

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD IZTAPALAPA

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA

***“LA LUDOTECA, EL JUEGO Y EL NIÑO”***

TESIS QUE PRESENTAN LOS ALUMNOS

MÉNDEZ ZAMORA ERIKA  
MATRÍCULA 98220458

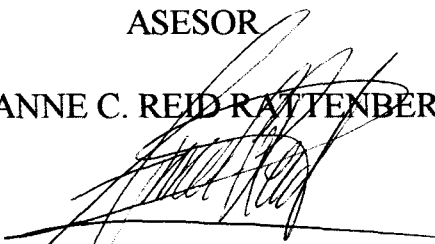
MORA HERNÁNDEZ CELIA CRISTINA  
MATRÍCULA 97221393

TOVAR LOZANO JESÚS ANTONIO  
MATRÍCULA 95330106

PARA LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE  
*LICENCIADOS EN PSICOLOGÍA SOCIAL*

ASESOR

DRA. ANNE C. REID RATTENBERRY



JUNIO, 2002

# ÍNDICE

## 1. CAPITULO I. “EL JUGUETE, EL JUEGO Y LA LUDOTECA”

INTRODUCCIÓN	4
1.1 EL JUEGO	4
1.1.1 ¿Qué es el juego?	5
1.1.2 Factores que intervienen en la elección del juego	6
1.1.3 Tipos de juego	6
1.1.4 Características del juego	7
1.1.5 Significados del juego	8
1.2 EL JUGUETE	9
1.2.1 Antecedentes	9
1.2.2 ¿Qué es el juguete?	9
1.2.3 Clasificación del juguete	9
1.2.4 Las características del juguete	10
1.2.5 Vínculos y factores	11
1.2.6 Significado del juguete	11
1.3 LA LUDOTECA	12
1.3.1 Antecedentes	12
1.3.2 Definición de ludoteca	12
1.3.3 Clasificación de la ludoteca	13
1.3.4 Características de la ludoteca	14
1.3.5 Significado de la ludoteca	15
1.3.6 Conclusiones acerca de la ludoteca	16

# ÍNDICE

## 1. CAPITULO I. “EL JUGUETE, EL JUEGO Y LA LUDOTECA”

INTRODUCCIÓN	4
1.1 EL JUEGO	4
1.1.1 ¿Qué es el juego?	5
1.1.2 Factores que intervienen en la elección del juego	6
1.1.3 Tipos de juego	6
1.1.4 Características del juego	7
1.1.5 Significados del juego	8
1.2 EL JUGUETE	9
1.2.1 Antecedentes	9
1.2.2 ¿Qué es el juguete?	9
1.2.3 Clasificación del juguete	9
1.2.4 Las características del juguete	10
1.2.5 Vínculos y factores	11
1.2.6 Significado del juguete	11
1.3 LA LUDOTECA	12
1.3.1 Antecedentes	12
1.3.2 Definición de ludoteca	12
1.3.3 Clasificación de la ludoteca	13
1.3.4 Características de la ludoteca	14
1.3.5 Significado de la ludoteca	15
1.3.6 Conclusiones acerca de la ludoteca	16
2. CAPÍTULO II. DISEÑO Y METODOLOGÍA	17
2.1 Antecedentes	17
2.2 Introducción	18
2.3 Planteamiento del problema	19
2.3.1 Objetivo General	19
2.3.2 Objetivos Específicos	19

2.3.3 Preguntas de Investigación	19
2.3.4 Sujetos	20
2.4 Metodología	20
2.4.1 Observación	20
2.4.2 Entrevistas lúdicas	21
2.4.3 Aplicación de las entrevistas lúdicas	23
2.4.4 Taller de Cooperación	24
2.4.5 Piloteo del Taller de Cooperación	27
2.4.6 Aplicación del Taller de Cooperación en la ludoteca “Mundo Diferente”	29
2. 3 CAPÍTULO III. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	31
3.1 Los niños en la ludoteca “Mundo Diferente”	31
3.2 Dinámica y Perfil de los niñ@s	39
3.3 Diagrama de preferencias	44
3.4 Dinámica y desarrollo del taller	49
4. CAPÍTULO IV. REFLEXIONES Y CONCLUSIONES	57
4.1 Alcances y limitaciones de la metodología	57
4.2 Conclusiones	59
4.3 Bibliografía	62

# 1. Capítulo I. “ EL JUEGO, EL JUGUETE Y LA LUDOTECA”

## INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación que se presenta muestra la importancia que tiene el juego y la ludoteca en la vida cotidiana de los niñ@s urbanos hoy en día, siendo elementos que consideramos se deben valorar por las autoridades en beneficio de los niñ@s, sobre todo para que tengan el derecho de contar con espacios que brinden diversión y esparcimiento. Considerando que el juego en el niñ@ es primordial para mejorar su calidad de vida, es una necesidad que al experimentar produce placer y deseo de conocer cosas del mundo que le rodea, así como ser un medio para propiciar una mejor convivencia entre los niñ@s. La ludoteca por su parte permite al niñ@ tener la libertad para expresar lo que piensa y siente, ya que en ésta no existen normas rígidas de comportamiento y convivencia a diferencia de lugares como la casa, la calle, el parque y la escuela, en donde el niñ@ suele pasar la mayor parte de su tiempo.

Es por ello que se diseñó una metodología que nos facilitara el acercarnos al mundo del niñ@, desde su propia mirada y con sus propias palabras, que en muchas ocasiones interpretan de manera diferente los adultos. El proyecto en sí pretende dar voz a esas necesidades de los niñ@s para permitirles participar en lo que quieren y deben tener, y no sólo escuchar a los adultos decidir por ellos.

### 1.1 EL JUEGO

Antes de comenzar con una descripción de lo que es el juego, es importante mencionar el reconocimiento que se le da dentro de la Convención sobre los Derechos del niñ@ (acordada en la Asamblea General de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1989), en un Tratado Internacional de 54 artículos que enfatiza los derechos de los niñ@s, reafirmando la necesidad de proporcionarles cuidado y asistencia especiales en razón de su vulnerabilidad, así como la responsabilidad primordial de la familia en lo que respecta a la protección y asistencia; la necesidad de protección jurídica y no jurídica del niñ@ antes y después de su nacimiento; la importancia del respeto de los valores culturales de la comunidad del niñ@, y el papel crucial de la cooperación internacional para que los derechos del niñ@ se hagan realidad. En esta gran propuesta por cuidar a

los niñ@s, se retoma la importancia del juego específicamente en el artículo 37, que señala:

“1.-Los Estados Partes reconocen el derecho del niñ@ al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2.-Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niñ@ a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”.

El hecho de reconocer la importancia del juego en la vida del niñ@ abre diversas posibilidades para trabajar en programas que contribuyan a sensibilizar a los padres y autoridades, que el juego es una necesidad en los niñ@s sobre todo en la infancia.

Para entender mejor lo que significa el juego es necesario primeramente definirlo.

### **1.1.1¿QUÉ ES EL JUEGO?**

Tener una definición única de lo que es el juego resulta complicado, diversos autores y teorías nos dan su propia definición de acuerdo a sus posturas. Autores como Spencer (1903), Stern (1938) y Huizinga (1945) coinciden con la idea de que el juego es una acción o actividad que nos ayuda a expresar de forma espontánea, voluntaria y libre lo que sentimos, obteniendo de tal manera satisfacciones placenteras en la vida de todo individuo. Al mismo tiempo es una manera de ensayo que nos ayuda desde pequeños a integrarnos socialmente, lo que nos permite entender que la finalidad del juego es que nos ayuda a expresar lo que no expresáramos por otros medios.

En relación a teorías como la de la relajación, recapitulación, el enfoque sociológico y el enfoque psicológico, el juego se considera como una necesidad que permite al individuo relajarse y distraerse, además de ser un elemento preparatorio de diversas funciones que el niñ@ enfrentará en su vida cotidiana. Considerando las aportaciones de éstos autores y teorías, nosotros argumentamos que el juego es una acción espontánea que se da en un tiempo y espacio, acompañada de sentimientos de alegría y desfogue, provocando una interacción entre el sujeto, el medio y otros sujetos, así mismo, consideramos al juego como un medio de formación que puede romper con la educación formal de aprendizaje, que en ocasiones es aburrida para el niñ@, dando entonces la oportunidad al niñ@ de que aprenda de una manera diferente y placentera.

## 1.1.2 FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA ELECCIÓN DEL JUEGO

La elección que tiene las personas respecto a cierto tipo de juego podría estar vinculada con factores que tienen que ver con la persona en sí, tales como, el género, la edad, la influencia familiar y la cultura principalmente.

En el caso del *género* debido a que las costumbres sociales van imponiendo los comportamientos que se han de desenvolver en la sociedad, es decir, se va determinando que juegos son lo que han de jugar los niños y las niñas.

La *edad* también es de suma importancia ya que existen juegos para diferentes etapas del desarrollo del ser humano, los cuales corresponden a los intereses y las habilidades de los jugadores, de manera que podemos ver a niñ@s menores de seis años que prefieran los juegos de escondite o la escuelita, y niñ@s más grandes prefieran los juegos de mesa, football u otros.

La *influencia familiar* se ve reflejada sobre todo en las expectativas que los padres tienen para con sus hij@s y del valor que le dan al juego, de tal suerte que los padres suelen escoger o sugerir al niñ@ un determinado tipo de juego.

La *cultura* también tiene que ver con el tipo de juego que se practique, ya que cada sociedad cuenta con juegos propios de su cultura y tradiciones, eso lo podemos ver en el tipo de juego que los niñ@s del norte del país juegan en comparación de los que jugamos en el centro, y no sólo es cuestión del nombre del juego, sino de las reglas e incluso de la misma historia que se le llega adjudicar a éste. Por ejemplo mientras en el área centro del país existen el juego del "avión" en el norte y también centro se le conoce como "bebeleche", siendo prácticamente ambos el mismo juego.

## 1.1.3 TIPOS DE JUEGOS

Tomando como base la clasificación de Roger Caillois (1958) y autores como Roberts, Smit, y Kendon (1963), para quienes el juego tiene la función de ser libre, socializador y estimulador psicomotriz de los individuos, contemplamos sólo los tipos de juegos más comunes y con más demanda.

Juego libre.- que permite la improvisación y la fantasía sin límites.

De reglas.- que constituye la tendencia hacia el orden y la aceptación de reglas.

Los de destreza física.- en donde se realizan actividades motoras.

Los de estrategia.- implican tomar decisiones y actuar de una manera determinada para evaluar una situación dada, así como tomar resoluciones acerca de la forma en que se llevará a cabo el juego.

Los juegos de azar.- en donde los jugadores están a expensas de la suerte.

El juego simbólico.- permiten un acercamiento al mundo real.

Los juegos de caza.- en donde la persecución y el esconderse son lo más divertido.

Los juegos sociales.- contribuyen al desarrollo de actitudes solidarias y de cooperación.

Los juegos combinados.- en donde el azar y la estrategia a seguir llevan al triunfo.

Lo que podemos notar es que los diversos tipos de juegos se refieren a ciertos niveles, en donde por su objetivo particular podrían ser; el nivel social que implica una finalidad respecto a mejorar la comunicación entre sujetos, fomentar la cooperación en tareas, facilitar la socialización con otras personas, entre otras cosas. El nivel individual en donde la finalidad sería resaltar habilidades de la persona, además de que se aprende a ser más tolerante con los demás, se fomenta la creatividad y la imaginación, principalmente.

#### **1.1.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

El juego cuenta con distintas características que contribuyen a su finalidad, entre las que consideramos más relevantes se encuentran:

- Debe ser espontáneo, libre y divertido
- Debe contener escenas del mundo real y/o fantástico
- Tiene límites que la propia trama establece
- Es un medio liberador y que a la vez disminuye tensiones
- Establece interacciones compartidas con un fin, compartiendo ciertas reglas.
- Es una forma de comunicación diferente
- Es un medio formador
- Puede ser individual o social



Sin lugar a duda lo que persiguen éstas características es hacer del juego una actividad que permita tener satisfacciones en la calidad de vida de las personas, así como permitir nuevos acercamientos favorables en las relaciones con los demás.

### 1.1.5 SIGNIFICADOS DEL JUEGO

Tener un significado único de lo que representa el juego para las personas y su vida cotidiana sería difícil señalar, ya que cada uno experimenta el jugar de distintas formas. Sin embargo para adentrarnos a unos de los posibles significados que se le dan al juego, podríamos partir de la cita del famoso escritor chileno Pablo Neruda:

*“He construido mi casa y la he llenado de juguetes, porque el niño que no juega no es niño, pero el adulto que no juega ha perdido para siempre al niño que tiene adentro y que le hará mucha falta” (Neruda, 1996)*

La idea principal que nos sugiere el escritor en ésta frase es lo esencial que resulta el juego en la vida de cualquier persona, no importa que tan pequeño o adulto sea, siempre tendremos la necesidad de experimentar el placer que provoca el juego.

Tal vez ésta idea la compartan en cierto sentido los académicos Josu Landa Goyogana y Luis Cáceres Alvarado\*, ya que para ellos el juego permite sobrellevar y afrontar las exigencias de la vida, alejando en la vida de los seres humanos el sufrimiento, pues todo juego produce placer. Además de que el juego en sí no se asume como una obligación, sino como decisión propia y como un acto de libertad.

Nosotros argumentamos que por medio del juego podemos expresar, disfrutar y aprender más sobre nosotros mismos y lo que nos rodea, ya que por medio del juego se pueden reproducir modelos de la realidad y de la vida cotidiana del individuo.

En el caso particular de los niños el juego representa satisfacción, diversión, libertad y placer, además de establecer nuevas relaciones interpersonales, estimular la imaginación y la creatividad, así como el motivarlos y acercarlos a experimentar jugando el mundo del adulto por medio de representar roles de adultos, siendo por lo tanto un elemento importante en la vida del niño.

---

\* Ponentes del Ier Congreso Nacional de Ludotecarios 2001 realizado en la UNAM. Lic. Luis Cáceres Alvarado de la Fac. de Psicología de la UNAM, con el tema, “La actitud en el juego”. Lic. Josu Landa Goyogana de la Fac. de Psicología de la UNAM, con el tema “La historia del juguete”.

## **1.2 EL JUGUETE**

### **1.2.1 ANTECEDENTES**

El juguete surge de la complicitad que este tiene con el juego y plasma a la vez la realidad que se vive en determinado momento, ya que el juguete resulta ser un elemento que remite a una época, permitiendo al niñ@ insertarse y acostumbrarse a ella, reforzándose así patrones que ya estaban establecidos en la sociedad.

Si bien, al juguete en la mayoría de los casos desde su fabricación no se le considera como un objeto mediante el cual el niño puede aprender y acercarse al mundo real de manera diferente, los niñ@s le otorgaban éste uso, puesto que con su imaginación no ponen límites a la función que pueda tener el juguete industrial.

### **1.2.2 ¿QUE ES EL JUGUETE?**

Es una herramienta que nos sirve de apoyo para jugar y por medio de este reflejar de alguna manera la vida cotidiana.

El juguete es un objeto que permite la actividad espontánea en los niñ@s, provocando la liberación de energía que proporciona placer, diversión y felicidad, mejorando así la calidad de vida del niñ@. El juguete desenvuelve la imaginación y despierta las posibilidades creadoras del niñ@.

Dentro de la ludoteca se estima que el juguete no solo es una diversión, sino que se reconoce una utilidad de educación y formación cultural. De ahí la pregunta, ¿qué es un juguete educativo? Consideramos que debe:

- ✎ Estimular la imaginación
- ✎ Motivar el deseo de experimentar e investigar
- ✎ Poner en funcionamiento el cuerpo y la mente del niñ@

### **1.2.3 CLASIFICACIÓN DEL JUGUETE**

El juguete puede tener diversas clasificaciones, encontrando en cada una de ellas una finalidad específica como son el de lograr desarrollar la creatividad del niñ@, contribuir a desarrollar sus habilidades y destrezas, acercarse al mundo de los adultos y

sobre todo el de relacionarse por medio del juego con los demás. En general la clasificación del juguete puede ser:

- ┌ Industrial
- ┌ Artesanal
- ┌ Destreza
- ┌ Creatividad
- ┌ Deportivo
- ┌ Género
- ┌ Simbólico

Además el juguete se puede clasificar como objeto utilitario y objeto afectivo: el primero cumple con las expectativas de su elaboración, como es el juguete industrial, artesanal, creativo, deportivo y de género ejemplo de éste tipo de juguete es la reata, donde los niños saltan en ella de manera individual o colectiva, cumpliendo de este modo con el propósito con el que fue elaborado el juguete; el segundo es otorgado por su dueño proveyéndole de una función extra de la de su elaboración, como es el caso del juguete simbólico, un ejemplo de esto es, cuando una muñeca o muñeco acompaña al niño y puede hacerle recordar un momento feliz o triste que difícilmente olvidara en su vida.

#### **1.2.4 LAS CARACTERÍSTICAS DEL JUGUETE**

Tomando en cuenta que el universo de los juguetes es un microcosmos de un mundo adulto bajo la forma de simulación del "hacer lo mismo" y con la complicidad de un "como sí", pone la vida cotidiana del adulto al alcance del niño@ dándole la posibilidad de imitarla antes de participar directamente en ella.

Los juguetes como objetos pueden considerarse instrumentos de integración, pero además deben contar con otro tipo de características como:

- Físicamente deben ser resistentes y seguros para que el usuario, no tenga algún accidente,
- Deben estimular en cierta manera el interés del niño@ para jugar con el.
- Debe contemplar algún fin de aprendizaje al jugarlo como: reconocer los colores, las figuras geométricas, los números, las texturas, los sonidos, etc.

En general debe de dar diversión y debe de ser útil de educación y formación cultural.

### **1.2.5 VÍNCULOS Y FACTORES**

El juguete está vinculado principalmente con los siguientes factores, los cuales pueden influir para que el usuario prefiera o no determinado juguete:

- El género.- al igual que en el juego la sociedad impone de alguna manera los juguetes con los que se han de jugar: en éste caso los niños con los carritos y las niñas con las muñecas.
- Las condiciones de vida.- influyen para elegir un juguete, debido al costo que este tenga y por lo tanto de la solvencia económica que se posea para comprarlo. De este modo también varía en como el niño vive el jugar por el tipo de juguete que posee.
- La influencia familiar y social.- los juguetes que se eligen están determinados por el tipo de protagonista con los que se convive en el seno familiar y social: si el niño ve que sus amigos juegan con el trompo el seguramente se inclinara a conocer este juguete. En el caso de la familia el juguete puede ser un medio para motivar al niñ@ a tener el interés por cierta profesión, por ejemplo cuando el padre le compra utensilios y herramientas de alguna profesión u oficio a su hijo.
- La edad y el nivel intelectual del juguete.- los juguetes son para chicos o grandes, pero muchas veces los juguetes para grandes no lo pueden jugar los chicos o viceversa, ya sea porque les aburre o porque no lo entienden. Por ejemplo cuando a un niñ@ pequeño le regalan o compran un juego de química y no sabe como usarlo o como al niñ@ mayor le puede aburrir un muñequito de trapo que le acaben de regalar.
- La moda o comercialización.- Que provoca en el niñ@ el jugar y querer experimentar con lo más novedoso del momento en juguetes y video juegos, además de ver cierto tipo de películas y programas de televisión, mostrando cierta aceptación por lo que se ofrece de manera masiva a los niñ@s.

### **1.2.6 SIGNIFICADO DEL JUGUETE**

El juguete es un objeto que atrae y fascina, sin embargo cuando se le invierte una carga simbólica, que da el niñ@ sobre el mismo independientemente del valor utilitario del juguete, es entonces cuando empieza a adquirir un alma, que es otorgada por quien lo

usa, así el juguete llega a ser algo más que diversión, porque el valor del juguete ha cambiado. Por lo tanto el juguete además de divertir puede evocar a la imaginación y protección, así la utilización afectiva del mismo no siempre corresponde a la finalidad asignada por los fabricantes. Es por lo anterior que se dice: "que el osito cuida al niño en el transcurso de la noche mientras duerme, o porque un niño empieza a jugar más con una caja que con un juguete. De tal modo que todo objeto puede transformarse en las manos de un niño en pretexto del juego. El placer se encuentra en esa modificación que transgrede la finalidad habitual del juguete, siendo ésta imaginaria.

### **1.3. LA LUDOTECA**

#### **1.3.1 ANTECEDENTES**

Debido al deseo y la necesidad de jugar que se mantiene en el ser humano se dio origen a las ludotecas que al parecer surgieron al norte de Europa, fue por la reeducación de lisiados. En Estados Unidos, las primeras ludotecas surgieron en Los Ángeles, en el año de 1934, se trata de un centro que apoyaba a padres que no podían darse el lujo de comprarle un juguete a sus hijos, es decir, era un servicio de préstamo de juguetes para personas de escasos recursos. En los años 70's se creó en el Distrito Federal, la primera ludoteca al servicio de los niños de la calle en la plaza de Santo Domingo,

Posteriormente las ludotecas surgen de las necesidades de una colectividad determinada, así "*La ludoteca de Barrio*" pretende establecer otro tipo de relaciones entre los niños, sus padres y el conjunto de la comunidad en la que se encuentren.

