

EL LIBRO DE LA LUDOTECA

Una guía para aprender jugando

**GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL
SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EQUIDAD Y DESARROLLO SOCIAL
2000**

Lic. Rosario Robles Berlanga
Jefa de Gobierno del Distrito Federal

Lic. Clara Jusidman Rapaport
Secretaria de Desarrollo Social del Distrito Federal

Lic. María Magdalena Gómez Rivera
Directora General de Equidad y Desarrollo Social
del Distrito Federal

Mtra. Teresa Ulloa Ziaurriz
Directora de Proyectos Sociales para las Mujeres y la Infancia

Mtro. Erasmo Cisneros Paz
Director de Promoción para la Equidad

Lic. Elizabeth Morales Díaz
Subdirectora de Proyectos para la Infancia

Lic. Silvia Olvera Sánchez
Subdirectora de Evaluación y Diseño de Modelos de
Comunicación y Materiales Educativos

Coordinación General: Teresa Ulloa Ziaurriz
Contenidos: Dolores García Núñez y Eva Irene Hernández Ruiz
Concepto y redacción: Lilyth Ormsby
Diseño de portada y formación: Laura Piña Olvera
Ilustraciones de portada: Guillermo Camargo
Coordinadora editorial: Silvia Olvera

ÍNDICE

5	PRESENTACIÓN
7	INTRODUCCIÓN
9	DIAGNÓSTICO
11	MODELO: ACTIVIDADES LÚDICO-EDUCATIVAS
17	ASPECTOS DEL DESARROLLO INFANTIL
21	LA LUDOTECARIA Y EL LUDOTECARIO
23	EL PAQUETE DIDÁCTICO
29	BIBLIOGRAFÍA
31	GLOSARIO DE TÉRMINOS



PRESENTACIÓN

Diversas tendencias socioeconómicas han influido en la conformación de un panorama social que demanda reformular las políticas y las prioridades en materia de política social. El desgaste de los modelos de atención social aplicados hasta ahora y los procesos de crisis económica recurrentes se reflejan en el acelerado deterioro del nivel de vida de una parte cada vez mayor de la población. Esto no sólo se debe a los limitados recursos y una deficiente infraestructura, sino a su distribución inadecuada y a la ausencia de una política social integral que asuma los cambios y los problemas estructurales que se producen en una ciudad tan poblada y con una diversidad y complejidad como la del Distrito Federal.

En la historia de las políticas dirigidas a la infancia, hubo por lo menos tres grandes momentos que expresan las concepciones que se tenían sobre los derechos de la infancia. El primero corresponde a la negación de que las niñas y los niños son sujetos de derechos, debido a que se entendía etapa vital como un periodo de carencias, de ausencia de capacidades, y por ello, se consideró a las niñas y a los niños como sujetos incompletos por naturaleza.

El segundo momento corresponde al prolongado periodo tutelar de los derechos de la infancia, cuya concepción igualmente partía de afirmar la inmadurez biopsicosocial de la niñez y de la dificultad de reconocerles capacidades, lo que limitaba sus derechos. Durante esta larga etapa, se caracterizó conceptualmente a las niñas y a los niños con el término restrictivo de "menores".

Después de este periodo se evolucionó al concepto de "niño", lo cual supone trascender la visión de tutela de los derechos y reconocer a la niñez en su calidad de seres humanos, como personas con derechos. Sin embargo, la consideración de "niño" como genérico oculta una discriminación de género que subsiste desde el lenguaje hasta las actitudes sociales en contra de las niñas. Esta pertinente aclaración obliga a usar el término "infancia" o "niñez" como equivalente de niñas y niños o, cuando es posible, nombrar a ambos para no seguir haciendo invisibles a las niñas.

En el actual momento del desarrollo de las políticas de infancia, estamos ingresando a una etapa "garantista", en la cual las instituciones sociales, públicas y privadas deben velar porque los derechos de la niñez sean respetados y tengan una vigencia plena y cotidiana, haciendo énfasis en la cultura de género.

MOMENTOS DE LA HISTORIA DE LAS POLÍTICAS PARA LA INFANCIA:

1° La negación de que las niñas y los niños son sujetos de derechos.

2° La restricción de los derechos de la niñez.

3° Se reconocen los derechos de la niñez, pero sin conciencia de género.

"Usar el término 'infancia', 'niñez' o 'niñas' y 'niños' para no seguir haciendo invisibles a las niñas".

Hoy buscamos una política garantista.



¡ATENCIÓN INTEGRAL!

MODELO: ACTIVIDADES LÚDICO-EDUCATIVAS:
Un modelo de atención que contribuye a la formación integral de la niñez.

Sin embargo, hasta hoy, los programas de atención y asistencia a la niñez muestran una marcada tendencia a no considerar las condiciones específicas de las niñas y los niños, entre ellas, la relativa al género. De ahí que los niveles de generalización con los que se elaboran las estrategias y programas ponen el acento en cuestiones asistenciales básicas. También desde hace varios años, la política de México ha sido una política que privilegia un esquema asistencialista y compensatorio que dejó un grave rezago en la atención integral de los problemas sociales, muchos de los cuales tienen su expresión más extrema en la Ciudad de México.

Las políticas públicas en una sociedad tan compleja y heterogénea como la del Distrito Federal hacen imprescindible contemplar la condición social, el género, la cultura, así como los grupos y subgrupos étnicos de la población objeto. Y garantizar una atención prioritaria y específica a la niñez.

Con el objetivo de potenciar las capacidades y las habilidades, así como fomentar el desarrollo integral de las niñas y los niños del Distrito Federal, la Dirección de Proyectos Sociales para las Mujeres y la Infancia de la Dirección General de Equidad y Desarrollo Social de la Secretaría de Desarrollo Social, puso en marcha el proyecto: Modelos de Desarrollo Infantil para el Fortalecimiento de sus Capacidades y Habilidades. De este proyecto de atención integral se deriva el modelo: Actividades lúdico-educativas, que a su vez se enlaza con el Proyecto de Ludotecas de Barrio del Sistema de Servicios Comunitarios Integrados (SECOI) y el Programa de Espacios de Participación Infantil de la Dirección General de Participación Ciudadana a fin de atender de forma específica a la niñez de la Ciudad de México.

Dirección General de Equidad y Desarrollo Social
México, 2000.



