



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD AJUSCO  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

PROMOCIÓN DEL USO DE LA LUDOTECA MÓVIL COMO UN ESPACIO PARA  
CONSOLIDAR EL ÁREA SOCIAL Y EL ÁREA COMUNICATIVA EN EL  
PROGRAMA PERAJ-UPN

TESIS  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADAS EN PEDAGOGÍA  
PRESENTAN  
VIRIDIANA CASTILLO HERNÁNDEZ  
ELIZABETH REBECA MARTÍNEZ RAMÍREZ

ASESOR  
DR. GERARDO ORTIZ MONCADA.

CIUDAD DE MÉXICO, MAYO 2024.



Ciudad de México, febrero 29 de 2024.

TURNO MATUTINO  
F(04) S(07)

### DESIGNACIÓN DE JURADO DE EXAMEN PROFESIONAL

La Coordinación del Área Académica Teoría Pedagógica y Formación Docente, tiene el agrado de comunicarle que a propuesta de la Comisión de Titulación ha sido designado **SINODAL** del Jurado del Examen Profesional de: **VIRIDIANA CASTILLO HERNÁNDEZ Y ELIZABETH REBECA MARTÍNEZ RAMÍREZ**, pasantes de esta Licenciatura, quienes presentan la **TESIS** titulada: **"PROMOCIÓN DEL USO DE LA LUDOTECA MÓVIL COMO UN ESPACIO PARA CONSOLIDAR EL ÁREA SOCIAL Y EL ÁREA COMUNICATIVA EN EL PROGRAMA PERAJ-UPN."**, para obtener el título de Licenciada en Pedagogía. Reciba un ejemplar de la misma para su revisión y **DICTAMINACIÓN**. Se le recuerda que con base en el Artículo 39 del Reglamento General de Titulación Profesional de Licenciatura, dispone de un plazo no mayor de 20 días hábiles, a partir de la fecha de recibido, para emitir el dictamen por escrito correspondiente.

JURADO	NOMBRE	FIRMA	FECHA
Presidente (a)	MARÍA LUISA MURGA MELER		
Secretaria (o)	GERARDO ORTIZ MONCADA		
Vocal	MARÍA DEL CARMEN SALDAÑA ROCHA		
Suplente	SILVIA CHÁVEZ VENEGAS		

Atentamente  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

**EVA FRANCISCA RAUTENBERG Y PETERSEN**  
Coordinadora del Área Académica:  
Teoría Pedagógica y Formación Docente  
Programa Educativo: Licenciatura en Pedagogía

NOTA: Oficio revisado y aprobado por el Consejo de la Licenciatura en Pedagogía el 03/10/14 y por el Consejo Interno del Área Académica 5: Teoría Pedagógica y Formación Docente el 23/10/14 y entró en vigor el 05/11/14.

c.c.p.- Comisión de Titulación.

Alumnas.

IEH/SUP/ECO

# AGRADECIMIENTOS

En primer momento le agradezco a mis papás por estar conmigo en todo momento, sin ustedes esto no sería posible, gracias por todo su esfuerzo y sacrificio, por todo lo que han hecho por mí durante estos años, por cuidarme, por cuidar mis sueños, por creer y confiar en mí siempre, por su amor incondicional, por sus palabras y consejos que han guiado mi vida, los amo, espero estén muy orgullosos de mí. Culminar esta etapa no hubiera podido ser posible sin su apoyo y acompañamiento.

Agradezco de todo corazón a toda mi familia por acompañarme en esta etapa de mi vida, por su paciencia, sus consejos, sus enseñanzas, su tiempo y por siempre escucharme y nunca dejarme sola.

A mis sobrinitos Violeta y Antonio por darme felicidad cuando más la necesitaba, cada día me esfuerzo en ser mejor persona para en un futuro ser un ejemplo a seguir para ustedes, los quiero mucho.