#### **1.3.2 DEFINICIÓN DE LA LUDOTECA**

Es importante entender que el término ludoteca nace del latín ludo, ludis, ludere que significa jugar y del griego theké, que significa caja o depósito, de manera que podemos definir que una ludoteca es un lugar donde se encuentran juegos y juguetes ordenados y clasificados para su uso, habrá quien también se refiera a éstas como juguetecas. Por su parte la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), establece; "las ludotecas son una forma de canalización del juego y del juguete en forma selectiva, por lo que se convierten en una alternativa de

difusión de los mismos". Sin embargo no mencionan la necesidad del niñ@ por jugar y el valor del juego como medio formador y lúdico dentro de éstos espacios.

### 1.3.3 CLASIFICACIÓN DE LA LUDOTECA

En México las ludotecas nacen de una colectividad determinada, por lo que podemos encontrar ludotecas que son públicas (SECOI, la SEP, el CONACYT y el DIF) y ludotecas privadas que podemos encontrar en escuelas, empresas, edificios y barrios.

Otra modalidad de éste espacio lúdico lo conforma el llamado ludobús, el cual es una ludoteca móvil totalmente equipada que tiene la finalidad de visitar lugares diversos donde no hay ludotecas, y dar la oportunidad a los lugareños a tener acceso a los juguetes y a las actividades que la ludoteca ofrece.

Los usuarios que visitan las ludotecas pueden variar, ya que en algunas acuden principalmente jóvenes, en otras niños, pero también existen otras con entrada libre a todo el mundo.

Las ludotecas contienen áreas que nos permiten clasificar sus recursos para un mejor uso de éstos, como lo indica el proyecto de clasificación VALMEX, el cual comprende las siguientes secciones:

SECCIÓN	DESCRIPCIÓN	RECURSOS
HOMO - BIBLOS	Es una sección de lectura en la cual se propicia en el niño el interés por leer.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Libros de juegos</li> <li>- Cuentos infantiles</li> <li>- Revistas sobre campismo, música, etc.</li> <li>- Fichas ludográficas.</li> <li>- Enciclopedias de animales.</li> </ul>
HOMO - FONUS	Es una sección donde el niñ@ descubre nuevos sonidos, y tiene el placer de tocar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipo de audio</li> <li>- Televisión, videocasetera</li> <li>- Discos compactos,</li> </ul>

	instrumentos. También tiene la oportunidad de conocer por medio de videocintas, lugares inimaginables, así como su fauna, flora y cultura.	audiocassettes - Instrumentos musicales adquiridos y elaborados.
HOMO - LUDENS	Es una sección que por sus recursos inspira al niñ@ a la creación de estrategias y la destreza.	- Juegos de mesa, de azar, industriales y artesanales.
HOMO - FABER	Es una sección que propicia la creatividad y da lugar a la imaginación.	- Modelado con papel y material reciclable. - Dados y cubos armables
HOMO - KINESIS	Es la sección donde lo principal es practicar el aspecto psicomotriz.	- Eventos espontáneos y organizados. - Eventos de danza y teatro.

De este modo varios artículos integran cada sección lúdica, las cuales van de acuerdo con las características del espacio de la ludoteca.

La organización del servicio es de manera modular, es decir, varios artículos integran un paquete lúdico adecuado y programado como recurso de la administración del tiempo libre de grupos específicos, acorde con las características del espacio y tiempo de operación del servicio.

### 1.3.4 CARACTERÍSTICAS DE LA LUDOTECA

Como se mencionó anteriormente, los usuarios más asiduos de una ludoteca son los niñ@s, ya que por lo regular son los que disponen de mayor tiempo, ya que obedecen

las disposiciones de sus padres para ir a ciertos lugares, los que quieren una gran cantidad de juguetes al año que los padres en ocasiones no pueden comprar, así como los que exigen una variedad en los juguetes que utilizan para no aburrirse. Por éstas y otras razones, los niñ@s exigen cierto tipo de características en una ludoteca, como lo son:

- ☺ La ubicación.- Se recomienda que sea un lugar cercano a su vivienda, pues implica seguridad
- ☺ Se recomienda que tenga colores llamativos, vista al exterior, mobiliario cómodo, que tenga espacio para que se puedan desempeñar libremente actividades en grupo, que tenga buena iluminación, música para niños del momento.
- ☺ Que sea un servicio útil para niñ@s, adultos y ancianos.
- ☺ Que sea un recurso de la educación para el uso del tiempo libre.
- ☺ Una manera de crear conciencia familiar para la compra de juguetes.
- ☺ Un centro propicio para el desarrollo físico y social del niñ@
- ☺ Un centro que estimula la participación y convivencia social recreativamente.
- ☺ Un centro documental que proporciona orientación ludográfica, ludotécnica y lúdica.
- ☺ Una necesidad imperante en la sociedad mexicana.

### **1.3.5 SIGNIFICADO DE LA LUDOTECA**

La ludoteca es un vehículo para estrechar los lazos familiares y comunitarios, un lugar donde se dan las condiciones propicias para el encuentro espontáneo entre niñ@s, un espacio para facilitar actividades recreativas y creativas, propiciar la libre elección del niñ@ respecto al juguete que quiere, transformar las relaciones afectivas a través de la mediatización de los objetos entre padres e hijos involucrando a los padres en los gustos y las inquietudes de sus hijos.

En las ludotecas se tiene un espacio seguro para jugar, se estimula y se reconoce el apoyo a la fantasía, la creatividad aumenta, hay diversión, se aprovecha el tiempo libre, se pueden elegir materiales juegos, juguetes, se aprende a respetar, tolerar, cooperar, se estrechan lazos con la familia y amigos y sobre todo, se tienen actividades de experimentación, investigación y recreación.



Algunas ventajas de la ludoteca son que al estar basadas en el juego, propicia nuevos aprendizajes significativos del mundo social de los niñ@s, así como elementos que solo se pueden encontrar en la ludoteca, es decir, se puede encontrar la posibilidad de elección, el fortalecimiento de un criterio propio, la disciplina observada de un esquema de reglas lógicas que impone un espacio compartido, aprender a interrelacionarse con sus semejantes, comprender y aceptar al otro, así como también es un espacio en donde los niñ@s o las personas que asisten al lugar experimenten el respeto del cuidado por lo ajeno, además de ser una nueva manera de formación en la que de una manera activa y diversificada se ocupe el tiempo libre.

Dentro de la ludoteca se estima que el juguete no sólo sea una diversión sino que se reconozca su utilidad de educación y de formación cultural.

En resumen la ludoteca es un espacio que define, juega, estudia, proyecta, imagina, crea, diseña, divierte, enseña, modifica las relaciones sociales y la enseñanza tradicional de cierta manera, además de ser un medio a través del cual se procesa la evolución del grupo social de pertenencia.

### **1.3.6 CONCLUSIONES ACERCA DE LA LUDOTECA**

De acuerdo a lo antes mencionado podemos considerar a la ludoteca como un espacio para lograr una interacción más estrecha entre los individuos, la cual nos sirve como herramienta para explorar, conocer y analizar las situaciones por las que podrían pasar en éste caso los niñ@s. La pregunta que surge entonces es, ¿cuales serían los elementos o las características de una ludoteca, que nos permitan hacer posible este tipo de acercamientos? Y a partir de esto ir construyendo la propuesta de una ludoteca ideal, no en el sentido de perfección, sino de los beneficios que se obtengan a partir de la misma.

Creemos en un prototipo de ludoteca, que como escenario lúdico nos permita conocer y explorar las problemáticas que puedan tener los niñ@s en su vida cotidiana y diseñar métodos que nos ayuden a intervenir para mejorar la calidad de vida de los usuarios. Además de que debe contar con ciertas características físicas, entre las cuales estarían; el diseño acorde con la decoración que suele gustar a los niñ@s, un espacio amplio, los materiales, la distribución de secciones lúdicas y la seguridad de los usuarios.

## 2. CAPÍTULO II. DISEÑO Y METODOLOGÍA

### 2.1 ANTECEDENTES

En la época actual no se cuenta con espacios que permitan la convivencia y el desarrollo de relaciones humanas placenteras que permitan un mejor desenvolvimiento de cualquier sociedad que quiera crecer saludablemente, sobre todo para los niños que carecen de espacios para jugar.

En el transcurso del gobierno de la Lic. Rosario Robles Berlanga, se abrieron varias ludotecas, las que surgen dentro de un programa de desarrollo comunitario en las distintas delegaciones del D.F, con el nombre de SECOI (Sistema de Servicios Comunitarios Integrados) a través de la Secretaría de Desarrollo Social, con el propósito de mejorar la calidad de vida de la población, así como de proponer y/o adecuar modelos de intervención (como la ludoteca) que se identifique con las necesidades de las comunidades, posibilitando un cambio eficaz en ellas.

En el caso de la ludoteca la finalidad es recuperar los espacios de juego para la comunidad, con el propósito de disfrutar éste en un marco de respeto, confianza y de convivencia familiar, así como apoyar el proceso educativo y social del niño por medio del juego, permitiendo la construcción de ciudadanos unidos para la ciudad.

Sin embargo, debido al cambio de gobierno (2001), al no reconocimiento de las ludotecas por algunas autoridades gubernamentales y al recorte de presupuesto delegacional, comenzaron a cerrarlas, lo que indica la no valoración del juego en la educación y la calidad de vida de los niños por parte de las autoridades correspondientes.

Lo anterior nos hace reflexionar sobre la importancia del proyecto y el valor de éstos espacios, de manera que consideramos que deben ser reabiertos, ya que el juego siendo una necesidad en los niños, mejora las relaciones entre ellos, fomenta la libre elección del juego, la diversión, además existe seguridad que no hay en otros espacios, da apoyo a la creatividad y a la imaginación. Es una opción para aprovechar el tiempo libre, lo cual en general permite un mejoramiento psico-social en su vida cotidiana.

Debido a la importancia que éstos lugares pueden tener en la vida del niño y al escaso conocimiento de sus beneficios, como Psicólogos Sociales retomamos al juego como un medio para desarrollar nuestra investigación en una ludoteca del D.F., que con

anterioridad había sido cerrada por lo antes mencionado, con el objetivo de observar la importancia que tiene en los niñ@s el juego, así como para desarrollar talleres y dinámicas que nos brinden elementos para explicar la importancia de estos espacios.

## 2.2 INTRODUCCIÓN

El hecho de encontrarnos inmersos en un escenario como lo es la ludoteca nos permitirá contemplar como el niñ@ se relaciona con el juego, cuales son los elementos que permiten su participación o no en ciertas actividades y como se relaciona con los demás al jugar y al organizar los juegos. En general observar que significado le da al juego y a la ludoteca.

Para llevar a cabo lo anterior nuestro estudio se desarrolla en cuatro etapas que son: la observación durante los seis meses de nuestro servicio social, las entrevistas lúdicas, el diseño y piloteo del taller que contempla una entrevista grupal que ayude a la evaluación de las actividades del taller y por último la aplicación del taller de cooperación.

En la parte de observación nuestro objetivo es explorar la relación del niñ@ en la ludoteca con los otros niñ@s que asisten a ella, así como con el juego y los juguetes. Nuestros instrumentos para obtener la información fue la bitácora: en la cual guardamos toda la información de lo que ocurre diariamente en la ludoteca y el diario de campo, utilizando el método de observación participante como Ludotecarios. Las entrevistas lúdicas tienen el objetivo de explorar y enriquecer hipótesis que nos hemos planteado y de esta manera obtener información de manera directa de los niños. Estas entrevistas consisten en que sean interactivas, es decir, que el niñ@ tenga durante la entrevista contacto con el juego, creándose así un ambiente entretenido y motivante. Las entrevistas se aplicaron cinco meses después de haber iniciado el Servicio Social, inmediatamente después se lleva a cabo el diseño y el piloteo del taller de cooperación, en una ludoteca con las mismas características que *"Mundo Diferente"*, el cual tenía la intención de evaluar los juegos más relevantes que se aplicarían en el taller, obteniendo de éste, buenas ideas para el mejoramiento del taller y su aplicación, así como el probar varias formas de cómo preguntarle a los niñ@s de manera que les facilitara entender y responder.

Para concluir nuestra investigación se aplico el Taller de Cooperación en *"Mundo Diferente"*, en donde exploramos las relaciones y la convivencia de los niñ@s por medio del juego, además de monitorear posibles cambios en éstas.

El taller de cooperación, tuvo una duración de cuatro sesiones de dos horas cada una, con el fin de que los niñ@s no se cansen demasiado en las actividades o por el contrario que se aburran o sea tedioso para ellos. El taller contó con lo siguiente:

- a) Juegos de acercamiento, confianza e interacción, con la finalidad de que se relacionen los niñ@s nuevos con los niñ@s que ya se conocen y al mismo tiempo ambos pierdan el miedo por un rechazo del otro.
- b) Juegos para compartir y cooperar, en donde los niñ@s interactúen con los otros para lograr un mismo fin y así mismo noten las ventajas que tiene el trabajar en equipo.

## **2.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Pretendemos conocer en éste estudio de caso los significados que el niñ@ le da al juego y a la ludoteca y cómo por medio del juego se puede intervenir para mejorar las relaciones interpersonales de los niñ@s.

### **2.3.1 OBJETIVO GENERAL**

Conocer el significado que tiene el juego y la ludoteca para el niñ@ urbano (en su vida cotidiana).

### **2.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ◆ Conocer por medio de la ludoteca las carencias que tienen los niñ@s en otros espacios.
- ◆ Conocer los beneficios que tienen los niñ@s que acuden a la ludoteca.
- ◆ Conocer las relaciones que establecen los niñ@s que asisten a la ludoteca "*Mundo Diferente*".
- ◆ Mostrar por medio de un taller de cooperación los beneficios que tiene el juego para mejorar las relaciones sociales.

### **2.3.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

¿Qué tan relevante es la ludoteca en la vida del niñ@ urbano hoy en día?

¿Cuáles son las razones por las que los niñ@s acuden a la ludoteca?

¿Por medio del juego se pueden generar nuevas relaciones entre los niñ@s que no se conocen o que son familiares?

¿Es posible que por medio del juego se conozcan las preferencias entre los niñ@s al jugar?

### **2.3.4 SUJETOS**

Los niñ@s de 4 a 11 años que asisten a la ludoteca "Mundo Diferente" durante los seis meses de nuestro servicio social (el número de niñ@s varió entre 5 a 12 niños en el transcurso de éste tiempo)

## **2.4 METODOLOGÍA**

La metodología en la que nos basamos es la cualitativa o interpretativa, las herramientas para abordar nuestro objeto de estudio son: la observación participante, entrevistas lúdicas y un taller de cooperación, de un marco de investigación-acción.

Confiamos en que los resultados de ésta experiencia nos proporcionaran elementos necesarios para que las autoridades revaloren y conozcan más de estos espacios lúdicos en beneficio de sus comunidades, sobre todo de los niñ@s. Y no sólo hagan desplegados acerca del compromiso que tienen para otorgar y garantizar servicios de defensa y representación jurídica para los niñ@s, mientras que la parte del derecho a la recreación no es del todo impulsada, específicamente en lo que tiene que ver con proporcionar más espacios que permitan ejercer éste derecho a los niñ@s.

### **2.4.1 OBSERVACIÓN**

La investigación cualitativa puede realizarse no sólo preguntando a las personas implicadas en cualquier hecho o fenómeno social, sino también observando. Si preguntáramos a un grupo de niñ@s por el clima de relaciones sociales que se desarrollan durante el juego, probablemente podría obtenerse menos información que observando a los niñ@s mientras juegan en la ludoteca.

La observación permite obtener información sobre un fenómeno o acontecimiento tal y como este se produce, aunque el hecho de observar implique en algunos casos que tanto el observador como el observado provoquen que se distorsione la información, afectándose así el fenómeno, no obstante, la observación puede transformarse en una poderosa herramienta de investigación social y en una técnica científica de recogida de información. (Olabuenaga, 1992)

Tomando en cuenta nuestros objetivos, decidimos primeramente explorar las relaciones de los niños a través de la observación antes que utilizar cualquier otro instrumento. Con esta intención se llevaron registros dentro de la ludoteca Mundo Diferente, como fueron: una bitácora diaria (Ver Anexo A) la cual nos permitía diariamente llevar un control de los niños que asistían a la ludoteca, cómo son las relaciones entre ellos, sus preferencias respecto al tipo de juguetes, cuáles son los que tenían mayor o menor demanda y el ¿por qué?, así como conocer las actividades que se preferían, y anotar si se suscitaba algún conflicto entre los niños.

Otro instrumento que utilizamos fue el diario de campo, que nos permitiría ver el desarrollo de los niños con los juegos, es decir, conocer como era su participación y conducta durante los mismos en el transcurso de los seis meses, además de ir conociendo su manera de solucionar sus propios conflictos, con las reglas que ellos mismos plantea, así como saber las preferencias que existen en los niños al jugar y cómo es su relación con nosotros. Después de cinco meses en la ludoteca se llevaron a cabo las entrevistas con una nueva modalidad, que llamamos lúdicas, a continuación mostramos como se desarrollaron.

## **2.4.2 ENTREVISTAS LÚDICAS**

Es importante tomar en cuenta que para la redacción de las preguntas así como para su aplicación, debemos de realizarlas de tal manera que nos permitan obtener respuestas satisfactorias ya que los niños pequeños no piden clarificación ni muestran incertidumbre aún cuando se les hace una pregunta rara o sin sentido, sino que intentan dar una respuesta a la pregunta (Hughes y Grieve 1980). Lo anterior nos lleva a suponer que los niños pueden dar una respuesta sin ni siquiera haber entendido que se les había preguntado. La forma de preguntar también es importante en el sentido de que los niños creen que a toda pregunta existe una respuesta, por tanto es mejor hacer preguntas abiertas y específicas que permitan una respuesta clara. (Spencer 1999)

Otra cuestión importante es que a los niñ@s no se les deben de hacer preguntas cerradas ya que la respuesta puede ser influida por la misma pregunta y no obtener gran información, además de que después de la respuesta un adulto puede creer que se le respondió una cosa cuando el niñ@ trató de decir algo diferente.

Por todo lo anterior nuestra guía de entrevista la elaboramos de manera que existieran preguntas que tuvieran un formato tal, que permitiera al niñ@ expresar sus sentires y emociones, además de tomar en cuenta el no realizar dos preguntas en una sola ya que el niñ@ suele responder a una de las dos preguntas pero el problema surge cuando no sabemos a cual pregunta respondió.

Se elaboraron cuatro formatos de entrevista hasta llegar a aquella mejor planteada tanto en su redacción, duración y actividades lúdicas que nos permitieran obtener más atención del niño durante la entrevista.

En un inicio el primer-formato surge por el interés de conocer la relación que existe entre niñ@-juguete, niñ@-ludoteca y niñ@-niñ@. En el segundo formato se plantearon categorías más específicas, en donde conoceríamos el significado que el mismo niñ@ le otorga al juego y la ludoteca. Así durante el transcurso de las revisiones a través de los dos piloteos que se realizaron a niños de otras ludotecas<sup>1</sup> similares a Mundo Diferente, se elaboraron nuevas preguntas que nos pudieran dar una información más amplia de:

- Lo que provoca en el niñ@ el jugar , su sentir cuando juega, si se siente contento, feliz, divertido, etc., cómo experimenta el niñ@ el jugar en su vida cotidiana.
- Conocer si el tipo de juego influía para que los niñ@s se integraran o no a cierta actividad. Además de conocer que tan importante es el ganar o perder para ellos.
- Indagar más sobre cómo fue ese encuentro con la ludoteca, cual fue el interés por ingresar y quedarse aquí. Además de que nos comentaran otras alternativas que pudieran tener para divertirse y jugar, o si la ludoteca es un espacio único para poder realizar actividades que en otro lugar no pueden hacer.

Respecto a la secciones interactivas que contenían las entrevistas lúdicas se diseñaron tres. La primera contenía cuatro maquetas que representaban a la escuela, la ludoteca, la calle y la casa. Mediante ésta actividad lúdica se pretendía conocer por medio de preguntas semiestructuradas las preferencias de los niñ@s, así como posibles

---

<sup>1</sup> ludoteca "Zapotitla" (de la Delegación Tláhuac) y ludoteca "El Faro" que pertenece al Instituto de Cultura (ubicada en Zaragoza a 4 cuadras del metro Ferreo de la línea A, de la estación Acatitla)

comparaciones de éstos espacios, y los significados de un lugar sobre otro, incluso los tipos de restricciones que impone uno a diferencia del otro.