INTRODUCCIÓN

Para una niña o un niño todo es un juguete. Las palabras son juguetes, las corcholatas, las plantas, la pintura y el lápiz son juguetes. Las niñas y los niños juegan a hablar y contar historias; juegan contando corcholatas, sumándolas al juntarlas, restando al quitarlas; juegan al científico cuando observan cómo echa raíz un frijol; juegan con el color cuando pintan y usan la imaginación cuando escriben. Durante los primeros años de vida, jugando conocemos nuestro cuerpo, aprendemos a llevarnos con las y los demás, conocemos nuestra sociedad y cómo funciona. Para la niñez, jugar es tan esencial, indispensable y primario como dormir y alimentarse.

A través del juego y la educación las personas desarrollan su inteligencia, su personalidad y sus afectos. Por esto, es indispensable que además de que sean satisfechas sus necesidades de alimentación, salud y vivienda se procure un desarrollo integral de la niñez con la estimulación psicosocial, intelectual y afectiva a través del juego. El juego es un proceso de socialización fundamental en esta etapa. En respuesta a esta necesidad se diseñaron las ludotecas que contribuyen como espacios extraescolares al desarrollo integral.

La ludoteca ofrece un espacio estimulante para jugar, es segura, adecuada a los intereses y las capacidades propias de cada edad. Además, pone a disposición de la niñez juguetes y materiales lúdicos diversos y sirve de punto de encuentro para que la niña o el niño puedan relacionarse con compañeras y compañeros de diferentes edades y características.

Este espacio, plenamente consagrado al juego y a aprender jugando, incide en el desarrollo integral de las niñas y los niños. En un espacio lúdico se forman y desarrollan sus capacidades individuales a través de actividades diseñadas pensando en las habilidades y capacidades físicas, psicológicas, sensoriales y cognoscitivas. Asimismo, la ludoteca es formativa en el aspecto social de la niñez, pues jugando en grupo aprenden a respetar las reglas necesarias para la convivencia, a ayudar y recibir ayuda, a cooperar y a comprender a las otras y los otros. Además, pueden convertirse en un medio para atenuar diferencias socioculturales. A partir del juego y el juguete, los niños y niñas pueden aprender el respeto, habituándose a considerarlo como un valor indispensable y necesario para una mejor convivencia. Las ludotecas despiertan un sentimiento de responsabilidad y de vida social; desarrollan una nueva relación gracias al objeto que no se posee, sino que se comparte.

“Para la niñez, jugar es tan esencial, indispensable y primario como dormir y alimentarse”.

El juego es fundamental en los procesos de socialización.

En las ludotecas, las niñas y los niños aprenden a:

- convivir
- respetar
- ayudar y recibir ayuda
- cooperar y comprender a las y los demás.
- compartir



Una ludoteca es un apoyo para las madres y los padres de familia.

La ludotecaria y el ludotecario darán vida a estos espacios comunitarios gracias a su entusiasmo y sensibilidad.

En una sociedad que ha evolucionado hacia familias más pequeñas, horarios laborales más extensos para las madres y los padres, así como una infancia más propensa a la contemplación que a la interacción, es prioritario crear espacios en los que el juego, la seguridad y la convivencia sean los ejes principales.

Una ludoteca ofrece a la familia espacios seguros y agradables con materiales y modelos específicos para el desarrollo integral de la infancia. Las ludotecas son una alternativa para que las niñas y los niños realicen actividades en horarios extraescolares, además permite ahorrar los gastos excesivos que representan los juguetes para la economía familiar. La ludoteca es un excelente aliado de la niñez y un apoyo para las madres y padres de familia.

A fin de que la ciudadanía del Distrito Federal cuente con los beneficios que ofrecen las ludotecas, se diseñó el modelo: Actividades lúdico-educativas que contempla, además de otros proyectos, un paquete didáctico. El paquete contiene:

- 120 fichas con actividades diversas que apoyan a la o el ludotecario en su labor lúdico-formativa.
- 32 Juegos tanto tradicionales como adaptados a aspectos puntuales del desarrollo psicosocial de las niñas y los niños y sus derechos.
- Un planificador de actividades.
- Y, El libro de la ludoteca.

El paquete es una herramienta diseñada para auxiliar a la ludotecaria y al ludotecario en su tarea lúdico-formativa de la niñez, pero será el entusiasmo, la sensibilidad y la creatividad de estas personas que le darán vida a este espacio. Son las mujeres y los hombres que participan directamente con las niñas y los niños, quienes a través del juego, el juguete público y el espacio comunitario lograrán que las palabras se vuelvan juguetonas, las corcholatas fichas de contar y los derechos de la niñez un asunto cotidiano.



DIAGNÓSTICO

Las actividades lúdicas de las niñas y los niños permiten su desarrollo integral, conjuntan actividades físicas (correr, trepar, brincar); intelectuales (descubrir e imaginar mundos diferentes); afectivas (relaciones e interlocución); y sociales (compartir normas, objetos y logros), sin embargo, en muchas ocasiones es difícil realizarlas de manera armónica debido a las problemáticas de ciudades como la nuestra. Las grandes ciudades determinan que los espacios para el juego, la convivencia y la interrelación infantil sean restringidos. El juego depende de las posibilidades económicas de las familias o de los servicios públicos que ofrecen las instancias de gobierno.

Los primeros años de vida de las personas son cruciales para el desarrollo futuro, pues constituyen un periodo crítico de sus necesidades biológicas, psicológicas y sociales como: la alimentación, la salud, el desarrollo de su inteligencia, personalidad y afectos. Numerosos estudios destacan la vulnerabilidad en estas edades por las privaciones del ambiente físico y social, tales como la falta de estimulación psicosocial, intelectual y la falta de cariño; por tanto, la educación extraescolar debe ser una prioridad de cualquier programa que busque impulsar el desarrollo digno e integral de la infancia.

Por otra parte, la creciente incorporación de las mujeres al mercado laboral, ya sea por decisión o necesidad, determina llevar a cabo acciones institucionales que coadyuven al cuidado y atención con calidad y calidez de sus hijas e hijos, aun más en las horas de trabajo de las madres y los padres. Es con la familia y a través de ella que puede alcanzarse de manera más efectiva y completa el desarrollo de las niñas y los niños, pero ello implica proporcionar a la madre, al padre, a las y los jóvenes y al resto de la familia los conocimientos y motivación para atender y estimular a la niñez.

En la Ciudad de México se pueden encontrar, entre otros, tres tipos comunes de situación infantil relacionadas con el juego:

- Las madres y padres de familia quienes, por su condición económica, pasan mucho tiempo fuera del hogar o aquellas familias donde no hay comunicación entre sus integrantes, o bien, muestran desinterés o desinformación respecto a la importancia del desarrollo infantil. Estas situaciones determinan que las niñas y los niños pasen un promedio de cuatro horas diarias frente al televisor; lo que, en muchas ocasiones, provoca un estado pasivo, creándole falsos patrones y expectativas de vida. En este contexto, no es extraño que las niñas y los niños elijan sus juegos y juguetes al dictado de las y los expertos en publicidad.

