



UNIVERSIDAD DE QUINTANA ROO

**DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y
ECONÓMICO ADMINISTRATIVAS**

**LA LUDOTECA, OPCIÓN RECREATIVO-
CULTURAL Y EDUCATIVA PARA LOS NIÑOS
DE 3 A 6 AÑOS EN BACALAR**

TESIS RECEPCIONAL
Para obtener el grado de
Licenciada en Antropología Social

PRESENTA
Tania Lol-bé Casa Madrid Alfaro

DIRECTOR DE TESIS
Leydi Concepción Hernández Trueba

Chetumal, Q. R. 2009

UNIVERSIDAD DE QUINTANA ROO



Trabajo de tesis elaborado bajo la supervisión del comité de asesoría y aprobada como requisito parcial para obtener el grado de:

LICENCIADA EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL

COMITÉ

DIRECTOR: _____

ASESOR: _____

ASESOR: _____

Chetumal, Quintana Roo, 2009

*A la persona
más importante en mi vida
y sin la cual esta tesis no existiría,
mi madre.
Y a mi ángel...*

*Ofelia Casa Madrid Alfaro
Clara Sunderland*

RECONOCIMIENTOS

Mi sincero reconocimiento a quienes me ayudaron en la realización de esta tesis, en especial a la Maestra Leydi por su paciencia y amabilidad. Por acompañarme en este trabajo durante varios años.

A todos los maestros de la Universidad que contribuyeron a mi formación profesional. En particular a los maestros Teddy García, Guillermo Velázquez, Dalia Ceh y Xochilt Ballesteros por su dedicación y comentarios en la revisión de este trabajo.

A las maestras de preescolar en Bacalar por brindarme la confianza y ayudarme durante mi trabajo de campo.

A los dueños de las ludotecas en Chetumal por las facilidades de acceso y a las encargadas por su valiosa información.

A Riky y a la familia Gamboa Rocha por los años que estuvieron a mi lado brindándome su apoyo incondicional durante la carrera.

A mis amigos de la Universidad, a la River, a Yami, a Izcoatl, siempre dispuesto a ayudarme, a mis amigos de Bacalar, en especial a Geidi, Andrea y Wuendi por compartir la Odisea de recibirme y los desvelos obligados.

A todas las personas que laboran en la Universidad de Quintana Roo, desde los maestros hasta los administrativos, por toda su ayuda para la culminación de mis estudios.

Un reconocimiento enorme a los niños de Bacalar por llenarme de sonrisas y por compartir conmigo su realidad.

A todos gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
ETNOGRAFÍA DE BACALAR.....	5
UBICACIÓN GEOGRÁFICA.....	10
CROQUIS DE BACALAR.....	11
CAPÍTULO 1	
MARCO TEÓRICO.....	12
CAPÍTULO 2	
METODOLOGÍA.....	51
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	52
CAPÍTULO 3	
ANÁLISIS DE RESULTADOS	
JARDINES DE NIÑOS.....	58
UN DÍA EN EL JARDÍN.....	61
ENTORNO FAMILIAR	
DE LOS NIÑOS EN BACALAR	76
UN DÍA EN LA CASA.....	76
OTROS ESPACIOS LÚDICOS.....	91
LUDOTECAS.....	94
CONCLUSIONES.....	99
RECOMENDACIONES.....	103
ANEXOS.....	105
BIBLIOGRAFÍA.....	108

INTRODUCCIÓN

Esta investigación es pionera y se centra en una de las dimensiones del desarrollo humano: La lúdica, su importancia en la formación del individuo durante los primeros años de vida, y en la ludoteca como una alternativa de su desarrollo integral. Fue difícil hallar información especializada acerca del tema, sobre todo en la literatura antropológica. Los avances de la antropología social en el campo de la educación a lo largo del desarrollo de esta ciencia se han enfocado más hacia la cuestión étnica, la problemática indígena y la marginalidad, dejando un poco de lado otros aspectos tan universales como el carácter lúdico del ser humano. Margaret Mead es una de las primeras antropólogas que abordó el tema de la educación infantil, enfocándose en los niños y su manera de integrarse a la cultura.

En Bacalar la carencia de espacios lúdicos, específicamente ludotecas, para los niños en edad preescolar es notable y son sustituidos por la televisión comercial o, en el mejor de los casos por la creatividad que los menores logren desarrollar en un ambiente social y familiar que generalmente es adverso para ellos como: violencia, contaminación por ruido, adicciones, desintegración familiar, y desconocimiento sobre la importancia de la educación y el desarrollo integral del niño fuera de la escuela en esa etapa específica de su vida.

Desde el punto de vista antropológico se considera urgente la construcción de una sociedad formada por hombres y mujeres capaces de transformar y de crear una cultura sustentable, sana y armónica desde sus cimientos. Estas bases se encuentran en la educación durante los primeros años de vida, la formal, no formal e informal. Y es aquí donde la ludoteca juega un rol determinante como espacio formador de la personalidad del niño.

Hoy en día papá y mamá trabajan por la necesidad económica, debido al estímulo del consumo, entre otras cosas. Los lugares de recreación del niño son reducidos o peligrosos para su seguridad. La mayoría de los juguetes imitan armas de guerra, los juegos computarizados o videojuegos son violentos, con poco contenido educativo y en su mayoría conllevan al aislamiento del niño, limitando su sociabilidad y

su comunicación con la familia. La televisión comercial ha sustituido en muchos casos la relación y la educación familiar. Entonces, resulta contradictorio el hecho de que teniendo el niño más tiempo libre y mejores condiciones de vida, no los pueda usar para su mejor formación y desarrollo.

El planteamiento del problema de esta investigación tiene como base el conocer los factores que determinan la falta de asistencia de los niños de Bacalar en edad preescolar a espacios recreativo-culturales y educativos extraescolares, específicamente ludotecas, que contribuyen de manera efectiva a su desarrollo integral en el tiempo en que sus padres realizan diversas actividades.

Los objetivos generales de esta tesis son a) Conocer las características y trascendencia de la educación formal (jardín de niños) en el desarrollo del niño, b) Analizar la importancia de la actividad lúdica como actividad recreativo-cultural y educativa, en el desarrollo del niño preescolar, c) Conocer la aportación extracurricular de la ludoteca en la formación del niño de preescolar, d) Demostrar la viabilidad de establecer una ludoteca en Bacalar, Quintana Roo como espacio alternativo que, unido a los que ofrece la educación formal, aumente las posibilidades de un desarrollo integral del niño de preescolar. Al mismo tiempo que apoye a los adultos en la limitada atención que prestan a sus niños debido a las exigencias de la jornada laboral.

Particularmente es necesario realizar un acercamiento a la educación formal preescolar del niño, a su entorno familiar y a sus espacios lúdicos. Sólo así se podrá determinar el papel que juega cada uno en el desarrollo integral del niño de Bacalar y la contribución de la ludoteca en este proceso.

La tesis se basó en la siguiente hipótesis: en Bacalar los espacios lúdicos para los niños de tres a seis años son limitados y su desarrollo recreativo-cultural y educativo fuera del aula se ve restringido al entorno social al que son sujetos durante su tiempo de ocio. Dicho entorno es carente de alternativas que favorezcan al desarrollo integral del niño. Por lo tanto, la ludoteca es una opción viable en la comunidad de Bacalar, Quintana Roo para superar esta problemática y ofrecer al niño la posibilidad de un desarrollo más integral.

Esta investigación se llevó a cabo en dos de los tres jardines de niños que hay en la comunidad de Bacalar debido a que estos jardines remarcan la diferencia socioeconómica de la población y se puede tener un panorama amplio de la población; así como en las colonias donde habitan los niños que asisten a estos jardines. No se encontraron ludotecas en Bacalar, por este motivo la investigación en ludotecas se realizó en dos ludotecas en la ciudad de Chetumal, a 30 minutos de Bacalar.

El primer jardín de niños se encuentra en la colonia Luis Donaldo Colosio y se llama Mágico Bacalar. Está en la zona más marginada y sus características socioeconómicas influyen en la conducta y el aprendizaje de los niños. El otro jardín está ubicado en la colonia Centro y se llama Sor Juana Inés de la Cruz. Se encuentra en el área urbanizada de la comunidad y donde la mayoría de la población cuenta con un salario más estable. Se trabajó con la población infantil en general.

Esta tesis se divide en tres capítulos, en el primero se encuentran los conceptos que conforman el marco teórico de esta investigación, tales como educación, el niño de preescolar, juego, lúdica, socialización infantil, ludoteca y los antecedentes de las instituciones relacionadas: El jardín de niños y la ludoteca. Ésta ocupa el tema central de esta tesis y cuya existencia no es nueva, pero en nuestro país se adoptó recientemente hacia los años setenta y representa una gran alternativa para la solución de distintos problemas que los niños del siglo XXI tienen que enfrentar en cuanto a su desarrollo. Entre los más graves podemos mencionar la falta de espacios recreativo-culturales, la inseguridad social, la desintegración familiar, la soledad por ausencia de los padres cuando estos se integran a la fuerza laboral, y en general el descuido que la sociedad actual tiene para con los niños de esa edad, sobre todo por el desconocimiento de la importancia de sus procesos de desarrollo que conlleva a una formación deficiente.

En el capítulo dos se trabajó la metodología utilizada para la realización de esta tesis, al igual que las técnicas y herramientas antropológicas que sirvieron de guía para la obtención de la información, su aplicación en cada espacio donde se llevó a cabo el trabajo de campo. Los lugares en los que se realizó el trabajo de campo (jardines de niños, ludotecas y espacios cotidianos, así como las actividades de los niños durante la tarde) y las encuestas aplicadas. Esta tesis se inserta dentro de la antropología aplicada, ya que pretende aportar una propuesta de solución a un problema social contemporáneo

respecto a los niños y “lo que el antropólogo ofrece en nombre de la aplicación de su ciencia [son]... los principios elementales del análisis social” (Mair, 1998:280). Kottak menciona que la antropología aplicada se refiere a la aplicación de datos, perspectivas, teoría y métodos antropológicos para identificar, evaluar y resolver problemas sociales (Kottak, 2003:258), por lo tanto, es poner en práctica los conocimientos y principios antropológicos para la solución de un problema social. Es la mejor aportación del conocimiento generado.

El capítulo tres es el análisis de los resultados obtenidos durante el trabajo de campo y de la información adquirida por medio de las diversas herramientas científicas: Entrevistas, encuestas, observación y observación participante. En este capítulo se encuentra toda la información ordenada y clasificada de acuerdo a los objetivos de la tesis. Esto ayudó a obtener conclusiones y plantear sugerencias para una posible solución al problema central.

ETNOGRAFÍA DE BACALAR

Bacalar es una comunidad ubicada al sur del Estado de Quintana Roo, a 30 minutos de la capital del Estado, Chetumal, cuenta con una población de 9 833 habitantes¹, de los cuales 4,783 son hombres y 5,050 mujeres, 974 son niños de 0 a 4 años y 230 tienen 5 años de edad. En años recientes Bacalar ha incrementado su población en gran parte debido al fenómeno migratorio. Por una parte los jefes de familia lugareños se van hacia los polos turísticos del Estado en busca de empleo (Majahual, Cancún, Playa del Carmen, Cozumel, Isla Mujeres y Tulum) y dejan asentada la familia en Bacalar. Por otra parte, el lugar ha crecido con lo que se denomina “población flotante”. En las estadísticas del INEGI podemos ver este incremento de la siguiente manera: en 1995 la población era de 8,787 habitantes, para el año 2000 había aumentado a 9,239. El poblado se encuentra a orillas de una laguna que tiene los colores del caribe y es de agua dulce, se llama Laguna de Bacalar y es la segunda más larga del país.

Debido a su ubicación geográfica y a que es el asentamiento de la Alcaldía que proporciona distintos servicios a las comunidades del V Distrito (pago de impuestos y otros, demandas judiciales, registro civil, etc.), a Bacalar viene mucha población de comunidades vecinas. Además aquí realizan sus compras de despensa y se surten de mercancía los dueños de pequeñas tiendas de abarrotes, y consiguen también herramientas para sus vehículos o maquinaria en el campo. Después de Bacalar, hacia el sur, la población más grande es Chetumal.

En el área de educación, la comunidad cuenta con tres escuelas primarias, dos con doble turno y una con turno matutino solamente, tres jardines de niños, una escuela secundaria, dos escuelas de nivel medio superior (Colegios de Bachilleres y Centro de Estudios de Bachillerato); una Escuela de Educación Especial y una escuela Normal para maestros de educación primaria y de educación especial. La mayoría de la población se dedica a la docencia debido a la escuela Normal, y estas escuelas dan empleo a una parte importante de la población. Casi todos los egresados de la Normal trabajan en comunidades cercanas y viajan a diario, los que están en otros municipios vienen cada semana o cada que pueden. La Normal se fundó en 1969 y egresan cada

¹ Censo INEGI 2005

año aproximadamente 70 alumnos. Desde que existe la escuela Normal, la población se incrementó con los jóvenes que venían a estudiar becados de distintas partes de la península, al principio egresaban hasta 200 alumnos por generación. Actualmente esta escuela está subutilizada y las condiciones para ingresar son cada vez más difíciles, el número de plazas para los egresados es muy limitado y se obtienen por concurso, así, el recién egresado debe competir cada año con los de su generación y los de otras anteriores que están en lista de espera.

Ligada a la vida estudiantil de la población, encontramos la renta de alojamiento. Aproximadamente podemos encontrar 100 cuartos que se rentan por mes exclusivamente a estudiantes. Algunas familias encontraron ahí una oportunidad para mejorar su economía pues también ofrecen alimentos a sus huéspedes y otros servicios como lavado de ropa.

La población no docente tiene pocas opciones para obtener un ingreso. El gobierno del estado es el mayor proveedor de empleo en la zona sur de la entidad. Parte de la población de Bacalar trabaja en oficinas de la Comisión Federal de Electricidad, Comisión de Agua Potable y Alcantarillado (CAPA), Centro de Salud y Alcaldía, así como en el comercio y servicios en Chetumal. Otros se emplean en diferentes servicios como el comercio (tiendas de abarrotes, ambulante), restaurantes, hoteles y en las dos gasolineras que hay en la comunidad.

Bacalar está comunicado por la carretera federal que atraviesa el Estado de norte a sur y cuenta con distintos servicios de transportación. Hay autobuses de ADO, Mayab, y Caribe; además combis tipo Van, y más de 50 taxis locales conducidos por sus propietarios o por empleados que deben pagar cuotas diarias al patrón, de cuatrocientos pesos aproximadamente. Al no haber en Bacalar pasaje suficiente, se ven obligados a trabajar transportando pasajeros a Chetumal y viceversa.

La comunidad cuenta también con servicio de comunicación telefónica a través de casetas, teléfonos públicos y privados, internet, fax y cablevisión. Este último servicio se da mediante una empresa formada por los mismos miembros de la comunidad, y es 40 por ciento más económico que en la ciudad de Chetumal; cuentan con más de cincuenta canales incluyendo uno de circuito cerrado para uso de la

población (noticieros, eventos especiales, información de la alcaldía, avisos luctuosos y emergencias), así como programación para niños.

Por la belleza de sus recursos naturales, especialmente la laguna, Bacalar es considerado un polo turístico de gran potencial. Durante los fines de semana el pueblo es visitado por familias que vienen de lugares cercanos, la mayoría de Chetumal, al balneario ejidal, que es el lugar principal de estos visitantes.

Aunque la infraestructura turística se ha incrementado en los últimos 5 años, sobre todo en la avenida costera que está a orilla de la laguna, la oferta de hoteles y restaurantes, no es suficiente todavía para satisfacer la demanda de empleos. Declarado Pueblo Mágico en el 2007, y con la llegada de empresas inmobiliarias que promueven la compra-venta de terrenos colindantes con la laguna y dentro del pueblo, Bacalar se ha convertido en un lugar de oportunidades para empresarios e inversionistas. El resto de la población desempleada cuenta con la oferta del puerto de cruceros Costa Maya, en Majahual, que desde su apertura en el año 2001 ha ido incrementando la demanda de trabajadores de tal manera que unos 400 bacalareños aproximadamente trabajan allá, a pesar de las vicisitudes que representan los huracanes y el traslado (110 km, dirección noroeste). Tanto dentro de las instalaciones del muelle, como en el pueblo de Majahual, se encuentran tiendas de artesanía, restaurantes, farmacias, joyerías, etc. En Majahual hay una infraestructura turística cada vez mayor, tanto para los turistas que vienen en los cruceros como para visitantes que deseen hospedarse y disfrutar una estadía más larga.

Se puede apreciar una gran diferencia en la comunidad de Bacalar, desde el punto de vista socioeconómico, marcada notablemente en los últimos 10 años. La Avenida “Libramiento”, que originalmente era eso, un libramiento para el transporte de carga pesada, autobuses de primera clase, trailers y todo aquel que no quisiera pasar por el pueblo de Bacalar, se convirtió en una línea fronteriza que delimita los contrastes. Como Bacalar está limitado hacia el este por la a laguna de “Bacalar” o “La laguna de los siete colores”, la única opción que tuvo para crecer fue hacia el oeste, del otro lado del libramiento, donde se asentaron 4 de sus once colonias. Actualmente el libramiento es una avenida de cemento de doble carril con camellón en medio y que tiene en sus márgenes una multitud de comercios, puestos de comida, dos gasolineras PEMEX y

mucho movimiento automovilístico. Del libramiento hacia la laguna (eje oeste-este), el pueblo está totalmente urbanizado, cuenta con calles pavimentadas, servicios de agua potable, energía eléctrica, cablevisión, sky en algunas casas, tiendas de abarrotes y restaurantes. En contraste, del libramiento hacia el extremo del lado oeste, las colonias no cuentan con la misma infraestructura, más de la mitad de las calles no están pavimentadas y algunas casas no cuentan con energía eléctrica ni agua potable. Podemos hablar de un cinturón urbano de población marginada con empleos eventuales de bajos salarios, subempleos y población flotante.

El área del caribe es una zona propensa a huracanes y Bacalar no es la excepción, el 21 de agosto de 2007 el huracán Dean golpeó la comunidad dejando inundaciones, casas destruidas y muchas familias se vieron afectadas, especialmente las que viven del libramiento hacia el lado oeste. Con motivo del proceso electoral del 2008 (elección de presidente municipal, diputados y alcalde), el gobierno ayudó a las familias que perdieron su casa construyéndoles una vivienda de cemento y block.

La mayoría de la población es católica aunque en los últimos años hay un incremento de iglesias de diversas religiones, especialmente mormones, adventistas y testigos de Jehová.

En la población hay habitantes de dos ejidos (Bacalar y Aaron Merino), y la actividad agrícola es prácticamente nula. Se siembra chile jalapeño y habanero para comercializar. La producción de maíz y frijol es de autosubsistencia, limitada a unas 30 familias aproximadamente. Los actuales ejidatarios son maestros, taxistas, albañiles y empresarios que no se interesan por la producción de alimentos, si en cambio, por la renta y venta de la tierra. Una parte del ejido Bacalar ha sido vendida a menonitas tradicionales asentados en la población desde hace 10 años.

La actividad forestal que el siglo pasado representó la principal fuente de riqueza de Bacalar también se ha limitado, y las áreas de cedro y caoba se explotan de manera racional con programas a 25 años para la conservación.

En cuanto a la recreación Bacalar cuenta con muy pocos espacios. Un parque en la plaza central con juegos infantiles, una unidad deportiva, una cancha de béisbol, dos

domos deportivos, una escuela infantil de futbol, otra de Tae Kwon Do y establecimientos comerciales que tienen máquinas de videojuegos, todos ellos violentos, conocidos como “maquinitas”, a los que tienen acceso los niños de todas las edades, (Casa Madrid, 2000). La televisión es por excelencia el principal medio de entretenimiento de niños y adultos, especialmente durante la tarde con la programación de las telenovelas. De lo anterior se desprende que los niños no cuentan con espacios recreativos adecuados para su desarrollo integral.

MAPA DE LA REPUBLICA

Croquis de bacalar

CAPÍTULO 1 MARCO TEÓRICO

ANTROPOLOGÍA Y EL JUEGO

“... el ludus sigue determinando lo social contemporáneo, o al menos encuadrándolo...”

José Antonio González Alcantud

El juego está presente en el desarrollo filo y ontogenético, constituyéndose como un valor productor de cultura. El hecho de que el Homo ludens sea anterior al Homo sapiens nos plantea la relevancia del juego en el desarrollo humano, así como en la construcción de la cultura (Moreno, 2005:27). Para Huizinga la presencia del juego no se encuentra vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo, es instintivo e irracional. Existe previamente a la cultura, la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción. El juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura (Huizinga, 2005:14,15). De ahí la necesidad del enfoque antropológico e histórico como herramientas necesarias para la comprensión del juego y el desarrollo de la actividad lúdica del ser humano. Para la antropología el estudio del juego se ubica como fundamento de la cultura y no como consecuencia de esta. Malinowski habla de la necesidad de considerar en el análisis de la cultura tanto el aspecto emocional e intelectual de los procesos mentales, como la realidad biológica del ser humano; “Las necesidades físicas e influencias del entorno, y sus reacciones culturales, tienen que estudiarse detenidamente” (Malinowski, 1994:285). Se da por hecho que en sus inicios el juego estuvo ligado a la religión y a las actividades gimnásticas y recreativas. En el caso de la cultura griega, por ejemplo, encontramos los juegos olímpicos, y en mesoamérica, las diversas formas del juego de pelota por mencionar alguna.

Es imposible abarcar en una teoría del juego todo el conocimiento y los enfoques de las distintas ciencias, de ahí que pocos estudiosos del campo de las humanidades, se hayan interesado en el tema. Como el juego se compone de elementos naturales y culturales, es complicado elaborar una teoría unitaria. Y por otro lado, el aumento de datos, no ayuda por sí mismo a comprender el juego del hombre y del animal. Ya por su uso religioso, o por las normas que utiliza, el juego se ha estudiado por distintas ciencias y disciplinas, la teología, jurisprudencia, la psicología y debido a su componente

natural, también por la biología. No es entonces de extrañarse que la antropología contemporánea, con su carácter holístico aborde limitadamente el tema. Ya se trate de la antropología de la educación, del estudio antropológico del juego, del estudio del Homo ludens, o de la relación entre el juego y la cultura. Por esta razón se espera que este trabajo sea acertado en el marco de la antropología aplicada, en el campo específico de la educación infantil, y contribuya a una mejor formación de la niñez del siglo XXI. En este sentido, la antropología se actualiza y retroalimenta, con propuestas concretas de solución a los problemas que la dinámica social plantea.

PRINCIPALES TEORÍAS DE LA FUNCIÓN LÚDICA

Después de un largo proceso histórico, la educación infantil es actualmente reconocida como promotora de la construcción humana. La pedagogía y las ciencias sociales en su reiterado esfuerzo por convencer a la sociedad de esta verdad, aportaron distintas teorías que conforman la estructura básica sobre la cual surgen las nuevas propuestas del siglo XXI. Entre estas nuevas propuestas se encuentra la de considerar al espacio lúdico como parte fundamental en la formación del niño de preescolar.

Es por ello que no podemos eludir un breve recorrido del acervo teórico a partir del siglo XIX en el que se dan los aportes más relevantes. Las diversas teorías abordan la educación infantil hacia diferentes rumbos, dando pautas de acción en las cuales los espacios lúdicos apenas se reconsideran de manera tangible y científicamente definida hasta finales del siglo XX.

Sigmund Freud valoró la importancia del juego como espacio catártico del niño, considerándolo como un apoyo para superar experiencias negativas y traumáticas mediante la exteriorización de las emociones, siguiendo sus propias pautas y asumiendo distintos roles en un manejo simbólico a través del juego. De este modo “el niño desecha eventos no gratos de su vida social o emocional” (Cabrera Angulo, 1995:19).

Froebel catalogaba la importancia del juego en función al desarrollo intelectual por medio de experiencias sensoriales. Por su parte Piaget valora el juego como espacio

simbólico de recreación y socialización mediante el “egocentrismo” durante esta etapa de su vida. El niño aunque prefiera jugar solo, está simbólicamente acompañado y desarrollando distintas habilidades. En la dimensión intelectual del juego, es el recurso con que cuenta el niño para asimilar la realidad del mundo que lo rodea, ya que lo representa de manera finalista, porque comprende que todo tiene un fin; la asimila también de manera artificialista, porque cree que las cosas han sido construidas por el hombre y animista porque las cosas tienen vida e intención. El juego constituye un paso indispensable en el desarrollo cognitivo del niño. En su obra *La formación del símbolo en el niño* (1961) Piaget menciona que el juego sirve de herramienta para liberar los conflictos, “el juego ignora los conflictos o si los encuentra, es para liberar el yo mediante una solución de compensación o de liquidación, mientras la actividad sería se debate en conflictos ineludibles” (Piaget, 1984:203).

Al igual que Freud y Piaget, Susan Isaacs, pensaba que “a través del juego de representación de roles en particular, el niño es capaz de resolver un conflicto interno y su ansiedad” (Moyles, 1999:21) y remarca la importancia del juego simbólico en el niño.

En el funcionalismo de Malinowski las necesidades básicas del ser humano (nutrición, reproducción, comodidades físicas, seguridad, relajación, movimiento y crecimiento), se satisfacen mediante instituciones. El concepto de institución de este autor es “un grupo de gente unida u organizada para un propósito determinado. Tienen unos estatutos o explicación, y poseen la técnica con la que conseguir, o intentar conseguir, dicho propósito” (Malinowski, 1994:283). El habla de sistemas de juego y reposo como respuestas directas (organizadas, colectivas), es decir, institucionalizadas para satisfacer una de las necesidades básicas del hombre (individual) que es la relajación. Así, las instituciones cumplen la función de articular la interdependencia entre el individuo y su grupo y coadyuvan en la formación de la personalidad, organización y cultura.

Gregory Bateson considera al juego un medio paradójico de comunicación, ya que en él se dan acciones que en otro contexto no tendrían el mismo significado, habla de la metacomunicación, o sea, las acciones que sólo tienen lugar en el juego, fuera de él no habría lugar para ellas. De ahí la importancia que el autor concede al contexto y al

contenido del juego, ya que estos retroalimentan sus mensajes. Asimismo, señala que durante el juego el niño está consciente de su identidad y la de sus compañeros de juego. Mismas que pueden ser abandonadas para resolver problemas que surjan durante la acción de jugar y retomadas una vez solucionado el conflicto (Cabrera, 1995:20).

Para Vygotski el juego simbólico desempeña un papel trascendental en el desarrollo del pensamiento abstracto, ya que el niño, en su juego de “hacer creer”, para representar un gato, usa otros objetos y es capaz de pensar en significados independientemente del objeto que representan. El juego es considerado como una construcción cognoscitiva y social.

La importancia del juego en el desarrollo del niño de preescolar, está determinada en la medida que éste toca los aspectos más sustantivos del desarrollo psíquico de su personalidad en conjunto, el desarrollo de su conciencia. En el juego el niño practica la individualización de las reglas de conducta de uno u otro adulto. Esto se da cuando el niño “es” otra persona en el juego; regularmente es difícil que el niño juegue a “ser niño”, juegue “a sí mismo”; por lo general, juega representando una persona con determinada función social: doctor, maestra, mamá, vendedor, etc. Esto quiere decir que previo al juego el niño tiene una idea generalizada correspondiente a diversas funciones sociales y reglas de comportamiento, y, durante el juego, no solamente las asume, sino que las eleva a un nivel superior, les transmite un carácter consciente y generalizado. Esto le permite al niño interactuar en un marco de reciprocidad dentro de la vida cotidiana, es decir, que es capaz de identificar y codificar distintos tipos de conducta en la sociedad. Por ejemplo cuando una persona saluda, dice “hola”, el niño comprende que en esa palabra va implícita una conducta de respuesta.