La segunda actividad lúdica tiene que ver con aventar cinco cubos a un bote, de manera que el niño debe tratar de colocar el mayor número de cubos en dicho bote, y la tercera actividad en donde el niñ@ debe armar un rompecabezas en determinado tiempo. Lo que pretenden éstas dos actividades es algo similar, ya que el objetivo es que además de desahogar al niñ@ después de un trayecto largo de preguntas, representa otra forma de sacar a flote su sentir, relacionado con el juego el momento de perder o ganar en el mismo. Observar las habilidades que puede llegar a tener en ciertos juegos de destreza, así como la posibilidad de aceptar o rechazar los retos que le establecemos, y la actitud que muestran al enfrentarlos.

Algo que además se agrego al final de la entrevista fue un diagrama de preferencias, para lo cual se elaboro un tren de papel con tres vagones (Ver anexo B). El motivo de éste diseño fue para conocer las preferencias y lazos afectivos que tienen los niñ@s en relación con los demás que asisten a la ludoteca. Se les pidió a los niños que acomodaran a los muñequitos que llevaban el nombre de sus compañeros en los vagones para ver cómo los agrupaban en éstos, además de hacerles algunas preguntas del por qué la colocación de los niñ@s en determinado lugar, con la finalidad de explorar con quién convive más, con quién menos, sus criterios de inclusión y exclusión, es decir sus razones por las preferencias y si esto nos permite comparar o verificar lo que se ha venido observando de sus interacción con los demás durante los seis meses en la ludoteca.

El formato final de la entrevista quedo constituido por 33 preguntas (Ver Anexo C), que consideramos son las más relevantes para nuestra investigación, ya que en los piloteos brindaron información muy completa, además de que eran comprensibles para los niñ@s, permitiéndoles dar respuestas sino del todo amplias, si enfocadas al fin de las mismas. Creemos que ocurrió algo parecido cuando entrevistemos a los niñ@s de "Mundo Diferente".

### **2.4.3 APLICACIÓN DE LAS ENTREVISTAS LÚDICAS**

Dicho formato se aplicó una semana antes de nuestro Taller de Cooperación, obteniendo siete entrevistas, de las cuales seis fueron a niñas y sólo una a un niño.



Las respuestas que obtuvimos de los niñ@s durante las entrevistas fueron variadas, la mayoría agregaban más que un si o un no, por lo que podemos decir que hubo una buena comprensión de las preguntas.

La mecánica respecto a la realización de las entrevistas fue la siguiente:

- Consideramos que los niñ@s se podían inhibir con la presencia de los demás, así que decidimos realizar actividades fuera de la ludoteca para que en el lugar sólo se quedara el entrevistador y el niñ@. La dinámica se realizó con cuatro de los niñ@s de ésta manera.
- Notamos que se ponían muy nerviosos ya que al estar con ellos y hacerles preguntas, de cierta manera parecía una estructura similar a la de la escuela, sintiendo un ambiente más de relación alumno–profesor, en donde se le evalúa.
- Conscientes de ésta incomodidad por parte de los niñ@s a pesar de haberles hecho la aclaración que no era ninguna evaluación, decidimos que a las últimas tres niñas se les aplicara la entrevista con la presencia de los demás niñ@s dentro de la ludoteca, para que no se sintieran solos y calmar su tensión y nos contestaran con más confianza. Lo que al parecer sí funcionó, ya que los niñ@s contestaron todas las preguntas de manera más tranquila, lo que no ocurrió con algunos niñ@s entrevistados anteriormente.

Creemos que esto se dio debido a que durante nuestra estancia en la ludoteca tuvimos una relación de amigos y el día de la entrevista se sintió un poco más la relación alumno–profesor, pero claro solo fueron algunos, hubo otros niñ@s que se expresaron con más soltura siendo que estaban en la misma situación que los otros y si se notaron muy entusiasmados dando amplias explicaciones de su sentir e inquietudes, así como estar ansiosos porque a ellos se les aplicara la entrevista.

#### **2.4.4 TALLER DE COOPERACIÓN**

Tomando como referencia la observación y las entrevistas lúdicas decidimos realizar un Taller de cooperación que nos permitiera explorar como por medio del juego es posible propiciar nuevas experiencias como la cooperación, valorando de esta manera la ludoteca como un espacio importante en la vida del niñ@.

De la observación tomamos en cuenta los juegos que se realizaron con los niños durante los seis meses previos al taller, así como la manera en cómo los niños se comportaban dentro de la ludoteca, y con quienes se relacionaban. También el observar sobre su comportamiento nos permitió seleccionar para el taller juegos que no fueran de competencia, y que formaran equipos asignados por nosotros o que los mismos niños los escogieran, con el fin de ver sus preferencias al escoger a sus integrantes y sus reacciones cuando nosotros les juntábamos con alguien que no era de su agrado. Algo que si era notable en la mayoría de los niños que asisten a la ludoteca, es que al llegar cambiaban su comportamiento momentáneamente, ya que cuando sus mamás los dejaban, los niños llegaban callados y muy serios, una vez que se iban sus mamás o la persona que los acompañaba, comenzaban a gritar, hacían ruido, a jugar con lo que querían sin tener un tiempo determinado, claro acatando las reglas del lugar (como no pegar, no decir groserías, etc.), que al parecer casi todos los niños seguían.

De las entrevistas lúdicas se tomó en cuenta lo que piensan y sienten los niños, sobre su interacción con los demás y la importancia del juego y la ludoteca.

Considerando lo anterior se programó el taller de cooperación, el cual tendría una duración de cuatro días o sesiones, con una duración de dos horas cada una, para lo cual seleccionamos diversas actividades o juegos que consideramos apropiados para nuestro fin. Tres de las sesiones constan de cinco actividades y sólo una de ellas de dos actividades manuales.

Por cada día de los cuatro que se programaron, se planteo un objetivo en particular comenzando por el día uno, el acercamiento y la confianza entre los niños que asisten a la ludoteca, día dos, la interacción e integración de los niños como grupo, día tres, fomentar la disposición de compartir con los demás juguetes, materiales, espacio, etc., y día cuatro, propiciar la cooperación en los niños durante diversas actividades como una buena manera de ayudar y de mejorar la convivencia con los demás.

A continuación se presenta el programa que se pensó al inicio en donde cada una de las sesiones deberá seguir ésta dinámica:

- Bienvenida y mención de las reglas por parte de los niños y los maestros (no decir groserías, no pegar, etc) a seguir durante las actividades.
- Actividades específicas para fomentar la cooperación
- Despedida e invitación al día siguiente

La primera sesión tiene las siguientes actividades (la descripción de cada una viene en el anexo D)

- ◆ Aplausos

- ◆ Fantasmas
- ◆ Ponle la cola al burro
- ◆ La vara de la comunicación
- ◆ Equilibrio

Lo que se pretende, es el acercamiento y la confianza entre los niñ@s, se contempló que los niñ@s elijan sus equipos, para ver cómo es su organización y cuales son sus preferencias.

La segunda sesión consta de éstas actividades.

- ◆ Orden en el banco
- ◆ Papelitos y animales
- ◆ Teléfono veloz
- ◆ Araña maraña
- ◆ El gato

Buscando el mejoramiento de la interacción entre los niñ@s, nosotros asignamos los equipos, para ver los comentarios de los niñ@s, las molestias o simplemente el no decir nada.

La tercera sesión es la que consta de dos actividades manuales, con las que se busca propiciar la disposición de compartir en los niñ@s. Las actividades a realizar son:

- ◆ Mural
- ◆ Fólder con materiales

En la última sesión del taller nosotros junto con los niños asignamos los equipos para ver la elección que hacen. Así como ver si hay molestia al asignarlos con ciertos niñ@s. Éstas son las actividades correspondientes.

- ◆ Arquitectos
- ◆ Sillas cooperativas
- ◆ Paracaídas y pelotas
- ◆ Canción animal
- ◆ Rompecabezas

Las sesiones del taller se videograbaron con el fin de que realizar el análisis del desenvolvimiento de los niñ@s respecto a los objetivos planteados por día.

Después de diseñar el taller, la segunda parte fue ¿cómo analizar o saber si los niñ@s se integraron más, se conocieron más y cooperaron, durante las sesiones?, si realmente ¿se logró o no, y por qué?. Lo que se pensó fue que al termino de cada actividad se les harían una serie de preguntas para conocer la vivencia de los niñ@s

durante las mismas, además de la videograbación de cada una de las sesiones y complementar el análisis con observación.

Las preguntas para evaluar cada juego, fueron las siguientes:

- ¿Qué te gustó del juego? ¿Por qué?
- ¿Qué no te gustó del juego? ¿Por qué?

El motivo de que se realizaran después de cada juego es porque creemos que los niños tienen más presente la actividad, que si lo hiciéramos al final. La técnica fue que después de realizar el juego se les dará hoja y lápiz a los niñ@s para que depositen en una urna las respuestas a las preguntas.

Respecto a la evaluación de toda la sesión se elaboraron preguntas que nos permitieran conocer si se cumplió o no el objetivo que se plantea en cada una de las sesiones.

#### **2.4.5 PILOTEO DEL TALLER DE COOPERACIÓN**

Como en el caso de las entrevistas que se aplicaron a los niñ@s, el taller se piloteo con un grupo de 8 niñ@s de la ludoteca "Zapotitla" de clase media baja, con edades entre 6 y 12 años que conocieran o hayan estado en alguna ludoteca, con el propósito de saber las opiniones con respecto a los juegos.

El tiempo para la realización del piloteo del taller de cooperación se programo en una sesión de dos horas y media, siguiendo ésta dinámica:

- ◆ Se hizo la presentación por parte del encargado del piloteo del taller de cooperación.
- ◆ Al finalizar dicha presentación se procedió a realizar la primera de seis actividades programadas (aplausos, la vara de la comunicación, papelitos y animales, arquitectos sillas cooperativas y rompecabezas), que nos parecieron los más significativos para nuestros propósitos, cada uno contemplando un objetivo o finalidad en particular.
- ◆ Terminando cada actividad se les invitaba a sentarse en circulo para participar con sus opiniones, las cuales servirían para evaluar cada una de las actividades.
- ◆ Al final se hizo un cierre a través de una entrevista grupal, para evaluar la eficacia del taller, así como la duración del mismo.

Las actividades que se seleccionaron y se aplicaron en este piloteo del taller, fueron para que los niñ@s: Se conocieran, empezaran a tener contacto entre si, trabajaran en parejas y finalmente para que se sintieran dentro de un ambiente de equipo.

Para conocer la valoración de los niñ@s respecto a las actividades y al tiempo de realización del piloteo del taller, se realizó una entrevista grupal. En relación al tiempo destinado para el taller, la mayoría de los niñ@s opinaron que deberían tener más juegos y más tiempo para realizarlos, así como no tener interrupciones de preguntas entre cada juego, ya que las actividades lograron que los niñ@s quisieran jugar más tiempo, además de que no hubo problemas para que los niñ@s supieran de lo que se trataba cada uno de éstos. Respecto a las preguntas de nuestra guía de entrevista, si obtuvimos algunas reflexiones y respuestas que se acercaban a la finalidad del juego en cuestión, ya que los niñ@s expresaron su sentir, sobre todo acerca de la cooperación y el acercamiento entre ellos.

Lo que notamos en el piloteo del taller de cooperación fue la importancia del juego, de tal suerte que los mismos niñ@s se llegaron a conocer (puesto que la gran mayoría no se conocían), llegando a establecer relaciones de confianza más afectivas con los otros, de manera que consideramos que el taller puede ser apropiado para mejorar las relaciones entre los niñ@s, debido a la observación y las reflexiones que nos expusieron durante la aplicación del piloteo. Así mismo también nos dimos cuenta que hacerles preguntas después de cada juego, los ponía inquietos, además de que no les agradaba terminar el juego y seguir con las preguntas, sino que querían que el taller fuera sin interrupciones. En lo que respecta a la evaluación de los juegos, opinaron que debían ser más dinámicos y con cierta dificultad, además de poner castigos cuando alguien no hiciera bien las cosas.

De acuerdo a lo anterior fue necesario llevar a cabo algunas modificaciones en los juegos del taller que se aplicará a los niñ@s de Mundo Diferente obtenidas en el piloteo.

- ☺ Que los juegos deben de ser más dinámicos
- ☺ Que algunos juegos deben llevar música
- ☺ Adaptar el juego a la cantidad de niñ@s que se presenten
- ☺ Aplicar algún tipo de castigo en caso de no hacer bien la actividad
- ☺ Realizar los juegos en un lugar con más espacio para el libre movimiento de los niñ@s
- ☺ Utilizar material didáctico diferente al usual (un dado en lugar de una pelota, etc.) y en buenas condiciones
- ☺ Además de incluir juegos como las adivinanzas y los bateados, que representan según lo dicho por lo niñ@s un reto físico como intelectual.

Los objetivos dentro del taller se lograron de alguna manera, ya que los niñ@s mencionaban que para realizar bien los juegos necesitaron de los demás, incluso mencionaban el cooperar entre ellos para ganar.

Con esta evaluación del taller por medio del piloteo, hemos confirmado nuevamente la importancia del juego en el niñ@. La libertad que experimenta en la ludoteca en el sentido de poder, gritar, correr, brincar y divertirse entre otras cosas, porque la mayoría de las veces tiene estas como prohibiciones, ya sea en la casa, la escuela, etc.

En base a lo anterior nos percatamos que el piloteo del taller de cooperación tuvo un buen funcionamiento, cumpliéndose en la mayoría de los casos, los objetivos planeados para cada actividad, así que se llevó a cabo el taller en la ludoteca “Mundo diferente”.

#### **2.4.6 APLICACIÓN DEL TALLER DE COOPERACIÓN EN LA LUDOTECA “MUNDO DIFERENTE”**

A partir del miércoles 28 de noviembre al sábado 1 de diciembre, de las 16:00 p.m. a las 18:30 hrs., se llevo a cabo la aplicación del taller de cooperación contando con 11 niños de la ludoteca “Mundo Diferente”. Durante la aplicación se tuvieron que modificar ciertas actividades por día, además de no realizar las preguntas que se tenían pensadas al final de cada juego por la misma experiencia del piloteo que nos permitió observar que los niñ@s se desesperarían si les interrumpíamos la dinámica de juegos. De manera que en la primera sesión se realizaron las cinco actividades programadas para ese día.

- ◆ Aplausos
- ◆ Fantasmas
- ◆ Ponle la nariz al payaso
- ◆ La vara de la comunicación
- ◆ El nudo

En la segunda sesión se modifico el orden de las actividades que se tenían programadas, además de quitar algunas según nuestros criterios, quedando el día de la siguiente manera.

- ◆ El gato
- ◆ Papelitos y animales

- ◆ Teléfono veloz
- ◆ Orden en el banco
- ◆ La araña maraña

En la tercera sesión se tenían contemplado el realizar dos actividades, el fólter y el mural, pero la primera no se realizo ya que la mayoría de los niñ@s no había llegado, por lo que se empezó con el mural alusivo al mes de diciembre.

En la última sesión del taller, no se realizo una de las actividades llamada arquitectos debido a que los niñ@s no quisieron realizarla, quedando el día con cuatro actividades.

- ◆ Canción Animal
- ◆ Sillas cooperativas
- ◆ Paracaídas y pelotas
- ◆ Rompecabezas

De acuerdo a lo observado en el taller, notamos que en el primer día se comenzó con las actividades media hora después, contando con siete de los 11 niños, de los cuales dos niñas, las únicas en llegar a las cuatro de la tarde, estaban molestas por la llegada tardía de los demás, lo que provoco que una de ellas no se integraran al primer juego. Al final de la sesión se formo un circulo y comenzamos a preguntarles cómo les había parecido el primer día del taller, la mayoría de los niñ@s no contestaban o seguían la respuesta dada por otro niñ@. De hecho nos pidieron que no les hiciéramos preguntas, que eran aburridas, lo único que tenía importancia para ellos era el jugar.

El segundo día, tomando en cuenta lo anterior, decidimos hacer un cierre menos formal, tomando en cuenta que la información que queríamos obtener con éstas preguntas nos la podría dar la misma grabación, lo cual pudimos confirmar al analizar el mismo. Al final de ese día nos reunimos todos en un lugar que les pareciera más cómodo a los niñ@s para charlar con ellos de manera más sencilla, para que no lo tomaran como un examen, sin embargo los niñ@s estaban más interesados en satisfacer su apetito (dado que hubo refrescos y alimentos), que en platicar con nosotros, acerca de lo que les pareció la sesión y de cómo se sintieron.

Finalmente pensamos que para las dos ultimas sesiones se les harían preguntas esporádicamente durante la realización de los juegos, sin que esto se viera como una entrevista. El tercer día se realizo así y funciono, sobre todo por la actitud de disponibilidad de los niños durante la creación del mural navideño, ya que mientras trabajaban y estaban tan concentrados en lo que realizaban también contestaban poco a

poco cada una de nuestras preguntas, por lo mismo no quisimos cortar su creatividad y no se les aplico la actividad del folder.

El ultimo día del taller los niñ@s se negaron a jugar "Arquitectos" algo que nos sorprendió porque en el piloteo los niñ@s estuvieron entusiasmados con ese juego, de manera que optamos por no ponerlo y que ellos eligieran que querían jugar. Curiosamente el juego que más les gusto fue "Araña Maraña " en donde se tenían que abrazar unos con otros, cosa que no hacían antes en otros juegos, pues el solo el tomarse de la mano era motivo de molestia y enojo.

Además se grabaron juegos que se realizaron minutos antes y después del taller, lo que nos permito observar algunos datos relevantes entre los niños como fue, con quien se juntaban más, como se agrupaban más fácilmente las niñas que los niños, que conflictos se suscitaban y como los solucionaban, así como saber que tipo de actividades preferían y que no se realizaron durante el taller.

### **3. CAPÍTULO III. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS**

En el presente capítulo se mostraran los resultados y el análisis obtenidos de la metodología aplicada en éste estudio de caso, de acuerdo a las entrevistas lúdicas, la observación durante nuestro servicio social, el diagrama de preferencias y el taller de cooperación como se desarrolla a continuación.

#### **3.1 LOS NIÑ@S EN LA LUDOTECA MUNDO DIFERENTE**

Para llevar a cabo el análisis de las entrevistas fue necesario utilizar el programa Nudist, el cual nos permitió codificar las categorías que nos hablan del significado del juego para el niñ@ urbano y lo que representa la ludoteca como espacio diferente en su vida cotidiana (Ver Anexo E).

Las citas que se muestran en el texto se tomaron de las entrevistas realizadas los días 23 y 24 de noviembre del 2001, a los niñ@s que asisten a la ludoteca Mundo diferente.

Los resultados obtenidos de acuerdo a las categorías nos permiten conocer el significado del juego y de la ludoteca para los niñ@s, además de saber si la ludoteca es un lugar vigente para el niñ@ urbano hoy en día.



En las entrevistas lúdicas que se realizaron a los niñ@s que asisten a la ludoteca "Mundo Diferente", se pudo encontrar lo siguiente:

Los niñ@s hacen referencia a sus hogares como un lugar carente de recursos y de personas con las cuales se pueda jugar y lo mencionan así:

*"Es que allá en la casa, este nada más es mi hermana y yo, y no podemos hacerlo porque no tenemos a muchos (Luz 10 años)*

Es importante que un niñ@ en un espacio como lo es su hogar se encuentra restringido en cuanto al juego, ya que los padres lo regañan por hacer tiradero, correr, hacer ruido, así como en la escuela también se les prohíbe moverse con libertad durante los momentos de juego.

*"Porque hay muchos juegos y podemos jugar y eso que no podemos hacer en nuestra casa porque dejamos tiradero y vamos hacer nuestra tarea, mi mamá nos regaña y hace que levantemos" (Joselin, 8 años)*

*"Porque mi mamá no me deja, porque tengo muchos juegos en mi casa y no me los deja bajar, me dice que no" (Cristina, 9 años)*

*Tienen recreo:*

*"Pues si, pero no nos dejan correr.*

*Y no hacen nada, nada, nada, y no se juntan entre ustedes o que hacen*

*Nada mas nos juntamos...*

*Y que hacen cuando se juntan*

*Nada más platicamos. (Fernando, 11 años)*

Aquí vemos la restricción de la escuela hacia los niñ@s por moverse libremente y el jugar a lo que ellos deseen, quedándose por lo tanto con el deseo de jugar.

Lo anterior nos refleja que a los niñ@s se les restringe su libertad en su casa y/o escuela, pues existen reglas que limitan sus comportamiento al jugar.

Como se puede notar, la manera en como los niñ@s quieren jugar no es permitida, por lo que los niñ@s se la pasan viendo solo la televisión como su mayor entretenimiento, y en caso de que jueguen es con su videojuego o bien juegos que solo involucren a sus

hermanos, que por lo regular no pasan de dos hermanos, esta forma de entretenimiento provoca que los niñ@s se encuentren quietos y callados.

Los niñ@s mencionan que les gustaría jugar más con sus papás en sus casas, ya que los padres son los que se la pasan la mayor parte del tiempo fuera de sus hogares o bien viendo televisión.