Las ciudades deben contar con espacios públicos para el desarrollo integral de la niñez.

La educación extraescolar debe ser una prioridad en cualquier programa que busque impulsar el desarrollo digno e integral de la niñez.

El Gobierno, la sociedad y la familia son corresponsables del bienestar de la niñez.

Las niñas y los niños pasan un promedio de cuatro horas diarias frente al televisor en un estado pasivo e irreflexivo.



La prolongación de la jornada escolar limita a la niñez su tiempo para el juego.

Las niñas y los niños que no cuentan con espacios utilizan la calle para jugar, arriesgando su seguridad.

- Existen otras niñas y niños cuyos padres y madres, embargados por el deseo de preparar a hijas e hijos para el futuro o por falta de tiempo debido a compromisos laborales, inscriben a sus hijas e hijos a múltiples actividades que vienen a prolongar la jornada escolar, lo que deriva en una sobrecarga que acorta el tiempo y las ganas de la infancia para jugar desdeñando esta actividad, a pesar de su importancia.

- Por último, hay grupos infantiles que realizan diversas actividades en las calles; desde quienes juegan en las banquetas, camellones y avenidas, arriesgando su integridad física por las condiciones de seguridad; o quienes, con el trabajo y la vendimia, ocupan el tiempo en detrimento de su propio desarrollo.

Tomando en cuenta estas condiciones de vida de las niñas y los niños de la Ciudad de México, es evidente que nuestra Ciudad necesita centros de educación extraescolar con un amplio campo de posibilidades recreativo-formativas, como las ludotecas.

El modelo: Actividades lúdico-educativas tiene como propósito salvar algunas de las problemáticas que viven las niñas y los niños al participar en la formación de un espacio público que atienda de manera integral su desarrollo. Ofrece, además, un contexto en el cual las madres y los padres pueden acceder al conocimiento de las necesidades afectivas, sociales y cognitivas de sus hijas e hijos y se desarrolla para la sociedad un espacio de formación ciudadana.



MODELO: ACTIVIDADES LÚDICO-EDUCATIVAS

El modelo: actividades lúdico-educativas es un paquete didáctico para las ludotecas. Busca apoyar el desarrollo de las capacidades, habilidades, actitudes y conocimientos de las niñas y los niños -según su etapa de crecimiento y con perspectiva de género- en el aspecto físico, social y psicológico, para fortalecer su condición y calidad de vida, su proceso de socialización y crecer en un ambiente de participación para identificar, asimilar y ejercer sus derechos, todo esto mediante el juego.

Para las niñas y los niños constituye una opción divertida, guiada y estimulante para el desarrollo de sus capacidades en un ambiente de cooperación y seguridad en su tiempo libre.

Este modelo se fundamenta en las políticas sociales de atención a grupos prioritarios del Gobierno del Distrito Federal, así como, en las normas internacionales, compartidas por nuestro país, que especifican los derechos de la niñez; en la importancia fundamental del juego para el desarrollo de las niñas y los niños y en diversas experiencias extraídas de los primeros tiempos de las ludotecas.

La propuesta que aquí se presenta es un modelo de educación lúdica para el fomento de valores y estimulación del desarrollo integral dentro de un espacio público, inserto en el modelo general que será aplicado en las ludotecas y, por lo tanto, en combinación con los materiales y juguetes de uso colectivo y una estructura modular (juego libre, actividades lúdicas dirigidas y talleres temáticos).

OBJETIVOS

- ❑ **CONCEPTUALES:** sistematizar actividades lúdicas y propuestas de atención en ludotecas, a través de un modelo global que apoye de manera eficiente el desarrollo integral de la infancia.
- ❑ **OPERATIVOS:** promover que las ludotecas sean espacios recreativos con actividades dirigidas que fortalezcan las capacidades y habilidades de las niñas y los niños para favorecer su desarrollo integral.
- ❑ **COMUNITARIOS:** apoyar a las familias bajo un esquema de corresponsabilidad, al proporcionar un espacio seguro, cálido y divertido donde las niñas y los niños aprendan jugando en un espacio público comunitario, así como una red comunitaria que permita la profundización y el reforzamiento de las actividades de las ludotecas y los Espacios de Participación Infantil.

El Modelo: Actividades Lúdico-educativas se fundamenta en las normas Internacionales referidas en la Convención de los Derechos de la Niñez y la Cumbre de la Infancia.

OBJETIVOS:

- CONCEPTUALES
- OPERATIVOS
- COMUNITARIOS



ÁMBITOS DE INFLUENCIA

- SOCIAL
- INDIVIDUAL

LOS EJES TEMÁTICOS

1. DERECHOS HUMANOS Y DE LA NIÑEZ
2. CIENCIA Y TECNOLOGÍA
3. ECOLOGÍA
4. RECREACIÓN
5. SALUD
6. EDUCACIÓN PARA LA VIDA

DERECHOS

SOCIAL: conformar una ciudadanía consciente y participativa.

INDIVIDUAL: Estar conscientes de ser sujetos de derechos.

ÁMBITOS DE INFLUENCIA

Para lograr estos objetivos, se sugiere trabajar sobre los dos aspectos más importantes del desarrollo humano: el social y el individual.

SOCIAL: para lograr construcción de ciudadanía infantil, se propone fomentar, reforzar, enseñar valores y generar las condiciones para promover la participación de la infancia en la toma de decisiones comunitarias a través de conceptos clave derivados de los derechos infantiles como diversidad, tolerancia, respeto y la perspectiva de género. Este aspecto considera el reforzamiento del proceso de adaptación e integración social de las niñas y los niños de acuerdo con su etapa de desarrollo, su circunstancia y sus particularidades culturales y familiares.

INDIVIDUAL: en este aspecto se propone ejercitar las capacidades, aptitudes y habilidades de cada niña y niño a través de su desarrollo físico, psicológico, cognitivo y emocional. Por medio de la interacción con los demás, se logra conformar un individuo más integral con una autoestima que le permita alcanzar sus metas y aspiraciones. Además, el contacto constante con estímulos didácticos coadyuva a su desarrollo de pensamiento y sus habilidades psicomotoras.

EJES TEMÁTICOS

Para atender y desarrollar los dos ámbitos de influencia sobre la vida de la niñez, se proponen seis ejes temáticos que responden a las necesidades de conocimiento y reforzamiento que requiere una formación integral. Estos temas son de interés general y relevantes para la vida cotidiana, tienen objetivos específicos para el desarrollo de las capacidades, aptitudes y habilidades sociales e individuales de las niñas y los niños.