A mi pequeño fiel compañero de desveladas, mi amuleto de buena suerte, Lucky quien me da su amor todos los días incondicionalmente y me espero todas las noches despierto mientras trabajaba en este proyecto.

A mi asesor, el Dr. Gerardo Ortiz Moncada por creer en este proyecto, por su tiempo, por su paciencia, por hacer más amena la realización de esta tesis. Gracias por hacerme dudar y reflexionar, lo que me permitió construir y reconstruir el conocimiento. Gracias por su apoyo y guía que nos permitió culminar esta tesis.

Por último, pero no menos importante, quiero agradecer a mis amigas, por siempre estar junto a mí, por ser parte importante de mi vida. A Caro, Abril, Mar, Jime por la amistad que me han otorgado durante años, por su cariño, por estar conmigo en los buenos, pero también en los momentos difíciles, por estar conmigo durante este proceso.

A mis amigos de la universidad, que se convirtieron en una red de apoyo, especialmente a Jorge y Mariana que estuvieron conmigo durante estos cuatros años de manera incondicional, haciendo cada semestre menos complicado, apoyándome en aquellos momentos de bloqueo. Los quiero.

A Rebe, gracias por compartir esta aventura conmigo, fue un honor trabajar contigo, si bien en este trabajado hubo altas y bajas, nunca nos rendimos, gracias por ser mi amiga y mi equipo, esto es el resultado de nuestro esfuerzo y dedicación.

## **DEDICATORIA**

*En honor a mi amada abuelita Consuelo, quien a pesar de no estar conmigo físicamente, su amor incondicional, sabiduría y apoyo siguen conmigo, guiando mi vida, cuidando siempre de mí y de mis sueños.*

***Viridiana Castillo Hernández***

# AGRADECIMIENTOS

Doy las gracias a mis padres, quienes desde el primer momento me han cuidado y apoyado ante cada decisión que he tomado para llegar hasta aquí. Que gracias a su guía, consejos y enseñanzas me han permitido ser la persona que soy hoy en día. A quienes sin escatimar esfuerzos me han proporcionado todo y cada cosa que he necesitado. Por ser mi inspiración para nunca rendirme y siempre luchar por lo que quiero a pesar de los obstáculos.

A mis hermanos, que con sus historias, consejos, bromas o chistes han estado a mi lado para hacer más a meno este camino y aportando cosas buenas a mi vida. Que a pesar de a veces caernos mal siempre estamos para el otro. Y en especial a mi hermana que desde el día uno me escucho, me apoyo con mis tareas e ideas y fue participe de este proyecto de principio a fin, aguantando mis momentos de frustración y siempre encontrando la mejor manera para hacerme reír.

A mi cuñada, quien desde que llego a mi vida me cuido y guío con sus consejos y enseñanzas. Por ser esa hermana mayor que anhele alguna vez, así como por siempre escucharme y apoyarme en luchar por lo que más quiero y disfruto.

A mis sobrinos que llegaron a cambiar mi vida, que con sus ocurrencias siempre me sacan una sonrisa y con sus travesuras uno que otro coraje, pero que sin importar que, siempre los cuidare y tratare de ser un buen ejemplo para ellos.

A mi asesor, el Dr. Gerardo Ortiz Moncada, por apoyarnos en cada paso en el proceso este trabajo, brindándonos su tiempo y paciencia, así como compartir su conocimiento y buenos consejos para poder concluir este trabajo. Gracias por siempre hacerme cuestionarme las cosas y reflexionar sobre ello, así como siempre motivarnos a ir más allá de lo básico que podemos conocer.

A mis amigos de la universidad que estuvieron conmigo cada día haciendo más divertido estos años de carrera, que fueron incondicionales desde el día uno y nos estuvimos apoyando día a día para cumplir nuestro sueño en común.

Por último, pero menos importante, a Viri, que desde el primer día me adopto y brindo su amistad. Que a pesar de las circunstancias nos mantuvimos juntas de principio a fin, motivándonos una a la otra para seguir adelante, logrando compaginar muy bien lo que nos permitió lograr un buen equipo para la realización de este proyecto. Llevar a cabo esta aventura a tu lado fue muy especial, muchas gracias por todo.