*"Hay mi mamá no, porque luego está lavando o luego o hay días los lunes los miércoles y los viernes no puedo jugar con ella porque se va a trabajar" (Joseline, 7 años)*

*"porque mi papá casi no nos saca al parque porque se va a trabajar" (Cristina, 9 años)*

En los espacios públicos como la calle, a los niñ@s no se les permite salir, a menos que sean acompañados por una persona mayor, esto lo explican cuando dicen que en la calle no juegan con nadie, pero que cuando llegaban a salir al parque a jugar era con familiares, amigos y/o vecinos.

También expresan que sus padres en muchas ocasiones no les permiten jugar en lugares públicos por la inseguridad que en estos espacios se presentan, así lo explican:

*"porque luego hay muchos camiones y te puede pasar un accidente o luego te pueden robar, decir que es o sea varias cosas malas que te pueden hacen en la calle, te pueden asaltar en los micros" (Joselin, 8 Años)*

La calle fue otro de los lugares que tuvo varias sugerencias. Los niñ@s manifestaron su inquietud por la inseguridad que se vive con los asaltos a casa y en la vía pública, por lo que ellos opinaban que no deberían haber robos. Respecto a los lugares para jugar como los parques, sugieren más juegos como la resbaladilla y hasta juegos de mesa, incluso más tiendas para comprar cosas y hacer más divertido su juego. La inquietud por la contaminación y el ruido también salió a flote.

*Que te gustaría que hubiera en la calle:*

*" Que no hubieran rateros" (Rocío, 9 años)*

*" Que no haya tanto ruido" (Andrea, años)*

*" Menos contaminación" (Fernando, 11 años)*

Los niñ@s nos sugieren que en la escuela debería de contar con juegos como los que se ven en los parques, como resbaladillas y columpios, porque son divertidos. Además de algunos servicios como son una papelería, tener más libros para conocer cosas y salones, contar con un ambiente tranquilo y sin tanto ruido. También expresaron la idea de tener a una maestra más tolerante y que no los regañara o se enojara tanto con ellos.

*Que te gustaría que hubiera en la escuela:*

*“juegos como la resbaladilla y el columpio, porque esos son más divertidos”*

*(Cristina, 9 años )*

*“una papelería, pues para que cuando se me olvide algo, nadamás voy a comprarlo” (Rocío, 9 años)*

*“que no sea tan enojona la maestra, es que nos regaña mucho” (Rocío, 9 años)*

De acuerdo a lo mencionado con anterioridad podemos ver que en cada uno de los lugares predomina el interés de los niños por los juegos y el jugar. Además de expresar sus sentires de los espacios a los que acuden cotidianamente como son la inseguridad que se vive en las calles, el no contar con espacio y juguetes en sus casas, así como tener maestros que los regañan casi todo el tiempo.

Por todo lo anterior vemos la necesidad del niñ@ por tener un espacio que le permita jugar como ellos prefieran.

Por tanto los niñ@s mencionaron a la ludoteca como tal espacio ya que en la ludoteca se puede contar con diversos recursos entre los cuales mencionaron:

La diversión, la cual no debe caer en lo monótono, por ello deben experimentar juegos nuevos, como los que ponen los ludotecarios y no solo atenerse a los juguetes de la ludoteca. Esto nos lleva a la importancia que tiene para los niños el tener más personas con quien jugar, entre estos otros también se encuentra la interacción con otros niñ@s, ya que en la ludoteca pueden conocer y convivir con más niñ@s realizando actividades grupales, siendo por tanto ésta, una razón para que los niñ@s acudan a la ludoteca, pues mientras más niñ@s sean mayor será el número de actividades para realizar.

Otra de las razones por la que consideran a la ludoteca un lugar inigualable es porque la ludoteca les brinda un lugar seguro en el que sus padres les permiten asistir pues no hay peligro de estar expuestos a un accidente, de ser asaltados o de ver cosas inapropiadas.

*“La ludoteca, porque en la calle hay rateros que roban cosas... y para que no los veamos si hacen algo” (Fernando, 11 años)*

La libertad también es un aspecto relevante de la ludoteca ya que pueden jugar, conocer y convivir con más niños, sin que existan restricciones o condiciones de sus padres, que son los que deciden cuando y como deben jugar sus hijos sin tomar en cuenta como el niño experimenta el jugar en su vida cotidiana.

También se mencionó que la ludoteca es un espacio que les da a los niños la posibilidad de que ellos sean los que establezcan sus propias reglas al jugar e interactuar con los demás niños sin tener a un adulto imponiéndoles que hacer. Además de que les permite experimentar el jugar de la manera que quieran dando la facilidad y la libertad al niño de explorar lo que en otros espacios no es permitido.

La ludoteca entonces permite a través de esta libertad que se tiene y que experimenta el niño que exprese sus sentimientos y emociones mejorando de este modo su calidad de vida.

*Oye Caro y porque te gusta estar en la ludoteca:*

*“porque se puede hacer ruido y nadie te dice nada y porque jugamos y hacemos competencias” (Cristina, 9 años)*

*“que hay más maestros acá...porque hay mas juegos...porque aquí hay juegos y en otros lados no”.(Fernando, 11 años)*

Los recursos materiales, fue un punto que hizo que los niños eligieran a la ludoteca como un lugar ideal para ellos, pues mencionaban mucho que les gustaba por la gran cantidad de juguetes que habían aquí y todas las posibilidades para poder jugar. Lo cual nos hizo ver factores que sin un espacio como la ludoteca hubiera sido difícil notar ya que entre los juguetes y juegos que hay en la ludoteca se ven las preferencias de los juegos por parte de los niños, agradándoles aquellos que les impongan un reto pero que además sean divertidos o de estrategia por lo que no les atraen los juegos que son de pilas o que se mueven por si solos, ya que no les permiten a los niños interactuar con el juguete.

Hay que notar también que entre los juegos que no les agradan tiene mucho que ver con la edad del usuario, pues en ocasiones el juguete resulta muy fácil o difícil lo que lo vuelve aburrido

La ludoteca también nos permitió ver que las preferencias de los niñ@s por los juguetes se debía aparte de la facilidad del juguete, la identificación del niñ@ con el juguete de acuerdo a su género o bien aquellos que tenían una relación con lo que ellos viven u observan en su vida cotidiana.

Lo anterior nos lleva a decir que la importancia de jugar para los niñ@s es primordial y debe de contar con diversión.

Los dibujos hacen de la ludoteca un lugar bonito, debido a que está decorada de acuerdo a los gustos de los niñ@s, así como el encontrar un lugar que refleje su pertenencia a la ludoteca.

*La estética del lugar para los niños es algo muy importante y lo mencionan así:*

*“Y los dibujos que ponen los maestros con su ayuda para que la ludoteca se vea bonita” (Joselin, 8 años).*

Otro aspecto son las relaciones interpersonales que se llevan en el lugar ya que los niños al escoger sus equipos para jugar y cuentan con familiares dentro de la ludoteca, prefieren escoger a sus primo y/o hermanos. Con excepción de una niña, que prefería que el maestro los escogiera, para que así pudiera conocer más niñ@s.

Algunos niñ@s explicaban que preferían escoger sus equipos puesto que esto podría asegurarles la victoria.

*“Porque así escogemos a los que corren más rápido”*

*Y que tiene que ver si corre más rápido?*

*“Porque así gana y si no luego luego pierden y a mi siempre me gusta ganar”*

*(Joselin, 8 años)*

Por lo que relacionaban el ganar con el tipo de compañeros que tenían para jugar.

Esta manera de escoger a sus equipos por parte de los niñ@s esta en estrecha relación con el hecho de con quien les gusta jugar, pues se mantiene la misma preferencia, es decir, con sus hermanos, primos, con otros niñ@s y/o inclusive con todos, porque a algunos les permite conocer a otras personas.

En cuanto a la actitud que tiene los niñ@s al jugar y ganar, la gran mayoría mencionan que se siente bien divertido, que en si fue un elemento que se repitió en el transcurso de las entrevistas y al hacerles la misma pregunta pero en particular en un juego que a ellos les gusta mencionan que: les da emoción, diversión, alegría, se ponen

felices, se sienten bien, inclusive mencionan gane como parte de sus sentir en ese momento.

Aunque también hubo quien a pesar de ganar expresó no sentir nada, puesto que era parte del juego par unos ganar y los otros perder.

En cuanto a la derrota algunas veces los niñ@s mencionaban que cuando pierden se sienten mal.

*“Pues me siento mal, pero pues nada más es un juego” (Fernando, 11 años)*

Pero cuando perdían un juego en específico salían a relucir sus sentimiento porque dicen que : se aguantan, no es divertido, se sienten mal, se sienten tristes.

Con lo anterior vemos que los niñ@s experimentan sentimientos encontrados al perder y al ganar, lo cual revalida la importancia que le atribuyen ellos al éxito o al fracaso durante el desarrollo o la conclusión de los juegos.

Al preguntarles si les gusta compartir con los demás niñ@s mencionan que les gustaba compartir todos lo juguetes y cuando mencionaban que no les gustaba compartir era por el tipo de juego, pero en general a casi todos los niñ@s le gusta compartir los juegos, lo que permitió validar la importancia del compartir y la efectividad de la asistencia a la ludoteca, porque esto les permitía interactuar con más niñ@s y como consecuencia jugar con ellos:

*“ Porque así juego con todos*

*“Para que todos los vean y jueguen con ellos”*

*Porqué te gusta compartirlos?*

*“Porque todos agarren el que quieran y puedan jugar” (Luz, 10 años)*

*“Pues...para que alguien más juegue si quiere jugar o quiere hacer algo.”*

*“Porque así otros niños juegan conmigo y eso”. (Fernando, 11 años)*

*“O sea que todos nos sentemos juntos en las mesas porque todos somos amigos”  
(Joselin, 8 años)*

Otro aspecto en cuanto a la relación que existe entre los niñ@s y el juguete notamos por medio de la pregunta “quieres meter los cubos en el bote” la cual se encuentra en nuestra entrevista lúdica, que los niñ@s aceptaban el reto de meter los

cubos en el bote, la mayoría diciendo si y otros solo moviendo la cabeza, aunque Joselin lo acepto con mayor emoción:

*“Porque voy a poder” (Joselin, 8 años)*

En esta actividad cuando los niñ@s no le atinaban lo atribuían al bote, ya sea porque: estaba lejos, estaba muy chiquito o porque pegaban y se salían los dados.

También los niños lo atribuyeron a ellos mismos su falta, ya sea porque; no le atinaban, no tenían puntería, no ponían atención, por los nervios se les caían o porque definitivamente no podían meterlos.

Lo interesante fue que cuando los niñ@s superaban al reto nunca lo atribuyeron al bote, es decir porque este estaba cerca o muy grande, sino todo lo contrario lo atribuyeron a ellos mismo: le atiné, sabia que los iba a meter.

Al pasar a la siguiente actividad que era armar el rompecabezas la mayoría aceptó armarlo porque estaba chiquito, o porque querían saber como era y cuantas piezas tenía y lo armaban siguiendo la forma de la figura y los colores.

A la mayoría les gustó esta actividad, mientras que a otros les cayo mal porque decían que *se movía todo y estaba chiquito...* atribuyendo de esta manera al juguete la razón por la que no pudieran armarlo, no obstante todos lo armaron y les gustó porque estaba fácil y chiquito.

La ludoteca también nos permite conocer las razones por las que los niñ@s incluyen o excluyen a los otros, uno de estos factores era el de género, pues notamos que en el caso de las niñas la mayoría de ellas preferían jugar con otras niñas y en caso de que un niño quisiera jugar con ellas, solo se aceptaba si éste era familiar de alguna de las niñas.

Otro factor era que a los niñ@s no les gusta jugar con otros niñ@s que acaparan el juego, hacen trampa o son groseros con los demás.

*“Porque es que, luego mis compañeros son payasos o este son tramposos... porque luego me dicen tonta y a mi no me gusta que me digan” ... (Joselin 7 años)*

*“Es que luego estoy en la cocinita y ella nada más me dice que acomode las cosas porque las desacomodé” (Rocío, 9 años)*

Algunas sugerencias que los niñ@s dieron era que la ludoteca es un lugar que cuenta con todo, y sugirieron solo que debía tener más juegos, más niñ@s para jugar y que hubieran más dibujos.

En general las razones por las cuales los niñ@s asisten y permanecen en la ludoteca están en estrecha relación con las limitantes que ellos experimentan en sus hogares como son : los recursos materiales con las que cuenta la ludoteca, la cantidad de niñ@s que concurren a ésta, los dibujos con los que se adorna el lugar, la libertad que puede desarrollar al jugar dentro de este espacio, la seguridad que ese lugar les provee y sobre todo el tener un espacio en donde se pueda jugar y aprender.

Los niñ@s no conciben a la ludoteca como un lugar educativo pero les agrada mucho el realizar actividades lúdicas, siendo por tanto un lugar alternativo que les permite expresar sus sentires al jugar y al convivir con más niñ@s en su vida cotidiana, validando la importancia de la ludoteca.

Así pues hay una gran similitud entre lo que dicen y lo observado respecto a sus interacciones y preferencias dentro de la ludoteca Mundo Diferente, lo cual se puede ver también en la dinámica y el perfil de los niñ@s.

Lo mencionado por los niñ@s respecto a como viven el juego y lo que representa la ludoteca en cuanto a normatividad, libertad y seguridad nos permite concientizar más acerca de los alcances que tiene la misma como espacio alternativo, uno de estos alcances sería mejorar la calidad de vida de los niños. Así como el diseñar métodos que propicien que los niñ@s expresen con libertad sus propias inquietudes y necesidades, de manera que esto nos haga reflexionar sobre el desarrollo que tienen los niñ@s y permitirles participar en el mismo. Consideramos que la ludoteca representa sin lugar a duda para el niño urbano un lugar vigente en contraste con otros espacios o recursos con que cuenta para su diversión, porque a diferencia de otros lugares como los parques, los centros recreativos, etc., la ludoteca como lugar propio para jugar brinda al niño el ser escuchado e involucrarlo a participar en su propio desarrollo social.

### **3.2 DINÁMICA Y PERFIL DE LOS NIÑ@S**

Con ayuda de la bitácora y el diario de campo utilizados durante los seis meses en la ludoteca, nos permitió sacar cómo era la dinámica de los niños en la ludoteca y el perfil de cada uno de ellos.



La dinámica de grupo que observamos era que muy difícilmente los hermanos se ponían a jugar con los demás niños, además que existía mucha rivalidad entre los mismos hermanos al estar jugando, puesto que uno siempre quería sobresalir o dominar al otro hermano. También notamos que los hermanos y vecinos que ya se conocían, no cooperaban fácilmente durante el juego, puesto que había constantes riñas por hacer imponer cada quien su punto de vista, además que se notaba mucho la rivalidad cuando se hacían competencias entre varios equipos, y si algún equipo perdía había riñas dentro de cada equipo por motivo de la derrota.

Otra de las cosas que notamos fue cuando a los niños los pusimos hacer un mural alusivo a las fiestas patrias difícilmente compartían el material con los demás, incluso a pesar de conocerse entre hermanos y vecinos era muy pronunciada esta dificultad. Aún cuando todos estaban en una mesa, cada quien trabajó por su lado sin tratar de participar en la tarea del otro siempre y cuando este otro no tomara de sus materiales.

Se realizaron actividades que nosotros promovimos, en equipos de niñas por un lado y en otro de niños, donde se marco mucho la competencia por ver quien realizaba el mejor dibujo, así como ver el surgimiento del líder dentro de cada grupo, el cual dirigía y criticaba fuertemente algo que no le gustaba. En general notamos una fuerte rivalidad entre los equipos, así como cierta cooperación cuando hay un fin mutuo por alcanzar y para superar al otro equipo.

De manera individual los niños se adueñaban de los juguetes, algunas veces los compartían con otros niños, pero por lo regular los prestaban a sus vecinos o hermanos, lo mismo pasaba al hacer equipos y jugar, ya que por lo regular ellos elegían a sus equipos. Cuando nosotros les asignábamos con quienes jugar siempre había gestos y palabras de inconformidad.

Es importante aclarar que esta dinámica que ejercían era general, ahora vale la pena mencionar cual era el perfil de cada niño para tener mayor referencia de las interacciones de los niños y su desarrollo dentro de la ludoteca, por lo que a continuación se describe el perfil de los niños derivados de las observaciones realizadas durante los seis meses previos a la participación en las entrevistas lúdicas y al taller de cooperación.

Berenice.- con 8 años y cursando 3º de primaria, desde su llegada a la ludoteca notamos que jugaba sola, debido a que le gustaba permanecer separada de los demás niños y cuando jugaba acompañada era con algún ludotecario, ocupando regularmente la sección de vida cotidiana, además de que no compartía este espacio con los otros niños. Sin embargo cuando se trataba de juego asesorado en algunas ocasiones llegó a participar por sugerencia de los ludotecarios, aunque manifestando su inconformidad. Es

importante señalar que Berenice es una de las niñas que más se ha mantenido en la ludoteca desde que ésta se reabrió. Mientras se prolongaba su estancia en la ludoteca, su relación con los demás iba cambiando, ya que su interacción con los demás era mayor. Lo anterior nos ha permitido observar que Berenice cada día se socializa más con los otros niños tomando en cuenta que juega y comparte juegos y juguetes con los demás.

Rocío y Joselin con 9 y 7 años, cursando 4° y 2° grado de primaria respectivamente, son hermanas y a ambas les gustaba jugar juntas en un inicio, por lo que no jugaban con los demás, pero se han ido relacionando mejor, llegando inclusive a cooperar con los otros. Rocío al no estar de acuerdo en jugar algún juego se alejaba de los otros niños de la ludoteca y manifestaba su inconformidad haciendo ruido para llamar la atención y molestar las actividades de todos. En ocasiones hacía lo mismo debido a que no se jugaba lo que ella quería, o cuando perdía en algún juego. El mayor cambio que notamos fue cuando faltó durante un mes por cuestiones económicas (como lo expresaron éstas niñas), ya que a su regreso, ya no manifestaba de esa manera sus inconformidades. Creemos que tal vez fue la resignificación que le dio a la ludoteca y su compañeros de la misma.

Joselin por su parte es muy ágil para los juegos y le gusta ser el centro de atención, además de que siempre quería ganar haciendo trampa e imponer su punto de vista a los demás, lo que provocaba en varias ocasiones que los niños no jugaran más con ella. Durante el tiempo que ha estado en la ludoteca se han notado cambios, ya no quiere ganar, sino jugar, respetando las reglas de los juegos (no hacer trampa) y las sugerencias de los niños.

Andrea.- Con 8 años y cursando el 3° de primaria, se desenvuelve de manera tranquila y relajada en la ludoteca, para ella lo importante es jugar, no importa si pierda o gane durante los mismos. Al parecer su autoestima es elevada pues no responde a las burlas de los otros niños por diferentes causas, siendo éstas al inicio muy frecuentes, otra de sus características es que tiende a ser participativa y obediente. Ahora bien, al transcurrir el tiempo hemos visto que ya no se mantiene callada cuando la agreden, sino que se defiende.

Fernando de 11 años y Cristina de 9 años, son hermanos y al mismo tiempo primos de Luz de 11 años y Lucía de 7 años que son hermanas, cursando sexto, cuarto, quinto y primero respectivamente. Su desenvolvimiento es muy bueno dentro de la ludoteca, no tienen ningún tipo de problema en cuanto a socialización, pero si últimamente Cristina se preocupa mucho por la competencia, ya que quiere ser la mejor en todo juego que

establezcamos. Algo que es importante señalar en cuanto a Cristina, es que recientemente nos comentó su mamá que tenía dos problemas físicos, uno en el oído izquierdo, debido a que no oye de ese lado y otro que parece ser un problema cardíaco. Al inicio ella era muy fuerte al jugar pero en los dos últimos meses se ha mostrado muy débil, puesto que llora y se siente agredida si durante el juego alguien le ha pegado sin ninguna intención. El caso de Fernando podemos decir que dentro de la ludoteca es un niño bastante tranquilo y que a pesar de que se le agreda, no contesta a tales ofensas que se le puedan hacer, aunque cuando un niño de la ludoteca lo agredió con un golpecito, él estuvo apunto de regresárselo, pero se contuvo. En los primeros meses su relación con su hermana Cristina era magnífica, pero últimamente nos ha comentado su mamá que la ofende mucho, con lo cual su relación como hermanos no ha mejorado, tal vez porque se han vuelto más independientes.

Por su parte Luz que es hermana mayor de Lucía cooperaba y compartía mucho dentro de la ludoteca, sin embargo lo que sí notamos es que ella casi le hace todo a su hermana y por lo que a ésta le cuesta trabajo hacer las cosas por si misma. Creemos que esta última es muy tranquila y juega con todos los niñ@s de la ludoteca y cuando ya no quiere jugar, ella solita se ponía a jugar con algún maestro y no por alejarse del grupo, sino porque ya había convivido con los otros, para posteriormente jugar ella sola. En los últimos dos meses también ha mostrado Luz un cambio, pues no acepta a ningún niño o niña nuevo en la ludoteca, mientras que antes si lo hacía, se ha apropiado del espacio y no quieren ningún extraño en este territorio (la ludoteca) que lo ha hecho suyo.