Este pequeño recorrido nos da luz sobre la importancia de la actividad lúdica en el niño. Nos ayuda a entender lo que representa en el desarrollo de sus emociones, la superación de experiencias negativas y traumáticas, y lo que representa como espacio simbólico de recreación y socialización, además de ser alimento para el desarrollo de su fantasía. Cabe señalar que el avance en esta materia (actividad lúdica y la principal herramienta de la misma, el juego) nos ayuda a saber qué tipo de espacios necesita el pequeño para lograr un sano y completo desarrollo. La antropología puede proporcionar una radiografía de la realidad lúdica del niño. En este sentido y para efecto de esta tesis,

la ludoteca, como una alternativa de desarrollo integral para los niños de Bacalar, va de la mano con el conocimiento de la actividad lúdica del niño. No se encontraron estudios sobre el tema realizados en esta comunidad.

En general la antropología, en su rama específica de educación, tiene pocas investigaciones de este tipo. Mayormente se centra en los procesos de cambio cultural dentro de los mecanismos de transmisión de la cultura. Muy poco en el papel del juego y la actividad lúdica del niño en edad preescolar. “Los estudios culturales... y los usuales volúmenes de etnología comparada, son discusiones analíticas de las características, e ignoran todos los aspectos de la integración cultural” (Fulton 2007:180). Por lo que los antropólogos replantean como una necesidad de esta ciencia en el siglo XXI, considerar todos los elementos que integran a la cultura, tomando en cuenta que el significado de la conducta cultural no se agota al entenderla en su dimensión local, sino que tiende a estar integrada. Las experiencias de un pueblo, consolidadas o urgentes, deben ser tomadas vistas como partes de una cultura bien integrada. Es decir, que el reto para el antropólogo es no pasar desapercibida la conducta cultural, aun si algunos actos le parecen solo “detalles”. Ya que la forma que adoptan estos actos, responde a casos emocionales o intelectuales de esa sociedad.

ENTRE LO LÚDICO Y EL JUEGO

Para algunos autores lo lúdico y el juego son catalogados como iguales, sin embargo en el proceso de esta investigación encontramos diferencias notables entre los dos conceptos. Podemos definir la lúdica como “una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc. En tanto que dimensión del desarrollo humano, la lúdica constituye un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo” (Bolívar, 1998:s/n).

Lúdica y juego son dos conceptos diferentes pero relacionado entre sí. “Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego” (Bolívar, 1998:s/n). La lúdica como capacidad del ser humano se da a través de diversos medios o satisfactores, entre ellos el juego, ya que se refiere a una necesidad de sentir, expresar, comunicar y

producir emociones primarias de manera espontánea.

En el caso del niño de preescolar, la construcción de su conciencia lúdica está ligada al cuerpo, “específicamente en todo lo relacionado con el movimiento, que es lo que más le apasiona a un infante” (Dinello, Jiménez y Mota, 2001:127). Esta conciencia se determina, en esencia, a través del juego libre del cuerpo.

Para Aizencang la actividad lúdica es una “acción básicamente social que se origina en la actividad espontánea del niño y que asumiría progresivamente formas de organización culturalmente consensuadas” (Aizencang, 2005:33). La actividad lúdica es “el medio más eficaz y generalizado en la consecución de las finalidades de la educación preescolar... a condición de que sea conceptualizado en la escuela de párvulos como una actividad estructurada en la que puedan tener cabida aptitudes, hábitos o aprendizajes” (Medina Rubio, 1989:73). El impacto educativo fundamental de la actividad lúdica se logra percibir, según Medina Rubio, en la triple dimensión: intelectual, afectiva y social.

Al considerar la actividad lúdica como una dimensión del desarrollo humano, en el sentido biológico y social, sus significados se construyen de acuerdo a la cultura en la que se desarrolle. Al ser el juego una actividad libre, puede ser abandonada en cualquier momento. El niño y el animal, juegan porque encuentran gusto en ella, y en eso consiste su libertad. Para el hombre adulto, el juego es algo superfluo. Se juega en tiempo de ocio. Sólo secundariamente al convertirse en función cultural, veremos los conceptos de deber y tarea vinculados al juego. Así, pasa a relacionarse con la acción sagrada, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo en la vida cotidiana, acompañamiento y complemento de la vida misma, “...como función biológica y para la comunidad por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra como función cultural” (Huizinga, 2005:22). La antropohistoria del juego se gesta en la tensión de la sociedad y el imaginario que es propio (González, 1993:250). El juego de los niños se realiza entre la fantasía y la realidad, la imaginación del niño se expresa en sus fantasías, éstas son sus herramientas para adaptarse a su realidad cotidiana. Hay un imaginario que el niño recibe de los adultos como parte del proceso de endoculturación. Este imaginario es apropiado por los niños y admitido como real: Los reyes magos, el lobo feroz y el coco

entre otros (Glanzer, 2000:39).

EL JUEGO

A pesar de sus aportaciones, la antropología de la educación se ha ocupado poco sobre el tema específico del aspecto lúdico en la formación del niño. Kottak menciona que “el juego, junto con el afán de exploración, puede considerarse como impulsos específicos de aprendizaje, que compartimos con otras especies” (Kottak 1996:139). Para otros científicos (Bally, Huizinga) constituye un reto encontrar “el punto a partir del cual el juego instintivo de origen animal se convertía en humano, y por ende, en expresión de libertad” (González, 1993:221). Para González la manera de llegar a una teoría antropológica del juego, es considerando su naturaleza biológica, social e histórica; y coincide con Huizinga en que el hombre es un animal que ha hecho de la cultura su juego. Al establecer el juego como tal, el individuo transforma objetos ordinarios en lúdicos, de manera que le ayudan a explorar la cultura, su propio yo, aprender sobre la sociedad y los roles sociales, expresar sentimientos y reorganizar procesos de pensamiento (Schwartzman, 1978:88; Kelly-Byrne, 1989:24).

Podemos definir el juego como una actividad espontánea y voluntaria, que se lleva a cabo por la gratificación inmediata sin motivos ulteriores. Representa la autoexpresión libre que un individuo realiza por el mero placer de la expresión. El juego es una actividad de motivación automantenida, “es una necesidad vital, contribuye al equilibrio humano... es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño... es una necesidad vital para el niño sobre todo en los primeros años de vida” (Muñiz, 1980:82-83). Un individuo que juega es aquel que ese momento se dedica a hacer lo que le resulta más placentero, expresa activamente un interés y se convierte en un medio de demostrar intereses al hacer realmente algo por ellos. El juego satisface necesidades psicológicas, sociales, intelectuales y emocionales existentes en el individuo. Está presente en cualquier etapa de nuestra vida y no es correcto considerarlo como una antítesis del trabajo, “ambos son parte de la totalidad de nuestras vidas” (Moyles, 1999:31).

Para Muñiz hay condiciones que determinan el juego:

- a) La acción del juego tiene la finalidad en sí misma. Cuando el niño juega está desarrollando habilidades, gustos, aptitudes, etc., está aprendiendo pero no está consciente de la acción porque va implícita.
- b) El juego es una acción libre. Para el niño preescolar toda actividad es juego. La libertad es una necesidad para gozar, explorar y descubrir por sí mismo.
- c) El juego debe dar la sensación de otro modo de vivir que en la vida corriente. El niño puede transportarse a otros lugares y ser otra persona en su mundo de juego, esto le proporciona mayor satisfacción.
- d) El juego le proporciona satisfacciones presentes. Permite al niño:
 - Exteriorizar sus pensamientos.
 - La descarga de impulsos y emociones.
 - Proporciona el goza de la creación.
 - Colma su fantasía.
 - Le sirve para realizar todo lo que es vedado en el mundo del adulto: puede ser conductor, vaquero, aviador, mamá, enfermera.

El juego puede ser una representación de la realidad o de estados irreales, por lo tanto, pueden considerarse las actividades del juego como intereses, en el más genérico de los sentidos y, por supuesto, ligado a la sociedad. Es precisamente la sociedad quien determina el juego y su tiempo llamado de ocio (Casa Madrid, 2000:4). ¿Qué tan libre es el niño para decidir su tiempo de ocio? En este sentido el niño está limitado por los siguientes factores: 1. limitaciones de disponibilidad de espacios, espectáculos, medios de comunicación, instituciones recreativas, paisajes, productos culturales, equipamientos deportivos; 2. limitaciones de disponibilidad de las personas con las que el niño puede relacionarse en su tiempo libre (grupos de padres, educadores, parientes, vecinos, etc.). De la amplitud, diversidad y riqueza de este conjunto de posibilidades que le ofrece su propio contexto, depende el campo de libertad real de un niño para decidir el uso de su tiempo libre.

La educación escolar ha reconocido este tiempo libre de los niños como un nuevo ámbito para la educación infantil, en consecuencia se ha ido desarrollando una verdadera pedagogía del ocio. Para la antropología, el juego en el niño es más instintivo y más libre, y es en la etapa adulta cuando el juego ocupa de manera consciente el tiempo de ocio, pudiéndose abandonar en el momento deseado para cumplir otras obligaciones. Malinowski considera que el juego es una necesidad biológica que se satisface culturalmente.

Los factores sociales que influyen en el desarrollo de esta pedagogía del ocio surgen de la industrialización y la necesidad de ambos padres de trabajar debido al sistema económico; en consecuencia, el niño, que ahora tiene más tiempo libre, requiere de espacios y personas preparadas para usarlo de manera positiva y gratificante. Gordillo menciona la importancia del juego como agente formativo de la vida; en la recuperación de muchos valores y en la posibilidad de transformación de la sociedad industrializada. "Los juegos son un diálogo abierto con las vicisitudes más significativas de la vida; son valoraciones intuitivas pero certeras, prerequisites indispensables al acontecimiento objetivo de las experiencias buscadas; formas de interrelación humana que excluyen las barreras del convencionalismo; recursos biológicos naturales para agudizar la percepción. Pero son, además, el único medio permisible de participación en el quehacer estético de la sociedad industrial, la única forma posible de actuación artística para la sociedad de masas" (Gordillo, 1996:59).

Hoy día el juego es un derecho del niño establecido en el artículo 31 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los derechos del Niño y es compromiso de los Estados promover este derecho:

"1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al entretenimiento, al esparcimiento y a las actividades recreativas propias de la edad, bien así a la libre participación en la vida cultural y artística."

"2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente de la vida cultural y artística y estimularán la creación de oportunidades

adecuadas, en condición de igualdad, para que participen de la vida cultural, artística, recreativa y de entretenimiento.”²

El juego no es un fin sino uno de los medios más eficaces para educar al niño, y durante la edad preescolar es el mejor medio, ya que el niño convierte en juego todo lo que hace, además, como menciona Wallon: “No existen actividades, por arduas que sean, que no puedan servir de motivo al juego” (H. Wallon, en Zapata, 1989:19). El juego permite que el niño construya un mundo aparte en el que transforma la realidad para entenderla mejor “a la vez que va conformando su futura personalidad que le permitirá incursionar con éxito en el mundo... de aquí la importancia del juego infantil; un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se integre constructiva y creativamente a su realidad” (Zapata, 1989:17). El niño obtiene autonomía y se reafirma a través del juego, además de que estimula y mantiene activo el cerebro y el cuerpo.

En algunos programas educativos a nivel internacional se menciona la importancia del juego durante el proceso educativo: “dada la gran plasticidad y fuerte actividad del niño es estas edades, así como la importancia del desarrollo personal y social, la educación en esta etapa debe centrarse esencialmente en el juego, en las experiencias sensitivas y motrices y en la adquisición de hábitos sociales... tal es la importancia del juego en los primeros años, que los niños que no jueguen corren el peligro de retrasarse en el desarrollo intelectual, afectivo y social” (De Borja, en November, 1985:147).

A través del juego el niño experimenta procesos de individualización y socialización que están ligados al conocimiento de sí mismo y de su entorno. Estos procesos abarcan la totalidad antropológica del ser humano. El niño percibe su entorno “en totalidades (el todo antes que las partes y éstas solo tienen sentido en función de una totalidad o estructura) y sus expresiones o realizaciones tienen ese mismo carácter global, son una proyección de la unicidad del ser humano” (Decroly en Dinello, Jiménez, Motta, 2001:19).

² <http://www.ipaargentina.org.ar/quees.php>

El juego es el instrumento clave de la actividad lúdica. Conocer la importancia del juego en el niño de preescolar es de gran ayuda en el análisis del tipo de juegos con los que cuenta para lograr un buen desarrollo, y adecuarlos a un tratamiento de totalidad para estar en consonancia con la totalidad antropológica del ser humano (el hombre visto como un todo: valores, conductas y toda la materia prima que le proporciona la cultura de su sociedad) (Dinello, Jiménez, Motta, 2001:16). Asumir que el niño tiene derecho a jugar conlleva el compromiso de ofrecer juegos y juguetes que lo formen un ciudadano de paz, en armonía con su especie y las que lo rodean. Un ciudadano consciente de su lugar en el planeta y la función social de cada ser humano.

En un corto recorrido desde el pasado, nos encontramos que en el antiguo Egipto se hacían juguetes para divertir por igual a niños y a adultos, y se dejaban objetos lúdicos en las tumbas para acompañar a sus dueños en el más allá. Grecia produjo gran número de herramientas juguetes que los niños recibían para adaptarse a las futuras ocupaciones como adultos a través de su juego espontáneo. En el México prehispánico encontramos el juego de pelota con sus diversas variantes de acuerdo a la cultura. En la época colonial habían muchas festividades que incluían la oportunidad de dar y recibir distintos tipos de regalos, relacionados con el festejo (navidad, jueves de corpus, sábado de gloria). Los juguetes eran considerados grandes creaciones artesanales y estaban hechos de materiales que se encuentran en la naturaleza, sin embargo, en los comienzos del siglo XX aparecen las primeras empresas que se dedican a la producción industrial del juguete, y los producen con movilidad autónoma, variedad de sonidos y texturas, lo cual le quitó al niño la oportunidad de dirigir el juego y el juguete que se independizó de él. José David supone que esta situación “debe catalogarse como frustrante cuando esos dispositivos mecánicos se descontrolan, más aún cuando sabemos que vivimos en una sociedad que desvaloriza lo roto o incompleto... faltaría aún por estudiar cuáles fueron las repercusiones que esto tuvo en el adulto. Tengo la sospecha de que este, ya tan invadido en su vida diaria por un mundo sonoro cada vez más complejo, termina por compartir menos el juego, producto de una irritación no reconocida como tal” (David, 2003:18).

El juego, simplemente por placer y gozo, crea una actitud cordial hacia la vida y el aprendizaje, qué mejor motivo para realizar una investigación acerca de los espacios con los que cuenta el niño para estar contento con la vida y abierto a aprender y

aprehender el mundo que le rodea. Los niños necesitan relaciones vivas con su entorno, pues a su contacto se conforman sus facultades anímicas, de ahí la importancia de un entorno que les permita desenvolverse, y de su constante contacto con la naturaleza. No se trata de descalificar los juguetes modernos, sino de analizarlos en el contexto del consumismo, que modifica la relación entre el niño y sus juguetes y, por consecuencia, el aspecto emotivo del niño. Los materiales con los que se fabrica el juguete industrial, en la actualidad, no son pensados respecto a la necesidad y la sensación física que van a producir en el niño. Por ejemplo hay diferencia entre un columpio hecho de tablones de madera y uno hecho de tubos de hierro, como se usa hoy día. “El columpio de madera tiene fisonomía, [mientras que el de metal no la tiene] y para el alma del niño esto tiene su importancia” (Blattman, Kischnick, 2004:71). El niño le toma cariño al objeto con el que juega y al que él le da vida, este amor lo profundiza con cada encuentro, se relaciona emocionalmente con él, descubre sensaciones y lo trata como si fuera su congénere.

En la sociedad actual la cultura del consumismo cambia la relación entre el niño y sus juguetes, reduciendo su libertad de juego. Muñecos de piel blanca, cabellera rubia y redondos ojos azules, vestidos como “Superman” o la “Mujer aravilla”, personajes de historietas y televisión pasan a ser las características que tienen los objetos lúdicos con los que se relacionan hoy día millones de niños en el mundo. Con el plástico se ha perdido mucho del vínculo cálido que algunos juguetes ofrecían al contacto. El vínculo afectivo se ve fracturado, poco sólido y breve, ya que además los nuevos juguetes son rápidamente reemplazados por otros modelos que llegan al mercado. Los nombres de las nuevas muñecas o muñecos, ya vienen puestos por la fábrica, quitándole al niño la oportunidad de nombrar sus propios juguetes. Todo esto se hace dentro de una cierta uniformidad que condena a desaparecer lo artesanal o cualquier toque de personalización. La vida de los juguetes es corta y no importan los espacios de interacción y convivencia establecidos por el niño, sino más bien la necesidad de renovarlos por la última oferta del mercado. La renovación constante no le permite al niño desarrollar su imaginación creativa, y el desconocimiento del adulto en lo que concierne a las necesidades del niño, lo convierte en un consumidor de cantidad, más que de calidad de juguetes. Así la deformación cultural, que se da por el consumismo convierte a los adultos en invasores de los espacios lúdicos de sus hijos, con criterios a veces equivocados aunque en su mayoría bien intencionados (David, 2003:22).

En México los espacios con los que contaba el niño para sus actividades y diversas experiencias (parques, juegos al aire libre, etc.), incluyendo las que realizaban solos, sin la supervisión de un adulto, se vieron reducidos con las sociedades urbanizadas. El niño fue perdiendo su campo de acción y de juego, sus espacios lúdicos fueron expulsados de las casas, calles, barrios, parques y ciudades. La violencia en las calles se convirtió en una amenaza para los pequeños y la vida laboral de los padres los deja en manos de Televisa y TV Azteca, induciéndolos a sustituir sus juegos: el de la comidita por el de la esposa que dejó el marido por la secretaria, robándoles esa increíble magia de la niñez. Por esto, “los espacios de juego con educadores, juguetes y elementos lúdicos, las ludotecas, empiezan a considerarse una necesidad, una responsabilidad colectiva” (De Borja, en November, 1985:149). Lo cual deja ver la urgencia de una nueva propuesta: La ludoteca. En este contexto debemos conocer las verdaderas necesidades humanas, antes que las dictadas por la mercadotecnia y cuidar la dirección y los caminos de una ciencia al servicio de la humanidad.

SOCIALIZACIÓN DEL NIÑO

“La conciencia del hombre está determinada por su ser social”

Marx

Los seres humanos nacemos dentro de una sociedad y nos vamos haciendo parte de ella a través de la socialización en la vida cotidiana, la socialización es definida como “la inducción amplia y coherente de un individuo en el mundo objetivo de una sociedad” (Berger y Luckmann 1999:166). Este proceso parte de la internalización de cada individuo, esto es la manera como cada quien entiende e interpreta la subjetividad manifestada por otro y es aquí donde cada individuo define la sociedad, la identidad y la realidad subjetivamente.

La socialización primaria es la primera en la vida de un individuo y la que lo hace miembro de una sociedad, es la más importante y se lleva a cabo en un contexto de carga emocional muy fuerte. La interacción social en la vida cotidiana es el marco de referencia de las expresiones, tanto personales como colectivas, en la que fluye una continua reciprocidad de actos expresivos. En este proceso el niño acepta los diversos

“roles” y actitudes que aprende de otros, al mismo tiempo que define las propias estableciendo una identidad en relación al mundo que lo rodea. Durante la socialización primaria el niño acepta el mundo que internaliza como el único que existe, ya que no interviene en la elección de los significados y por ello se constituye en la conciencia con más fortaleza. En consecuencia con esta internalización el niño tiene también un proceso de externalización continua en el cual proyecta sus propios significados en la realidad mediante universos simbólicos, es decir, dándole un significado real a todo lo que expresa.

Para Vigotsky la actividad lúdica tiene dos rasgos: una situación imaginaria y el ser una actividad regida por reglas de conducta. Sostiene que el desarrollo se da en la medida que el niño participa en la situación ficticia y se sujeta a las reglas, aunque no domina esos comportamientos en los escenarios reales de participación, así pues, lo inadvertido en la vida real, es regla de conducta en el juego del niño. Por lo tanto, la situación lúdica es clave para la promoción de nuevos comportamientos, la toma de conciencia, y un mayor control de las nuevas acciones. Dentro de su actividad lúdica el niño elige juegos valorados socialmente y se apropia de las reglas socialmente establecidas (Aizencang, 2005:54).

Saber que el proceso de socialización del niño a través de la actividad lúdica se da sobre la base de patrones socialmente establecidos, es el soporte para conocer cuáles son esos patrones o referencias con las que cuenta el niño de edad preescolar en Bacalar y conocer si son los más adecuados para su desarrollo.

La antropología reconoce el papel de los medios masivos de comunicación, especialmente la televisión, en el establecimiento de estos patrones o referencias con las que cuenta el niño del mundo moderno para su proceso de socialización. En este medio el niño encuentra “una especie de mapa social... extremadamente vívido porque los niños se entregan a los medios de entretenimiento” (Schramm en Sánchez, 1992:583). “Se sabe que este medio audiovisual de difusión, capta una parte considerable de su tiempo libre; que aquellos suelen no diferenciar adecuadamente de entre lo que transmite la televisión, -lo que es ficción de lo que es realidad- incluso a edades relativamente avanzadas” (Comstock en Sanchez, 1992:582). En Latinoamérica la acción socializadora de los medios televisivos promueve la desnacionalización cultural,

o sea que impide al niño hallar una identidad con su propio entorno (Sanchez, 1992:583).

“El juego al ser parte de la naturaleza humana, ha estado presente en todas las edades y épocas en diferentes formas” (Dinello, Jiménez, Motta, 2001:183). Es una experiencia cultural, “a partir de la lúdica se puede potenciar una mayor identidad. Lo lúdico aflora como una vía de autoafirmación donde podemos pensar y actuar juntos” (Dinello, Jiménez, Motta, 2001:183). Jugar juntos “supone ponerse de acuerdo, colaborar con el otro y salvar los conflictos. Además de compartir juegos, planearlos conjuntamente y establecer alianzas, los niños colaboran entre sí para garantizar el hecho de jugar y proteger el bien común (Sarlé, 2006: 89,90). En este sentido, el juego es oportunidad para ser más plenamente a través del ser de otro modo. Cuantas más oportunidades de juego tenga el niño, más enriquecerá su propio ser. El juego se vuelve necesario para la vida del hombre porque a través de él “la persona descarga, elabora, asimila, acomoda, aprende, organiza, descubre, ensaya y desarrolla en otras conductas un conjunto de contenidos propios y externos” (Moreno, 2005:54) no sólo para adaptarse a su sociedad, sino para desarrollar todo su potencial y vivir en un mundo cada vez más complejo. Al jugar, la persona simultáneamente piensa, siente y hace; toda ella está en juego desarrollando conductas múltiples y no siempre conscientes.

EDUCACIÓN

Para desarrollar en el niño una visión cabal del mundo, la educación, tanto si la imparte la familia como si la imparte la comunidad o la escuela, primero debe hacerle descubrir quién es. Sólo entonces podrá realmente ponerse en el lugar de los demás y comprender sus reacciones (Delors, 1996:11).

Definir la palabra educación es una tarea que debe considerar sus distintas acepciones y los diversos aspectos que abarca esta actividad humana. La sencilla afirmación de que educar es “preparar para la vida”, encierra una compleja red del proceso, los medios y los fines para lograrlo. En antropología, la palabra educación designa los procesos sociales que facilitan el aprendizaje en las comunidades humanas.

Para Malinowski la Educación es el instrumento para satisfacer una de las necesidades básicas del individuo: la relajación, mediante sistemas de juego y reposo. (Malinowski, 1994:286).

Desde el punto de vista filosófico Frankena (Frankena 1968:10) menciona que la palabra educación puede significar cuatro cosas:

1. La actividad de la enseñanza,
2. El proceso de aprendizaje,
3. El fruto de la enseñanza y del aprendizaje,
4. La asignatura o área de estudio que se enseña en las escuelas de enseñanza.

El mismo autor puntualiza que en la referencia número uno hablamos de la actividad de enseñanza como el empleo de un conjunto de métodos que fomentan o comunican ciertas habilidades, capacidades, actitudes y hábitos mentales deseables que son determinados por los patrones establecidos en cada sociedad.

Desde el punto de vista pedagógico la palabra educación se define con base a tres criterios (Frankena 1968:16):

1. Los referidos a alguna especificidad del sujeto que se educa. Habrá tantos tipos de educación cuantas clases de educandos se consideren pertinentes: infantil, de adultos, femenina, para minusválidos, entre otros.

2. Los referidos al aspecto de la personalidad al que se dirige la acción educativa. Educación intelectual, física, moral, afectiva, social, etc.

3. Los referidos al agente educativo o al ámbito donde se genera el proceso (educación formal, no formal e informal).

Por lo tanto podemos decir que la educación es un fenómeno complejo que se da en cada espacio incidente en la configuración de la personalidad de un individuo, entendiendo por personalidad el conjunto de cualidades que constituyen el carácter original de cada persona. Educación, del latín "*educare*", guiar y "*educere*", es "el

medio con el que [cada sociedad] prepara las condiciones de su propia existencia, en el corazón de los niños... es una socialización de la joven generación por la generación adulta” (Juif, Legrand, 1988:25). Dentro del proceso educativo encontramos la transmisión de valores, costumbres y formas de actuar, es un agente transmisor de lenguaje, técnicas de pensamiento, reglas morales y de la cultura de cada sociedad.

La educación infantil debe coincidir con el proceso evolutivo y el nivel de maduración del niño, dirigiendo su desarrollo de acuerdo a la orientación que los patrones sociales y culturales establecen. Por lo tanto debe realizar actividades congruentes con este modelo y que sean capaces de generar y transmitir actitudes de respeto, cooperación y valores morales y éticos. Así, el tiempo y el espacio cultural de cada sociedad dan a la educación el marco de referencia para la construcción de mejores seres humanos. Por ello esta educación “debe dotar al niño de instrumentos y de capacidades básicas que en este período de tiempo precisamente se inician, adquieren o desarrollan” (Castillejo, 1989:25). Considerando que esta educación es llevada a cabo durante cada segundo de su crecimiento, incluye, en consecuencia, las actividades del niño dentro y fuera del salón de clases en el jardín de niños, así como también los patrones culturales y de conducta que asimila en otros espacios de la sociedad.

Dentro de la actividad educativa existen tres modalidades, formal, informal y no formal. La educación formal es aquella que comprende “el sistema educativo altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de la universidad” (Coombs y Ahmed en Trilla, 1997:19).

La expresión “educación informal” apareció en la Conferencia de Williamsburg, Virginia, USA, en el título del informe que presentó B. Schwartz en 1969. Otros autores como Coombs (1968) y Gelpi (1979) mencionan la posibilidad de incluir otros tipos de aprendizajes y por otra parte, la noción de educación informal vino a completar las de educación formal y no formal en los estudios realizados por los equipos de la Universidad de Michigan en la década de 1970.