***Elizabeth Rebeca Martínez Ramírez***

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
---------------------	----------

## **CAPÍTULO 1. JUEGO, DESARROLLO HUMANO Y EDUCACIÓN**

1.1 Concepto de juego	10
1.1.1 Teorías del juego	14
1.1.2 Funciones del juego	18
El juego contribuye a:	19
1.1.3 Tipos de juego	20
1.1.4 Clasificación del juego	27
1.2 Juego y desarrollo humano	32
1.2.1 Teorías del desarrollo humano	33
1.2.1.1 Teoría psicoanalítica	33
1.2.1.2 Teoría psicosocial	34
1.2.1.3 Teoría conductista	37
1.2.1.4 Teoría de Piaget	38
1.2.1.5 Teoría de Vygotsky (socio histórica)	39
1.2.2 Teoría de Desarrollo de Henry Wallon	44
1.2.3 Estadios de desarrollo de la teoría de Henry Wallon	45
1.2.3.1 La evolución psíquica del niño	45
1.2.4 La importancia del juego en el desarrollo humano	49
1.3 El juego en el sistema educativo	52
1.3.1 El derecho al juego	57
1.3.2 La Ludoteca	59
1.3.3 Funciones de la ludoteca	61
1.3.4 Tipos de ludoteca	64

## **CAPÍTULO 2. JUEGO Y COMUNICACIÓN**

2.1 La comunicación	70
2.1.1 Lenguaje	73
2.1.1.1 Funciones del lenguaje	75
2.1.2 Modelos de comunicación	77

2.1.3 Elementos de la comunicación _____	80
2.1.4 Comunicación verbal y no verbal _____	82
2.1.5 Comunicación interpersonal _____	85
2.1.6 Barreras de la comunicación _____	86
2.2 Comunicación y educación _____	92
2.2.1 Modelo educativo que pone énfasis en los contenidos _____	93
2.2.2 Modelo comunicativo que pone énfasis en los efectos _____	93
2.2.3 Modelo comunicativo que pone énfasis en el proceso _____	94
2.2.4 Universos lingüísticos _____	98
2.2.5 Estímulos verbales _____	99
2.2.6 Barreras comunicativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje _____	101

### **CAPÍTULO 3. JUEGO Y SOCIALIZACIÓN**

3.1 La socialización _____	104
3.1.1 Fases de la socialización _____	107
3.1.2 Características principales de la socialización _____	109
3.1.3 Modelos de socialización _____	111
3.2 Agentes socializadores _____	113
3.2.1 La familia _____	115
3.2.2 Grupo de pares _____	120
3.2.3 Medios de comunicación _____	121
3.2.4 Teoría sociocultural _____	122
3.3 Socialización y educación _____	127
3.3.1 Pedagogías Lúdicas _____	130
3.4 La socialización y la comunicación dentro de la ludoteca: una perspectiva basada en el juego _____	137

### **CAPÍTULO 4. MÉTODO**

4.1 Problematización y objeto de estudio _____	148
4.2 Pregunta de investigación _____	155
4.3 Objetivos del estudio _____	155
4.3.1 Objetivo general _____	155
4.3.2 Objetivos específicos _____	155



4.4 Tipo de estudio (investigación cualitativa)	156
4.5 Contexto y participantes	159
4.5.1 Contexto	159
4.5.2 Participantes	162
4.6 Descripción de las fases del proyecto	165
4.7 Categorías de análisis estudiadas para la investigación	166
<b>CAPÍTULO 5. NOCIONES Y PERSPECTIVAS DE LOS MENTORES DE PERAJ-UPN EN TORNO A LA COMUNICACIÓN, SOCIALIZACIÓN, JUEGO Y LUDOTECA</b>	
5.1 Debilidades y fortalezas de los amigos	169
5.2 Construyendo el concepto de socialización	174
5.3 Construyendo el concepto de comunicación	187
5.4 Construyendo el concepto de juego	203
5.5 Dificultades y espacios de PERAJ-UPN	215
5.6 Una ludoteca móvil para PERAJ-UPN	221
<b>Reflexiones finales en torno a la mejora de PERAJ</b>	<b>233</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>236</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>248</b>
Anexo 1	248
Anexo 2	253
Anexo 3	254
<b>REFERENCIAS</b>	<b>258</b>