Martín de 7 años cursando el 2º grado de primaria, teniendo menos tiempo en la ludoteca, hemos notado que presta mucha atención a todo lo que le rodea para después saber como actuar en cada una de las situaciones que se le presentan. Le gusta mucho interactuar con los otros niñ@s y le gusta cooperar cuando todos juegan, lo que le molesta es que otro niñ@ lo mande a hacer algo cuando el no lo quiere hacer, además que con los niñ@s más grandes como Luz y Fernando siempre expresa su inconformidad ya que ellos le imponen y le reclaman a él que no coopera, cuando son realmente ellos dos los que no cooperan durante algunos juegos.

Finalmente Adjanni de 5 años cursando preprimaria y Oscar de 7 años cursando el primer grado de primaria, son hermanos y los últimos que se inscribieron. Adjanni como hermana menor no le gusta interactuar con los demás niñ@s, casi siempre se la pasa cerca de algún maestro poniéndose a platicar con él o ella, después poco a poco se acerca con los demás niñ@s y empieza a observar lo que los demás hacen pero sin jugar. Recordemos que Adjanni es de las más pequeñas y va en preprimaria, por ésta razón se

deba su poca interacción con los otros niños, aunque esto no impide que ella de sugerencias para solucionar algún problema que se presente con sus compañeros. En cambio su hermano Oscar si juega y mucho, siempre quiere sobresalir y ser el mejor, pero cuando no se dan las cosas como el quiere que salgan se enfurece y se muestra muy agresivo con todos y se va a algún rincón y ahí se queda no hablándole a nadie y si alguien se acerca sea niño o maestro, no le dirige la palabra y muestra su descontento. Debido tal vez a ésta actitud los niños no han llegado a aceptarlo del todo.

De acuerdo a lo anterior podemos ver que la ludoteca representa para los niños un lugar en donde es posible entablar relaciones, compartiendo y participando en diferentes actividades, así como interactuar con diversas personas como lo son familiares, vecinos, ludotecarios y desconocidos.

A la ludoteca la ven como un lugar en donde se puede ser el centro de atención y se pueden expresar sin ser reprendidos. Ellos lo demuestran cuando dan sugerencias sobre algún problema y son escuchados por los demás, también cuando expresan sus inconformidades ya sea aislándose, haciendo gestos, pronunciando palabras de inconformidad, evitando jugar con los que hacen trampa, no hablándoles a los demás y enfurecerse con toda la libertad.

Es sorprendente notar el cambio de su comportamiento de los niños durante su estancia en la ludoteca entre estos cambios encontramos que los niños han disminuido de alguna manera el querer solo ganar o competir pues se pudo notar que ahora ya disfrutan un tanto más del juego y no se preocupan tanto por competir, así como de tratar de ser un poco más tolerante con los demás.

Otro punto es el ver que el uso que los niños le dan a la ludoteca, en un principio lo usan de manera individual ya que los niños llegan a tener un juguete o juego su preferencia el cual procuran que no sea tocado o invadido por otro niño, pero al aumentar su estancia en la ludoteca se puede notar que los niños comparten más los juegos y los juguetes. Lo anterior nos revela como la ludoteca es capaz de promover el compartir un espacio en común.

Lo mejor de todo es que durante este tiempo en la ludoteca Mundo Diferente, los niños llegaron a considerar a la ludoteca como un lugar que les brinda muchos beneficios, y lo demostraron cuando después de un tiempo de asistir a la ludoteca, por causas ajenas no pudieron acudir a este lugar y a su regreso se mostraron con una mejor disponibilidad para disfrutar de su estancia, lo cual nos hace ver que los niños resignificaron y valoraron aún más el tener un espacio como lo es la ludoteca.

### 3.3 DIAGRAMA DE PREFERENCIAS

Se llevó a cabo la realización de un diagrama de preferencias, el cual se agrego al final de las entrevistas lúdicas, para lo cual se elaboro un tren de papel con tres vagones en donde se pedía a cada niñ@ que colocaran los muñequitos con el nombre de sus compañeros en éstos. El motivo de éste diseño fue para conocer las preferencias y lazos afectivos que tienen los niñ@s en relación con los demás niñ@s que asisten a la ludoteca. Ver cómo los agrupaban en los respectivos vagones, además de hacerles algunas preguntas del por qué la colocación de los niñ@s en determinado lugar, con la finalidad de explorar con quién convive más, con quién menos, y si esto de alguna manera nos permite comparar o verificar lo que se ha venido observando de sus interacción con los demás durante los seis meses en la ludoteca.

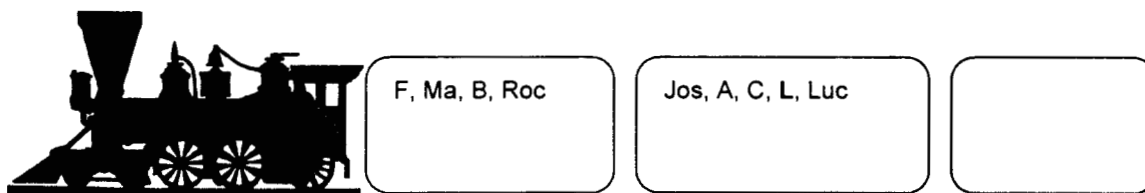
Algo que es importante mencionar es que se tenían planeadas nueve entrevistas, de las cuales sólo se realizaron siete, por ello en el presente análisis aparecen solamente siete trenes. Los trenes faltantes son los que corresponden a Berenice y Martín.

Las iniciales en negritas indican en donde se ubicó cada niñ@ dentro del tren, así como el nombre de los niñ@s como se cita a continuación:

Luz – Luz    Luc – Lucía            Jos - Joselin            Ma - Martín    C- Cristina  
A - Andrea    Roc – Rocío            F – Fernando            B - Berenice

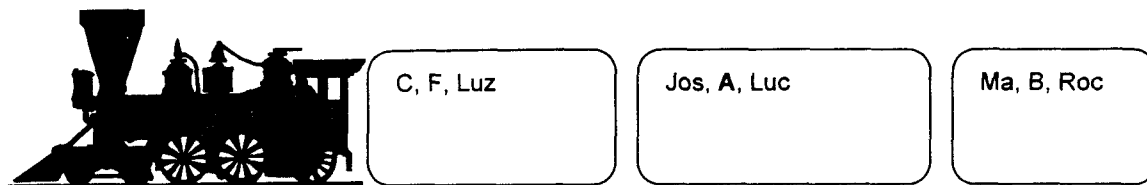
Cada niñ@ nos dio sus razones particulares para elegir y acomodar a sus compañeros en la forma que se muestra en los trenes, veamos que nos dijo cada uno de ellos:

Preferencias de Luz:



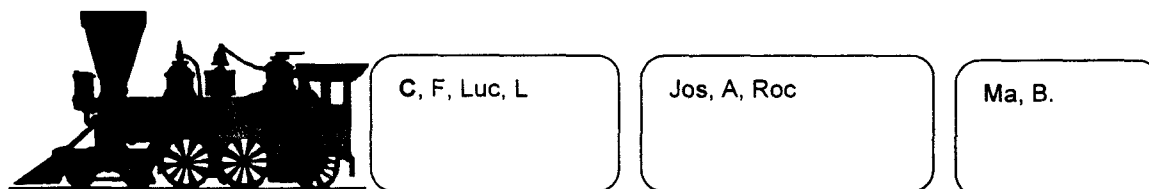
Luz se ubicó en el segundo vagón y a sus lados a Cristina su prima y Lucía su hermana, las coloca de esa manera porque dice que ellas siempre quieren estar con ella. También se encuentran en su vagón pero al inicio Joselin y Andrea, pero no comenta nada de ellas.

Preferencias de Andrea:



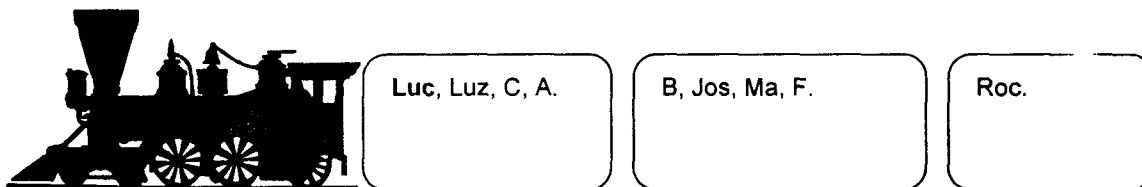
Andrea al iniciar la actividad ya estaba algo cansada y sólo narra que la forma de acomodarlos es porque así se le ocurrió y porque van de tres en tres. Tomando en cuenta las entrevistas, Jos es la única que considera a Andrea su mejor amiga lo que Andrea no argumenta, pero si coloca a Jos junto a ella en el vagón.

Preferencias de Cristina:



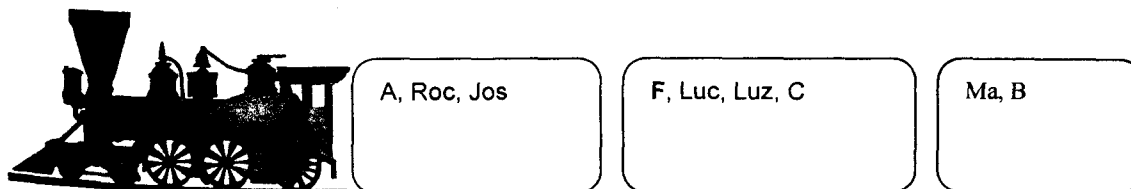
Cristina se ubica en el primer vagón junto con el resto de sus parientes (Fernando su hermano y sus primas Lucía y Luz) pues dice que ellos son los que juegan con ella.

Preferencias de Lucía:



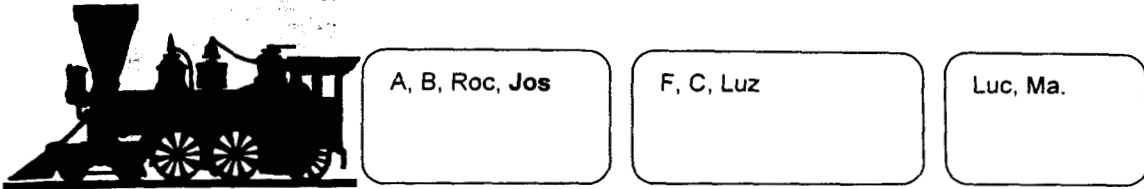
Lucía no dice nada acerca de la colocación de los niñ@s en el tren. Sin embargo sus preferencias por su prima, hermana y vecina se evidencian en la forma de colocarlos en el tren. Ya que las coloca al inicio del tren con ella.

Preferencias de Fernando:



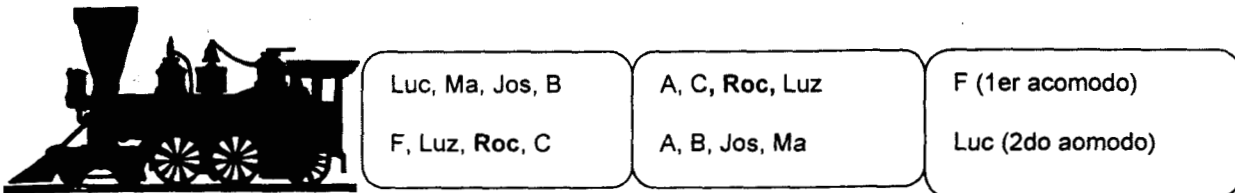
Fernando por su parte se ubicó al inicio del segundo vagón seguido por sus primas Lucía y Luz y al final su hermana Cristina, argumentando que porque son sus familiares y le gustaría ir con ellas.

Preferencias de Joselin:



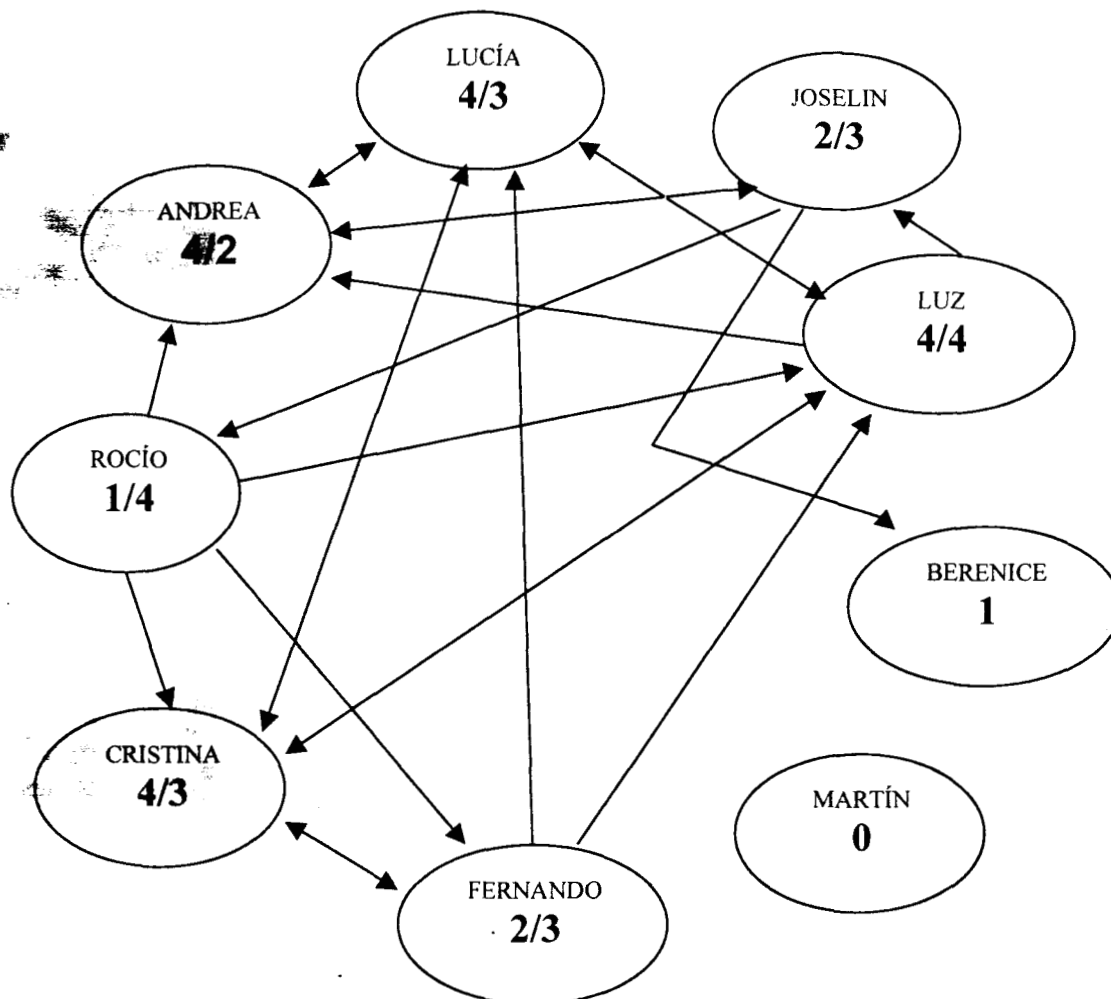
Joselin, argumentó que le agradaría ir en el vagón junto a Andrea porque es su mejor amiga y también con Berenice, porque dice que se está haciendo su amiga y a Rocío porque es su hermana.

Preferencias de Rocío:



Por último Rocío que se notó algo apática a la actividad, y colocó a los niños por estaturas, de la más pequeña al más grande, a pesar de hacerle la sugerencia de que si no fuera por estaturas cómo los colocaría, hizo lo mismo la segunda vez pero a la inversa. Esto está ligado a lo que nos comentó durante las entrevistas, ya que nos dijo que con todos le gustaba jugar, no tenía ninguna preferencia en especial. Lo que nos parece importante es que los ubicó muy bien por estaturas, es decir, reconoce y compara a los niños físicamente entre ellos y respecto a ella.

De acuerdo a ésta elección por parte de los niñ@s para ir con determinados niñ@s dentro del tren se obtuvo el siguiente diagrama, que nos permitirá conocer cuales fueron los criterios que utilizaron los niñ@s para colocarlos de esa manera.



Este diagrama nos muestra las preferencias de cada niñ@ respecto a los demás que asisten a la ludoteca, lo cual es previo al taller de cooperación.

El primer número nos dice cuantas menciones obtuvo cada niñ@ por parte de los demás para ir de acompañante. El segundo número corresponde a las menciones que cada niñ@ hizo para elegir a sus compañeros, por ejemplo, en el círculo de Giovanni las flechas que salen del círculo hacia Lucía, Luz y Cristina, son porque las eligió de acompañantes, las flechas que se dirigen a Fernando provenientes de Rocío y Cris nos indican que ellas lo eligieron de acompañante. Así podemos notar que se eligió más a Andrea, Lucía, Luz, y Cris de acompañantes, con cuatro menciones, siendo éstas tres últimas familiares (hermanas y prima respectivamente). Además de que éstas menciones coinciden de cierta manera con el número de veces que ellas seleccionaron a sus acompañantes, existiendo una relación mutua entre a quién nombrar y quien las elige.



Por otra parte Fernando y Joselin tuvieron dos menciones, siguiéndoles Rocío y Berenice con una mención y finalmente Martín que no fue elegido por ninguno de los demás niñ@s para ir en su vagón. Nuevamente se ve la relación de cuantas veces fueron elegidos y a quienes nombraron.

Lo que podemos interpretar de lo dicho por los mismos niños es que los criterios que utilizaron para elegir y colocar a los niños de diferente manera en los vagones gira en torno a sus lazos familiares y a la amistad, la interacción que han tenido en la ludoteca, género y a cómo se perciben entre ellos.

Como era de suponerse el grupo que se mostró más cohesionado dentro del tren es el de los "primos"<sup>2</sup> quienes se eligieron mutuamente. Sin embargo encontramos cierta diferencia de género respecto a con quién interactuar, aún siendo familia, ya que Fernando elige a sus primas, pero ellas no lo escogen, esto es algo de lo que se ha observado durante el tiempo que han estado en la ludoteca, ya que entre niñas comparten juegos y juguetes, dejando a Fernando más relegado de sus actividades, claro excepto su hermana Cris que es la que integra en ocasiones a Fernando para jugar con ellas. Tal vez por eso elige a Lucía y Luz, por notar que su hermana tiene una relación más estrecha con ellas.

En el caso de los demás niñ@s no se nota una pertenencia significativa a cierto grupo, ni con el grupo clave que es el de los primos, ya que los criterios que utilizaron para elegir a acompañantes fueron la amistad y la interacción que se da en la ludoteca como en el caso de Joselin y Andrea, además de considerar que comparten afinidades por algún tipo de juego o lo que realizan dentro de la ludoteca.

Rocío por su parte se guió por lo que percibe físicamente de cada uno de los niños, sin importar cómo ha sido su relación con ellos, si son niñas o niños, tal parece que no importa esto, lo que le interesa es jugar y divertirse. Y es algo que se ha observado en la ludoteca ya que en los juegos la podemos ver con su hermana, con Martín, con Andrea, u otro niñ@, nunca está con alguien en especial.

Ahora veamos cuales fueron los criterios que utilizaron para no elegir a ciertos niños en su vagón. Además de seleccionarlos o no por no tener familiares dentro de la ludoteca, la elección también se hizo por su comportamiento, la poca interacción que han tenido y por cómo perciben a los que son amigos.

En el caso de Luz y Cris las dos perciben a Joselin y Andrea como buenas amigas, ya que las ponen juntas en los vagones, lo que nos permite verificar de alguna manera la elección que hicieron Joselin y Andrea para ir juntas en el tren. Además Luz muestra una

---

<sup>2</sup> Fernando, Cristina, Luz y Lucía

diferencia notable de género ya que pone a Fernando y Martín al inicio del tren diciendo que son hombres y deben ir al inicio. Esto por lo que se ve cuando juegan ya que por lo regular Martín se acerca mucho a Fernando, y éste lo acepta sin ningún problema.

Por el contrario Berenice y Martín fueron casos muy especiales, ya que Berenice no era una niña que tuviera una relación estrecha con el resto de los niñ@s, al igual que Martín, que tenía poco tiempo de haber ingresado a la ludoteca, lo que tuvo que ver para que no tuvieran menciones como acompañantes. Sin embargo lo que argumentan los niños es que Berenice y Martín deben ir al final porque son “chiquitos”, en cuestión del físico pero no de la relación que tiene con ellos buena o mala. La única que lo menciona es Cristina pues dice que no le gusta jugar con ellos. El criterio que utiliza Luz es que Berenice por no tener hermanos en la ludoteca debe ir en otro vagón. Y finalmente el criterio de Lucía para mandar al final a Rocío, aunque en la entrevista dice que con quien ha jugado menos es con Joselin, parecer ser que se equivocó en el nombre, ya que son muy parecidos. Fernando por su parte dice que colocó a Berenice y Martín por ser los más latosos al final.