La educación informal comprende contenidos virtuales estrechamente ligados a la vida de la sociedad y de los individuos, y en relación con fenómenos sociales y

naturales; son por lo tanto variados y variables. Para Paín la definición de educación informal debe tener en cuenta que trata de fenómenos educativos (Paín, 1992:106):

- que ocurren fuera de las estructuras educativas formalizadas,
- no tienen un contenido definido previamente ni programa preestablecido,
- los contenidos se manifiestan en relación directa con acontecimientos de la vida cotidiana,
- no suponen conocimientos previos por parte del individuo para que su interés despierte,
- cuyos contenidos no están organizados según una secuencia de aprendizaje sino por su propia lógica ligada a la acción,
- cuyo objetivo principal es el rendimiento,
- y donde el individuo juega un rol decisivo.

Podemos definirla también como la educación que es promovida sin mediación pedagógica explícita; la que tiene lugar espontáneamente a partir de las relaciones del individuo con su entorno humano, social, cultural, ecológico. Esto incluye todos los aspectos y ámbitos del individuo, desde el momento de su nacimiento y a lo largo de toda su vida. Lo que un individuo aprende de la educación informal está limitado a lo que su entorno pueda ofrecerle. Coombs y Legrand consideran a la educación informal como el tipo de educación más importante (Paín, 1992:107), pues esta influye en la mayoría del aprendizaje de cualquier persona a lo largo de su vida, aun si se trata de gentes con estudio escolar.

Por otra parte, en la sociedad mexicana “la televisión es hoy día el principal aparato de educación informal” (Sanchez, 1992: 582). Desde este punto de vista, educación informal, como expresión, se relaciona conceptualmente con los términos de socialización para la sociología y enculturación para la antropología. Aunque no es objeto específico de esta tesis, es necesario comprender el funcionamiento social de la televisión como aparato de educación informal, a partir de un estudio más complejo y multidimensional.

Se empieza a hablar de educación no formal hacia fines de la década de 1960, dentro de análisis macro educativos que planteaban una crisis en la educación, crisis especialmente en los sistemas “formales” de educación. “La sola expansión del aparato escolar no serviría como único recurso para atender a las expectativas sociales de formación y aprendizaje” (Trilla, 1997:15). El término educación informal o no formal se popularizó en 1967 con la Internacional Conference on World Crisis in Education que se llevó a cabo en Williamsburg, Virginia (EE.UU.).

P. H. Coombs hace referencia, en su obra *The World Education Crisis*, a la necesidad de desarrollar medios educativos diferentes a los convencionalmente escolares. En esta obra utiliza indistintamente la terminología “informal” y “no formal”, y poco tiempo más tarde él y sus colaboradores proponen una distinción entre educación formal, no formal e informal.

La educación no formal es “toda actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños” (Coomb y Ahmed en Trilla, 1997:19). Podemos hablar de la educación no formal como un proceso en el que el individuo se apropia de conocimientos, actitudes y destrezas; la educación no formal busca finalidades semejantes a las de la educación formal para poblaciones especiales, llevando un calendario y horario más flexible, así como un manejo más diverso de medios para el aprendizaje. Este tipo de educación ocurre en contextos diferentes al ámbito escolar, hay una planificación en el uso de medios, estrategias y programas para las experiencias de enseñanza-aprendizaje, pero no es igual a la escuela obligatoria. Por lo tanto, la ludoteca se inserta dentro de la educación no formal.

Desde el punto de vista antropológico, el papel de la educación en el desarrollo infantil, debe ser considerado el de una herramienta que transmite al niño la cultura y lo prepara para adaptarse a su sociedad (Mead, 1930:81).

EDUCACIÓN Y CULTURA

Para Eduardo Martí las prácticas culturales que se realizan en una sociedad para garantizar la adaptación del individuo como miembro de ella, son de hecho, prácticas educativas. Considera que el uso de saberes, sistemas simbólicos, reglas, tecnología y actividades específicas, hacen un “conjunto de formas de ayuda mediante las cuales un grupo social trata de asegurar que sus miembros adquieran la experiencia cultural socialmente elaborada e históricamente acumulada de dicho grupo... precisamente lo que denominamos educación” (Miras y Onrubia en Martí, 2005:172).

Con base a lo anterior se pone de relieve el papel de la educación en el proceso de endoculturación del individuo. En dicho proceso la educación y la cultura asumen una misma responsabilidad como transmisoras y expositoras de un proceso constante de transformación y creación. En ambos casos, la participación del niño, representa un papel activo, constructivo en el cual recrea, interpreta y formula nuevas propuestas tanto en la cultura como en las prácticas educativas.

Margaret Mead propone tres tipos diferentes de cultura: a) postfigurativa, en la cual los niños aprenden de sus mayores, “copian” la cultura, b) cofigurativa, en la cual niños y adultos aprenden de sus pares y, c) prefigurativa, en la cual los adultos aprenden de los niños. Esta es una nueva forma de cultura que está surgiendo debido a nuevas tecnologías, emigración de los padres. Según la autora ésta propuesta refleja el periodo en que vivimos. Los niños de hoy ya no pueden estar totalmente subordinados al adulto para construir su visión del mundo. Las culturas que copiaban el pasado deben cambiar por la creación de sistemas abiertos que apunten “a los niños, cuyas aptitudes menos conocemos y cuyas opciones deben quedar en suspenso” (Mead, 1997:121). Debemos crear nuevos modelos para que los adultos puedan enseñar a sus hijos, no lo que deben aprender, sino cómo deben hacerlo, y no con quién deben comprometerse, sino cuál es el valor de un compromiso; descubrir medios prefigurativos de enseñanza y aprendizaje que mantengan abierto el futuro. Mead propone esto desde la perspectiva de un acelerado cambio tecnológico (computadoras, telefonía celular y medios electrónicos, entre otros), que dejó sin acceso a nuevos conocimientos a una generación de adultos, mientras que los niños tuvieron acceso al manejo de esta tecnología desde la escuela. Así surgió la necesidad de ampliar los modelos de transmisión de cultura, de tal manera

que ahora los adultos también deben aprender de los niños, interactuando de manera diferente.

EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 3 A 6 AÑOS

El concepto de infancia, “tal como se le define actualmente, no es algo natural y dado, sino una construcción histórico social... mientras que la niñez es una categoría biológica, la infancia es un producto histórico y social fruto de la modernidad... ahora bien, no es lo mismo hablar de infancia en general, que de infancia integrada en instituciones escolares... el niño y el alumno se corresponden esencialmente a un mismo ser pero epistemológicamente constituyen objetos diferentes” (Baquero y Narodowski 1994; Postman, 1994; Ghiardelli, 1997; en Sarlé, 2006:32). La escuela segrega al niño durante la infancia, restituyéndolo al mundo adulto y a la sociedad cuando es más grande. Para la mayor parte de los historiadores de la niñez, la construcción social de la infancia y la familia, supone la emergencia de la escuela moderna y representa procesos paralelos y mutuamente relacionados.

La manera de ver y concebir al niño en su formación varía a lo largo y ancho del planeta de acuerdo a las diversas culturas. El tiempo, los espacios y los medios dedicados al proceso formativo son los que determinan las diferencias culturales. La forma en que se conceptualiza al infante y se le prepara para la vida; está subordinada al sistema socioeconómico de cada familia, a sus necesidades y al entorno natural. Los estudios antropológicos de los niños, en general, se han enfocado en: 1) el lugar de los niños en la sociedad (el grado de intervención del adulto en la vida del niño durante su adiestramiento) (Mead, 1930:81), (Edwards, 1987:123) (LeVine, 1988:8) (Levy, 1973:66); 2) los conocimientos acerca de los niños (el niño como agente dinámico en el proceso educativo) (Bluebond-Langner, 1978:85) (Goodwin, 1990:130); 3) el desarrollo y la socialización de los niños en el contexto cultural: el juego es una de las formas que tiene el niño de demostrar su resistencia a ciertos procesos a los que se le somete, entre ellos el de socialización; también se menciona la facultad del niño para reinterpretar el conocimiento cultural y generar sus propios valores y comprensiones. La determinación de la cultura en la adquisición de habilidades mediante procesos psicológicos, que se adaptan a la circunstancias de la vida (Millar y Hoogstra, 1992: 98) (Skinner y Holland,

1996:288); 4) el bienestar y la supervivencia de los niños: prácticas de cuidado infantil, dentro una síntesis cultural y económica, con un papel funcional para producir personas preparadas para la forma de vida representada por esa síntesis (Ericsson, 1963:110) (Briggs, 1992:37) (Harkness, 1992:116) (Parish, 1994:204).

A los tres años de edad el niño experimenta la necesidad de expresarse libremente y es de suma importancia para su desarrollo. Nos referimos al desarrollo de manera general, es decir como un proceso que se da en todos los aspectos del ser humano a lo largo de su vida, incluyendo el de la “socialización de la inteligencia en el nivel de su representación lúdica... El juego se asocia al desarrollo de habilidades sociales” (Cabrera, 1995:11). Krauskopf señala que el niño en edad preescolar debe haber alcanzado los siguientes atributos de desarrollo para mantener una personalidad sana: 1. adquisición de confianza en el medio; 2. un sentido de autonomía elemental; 3. un sentido de iniciativa. Entendiendo como personalidad “a la organización dinámica en la cual se integran los hábitos, actitudes, sentimientos y las capacidades de un individuo, adquiriendo modos de comportamiento que determinan su adecuación al medio” (Krauskopf, 1983:103). De aquí la importancia de facilitarle los medios adecuados para un sano desarrollo integral.

Hasta antes de los ocho el niño absorbe con gran intensidad el contenido del espacio que lo rodea de manera sustancial, no intelectual: trepa, resbala, se arrastra, se zangolotea, se agarra y se suelta. Para Blattman necesita posesionarse del mundo palpándolo, tentándolo, viéndolo, estando lo más cerca posible de él. A través de este contacto se da la simpatía y el amor al mundo (Blattman, Kischnick, 2004:69).

El niño de preescolar se encuentra en lo que se denomina el período de la segunda infancia y comienza con la adquisición de la función semiótica que permite la práctica del lenguaje y que introduce al niño en la actividad simbólica, de la cual el juego es una manifestación. En esta etapa el niño llega a ser capaz de anticiparse un poco al acto, no puede hacer una abstracción de los datos perceptivos inmediatos, pero se separa un poco de la acción. A lo largo de estos años, el niño va hacia la fase de las operaciones concretas, en la cual puede, a condición de trabajar con objetos reales, clasificar, seriar, establecer correspondencias y utilizar los primeros números. No hay

que perder de vista que su pensamiento se ejercita a partir de la acción, que está ligado a lo concreto, a la situación. (Abbadie, Andraud, Bandet, Beriou, et al. 1980:27).

El desarrollo del niño de 3 a 6 años es el más importante, ya que determina la formación del individuo en la vida adulta. Valores, sentimientos, capacidades cognitivas entre otras, son desarrolladas a esta edad. El entorno de los niños es primordial, un entorno sano que les ayude a desarrollarse en todo lo que necesitan, dará la certeza de un individuo adulto sano. Conocer al niño de preescolar y sus necesidades es la base en la planeación y organización de sus espacios lúdicos. Esta tarea debe ser interdisciplinaria por el papel que juegan la sociedad, la cultura y la educación desde el punto de vista científico.

LUDOTECA

“El juego está limitado al lugar en que se materializa”

Martha Glanzer

Un nuevo concepto en la recreación cultural y la educación infantil es la ludoteca. Aunque las primeras teorías sobre la función lúdica datan del siglo XIX, la ludoteca, como tal, no aparece sino hasta el siguiente siglo. Su proceso de desarrollo se da paralelamente al de las sociedades industriales, ya que está asociada al tiempo de ocio del niño respecto a la jornada de trabajo de los padres. La importancia de la ludoteca deriva del hecho de que muchos de los niños de las concentraciones urbanas actuales no cuentan con espacios de contención y recreación suficientes frente a la ocupación de sus padres.

Aunque en la sociedad actual los adelantos tecnológicos ofrecen al niño nuevas formas de objetos lúdicos que comprenden un sin fin de imágenes proyectadas en pantallas de televisión, videojuegos y computadoras presentes en muchos hogares, ello incita a la infancia a depender de la electrónica para realizar una actividad lúdica mental. Sin embargo no debe descuidarse el despliegue físico que le permite otro tipo de juegos de acción, propicios a actividades dinámicas y para la emancipación de la energía acumulada (Glanzer, 2000:82). El desafío es encontrar un justo equilibrio entre

ambos tipos de juegos en la compleja sociedad contemporánea. En este sentido y considerando la necesidad de un desarrollo unitario, que como ya se mencionó, comprenda la totalidad antropológica del hombre, la ludoteca representa una de las mejores opciones.

Dentro de los espacios recreativoculturales y educativos que la sociedad moderna ofrece al niño está la ludoteca. La palabra ludoteca viene del latín *ludus* que significa juego, juguete y del griego *théke* que significa archivo, cofre o caja, por lo que podemos definir ludoteca como el archivo o caja de juegos y juguetes (Rubio Enciso, 2002). Las ludotecas infantiles “son instituciones recreativoculturales que tienen como primera misión, desarrollar la personalidad del niño a través del juego; para ello lo estimulan ofreciendo a los niños los elementos materiales necesarios (juguetes, materiales lúdicos y espacios de juego) y las orientaciones, ayudas y compañía que requieran para el juego” (De Borja en November, 1985:149). Para Rubio Enciso la ludoteca “es un centro infantil de tiempo libre que pone a disposición de los niños una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en préstamo. Podemos decir que la ludoteca es al juguete lo que la biblioteca al libro” (Rubio Enciso, 2002:s/p).

La ludoteca es un espacio que brinda el servicio de préstamo y el de la elaboración de juegos y juguetes tanto para niños como para adultos. Estos deben ser de calidad, variados, novedosos, individuales o colectivos, de destreza e históricos por el momento en que aparecen en la cultura del país de origen; al igual que deben brindar seguridad, conocimiento, ser positivos, poder dar la oportunidad de jugarlo de diferentes formas. La ludoteca no discrimina clases sociales, razas, ideas o religiones.

Para Calzetta, la ludoteca “es un espacio artificial de expresión lúdica y creativa, apto para ser transformado por la imaginación y la fantasía, tanto de niños como de adultos. Ofrece la oportunidad de divertirse espontáneamente en forma libre y de desplegar las fantasías más insólitas, cuestión que favorece la prevención de la salud mental” (Calzetta, Cerdá, Paolicchi, 2005:19). La autora hace notar que la ludoteca, como proyecto de prevención de la salud, depende de la participación de la comunidad. Podríamos agregar la opinión de Dinello en el sentido de que aún de manera limitada

“la ludoteca permite expresar nuestras elaboraciones interiores y cambiar bloqueos afectivos y lógicos” (Dinello, Jiménez, Motta, 2001:163).

Como proyecto cultural, la ludoteca “genera actitudes de confianza, autonomía y respeto a las diferencias” (Dinello, Jiménez, Motta, 2001:163), ya que en ella se encuentran, reconocen, comunican, y socializan los miembros de una comunidad. Comparten saberes, conocimientos e ideas por medio del juego. En tanto que espacio cultural, su dinámica depende de los intereses individuales y colectivos. El intercambio, construcción, y modificación de juegos y juguetes, propicia la creatividad, expresión, sensibilidad y sentido crítico, generando una positiva relación entre seres, objetos y fenómenos naturales y artificiales ((Dinello, Jiménez, Motta, 2001:164). Por lo tanto podemos decir que la ludoteca juega el papel de agente lúdico para el enriquecimiento del imaginario colectivo y la identidad cultural.

Por sus propias características, la ludoteca ofrece al niño la posibilidad de relacionarse con el mundo a través de acciones, habilidades y valores opuestos a los de la cultura comercial y los intereses de la economía de guerra. Cuando los niños de una comunidad cualquiera pueden contar con elementos lúdicos científicamente planeados para su sano desarrollo, serán capaces de proponer a las familias y al grupo social un futuro con menos problemas en relación a la violencia, las adicciones y los traumas acumulados por eventos y experiencias negativas. A través del juego se recrean y aprenden valores como la solidaridad, el respeto y la tolerancia entre otros, al igual que distintas emociones.

En el transcurso de la infancia se crean los sentimientos de pertenencia, como es la identidad, basada en el hecho de compartir un modo de vida: “lengua, usos, indumentaria, creencias y otras muchas cosas, tanto materiales como ideales” entre los miembros del mismo grupo, tan importante para el hombre en su relación con los demás (Kottak, 2003:143-144). Por tanto, la construcción de la identidad en el niño como un ser que pertenece a un grupo, a uno de los muchos que hay sobre la tierra, es parte de la enseñanza del respeto hacia “el otro”, hacia la diferencia, tan importante hoy para lograr una armonía y cultura de paz entre los habitantes del planeta. El juego dirigido e institucionalizado mediante la ludoteca puede ser una forma viable para lograr estos objetivos. Desde la antropología aplicada, al estudiar la actividad lúdica en el desarrollo

del hombre, la nueva generación de científicos sociales, asume parte del compromiso, que todos tenemos, de ofrecer a los niños la posibilidad de un desarrollo integral.

ANTECEDENTES DEL JARDÍN DE NIÑOS Y LA LUDOTECA EN MÉXICO

JARDÍN DE NIÑOS

En nuestro país los jardines de niños han pasado por diferentes esquemas y la educación preescolar se hizo obligatoria apenas en el año 2002. Las primeras escuelas que se ocupaban de los pequeños estaban enfocadas al desarrollo del niño en armonía con la naturaleza y el estudio y enseñanza de las matemáticas, así como al conocimiento de otras lenguas. Esto, claro, para las esferas de la alta sociedad que tenían acceso a la educación. El registro que hay sobre este tipo de escuelas está dentro de las instalaciones del colegio de niñas de la liga masónica en Veracruz alrededor de 1883, bajo la dirección de Enrique Laubscher, educador alemán, alumno del fundador de los jardines de infancia: Federico Guillermo Augusto Froebel.

En 1884 el maestro mexicano Manuel Cervantes Imaz fundó en el Distrito Federal una escuela similar a la de Veracruz, enfocada a la atención del niño por medio de una educación apropiada a sus necesidades. El maestro Cervantes al igual que las maestras Dolores Pasos, Amelia Toro y Guadalupe Varela, fueron los primeros mexicanos que lucharon por iniciar en nuestro país la educación preescolar, que para ese momento en otros países ya era algo tangible.

La escuela Normal para Profesores se crea en 1887 e integra en el artículo 9º de su reglamento, la existencia de una escuela de párvulos para niños y niñas de 4 a 7 años de edad.

La escuela de párvulos ofrecía las siguientes materias: (Galván, 1995: s/n)

- a) Dones de Froebel
- b) Principios de lecciones de cosas
- c) Cálculo objetivo hasta el número diez

- d) Nociones sobre los tres reinos de la naturaleza
- e) Cultivo del lenguaje
- f) Nociones sobre historia patria y universal
- g) Nociones de moral
- h) Instrucción cívica
- i) Canto coral
- j) Trabajos de horticultura
- k) Cuidados de animales domésticos

La doctrina de las escuelas de párvulos hacia principios del siglo pasado y hasta hace 30 años era netamente froebeliana, estaba basada en educar al niño de acuerdo con su naturaleza física, moral e intelectual y para lograrlo se valían de las experiencias que adquiriría el niño en el hogar, en la comunidad y en la naturaleza.

El material, mobiliario, libros de consulta y todo lo necesario para estas escuelas fue importado de los Estados Unidos, ya que hacia 1902 hubo una comisión que revisó las escuelas de párvulos en el país vecino y quiso implementar exactamente lo mismo en México, olvidando nuestras carencias y particularidades culturales. Esto hizo que resultara muy costoso y lento el proceso de implementación de dichas instituciones.

Hacia 1905 para poder ser profesora de párvulos las maestras debían aprobar tres tipos de exámenes: teórico, práctico y pedagógico. En el examen teórico tenían que desarrollar por escrito un tema relacionado al carácter, medios y fines del jardín de niños. En el práctico debían realizar algunas actividades como narrar un cuento o bien tocar una canción, y para la prueba pedagógica debían impartir a un grupo de niños una lección sobre los dones de Froebel. La Ley Constitutiva de las Escuelas Normales Primarias en 1908 mencionaba que "En la escuela normal primaria para maestras se preparará la formación de educadoras de párvulos. Al efecto, se modificará para ellas el plan indicado en artículos anteriores de modo que comprenda el conocimiento práctico y teórico de los kindergarten." (Galván). A partir de 1907 las escuelas de párvulos se nombraron kindergarten debido a la gran influencia de la doctrina alemana.

Alrededor de 1910 en la Escuela Normal de Profesoras se estableció un curso especial para las maestras de jardines de niños con un plan de estudios creado

específicamente para su preparación. Finalmente, la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes, creó la carrera de Educadoras de Párvulos en la misma Escuela Normal para Profesoras, que se encontraba en el edificio que ocupa actualmente la Secretaría de Educación en la Ciudad de México.

En la época de la Revolución el gobierno trató de que los jardines de niños estuvieran al alcance de las clases bajas, ya que hasta ese momento solamente los niños de las clases altas y medias podían disfrutar del beneficio de estas instituciones. Para esto se crearon secciones subprimarias en muchas escuelas elementales y varias educadoras quedaron bajo la dirección de una maestra sin experiencia en jardines de niños. En 1914 se publicó una ley que consideraba que la educación que se impartiera en los jardines de niños tendría por objeto el “desenvolvimiento armónico de las buenas cualidades de los niños” (Galván, 1995:s/n). Se reforzarían el amor a la patria y la educación sería neutral respecto a las creencias religiosas, los ejercicios contribuirían a la formación de la personalidad de cada niño y se insistiría en la observación de la naturaleza y el amor por ella. Se jugarían los juegos que jugaban los pequeños en casa con sus madres, se realizarían marchas, rondas y ejercicios rítmicos. Los cuentos serían fundamentales. Esta educación sería para niños de 3 a 6 años y sería gratuita igual que la primaria.

Las primeras educadoras tuvieron que pasar por muchos problemas. En 1917 fueron suprimidas del presupuesto de la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes y fue hasta 1921, con José Vasconcelos como rector de la Universidad, que lograron reincorporarse al sector de educación. En este mismo año se realizó el primer Congreso del Niño, se trató el tema de los jardines de niños y la importancia de que la institución llegara a todos los niños de México, a los más pobres que no asistían.

Hacia el año de 1941 la educación preescolar cobra importancia en el sector educativo, los jardines de niños pasaron a formar parte de la Secretaría de Educación Pública y se fundó el Departamento de Educación Preescolar. Se formó una comisión que reorganizaría los programas relacionados con salud, educación y recreación. La Secretaría de Educación Pública mejoró las instalaciones de los planteles y los equipó con mobiliario y material didáctico que respondiera mejor a sus necesidades.

En 1946 existían 620 jardines de niños en todo el país y en 1952 había 898. Los objetivos de la educación preescolar en este año eran la salud del niño, el desarrollo de su personalidad, de un ambiente sano y las relaciones con los padres de familia, a quienes se consideraba como los mejores educadores de los pequeños.

El 10 de noviembre de 1946 se crea la OMEP, Organización Mundial para la Educación Preescolar, organismo permanente dedicado al desarrollo de la educación preescolar. Este organismo realiza asambleas mundiales donde se comparten y confrontan diferentes puntos de vista, además de enriquecer las ideas para una mejor educación preescolar. Con Ruiz Cortines como Presidente, aumentó el número de escuelas preescolares: 1132, y en 1957 se celebró en México el Congreso Mundial para la Educación Preescolar (OMEP).

El sistema de educación preescolar se actualizó con base a las corrientes modernas psicopedagógicas durante el sexenio de Luís Echeverría y se adaptó a cada región del país. El proceso de aprendizaje se centró en dos actividades fundamentales: jugar y ampliar las experiencias sensomotrices. En lo que se refiere al juego, se afirmaba que éste “enseña al niño a coordinar el ritmo de sus movimientos; lo ayuda a desarrollarse física y socialmente, y contribuye a modelar su personalidad y a practicar sus habilidades” (Galván, 1995:s/n).

Tenía los siguientes contenidos:

- a) El lenguaje
- b) Las matemáticas
- c) El hogar y el jardín de niños
- d) La comunidad
- e) La naturaleza
- f) El niño y la sociedad
- g) El niño y el arte
- h) Las festividades y los juguetes

JARDÍN DE NIÑOS EN EL 2007

Actualmente la educación preescolar es obligatoria en nuestro país, en el año 2002 se reformaron los artículos 3° y 31° de la Constitución Política y algunos de sus principales alcances son:

- a) Ratificar la obligación del Estado de impartir la educación preescolar, medida establecida desde 1993.
- b) La obligación de los padres o tutores de hacer que sus hijos o pupilos cursen la educación preescolar en escuelas públicas o privadas.
- c) Que para el ingreso a la educación primaria será requisito –en los plazos y con las excepciones establecidas en el propio decreto- haber cursado la educación preescolar, considerada como un ciclo de tres grados.
- d) La obligación de los particulares que imparten educación preescolar de obtener la autorización para impartir este servicio.

El programa de educación preescolar es de carácter nacional y con apego a la opinión de los gobiernos de las entidades federativas. Está organizado a partir de competencias, definidas en el programa de educación preescolar 2004, como las capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos. La función de la educación preescolar consiste en promover el desarrollo y fortalecimiento de las competencias que cada niño posee. El programa es abierto y la educadora debe seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere más convenientes para que los alumnos desarrollen las competencias propuestas, así como también tiene la libertad de adoptar la modalidad de trabajo que mejor motive a los alumnos y les propicie aprendizaje.

Las competencias están agrupadas en campos formativos:

- a) Desarrollo personal y social
- b) Lenguaje y comunicación.
- c) Pensamiento matemático
- d) Exploración y conocimiento del mundo

- e) Expresión y apreciación artísticas
- f) Desarrollo físico y salud

Los principios pedagógicos del programa están divididos en tres apartados que agrupan diversos objetivos.

a) Características infantiles y procesos de aprendizaje:

- 1) Las niñas y los niños llegan a la escuela con conocimientos y capacidades que son la base para continuar aprendiendo.
- 2) La función de la educadora es fomentar y mantener en las niñas y los niños el deseo de conocer, el interés y la motivación por aprender.
- 3) Las niñas y los niños aprenden en interacción con sus pares.
- 4) **El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños**

b) Diversidad y equidad:

- 5) La escuela debe ofrecer a las niñas y a los niños oportunidades formativas de calidad equivalente, independientemente de sus diferencias socioeconómicas y culturales.
- 6) La educadora, la escuela y los padres o tutores deben contribuir a la integración de las niñas y los niños con necesidades educativas especiales a la escuela regular.
- 7) La escuela, como espacio de socialización y aprendizajes, debe propiciar la igualdad de derechos entre niñas y niños.

c) Intervención educativa:

- 8) El ambiente del aula y de la escuela debe fomentar las actitudes que promueven la confianza en la capacidad de aprender.

- 9) Los buenos resultados de la intervención educativa requieren de una planeación flexible, que tome como punto de partida las competencias y los propósitos fundamentales.
- 10) La colaboración y el conocimiento mutuo entre la escuela y la familia favorece el desarrollo de los niños.

En el inciso a) Características infantiles y procesos de aprendizaje, encontramos al juego considerado como un agente que potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños.

El juego es un impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias... En la educación preescolar una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos de acuerdo con las competencias que los niños deben desarrollar (Programa de educación preescolar 2004: 35).