1. DERECHOS HUMANOS Y DE LA NIÑEZ

SOCIAL: conformar una ciudadanía infantil consciente y participativa a través del conocimiento y la información de leyes y documentos que promueven el respeto a los derechos de las y los demás, así como el ejercicio de los derechos propios en un ambiente plural y democrático.

INDIVIDUAL: la conciencia de ser sujetos de derecho apoya el desarrollo de la autoestima, de las capacidades individuales, de la expresión y de la toma de decisiones.



2. CIENCIA Y TECNOLOGÍA

SOCIAL: acercar a las niñas y niños a la ciencia a través de actividades lúdicas, promueve su comprensión y respeto por el entorno.

INDIVIDUAL: con el planteamiento de problemas (hipótesis), la observación, la investigación, la experimentación y la sistematización de los resultados se desarrollan las capacidades, aptitudes y habilidades cognitivas de las niñas y los niños. Al proponerse esta tarea formativa en un espacio extraescolar, se fomenta de manera más directa la curiosidad y el interés natural de la niñez.

3. ECOLOGÍA

SOCIAL: fomentar el respeto y cuidado de la naturaleza y sus recursos, promover el conocimiento y fomentar la responsabilidad hacia el entorno. Asimismo, proporciona información valiosa para las niñas y los niños sobre el cuidado del medio ambiente, como por ejemplo: la cultura del reciclaje y el respeto a la flora y fauna citadinas.

INDIVIDUAL: al tener un mejor conocimiento del medio ambiente, se ejercitan los aspectos emotivos y formativos de las niñas y los niños.

4. RECREACIÓN

SOCIAL: el juego constituye una actividad fundamental para la infancia como una manifestación global, libre y vital. Es una puerta de acceso al conocimiento que las niñas y niños pueden adquirir sobre sí mismos y de las demás personas, al permitir establecer relaciones con grupos sociales y comprender los mensajes que reciben sobre la cultura y la diversidad. Es también un vínculo esencial para el desarrollo de la afectividad y de la socialización.

INDIVIDUAL: por medio del juego, las niñas y niños exploran su entorno y establecen relaciones con él. Es el medio idóneo para que la niñez entre en contacto con el universo de los símbolos, la creatividad, el conocimiento lógico y experimental y valores como tolerancia, respeto a las diferencias, democracia, solidaridad, etc.

5. SALUD

SOCIAL: al conocer los factores que intervienen en su salud física y mental, las niñas y los niños reconocen de forma accesible su derecho a la salud y refuerzan su conciencia sobre lo que nos hace iguales a los seres humanos, pero entendiendo el concepto de salud como un estado físico y mental y no sólo como la ausencia de enfermedades.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

SOCIAL: comprender y respetar el entorno.

INDIVIDUAL: desarrollar las capacidades, aptitudes y habilidades cognitivas.

ECOLOGÍA

SOCIAL: respetar y cuidar los recursos naturales.

INDIVIDUAL: desarrollar los aspectos emotivos.

RECREACIÓN

SOCIAL: desarrollar la afectividad y la socialización.

INDIVIDUAL: conocer los símbolos, desarrollar la creatividad, así como el aprendizaje lógico y el experimental.

SALUD

SOCIAL: reconocer el derecho a la salud y reconocer en qué somos iguales.



INDIVIDUAL: aprender sobre la prevención y el autocuidado.

EDUCACIÓN PARA LA VIDA:

SOCIAL: fomentar la construcción de una vida con calidad, armónica y de aceptación.

INDIVIDUAL: lograr el respeto a las diferencias y mejorar la autoestima.

La adquisición de conocimientos y hábitos debe ser a través de actividades lúdicas, para las cuales la convivencia y la expresión libre son indispensables.

PROPÓSITOS EDUCATIVOS:

- Adquirir hábitos.
- Desarrollar habilidades.
- Descubrir capacidades.

INDIVIDUAL: enseñar a las niñas y niños sobre el cuidado de su cuerpo, su higiene y buena alimentación para favorecer el sano desarrollo. Las actividades lúdicas le permiten acercarse a los diferentes elementos de prevención y cuidado tanto en casa como en otros lugares.

6. EDUCACIÓN PARA LA VIDA

SOCIAL: desarrollar actividades de sensibilidad y de respeto a sí mismo/a y a las y los demás, para fomentar la construcción de una vida con calidad, armónica y de aceptación.

INDIVIDUAL: realizar actividades específicas sobre las diferentes circunstancias que viven las niñas y niños con limitaciones físicas y mentales, así como experimentar sus limitaciones y necesidades a través del juego, para lograr que las niñas y los niños respeten y acepten las diferencias; lo que fomenta un cambio de actitudes personales. Asimismo, mejorar la autoestima al hacer evidente que todas y todos somos especiales, esto facilita procesos de convivencia y solución pacífica de conflictos.

PROPÓSITOS EDUCATIVOS

Lograr el desarrollo integral de la niñez a partir de los tres objetivos del modelo: actividades lúdico-educativas (el conceptual, el operativo y el comunitario) con sus dos ámbitos de influencia (el social y el individual) y a través de los seis ejes temáticos, ésta es una de las virtudes del modelo, que se puede hacer tan amplio y diverso o tan específico como sea necesario. Estos aspectos del aprendizaje social e individual siempre estarán permeados por consideraciones sobre la edad específica de cada niña y niño; su circunstancia particular de formación educativa, familiar y cultural; así como por la conformación comunitaria de su entorno y la situación de género.

La referencia a propósitos educativos no contempla una situación escolarizada de aprendizaje se refiere a una formación extraescolar en los ámbitos de conocimiento, afectivos y sociales. Asimismo, se subraya la importancia del juego en las ludotecas y espacios de participación infantil. La adquisición de conocimientos y hábitos debe ser a través de actividades lúdicas, para las cuales la convivencia y la expresión libre son indispensables.

Los propósitos educativos se dividen en: hábitos, habilidades y capacidades y se traducen en objetivos específicos.

HÁBITOS: una costumbre que se adquiere a través de repetir una actividad constantemente y que al paso del tiempo se vuelve cotidiana.



HABILIDADES: son las destrezas físicas y cognitivas que se adquieren a través de la práctica. Por ejemplo: brincar, correr o hacer malabares; dibujar, recortar o elaborar objetos; razonar ágilmente y resolver problemas o cifrar los pensamientos en palabras.