Lo obtenido con el diagrama de preferencias nos permitió explorar en el taller de cooperación, si éstas relaciones y preferencias llegan a cambiar aunque sea fugazmente durante el desarrollo de dicho taller.

Por lo tanto para confirmar las bondades del juego; realizamos el taller de cooperación con la intención de conocer más las relaciones de los niñ@s, así como notar si los niñ@s pueden cambiar su conducta de manera temporal por medio del juego en la ludoteca.

### **3.4 DINÁMICA Y DESARROLLO DEL TALLER**

El taller de cooperación nos permitió monitorear de manera más evidente y sistemática el diagrama de preferencias realizado por los niñ@s y la dinámica de los seis meses, ya que por medio de las actividades realizadas en el taller se pueden ver cuales son las situaciones de conflicto entre los niñ@s, qué las provoca, la manera en cómo se incluyen y excluyen entre ellos, la forma de solucionar sus conflictos, además de observar cuales son las situaciones que propician el que cooperen.

Algunas de las herramientas utilizadas para el análisis de los datos fueron: la videograbación del taller, del cual se realizaron fichas por sesión, tomando en cuenta las

1) relaciones interpersonales que incluían el respeto, la amistad, la confianza y la burla si es que llegaba a darse, 2) las características del grupo que incluían aislamiento, participación, iniciativa e indiferencia entre los grupos que se formaron para los juegos y 3) el uso de la ludoteca que incluía si el espacio era restringido o libre entre los niños al jugar. Lo que nos permitió conocer cómo se mostró el grupo en general durante las actividades respecto a los objetivos planteados por día. También se realizó una matriz (ver anexo F) que nos describe las interacciones de los niñ@s durante el juego, si sus relaciones eran positivas (como abrazar, tocar, sonreír, saludar, aplaudir, apoyar, reforzar, animar, porras, etc.) o negativas (como golpear, empujar, burlar, rechazar, menospreciar, regañar, hacer muecas, etc.) y con quienes se daban éstas, para comparar y verificar si la manera en como eligieron a sus acompañantes en el diagrama de preferencias se reflejaba en su convivencia y comportamiento ya en el taller. Con los datos que se obtuvieron de esa matriz se hizo un vaciado a tablas que nos permitieran ver más claramente como fue el proceso de interacción de los niños durante los cuatro días del taller, si se notó algún cambio como grupo más integrado o permanecían las interacciones negativas que no dejaron que se diera esa “unión” esperada.

Finalmente se diseñó y utilizó un mapa de la ludoteca (ver anexo G) que nos dio la posibilidad de ver como era la distribución de los niños dentro del lugar, durante el inicio, a la mitad y al final de los juegos, así como en los intermedios de cada actividad, lo que nos mostraba si se agrupaban los familiares, se dispersaban los niñ@s de nuevo ingreso, si el resto de los niños se juntaban a realizar otras actividades. Además notar si al momento de realizar las actividades programadas para el taller o en su juego libre se notaban diferencias de género, al juntarse únicamente las niñas o los niños en lugares diferentes, y el tipo de juego que realizaban.

La dinámica observada en el taller con ayuda de las fichas antes mencionadas y de acuerdo al objetivo establecido en cada una de las sesiones, se describe a continuación.

De acuerdo al objetivo de *acercamiento* del día uno: Se observó como era el estado de ánimo y la disponibilidad de los niñ@s para comenzar el taller, ya que éste día en particular el grupo de los primos tuvo un contratiempo, llegando tarde y propiciando la inconformidad de dos niñas que estuvieron puntuales, decidiendo éstas no participar en el primer juego (aplausos). Al inicio de ésta el grupo se mostró algo aburrido y desmotivado, pero al ir avanzando los niñ@s fueron un poco más participativos. El grupo de los primos se notó apartado de los demás, sin embargo en los juegos posteriores se puede notar un acercamiento con el resto de los niñ@s, sobre todo hacia las niñas, dejándose ver las

relaciones de género. Avanzando al tercer juego (la nariz del payaso) la interacción y el acercamiento es total, niños y niñas, pero sólo durante el juego, siendo la movilidad de éste lo que permite que los niños interactúen más y no sólo con los de su "grupito". Al final de la sesión por la misma dinámica del juego (el nudo) la interacción es algo brusca entre ellos y comienzan a suscitarse conflictos y golpes entre los niños, los cuales tienen que ser resueltos por los Ludotecarios, desarrollándose el juego de manera más placentera. Al final de la sesión los niños se fueron muy contentos prometiendo asistir al siguiente día.

Con lo anterior podemos decir que la mayoría de los juegos elaborados para ésta sesión fueron acertados para que los niños sintieran ganas de acercarse unos con otros. Sin embargo vale la pena señalar que hubo cierta insistencia de nuestra parte porque jugaran lo que teníamos programado, que no les dimos tiempo para *juego libre*, con lo cual no se pudo observar cómo en su propio juego se acercaban o surgían conflictos. Además se observaron que las niñas al final del taller se agruparon para jugar "a ir de viaje" y no dejaron a los niños integrarse a su juego, notándose diferencias de género, durante su juego libre. Por último algo importante es que a pesar del conflicto al final del taller los niños se divirtieron con todos los juegos nuevos lo que despertó su interés para venir los siguientes días.

Al iniciar el segundo día con el objetivo de *mejorar la interacción y la integración*: se noto que los niños mostraron disposición al jugar en las actividades no poniendo objeciones, los niños después de varias actividades se empezaron a desesperar, inclusive unas niñas no jugaron en dos juegos, por otro lado algunos juegos fueron un tanto lentos y no muy dinámicos, puesto que al principio si gustaban pero los niños se aburrían rápidamente. Sin embargo los dos últimos juegos (ordenen el banco y Araña Maraña) agradaron a los niños, y más el último porque permitió a los niños que se apagase la luz, que se movieran libremente por la ludoteca y que todos se abrazaran y se ayudaran mutuamente en forma rápida, de lo contrario podrían perder en el juego, mostrándose en este último juego mayor interacción y apoyo entre los niños. Ya que ayudaron a los niños que con anterioridad habían sido rechazados. Formaron un solo equipo y no dejaron que perdieran a algún integrante del grupo. Finalmente los niños descansaron comiendo y platicando lo que habían hecho en ese día.

Se puede decir con lo anterior que los juegos programados al inicio para este día no agradaron a los niños por ser aburridos y lentos, no obstante los últimos dos juegos permitieron a los niños interactuar más entre ellos cumpliéndose de cierta manera con el objetivo programado para esta sesión. Por lo que se sugiere quitar los primeros tres

juegos (posiblemente agregando otros en su lugar) y dejar los dos últimos, puesto que les permitió interactuar más entre ellos, aunque Orden en el banco con mucho mas restricción que Araña Maraña que los dejaba correr y gritar por donde quisieran.

De acuerdo al objetivo de *compartir* del día tres se observo que a la llegada de los niñ@s, quisieron jugar el juego que estaba de moda en aquellas semanas en la ludoteca (quemados), como de costumbre se hicieron dos equipos y se siguió con la dinámica del juego, una hora después que los niñ@s se habían cansado de tanto jugar se dio inicio a la actividad

Al iniciar la sesión del taller se observa que los niñ@s están ansiosos por saber que actividades se les pondrán, por lo que al ver los materiales que se traían mostraron intriga y entusiasmo para saber que se haría con ellos, en un inicio se acomodaron tres mesas a lo largo, pero al percatarnos de que los niños que eran familiares habían acaparado los materiales y asientos, decidimos volver acomodar las mesas para que quedaran dos por dos en forma de cuadrado, de esta forma si cupieron todos los niñ@s, aunque los familiares siguieron acaparando los materiales. En el transcurso de la actividad los niñ@s realizaron el adorno navideño que a ellos les pareciera mejor, no obstante, los adornos de dos hermanas eran muy similares y había murmullos porque supuestamente otras niñas ya habían copiado la forma de del adorno de las hermanas, a pesar de esta disgusto entre los niñ@s y de que al principio no querían pedir las cosas, los mismos niñ@s se paraban de su lugar y las tomaban, pero al transcurrir el ejercicio los niñ@s empezaron a pedirse entre si las cosas y a prestarse los materiales, había risas y alegría entre los niñ@s. El entusiasmo de los niñ@s aumento cuando fueron a pegar su adornos al mural y al escribir las palabras finales, ya que sugerían y buscaban en consenso que palabra era la mas idónea para escribir en el mural. Finalmente al concluir el mural los niñ@s fueron los que recogieron los materiales sobrantes y barrieron la ludoteca entre todos.

Con lo anterior observamos que aunque en un inicio los niñ@s no compartieron fácilmente todo lo que tenían al alcance de sus manos, al desarrollarse la actividad había menos tensiones entre ellos y más facilidad para dirigirse la palabra, por lo que se puede decir que el mural permitió a los niñ@s compartir entre ellos, cumpliéndose así con el objetivo de la actividad.

De acuerdo al objetivo de *cooperación* del día cuatro, se observó que la llegada de la mayoría de los niñ@s fue puntual, además de estar muy animados, de manera que antes de iniciar con las actividades programadas decidieron jugar, suscitándose un conflicto entre el grupo de los primos por no respetar las reglas. Sin embargo esto no fue motivo de segregación en su grupo para el resto de las actividades. Al iniciar la primera

actividad (canción animal) la mitad del grupo se mostró participativo, la otra mitad algo apático tal vez por ser un grupo mixto o porque la actividad que no era muy dinámica. Para la segunda actividad (arquitectos) los niñ@s se solidarizaron sin excepción alguna para no realizar el juego, manifestando cierta confianza para expresar a los Ludotecarios que no les interesaba, defendiendo su postura como grupo. Durante el resto de las actividades (sillas cooperativas, paracaídas y rompecabezas) los niñ@s mostraron mejoría en sus relaciones como compañeros, aceptando las sugerencias de algunos miembros durante éstos juegos, solucionando en ocasiones sus conflictos para seguir con las actividades sin ningún resentimiento. Los niñ@s cooperaron en la organización del material para los juegos y en la convivencia que se dio durante éstos, se mostraron abiertos para decir las cosas, más tolerantes entre sí, además de no suscitar tantos conflictos, hubo molestias pero nada que propiciara un rechazo o burla, creándose un ambiente de equipo, que antes no se había dado. Al finalizar la sesión los niñ@s se fueron muy tranquilos sin insistir en los próximos juegos porque sabían que era el final del taller.

Con lo anterior podemos decir que la cooperación y la convivencia de los niñ@s se hizo notable en especial durante ésta sesión, sobre todo en su manera de coincidir con las ideas de los demás y de cómo organizarse en éstos últimos juegos en comparación con los del inicio del taller, lo que hace suponer que su convivencia y su disponibilidad para cooperar se deriva en parte por el tipo de actividades que se manejaron, para reflejar la cooperación que existe entre éstos niñ@s aunque fuera de manera breve. Además de observar algunas diferencias de género sobre todo cuando se colocaban para jugar, los hombres por lo regular estaban en un lado y las mujeres en otro.

La dinámica y las observaciones que se hicieron del taller nos hablan de que los objetivos que se plantearon para cada sesión se dieron en determinados momentos, sobre todo durante la dinámica de los juegos, siendo el jugar lo que permitía a los niñ@s se conocieran más, compartieran, cooperaran y se integraran, es preciso aclarar que los objetivos se dieron de manera relacional. Sin embargo nosotros enfatizamos cada uno de ellos para hacer más notorio el cambio en la convivencia de los niños. Al final del taller se mostró más enfatizada la integración del grupo, ya que no sólo estaban juntos los niñ@s que son familiares, los amigos o los “nuevos”, al contrario hubo una comunicación e integración de éstos grupos, aunque de manera temporal.

Lo que se puede comprobar con las siguientes tablas de interacciones.

actividad (canción animal) la mitad del grupo se mostró participativo, la otra mitad algo apático tal vez por ser un grupo mixto o porque la actividad que no era muy dinámica. Para la segunda actividad (arquitectos) los niñ@s se solidarizaron sin excepción alguna para no realizar el juego, manifestando cierta confianza para expresar a los Ludotecarios que no les interesaba, defendiendo su postura como grupo. Durante el resto de las actividades (sillas cooperativas, paracaídas y rompecabezas) los niñ@s mostraron mejoría en sus relaciones como compañeros, aceptando las sugerencias de algunos miembros durante éstos juegos, solucionando en ocasiones sus conflictos para seguir con las actividades sin ningún resentimiento. Los niñ@s cooperaron en la organización del material para los juegos y en la convivencia que se dio durante éstos, se mostraron abiertos para decir las cosas, más tolerantes entre sí, además de no suscitar tantos conflictos, hubo molestias pero nada que propiciara un rechazo o burla, creándose un ambiente de equipo, que antes no se había dado. Al finalizar la sesión los niñ@s se fueron muy tranquilos sin insistir en los próximos juegos porque sabían que era el final del taller.

Con lo anterior podemos decir que la cooperación y la convivencia de los niñ@s se hizo notable en especial durante ésta sesión, sobre todo en su manera de coincidir con las ideas de los demás y de cómo organizarse en éstos últimos juegos en comparación con los del inicio del taller, lo que hace suponer que su convivencia y su disponibilidad para cooperar se deriva en parte por el tipo de actividades que se manejaron, para reflejar la cooperación que existe entre éstos niñ@s aunque fuera de manera breve. Además de observar algunas diferencias de género sobre todo cuando se colocaban para jugar, los hombres por lo regular estaban en un lado y las mujeres en otro.

La dinámica y las observaciones que se hicieron del taller nos hablan de que los objetivos que se plantearon para cada sesión se dieron en determinados momentos, sobre todo durante la dinámica de los juegos, siendo el jugar lo que permitía a los niñ@s se conocieran más, compartieran, cooperaran y se integraran, es preciso aclarar que los objetivos se dieron de manera relacional. Sin embargo nosotros enfatizamos cada uno de ellos para hacer más notorio el cambio en la convivencia de los niños. Al final del taller se mostró más enfatizada la integración del grupo, ya que no sólo estaban juntos los niñ@s que son familiares, los amigos o los "nuevos", al contrario hubo una comunicación e integración de éstos grupos, aunque de manera temporal.

Lo que se puede comprobar con las siguientes tablas de interacciones.

Niño – Día 1	Envía +	Recibe +	Envía -	Recibe -	Totales
Luz	2	2	0	1	2/2, 0/1
Martín	4	3	2	3	4/3, 2/3
Andrea	4	5	0	0	4/5, 0/0
Cristina	3	4	0	0	3/4, 0/0
Fernando	2	2	2	0	2/2, 2/0
Rocío	1	0	2	0	1/0, 2/0
Joselin	4	2	3	2	4/2, 3/2
Adjanni	1	2	0	0	1/2, 0/0
Lucía	1	4	1	0	1/4, 1/0
Berencie	1	3	0	1	1/3, 0/1
Celia	2	1	0	0	2/1, 0/0
Erika	2	4	1	1	2/4, 1/1
Toño	2	1	2	0	2/1, 2/2
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>33</b>	<b>13</b>	<b>8</b>	<b>33/33, 13/8</b>

El primer día como nos muestra la tabla los niñ@s mantuvieron más relaciones positivas que negativas, las interacciones positivas que envían la mayoría de las veces son recíprocas, coincidiendo las veces que envían con las que reciben. Mientras que las relaciones negativas enviadas por algunos de ellos la mayoría de las veces no son regresadas, lo que nos indica que los niñ@s pueden tener un comportamiento, gesto o expresión negativo a un compañero y éste no da pie a una discusión, que es punto de partida para que los niñ@s se llegen a enfrentar.

Niño – Día 2	Envía +	Recibe +	Envía -	Recibe -	Totales
Luz	3	3	1	0	3/3, 1/0
Martín	4	3	0	0	4/3, 0/0
Cristina	0	2	1	1	0/2, 1/1
Fernando	3	2	0	1	3/2, 0/1
Rocío	1	1	1	0	1/1, 1/0
Joselin	3	2	0	0	3/2, 0/0
Oscar	3	3	1	2	3/3, 1/2
Adjanni	2	6	0	2	2/6, 0/2
Lucía	2	2	0	0	2/2, 0/0



<b>Celia</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0/0, 0/0</b>
<b>Erika</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0/0, 0/0</b>
<b>Toño</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0/0, 0/0</b>
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>21/24, 4/6</b>

El segundo día a comparación del primero hay menos conductas positivas, pero también un mínimo de conductas negativas. Se puede notar que la mayoría de los niñ@s se muestran amistosos entre ellos, sólo cuatro tienen conductas negativas, pero son menos a las que se ven en el primer día.

<b>Niño – Día 3</b>	<b>Envía +</b>	<b>Recibe +</b>	<b>Envía -</b>	<b>Recibe -</b>	<b>Totales</b>
<b>Luz</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4/7, 3/1</b>
<b>Martín</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>8/9, 0/3</b>
<b>Andrea*</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0/9, 0/0</b>
<b>Cristina</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>6/5, 3/0</b>
<b>Fernando</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6/6, 0/0</b>
<b>Rocío</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>2/5, 1/0</b>
<b>Joselin</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4/5, 0/2</b>
<b>Oscar</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4/2, 0/0</b>
<b>Adjanni</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3/4, 0/0</b>
<b>Lucía</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>5/5, 1/0</b>
<b>Berenice</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>4/2, 0/1</b>
<b>Celia</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>5/2, 0/1</b>
<b>Erika</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>5/6, 0/1</b>
<b>Toño</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4/1, 0/0</b>
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>62</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>60/62, 8/8</b>

\*Este día no fue Andrea, no obstante muchos la nombraron.

El tercer día se observa que los niñ@s tuvieron más conductas positivas y una mínima relación negativa, siendo la actividad en sí la que permitió que se lograra esa interacción e integración positiva en el grupo. Cada uno de los niñ@s tuvo una relación

equivalente respecto a lo que enviaban y recibían como positivo, aunque en ocasiones recibían más de lo que enviaban. Las interacciones negativas que se suscitaron en éste caso en particular no fue por su relación como compañeros, sino por el material que se compartía en la actividad (mural).

<b>Niño – Día 4</b>	<b>Envía +</b>	<b>Recibe +</b>	<b>Envía -</b>	<b>Recibe -</b>	<b>Totales</b>
<b>Luz</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>3/0, 1/0</b>
<b>Martín</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1/8, 3/2</b>
<b>Andrea</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0/0, 0/0</b>
<b>Cristina</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3/2, 0/0</b>
<b>Fernando</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>7/4, 0/4</b>
<b>Rocío</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>2/1, 1/0</b>
<b>Joselin</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0/0, 3/0</b>
<b>Oscar</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0/0, 0/0</b>
<b>Adjanni</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0/0, 0/2</b>
<b>Lucía</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1/1, 0/0</b>
<b>Berenice</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0/0, 0/0</b>
<b>Celia</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0/0, 0/0</b>
<b>Erika</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0/0, 0/0</b>
<b>Toño</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0/0, 0/0</b>
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>17/17, 8/8</b>

El día cuatro los niñ@s se mostraron tolerantes entre sí, manteniendo una interacción positiva más que negativa como se aprecia en la tabla, aunque a diferencia del tercer día que podría parecer el más representativo por las cifras totales, en el último día predominó el compañerismo, el respeto y la solidaridad entre ellos durante las actividades. Las relaciones negativas que se registraron en la tabla se dieron en la primera actividad por cuestiones de no respetar las reglas que como grupo habían puesto en ésta. Posteriormente el grupo no tuvo ningún conflicto, mostrándose participativo y más unido, modificándose de manera temporal por medio de los juegos las relaciones que se daban sólo entre familiares y amigos los que incorporaban a los niñ@s con quienes no tenían mucho trato.

En general podemos decir que los niñ@s durante los cuatro días del taller mostraron más comportamientos e interacciones positivas y menos negativas, lo cual se

logró por el tipo de juegos que se aplicaron durante éste, permitiendo que se evidenciaran esas interacciones entre los niños, así como la descripción realizada con las fichas acerca del proceso y mejoramiento de las relaciones de los niños.

Lo que demuestra lo dicho por Robert Hart (1998) cuando menciona que los niños con una imagen positiva y sensación de control sobre su medio ambiente son más capaces de expresar en situaciones estresantes su relación con los otros.

Es por ello que reconocemos el papel de la ludoteca como lugar que permite manejos distintos de inclusión y exclusión entre los niños y la intervención como investigadores para propiciar un ambiente de grupo, de integración y de convivencia grata para los que acudan a éstos lugares.