Si se compara el aprendizaje sistemático que se imparte en la escuela con los conocimientos adquiridos por diferentes vivencias... ambos difieren notablemente en su forma de adquisición, sus impactos son, por lo tanto, también diferentes” (Glanzer, 2000:114). En la escuela el proceso de los juegos es distinto, el niño se encuentra con docentes, libros, cuadernos, una participación activa planificada, los juegos van generando conocimientos de múltiples y pragmáticas maneras a través de dificultades y logros, y muchas veces por ensayo y error. No siempre el niño puede elegir sus juegos y sus juguetes y las motivaciones son diferentes. El niño que todavía no acude a la escuela se introduce en el juego con toda intensidad, capta el significado y la relación que hay entre las cosas, y rechaza las situaciones de fracaso, procurando aciertos; y todo esto lo hace de forma espontánea y práctica, sus conceptos y sus deducciones se desprenden de la acción.

ANTECEDENTES DE LA LUDOTECA

Las primeras ludotecas se originaron sobre la base de proyectos para atender niños con capacidades diferentes y como un servicio de préstamos de juguetes. Así surgieron las Toy Loan en Estados Unidos en 1934 (la primera en Los Ángeles, California), y Lekotek, en Suecia (1963). En la década de 1960 la UNESCO estableció el juego como un derecho del niño y popularizó la idea de las ludotecas con la finalidad de ayudar al niño en el desarrollo de su personalidad. Entonces se fundan ludotecas en hospitales, cárceles, centros comunitarios, escuelas, etc., de diversos países, en particular europeos, destinadas a todo tipo de niños, con la finalidad de favorecer un desarrollo saludable (Calzetta, Cerdá, Paolicchi, 2005:20). En países como Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y los países nórdicos, las ludotecas se organizan alrededor de asociaciones nacionales o federaciones. En Londres se celebró el Primer Congreso Mundial de Ludotecas en 1978. El segundo se realizó en Estocolmo y el tercero en Bruselas, en mayo de 2001.

En Europa, la mayoría de las ludotecas se encuentran relacionadas a los municipios o delegaciones provinciales de los ministerios de cultura, a estructuras ya existentes como las casas del niño y las bibliotecas infantiles; también existen ludotecas que funcionan de manera independiente de estructuras públicas y/o asociativas, constituidas como una entidad por sí mismas.

En países como España, Francia, Chile y Portugal, la importancia del Juego es objeto de estudio a nivel universitario y de Posgrado, en contraste con América Latina donde los avances son más lentos. En este último caso, las primeras ludotecas surgen a partir de década de 1970 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba y Costa Rica. En Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras se dan hacia 1995.

En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen durante la década de 1970, con proyectos en Uruguay, Perú, Argentina, Cuba y Costa Rica. A partir de ello aparecen diversas organizaciones que llevaron al movimiento ludotecario a crecer por toda Latinoamérica. la FLALU (Federación latinoamericana de Ludotecas), IPA (Asociación Internacional por el derecho del Niño a jugar), ABB (Asociación Brasileña de Brinquedotecas), ABRINQ (Asociación de fabricantes de brinquedos), LBV (Legión de

la Buena Voluntad) y OMEP (Organización Mundial de Educación Pre- Escolar). Las podemos hallar en los fríos Andes en Bolivia, Perú o Ecuador, en Cuba, en Brasil, en las fronteras con Paraguay y Argentina y desde México hasta Panamá. Hasta la fecha Brasil cuenta con el mayor número de ludotecas: 500 “Brinquedotecas”, México contaba con 100 en el año 2000 (Bautista, 2000:s/p).

En México las primeras ludotecas aparecen a mediados de los ochentas, se tiene poca información al respecto de ese período, se sabe que en 1988 la escuela primaria Adolfo López Mateos, en la Ciudad de México, contaba con una ludoteca que pretendía complementar su material lúdico con actividades propias de una videoteca. Un gran promotor de espacios lúdicos fue el Papalote, Museo del Niño, quien abrió sus puertas en noviembre de 1993. Se trata de un museo interactivo en la ciudad de México para niños de todas las edades con programas vinculados a los de la Secretaría de Educación Pública. El Papalote incluyó un sistema móvil para visitar los diferentes estados de la República. Niños y adultos que visitan el museo, tanto el fijo como el móvil, se divierten, ríen, conviven y aprenden jugando. El Papalote fue el primer museo del niño en México y por varios años fue el único en su tipo en toda América Latina.

Otros museos importantes en la ciudad de México que abrieron espacios para niños es el Universum de la UNAM (Universidad Autónoma de México) y el Museo Tecnológico de la CFE (Comisión Federal de Electricidad), ubicado a un costado del Museo del Niño, en el parque de Chapultepec. No son ludotecas pero es una modalidad de Museos donde el niño tiene posibilidades de interactuar y aprender a través de actividades lúdicas. Hecho revolucionario para los museos ya que anteriormente se sacralizaban la las exposiciones al punto de no poder tocar, no acercarse, no tomar fotos, y muchas otras restricciones, dejando a los niños incapaces de interactuar y vivir la experiencia de la visita al museo con un poco más de libertad y aprovechamiento.

Para el año 2002 Rubio Enciso refiere la existencia de ludotecas en la ciudad de México clasificadas en dos grupos. El primero según su forma de trabajo y el segundo de acuerdo a su manera de funcionar (Rubio, 2002:s/p).

Según su forma de trabajo:

a) Ludoteca circulante. Creada por la UNAM y con un funcionamiento a través de ludo-buses que transportaban el material lúdico, en calidad de préstamo, recorriendo las facultades de la Ciudad Universitaria. Este material consistía en juegos de mesa como el ajedrez, dominó y material deportivo.

b) Ludoteca comunitaria. Promovida por las delegaciones del Distrito Federal, tales como Álvaro Obregón, Benito Juárez y Cuauhtemoc. Entre estas se menciona de manera especial la ludoteca familiar en el Deportivo Benito Juárez con más de dos mil juguetes deportivos, constructivos, de salón, de tablero e instrumentales.

c) Ludoteca personal. Consiste en un acervo literario de antologías, poemas, cantos y juegos.

d) Ludoteca escolar. Creada en las instituciones educativas y en la facultad de Economía y Derecho de la Ciudad Universitaria (UNAM).

Por su manera de funcionar:

a) Ludoteca local. Suele constar de una sala en la que los juguetes están colocados en estanterías y clasificados por edades y por clases (educativos, tácticos, deportivos). El niño puede mirarlos, jugar con ellos y compararlos antes de efectuar su elección y dirigirse a la mesa donde le espera el animador. Este último le preguntará su nombre y buscará su ficha personal, a la que adjuntará la ficha del juguete, para cotejar ésta con el estado en que se proporciona el juguete al niño. Finalmente se lo entrega por un periodo máximo, que en general es de unos quince días. En esa misma sala o en otra cercana se suele encontrar un área de juegos, en la que el niño puede jugar libremente con los juguetes especialmente destinados a ser utilizados en ella.

b) Ludoteca itinerante. Una de sus modalidades es la que funciona impulsada por instituciones provinciales con el fin de acercar el juguete a núcleos rurales en lo que alguna asociación, centro de tiempo libre o escuela se convierten en sedes de dicha ludoteca itinerante. Las ludotecas de este tipo cuentan con un depósito central de

juguetes y un medio de transporte, generalmente una camioneta o camión, en el que llevan los cofres que contienen los juguetes hacia las diversas entidades que se responsabilizan de los mismos. Se realizan viajes a cada núcleo para cambiar los juguetes, para llevarse los que había dejado y dejar los nuevos ya solicitados y seleccionados por los responsables de las entidades a quienes se les dejó previamente un fichero descriptivo de juguetes existentes.

c) Algunas ludotecas suelen combinarse con otros servicios de animación infantil como bibliotecas, diversas actividades culturales, recreativas y deportivas.

d) También existen ludotecas especializadas en el trabajo con discapacitados. Suelen funcionar exclusivamente para estos niños y están equipadas con juguetes especialmente seleccionados. Normalmente se encuentran dentro de las escuelas especiales donde estos niños estudian. Acuden a ella acompañados por sus educadores que orientan en gran medida la elección del juguete. Consideramos conveniente integrarlas a las ludotecas locales para que los niños con alguna discapacidad jueguen y se relacionen con el resto de los niños.

El nombre “Ludoteca” varía de acuerdo al país donde se establezca, Ludotecas, juegotecas, guambratecas, brinquedotecas, Lekotek, Toy Library, Toy Loan, ludothèque, joujotheque (son denominaciones en diferentes idiomas, utilizadas en los distintos países del mundo).

La función, los espacios y la temporalidad de la ludoteca se han ido diversificando a lo largo de su historia de acuerdo a las necesidades de la población y a los estudios realizados. Además de ofrecer juegos y juguetes, también realizan investigación, promueven pláticas y apoyo a la comunidad por medio de servicio social, convirtiéndose en un medio más amplio de enlace entre el niño y la sociedad. Hoy podemos encontrar ludotecas en hospitales, centros culturales, escuelas, clubes deportivos, centros comerciales, instituciones públicas y privadas, rurales, de barrio, etc; al igual que ludotecas abiertas en temporadas vacacionales (de De Buen, 2007:s/p).

Los principales objetivos de la ludoteca son (Calzetta, Cerdá, Paolicchi, 2005:24,25):

- a) Rescate y promoción del espacio, los medios y el tiempo para jugar.
- b) Revalorización del juego como fundamental para el sujeto, tanto en lo referente a la constitución psíquica como a la construcción de los aspectos intelectuales.
- c) Colaboración para reafirmar las costumbres, el folclore y las tradiciones típicas de cada cultura.
- d) Proveer oportunidades lúdicas, sobre todo a los niños que padecen carencias, colaborando en la difusión y el respeto a sus derechos.
- e) Ser vehículo para la interacción, no solamente entre los niños, sino entre los miembros de la comunidad en general, cuestión que favorece a la solidez en los vínculos.

Clasificación de ludotecas (Calzetta, Cerdá, Paolicchi, 2005:25,26):

1. Según espacio:

- a) **Fijo:** están ubicadas en espacios convenidos a tal fin.
- b) **Móviles:** se dispone de antemano de diferentes lugares para su ubicación.
- c) **Abierto:** funcionan en distintos barrios y plazas públicas, cambiando frecuentemente de zona.

2. Según modalidad:

- a) **Abierta:** permite a las familias dejar a los niños libremente y en horarios no pautados previamente, aunque sí deben respetar el horario de funcionamiento. No poseen reglas fijas y son más proclives que otras al “depósito” de niños; se hace más difícil para las personas a cargo la identificación de modos particulares y el seguimiento de los niños.
- b) **No abierta:** a diferencia de las anteriores, son pautadas, requieren inscripción previa y asistencia regular como modo de conservación de la vacante. En éstas

se exige mayor compromiso a la familia. Favorecen el seguimiento personalizado de los niños y facilitan la tarea prevenida. Permiten además hacer nexos con otras instituciones importantes para el niño, como la escuela, la sala de salud, la familia, etc.

3. Según ubicación:

- a) **Hospitalarias:** están ubicadas en alguna sala hospitalaria, generalmente contigua a la sala de internaciones, sala de espera, etc. Su principal objetivo es mejorar la calidad de vida del niño hospitalizado y colaborar en el saneamiento, ofreciendo espacios de juego que permitan volcar angustias y miedos. Podemos citar como ejemplos las de Argentina y Brasil.
- b) **Itinerantes o circulantes:** funcionan dentro de un móvil que puede situarse en diferentes puntos geográficos en el mismo día, y ello puede resultar ventajoso para tener llegada a mayor número de niños. Son conocidas en Europa, Canadá y Australia.
- c) **Escolares:** están ubicadas dentro de los espacios de la escuela. Poseen algunas ventajas, como la infraestructura, ya que generalmente funcionan a contraturno, y la economía de recursos humanos, dado que suelen estar coordinadas por personal escolar que realiza otras tareas, como bibliotecarios o profesores de materias especiales. En general, están ligadas al aprendizaje, concebidas como apoyatura de los contenidos curriculares. De ser así, se corre el riesgo de no atender los aspectos más espontáneos de los niños, como por ejemplo el despliegue creativo, que juega un papel central para el desarrollo psíquico y físico.
- d) **Terapéuticas:** se denomina así a las ludotecas destinadas a los niños con alguna discapacidad o trastorno específico. Se utiliza el juego para mejorar o superar trastornos. Un ejemplo bastante conocido lo constituye Lekotek (ludoteca, en sueco), que trabaja con niños con discapacidades, sobre todo físicas, y sus familias. Utilizan juguetes específicos adaptados a los distintos problemas de los niños.

- e) **De investigación:** son típicas de los ámbitos físicos de las universidades. En ellas los niños participan en tareas de investigación que en general se relacionan con temas educativos. Se conocen en Brasil.

- f) **Comunitarias:** son las ludotecas que están ubicadas dentro del radio de la comunidad o barrio. Básicamente poseen dos funciones específicas, como el “cambio social” y el “desarrollo humano”. Parten del supuesto de que todo cambio social necesita de elementos que lo vehiculicen, y el juego sería una actividad privilegiada para que surjan transformaciones en poblaciones muy vulnerables. Estas ludotecas influyen en la preservación de las costumbres y las tradiciones propias de cada comunidad. En la mayoría de los casos, son además espacios de contención de niños solos, o que no cuentan con adultos que los esperen al regresar del colegio.

A través de estas clasificaciones de la ludoteca, se evidencia la preocupación por atender a las distintas necesidades del niño y de los padres conforme se van estructurando las sociedades urbanizadas. El papel que antes desempeñaba la familia en el cuidado y la educación del niño fue pasando primero a manos de la escuela, y luego de otras instituciones hasta llegar a la propia comunidad. En este punto, la justificación de ludotecas comunitarias considera al juego como actividad privilegiada que posibilita transformaciones, es decir, como un agente de cambio social. Sus objetivos son más amplios: preservar costumbres y tradiciones, hablamos de un fortalecimiento de la identidad cultural, por lo tanto, interesa a la antropología estudiar y aportar elementos que felicitan este proceso. Por otro lado, la clasificación de ludotecas refleja las necesidades que van surgiendo con la dinámica social, y ofrece al niño alternativas que equilibren el impacto negativo de la misma.

CAPÍTULO 2 METODOLOGÍA

La antropología como disciplina holística, comparativa y biocultural, tiene dos dimensiones: 1. antropología teórica o académica, 2. antropología aplicada. Esta tesis se inserta dentro de la antropología aplicada, ya que pretende aportar una propuesta de solución a un problema social contemporáneo respecto a los niños y “lo que el antropólogo ofrece en nombre de la aplicación de su ciencia [son]... los principios elementales del análisis social” (Mair, 1998:280). Kottak menciona que la antropología aplicada se refiere a la aplicación de datos, perspectivas, teoría y métodos antropológicos para identificar, evaluar y resolver problemas sociales (Kottak, 2003:258), por lo tanto, es poner en práctica los conocimientos y principios antropológicos para la solución de un problema social, es la mejor aportación del conocimiento generado.

Partiendo del conocimiento de la realidad social, se pueden aplicar los principios de la antropología para lograr una cultura más armónica y sustentable. Este es el objetivo de la antropología aplicada. La mejor manera de aplicar la antropología para lograr un cambio en mejor dirección, es en los niños. Esta investigación se enfoca en el conocimiento de la realidad social de los niños de edad preescolar en Bacalar, Quintana Roo, valiéndose de la antropología aplicada para proponer una solución que les brinde un mejor desarrollo integral. De esta realidad se tomaron como referencia las actividades escolares de los niños, las extraescolares e información sobre la jornada de sus padres, tanto en lo laboral como en lo doméstico, ya que forma parte del entorno donde se desarrolla el niño.

Los aspectos cuantitativos y cualitativos deben abordarse con igual atención, tanto en la recolección de datos, como en el análisis de resultados, ya que esta es la única manera de abordar científicamente el objeto de estudio de esta tesis.

Es cierto que lo primero que se debe considerar respecto a una situación es: ¿Se necesita el cambio? ¿Es necesaria la intervención de la ciencia en tal o cual problemática? ¿No será una crisis normal en la dinámica social de la población? En este caso, Bacalar crece día con día y los problemas sociales, conocidos por todos, crecen a la par: alcoholismo, prostitución y drogadicción. Este último ha aumentado en la

comunidad a una velocidad impresionante. Debido a su dimensión y características, es sabido por todos quién, cómo, cuando, dónde y qué puedes conseguir. La amenaza está cada vez más acerca de la escuela, y cada vez más para los chicos de menor edad. En este caso se considera urgente la necesidad de la aplicación de la ciencia antropológica en nombre de la sociedad y de la cultura, del que la construye y de la continuidad del mismo ser social dentro de un contexto sano en todos los sentidos. Esto empieza en los primeros años de vida.

En el campo de las técnicas de investigación usadas en la antropología, no hay grandes innovaciones en los últimos cuarenta años. Ya Lewis refiere esta situación desde principios del siglo pasado (Lewis, 1975:108). Esto no demerita la utilización de dichas técnicas en el siglo XXI, toda vez que el registro de información sigue siendo la base de cualquier trabajo científico, en particular para la antropología.

Para la realización de esta tesis se utilizaron diversas herramientas antropológicas:

- a) Se utilizó la investigación documental para la elaboración del marco teórico que ayudó al soporte de la tesis.
- b) Trabajo de campo. Es esencial para el antropólogo realizar trabajo de campo, es su materia prima, lo que el antropólogo estudia está fuera de las aulas donde adquiere las bases para estudiar mejor a su especie, está allá en la vida cotidiana, donde el hombre se mueve y vive el día a día. El trabajo de campo en la antropología requiere de “controles” y “experimentos” que van más allá de las técnicas etnográficas tradicionales. Especialmente en la antropología aplicada. Entendiendo por control cualquier técnica o método que le permita la disminución de probabilidades de error en la observación, recolección e interpretación de los datos de campo... es decir que sea de fiar (Lewis, 1975:104). En este caso el trabajo de campo se llevó a cabo en dos jardines de niños de Bacalar, el entorno de los pequeños de preescolar fuera de la escuela y dos ludotecas en la ciudad de Chetumal.
- c) El método etnográfico. La etnografía es una herramienta distintiva de la antropología, el registro de lo que el antropólogo observa en campo y toda la

información de primera mano que obtiene, es la base para desarrollar la teoría y posibles alternativas aplicables para un mejor desarrollo en determinadas situaciones. Gracias a la etnografía el antropólogo realiza un seguimiento observando, registrando y participando con la cultura, o la parte de ella que le interesa conocer. Para Michel y Françoise Panoff el trabajo etnográfico se relaciona con el proceso educativo por la interrelación que existe entre el investigador y la situación que investiga: es algo más que un simple conocer, ya que intervienen cualidades morales, afectivas o sensoriales conjuntamente con conocimientos puramente académicos (Panoff en Llobera, 1988:83). En este caso, la etnografía realizada se inserta dentro de la etnografía de la educación, en los últimos años las investigaciones sobre el tema y los trabajos etnográficos, “se han llevado a cabo en las aulas, donde los antropólogos observan las interacciones entre maestros, estudiantes, padres y visitantes... [así como el seguimiento] a los estudiantes desde las aulas hasta sus hogares y barrios, viendo a los niños como criaturas culturales totales cuya enculturación y actitudes hacia la educación pertenecen a un contexto que incluye la familia y los iguales” (Kottak, 2003:260). En esta investigación se realizó etnografía de dos jardines de niños en la comunidad de Bacalar: “Sor Juana Inés de la Cruz” y “Mágico Bacalar”, así como de las actividades que realizan los niños después de la escuela y también de dos ludotecas en la ciudad de Chetumal: “Chiquitalandia” y “Timbomba”. Estas se incluyeron por distintas razones: utilizan el título de ludoteca, son las más cercanas a Bacalar, que es el área de estudio, y permitieron el acceso para esta investigación. Además de que se pueden tomar como referencia y hacer comparaciones, ya que se comparten ciertos patrones culturales y educativos.

- d) Método comparativo. “El método comparativo es lo que más se acerca en antropología cultural al experimento” (Lewis, 1975:110). Este método puede aplicarse en muchas situaciones y a niveles distintos... podemos comparar instituciones o métodos de comportamiento a) dentro de una sola comunidad en un momento determinado, b) dentro de distintas comunidades de una sola cultura al mismo tiempo; c) dentro de una sola comunidad o una sola cultura en épocas distintas; d) en distintas culturas; e) podemos comparar culturas enteras (Lewis, 1975:112). Este método se utilizó para relacionar indicadores

cuantitativos y cualitativos de los dos jardines de niños. así como de los alcances de las ludotecas investigadas (Chetumal), en relación a la comunidad donde no las hay (Bacalar). ¿Por qué comparar Chetumal con Bacalar? Son dos sociedades muy similares, con una dinámica de población muy parecida. Ambas están creciendo a una velocidad impresionante y las actividades vespertinas de la población son parecidas, así como las condiciones socioeconómicas de cada centro de población. Alejándote cada vez más de la zona céntrica del asentamiento urbano, se pueden encontrar las zonas con mayor marginación y mayor pobreza, así como con más problemas sociales como alcoholismo, violencia y drogadicción.

Algunas de las diversas técnicas etnográficas que se utilizaron fueron:

- Observación y observación participante. Clave en la investigación. Mediante la observación se obtiene información directa del comportamiento cotidiano y a través de la observación participante, el antropólogo toma parte en los hechos que observa, describe y analiza. El antropólogo tiene que observar de manera directa la realidad social que pretende conocer, registrar en sus notas y diario de campo todas las impresiones de su estancia dentro del grupo estudiado. Como su objeto de estudio son seres humanos, no puede manipularlos ni controlar su entorno o inducir experimentalmente ciertos comportamientos. Entonces se esfuerza por establecer una buena y amistosa relación de trabajo con sus anfitriones, basada en el contacto personal y la confianza mutua para realizar la observación participante, es decir, tomada como parte de la vida de la comunidad al mismo tiempo que es estudiada. En este proceso no se puede ser observador totalmente imparcial y distanciado, pero la participación nos permite aprender significados, organización, y en general distintos aspectos de la vida de una comunidad. “La común humanidad del estudioso y de los estudiados, el etnógrafo y la comunidad investigada, hace inevitable la observación participante” (Kottak, 2003:8) Con la observación se obtuvo información directa del comportamiento cotidiano y a través de la observación participante se tomó parte en los hechos que se observaron. Se observaron dos jardines de niños en Bacalar: “Sor Juana Inés de la Cruz” y “Mágico Bacalar”, así como las actividades de

los niños durante la tarde. La observación participante se logró solamente en las ludotecas de la ciudad de Chetumal: “Chiquitilandia” y “Timbomba”; ya que fueron los únicos lugares donde los niños se comportaban con mayor naturalidad estando yo presente e interactuando con ellos. En los jardines de niños y en sus casas, al sentir mi presencia, los niños me buscaban, querían llamar mi atención y de esa manera no podía obtener información real de su comportamiento cotidiano y de su realidad. Por lo cual la observación se realizó sin que los niños se percataran de mi presencia, o bien lo menos posible.

- Conversaciones. Para lograr conocer la vida y la parte de la cultura deseada, el investigador debe conversar constantemente con la gente y debe preguntar sobre la que observa. Las conversaciones, “unas veces más y otras veces menos formales, y que van desde la charla en los encuentros cotidianos que contribuye a mantener la relación y a ponerse al día de lo que pasa, hasta las entrevistas prolongadas que pueden ser estructuradas o sin estructurar” (Kottak, 2003:8). En esta investigación las conversaciones se llevaron a cabo con las maestras de preescolar, las ludotecarias (todas mujeres), padres de familia, con los maestros encargados de las actividades deportivas vespertinas que se encontraron para los pequeños en la comunidad y con gente de la comunidad que conoce la vida cotidiana de los pequeños.
- Diario de campo. El diario de campo es el compañero del antropólogo siempre. En él se hace el registro de todos los datos observados y obtenidos de primera mano. Así como los datos investigados a lo largo del trabajo de campo. Se lleva una rigurosa anotación diaria en una libreta que contiene información tanto objetiva como subjetiva del antropólogo. “Todas las observaciones deben ser “traducidas” al código descriptivo del etnógrafo” (Conclin en Llobera, 1988:159). Es relevante este código porque de él depende la veracidad y la selección de los datos en concordancia con los temas de la investigación y el análisis de los resultados.
- Entrevistas. Aportan información un poco más específica sobre el tema que interesa al investigador a través de la aplicación de encuestas y la entrevista

abierta ayuda a proporcionar datos de la cotidianeidad que se quiere conocer. Esta técnica de recolección de datos puede ser dirigida, utilizando una encuesta, pero a diferencia de las encuestas utilizadas en psicología y otras ciencias sociales que trabajan en las grandes ciudades o en los países industrializados, en este caso, se eligió un grupo de estudio pequeño y manejable de entre la población de Bacalar y la colecta de datos fue más impersonal (Kottak, 2003:9). Se realizaron entrevistas dirigidas y abiertas a los padres de familia y maestros de los jardines de niños, así como a la gente que conoce y es parte de la cotidianidad de los niños. También se realizaron entrevistas y encuestas a las trabajadoras de las ludotecas en Chetumal.

- Encuestas. Las encuestas ayudan a obtener datos estadísticos sobre el tema que se investiga, además que arrojan más luz sobre situaciones específicas. Al combinar las técnicas de encuestas y entrevistas, “el etnógrafo habla cara a cara con sus informantes, hace preguntas, y anota las respuestas” (Kottak, 2003:9). La muestra que se utilizó abarca dos de los tres jardines de niños que hay en Bacalar, lo cual da confiabilidad a los resultados de la investigación. Se visitaron escuelas y hogares de los mismos niños y se realizaron en total 47 encuestas: 31 a los padres de familia de los jardines de niños, 12 a los maestros de preescolar y 4 a las ludotecarias de Chetumal. (Ver anexos). Esto nos proporcionó una base para conocer más de cerca el entorno social del niño. Las encuestas incluyeron un núcleo de preguntas que se hicieron a todos por igual. Ambas técnicas de investigación, la entrevista y la encuesta, permitieron también, establecer comparaciones del entorno de los niños que acuden a las distintas escuelas.
- Elaboración de cuadros comparativos. Se elaboraron cuadros con la información obtenida y con indicadores específicos de las respuestas obtenidas en las entrevistas y las encuestas. Cuadros de las respuestas de los padres de familia, de las maestras de los jardines de niños y de las ludotecarias.

El análisis de resultados se realizó conforme a los indicadores (respuestas a los cuestionarios) y la teoría encontrada, considerando la ubicación de cada jardín de niños,

ya que las condiciones socioeconómicas de los mismos varían según el área en la que están. Este análisis, utilizando todos los recursos metodológicos de la antropología, nos permitió comprobar la necesidad de contar con ludotecas en la comunidad de Bacalar.

CAPÍTULO 3 ANÁLISIS DE RESULTADOS

JARDINES DE NIÑOS

Se observaron dos de los tres jardines de niños que hay en la comunidad de Bacalar, el primero se llama “Sor Juana Inés de la Cruz”, ubicado en la calle 22 s/n esquina Av. 9, colonia centro, y el segundo “Mágico Bacalar” ubicado en la calle 28 s/n, colonia Benito Juárez (ver anexos). El horario de ambos jardines para las maestras es de 8 a 12 de la mañana y para los niños es de 8:30 a 11:30 de la mañana.

El jardín de niños “Sor Juana Inés de la Cruz” cuenta con 157 alumnos en 5 grupos: dos grupos de 2° grado y tres de 3°, este año no hubo primer grado porque los niños debían contar con los 3 años cumplidos hasta el 1° de septiembre, si cumplían años el dos de septiembre no eran aceptados. La directora del jardín es la maestra Elda María López Tillit.