# ÍNDICE DE TABLAS, FIGURAS E ILUSTRACIONES.

## Tablas

Tabla 1. Teorías del juego _____	17
Tabla 2. Funciones del juego _____	19
Tabla 3. Tipos de juego _____	26
Tabla 4. Clasificación del juego _____	30
Tabla 5. Teorías del desarrollo humano _____	43
Tabla 6. . Funciones de la ludoteca. _____	62
Tabla 7. Funciones de la ludoteca _____	68
Tabla 8. Funciones del lenguaje _____	76
Tabla 9. Disciplinas de la comunicación _____	84
Tabla 10. Pedagogías Lúdicas _____	133
Tabla 11. Aprendizaje a través del juego _____	136
Tabla 12. Participantes de la investigación _____	165

## Figuras

Figura 1. Modelo de comunicación lineal. ....	77
Figura 2. Modelo de comunicación circular .....	78
Figura 3. Modelo de comunicación transaccional.....	79
Figura 4. Modelo que pone énfasis en los contenidos.....	93
Figura 5. Modelo que pone énfasis en los efectos .....	94
Figura 6. Modelo que pone énfasis en el proceso .....	95
Figura 7. Tipo de estímulos en la comunicación.....	100

## Ilustraciones

Ilustración 1. Mentoría en áreas verdes .....	254
Ilustración 2. Mentorías en salones.....	254
Ilustración 3. Mentorías en el asta bandera.....	255
Ilustración 4. Mentorías en la biblioteca infantil .....	255
Ilustración 5. Mentorías en la biblioteca infantil .....	256
Ilustración 6. Ludoteca propuesta .....	256
Ilustración 7. Ludoteca propuesta .....	257
Ilustración 8. Ludoteca propuesta .....	257

## INTRODUCCIÓN

Las habilidades sociales y comunicativas son consideradas como aquellas capacidades que permiten la interacción y comunicación con el entorno y con los demás sujetos. Además de que, son adquiridas y desarrolladas justamente al momento de convivir con otras personas, dado que su importancia radica en la función de la sociedad, pues permite el intercambio de información mediante la interacción y comunicación entre los sujetos.

Lo anterior se ve reflejado en la convivencia con su familia, en la escuela con sus compañeros y profesor o incluso con los medios de comunicación, puesto que conversan y conviven con otros, pues los sujetos están inmersos en una vida en sociedad.

Dicho lo anterior, es que no se puede entender a los sujetos como sujetos aislados, sino como sujetos que viven en sociedad, incluso desde épocas antiguas, Aristóteles consideraba a los seres humanos como seres sociales, seres que en todo momento requieren de otros para sobrevivir. Un ejemplo de ello son los neonatos, los cuales, sin los cuidados pertinentes, seguramente morirían. Por ello, los seres humanos desde que nacen son seres sociales y comunicativos. A pesar de esto, no todos los sujetos desarrollan favorablemente sus habilidades sociales y comunicativas, lo cual se ve reflejado en sus interacciones cotidianas.