CAPACIDADES: es el desarrollo de los talentos naturales que se aprenden a reconocer a través de experimentar nuevas y variadas situaciones. Por ejemplo: jugar con un instrumento y descubrir el talento para la música; hacer una escenificación y descubrir el sentido histriónico; ejercitar las aptitudes que se tienen para el razonamiento lógico a través de la expresión verbal, etc.

HÁBITOS, HABILIDADES Y CAPACIDADES EN UNA LUDOTECA Y/O ESPACIOS DE PARTICIPACIÓN INFANTIL

HÁBITOS DE:	
HIGIENE	<ul style="list-style-type: none">• Limpiar el lugar y los objetos con los que realizan sus actividades.• Cuidar su higiene personal.
ORDEN	<ul style="list-style-type: none">• Recoger los juguetes y guardarlos en su lugar.• Hacer sólo una actividad a la vez.
CONVIVENCIA	<ul style="list-style-type: none">• Saber pedir las cosas correctamente.• Colaborar con sus compañeras y compañeros.• Escuchar, no interrumpir.• No gritar.• Razonar las situaciones conflictivas.

HABILIDADES	
MANUALES	<ul style="list-style-type: none">• Construir, dibujar, modelar con plastilina, recortar y pegar, etc.
MOTRICES	<ul style="list-style-type: none">• Juegos de arrastre y empuje.• Deportes.• Vehículos y elementos para montar.• Juegos de puntería.• Objetos voladores.• Todos los juegos al aire libre.
SENSORIALES	<ul style="list-style-type: none">• Juegos en grupo.• Intercomunicación.• Juegos con juguetes electrónicos.• Actividades con materiales audiovisuales.• Experimentación con diversos materiales.• Juegos con instrumentos musicales.

ES IMPORTANTE QUE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS:

- Tengan una actitud crítica.
- Sean creativas/os.
- Sean curiosas/os.
- Se interesen por construir una ciudadanía infantil.
- Sean respetuosas y respetuosos.
- Entiendan las ventajas de la honestidad.
- Respeten a sus compañeras/os.
- Sean conscientes de que la ludoteca es un bien común.



CAPACIDADES	
DE ATENCIÓN Y COMPRENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de organización de los juegos dirigidos y de su desarrollo. • Analizar y concluir sobre asuntos de su interés. • Una actividad a la vez. • Comprensión de las actividades.
DE PENSAMIENTO LÓGICO Y ESTRATÉGICO	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de reflexión. • Construcción de objetos. • Seguir instrucciones y reglas. • Formulación de argumentos para la discusión y expresión oral y escrita.
DE EXPRESIÓN VERBAL	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión libre y dirigida durante los juegos y las actividades. • Juegos de imitación de la vida cotidiana. • Explicación y definición de las normas y reglas de los juegos. • Expresión fluida de sus propias experiencias.
DE EXPRESIÓN CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> • Escenificaciones con disfraces. • Juegos que incluyan baile o ejercicios. • Juegos de expresión corporal libre.
DE EXPRESIÓN ICÓNICA	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades con material audiovisual. • Juegos de análisis de fotografías, ilustraciones u objetos. • Explicaciones con láminas didácticas. • Observación del entorno en sentido geométrico.
DE EXPRESIÓN MUSICAL	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos con instrumentos. • Actividades de cantos y ritmos.
DE RESPETO	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar las normas de la ludoteca. • Cumplir con las reglas de los juegos. • Respetar a las y los demás.

La participación de la o el ludotecario/a es fundamental para el éxito del modelo.

En todo momento y en cualquier actividad o juego que se realice es imperioso que la o el ludotecario potencialice en todas y todos la actitud de búsqueda, la creatividad, el espíritu crítico, que propicien la construcción de ciudadanía infantil, de responsabilidad, honestidad, el respeto a la diversidad y la vocación de decir la verdad y no hacer trampas, el respeto a las personas y las cosas, la austeridad y la conciencia de que los materiales de la ludoteca son un bien común



ASPECTOS DEL DESARROLLO INFANTIL

Los aspectos del desarrollo son parte de la estructura psicosocial del ser humano, donde se guardan las experiencias vividas y los conocimientos obtenidos, que dan pauta al conocimiento de las características individuales que conforman a toda niña y niño. La información que se expone a continuación permitirá tener una visión general de los diferentes conceptos que se entienden como desarrollo integral de las niñas y los niños.

FÍSICO: el desarrollo físico consiste en todas las actividades y ejercicios que facilitan la movilidad corporal, como la coordinación motriz fina (manos) y gruesa (cuerpo, motricidad (movimiento corporal), lateralidad (izquierda, derecha, arriba, abajo, etc.) y habilidades y destrezas de cada persona.

PSICOLÓGICO: el desarrollo psicológico es parte fundamental de todo ser humano, porque ahí se concentran todas las formas de afecto, se construyen las emociones, se aprenden los aspectos de valor de su medio y se descubre la creatividad, se va construyendo la confianza y seguridad de acuerdo con las relaciones con otros, esto hace que se vaya formando la personalidad del individuo a través de actitudes y conductas.

COGNOSCITIVO: el desarrollo intelectual se construye a partir de la información y conocimientos que se obtienen durante la vida, se construyen habilidades de pensamiento y conocimientos, el aprendizaje es un medio para evaluar las capacidades mentales.

SOCIAL: la socialización forma parte medular de toda sociedad y aprender a relacionarse con otras personas permite dar herramientas para una mejor cooperación, participación, formación de hábitos, convivencia, respeto, adaptación al medio, relaciones personales y valores.

SENSORIAL: son todas aquellas sensaciones y percepciones que recibe el ser humano a través de los sentidos y de su cuerpo (de manera auditiva, táctil, visual, olfativa, gustativa) estas experiencias favorecen e incorporan experiencias y aprendizajes que se registran durante la vida.

ASPECTOS DEL DESARROLLO:

FÍSICO: Ejercicios que facilitan la movilidad corporal.

PSICOLÓGICO: -La conformación de la personalidad a través de actitudes y conductas.

COGNOSCITIVO: Es la construcción de habilidades de pensamiento.

SOCIAL: Da herramientas para la cooperación, participación la formación de hábitos, la convivencia, el respeto y la adaptación al medio.

SENSORIAL: Favorece la incorporación de las experiencias como aprendizajes para la vida.



La definición de las etapas de desarrollo, permitirá comprender las características que contiene cada corte de edad, con la finalidad de que la información se maneje adecuadamente y que fomente el interés hacia las niñas y los niños, al aplicar elementos que favorezcan un ambiente adecuado y utilizar estímulos específicos que faciliten el éxito de la actividad, básicamente que se diviertan y expresen entusiasmo.