El jardín de niños “Mágico Bacalar” cuenta con 146 alumnos en 5 grupos: un primero, dos grupos de 2° grado y dos de 3°. La directora del jardín es la maestra Addy Candelaria Almeida Acosta.





Las maestras realizan diversas actividades dentro del aula, mayormente usan crayolas y papel, cuentos, tijeras y material de ejercicios que tienen los niños para recortar y pegar, utilizan también plastilina, grabadora para escuchar canciones, adivinanzas, trabalenguas, conferencias dictadas por los niños, títeres, pinturas, pelotas, colores, entre otros materiales didácticos para el desarrollo de las diversas competencias como ya se mencionó en el capítulo primero.



UN DÍA EN EL JARDÍN

Un día normal en el jardín de niños significa entrar a las 8 de la mañana y salir a las 11:30. Los lunes en la mañana se realizan los honores a la bandera con la ceremonia tradicional, cantando el himno a Quintana Roo y el himno Nacional. Es lo primero que hacen los niños antes de sus actividades en las aulas. Después del homenaje los niños van a sus salones y empiezan a trabajar con la maestra el programa que llevan. Ya sea aprender las letras, los números, sumas, direcciones y en general cualquier actividad en la que el niño desarrolla alguna competencia, como lo establece el programa de educación preescolar mencionado en el capítulo 1 página 41. Las maestras comentan que regularmente, de las 8 a las 10 de la mañana, los niños aprovechan mejor las actividades porque tienen muchas energías y se concentran más.

La hora del recreo es a las 10 de la mañana. Combina refrigerio y juegos, pero varía de un jardín a otro. En el Sor Juana las maestras consideran el tiempo de recreo exclusivamente para que los niños jueguen y aportan de quince a veinte minutos del tiempo de su clase, antes de las 10 para que consuman sus alimentos. La mayoría de estos niños llevan comida de su casa y los que no, la reciben de la maestra desinteresadamente, aunque en algunas ocasiones las mamás pagan a la maestra los alimentos que consumieron sus hijos. En el jardín Mágico Bacalar la hora de recreo si combina refrigerio y juegos porque los niños no llevan su comida, sino que la compran a una señora que va a vender empanadas, panuchos y salbutes a las 10 de la mañana, lo cual implica que tienen que esperar hasta esta hora para comer. Las madres de familia pagan el desayuno de sus pequeños a esta señora.

Los pequeños cuentan con media hora para comer, salir a jugar, correr, subirse a los juegos que hay en la escuela y realizar la actividad que deseen. Es importante señalar el comentario de la maestra de educación Física³ respecto a las actividades que realizan los niños durante el recreo y cual es su dinámica. Ella menciona que los niños del jardín Sor Juana se pelean por subirse a los juegos como la resbaladilla, el sube y baja y los columpios entre otros, porque su espacio de recreación en la colonia centro se vio reducido en los últimos años debido al crecimiento de la población (jugaban en la

³ Entrevista realizada el 13 de enero de 2008 a la maestra María Cervantes Canto.

calle), y aunque tienen un parque cerca, la mayoría de los niños son hijos de padres que trabajan todo el día y no tienen tiempo de llevarlos. En cambio, los niños del jardín Mágico Bacalar, que viven en las colonias más alejadas del centro, cuentan con mayor espacio para correr, subir, bajar, brincar, etc., tanto en la escuela como en su casa (viviendas y calles).

La maestra Cervantes también menciona que los niños del jardín Sor Juana (colonia centro) son más estáticos y se le hace difícil trabajar el programa de educación física, especialmente en el área de movimiento. Dice que esto se debe a que estos niños no cuentan con tanto espacio y tanta libertad de movimiento como los niños del jardín Mágico Bacalar en la colonia Colosio, donde no hay tantos carros y los niños corren libremente por las calles y se suben a los árboles.

Después de la media hora de recreo, los niños regresan al aula para finalizar la jornada con otra actividad del programa. En ambos jardines las maestras coinciden en señalar que esta última hora (de 10:30 a 11:30am) es un poco pesada porque los niños vienen cansados después de correr y ya están dispersos, no logran concentrarse tanto como antes del recreo.

Los niños de ambas escuelas tienen clase de educación física una vez por semana. La clase se divide en dos tiempos, el primero es de cinco minutos y participan todos los niños del jardín, la maestra les pone música, los hace viajar con la imaginación, los relaja y hacen un poco de estiramiento. Después de esos cinco minutos los niños regresan a sus respectivos salones y la maestra trabaja media hora con cada grupo por separado el mismo día. En esa media hora la maestra organiza actividades relacionadas con los ejes temáticos de su programa (formación deportiva básica, capacidades físicas condicionales, estimulación perceptivo motriz, actividad física para la salud, interacción social). Las actividades son lúdicas, los niños aprenden jugando y es una de sus clases favoritas. La maestra opina que el tiempo de esta clase no es el adecuado, que “los niños deberían tener esta clase por lo menos dos veces por semana”.

Los niños de ambos jardines tienen también clase de música, cargo del mismo maestro. La clase es dos veces por semana y son 20 minutos por grupo. El maestro trabaja ritmos, cantos y un poco de movimiento con algunas canciones, realiza

actividades lúdicas a lo largo de su clase. Junto con la de educación física, esta es otra de las clases favoritas de los niños.

Aunque se conoce la importancia de la educación formal en general, ya que el programa es a nivel nacional, en el caso de Bacalar las limitantes de dicho programa se ven acentuadas por la problemática social y educativa de esta comunidad:

- Los niños no tienen clase por lo menos una vez a la semana. Entre las reuniones sindicales de las maestras, los permisos económicos, los puentes (puentes de hasta 2 días más el fin de semana), los días feriados y los lluviosos o con frío, la semana laboral raramente se completa.
- Además, las maestras deben preparar muy a menudo pequeños programas según la estación del año, conmemoración nacional o cualquier otro evento significativo (día de la madre, del padre, etc.).
- Por razones de salud no todos los niños asisten diariamente a la escuela (epidemias de varicela, conjuntivitis, gripe, sarampión, etc.).

Todo lo anterior interrumpe la actividad educativa y la posibilidad de desarrollo del infante.

Se realizaron 14 encuestas a los maestros: 7 en el jardín “Sor Juana Inés de la Cruz”; 7 en “Mágico Bacalar”⁴. Los resultados de los cuestionarios realizados a todos los maestros de ambos jardines y las respectivas observaciones, se agrupan en siete cuadros:

1. JUEGOS Y JUGUETES

2. TIEMPO DE JUEGO EN LA ESCUELA Y JUEGOS FAVORITOS

3. LA CONDUCTA LÚDICA DEL NIÑO DENTRO DE LA ESCUELA

⁴ De estas siete encuestas por escuela, se debe considerar que los maestros de deporte y de música son los mismos en ambas escuelas, que el tiempo de su clase es menor en comparación al de los demás maestros, y que su materia requiere de técnicas e instrumentos diferentes. Por tal razón las entrevistas realizadas a estos maestros tienen preguntas específicas y se anexan a continuación de los cuadros.

4. RECOMENDACIONES DE LAS MAESTRAS A LOS PADRES DE FAMILIA SOBRE ACTIVIDADES PARA LOS NIÑOS
5. PROBLEMAS MÁS FRECUENTES DE LOS NIÑOS EN LA CONDUCTA SOCIAL Y EN EL APRENDIZAJE
6. COMENTARIOS DE LOS MAESTROS
7. ENTREVISTAS A LOS MAESTROS DE MÚSICA Y EDUCACIÓN FÍSICA

1. JUEGOS Y JUGUETES

JARDÍN: SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ

No. DE ENCUESTA	¿A QUÉ JUEGAN LOS NIÑOS EN LA ESCUELA?	¿LLEVAN JUGUETES?	¿DE QUÉ TIPO?
1	Corren, se atrapan, al lobo, se quema la papa, plastilina, pintan, arman torres, mucho movimiento	No porque hay un reglamento en la escuela que no permite que los niños traigan jugotes	
2	Puro correr, les encanta, cuando traen pelotas les encanta jugar fútbol	Si pero está prohibido. Si traen juguetes es responsabilidad del papá	Muñecas, carritos, pelotas.
3	Correr, jugar con el material didáctico, les gusta mucho jugar con plastilina	Si	Carritos, muñecos (spider man y otros super héroes)
4	Dentro del salón al trencito con las sillas, fuera del salón lucha libre, carreras y peleas	Si	Carritos, muñecas, juegos de té. Los que tienen dinero tren casitas de barbie. La maestra les pide que lleven los juguetes que ya no usan para regalarlos a otros niños
5	Al lobo, al tiburón, correr, pelota	“No está permitido. A veces se les pide que traigan, para alguna actividad, carritos y muñequitos. Mayormente los niños traen”	Los niños carritos, muñecos, las niñas tazas de té

JARDÍN: MÁGICO BACALAR

No. DE ENCUESTA	¿A QUÉ JUEGAN LOS NIÑOS EN LA ESCUELA?	¿LLEVAN JUGUETES?	¿DE QUÉ TIPO?
1	Hacen sus grupos, van a los juegos, fútbol, pesca-pesca, correr	No porque no está permitido	
2	Rondas y juegos tradicionales, educativos en el aula, pocos juegan pesca-pesca. Se juntan por grupos, juegan tazos, canicas	No está permitido pero a veces traen carritos y tazos	Carritos, canicas, tazos
3	Afuera juegos en general, pesca-pesca. En el salón, títeres, material de ensamble y destreza	No	
4	La mitad se va a los juegos fijos (columpios, resbaladilla) un cinco por ciento corre, otros andan tras de la maestra y otros se agrupan *	No	
5	Correr, lobo, pesca-pesca y en el salón juegos didácticos	No	Carritos, trompos, muñecas, pinturas

*por ser primer grado, hay niños que siguen a la maestra porque son muy pequeños.

Los juegos favoritos de los niños en ambas escuelas se relacionan con la actividad de correr. Les encantan las carreras, corren y se atrapan, juegan pesca-pesca, al lobo, lucha libre y peleas también. Otro de sus juegos favoritos es el de tiburón. Les gusta jugar con el material didáctico adentro del aula, con los títeres, especialmente el material de ensamble y destreza, plastilina, rompecabezas, así como jugar al trencito con las sillas.

Hacen sus grupos para jugar a la hora del recreo, van a los juegos que hay en el jardín: resbaladilla, sube y baja y pasamanos. Los niños de primer año, al inicio del curso están muy pegados a la maestra durante el recreo porque todavía no se ubican y están muy pequeños.

En ambos jardines la mayoría de los juegos que los niños realizan no los juegan durante la tarde, después de la escuela. Es decir que los espacios lúdicos que ayudan al niño en su desarrollo con juegos de destreza, armables y material que facilita su desarrollo intelectual y físico, entre otros, están restringidos al puro espacio escolar. Está prohibido llevar juguetes a la escuela, sin embargo algunos niños los llevan, en ambos casos son los mismos (muñecos y muñecas de plástico, carritos, luchadores, canicas, trompos, etc.), son juguetes comerciales y de promoción en algunos productos como sabritas y galletas (tazos). En ocasiones las maestras les piden a los niños que lleven juguetes que ya no usan para regalar a otros niños o para alguna actividad especial.

2. TIEMPO DE JUEGO EN LA ESCUELA Y JUEGOS FAVORITOS

JARDÍN: SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ

No. DE ENCUESTA	¿CUÁNTO TIEMPO AL DÍA DEDICAN AL JUEGO DENTRO DE LA ESCUELA?	¿CUÁLES SON LOS JUEGOS FAVORITOS DE LOS NIÑOS?
1	Media hora de receso. Yo les doy media hora en el salón o un poquito más de juego libre porque casi todas las actividades son de juego	Correr, atraparse, pesca-pesca, juegos de imitación, simulación. Por ejemplo que agarran una escoba y dicen que es un caballo
2	45 minutos entre el recreo y la actividad libre que es mayormente después del recreo. Los niños agarran más el material didáctico, los armables, las figuras geométricas	Correr, futbol, lobo, pesca-pesca. A las niñas les gusta jugar con las muñecas
3	30 min. de recreo y de 10 a 15 minutos de actividad libre dentro del salón que puede ser después del recreo o antes de finalizar la jornada	El material didáctico del salón de clase y la plastilina. Tiburón
4	Recreo y 5-10 minutos cuando terminan su trabajo	Resbaladilla y correr
5	Recreo y a veces cuando terminan sus trabajos de 10 a 15 min. pero no siempre	Correr

JARDÍN: MÁGICO BACALAR

No. DE ENCUESTA	¿CUÁNTO TIEMPO AL DÍA DEDICAN AL JUEGO DENTRO DE LA ESCUELA?	¿CUÁLES SON LOS JUEGOS FAVORITOS DE LOS NIÑOS?
1	20 min. media hora, depende de la actividad de lo niños, media hora de recreo	Correr, pesca-pesca, construcción, crear figuras
2	Después de la media hora del recreo, 20 min. de actividad libre	Rompecabezas, construcción, pelotas, la ronda del lobo
3	Media hora tres veces por semana	Lobo, busca-busca, pelota, las niñas: casita, muñecas
4	Recreo y la primera mitad de un trabajo o la segunda mitad, es juego	Juegos libres, correr, no en el salón
5	Una hora, más la media del recreo	Correr, cerro, en el salón los rompecabezas y los juegos de construcción

El tiempo que juegan los niños en los jardines es aproximadamente de 40 minutos a una hora diario, dependiendo de la maestra, y sus juegos favoritos son los de correr y los juegos de armar. La mayoría de los niños cuenta con los juegos armables únicamente en la escuela.

3. LA CONDUCTA LÚDICA DEL NIÑO DENTRO DE LA ESCUELA

JARDÍN: SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ

¿CUÁL ES LA CONDUCTA LÚDICA DEL NIÑO?		
No. DE ENCUESTA	a) CUANDO EL JUEGO ES LIBRE	b) CUANDO EL JUEGO ES DIRIGIDO
1	Juegan y expresan los problemas de la casa. “Ya ves, ya te emborrachaste otra vez”, “mamita dime que me quieres”, se dan besos en la boca porque lo ven en la televisión	El juego tiene que llamar su atención porque sino se dispersan, no les gusta perder
2	Es normal	Cuando son hijos únicos no quieren compartir su material
3	Corriendo, se abrazan, se tiran al suelo, les gusta meterse debajo de las mesas o arriba de ellas	No todos ponen atención cuando uno les da instrucciones, “todavía no respetan las reglas”
4	Los primeros días agresivos, “Bryan le mordió la espalda a un niño que porque jugaban a perros”	Les encanta la música y brincar
5	Depende del niño, hay algunos que no quieren compartir	Es difícil que cumplan las reglas

JARDÍN: MÁGICO BACALAR

¿CUÁL ES LA CONDUCTA LÚDICA DEL NIÑO?		
No. DE ENCUESTA	a) CUANDO EL JUEGO ES LIBRE	b) CUANDO EL JUEGO ES DIRIGIDO
1	Agresión, a veces, empujones, se jalen	Acatan las reglas
2	Forman grupos, mucho compañerismo, casi no se pelean. Respetan más sus acuerdos cuando ellos los ponen	No acatan las reglas
3	Utilizan su imaginación para darle vida a los juguetes, los usan de diferente manera. Inventan	Tratan de respetar las reglas, son más mecánicos al actuar
4	Al principio no compartían, ahorita ya intercambian, hay diálogo. Le dan vida al objeto, crean pequeñas historias con sus muñecas. Juego simbólico	Al principio no acatan reglas, se van acostumbrando poco a poco
5	No respetan reglas	Tratan de controlarse, si un niño no sigue las reglas, los demás le dicen

En ambos jardines cuando el juego es libre, los niños aprenden a compartir poco a poco, cuando ellos establecen las reglas, cumplen y el juego es más organizado, armónico, “no se pelean tanto” como cuando juegan con la maestra en juegos dirigidos. Cuando la maestra interviene y hay juegos dirigidos con la presencia del adulto, en este caso la maestra (o), es un poco más difícil, los niños acatan las reglas poco a poco, pero el proceso es más tardado que cuando ellos se organizan y establecen sus reglas de juego.

4. RECOMENDACIONES DE LAS MAESTRAS A LOS PADRES DE FAMILIA SOBRE ACTIVIDADES PARA LOS NIÑOS

JARDÍN: SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ

¿RECOMIENDA A LOS PADRES DE FAMILIA ALGUNA ACTIVIDAD PARA LOS NIÑOS DURANTE LA TARDE?			
No. DE ENCUESTA	a) SI	a) NO	c) CUÁL
1	X		Que se pongan a jugar con sus hijos, les doy libros a los papás para que los lean y ayuden a sus hijos, pero “rotundo fracaso”, los padres no los leen, solo dos o tres mamás
2	X		Les pido a los papás que les pregunten a los niños que vieron, para reforzar la actividad
3	X		A los varones que los lleven a futbol y pintura y a las niñas a clase de danza
4	X		Que los apoyen con sus tareas, que los ayuden a que aprendan a escribir sus nombres
5	A veces		Cuando el niño lo requiere, como repasar colores, escritura de su nombre

JARDÍN: MÁGICO BACALAR

¿RECOMIENDA A LOS PADRES DE FAMILIA ALGUNA ACTIVIDAD PARA LOS NIÑOS DURANTE LA TARDE?			
No. DE ENCUESTA	a) SI	a) NO	c) CUÁL
1	X		Deporte, acá les gusta el deporte
2	A veces		Que respeten las reglas, que recorten bien y que los papás jueguen con sus niños, sobre todo eso
3	A veces		Terminar tareas en casa
4	X		Depende en que fallan los niños
5	X		Vocales, que trabajen con figuras geométricas, tratar de inducirlos y prepararlos para la primaria

En ambos casos las maestras piden a los padres que las apoyen con el proceso de aprendizaje de los niños (escritura, geometría, etc.) y que jueguen con sus hijos. Les piden que les pregunten a sus hijos que vieron en la escuela ese día para reforzar la actividad, que los lleven a realizar alguna actividad durante la tarde, que los apoyen con sus tareas, pero es muy difícil porque la mayoría de los padres de familia no ayudan a sus hijos durante la tarde, no se comunican con ellos ni los apoyan en su desarrollo. Una maestra comentó que hasta se les ha dado libros de orientación a los padres para ayudar a sus hijos, pero dice que “es un rotundo fracaso”.

5. PROBLEMAS MÁS FRECUENTES DE LOS NIÑOS EN LA CONDUCTA SOCIAL Y EN EL APRENDIZAJE

JARDÍN: SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ

No. DE ENCUESTA	¿CUÁLES SON LOS PROBLEMAS MÁS FRECUENTES EN LA CONDUCTA SOCIAL DE LOS NIÑOS	¿CUÁLES SON LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE MÁS FRECUENTES EN LOS NIÑOS?
3	Violencia intrafamiliar, alcoholismo, drogadicción. Un niño le dijo a la maestra “maestra mi papá se emborrachó y yo me metí bajo la cama”	Matemáticas, se les hace difícil contar
4	Violencia intrafamiliar, son egoístas con el material de construcción, son agresivos	Escritura, “solo les digo que vamos a escribir y se ponen a llorar, ya me fastidié en que están chillando”. Algunos de los niños no estudiaron ni primero ni segundo grado por problemas económicos y ahora les cuesta mucho trabajo aprender
5	Cumplir las reglas, aceptarlas, hay casos de violencia, falta de atención de los padres para con los niños, alcoholismo	Depende de la capacidad del niño

JARDÍN: MÁGICO BACALAR

No. DE ENCUESTA	¿CUÁLES SON LOS PROBLEMAS MÁS FRECUENTES EN LA CONDUCTA SOCIAL DE LOS NIÑOS	¿CUÁLES SON LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE MÁS FRECUENTES EN LOS NIÑOS?
1	Timidez, tienen pena para hablar	No tienen en casa quien les apoye en el aprendizaje de matemáticas, conducta y lenguaje. Mucha falta de atención, niños todavía dependientes de la mamá
2	No respetan reglas, como los papás trabajan, los dejan solos o están muy consentidos, hay niños maltratados	Comprensión de indicaciones, no sabe escuchar
3	Agresividad, palabras obscenas, actitudes obscenas, algunos niños quieren besar a las niñas o abrazarlas pero agresivamente	Lenguaje oral y escrito, matemáticas
4	Que son hijos únicos, consentidos. Muchos padres no han visto la gravedad de consentir tanto a sus niños	En conducta tienen mayor dificultad al inicio. Desarrollo personal y social. Antes del recreo se concentran mejor, después es muy difícil que retomen sus actividades
5	Agresividad, pocos se saben controlar	Concentración, no utilizan su imaginación. Siento que no me entienden

Los problemas de conducta más frecuentes que se hallaron en los niños son la falta de valores, agresividad, lenguaje ofensivo, dicen muchas groserías, falta de disciplina y el reflejo de los problemas en el ámbito familiar (alcoholismo, drogadicción, violencia y disfuncionalidad familiar). La falta de atención en la mayoría de los niños por parte de los padres, y algunos casos de hijos únicos que están muy consentidos. Mead menciona que sin amor y sin confianza difícilmente los niños pueden desarrollarse plenamente (Mead, 1997:124).

Los problemas de aprendizaje más frecuentes en ambos jardines son el pensamiento matemático y lógico, escritura y disciplina. No saben escuchar, les cuesta trabajo concentrarse y una maestra comentó que los niños no usan su imaginación porque solo repiten lo que ven.

6. COMENTARIOS DE LOS MAESTROS

JARDÍN: SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ

No. DE ENCUESTA	COMENTARIOS
1	La mayoría de las mamás no ponen atención a lo que ven sus hijos en la tele. La mayoría son niños de padres que trabajan, violencia, alcoholismo y drogadicción, divorciados, madres solteras. Mucha falta de afecto en los niños, muchos son muy groseros. Hubo un niño que le dijo a la maestra: "maestra me quiero morir"
2	Hay papás que no les ponen atención
3	A veces los niños están tristes, muchos problemas familiares, alcoholismo, drogadicción, violencia, están metidos en la tele, solo de eso hablan, de las novelas. A veces prefiere no decirles nada a los padres porque maltratan a los niños. Los papás no apoyan, se les cita en la tarde a reuniones y no vienen, por eso las reuniones se hacen después de clase, cuando los vienen a buscar
4	A lo papás se les hace más fácil hacerles la tarea que ayudarlos a aprender, cuando se les pide escribir sus nombres y no pueden, se ponen a llorar. Algunos niños les gusta más estar en el jardín porque sus papás pelean y la mamá les pega, se desquita con ellos. "Hay un niño que dice: a mi papá lo metieron a la cárcel porque le pegó a mi mamá, así que yo le voy a pegar a todos para que venga la policía y me lleven con mi papá"
5	Los grupos son grandes (32 niños), "tener 20 niños es lo ideal"

JARDÍN: MÁGICO BACALAR

No. DE ENCUESTA	COMENTARIOS
1	Mucha falta de atención por parte de los padres
2	Los niños ven las novelas de la mamá o de la abuelita "te cuentan la novela". Hay confusiones en cuanto a la actividad libre, acerca de si se planea a no se planea
3	Reproducen conductas violentas que ven en la televisión
4	Niñas ven novelas, hay niñas que les dan besos en la boca a los niños. En abril hay más accidentes por el calor, los niños no se hallan, están más desesperados
5	Solo un niño sabe leer en el grupo. Hay un niño que solo ha venido dos veces este mes y es agresivo. Me cuesta mucho trabajar con los niños. Siento que están muy atrasados, no saben ubicar su nombre. Muy pocos trabajan y ponen atención, los papás no ayudan. Son muchos niños. Están más atrasados que los de la comunidad rural de reforma

En las dos escuelas los maestros coinciden en que los grupos son numerosos y es más difícil lograr los objetivos escolares. Así mismo señalan que la conducta de los niños reproduce imágenes que ellos ven en las telenovelas y otros programas de televisión. Esto contradice la información de los padres en sus respuestas a lo que observan los niños en la televisión, pues ellos dicen que sus hijos ven caricaturas y diversos programas infantiles. Sin embargo se pudo constatar la conducta representativa de personajes de las telenovelas.

7. ENTREVISTAS A LOS MAESTROS DE MÚSICA Y EDUCACIÓN FÍSICA, Y SUS COMENTARIOS

A) Entrevista al maestro de música.

1. ¿A qué juegan los niños en la escuela?

Soy maestro de música. Veo que participan en juegos con mucho movimiento.

2. ¿Llevan juguetes?

No. (El maestro lleva los instrumentos que usan durante su clase: pandereta, sonajas, triángulos, percusión, etc.)

3. ¿Cuánto tiempo dedican a esta actividad?

Dos días a la semana, 20 minutos por grupo.

4. ¿Cuáles son los ritmos o cantos favoritos de los niños?

Los alegres, los rápidos

5. ¿Cuál es la conducta del niño durante la clase de música? (No hay juego libre, todo es dirigido)

Aceptable, les gusta, se divierten, hacen caso.

6. ¿Recomienda alguna actividad a los padres de familia para los niños por la tarde?

No.

7. ¿Cuáles son los problemas más frecuentes de los niños en el ámbito musical?

La minoría avanza muy lento.

8. ¿Cuáles son las deficiencias más frecuentes en el aprendizaje de los niños?

Que en primero y segundo grado algunos niños no cantan las canciones que se les enseña, solo escuchan pero no hablan, no se comunican. Sin embargo en tercer grado “los veo que están cantando, o sea que aunque no lo canten al principio, lo están escuchando, y con la práctica lo aprenden”. La conducta de los niños.

9. Comentarios del maestro de música.

Hay cuatro niños terribles en un salón, no son agresivos, solo no paran, no guardan silencio y llegan conmigo y me tocan, no me dejan trabajar.

La entrevista al maestro de música nos deja ver que los niños prefieren ritmos o cantos alegres y rápidos, es importante considerar que el maestro lleva instrumentos para su clase y realiza actividades lúdicas. En opinión del maestro, la conducta de los niños en esta clase es aceptable, les gusta y se divierten. Cabe hacer notar que todos los juegos de esta clase son dirigidos.

A manera de comentarios, el maestro sólo refirió la conducta de cuatro niños que “no paran, no guardan silencio...me tocan, no me dejan trabajar.

Una deficiencia en el aprendizaje que notó el maestro es que los niños de primero y segundo grado no hablan, no se comunican y casi no cantan, “sólo escuchan, pero en el tercer año, ya están cantando”. Esto nos indica la falta de estímulo a la comunicación, al gusto por la música y al proceso de socialización en el entorno del niño. Si a eso le añadimos que la clase de música es de 40 minutos a la semana, divididas en dos sesiones, se hace más notable la necesidad de contar con una ludoteca.

B) Entrevista a la maestra de educación física.

1. ¿A qué juegan los niños en la escuela?

Llevo un programa y la ley en preescolar son los juegos de persecución

2. ¿Llevan juguetes? ¿De qué tipo?

a) Si b) No c) Tipo:

En mi clase no llevan juguetes. Si acaso les pido material de deshecho, por ejemplo una botella con piedras para trabajar ritmo.

3. ¿Cuánto tiempo al día dedican al juego?

La clase es de 30 minutos, una vez por semana pero considero que deberían ser dos clases a la semana.

4. ¿Cuáles son los juegos favoritos de los niños?

Los de persecución. Yo trato de no aburrirlos, que ellos (los niños) propongan para que se interesen en la clase.