## **4. CAPÍTULO IV. “REFLEXIONES Y CONCLUSIONES”**

### **4.1 ALCANCES Y LIMITACIONES DE LA METODOLOGÍA**

Durante el proceso de acercamiento y de conocer a los niños con quienes íbamos a trabajar nos dimos cuenta de que no sería fácil explorar el mundo de éstos niños. La observación realizada desde un inicio nos planteó dicha problemática, ya que queríamos que ellos nos dijeran con sus propias palabras y comportamientos, ¿qué significado tiene el juego para ellos?, ¿qué representa la ludoteca como espacio alternativo en su vida diaria?. Las entrevistas representaron todo un reto, en estructura y en aplicación. En estructura por diseñar de manera fácil las preguntas, para que se entendieran y los niños pudieran responder sin ningún problema. La aplicación tendría que tener un toque dinámico que propiciara la atención y motivación de los niños durante las entrevistas.

Otra limitante que encontramos fue el hecho de no haber contado con más niños en la ludoteca “Mundo Diferente” que nos permitieran obtener más información. No queremos decir con esto que las respuestas de nuestros niños hayan sido con poco contenido, pero sí que esperábamos respuestas más amplias. De hecho reconocemos el valor de nuestras entrevistas, ya que marcan una forma diferente de conocer lo que piensan y sienten éstos niños y que muchas veces no es expresado, sino que de cierta manera el mundo adulto interpreta, en ocasiones de manera distinta como el niño lo vive.

Una limitante en las entrevistas fue que al aplicar éstas faltaron dos niños, las cuales eran importantes para la investigación pues eran los que en cierta manera rechazaban los demás. Creemos que era de suma importancia conocer la opinión de

éstos niñ@s por la manera en como interactuaban con los demás, para así saber cómo era su discurso respecto a ellos.

Dentro de los alcances que nos permitió la metodología utilizada fue el hecho de observar y conocer la importancia de la ludoteca como espacio único en donde el niño puede relacionarse de manera distinta, por lo visto con una de las niñas cuando no pudo acudir por cuestiones económicas, y al regresar su conducta que anteriormente había sido de apatía hacia los demás había cambiado y disfrutaba su estancia en el lugar.

Respecto al taller de cooperación, creemos que tuvo una duración corta respecto al tiempo de aplicación (cuatro días), pero muy rica en cuanto a lo que se observó y analizó. Sin embargo consideramos que hubiera sido más enriquecedor tener más tiempo, ya que si se notó aunque momentáneamente una mejoría en las relaciones de los niñ@s en el último día del taller, si hubiéramos tenido otros dos o tres días más se hubiera visto si las relaciones y comportamientos entre los niñ@os seguían o continuaban como al inicio del taller. La experiencia de tener algo estructurado y que se modifique en el transcurso de su aplicación, nos dice lo cambiante o lo inesperado que puede ser trabajar en espacios naturales en donde uno no sabe a ciencia cierta lo que le espera, por ello al inicio del taller estuvimos muy presionados porque los niñ@s no asistieron a la hora acordada, debido a que algunos de ellos tuvieron problemas personales, provocando la molestia de otros, lo que tuvo cierta repercusión en la manera del jugar en los niñ@s durante el primer día. Hubo momentos en que los niñ@s se aburrían con los juegos a pesar de que éstos no duraban mucho tiempo, sugiriéndonos cambiar de juego. El haber dicho a los niñ@s que la semana estaría dedicada al taller y comportarnos como personas ajenas a los juegos, siendo que antes del taller jugábamos con ellos todo el tiempo, provocó que no se desplazaran y comportaran como venía haciéndolo, notamos que ellos querían que nosotros fuéramos parte del taller, porque nos consideraban como personas que comparten el mismo entusiasmo por el juego, lo cual debemos retomar en caso de aplicar éste tipo de talleres en otras ludotecas.

Otra observación al taller, es que algunos juegos no eran acordes con la edad de los niñ@s ya que ésta oscilaba entre los 4 y 11 años, lo que provocó que no todos los niñ@s entendieran la dinámica de los mismos, y no se integraran del todo a los juegos y mejor se alejaban a realizar otras actividades. Por otro lado también fue importante el haber comprobado por medio del taller lúdico los cambios momentáneos que ocurrieron en el comportamiento de los niñ@s durante los juegos, así como el verificar que los resultados vistos en el sociograma respecto a las preferencias de los niñ@s fue semejante a lo observado y analizado en éste taller.

En general podemos decir que haber realizado una metodología innovadora en lo que se refiere a las entrevistas lúdicas y el diagrama de preferencias, facilitan explorar los significados que a los niños les es difícil exponer verbalmente, así como el habernos permitido acercarnos a los niños de una forma diferente a la acostumbrada. Sin embargo por la misma innovación metodológica el análisis tuvo un mayor grado de complejidad, pues no habían fuentes que nos guiaran, por lo que nosotros tuvimos que diseñar nuestra propia estrategia de análisis.

## 4.2 CONCLUSIONES

De acuerdo al análisis realizado durante la investigación nos dimos cuenta que para los niños la ludoteca representa un lugar de expresión y libertad que difícilmente le pueden brindar otros espacios, sobre todo por la normatividad que manejan, siendo muy estricta o con prohibiciones para el niño quién acepta sin oponerse a las decisiones del adulto. Es por ello que la ludoteca hoy en día da la posibilidad a los niños mediante ésta normatividad de hacer y tomar decisiones sobre lo que quiere o no realizar, el participar en su propio desarrollo, ya que da voz a los niños para que podamos conocer lo que piensan, lo que quieren, lo que les agrada, lo que desearían de su relación con los padres, sus maestros, etc., que les disgusta, y saber el ¿por qué?. Por lo tanto la ludoteca como lugar de encuentro para los niños nos da la oportunidad de investigar cuestiones no sólo de sus relaciones interpersonales, sino de género o de "el ser niño en una época de globalización", es un espacio que nos da la oportunidad de conocer más a los niños e intervenir para brindarles una mejor calidad de vida, así como el que experimenten nuevas y divertidas formas de aprender.

La relación de juego y ludoteca es importante, siendo la ludoteca escenario para que éste se dé en forma más libre, de manera que los niños puedan expresar lo que en ocasiones no expresan verbalmente. Por lo tanto se deben promover métodos para que los niños expresen eso que sienten y piensan, cómo lo que vimos en el diagrama de preferencias, el cual nos permitió reflejar sus relaciones entre ellos en la ludoteca mediante el juego. También reconocemos el papel que tiene el ludotecario como facilitador y motivador del juego en éstos espacios, debido a que se pudo percibir que los niños necesitan de estos para realizar una gran variedad de actividades o juegos dando la posibilidad a los niños de interactuar en situaciones diversas, de que los mismos niños sin ayuda del ludotecario comiencen a integrarse con los que demás que asisten al lugar.

Es importante señalar que el trato que se tuvo con los niños nos hace pensar de la poca interacción que tienen con las personas adultas (maestras, padres, vecinos, tíos, primos, etc.), ya que al inicio nos trataban con mucha formalidad, pero ya en el transcurso de su estancia, nos vieron como sus amigos, personas que compartían la misma fascinación por el juego.

En general creemos que en el presente estudio fuimos facilitadores para dar voz a los niños, entender su mundo, tomando en cuenta lo que es o no relevante para ellos durante ésta etapa, así como ser promotores del valor de estos espacios así como del derecho para jugar de los niños.

Por lo tanto las aportaciones que nos brinda la investigación como psicólogos sociales son:

- ❖ Dar creación y promoción a ciertos espacios (como es la ludoteca) y fenómenos (como es el juego).
- ❖ Reivindicar al juego dentro de la ludoteca, como un elemento que propicia el desarrollo integral y que es poco reconocido a nivel oficial.
- ❖ Monitorear el desarrollo de los niños a través de métodos lúdicos, que permita mostrar el tipo de interacciones que se desenvuelven entre ellos durante el juego.
- ❖ Dar voz y libertad al niño, en un mundo con determinadas restricciones.

Proponemos además una serie de sugerencias que serán útiles aplicar dentro de una ludoteca:

- ✓ Dividir las horas de estancia de la ludoteca con juegos variados, por ejemplo se empieza con juegos deportivos, luego de lectura y finalmente con estrategia o destreza. De este modo el niño no se aburre y se aprovecha el tiempo de forma variada para no caer en la monotonía.
- ✓ Clasificar la ludoteca por secciones, utilizar la clasificación VALMEX.
- ✓ Aportación de los usuarios con juguetes para enriquecer el acervo de la ludoteca.
- ✓ Propiciar en los niños el conocer todas las áreas de la ludoteca, y las que tienen poca demanda darles difusión.
- ✓ Invitar a los padres para que acompañen a sus hijos a la ludoteca por lo menos un día, para que se enteren del tipo de actividades y juegos que realizan sus hijos.

- ✓ Que no se restrinja la entrada a los niños pequeños, siempre que sus padres permanezcan con ellos en la ludoteca.
- ✓ Dar difusión de los servicios de la ludoteca en la comunidad por medio de impresos.
- ✓ Invitar a padres de familia que acuden al centro de convivencia, para que conozcan éste espacio.
- ✓ Cuando se realicen actividades al aire libre con los niñ@s de la ludoteca, invitar a otros niños y sus padres para que participen y jueguen con éstos.
- ✓ Invitar a los niños usuarios de la ludoteca a que traigan a sus compañeros, amigos y vecinos, para que jueguen con ellos y conozcan el lugar.

En general consideramos que al seguir con éste tipo de recomendaciones se podrá garantizar una afluencia de niños suficiente para el buen funcionamiento y reconocimiento de la misma.

### 4.3 BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Chateau, Jean "Psicología de los juegos infantiles", Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1958.
- ❖ Fingermann, Gregorio. "El juego y sus proyecciones sociales". Ed. El Ateneo, 1970
- ❖ Jaulin, Robert. "Juegos y juguetes, ensayos de etnotecnología". Ed. Siglo XXI, México. 1981
- ❖ H. Raven, Bertram, Z. Rubin, Jeffrey. "Psicología Social, las personas en grupo", Ed. Continental, S.A. 1981
- ❖ Valdéz, Demetrio, "Ludoteca: Una alternativa de educación para el uso del tiempo libre", Edición particular, México, 1991.
- ❖ Leighton J, Carlos. "El desarrollo social en los niños pequeños". Ed. Gedisa, 1er ed. Barcelona.1992
- ❖ Landazabal Garaigordobil, Maite "Psicología para el Desarrollo de la Cooperación y de la creatividad". Ed. Desclée de Brouwer, S.A. 1995
- ❖ Díaz Vega, José Luis, "El juego y el juguete en el desarrollo del niño", Ed. Trillas, México, 1997.
- ❖ Álvarez Hernández, Joaquín. "Habilidades Sociales I". Ed. Escuela Española, S.A. Madrid. 1997
- ❖ Autores, Varios, "Children and young people's participation in the development process", Ed. Intermediate Technology and Publications 1998
- ❖ Sistema de servicios comunitarios integrados (SECOI), "Ludoteca de barrio", primera edición, México, D.F., 2000.



- ❖ González Martínez, Ma. Cristela. "Conociendo nuestro estado, carpeta del ludotecario". San Luis Potosi, S.L.P. Marzo-Abril, 2001
- ❖ Cuaderno del participante, "El uso estratégico del lenguaje para guiar el aprendizaje de los preescolares". SEP. México, D.F., 2000-2001
- ❖ Rodríguez Uribe, Elizabeth, "El juego y el juguete educativo...una propuesta ludo didáctica". Dir. Learning Journey. 2001.
- ❖ Revista IPA, Vol. XXIII nr. 1, March 2001
- ❖ 1er Congreso Nacional de Ludotecarios, UNAM. Facultad de Economía. 6-9 de junio del 2001

#### **PÁGINAS DE INTERNET**

- ❖ Acerca de la imagen de la ciudad en los niños  
<http://www.byd.com.ar/ciudad8.html>
- ❖ Acerca de la subjetividad infantil  
<http://www.cinterfor.org.uy>
- ❖ "Nota de Pablo Neruda"  
<http://www.ludoteca.com.ar/>

**ANEXOS**

# Anexo AS

## Bitácora

# LUDOTECA

FECHA: \_\_\_\_\_

DÍA: LUN MAR MIER JUE VIER SAB

ENCARGADOS: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

ASISTENCIA: \_\_\_\_\_

No. DE NIÑOS: \_\_\_\_\_

No. DE NIÑAS: \_\_\_\_\_

EDADES: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

MATERIAL QUE OCUPÓ:

- LECTURA
- ARTÍSTICA
- JUEGOS (MESA, DESTREZA, DIDÁCTICOS)
- VIDA COTIDIANA
- CREACIÓN
- DEPORTIVOS

JUEGOS QUE OCUPARON

---

---

---

CONFLICTOS QUE SE SUCITARON

---

---

---

**OBSERVACIONES:** (Tomando como primordiales las siguientes, juegos que comparten niños y niñas, les interesan los juegos relacionados con el medio ambiente, como establecen las reglas, como resuelven sus conflictos si los hay, tienen facilidad de expresarse o lo adquieren en el juego y de que forma, se agrupan por género para jugar, existe rechazo entre los niños)

---

---

---

---

---

---

---

---

**Anexo B**  
**Diseño del**  
**tren**  
**(Diagrama de**  
**preferencias)**

Titulo: Tren de Diagrama de Preferencias

Objetivo: Observar las preferencias que los niñ@s de la ludoteca "Mundo Diferente" tienen hacia los demás usuarios.

Materiales: Imaginación para elaborar un tren con vagones con cualquier tipo de materiales (papel, cartón, fomi, etc), o tener un tren de juguete con vagones, que pueda permitir subir al tren a los pasajeros. El número necesario de muñecos con el nombre de cada uno de los niños que van a participar en la actividad (también si se prefiere se puede pegar la foto del niño con su nombre en el muñequito), en cada vagón deben de caber a lo más el número total alumnos, es decir si son 8 niños los que participan en el diagrama deben de caber 8 muñequitos cada vagón y si son tres vagones los que tiene el tren el número total de asientos que se tendrán son de 24.

Instrucciones: Una vez concluida la entrevista lúdica, se narro al niñ@ que todos los usuarios de la ludoteca van a ir a un viaje y que para viajar lo harán en un tren y que tiene la posibilidad de sentar a los niños donde a el o ella más le guste o prefiera, entonces se le dan todos los muñecos al niño con el nombre de cada usuario de la ludoteca.

Importante: Si el niño acomoda a sus compañeros por estaturas o edades pedir que los vuelva acomodar.

Una vez que el niñ@ hizo el acomodamiento pedirle con tranquilidad que nos explique cual fue el motivo que tuvo para acomodarlos como lo hizo, para lo cual hay que hacerle como si se estuviera platicando normalmente con el y no como una relación de preguntas y respuestas, por ejemplo porque puso a tal niñ@ en el primero o ultimo vagón, porque este niñ@ separado de los demás, note que te sentaste junto a tal niño, etc)

Una ves que el niño nos diga porque lo hizo así, darle las gracias por dejarnos jugar con el.

Registro de la información: Se llevara acabo con una grabadora, para poder analizar de forma más detenida la información. Para lo cual al darle las instrucciones al niño se le dirá que nos permita usar la misma, con el objeto de guardar información que nos puede ser útil y que se mantendrá en privacidad lo dicho por el niñ@.

# Anexo C

# Entrevista

# Lúdica



CATEGORIA	INDICADORES	PREGUNTAS
Uso de la ludoteca	- Causas	1-4
	- Percepción	5-6
	- Elección y diferenciación.	7-9
Significado del juego	- Elección (preferencia)	10-12
	- Significado	13
Cooperación	- Preferencias	14-17
	- Compartir	18-19
	- Interacción	20-21
	- (integración)	
Autoestima	- Emociones	22- 25
	- Seguridad y confianza	26-33

### Uso de la ludoteca

#### Causas

- 1.- ¿Cómo llegaste a la ludoteca?
- 2.- ¿Te gusta estar en la ludoteca? ¿Por qué te gusta ?
- 3.- ¿Qué te gusta de la ludoteca?
- 4.- ¿Qué otro lugar se parece a la ludoteca?

#### Percepción

- 5.- ¿Qué puedes hacer aquí que no puedes hacer en otro lugar?
- 6.- ¿Crees que le hace falta algo a la ludoteca?

#### Elección y diferenciación.

En esta sección habrán cuatro juguetes o maquetas que representen la calle, la ludoteca, el parque y su casa, donde el niño escogerá la que prefiera, de acuerdo a las siguientes preguntas.

- 7.- ¿De estos lugares en donde te gusta estar?
- 8.- ¿Con quien te gustaría jugar en cada uno de los lugares que me dijiste? ¿por qué?
- 9.- ¿Qué te gustaría que hubiera en cada uno de estos lugares? (ludoteca al final)

#### Significado del juego

#### Elección o preferencia

- 10.- Dime ¿Cuál es el juego o juguete que más te gusta? ¿Por qué?
- 11.- ¿Cuáles otros te llaman la atención?
- 12.- Dime ¿Cuál es el juego o juguete que menos te guste? ¿Por qué?

### Significado

13.-¿Qué sientes cuando juegas al (mencionar el juego que le gustó)?

### Cooperación

#### Preferencias

14.-¿Con quien prefieres jugar? ¿Y por qué con x?

15.-¿Con quien no te gusta jugar? ¿Por qué?

16.-¿Prefieres jugar solo o con otros niños?, ¿por qué?

17.-Cuando hacen equipos ¿prefieres escoger a los niños o que el maestro los escoja?

#### Compartir

18.- Te gusta compartir los materiales que hay en la ludoteca? ¿Por qué?

19.-¿Qué juegos no te gusta compartir?, ¿por qué?

#### Interacción

20.- ¿Con quien has jugado más en la ludoteca? ¿Por qué?

21.- ¿Con quien has jugado menos en la ludoteca? ¿Por qué?

#### Autoestima

#### Emociones

22.-¿Qué haces cuando ganas?

23.-¿ Y cuando x como te sientes?

24.-¿Qué haces cuando pierdes?

25.-¿Y cuando x como te sientes?

#### Seguridad y confianza en si mismo

26.-¿Qué juegos o juguetes te parecen fáciles? ¿Por qué?

27.- ¿Qué juegos o juguetes te parecen difíciles? ¿Por qué?

28.- ¿Te gustaría probar a ver si metes 5 cubos? ¿Por qué?

29.- ¿Cómo te sentiste de que metiste (x cubos)?

30.- ¿Por qué crees que pudiste meter la x cantidad de cubos en el bote?

31.-¿Te gustaría armar éste rompecabezas en un minuto? ¿Por qué?

32.- ¿Te gustó armarlo? ¿Por qué?

33.- ¿Por qué crees que pudiste armarlo?

Al final se utilizara el tren para observar las preferencias de los niños.