El Programa PERAJ-UPN “Inspirando Futuros”, es un espacio de servicio social ofertado para estudiantes universitarios, quienes participan en el programa como mentores, convirtiéndose en un apoyo, tutor, mentor y modelo a seguir para niños y niñas, pues a través de las mentorías (actividades planeadas por los mentores) se busca desarrollar el máximo potencial de los infantes, consolidando así seis áreas de desarrollo que marca PERAJ, las cuales son: social, comunicativa, afectiva, motivacional, cultural y escolar, así como brindar un apoyo ante situaciones de vulnerabilidad, esto con el fin de disminuir la deserción escolar. Todo esto, mediante una relación de amistad entre mentor-amigo (niños pertenecientes al programa), se busca crear lazos de amistad entre mentor-amigo, ya que, de esta forma, se logran vínculos de confianza que ayudan a los mentores a desarrollar sus mentorías de forma satisfactoria.

Como se puede ver, PERAJ trabaja el área social y comunicativa, lo cual, al momento de estar realizando el servicio social, se pudo detectar que algunos amigos presentaban dificultades para comunicarse y socializar con otros binomios, lo cual se veía reflejado en su convivencia, teniendo roces, momentos de tensión que resultaban complicados resolver, no saber comunicar lo que les gustaba o sus disgustos, agredir a otros, no saber resolver conflictos, incluso algunos de ellos interrumpían a otros cuando hablaban, no sabían esperar turnos, querían resaltar ignorando u omitiendo a los demás, todo lo mencionado obstaculizaba las actividades de los mentores. Es así que, los mentores se encontraron en la necesidad de trabajar estos aspectos de sus amigos, puesto que impactaban en las demás áreas de desarrollo; sin embargo, se encontraban con otros problemas que hacían que sus actividades no se realizarán como ellos lo esperaban, un caso es que no tenían una orientación sobre cómo trabajar teniendo así un impacto efímero con sus amigos o problemas como los espacios.

Este último punto resulta relevante, puesto que, aunque PERAJ-UPN lleva tiempo ofertándose como servicio social, no cuenta con un espacio destinado para llevar a cabo las actividades de mentoría, por lo que los mentores deben de buscar espacios en los cuales puedan llevar a cabo sus actividades, el único espacio adecuado para los niños es la biblioteca infantil, la cual si bien es un espacio que se utiliza cuenta con muchas limitaciones, una de ellas es estar dentro de la Biblioteca Gregorio Torres Quintero, por ello, se siguen las reglas que tiene está imposibilitando que los niños jueguen y convivan con otros, lo cual se ve reflejado en su socialización y comunicación, además de que, es un espacio muy reducido.

De esta forma es que surge esta investigación, con la finalidad de buscar la mejora del servicio social, y así lograr un mayor impacto en los amigos, específicamente en el área social y en el área comunicativa, las cuales impactan las demás áreas. Por ello, se propone la creación de espacios didácticos y recreativos en los cuales el juego sea protagonista, un espacio destinado a PERAJ.

Este espacio se sugiere que sea una ludoteca móvil, puesto que se adapta al contexto de PERAJ, no obstante, no todos los mentores conocen la función de las ludotecas, por ello, la presente investigación se plantea el objetivo de proponer el uso de la ludoteca móvil como un espacio que permita la consolidación del área social y el área

comunicativa de PERAJ, mediante la observación participante y entrevistas semiestructuradas, guiando la investigación a través de la siguiente cuestión: ¿de qué manera los mentores de PERAJ-UPN promueven el uso de la ludoteca móvil para la consolidación del área social y el área comunicativa?, lo cual permite pensar y repensar al juego como parte importante del desarrollo humano, es así que, se buscó conocer las perspectivas y nociones que se tienen en torno a la comunicación, socialización, juego y ludoteca.

En el capítulo 1 se aborda el concepto de juego considerándolo como parte innata de los seres humanos, ya que está presente en la vida humana de forma natural. Así mismo se retoman las funciones y los tipos de juego, se habla de la clasificación del juego por parte de Caillois, además de las teorías del juego y en algunas se habla de la relación entre el desarrollo humano y el juego. Otro aspecto relevante es que se retoma la teoría de Henry Wallon, considerando los estadios de desarrollo y la evolución psíquica del niño. Para finalizar se retoma la importancia del juego en la educación, revisando algunos programas de estudios, hablando del derecho al juego y con esto dando paso a la ludoteca, en el que se exponen sus objetivos, funciones y los tipos de ludoteca, haciendo énfasis en la ludoteca móvil.