5. ¿Cuál es la conducta lúdica del niño?

a) Cuando el juego es libre: son creativos. Mi clase es sobre el interés de ellos, los niños proponen. Les gusta ponerle nombre al juego.

b) Cuando el juego es dirigido: si es la primera vez que se pone el juego, no respetan reglas, son egocéntricos, que es común a esa edad.

6. ¿Recomiendan a los padres de familia alguna actividad para los niños durante la tarde?

a) Si X b) No c) ¿Cuál?

Cuando no logro los objetivos con ellos, por ejemplo les pido a los papás que les pongan círculos en el piso y que traten de brincarlos porque hay algunos niños que tratan de brincar pero no despegan los pies del suelo.

7. ¿Cuáles son los problemas más frecuentes en la conducta social de los niños?

Falta de atención por parte de los papás. En el jardín lo reflejan porque tratan de llamar la atención comportándose mal, se dan cuenta que así si les hacen caso.

8 ¿Cuáles son los problemas de aprendizaje más frecuentes en los niños?

Mayormente los niños salen bajos en rimo y orientación

9. Comentarios de la maestra

- Trabajan mejor con juegos libres que con deporte, porque es muy difícil que sigan las reglas (edad predeporte).
- Hay días que vienen más alborotados, por ejemplo los lunes o después de puentes largos, quizá por la falta de atención.
- Los niños son diferentes en los cuatro jardines donde trabajo y la atención depende del interés de la escuela.
- En el jardín Sor Juana son más estáticos que en el Mágico Bacalar.

- En el jardín Sor Juana los niños se pelean por los juegos y los de tercer año se agandallan. Los pequeños observan a los más grandes jugar y algunos esperan para usar los juegos. Los más chicos juegan alrededor de la maestra.
- En el jardín Sor Juana no se ubican los niños en espacio y orientación (que se pongan al centro del círculo, les cuesta más trabajo).
- El tiempo de concentración del niño es en la mañanita, al principio, después del recreo están muy inquietos.
- Mayormente los papás del jardín “Mágico Bacalar” no dejan que sus hijos participen en actividades porque creen que les va a costar dinero y no lo tienen.

Las actividades de educación física son lúdicas y el juego generalmente es libre, los niños tienen la opción de ponerle nombre. La maestra solicita ocasionalmente material de desecho para que las familias no gasten dinero y con ello los niños aprenden a reciclar. Sus juegos favoritos en esta clase son los de persecución y la conducta lúdica del niño, cuando el juego es libre, favorece la creatividad, mientras que cuando el juego es dirigido, la primera vez es difícil que respeten las reglas.

El problema más frecuente en la conducta social de los niños durante esta clase, es el comportamiento negativo para llamar la atención; y el problema de aprendizaje más notable es la deficiencia en el manejo de ritmos y orientación. En sus comentarios la maestra refiere algunas diferencias entre los dos jardines de niños, por ejemplo, los niños del Sor Juana no se ubican en espacio y orientación, o les cuesta más trabajo. También señala que hay niños que tratan de brincar pero no despegan los pies del suelo. Coincide con las demás maestras en que el tiempo de concentración del niño para su actividad, es mejor en la mañana, antes del recreo. Esta maestra también comentó respecto a la conducta de los papás, señalando que los del Mágico Bacalar no permiten a sus hijos participar en actividades porque creen que ello representa gastos y no tienen dinero. Una vez más la condición socioeconómica influye en la posibilidad de desarrollo del niño, toda vez que la clase de educación física abarca distintos aspectos de ese proceso: creatividad, socialización y hábitos de higiene entre otros.

ENTORNO FAMILIAR DE LOS NIÑOS EN BACALAR

UN DÍA EN LA CASA

Si se quisiera describir cómo transcurre un día en la vida de un niño de cualquiera de los dos jardines, basándonos únicamente en la información de papás y mamás, quedarían muchos espacios sin llenar. En general, los padres saben poco a cerca de ello. Las encuestas aplicadas a los padres de familia reflejan una realidad difícil para el niño. Se observaron dos entornos diferentes desde el punto de vista socioeconómico de acuerdo al universo de estudio.

Un día normal para el niño comienza al despertar y tomar su desayuno que puede consistir en: un vaso con leche y algún pan, cereal, huevo con tortilla y cocacola, galletas, o algún guisado; el menú del desayuno depende del nivel socioeconómico de la familia. Después de desayunar el niño parte a la escuela acompañado de su mamá o de su abuelita. En el caso del jardín Sor Juana, se ven a más abuelitas llevando a sus nietos a la escuela ya que ambos padres trabajan. En el jardín Mágico Bacalar se puede apreciar que la mayoría de los niños son llevados a la escuela por su mamá. La jornada en el jardín está descrita en la página 61.

Al salir de la escuela, los niños van a su casa o casa de algún familiar, dependiendo del horario de trabajo de los padres. Es la hora en la que la mamá, la tía o la abuelita están cocinando y en algunos casos los niños ayudan en la preparación de alimentos, en otros, ven la televisión, se ponen a jugar o descansan. Alrededor de la una de la tarde los niños comen y algunos duermen después. Por la tarde realizan diversas actividades, juegan dentro o fuera de la casa según la colonia donde viven. En la investigación encontramos que regularmente los niños de la colonia Centro no salen a jugar a la calle con sus vecinos, juegan adentro de la casa. Los niños de la colonia Colosio están afuera de la casa jugando en la calle. Si son hijos únicos varía el lugar de sus juegos o juegan solos. La mayoría de los pequeños juegan por la tarde con otros de su familia (hermanos y primos). Algunos niños no tienen permiso de salir a jugar o van al templo. Al caer la tarde entran a casa porque es la hora del baño y seguidamente la hora de la telenovela. Pasan frente televisión de dos a tres horas.

No se observó ninguna actividad relacionada con la escuela. Al regresar a casa después del jardín, los niños dejan su mochila intacta hasta el día siguiente para repetir la misma rutina.

Es importante señalar la violencia intrafamiliar que hay en las casas de algunos niños y que no pudo observarse directamente porque es dentro de la casa y por la noche regularmente, cuando los padres vuelven del trabajo o de la cantina. La información se obtuvo a través de las maestras de los jardines y de los mismos niños que platican estas experiencias, los niños cuentan todo lo que pasa en el hogar.

Antes de las sociedades urbanizadas, un día normal para un niño, era muy diferente al de la actualidad. Contaba con mayor espacio y mayor atención por parte de los padres, los abuelos y la misma comunidad para su crecimiento y desarrollo. Había más áreas verdes donde correr y jugar libremente, donde estar más en contacto con la naturaleza para aprender a amarla y respetarla, y para saber que él, como infante, es parte de todo el conjunto. Los padres contaban con más tiempo para sus hijos y no había que demorarse una hora o dos para trasladarse al centro de trabajo. Los juguetes eran más variados en sus usos y materiales abarcando distintos juegos (trompos, trenecitos, carritos de madera, lotería, damas chinas, títeres, etc.) producto del entorno cultural propio y tradicional. En estos juegos los niños aprendían valores, desarrollaban su proceso de socialización y era una forma de convivencia con la familia. Había juegos tradicionales, como la timbomba y busca-busca, en los que el niño jugaba con otros de su edad sin la violencia de los juegos y juguetes actuales. La actividad lúdica tenía un espacio para la creatividad y el entorno del juego era más amplio. Los adultos compartían la responsabilidad de cuidar a todos los niños, propios y ajenos, pues las áreas de juego podían estar en cualquier casa. Es ilustrativa la entrevista realizada a la señora Felicitas Buenfil Rojas⁵ quien menciona: “antes no había casi carros, jugábamos en la calle toda la tarde, no había problema, si mi mamá no me encontraba, sabía que podía estar o en casa de mi tía, a la vuelta en casa de los vecinos, o en casa de mi abuelita, no había problema... corríamos, nos subíamos a los árboles, jugábamos timbomba, trompo, a la casita, tira palito, un montón de juegos que inventábamos...”.

⁵ Entrevista realizada durante el trabajo de campo en Bacalar a la señora Felicitas el día 8 de enero de 2008.

Respecto al espacio lúdico que tienen los niños en su entorno en la comunidad de Bacalar, los niños de ambos jardines tienen una realidad semejante: la falta de juguetes adecuados para su desarrollo, el desinterés de los padres en la actividad lúdica de sus hijos y el desconocimiento de su importancia en esta etapa de la vida; además del contacto que tienen los niños durante horas con la televisión comercial (caricaturas y telenovelas, estas últimas en mayor cantidad).

Algunas madres de familia comentaron que sus hijos “juegan un rato pero después se aburren”. Lo que se observó fue que las opciones lúdicas del niño son limitadas. Durante esta etapa el aprendizaje del niño es sensorial, lo que quiere es sentir el mundo que le rodea para conocerlo. “El niño no puede reaccionar de otra manera más que respondiendo a las impresiones que recibe con la imitación, con la constante repetición. Practicando de este modo se introduce en la vida” (Blattmann, Kischnick, 2004:6). Entonces, el juego es la herramienta constante del pequeño para su aprendizaje y para el desarrollo de su conciencia lúdica.

Cómo no se van a aburrir, si sus opciones están entre la televisión y jugar pesca-pesca con sus primos, o bien jugar solos en el caso de hijos únicos sin primos de la misma edad. La educación que los adultos le dan al niño transmite “la cultura del no”. Los niños se encuentran con límites por todas partes: “no toques eso, no corras en la tierra porque te ensucias, no salgas a la calle porque pasan los carros, no juegues con agua porque te enfermas, no agarres al perro porque tiene pulgas”, no, no, no. Los adultos que cuidan a los pequeños, ya sea la madre o la abuela, dicen: “es que no quiero que le pase nada” (entrevista a una madre de familia), y en nombre de este cuidado y la falta de interés por el desarrollo del niño, ya sea por desconocimiento, o porque las ocupaciones de la madre son ajenas al niño, lo dejan sin la posibilidad de descubrir naturalmente el mundo que los rodea, de imitar lo que hay a su alrededor para comprenderlo mejor, y la fantasía, alimento necesario para jugar, también se ve reducida y sustituida. Es difícil que un niño desarrolle algo que no utiliza, eso está pasando con la creatividad y los sentidos del pequeño en Bacalar.

Entorno de los niños que viven en la colonia centro y acuden al jardín Sor Juana Inés de la Cruz:



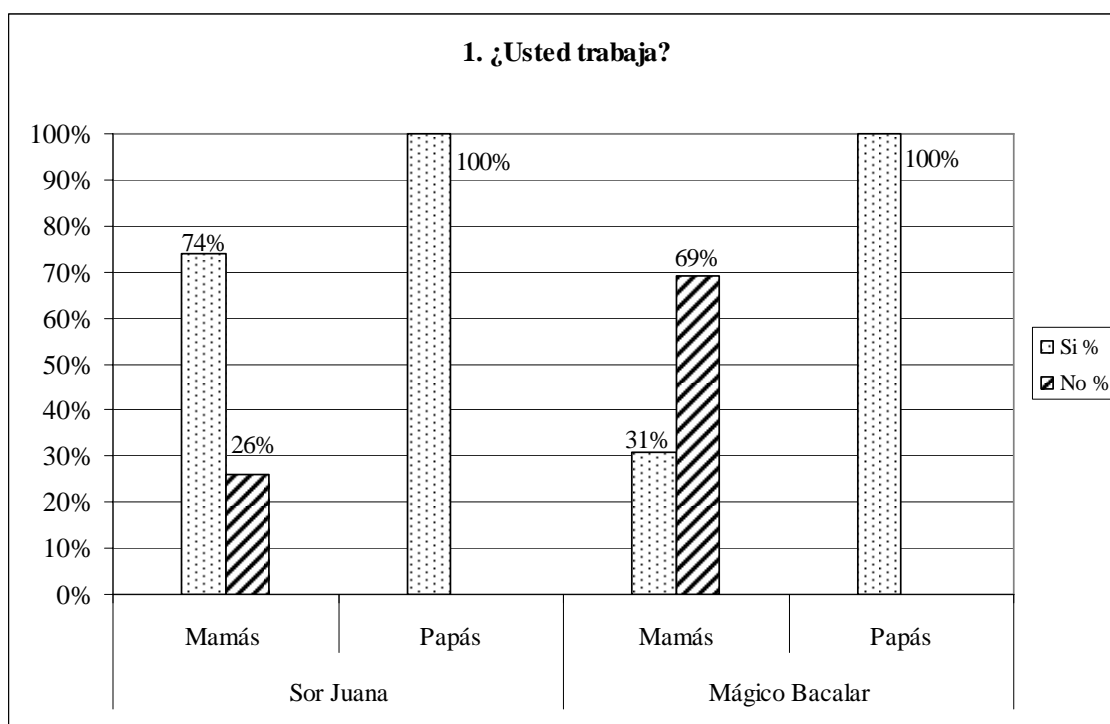
Entorno de los niños que viven en la colonia Luis Donaldo Colosio y acuden al jardín Mágico Bacalar:

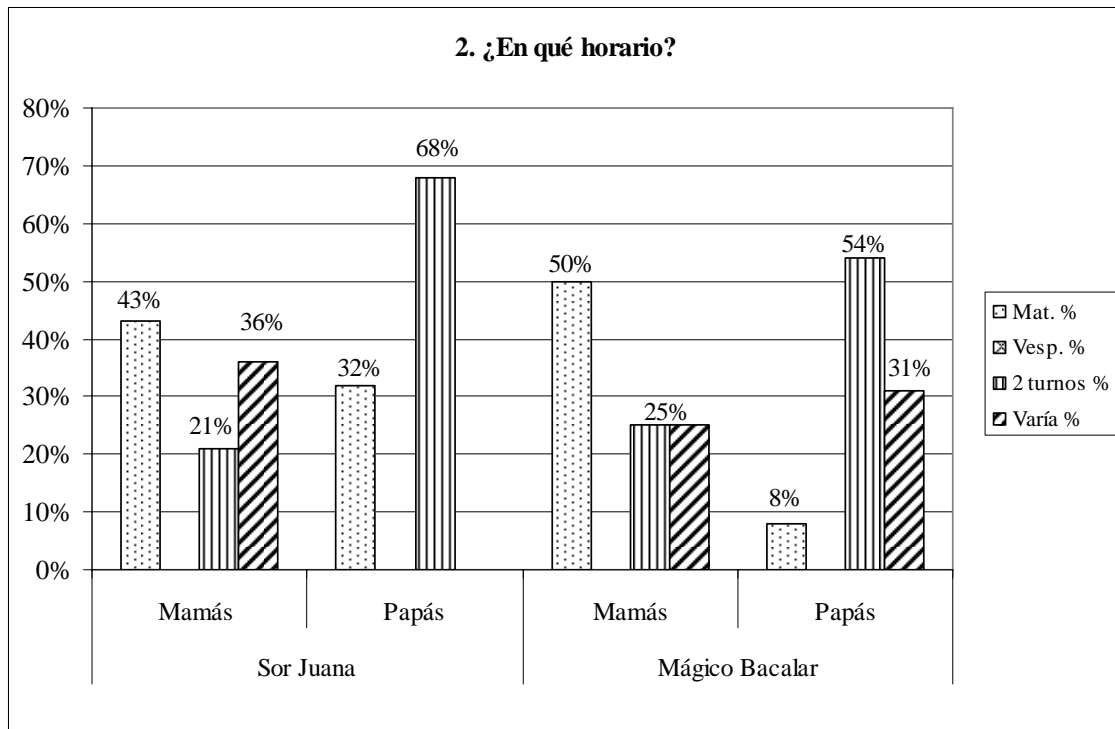


Retomando la necesidad de conocer las actividades de los padres de familia y su relación como parte del entorno social de niño, se realizaron 32 encuestas a los padres de familia de los niños que acuden a dos jardines de niños en Bacalar. 19 encuestas en el Sor Juana Inés de la Cruz y 13 en el Mágico Bacalar. Las encuestas fueron realizadas entre el 22 y el 25 de enero del año 2008.

Los resultados de las encuestas aplicadas a los padres de familia de ambos jardines y de la observación durante el trabajo de campo, se agruparon en cuadros siguiendo el orden de las preguntas en cada encuesta.

TRABAJO Y HORARIO



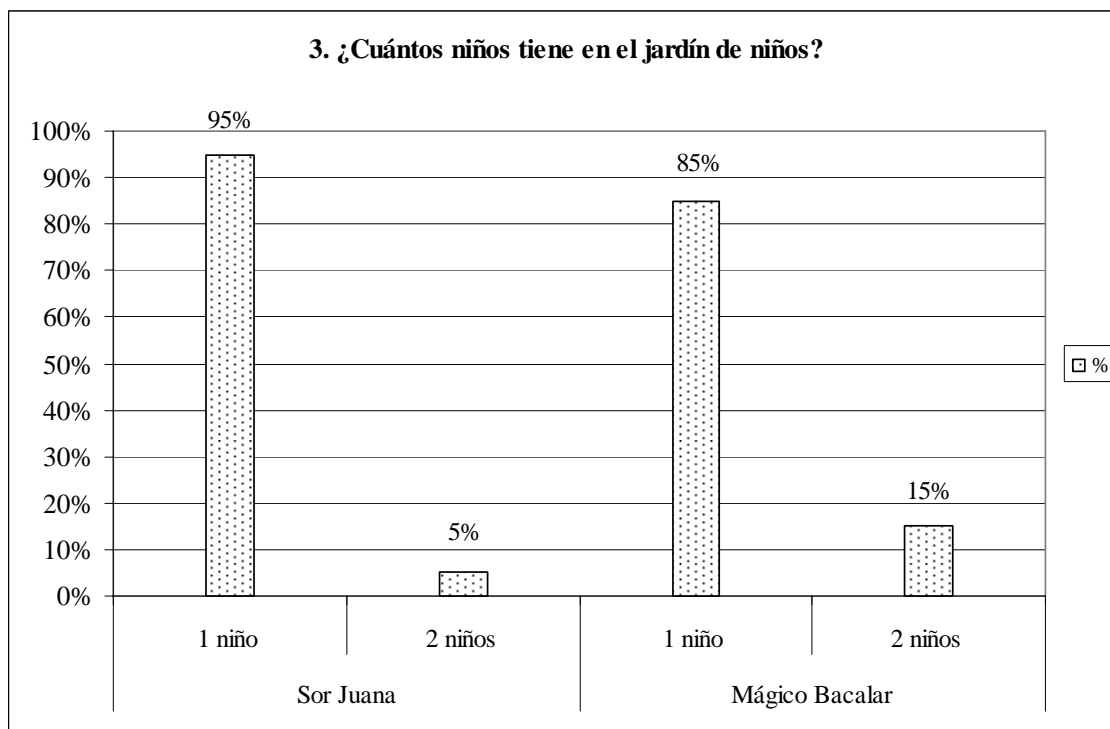


Puede apreciarse que hay más madres trabajadoras en el jardín de niños ubicado en el parte urbana de la comunidad, mientras que del otro lado del libramiento (área circundante) es un mínimo de madres de familia que trabajan. Sin embargo el entorno social de los niños que están más tiempo con sus mamás es más deteriorado en cuanto a la calidad de vida. En esa área los mínimos de bienestar apenas llegan a cubrirse por la precaria situación económica y son más comunes los problemas sociales como alcoholismo, drogadicción, violencia y desempleo. Por lo tanto, aunque los niños del jardín Mágico Bacalar pasan más tiempo con su mamá, esto no representa una mayor y mejor atención a su desarrollo.

El horario de trabajo de las madres del jardín Sor Juana limita el tiempo que dedican a sus hijos. Ocho de las trece madres que trabajan en el jardín del centro tiene turno mixto o variado.

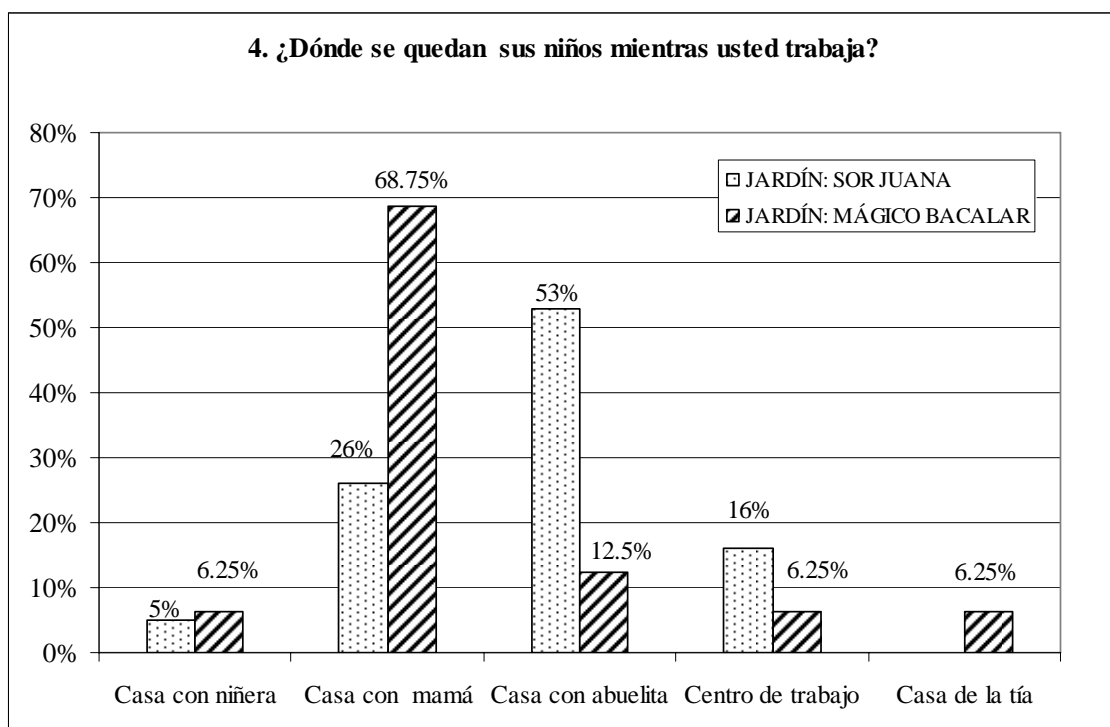
Todos los padres de familia de ambos jardines trabajan, lo cual significa que pasan menos tiempo con sus hijos. Esto sin tomar en cuenta a los padres de familia que trabajan lejos y solamente ven a sus niños cada fin de semana, cada 15 días o cada que pueden.

NÚMERO DE HIJOS EN EL JARDÍN



En ambos jardines la cifra mayor de niños que acuden al jardín por familia, es de uno.

LUGAR DE ESTANCIA DE LOS NIÑOS DURANTE LA JORNADA LABORAL DE LOS PADRES

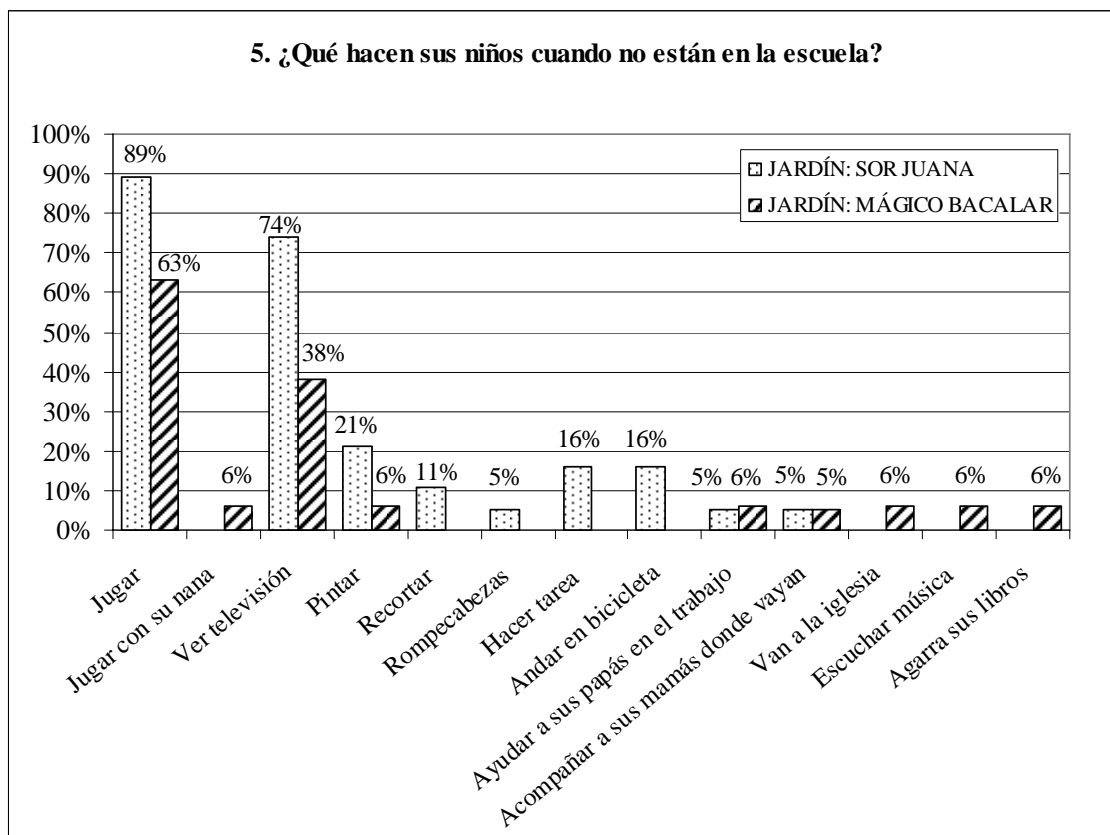


En ambos casos la mayoría de los niños pasa su tiempo de ocio (extraescolar) en casa con la mamá o algún pariente. En el caso de los niños del jardín Sor Juana, vemos que el 53 por ciento va a casa de la abuelita después de la escuela, y en el caso del Mágico Bacalar, el 68 por ciento va a casa con su mamá.

Sólo dos niños tienen niñera y son de la misma familia que vive en el centro y cuenta con mayores posibilidades económicas de pagarla. Cuatro niños se quedan en el centro de trabajo con la mamá, 3 de ellos se ubican en la zona urbana de la comunidad.

Es importante señalar que ninguna de las personas que cuida a los niños durante este tiempo, les ofrece actividades lúdicas o de cualquier otro tipo que ayuden a su desarrollo integral. Su objetivo es tenerlos a la vista, protegerlos de algún accidente y ver que estén entretenidos.