ETAPAS DE DESARROLLO

DE 4 A 6 AÑOS

- Las niñas y los niños en estas edades ya son capaces de realizar actividades físicas completas.
- Les gusta escuchar y contar cuentos.
- Su creatividad e imaginación están en pleno desenvolvimiento.
- Sus movimientos son constantes, lo que hace que sean inquietas/os, curiosas/os y llenas/os de energía.
- El teatro guiñol, la expresión corporal, bailar y hacer todo tipo de ejercicio les gusta y les entretiene.
- La imaginación y creatividad en actividades manuales son de su agrado y las realiza con entusiasmo.
- Les gusta jugar con cubos, palos, madera, etc., para construir grandes torres y castillos.
- Les agrada que se reconozcan sus esfuerzos y su entusiasmo en las tareas que realiza.
- La imitación de animales y dramatizar hace que su imaginación vuele.
- Les interesa y les gusta el juego con masa, barro, plastilina, colores, etcétera.



DE 7 A 9 AÑOS:

- Les gusta que se les tome en cuenta cuando dan su opinión, que se les hable por su nombre (están conformando su identidad).
- Necesitan constantemente reconocimiento de sus esfuerzos
- El juego colectivo les ayuda a entender las "reglas" y a respetarlas.
- Leer libros de aventuras, piratas, hadas, etc.
- Les gusta el dibujo con diferentes técnicas (colores, acuarelas, etc.)
- Juegan en grupo, saben compartir y establecen relaciones de compañerismo.
- Se interesan por el mundo que les rodea y exploran e investigan.
- La familia forma parte importante de su vida y su desarrollo.
- Son impacientes, curiosos, explosivos y contradictorios.
- Les gustan los juegos de mesa.
- Les gusta la actuación y las obras de teatro.
- Sus deseos por crecer son enormes (juegan a ser personas adultas).
- No les gusta formar parte de grupos mixtos, forman grupos del mismo sexo.
- Es importante que tengan libertad de expresión tanto de opiniones como de sus problemas.
- Les entretiene inventar y crear con cualquier material.



DE 10 A 12 AÑOS:

- Empiezan a ser independientes, autónomas/os, responsables.
- Les gusta agrandar al núcleo que les rodea.
- Son sensibles y positivos/as.
- Tienen disposición para trabajar pero les gusta la recompensa.
- Les gusta ser activos/as y competir.
- Saben ser analíticos/as y críticos/as.
- Les agrada participar en juegos planeados, grupales y de mesa.
- Las excursiones y las colecciones son de su agrado.
- Saben tomar decisiones y expresar sus ideas.
- Les gusta armar rompecabezas y álbumes.
- Les gusta patinar, nadar, hacer deporte, trepar, ciclismo.
- Se interesan por los animales y la naturaleza.
- La investigación les entusiasma.
- Les gusta tocar instrumentos.
- Componen canciones y hacen poemas.

DE 13 A 15 AÑOS:

- Los amigos y las amigas son importantes en esta edad.
- Amplian las relaciones interpersonales
- Son entusiastas y más responsables.
- Les gusta dibujar, pintar, el graffiti.
- Son extrovertidas/os y persistentes.
- Les gusta hacer paseos, andar en bicicleta, competir en actividades deportivas.
- Realizan torneos y concursos.
- Reafirman su personalidad.
- Son reflexivos/as y les gusta analizar problemáticas.
- Les gusta ser populares en los ambientes en los que se desarrollan.
- Les gusta leer, escuchar música, ir al cine y el teléfono.
- Les gusta recibir afecto y cariño de los demás.
- Pasan por periodos de suma actividad y búsqueda, así como de inactividad e inactividad.



LA LUDOTECARIA Y EL LUDOTECARIO

Para que una ludoteca o un espacio de participación infantil sea efectivamente un espacio público seguro, agradable, donde la imaginación y la convivencia sean los ejes principales, es indispensable que la mujer o el hombre que acompaña a los y las niñas en su proceso de desarrollo psicosocial, intelectual y afectivo sea capaz de divertirse con las niñas y los niños, así como crear un ambiente de tolerancia y respeto donde todos y todas se sientan con la libertad de experimentar, ser creativos y participar en las actividades dirigidas. Esto es, la pieza clave de una ludoteca no es ni el lugar ni los materiales, es la o el ludotecario.

Ser ludotecario o ludotecaria es un interesante reto, tienen que conocer los procesos de desarrollo de la niñez, saber cómo auxiliarse de los materiales didácticos, ser ordenada/o, al tiempo que dar rienda suelta a su sensibilidad y su gusto por convivir con las niñas y los niños.

Los aspectos fundamentales que debe tener presente la ludotecaria o el ludotecario son:

1. El juego es la prioridad. Esto es, aunque se estén trabajando aspectos formativos como la lectura, el razonamiento matemático o las habilidades manuales a través de las distintas actividades, adquirir estos conocimientos no son lo prioritario: lo es el juego. El/la ludotecario/a no es un profesor/a, su objetivo es distinto, es un facilitador/a de las actividades lúdicas.
2. Para facilitar el su manejo y la comprensión del paquete lúdico, la o el ludotecario deberá conocer previamente el contenido.
3. Es fundamental que se promueva un ambiente recreativo y divertido, que haga que las niñas y los niños realmente disfruten de la actividad.
4. Hay que recordar que la disposición para compartir y guiar la actividad depende en gran medida del entusiasmo de la o el ludotecario/a.
5. Las personas que guiarán las actividades deben tener una actitud positiva, accesible, cordial y respetuosa con las niñas y los niños.
6. Fomentar el respeto entre todas y todos debe ser un elemento presente en todo momento; en caso que haya niñas o niños que no deseen participar y sólo quieran jugar, se debe respetar su decisión.

Es indispensable que la o el ludotecario/a sea capaz de divertirse con las niñas y los niños.

La ludotecaria y el ludotecario tendrán que saber:

- Los procesos de desarrollo de la niñez.
- Cómo auxiliarse de los materiales didácticos.
- Ser ordenada o ordenado.
- Convivir con las niñas y los niños.



7. Si aún no se ha tenido la capacitación, es conveniente que se solicite para despejar las dudas e inquietudes que surjan en la operación y tener una visión más completa de los objetivos que se desean obtener.
8. La información que contiene este paquete con respecto al desarrollo infantil, es sólo una guía para orientar y conocer las características en general de las niñas y los niños, sin embargo, es conveniente que esta información se maneje y que la o el ludotecario/a encuentre en su experiencia más información sobre estos aspectos.