El capítulo 2 está dedicado a la comunicación, la cual es entendida como un intercambio de información constante, de esta forma se aborda el concepto de comunicación, el lenguaje, las funciones del lenguaje, así como los modelos de comunicación, comunicación verbal y no verbal, la comunicación intrapersonal, los elementos de la comunicación y las barreras comunicativas. Por último, se abre un espacio destinado a la comunicación y educación, en la cual se hace énfasis en los modelos comunicativos propuestos por Mario Kaplún, los universos lingüísticos que se dan dentro del aula, así como los estímulos verbales que se ven reflejados en las barreras comunicativas educativas.

En el capítulo 3 se aborda la socialización, la cual es una interacción constante que requiere de la comunicación, por ello se retoma el concepto, las fases de la socialización, las características de la socialización y algunos modelos socializadores. Posteriormente, se hace énfasis en los agentes socializadores, tales como la familia, haciendo énfasis en los estilos parentales, así mismo se hace énfasis en los grupos de pares, los medios de comunicación y la educación, pero para entenderla se

considera importante retomar la teoría sociocultural y las pedagogías lúdicas. Por último, se aborda la importancia de la socialización y la comunicación dentro de la ludoteca.

En el capítulo 4 se da la parte trascendental de la investigación, pues se localiza la problematización, justificación, el contexto participante, lo cual permite conocer un poco más sobre PERAJ y sus funciones, así como a los 20 participantes de esta investigación. Posteriormente, se podrán localizar las fases que se tuvieron que llevar a cabo para poder realizar esta investigación. Así mismo, en este capítulo se aborda el paradigma interpretativo, el cual toma relevancia en las investigaciones de corte tipo cualitativo, haciendo énfasis en la entrevista semiestructurada. Por último, se aborda la importancia del análisis temático, lo cual dará paso a las categorías de análisis que se encuentran en el siguiente capítulo.

En el capítulo 5 se dan a conocer las perspectivas y nociones de los mentores en torno a la socialización, comunicación, juego y ludoteca que se fueron construyendo mediante un análisis temático, estas nociones y perspectivas en ocasiones coinciden y en otras difieren de la teoría, logrando así una reinterpretación y un análisis. Posteriormente, se abre un espacio destinado a conocer las sugerencias y comentarios finales que los mentores tienen para PERAJ, esto con el fin de buscar su mejora para los futuros mentores que participen en el programa. Por último se podrán encontrar las conclusiones y los anexos utilizados en esta investigación.

## **CAPÍTULO 1. JUEGO, DESARROLLO HUMANO Y EDUCACIÓN**

En el presente capítulo, se abordará en una primera parte, reflexiones en torno al concepto de juego, para ello se retoman algunas teorías, los tipos de juego, su clasificación y sus funciones, esto permitirá desarrollar y comprender el juego como parte intrínseca del ser humano, pues influye en el desarrollo.

Por ello, un segundo momento se dedicará a la importancia del desarrollo humano, definiendo algunas teorías sobre este, para después hacer mayor énfasis en la teoría de Henry Wallon, teoría en la cual se pueden encontrar aspectos psicológicos, biológicos, físicos, cognitivos e incluso afectivos. Posteriormente, se hablará de los seis estadios que contempla esta teoría, para solo así poder entrar de lleno en los beneficios que tiene el juego para el desarrollo de los niños.

Como tercer y último momento, se retoman algunos planes de estudio y su relación que estos tienen con el juego, se esboza el concepto de ludoteca, así mismo se considerarán los objetivos que tiene una ludoteca, sus funciones y los tipos de ludoteca haciendo mayor énfasis en la ludoteca móvil.

Cabe destacar, que no se entiende al juego y a la ludoteca como mero ocio y diversión, se parte de la idea de que la ludoteca es un espacio donde se logra la interacción, comunicación y socialización, favoreciendo así las relaciones sociales.