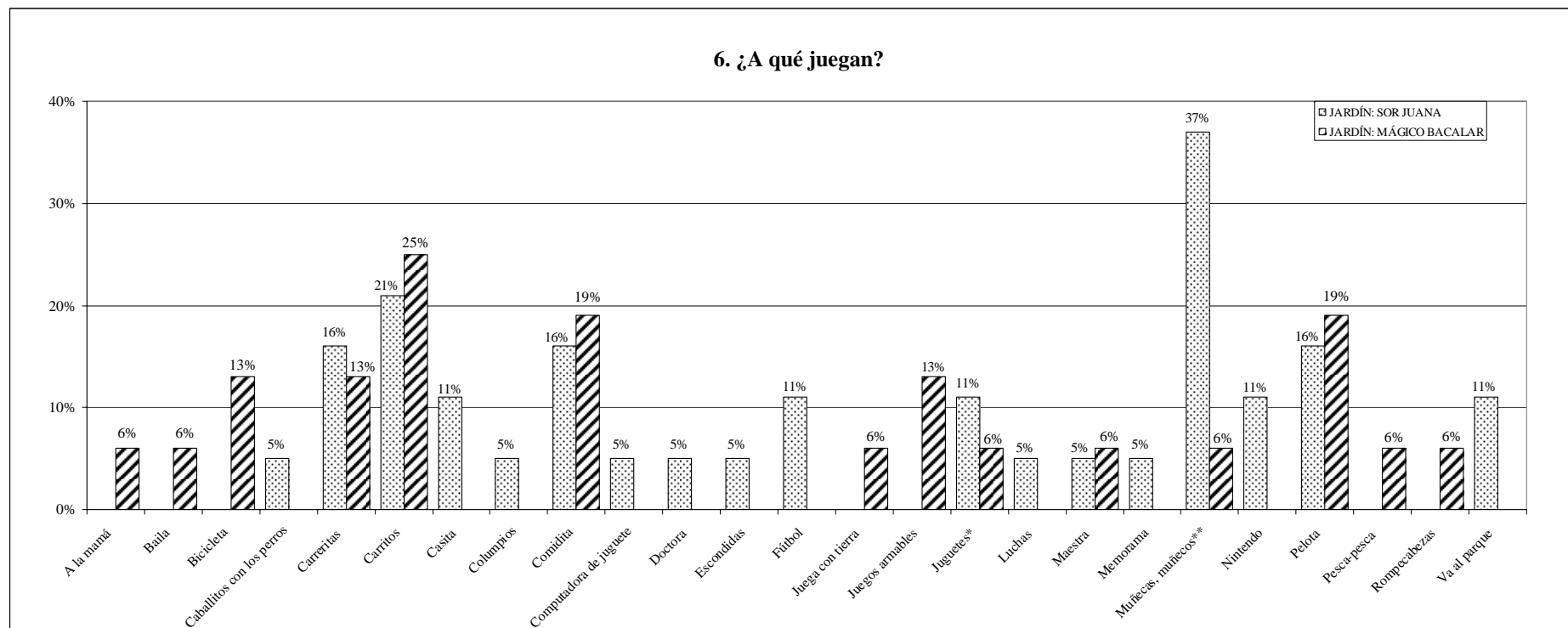
ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES DE LOS NIÑOS



Con base en los cuadros anteriores la actividad principal de los niños después de la escuela es jugar y la que sigue es ver televisión. Un mínimo porcentaje pinta (21%), recorta (11%) o anda en bicicleta (16%).

La mayoría de los padres no están interesados en las ocupaciones extraescolares de sus hijos, se conforman con saberlos protegidos de cualquier accidente o peligro; tampoco dedican tiempo a la comunicación con sus hijos, muchos padres ni les preguntan a los pequeños cómo les fue en la escuela o qué hicieron en la clase. Solamente se encontró una familia con este interés, que platica con sus hijos y refuerza las actividades escolares. Son de los pocos maestros -padres de familia-, entrevistados, que dedican un tiempo y cuidan calidad de vida con sus hijos.

A QUÉ JUEGAN LOS NIÑOS



* No se precisó qué tipo de juguetes.

** De estos niños dos juegan "Power rangers".

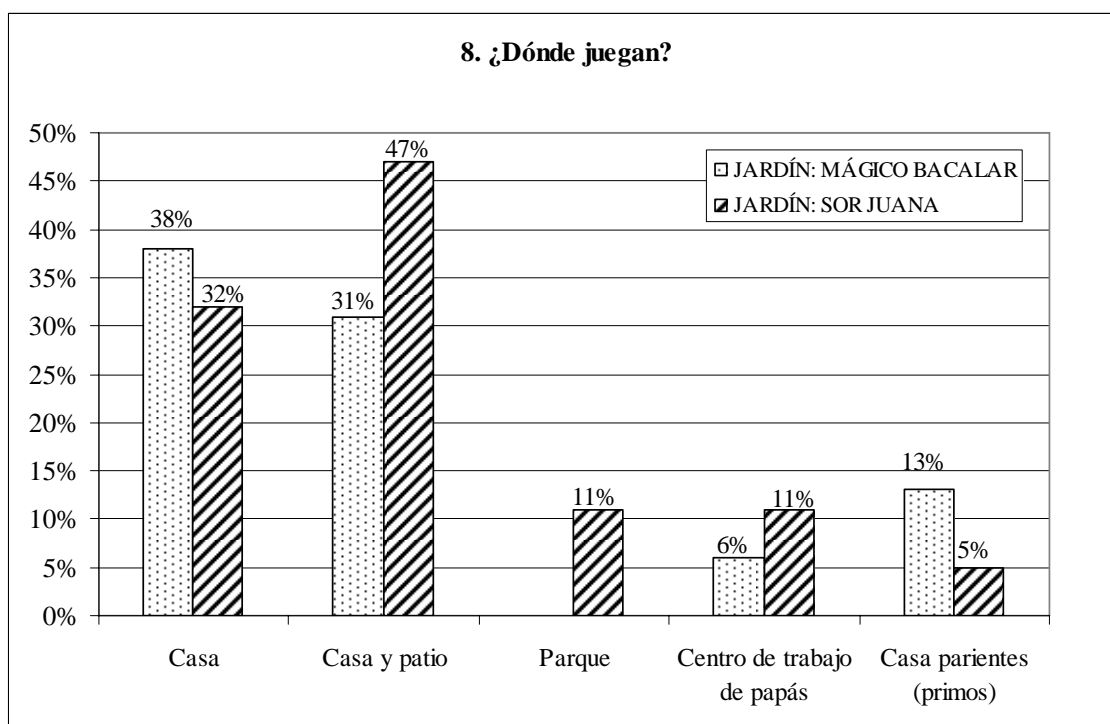
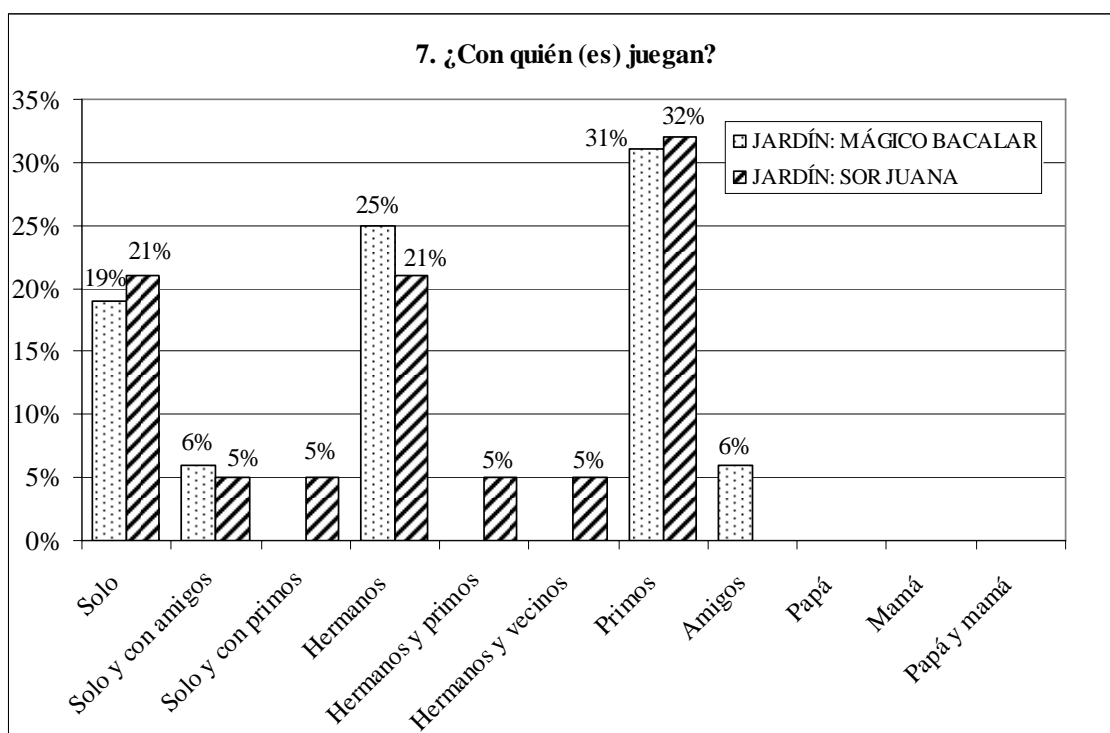
Un niño va solamente los fines de semana al parque porque los padres no tienen tiempo de llevarlo.

Con base en los cuadros anteriores, los principales juegos de los niños son: muñecos, carritos, pelotas, comidita y carreritas. Cabe hacer notar que se encontraron computadora y nintendo en el jardín del centro, mientras que los niños de la colonia más pobre juegan con tierra.

En la entrevista realizada a la señorita Enedina Torres Domínguez en la comunidad de Bacalar el día 10 de enero de 2008, menciona que al querer jugar a la casita con una niña de 5 años, esta le propuso que mejor jugaran a que ella era una esposa que quería vengarse del marido, quien la abandonó para irse con una secretaria. Esto es un espejo del entorno social del niño, de su realidad y del papel de los adultos en su proceso de formación. Podemos ver en el cuadro anterior que ningún padre mencionó actividad alguna donde ellos también participen, llámese juego o tarea, entre otras. La importancia de que el niño cuente con un espacio donde realice actividades que lo ayuden en su proceso de desarrollo, queda evidenciada de acuerdo a los resultados obtenidos en campo.

Es importante señalar que los juegos de los niños, en su mayoría, son violentos, debido a que es la representación de su vida cotidiana y del entorno en el que se encuentran.

CON QUIÉNES JUEGA EL NIÑO



Con base en las gráficas anteriores de las preguntas 7 y 8, podemos ver que la mayoría de los niños juega solo, con sus hermanos o con sus primos, y lo hacen en la casa, el patio, o en casa de sus parientes, por lo que su socialización se limita a la familia y el

hogar. En muchos casos los niños juegan con otros que no siempre son de la misma edad sino mayores en uno, dos o más años. En el caso de la colonia donde se ubica el jardín Mágico Bacalar (Colosio), los niños tienen un espacio más amplio porque no está urbanizado, el tránsito de vehículos es menor, lo cual reduce el riesgo de accidentes permitiendo que el juego se realice en la calle. Los patios son también más grandes que los de la zona urbana y hay más áreas verdes.

9. ¿Con qué juega?

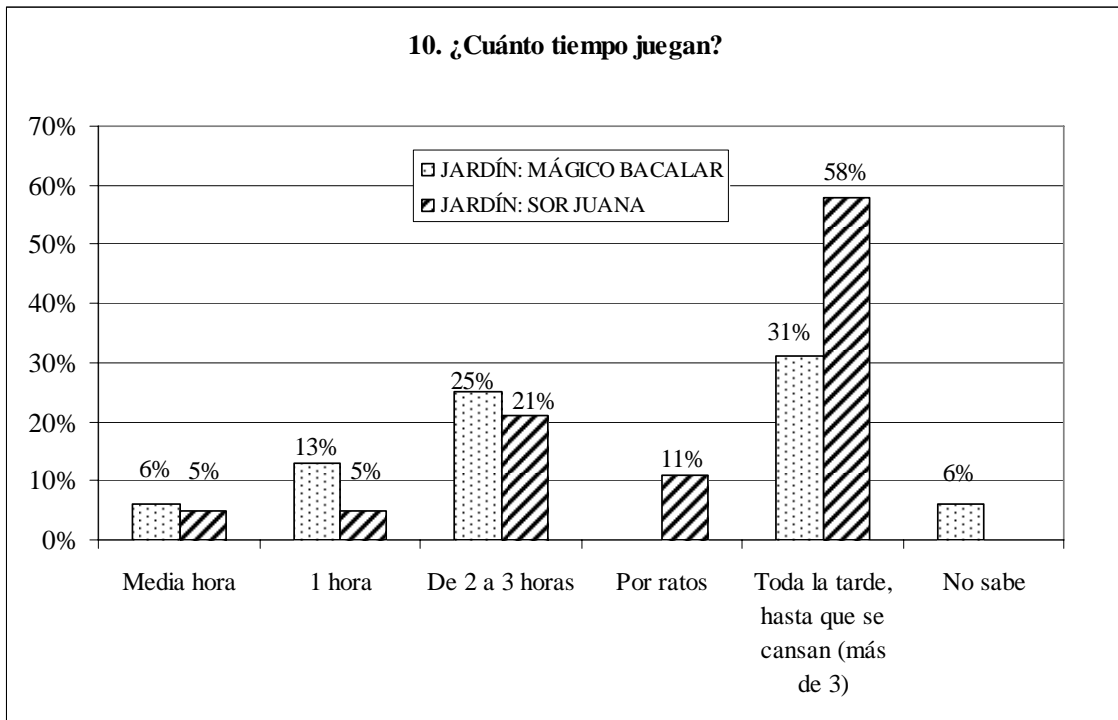
a) Juguetes

b) Computadora

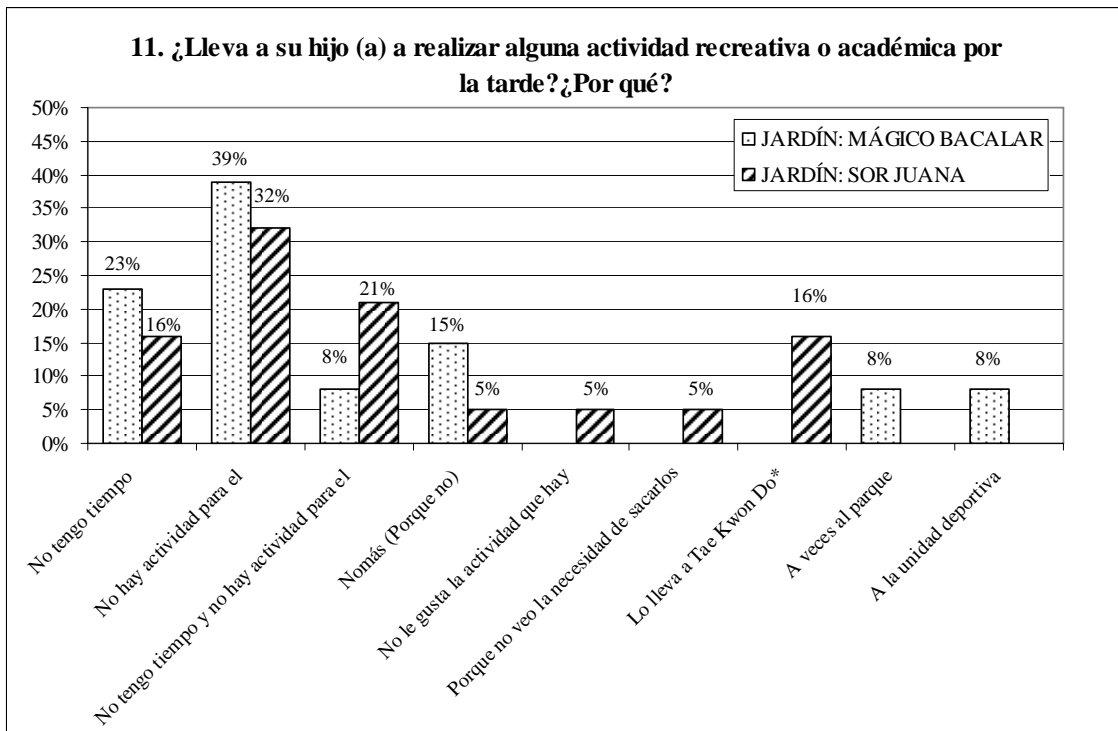
c) Otros objetos

Las respuestas de la pregunta número 9, para ambos jardines, quedaron incluidas en las de las preguntas número 6: muñecas, muñecos, carritos, columpios, juguetes, bicicleta, pelota, perros y juegos del parque (resbaladilla, columpios, sube y baja). Es notorio que sólo un niño va al parque y otro ocasionalmente. Ver cuadro de la pregunta 6.

TIEMPO DE JUEGO



La mayoría de los niños juega toda la tarde, de 2 a 3 horas.



Con base en los cuadros anteriores la mayoría de los padres de familia no lleva a sus hijos a realizar alguna actividad durante la tarde, primero porque no hay opciones por parte de ninguna institución pública, y segundo porque no tienen tiempo de llevarlos a ningún lado. Solamente un 16% lleva a sus hijos a Tae Kwon Do y un 8 % al parque y en ocasiones, no siempre.

En la pregunta número 12: ¿Conoce usted la ludoteca?, el 100% de los padres entrevistados dijeron desconocerla.

Antes de realizar la pregunta 13 se explicó brevemente a los encuestados el concepto de ludoteca, al preguntarles si ¿Llevarían a su hijo a una ludoteca?, el 100% contestó que sí. En el jardín Mágico Bacalar cuatro mamás condicionaron su respuesta como sigue: Una dijo que si, “pero que estuviera cerca de casa”; otra dijo que “depende de la hora y los días”; y dos de las madres dijeron “si tuviera el tiempo, sí”. Es importante señalar que este jardín de niños se encuentra en una colonia retirada del centro y la mayoría de la población es de escasos recursos, por lo que pagar transporte les resulta difícil.

OTROS ESPACIOS LÚDICOS PARA LOS NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS EN BACALAR

Los espacios lúdicos para los niños se pueden dividir bajo un criterio económico. En la comunidad se encontraron tres espacios lúdicos extraescolares y una unidad de deportiva. Dos de estos tienen un costo y son: la escuela de fútbol y la de tae kwon do. La escuela de fútbol acepta niños a partir de los 5 años de edad (tercer año en el jardín de niños), y la escuela de tae kwon do, los acepta a partir de los 4 años (segundo grado en el jardín). Las dos actividades deportivas ayudan a los niños a adquirir disciplina, a desarrollar habilidades y la capacidad de diferenciación (espacio, sentido del tiempo, arriba, abajo), así como su flexibilidad muscular, el conocimiento y dominio de su cuerpo, el equilibrio y su condición física.

Ambas escuelas están a cargo de personas con el perfil profesional requerido. Desafortunadamente sólo asisten en total 20 niños a estas dos actividades (12 van a fútbol y 8 a Tae Kwon Do). En ambas escuelas se cobra una cuota mensual de \$100 y \$150 pesos respectivamente, lo cual influye en el número de asistentes ya que Bacalar es una comunidad, en general, con bajos salarios.

En conclusión, el espacio lúdico más completo para el desarrollo integral del niño y más accesible, desde el punto de vista económico, resulta ser el jardín de niños, a pesar de las limitaciones mencionadas anteriormente.

ESCUELA DE FUTBOL

Existe una escuela de fútbol en la comunidad a cargo del maestro Benito Martínez Rosas⁶. La escuela se llama “Piratas de Bacalar”, y está desde hace cinco años con ese nombre, pero el maestro lleva aproximadamente 20 años trabajando con niños y jóvenes de la comunidad. El horario es de 4 a 6 de la tarde y trabaja los lunes, miércoles y viernes con las categorías: pony, infantil y juvenil. Los martes y jueves trabaja con los de edad preescolar. Los entrenamientos son en la unidad deportiva de la comunidad. La última categoría está inscrita en una liga en Chetumal y los pequeños juegan los jueves en las instalaciones del DIF (Desarrollo Integral de la Familia). Es un “equipo fuerte” como dice el maestro, tiene un campeón goleador y van arriba en la liga. Tiene 12 niños de edad preescolar en el equipo.

Los padres de familia pueden inscribir a los pequeños a partir de los cinco años de edad. La cuota mensual es de \$100 pesos. El maestro Martínez realiza actividades que incluyen a los padres de familia, como torneos entre padres e hijos o entre hermanos. Al finalizar cada curso organiza pequeños torneos en los que hay hasta trofeos. En Navidad también organiza una convivencia entre padres e hijos. Comenta que los niños se sienten felices de jugar con sus padres y los motiva mucho.

El maestro comenta que la falta de apoyo por parte de las autoridades hace que no haya interés en el deporte, específicamente comenta: “que se les de el reconocimiento para que cause interés en los niños. En Bacalar tenemos grandes deportistas, tenemos campeones regionales y nacionales pero nadie sabe nada, nunca se les reconoce. Otra causa por la que los niños no se interesan en el deporte es que no tengan el ejemplo en casa, “es muy difícil que los niños se interesen en el deporte si sus padres no han sido deportistas o no les enseñan, lo principal es la familia.”

⁶ Benito Martínez Rosas es maestro de educación física con título de instructor profesional, primer módulo de la Escuela Nacional de entrenadores. Tiene el 5° nivel del SICCED (Sistema de Capacitación y Certificación para Entrenadores Deportivos) y ha trabajado como entrenador de fútbol en la normal, auxiliar Técnico del Club de la 3ª división “Tigrillos de Chetumal” e instructor e activación física con personas de la 3ª edad en la comunidad de Bacalar.

Al preguntarle al maestro si observaba algún comportamiento especial en los niños durante el entrenamiento, comenta que “cuando los niños tienen problemas en casa “vienen tristes, como obligados”, pero la “mayoría de los niños vienen tranquilos, algunos padres trotan mientras ellos entrenan”.

ESCUELA DE TAE KWON DO

La escuela funciona desde hace 12 años y está a cargo del profesor de Tae Kwon Do, Delmar Hernández de la Cruz, cinta negra, tercer Dan de la Asociación Victor Estrada. Acepta niños a partir de los 4 años de edad. Los entrenamientos de los niños en edad preescolar son de lunes a jueves de 4 a 6 de la tarde en un espacio ubicado en la Costera de Bacalar y el grupo es de 8 niños. El costo es de \$150 pesos mensuales.

El maestro Delmar coincide con el maestro Benito en que no hay una cultura del deporte y no hay apoyo. El ha llevado niños a competir a nivel regional y nacional y se han destacado con primeros lugares. En 1995 tuvo un campeón nacional en las olimpiadas, y en 1996 una medalla de plata. Ahora está preparando a sus alumnos porque pasaron a la fase regional.

Al preguntarle por qué los padres no llevan a sus hijos a entrenar, comentó que los padres argumentan no tener tiempo para llevar a los pequeños a clase. “Hay madres de familia que dicen que sí pero a la mera hora no los llevan”. Comentó también que los principales problemas que observa en los niños son “la falta de valores familiares”, los saludos, el respeto, en especial a las personas adultas”.

LUDOTECAS

En campo se observaron dos ludotecas ubicadas en la ciudad de Chetumal: “Chiquitilandia” y “Timbomba”. Chiquitilandia ubicada afuera del centro comercial Las Américas y Timbomba adentro del mismo centro comercial. La observación se realizó en Chetumal, ya que en Bacalar no se halló ninguna ludoteca. Estuvo centrada exclusivamente en el funcionamiento y las aportaciones de la ludoteca en el desarrollo del niño, sin considerar que el entorno social de los niños de la ciudad de Chetumal es diferente.

Chiquitilandia es una ludoteca donde los padres llevan a los niños porque tienen que ir a trabajar o por algún otro compromiso durante la tarde. Aceptan niños desde los 2 y hasta los 10 años de edad. El tiempo promedio que se queda un niño en la ludoteca es de dos a dos horas y media. Hay dos muchachas encargadas de cuidar a los niños, de limpiar el lugar y darles de comer si los padres así lo solicitan. La mayoría de los niños que acuden a esta ludoteca tienen una edad de tres a seis años. El promedio de niños que acuden diariamente es de 7 a 10 niños. La ludoteca no ofrece el servicio de préstamos de juguetes. Comenta una de las ludotecarias que al principio si se prestaban juguetes pero que la gente no es muy honesta y no los devolvían, por lo que el dueño optó por quitar este servicio.

El lugar funciona de lunes a jueves de 3 de la tarde a 10 de la noche, los viernes de 3 de la tarde a 12 de la noche, los sábados de 11 de la mañana a 12 de la noche y los domingos de 11 de la mañana a 8 de la noche. Trabajan con membresías por 15 días y pagos por hora. Por hora cobran \$20 pesos, con hasta 10 minutos de tolerancia. El costo de la membresía depende de la cantidad de días que va el niño:

\$300 - de de lunes a viernes

\$400 - de lunes a sábado

incluye un jugo y un paquete de galletas

\$500 – de lunes a domingo

La ludoteca Timbomba está ubicada dentro del centro comercial Las Américas. Los padres que llevan a sus hijos a esta ludoteca lo hacen para ir al cine del centro comercial o comprar algo. Aceptan niños a partir de los 2 años de edad y hasta los 10. El tiempo promedio que se queda un niño en la ludoteca es de dos horas entre semana y de tres a tres horas y media los fines de semana, que es cuando más actividad tienen porque las familias visitan la plaza como paseo. Hay dos muchachas encargadas de cuidar a los niños y de limpiar el lugar. La mayoría de los niños que acuden a esta ludoteca tienen una edad de tres a seis años. El promedio de niños diariamente es de 7 entre semana y los fines de semana de 25. La ludoteca no ofrece el servicio de préstamos de juguetes.

El lugar funciona de domingo a viernes de 11 de la mañana a 9 de la noche, y los sábados de 11 de la mañana a 10 de la noche. El costo se maneja por hora y es de \$30 pesos, no hay membresías o paquetes.

Encuesta a ludotecarias.

LUDOTECA: CHIQUITILANDIA

No. DE ENCUESTA	¿CUÁL ES SU PROFESIÓN	¿CUÁL ES SU CONCEPTO DE LUDOTECA
1	Preparatoria	El lugar donde los niños vienen a divertirse o a entretenerse mientras los papás están haciendo otras actividades
2	Estudiante de lic. En educación especial	Ludo: juego. Teca: como biblioteca pero en vez de libros, hay niños. O sea, "juego de niños".

LUDOTECA: TIMBOMBA

No. DE ENCUESTA	¿CUÁL ES SU PROFESIÓN	¿CUÁL ES SU CONCEPTO DE LUDOTECA
1	Secundaria	Una estancia para los niños. Un lugar para que los papás los metan y ellos hagan sus cosas, y para que los niños convivan con otros niños
2	Maestra de preescolar	Ludo: lugar de juego. Donde los niños vienen a jugar por horas, donde vienen a divertirse

Como se puede apreciar el 50%, de las personas encargadas de las diferentes ludotecas, no tiene perfil profesional adecuado para ese trabajo. Ninguna tiene el concepto correcto de ludoteca, mas bien tienen una idea limitada, y no saben con certeza de la amplitud del concepto.

LUDOTECA: CHIQUITILANDIA

No DE ENCUESTA	¿CÓMO ESTÁN ORGANIZADAS LAS ACTIV. LÚDICAS?	¿EN QUÉ CONSISTE SU TRABAJO?	¿DESDE CUÁNDO TRABAJA AQUÍ?
1	Cada niño escoge lo que quiere hacer. No hay activ. programadas	En atenderlos, algunas veces jugar con ellos, tenerles a la mano lo que necesiten, atender a los papás y hacer la limpieza. Prácticamente ellos juegan solitos. Estar detrás de ellos para que coman	2 meses
2	No se pueden trabajar actividades lúdicas con ellos a veces, por la edad es estarlos cuidando	En cuidarlos, que no se lastimen entre ellos. Atender a los papás, a los niños, quitar y ponerles los zapatos, cambiarlos si se hacen pipi, mantenerlos aseados. Limpiar la ludoteca, todos los días	Mes y medio

LUDOTECA: TIMBOMBA

No DE ENCUESTA	¿CÓMO ESTÁN ORGANIZADAS LAS ACTIV. LÚDICAS?	¿EN QUÉ CONSISTE SU TRABAJO?	¿DESDE CUÁNDO TRABAJA AQUÍ?
1	Dependiendo de la cantidad de niños que haya. Pero en general no hay actividad programada	En vigilar a los niños	Año y medio
2	Son espontáneas, no hay actividad programada.	La hago de todo. De asistente educativo, atender a los papás, estar en la caja, jugar con los niños, limpiar	2 años

Respecto a las organización de actividades, en ninguna ludoteca se da, el niño es libre de elegir el juego y juguete sin que ninguno de estos haya sido estudiado previamente en su contenido y en la aportación al desarrollo del niño, lo cual enmarca a las ludotecas observadas en lugares tipo guardería donde los padres ocupados pueden dejar a sus hijos con seguridad mientras realizan otras actividades. El trabajo de las ludotecarias consiste en recepcionar y cuidar a los niños en la estancia, así como en mantener limpio el lugar. La antigüedad va de mes y medio a dos años.