EL PAQUETE DIDÁCTICO

ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

El paquete “Ludos” del modelo: actividades lúdico-educativas fue diseñado para abarcar todos los aspectos de desarrollo mencionados y es la herramienta básica para el trabajo de la ludotecaria o ludotecario, por lo que se recomienda hacer una lectura general y, si es necesario, solicitar asesoría y orientación a la Institución.

El paquete consta de:

1. El libro de la ludoteca: describe el modelo en general y los criterios básicos a seguir en las actividades, al concentrar las formas de operación de contenidos.
2. El fichero de actividades lúdicas: contiene 120 fichas denominadas ludofichas, divididas por color y una viñeta según el eje temático al que corresponden. Se puntualizan en cada ficha las actividades lúdicas dirigidas y se hace referencia a la descripción de la actividad y elementos que permitan tener una visión más general de los objetivos de cada actividad como la meta a alcanzar. A continuación se presenta un ejemplo del formato de ficha:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

7 a 15
AÑOS

¡EN SUS MARCAS!

Cómo
iniciar la
actividad y
motivar al
grupo.

¡LISTOS!

Los
materiales
que se
requieren.



¡FUERA!

Las
instrucciones
para realizar
la actividad.

TIEMPO DE PREPARACIÓN

¡META!

Los
principales
objetivos a
lograr.

TIEMPO PARA VER
RESULTADOS

- Número de ficha para facilitar su localización.
- Nombre de la actividad.
- Rango de edad: se señalan las edades para la actividad elegida, sin embargo, todas las actividades son flexibles y pueden ser adaptadas a las edades con las que se está trabajando, al aumentar o disminuir el grado de dificultad.
- ¡En sus marcas! Consiste en realizar una reflexión previa o indicaciones que facilitarán la actividad y la enriquecen a nivel grupal. Es muy importante resaltar que la participación de las niñas y los niños es el eje rector de este modelo, por lo que se considera la necesidad de construir dentro de la ludoteca un ambiente de confianza y seguridad donde las niñas y los niños sientan libertad para expresarse.
- ¡Listos! Aquí se indican los materiales que se requieren para realizar adecuadamente la actividad.
- ¡Fuera! Es la descripción detallada de la actividad.
- Meta. Este apartado tiene la finalidad de señalar la utilidad que la actividad debe brindar a las niñas y los niños.
- Tiempo. Se establecen los tiempos necesarios para la preparación y ejecución de la actividad.



Dentro del fichero hay seis guías temáticas, las cuales concentran las fichas de acuerdo con el eje temático, el color asignado y su simbología para que antes de dar inicio puedan conocer el contenido de la actividad, el material a utilizar, las áreas de desarrollo que se trabajan e inciden en las niñas y los niños, los rangos de edad, además de los tiempos para su ejecución.

3. Juegos didácticos: dentro del paquete lúdico se encuentra una serie de juegos que apoyarán el manejo de diferentes temas.
4. Planeador: es una agenda-calendario donde la ludotecaria o el ludotecario registrará día con día, las actividades lúdico-educativas que organizará con las niñas y los niños en las ludotecas y espacios de participación infantil. Este planeador servirá a la vez de bitácora de las actividades realizadas, y su correcto llenado es sumamente importante puesto que servirá para elaborar reportes de operación con periodicidad mensual.

Los datos se llenarán en el planeador cada vez que se realice una actividad lúdico-educativa (cuatro diarias) y son:

- Número de personas atendidas, número total, número de niñas y de niños.
- Cortes de edad: total / niñas / niños.
- Actividad practicada: número de ésta y tema al que pertenece.

ESQUEMA DE OPERACIÓN

El uso del paquete didáctico, y por tanto su operación en las ludotecas, es muy sencillo, siempre y cuando se tomen en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. El paquete está diseñado para que se ejecuten cuatro actividades lúdico-educativas al día. Así, si la ludoteca abre ocho horas diarias, la/el ludotecaria/o realizará una actividad con las niñas y los niños cada dos horas.
2. Para llevar a cabo las actividades, sin que se asemeje su instrumentación a un sistema escolarizado, la o el ludotecario deberá, a la hora que le corresponda realizar la primera actividad lúdico-educativa del día, preguntar a las niñas y los niños quiénes quieren jugar con ella/él.



3. Con los niños y las niñas que respondan a la invitación, el/la ludotecario/a hará una votación para elegir el tema del día, poniendo a su consideración los seis ejes temáticos básicos (medio ambiente/ ciencia/ salud/ derechos humanos/ educación para la vida/ arte y recreación/ niñez en situaciones especiales); es importante especificar que el tema número seis está establecido para trabajar, tanto con niñas y niños en situaciones especiales, como para las y los que no lo están, para lograr que comprendan vivencialmente la situación de sus compañeras/os.

De esta votación, las niñas y niños participantes, por su propia iniciativa, y después de una discusión armónica sobre los temas propuestos, decidirán qué tema se trabajará en las actividades lúdico-educativas de todo el día.

Es importante que la o el ludotecario/a tome en consideración dirigir la discusión de forma cordial y ordenada, sin omitir las opiniones de ningún niño o niña, y procurando la rotación constante de los seis diferentes temas que componen el paquete didáctico.

4. Ya establecido el tema en el que se trabajará ese día, la/el ludotecario/a dividirá a las niñas y niños en los cuatro cortes de edad propuestos (o en los que fuera necesario).
5. Consultará su planeador y las guías de instrucción para escoger una actividad del tema seleccionado, por corte de edad, que no haya sido aplicada recientemente y para la cual cuente con los materiales necesarios.

Es sumamente importante que las actividades a realizarse estén diferenciadas por cortes de edad y que no se repitan muy frecuentemente, por lo que es clave el buen uso del planeador y de las guías didácticas.

6. Ya elegida(s) la(s) actividad(es), la/el ludotecario/a usará las ludofichas correspondientes para la aplicación de la actividad, leyendo, antes de aplicarlas, con sumo cuidado su contenido, incluso las recomendaciones conceptuales para su aplicación, para que el uso del paquete didáctico tenga la efectividad real para la que fue diseñado.
7. Después de realizar cada actividad, se deberá llenar el espacio del planeador correspondiente, no olvidando diferenciar el número de niñas y niños atendidos y los cortes de edad por sexo.



8. Una vez al mes, personal de la Dirección de Proyectos Sociales para las Mujeres y la Infancia (DGEDS) solicitará un informe de evaluación del desarrollo de las actividades lúdico-educativas; para hacerlo, se deberá utilizar la información registrada en el planeador.