## 1.1 Concepto de juego

Acerca del juego se encuentran diversas concepciones debido a la gran variedad de autores que hablan de este desde diferentes perspectivas, lo que dificulta el poder establecer una sola definición sobre dicho concepto, por tal motivo, para el desarrollo de esta investigación se retomarán las palabras de algunos autores.

En diversas ocasiones se ha entendido al juego como una mera actividad de ocio, dejando a un lado que va más allá de eso, tal como lo plantea Elkonin (1980) quien menciona que el juego se entiende como entretenimiento, diversión, jugar con otros, honestidad, riesgo, entre otras. Es así como retoma a Petrovski, quien entiende al juego como algo diferente según la sociedad, poniendo como ejemplo a los griegos, quienes comprenden el juego como “hacer chiquilladas”, es decir, una actividad meramente de niños; para los hebreos es broma y risa; para los sánscritos y romanos era alegría; mientras que para los germanos era entendido como placer. Más tarde, en la edad moderna, el juego se relaciona con lo infantil, pero también con el ganar dinero.

Así mismo, Elkonin (1980) recupera a Buytendijk quien, 50 años después que Petrovski, menciona que el juego es movimiento y no debe ser entendido como algo en especial, ya que, el niño sabe qué es y qué no es juego. Es decir, que el juego no es un concepto científico, el cual merece solo una definición concreta.

Aunado a lo anterior, menciona que para Schiller el juego es placer, relacionado con la manifestación de grandes cantidades de energía. Su interés parte de ver al placer como algo estético, lo cual tiene en común con Spencer, tampoco buscaba estudiar a fondo el juego, lo que de verdad le interesaba era el placer estético, lo cual se relacionaba con el exceso de energía. Por otra parte, Elkonin considera que quien sí estuvo más cerca de conocer los orígenes del juego fue Wundt, quien plantea el juego como placer, pero algo importante aquí es que lo relacionaba con el trabajo, es decir, que lo incluía en la esfera socio-histórica.

De este modo, Elkonin (1980) hace un recorrido por distintas definiciones, habla del juego deportivo, del juego dramático, por lo que, en función de lo planteado por el autor, se puede destacar que el juego es una actividad social, es decir, aquí



intervienen las relaciones sociales, además de relacionar el juego y el arte, pues cuando los sujetos crecen se van olvidando del juego, pero no del arte.

Mientras tanto, para Inés Moreno (2005) el juego es un universo complejo, pues considera que se tiende a denominar juego a una variedad de actividades, abarcando una amplia diversidad de conceptos, ideas y acciones, por lo que en ese proceso de definir el juego se cae en algo reduccionista y se excluyen algunas aproximaciones. Algo que tiene muy claro la autora, es que el juego es una necesidad humana, que no se puede considerar como un lujo o una actividad excéntrica que sirve de entretenimiento, pues como bien lo indica: “reducir el juego a una instancia del “entretener” es encapsularlo para cumplir objetivos alienantes en términos del Uso del tiempo Libre, porque estaría ubicado en un espacio “entre”: entre trabajo y trabajo” (Moreno, 2005, p. 30).

Ahora bien, para Moreno (2005) el juego tampoco se puede reducir al juguete, puesto que considera que este no es necesario para que el juego se pueda dar, pues el único papel del juguete es ser mediador, por el hecho de que puede ser un facilitador o no para que el juego exista.

Retomando lo que menciona Moreno, sobre que el juego es una necesidad humana, sin duda es considerado como una actividad innata al ser humano, pues ha estado presente a lo largo de los años y en cada fase de la evolución humana, siendo parte significativa de los cambios estructurales tanto individuales como sociales, aunado a ello, Borja y Martín (2012) plantea que jugar es propio de la naturaleza humana, aunque no exclusivo de nuestra especie. “Nacemos con la capacidad de jugar y es a través de los juegos como nos vamos introduciendo a una cultura con su moral, sus valores y formas de entender al mundo” (p.12).