LUDOTECA: CHIQUITILANDIA

No DE ENCUESTA	¿CUÁLES SON LOS JUEGOS FAVORITOS DE LOS NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS?	¿QUÉ CAMBIOS HA NOTADO EN LOS NIÑOS QUE ASISTEN A LA LUDOTECA?
1	Mayormente se entretienen con las pelotas, los cubos para armar, pintar, el tipo memorama de madera y las películas	Se vuelven más sociables, comparten, son menos groseros y egoístas, menos berrinchudos
2	Castillo de pelotas y pintar	Que son más sociables, que no se pelean tanto, comparten un poco más

LUDOTECA: TIMBOMBA

No DE ENCUESTA	¿CUÁLES SON LOS JUEGOS FAVORITOS DE LOS NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS?	¿QUÉ CAMBIOS HA NOTADO EN LOS NIÑOS QUE ASISTEN A LA LUDOTECA?
1	El super, la computadora de juguete	Más sociables
2	El cubo, la casita, el tren y la computadora de juguete	Más confianza, llegan y te cuentan las cosas que hicieron

Los juegos favoritos de los niños son los de armar, pelotas, y la computadora de juguete.

De acuerdo a las ludotecarias los cambios en los niños son los siguientes:

- Los niños se vuelven más sociables. Las encargadas comentan que los niños que llegan por primera vez a la ludoteca son un poco huraños, no se acercan a otros niños, no conviven mucho, y durante un tiempo, poco a poco se va dando el proceso de socialización hasta que juegan en grupo sin problema.
- Más solidarios. En la ludoteca los niños tienen que compartir los juegos y aprenden que los juguetes son de uso de común, para todos. Que hay juguetes que todos quieren y por lo mismo se establecen tiempos para que cada niño los disfrute.
- Los niños sienten libertad para correr, cambiar de juego y establecer sus propias reglas en los juegos que ellos deciden jugar. De esta manera, mediante la creación y la recreación en un ambiente de libertad y de respeto, los niños pueden proponer nuevas formas de expresarse,

comunicarse y relacionarse entre ellos y con los adultos. Respetan más las reglas porque ellos las establecen, cuando las encargadas de la ludoteca indican alguna actividad y dictan las reglas, los niños no obedecen mucho y “se hace muy difícil”, comenta una de ellas.

- Mejoran su lenguaje. Con la convivencia de los niños en un ambiente sano y divertido, los niños cambian su actitud. Algunos niños que vienen a esta ludoteca eran groseros, decían palabras ofensivas a las encargadas y a los otros niños. Las ludotecarias comentan que cuando empiezan a convivir con otros niños y a socializar, el lenguaje se va modificando y las palabras obscenas se van eliminando automáticamente.
- Adquieren valores. Los niños que llegan a la ludoteca sin las “palabras mágicas”: “por favor” y “gracias”, como se enseñan en el jardín de niños, las adquieren durante su estancia en este lugar. El saludar, agradecer, pedir las cosas favor, compartir, ser solidario, respetuoso, paciente y honesto, entre otros, son valores que se adquieren durante esta etapa de la vida. La ludoteca refuerza estos valores en los niños.
- Algunos niños todavía no saben ir al baño y en la ludoteca van aprendiendo, poco a poco avisan a las encargadas cuando necesitan ir al baño y ya no ensucian su ropa.

En la ludoteca el niño encuentra la posibilidad de desarrollarse en su totalidad antropológica (ver página 22), con una cultura de valores armónicos, de respeto y de convivencia. Además en este espacio el niño encuentra un punto de equilibrio entre la realidad adversa que enfrenta en su entorno y la necesidad de canalizar sus distintas emociones y expresarse.

CONCLUSIONES

En nuestro siglo la antropología aplicada se encuentra cada vez más comprometida con el cambio social. A lo largo del trabajo de esta tesis, tal premisa ha sido fundamental. Se entiende que es limitada la aportación, más no por eso deja de ser importante al plantear una alternativa para la solucionar distintos problemas del niño del siglo XXI, particularmente en Bacalar, en relación a su desarrollo integral a través de un espacio recreativo cultural: la ludoteca.

Los problemas más graves que se detectaron en el entorno social del niño durante la investigación fueron: violencia, alcoholismo, drogadicción, inseguridad y en general el descuido que la sociedad actual tiene para con los niños de edad preescolar, sobre todo por el desconocimiento relacionado con la importancia de sus procesos de desarrollo, lo cual conlleva a una formación deficiente.

Dentro del entorno familiar encontramos desintegración, soledad de los niños por ausencia de los padres cuando estos se integran a la jornada laboral, así como un gran desconocimiento e indiferencia sobre las necesidades del niño para su desarrollo integral.

En el entorno cultural del niño se encontraron grandes limitaciones que se reflejan también en su actividad lúdica y consecuentemente en la falta de espacios recreativoculturales. La cultura religiosa (inculcada en la familia) y comercial (inculcada de manera general en la televisión), no responden a las necesidades de desarrollo del niño y lo mantienen en un estado sedentario de muy poca e insana relación con su entorno. La violencia generalizada en todos los ámbitos sociales le ofrecen esquemas de comportamiento y de pensamiento fáciles de reproducir, pero muy negativos.

Ante esta problemática del niño, la propuesta de una ludoteca comunitaria con funciones específicas, como el cambio social y el desarrollo humano a través del juego, ofrece al niño la posibilidad de conocer una realidad distinta y de impactar positivamente en su desarrollo, al mismo tiempo que ayuda a la familia a resolver el problema de falta de atención al niño por los requerimientos de la jornada laboral.

En cuanto a la recreación cultural, la ludoteca comunitaria permite al niño estar en contacto con objetos, juguetes y personas que le permiten recrear su cultura, inventarla, compartirla y al mismo tiempo acercarse a otras culturas.

El entorno social de una ludoteca comunitaria sin violencia, alcoholismo ni drogadicción, permitirá al niño socializar libre y sanamente. Además su sentimiento de abandono y soledad se ve transformado en la ludoteca al compartir colectivamente emociones, conocimientos y experiencias nuevas a través del juego.

El análisis de los resultados nos arrojó luz sobre la cotidianidad de los niños y su desarrollo, la educación formal y sus actividades extraescolares, su realidad social. Con las herramientas antropológicas (entrevistas, encuestas, observación y observación participante) para la obtención de datos, pudimos obtener, capturar, ordenar y analizar toda la información para llegar a las siguientes conclusiones:

- Los espacios lúdicos para los niños de tres a seis años son limitados y su desarrollo recreativocultural y educativo fuera del aula se ve restringido al entorno social al que son sujetos durante su tiempo de ocio. Dicho entorno es carente de alternativas que favorezcan al desarrollo integral del niño.
- Los espacios lúdicos con los que cuenta el niño de preescolar en Bacalar, se reducen a: tres jardines de niños, una escuela de fútbol, una de tae kwon do, un parque público y calles con áreas verdes en una de las colonias estudiadas (Colosio).
- La educación formal, los jardines de niños, concentran a la mayoría de la población de 3 a 6 años y ofrecen la mejor opción para un desarrollo integral en el niño. Sus espacios lúdicos, aunque limitados, son más propicios.
- Los dos espacios que enmarcan la actividad lúdica en el deporte, ofreciendo amplias posibilidades de desarrollo para el niño, sólo concentran el 6% de la población infantil estudiada.

- Las demás actividades lúdicas extraclase, durante la tarde, no le permiten al niño, un desarrollo integral, toda vez que en los espacios domésticos no hay una orientación ni conocimiento al respecto por parte de los adultos que están en ese tiempo con él.

El entorno social del niño se circunscribe a la familia, cuyas ocupaciones son ajenas a la actividad lúdica del pequeño y por otra parte, reflejan la problemática de la comunidad: violencia, alcoholismo y drogadicción. Los niños viven en una atmósfera donde el papá, el tío o el hermano mayor es alcohólico y/o drogadicto, y al llegar a casa le pega a la mamá y/o a los niños. El ver a una persona en estado de ebriedad es algo común para los pequeños. En el caso de las familias con menos recursos económicos (jardín Mágico Bacalar), esto se acentúa y las carencias del niño son más agudas, aunque cuenten con un mayor espacio físico para su actividad lúdica.

La estructura familiar, sujeta a cambios por razones económicas (migración por desempleo) y problemas de integración, no ofrece al niño un espacio armónico para su desarrollo integral y tampoco ofrece una seguridad plena contra los riesgos de violencia y abuso en la mayoría de los casos. La diferencia de edades de los miembros de la familia es importante, ya que los niños más pequeños, son los que menos participan en todo tipo de actividad.

Los medios de comunicación, en especial la televisión, como medio masivo, es el que mayor influencia tiene en el comportamiento de los niños. Los programas que más observan son telenovelas, cuyos patrones de conducta son reproducidos por los niños en la escuela. El contenido de valores y actitudes es negativo y los niños se identifican con personajes, ideas, lenguaje y escenarios que están alejados de su realidad y de su cultura. Por lo tanto quedan sujetos a un proceso de enajenación cultural o pérdida de identidad. La cultura comercial que la televisión transmite a través de estos programas, no es la adecuada para un sano desarrollo del niño.

La ludoteca es una opción viable en la comunidad de Bacalar, Quintana Roo para superar esta problemática y ofrecer al niño la posibilidad de un desarrollo más integral.

Los problemas de entorno social, familiar y cultural que enfrentan los niños preescolares de Bacalar, además de la falta de espacios recreativos, pueden ser abordados en la ludoteca como vía de solución, ya que como hemos visto, el juego ofrece al niño posibilidades de socialización, aprendizaje, diversidad, recreación y espacios de convivencia emocional e intelectual entre otras. Es decir que permite al niño desarrollarse en totalidad antropológica. Además cabe mencionar que existe la disponibilidad de los padres de familia entrevistados para llevar a sus hijos a una ludoteca, según expresaron después de haberles explicado el concepto. Es decir, que no hay ningún tipo de resistencia para la contar con ludoteca en Bacalar.

Del estudio realizado en dos ludotecas privadas ubicadas en Chetumal, podemos concluir que el 50% de las personas encargadas no tienen el perfil profesional para este trabajo, ni conocimientos amplios acerca de lo que es una ludoteca. Consecuentemente los juegos y juguetes no han sido estudiados en relación a lo que pudieran aportar para el desarrollo del niño, por lo tanto se enmarcan más en el modelo de una guardería. A pesar de ello, por el solo entorno de encuentro con otros niños y con objetos distintos a los de su cotidianidad, se registran cambios positivos en la conducta de lo niños. Las observaciones realizadas y la información obtenida de las ludotecarias, arrojan que los niños se vuelven más sociables (van de huraños al juego o trabajo en grupo sin problemas), menos egoístas (aprenden a compartir los juguetes de uso común), desarrollan valores y creatividad (aprenden a respetar más las reglas del juego porque son libres de establecerlas), son menos violentos (disminuyen su conducta agresiva mejorando su lenguaje y su actitud), adquieren hábitos de higiene (ir al baño, avisar que quieren ir en el caso de niños pequeños).

Se concluye también que los seres humanos tienen una gran necesidad de jugar a lo largo de su vida y que es importante que los niños desarrollen su lúdica como un componente indispensable de su existencia.

“La vida es juego en el sentido más profundo de la frase”

Inés Moreno

RECOMENDACIONES

Se recomienda la instalación de una ludoteca comunitaria en Bacalar por las características que esta ofrece para el desarrollo integral del niño. Desde el punto de vista antropológico, habrá que elaborar proyectos, armar programas y seleccionar los juegos y los juguetes en relación a la potencialidad de desarrollo del niño considerándolo en su totalidad antropológica, es decir como ser pensante, emocional, creador y transformador.

Es importante la creación de organismos que se encarguen de reglamentar, dar seguimiento y evaluar las ludotecas. Estos organismos deberán contar con equipos de trabajo interdisciplinarios que incluyan antropólogos, pedagogos, psicólogos etc. En la actualidad la reglamentación para abrir una ludoteca es limitada y no hay lineamientos ni requisitos específicos, lo que entorpece el ejercicio y la esencia de la ludoteca como tal. En nuestro país existe la Asociación Mexicana de Ludotecas y Ludotecarios⁷, fundada en 2001, y la Secretaría de la Asociación Internacional de ludotecas (www.jugarescrecer.org.mx), cuyo trabajo se desconoce en el caso de la primera, y es limitado en la segunda, que imparte cursos básicos y diplomados para ludotecarios. Sin embargo, no se ha logrado constituir un marco legal e institucional para la operación de ludotecas en el país.

Dentro de la antropología es urgente ampliar el campo de estudio sobre el desarrollo lúdico del hombre y su impacto en la cultura de la sociedad actual. En el campo de la educación hay más estudios, pero se requiere de una propuesta que considere la realidad y las necesidades del niño del siglo XXI.

El estudio de la estructura familiar actual y su impacto en la formación del niño, debe ser objeto de una investigación profunda. Así como la relación del niño con sus hermanos mayores cuando así corresponda, o bien el niño único, que cada vez es más frecuente en México.

El contenido de los programas televisivos que a diario mira el niño por más de una hora, merecen un detenido análisis por la gran influencia que ejercen sobre ellos.

⁷ http://www.grupoalianzaempresarial.com/asociacionmexicanadeludotecasyludotecarios-amexludac_e_132781.html

Esta tesis queda abierta a otras líneas y temáticas de investigación: por un lado el financiamiento de la ludoteca con inversión tanto pública como privada, así como la ubicación, por otro lado el programa de trabajo para los niños, con especial énfasis en las actividades culturales y sociales. Del mismo modo sobre la problemática de los niños respecto a su entorno.

ANEXOS

ENCUESTAS

Encuesta a maestras de preescolar en Bacalar, Quintana Roo. *

Fecha: _____

Numero de encuesta: _____

Nombre:

1 ¿A qué juegan los niños en la escuela?

2 ¿Llevan juguetes?

2a ¿De qué tipo?

3. ¿Cuánto tiempo al día dedican al juego dentro de la escuela?

4 ¿Cuáles son los juegos favoritos de los niños?

5 ¿Cuál es la conducta lúdica del niño?

a) Cuando el juego es libre b) cuando el juego es dirigido

6 ¿Recomienda a los padres de familia alguna actividad para los niños durante la tarde?

a) Si b) No c) Cuál

7 ¿Cuáles son los problemas más frecuentes en la conducta social de los niños?

8 ¿Cuáles son los problemas de aprendizaje más frecuentes en los niños?

* Esta encuesta es parte de la investigación “**La Ludoteca. Opción recreativocultural y educativa para los niños de 3 a 6 años en Bacalar, Quintana Roo**” para la obtención del título de Antropóloga social, por la universidad de Quintana Roo, a cargo de Tania Lol-bé Casa Madrid Alfaro.

Encuestas: para los padres de familia de preescolar en Bacalar, Quintana Roo. *

Fecha: _____

Numero de encuesta: _____

1. Nombre:

2. Edad: Sexo: M F

1. ¿Trabaja?

a) Si b) No

¿El papá?

a) Si b) No

2. ¿En qué horario?

a) Matutino b) Vespertino c) DOS TURNOS

3. ¿Cuántos niños tiene en el jardín de niños?

4. ¿Dónde se quedan sus niños mientras usted trabaja?

5. ¿Qué hacen sus niños cuando no están en la escuela?

6. ¿A qué juegan?

7. ¿Con quién (es) juegan?

8. ¿Dónde juegan?

9. ¿Con qué juega?

a) Juguetes b) Computadora c) Otros objetos

10. ¿Cuánto tiempo juega?

11. ¿Lleva a su hijo a realizar alguna actividad durante la tarde?

a) Si b) Cuál c) No d) Por qué

12. ¿Conoce usted la ludoteca? ¿Cómo la definiría?

a) Si b) No c) Definición:

13. ¿Llevaría a su hijo a una ludoteca?

* Esta encuesta es parte de la investigación “**La Ludoteca. Opción recreativocultural y educativa para los niños de 3 a 6 años en Bacalar, Quintana Roo**” para la obtención del título de Antropóloga social, por la universidad de Quintana Roo, a cargo de Tania Lol-bé Casa Madrid Alfaro.

Encuesta a ludotecarios de Chetumal. *

Fecha: _____

Numero de encuesta: _____

Nombre:

1. ¿Cuál es su profesión?

2. ¿Cuál es su concepto de ludoteca?

3. ¿Cómo están organizadas las actividades lúdicas?

4. ¿En qué consiste su trabajo?

5. ¿Desde cuándo trabaja aquí?

6. ¿Cuáles son los juegos favoritos de los niños de 3 a 6 años?

7. ¿Qué cambios ha notado en los niños que asisten a la ludoteca?

* Esta encuesta es parte de la investigación **“La Ludoteca. Opción recreativocultural y educativa para los niños de 3 a 6 años en Bacalar, Quintana Roo”** para la obtención del título de Antropóloga social, por la universidad de Quintana Roo, a cargo de Tania Lol-bé Casa Madrid Alfaro.

BIBLIOGRAFIA

- Abbadie, Madeleine, Andrée Andraud, Jeanne Bandet, Yvette Beriiou, *et al.*
1980 *La educación preescolar. Teoría y práctica*, dirigido por Alice Delaunay, España, Cincel.
- Adamson Hoebel, E. y Thomas Weaver
1985 *Antropología y experiencia humana*, Barcelona, McGraw-Hill.
- Aizencang, Noemi
2005 *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*, Buenos Aires, Manantial.
- Bautista, Rosa Helena
2000 “Ludoteca, un espacio comunitario de recreación”, en internet, <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>
- Blattmann, Elke y Rudolf Kischnick
2004 *El juego infantil. Su importancia y significado para el saludable desarrollo del niño*, Buenos Aires, Antroposófica.
- Bluebond-Langner, Myra
1978 *The private worlds of dying children's*, Princeton, Princeton University Press.
- Bolívar Bonilla, Carlos. Universidad Surcolombiana- USCO
1998 “Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía”, ponencia en el V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas/ Universidad de Caldas/ FUNLIBRE, del 3 al 8 de noviembre, Manizales, Caldas, Colombia, en internet, <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>
- Briggs, Jean
1992 “Mazes of Meaning: how a child and a culture create each other”, en William Corsaro y Peggy J. Millar editores: *Interpretative Approaches to children's socialization*, San Francisco, Jossei-Bass.
- Cabrera Angulo, Antonio
1995 *El Juego en Educación Preescolar. Desarrollo social y cognoscitivo del Niño*, tesis, México, UPN.
- Calzetta, Juan José, María Rosa Cerdá y Graciela Paolicchi
2005 *La juegoteca. Niñez en riesgo y prevención*, Buenos Aires, Lumen.
- Casa Madrid Alfaro, Ofelia
2000 *El impacto de los videojuegos en los estudiantes del colegio de Bachilleres de Bacalar Quilatan Roo*, tesis de Maestría en Psicopedagogía, Chetumal, UQROO-Universidad de la Habana.

- Castillejo Brull, José Luis
1989 “La educación infantil”, en Emiliano Martínez (ed.), *Pedagogía de la Escuela Infantil*, Madrid, Santillana.
- David, José
2003 *Juguemos antes que se acabe*, Buenos Aires, Lumen.
- De Borja Solé, María
1985 “Situación española”, en Janet November, *Experiencias de juego con preescolares*, Madrid, Ediciones Morata, S.A.
- De De Buen, Mónica
2007 “La importancia del juego y las ludotecas”, en internet,
http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elgloboorojo/piedra/2005_10/03.asp
- Delors, Jacques
1996 “Capítulo 4. Los cuatro pilares de la Educación”, en *La educación encierra un Tesoro*, México, Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, presidida por Jacques Delors, UNESCO, pp. 89-102.
- Diccionario de Antropología
2000 Thomas Barfield (ed.), México, Siglo veintiuno editores.
- Dinello, Raimundo A., Carlos A. Jiménez y Jesús A. Motta M.
2001 *Lúdica y creatividad*, Colombia, Nomos.
- Edwards, Caroline
1987 “Culture and the construction of moral values: a comparative ethnography of moral encounters in two cultural settings”, en: J. Kagan y L. Lamb (eds), *The emergence of morality in young children*, Chicago, University of Chicago Press.
- Enciclopedia práctica de pedagogía
1988 “Tiempo libre y educación infantil”, en *Técnicas pedagógicas II*, vol. 4, Barcelona, Planeta.
- Ericson, Eric
1963 *Childhood and society*, segunda edición, New York, Norton.
- Frankena, William K.
1968 *Tres filosofías de la educación*, traducido por Antonio Garza y Garza, México, UTEHA.
- Galván Lafarga, Luz Elena
1995 *De las escuelas de párvulos al preescolar. Una historia por contar*, Investigadora del CIESAS, en internet,
http://biblioweb.dgsca.unam.mx/diccionario/htm/articulos/sec_25.htm

- Glanzer, Martha
2000 *El juego en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil*, Buenos Aires, Aique.
- González Alcantud, José Antonio
1993 *Tractatus Ludorum. Una antropológica del juego*, España, Anthropos.
- Goodwin, Marjorie H.
1990 *He-said she-said: talk as social organization among black children*, Bloomington, Indiana University Press.
- Gordillo, José
1996 *Lo que el niño enseña al hombre*, México, Trillas.
- Harkess, Sara
1992 “Human development in psychological anthropology” en: Theodore Schwartz, Jeffrey White y Catherine Lutz, *New directions in psychological anthropology*, Cambridge University.
- INEGI
2005 Censo de población y vivienda 2005, en internet, <http://www.inegi.gob.mx/>
- Jociles Rubio, María Isabel
2006 “Diferencias culturales en la educación. Apuntes para la investigación y la intervención”, en: Gaceta de Antropología No.22 Año 2006 Texto 22-27, Universidad Complutense de Madrid.
- Juif, Paul y Louis Legrand
1988 *Grandes orientaciones de la pedagogía contemporánea*, Madrid, Nancea.
- Nelly-Byrne, Diana
1989 *A child's play life: an ethnographic study*, New Cork, Teachers Collage Press.
- Kottak, Conrad Phillip
1996 *Antropología, una exploración de la diversidad humana con temas de la cultura hispana*, traducido por José C. Lisón Arcal, México, McGraw Hill.
- Kottak, Conrad Phillip
2002 *Antropología cultural*, traducido por José C. Lisón Arcal, México, McGraw Hill.
- Kottak, Conrad Phillip
2003 *Espejo para la humanidad. Introducción a la antropología cultural*, traducido y adaptado por José C. Lisón Arcal, España, Mc-Graw Hill.

- Krauskopf, Dina
1983 “Procesos psicológicos centrales en el adolescente”, en *Adolescencia y educación*, San José, Costa Rica, Universidad Estatal a Distancia.
- LeVine, Robert A.
1988 “Human parental care: universal goals, culture strategies, individual behavior, en Robert LeVine, Praticce Miller y Mary West, (eds), *Parental behavior in diverse societies*, San Francisco, Jossey-Bass.
- Levy, Robert
1973 *Tahitians: Mind and experience in the Society Islands*, Chicago, University of Chicago Press.
- Lewis, Oscar
1975 “Controles y experimentos en el trabajo de campo” en *La antropología como ciencia*, compilador José Llobera, Barcelona, Anagrama.
- Llobera, José R.
1988 *La antropología como ciencia*, Barcelona, Anagrama.
- López Tirado, Anthar German
2002 “La cultura, una actividad cotidiana y permanente”, en *Apuntes para el diplomado en gestión cultural*, módulo 1 “la cultura popular”, Chetumal, UQROO-CONACULTA.
- Mair, Lucy
1998 *Introducción a la antropología social*, traducido por Carlos Martín Ramírez, España, Alianza.
- Malinowski, Bronislaw
1994 “Bronislaw Malinowski, 1884-1942”, en *Antropología Lecturas*, editado por Pual Bohannan y Mark Glazer, México, McGraw-Hill.
- Marcelli, Adrián
2000 “Hablemos nuevamente de cultura”, en *Lectura de apoyo para el módulo 1, la cultura en México del Diplomado en gestión cultural*, Chetumal, UQROO- CONACULTA.
- Martí, Eduardo
2005 *Desarrollo, cultura y educación*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Mead, Margaret
1930 *Growing up in Nueva Guinea*, New York, Morrow.
1972 *Educación y cultura*, traducido por J. Prince, Argentina, Paidós.
1997 *Cultura y compromiso*, Barcelona, Gedisa.
- Medina Rubio, Rogelio
1989 “Principios pedagógicos de la educación infantil”, en Emiliano Martínez (ed.), *Pedagogía de la Escuela Infantil*, Madrid, Santillana.

- Millar Peggy J. y L. Hoogstra
 1992 “Lenguaje as tool in the socialization and apprehension of cultural meanings”, en Theodore Schwartz, Jeffrey White y Catherine Lutz, *New directions in psychological anthropology*, Cambridge University.
- Moyles, Janet R.
 1999 *El juego en la educación infantil y primaria*, traducido por Guillermo Solana, Madrid, Ediciones Morata S.L.
- Muñiz, María Luisa
 1980 “El juego en el niño de edad preescolar”, en *Educación preescolar, métodos, técnicas y organización*, coordinado por Jaime Sarramona, Barcelona, CEAC.
- Nohl, Herman
 1981 *Antropología pedagógica*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Paín, Abraham
 1992 *Educación Informal. El potencial educativo de las situaciones cotidianas*, Buenos Aires, Nueva Visión.
- Parish, Steven M.
 1994 *Moral Knowing in a Hindu sacred city: an exploration of mind, emotion and self*, Nueva York, Columbia University Press.
- Piaget, Jean
 1984 *La formación del símbolo en el niño*, traducido por José Gutiérrez, México, Fondo de Cultura Económica.
- Programa de educación preescolar 20004
 2004 Coordinado por Esteban Manteca Aguirre, México, Secretaría de Educación Pública.
- Puig Rovira, Joseph M. y Jaume Trilla
 1996 *La pedagogía del ocio*, Barcelona, Laertes.
- Rubio Enciso, Maria Guadalupe
 2001 *¿Qué es una ludoteca?*, en internet, <http://www.correodelmaestro.com/antiores/2002/abril/2anteaula71.htm>
- Sarlé, Patricia M.
 2006 *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*, Buenos Aires, Paidós.
- Schwartzman, Helen
 1978 *Transformation: The anthropology of children's play*, New York, Plenum.

Skinner y Dorothy Holland

- 1996 "Schools and the cultural production of the educated person in a Nepalese hill community", en: Bradley A. Levinson, Douglas Foley y Dorothy Holland (eds), *The cultural production of the educated person*, Albany, State University of New York Press.

Trilla, Jaume

- 1997 *La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y educación social*, México, Planeta.

Zapata, Oscar A.

- 1989 *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética*, México, Editorial Pax.