# Anexo D

## Descripción de los juegos del taller de cooperación

## Actividades

- ◆ Aplausos (Se trata de que atrapen el cubo. Se formará un círculo en el cual uno de los jugadores aventará el cubo al azar a otro jugador, el cual deberá aplaudir antes de atrapar el cubo, así sucesivamente hasta que todos puedan atrapar el cubo y aplaudir)
- ◆ Fantasmas (Se trata de reconocer a los participantes del juego. Los jugadores se dividen en dos equipos, uno de los integrantes de alguno de los dos equipos debe esconderse debajo de una sábana poniéndose los zapatos de otro para hacer más difícil que el otro equipo adivine quien está debajo la sábana, para esto el resto del equipo no debe estar presente, sino sabrían que el miembro faltante es el que está debajo de la sábana, deberán pasar todos los jugadores a esconderse en la sábana)
- ◆ Ponle la cola al burro (Intentar poner la cola a un burro pintado con los ojos vendados. Se venda los ojos al niño, se le da la colita del burro y se le da 3 vueltas y si el niño está acertando hay que decirle "ponle la cola al burro" si no decirle "el burro no tiene cola", para que sepa si lo está haciendo bien)
- ◆ La vara de la comunicación (Se trata de mantener la vara en equilibrio. Se forman parejas, que utilicen una vara de 30 cm. Ambos compañeros mantienen un extremo de la vara con su dedo índice llevándola al extremo opuesto de donde se encuentran, para lo cual deberán moverse con música de fondo, no muy rápida, el conductor deberá dar indicaciones de que no importa que la varita se caiga, se vuelve a empezar hasta que todos logren el equilibrio de la vara)
- ◆ Equilibrio (se trata de que, por parejas, se consiga alcanzar el punto de equilibrio y hacer movimientos cooperando. Las personas participantes se reparten por parejas, dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las punteras, a partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja)
- ◆ El nudo (se trata de hacer un nudo, lo más complicado posible. Las personas se enredan pasando por encima y por debajo de las manos del compañero, cuando ya no puedan compilarlo más llaman al compañero que está alejado y este intenta deshacer el nudo indicando al grupo que deben hacer)
- ◆ Orden en el banco (Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho. El facilitador invita al grupo a subirse sobre un banco o dentro de dos líneas paralelas en el suelo, el ancho debe ser de 20 cm. Una vez estando todos colocados se deben formar de acuerdo a sus edades, estatura, etc., los participantes deben desplazarse de un extremo al otro sin sacar a los demás)

- ◆ Papelitos y animales (Se trata de encontrar al compañero . Se formarán dos grupos que estarán a una distancia de 3 m. Uno del otro, se coloca en medio de los dos un recipiente que contiene papelitos con nombres de animales que tendrán que imitar los jugadores, de tal manera que cada uno de los participantes encuentre a su pareja)
- ◆ Teléfono veloz (Se trata de que el mensaje original llegue tal cual al pasar por los integrantes del juego. Se formará un círculo con los jugadores y se les leerá una frase, una vez que la tienen aprendida y a la orden del coordinador el primer jugador de acuerdo con el círculo saldrá corriendo y escogerá al emisor del mismo mensaje éste debe decírselo al oído, así sucesivamente hasta llegar al último, el último deberá llegar al puesto designado para depositar el mensaje escrito en una hoja, y se sabrá si es el original)
- ◆ Araña maraña (Se trata de sacar a cada uno de los participantes. Antes de iniciar el coordinador debe asignar a un jugador que funja como araña, los demás jugadores se abrazarán entre sí formando una maraña, el que funge como araña debe sacar a cada uno de los jugadores de la maraña hasta que sólo quede un jugador)
- ◆ El gato (Se trata de hacer reír a los demás, con mímica y sonidos. Los jugadores forman un círculo, en el centro se coloca a un niño que imita de gatas y maullando como un gatito. El gatito se acerca a un jugador, si éste lo acaricia y dice "que lindo gatito" sin reír, entonces sigue el gatito, si el jugador se ríe, se convierte en el nuevo gatito).
- ◆ Mural o figuras alusivas al 2 de noviembre (Se pondrá una mesa con materiales que les permitan a los niños crear algo relacionado con el día de muertos, dichos materiales deberán ser compartidos entre los niños, ya que sólo se darán ciertas cosas y cierta cantidad)
- ◆ Fólder con materiales (Se formaran dos equipos, a cada uno se les dará un fólder con distintos materiales como tijeras, papel de colores, pegamento, regla, por lo tanto cada fólder tendrá la mitad de éste material, se les pedirá hacer una bandera, una cadena y un cuadrado, los participantes deberán intercambiar el material para poder realizar lo que se les pide).
- ◆ Arquitectos (Se trata de formar diferentes figuras. Los jugadores se colocan en equipos. El conductor concede tres minutos para que los integrantes de cada equipo formen con sus cuerpos una letra, un objeto, etc., los jugadores deben ponerse de acuerdo entre ellos para darle vida a lo que se les pide)
- ◆ Sillas cooperativas (Consiste en que los niños se suban encima de un número de sillas que tengan, dependiendo del momento del juego en el que estén. El juego consiste en colocar las sillas y cada participante se pondrá delante de su silla, el que dirige el juego tiene que conectar la música, en ese momento todos los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de las sillas, cuando se para la música todo el mundo tiene que subir encima de alguna silla, después se quita una silla y se continúa el juego, ahora los participantes, cuando oigan la música, tienen que dar vueltas hasta que se para la música, entonces tienen que subir todos encima de las sillas, no puede quedar ninguno con los pies en

el suelo. El juego sigue siempre la misma dinámica es importante que suban todos en las sillas que quedan)

- ◆ Paracaídas y pelotas (Se trata de colocar ordenadamente pelotas. Se pide a los jugadores que cada uno tome cierta parte de una sábana que se les dará, la cual tendrá un orificio en el centro, se vaciarán cinco pelotas numeradas, las cuales deberán pasar una por una en el orificio formando la numeración correcta)
- ◆ Canción animal (Se trata de interpretar una canción con sonidos. Los jugadores deberán ponerse de acuerdo para decidir que sonido deberá llevar la canción que el conductor les asigne, la interpretación debe ser parecida a la original)
- ◆ Rompecabezas (Se le dará a los niños una rompecabezas que tenga más de 30 piezas, el cual deberán armar en un tiempo determinado)

# ANEXO E

**ÍNDICE DEL ARBOL DE CATEGORÍAS SACADO CON AYUDA DEL PROGRAMA NUDIST 5**

- (1) CONOCIMIENTO DEL LUGAR**
  - (1 1) otros servicios del centro
  - (1 2) familiares
  - (1 3) el personal de la ludoteca
- (2) MOTIVOS DE LA ESTANCIA Y ASISTENCIA LA LUGAR**
  - (2 1) recursos materiales
  - (2 2) conocer mas niños
  - (2 3) jugar/diversión
  - (2 4) no contar en casa con juguetes
  - (2 5) seguridad
- (3) LIBERTAD QUE EXPERIMENTAN EN LA LUDOTECA**
  - (3 1) hacer ruido
  - (3 2) convivir con más gente
  - (3 3) hacer tiradero
  - (3 4) en casa regaños por hacer ruido
- (4) LUGARES SIMILARES A LA LUDOTECA**
  - (4 1) ninguno
  - (4 2) espacios públicos
- (5) RAZONES PARA ELEGIR EL LUGAR**
  - (5 1) más maestros
  - (5 2) recursos materiales que hay en la ludoteca
  - (5 3) falta de recursos en casa
  - (5 4) la distribución de la ludoteca
  - (5 5) imagen y decoración
  - (5 7) conocer más cosas
  - (5 8) jugar
- (6) LUGARES DE COMPARACIÓN**
  - (6 1) escuela
    - (6 1 1) aspectos positivos
    - (6 1 2) aspectos negativos
  - (6 2) casa
    - (6 2 1) aspectos positivos
    - (6 2 2) aspectos negativos
  - (6 3) calle
    - (6 3 1) aspectos positivos
    - (6 3 2) aspectos negativos
- (7) INTERACCIÓN EN LUGARES ESPECÍFICOS**
  - (7 1) ludoteca
    - (7 1 1) si interacción
    - (7 1 4) no interacción
  - (7 2) escuela
    - (7 2 1) amigos y compañeros
    - (7 2 3) maestra
  - (7 3) casa
    - (7 3 1) no interacción
    - (7 3 4) si interacción
  - (7 4) calle
    - (7 4 3) no interacción
    - (7 4 4) si interacción
- (8) SUGERENCIAS PARA LUGARES ESPECÍFICOS**
  - (8 1) ludoteca
    - (8 1 2) sin sugerencias
    - (8 1 7) con sugerencias
  - (8 2) escuela
    - (8 2 1) juegos
    - (8 2 2) libros



- (8 2 3)servicio
- (8 2 4)maestra
- (8 2 5)no tanto ruido
- (8 3)casa
  - (8 3 1)recursos
  - (8 3 2)espacio
  - (8 3 3)nada
- (8 4)calle
  - (8 4 1)animales
  - (8 4 2)que no roben
  - (8 4 3)más tiendas
  - (8 4 4)juegos de parque y de mesa
  - (8 4 5)menos contaminación
  - (8 4 6)no tanto ruido

**(9) JUEGOS/JUGUETES**

- (9 1)que prefieren
  - (9 1 1)de mesa
  - (9 1 2)de caza
  - (9 1 3)vida cotidiana
  - (9 1 4)otros
  - (9 1 5)destreza
  - (9 1 6)de estrategia
  - (9 1 7)para trepar
  - (9 1 8)de los maestros
- (9 2)que no prefieren
  - (9 2 1)estrategia
  - (9 2 2)destreza
  - (9 2 3)otros
- (9 3)difíciles
  - (9 3 1)ninguno
  - (9 3 2)destreza
- (9 4)fáciles
  - (9 4 1)todos
  - (9 4 2)juegos de mesa
  - (9 4 3)vida cotidiana

**(10) ELEGIR CON QUIEN JUGAR**

- (10 1)maestros
- (10 2)los mismos niños

**(11) ACTITUD EN EL JUEGO**

- (11 1)ganar
- (11 2)perder
- (11 3)solo jugar
- (11 4)compartir
  - (11 4 1)si
  - (11 4 2)no
- (11 5)aceptar reto
- (11 6)atribución
  - (11 6 1)al juguete
  - (11 6 2)al jugador
- (11 7)ser grande
- (11 8)nada

**(12) AGRUPACIONES (tren)**

- (12 1)género
- (12 2)edades
- (12 3)parentesco
- (12 4)conocidos
- (12 5)otros
- (12 6)amistad

# Anexo F

## Matriz

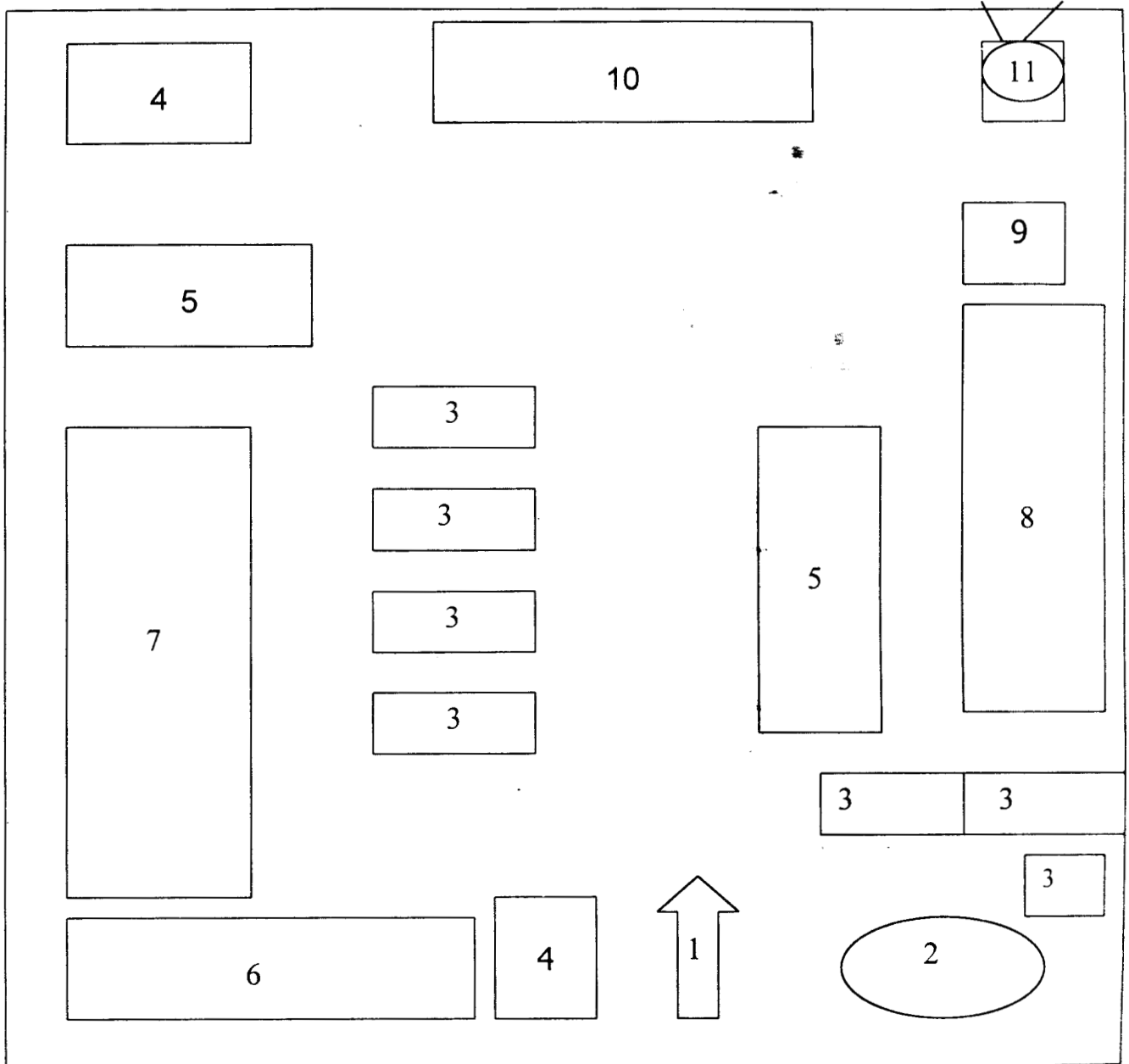
NIÑOS	LUZ	MARTÍ	ANDRE A	CRIS	FERNA NDO	ROCIO	JOSELI N	OSCA R	ADJAN NI	LUCIA	BEREN ICE	CELIA	ERIKA	TOÑO
LUZ														
MARTÍ N														
ANDRE A														
CRIS														
FERNA NDO														
ROCIO														
JOSELI N														
OSCA R														
ADJAN NI														
LUCIA														
BEREN ICE														
CELIA														
ERIKA														
ANTON IO														

**NOMBRE DEL JUEGO:** \_\_\_\_\_ **DIA:** \_\_\_\_\_ **FECHA:** \_\_\_\_\_

**COORDINADOR:** \_\_\_\_\_ **HORA:** \_\_\_\_\_

Anexo G  
Mapa de la  
ludoteca  
“Mundo  
Diferente”

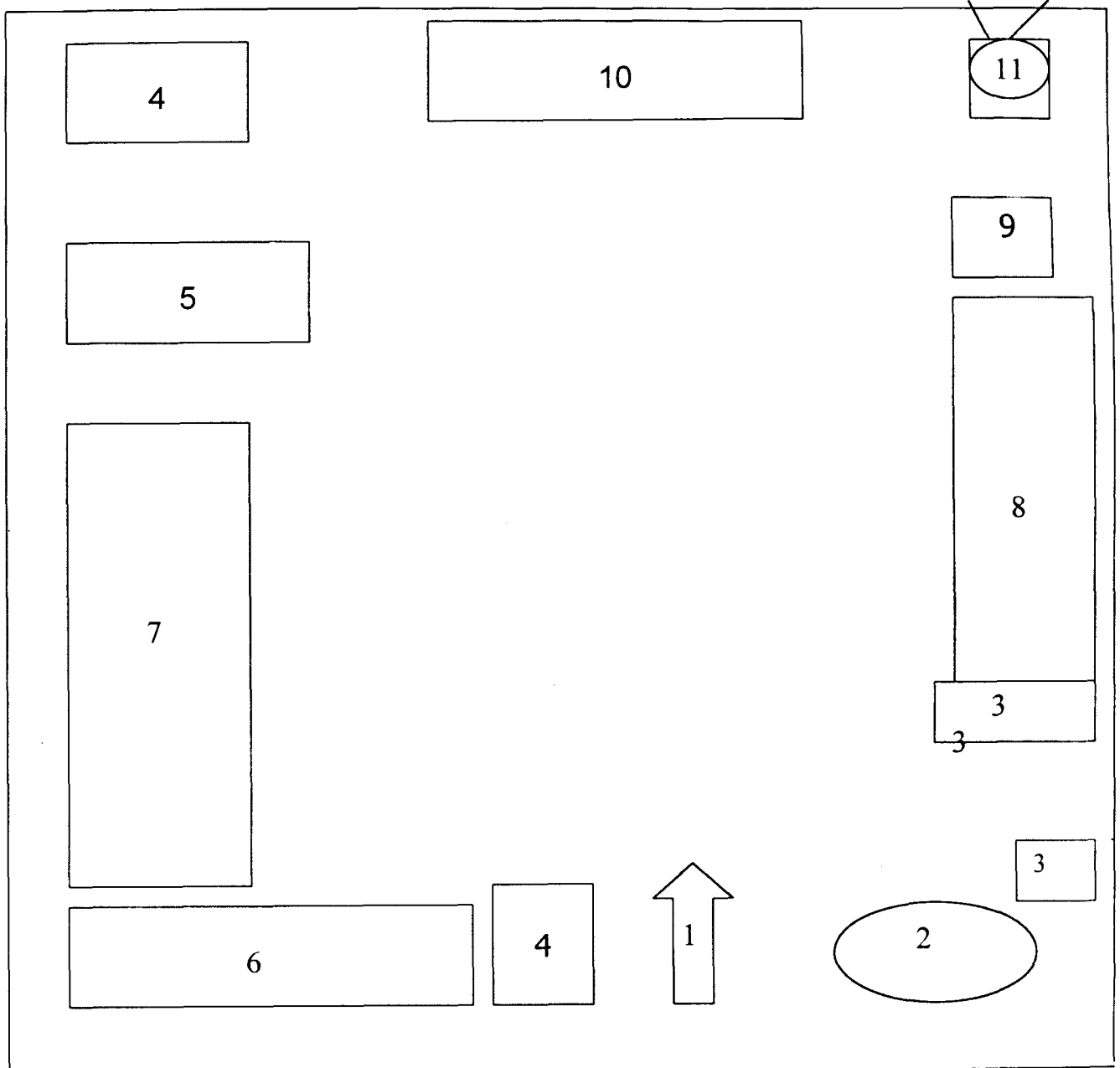
(Durante los seis meses de la ludoteca)



1. Entrada
3. Mesa pequeña
5. Mesa grande
7. Juguetero del área de creatividad
9. Caja de disfraces
11. Televisión

2. Cocineta
4. Escritorio
6. Juguetero del área de destreza
8. Juguetero del área de lectura
10. Estantes y juguetes deportivos

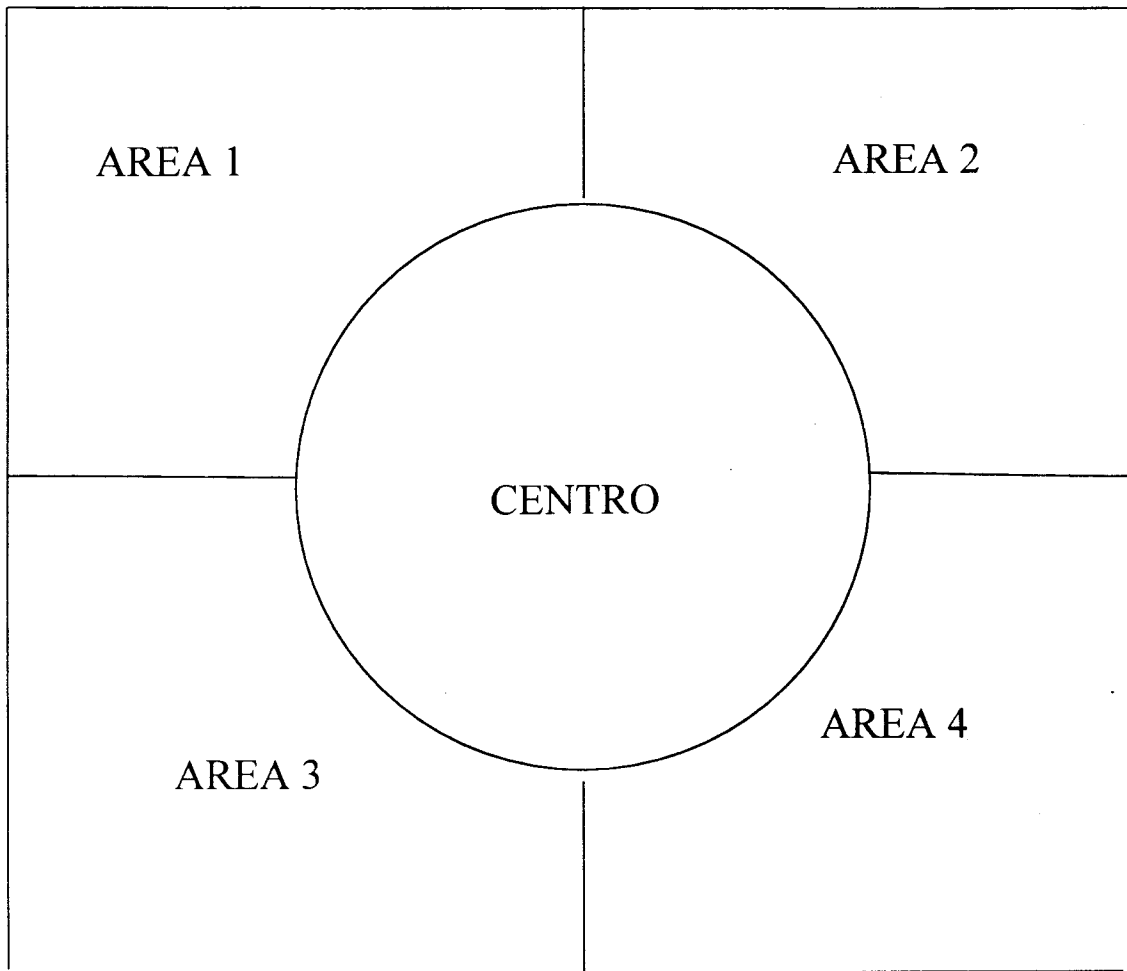
(durante el taller de cooperación)



1. Entrada
3. Mesa pequeña
5. Mesa grande
7. Juguetero del área de creatividad
9. Caja de disfraces
11. Televisión

2. Cocineta
4. Escritorio
6. Juguetero del área de destreza
8. Juguetero del área de lectura
10. Estantes y juguetes deportivos

DÍA:	JUEGO:
HORA:	COORDINADOR:



Inicio: Negro  
Medio: Rojo  
Final: Azul  
Interjuego: Verde

Conductas negativas  
↔