Insistimos en la necesidad de generar espacios para la sana interrelación de la niñez y el impacto en su desarrollo integral a través del juego, por lo que deberá tenerse mucho cuidado de respetar sus opiniones, solicitudes e intereses, evitando utilizar este paquete de manera similar a la mecánica de trabajo escolarizada; pues, si fuera así, perdería su carácter lúdico.

Por último, es indispensable que las y los ludotecarios mantengan comunicación constante con las personas encargadas de la operación de las ludotecas, y se cuente con el material necesario para la realización de las actividades, que en general es de muy bajo costo y de fácil adquisición. Para este efecto, el paquete didáctico contará con un concentrado de materiales necesarios por cada actividad, mismo que deberá de abastecerse periódicamente para que nunca falte y las actividades puedan ser realizadas sin contratiempos.



Bibliografía

Artículos

- López Matallana, María. "Jugar en las ludotecas."
- Conafe, depto. de Medios Educativos. "Todos los niños juegan."
- Chapela, Luz María. "El juego. instrumento de formación de carácter y conocimiento."
- Campany, María Aurelia. "Es muy fácil desarmar a un niño".
- Penella, Manuel. "Padres juguetones, niños sanísimos."
- "Para con los niños" funciones que pueden realizar en ludotecas.
- "Juguetes ¿de niñas o niños? aléjese de los estereotipos sexuales"
- De Borja Solé, María. "Las ludotecas, algunas experiencias".
- Espejel, Carlos. "El cambio y la desaparición de juguetes populares".
- Herrera, María del Carmen. "Desarrollo potencial individual".

Libros

- Primera Biblioteca Infantil de Aprendizaje. Time Life Latinoamericana, 23 tomos.
- Hazlo tú mismo, el mundo de los niños, Tthe Learning Journey.
- Winnicot, S. "El niño y el juego", Gedisa.
- Piaget, J. "La psicología del niño".
- Corkille B, D. "El niño feliz", Gedisa
- Morales Díaz, Elizabeth. Documento "Educación Alternativa".
- UNICEF. "Convención de los Derechos de la Niñez".
- Asamblea Legislativa del Distrito Federal. "Ley de los Derechos de las Niñas y los Niños del Distrito Federal".
- Alvarado, M. et al.(1994). El Nuevo Escriturón: curiosas y extravagantes actividades para escribir. México: SEP
- Cirianni, G., Bernal, G. (1994). Acto seguido: primer ciclo. México: SEP
- Calzada, J. Manual de teatro guiñol. México: ILCE
- Consejo Nacional de Ciencia y tecnología. La Pandilla Científica México, Ed. Alhambra.

Colecciones

- Consejo Nacional de Fomento Educativo-SEP. (1979) Colección Colibrí México: CONAFE-SEP
- Comisión Nacional de Derechos Humanos. Juego de Fichas. Derechos del Niño. Primaria México: CNDH-SEP



GLOSARIO

ATENCIÓN INTEGRAL: vigilar, cuidar, proteger y brindar servicios médicos, educativos, culturales y recreativos de calidad en beneficio de las personas.

ÁREAS DE DESARROLLO: son las manifestaciones visibles para conocer las habilidades y capacidades del ser humano (social, psicológico, motor y cognitivo).

COGNITIVO: capacidad de aprender, conocer, pensar, razonar, observar, analizar y experimentar, (conocimiento y aprendizaje).

DESARROLLO: incremento, cambios físicos, biológicos y mentales.

DESARROLLO INTEGRAL: proceso a través del cual el sistema funcional alcanza el grado máximo de adecuación en sus diferentes áreas.

DIDÁCTICOS: relativo a la manera como se enseñan y transmiten los conocimientos para facilitar su comprensión.

FÍSICO MOTOR: desarrollo de habilidades, de destrezas, de coordinación y de lateralidad del cuerpo.

GÉNERO: construcción social y cultural que se da a cada uno de los sexos (lo masculino, lo femenino).

HABILIDAD: facilidad de hacer algo.

HÁBITO: realizar actos repetidos que hacen una costumbre. Conjunto de habilidades que posibilitan la adaptación al medio.

INTEGRAL: conjunto de elementos que forman parte de la estructura humana.

LÚDICO: referido al juego.

LUDOTECA: espacio compartido, público, destinado para el juego y la convivencia.

PSICOLÓGICO: desarrollo afectivo, emocional y conductual del individuo. (expresión: artística, oral, escrita, musical, científica y gráfico-plástica).

POLÍTICAS PÚBLICAS: son las acciones gubernamentales dirigidas a promover un cambio social y elevar la calidad de vida de la sociedad o de un grupo específico.

SENSORIAL: desarrollo de los sentidos (auditivo, táctil, visual, olfativo y gusto).

El libro de la ludoteca,
Dirección General de Equidad y Desarrollo Social,
Dirección de Proyectos Sociales para las Mujeres y la Infancia,
se terminó de imprimir en octubre del 2000.
Se tiraron 1000 ejemplares.

Impreso en Corporación Mexicana de Impresión, S.A. de C.V. (COMISA)
Gral. Victoriano Zepeda 22, Col. Observatorio, México, D.F.

Este libro fue elaborado por la Dirección de Proyectos Sociales para las Mujeres y la Infancia de la Dirección General de Equidad y Desarrollo Social de la Secretaría de Desarrollo Social del Gobierno del Distrito Federal. Se entrega gratuitamente y forma parte del Modelo de Desarrollo Infantil para el Fortalecimiento de sus Capacidades y Habilidades y constituye el Modelo de Actividades Lúdico-Educativas. Tiene el propósito de apoyar a las personas involucradas en la creación de ludotecas comunitarias y los Espacios de Participación Infantil, así como todas y todos los que comparten nuestro sueño de crear una ciudad amiga para las Niñas y los Niños, donde se abran espacios para jugar y aprender; en suma, a todas y todos aquellos que se comprometen para que las niñas y los niños de esta ciudad sigan ganando espacios.

Los juicios y opiniones de las y los ludotecarios son indispensables para mejorar la calidad de este libro. Sus comentarios pueden ser enviados a la siguiente dirección:

DIRECCIÓN DE PROYECTOS SOCIALES PARA LA MUJER Y LA INFANCIA

Calzada México Tacuba #235-2° piso.

Colonia: Un hogar para nosotros.

Delegación: Miguel Hidalgo

C.P. 04330, México, D.F.

Teléfono: 53 41 44 43 ext. 213 ó 53 41 31 23

Fax: 53 41 76 57

Correo electrónico: dpmidf@psi.net.mx