Así mismo, el juego se considera como un factor clave para el desarrollo humano y en la construcción de la cultura, ya que de acuerdo con Huizinga (2007) juego y cultura están ligados íntimamente, y no porque el juego forme parte de la cultura o que la cultura comienza como un juego, se debe a que la cultura surgió en forma de juego, puesto que desde épocas antiguas las actividades realizadas por el hombre para satisfacer sus necesidades eran lúdicas y así interpretaban el mundo.

Por ende, Huizinga concibe el acto de jugar como algo consustancial a la cultura humana, ya que el hombre, además de ser *Homo sapiens* y *Homo faber*, también es *Homo ludens*, así también considera al juego como una actividad que se realiza por el puro placer que produce en sí misma, pues no tiene una finalidad, dado que se juega por el mero hecho de jugar y partir de ello el autor lo define como:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente (Huizinga, 2007, pp. 45-46).

A partir de dicha definición, el autor deja ver que el juego se considera como una actividad libre y placentera, pues se aparta de la vida cotidiana, de lo rutinario, el cual se lleva dentro de un espacio y tiempo determinado en que existe un orden absoluto y propio, en que se ve absorto el jugador, pues se entrega con entusiasmo y emoción, en todo su ser. Así mismo, considera al juego como una acción, debido a que la acción que produce el juego es algo interno en el sujeto que juega, pues se van movilizando o emergiendo ciertas conductas deseadas, sin importar la intensidad o transformaciones que se susciten, siempre y cuando se respete el juego, pues debe de estar diseñado para ello.

También se considera al juego como cosa seria, pues tal como plantea Huizinga (2007) el juego necesita de un marco de tiempo, espacio y sistema de reglas, dado que dicho marco delimita el juego para garantizar la seguridad de los jugadores, por lo que es necesario establecer acuerdos a la medida del juego y de los jugadores, así mismo estos acuerdos deben ser flexibles para permitir su adaptación a los cambios que surjan. Es así que las reglas permiten orientar el desarrollo del juego a través de un marco de referencia y normas que los jugadores deben de respetar.

En cambio, para Caillois (1986) el juego tiene que ver con ideas de libertad y límites, es considerado libre porque los jugadores deciden cuando y que tiempo jugar. A pesar de ser libre, se encuentra dentro de los límites de las reglas, las cuales marcan lo que se puede hacer y lo que no, así como el dónde, cuándo y cómo se puede o no. Dichas reglas son aceptadas libremente por los participantes al momento de jugar. Cabe destacar que, estas reglas no son fijas, ni rígidas, es decir, son relativas.

Por su parte, Chapela (2002) considera que las personas siempre juegan, sin importar la edad, ya que el juego está siempre presente, pues forma parte de la vida. Así también plantea que el juego tiene una serie de características tales como el requerimiento de un espacio abierto, seguro y predecible, se debe de establecer un límite, reglas y debe de haber libertad.

Al mismo tiempo, añade que el juego da paso a un sinfín de logros en relación con el desarrollo de las estructuras internas y personales, tales como las éticas, las afectivas y las cognitivas, así como en relación con el desarrollo de la voluntad y de habilidades intelectuales y manuales. Pero además está el desarrollo de actitudes, en las cuales el juego propicia el fortalecimiento de ciertas capacidades como valorar la solidaridad y la alegría que de ella se deriva o definir, reafirmar y desarrollar la identidad propia, así como reconocer y respetar las identidades de los otros.

En definitiva, como se ha comentado al inicio, debido a la diversidad de conceptualizaciones que hay en torno al juego y a la complejidad de su naturaleza, es difícil establecer una única definición, pues ha estado presente a lo largo de la evolución humana y, por lo tanto, ha ido cambiando al paso del tiempo y planteándose así diferentes perspectivas de entenderlo. Sin embargo, para los fines de esta investigación, se retomará el trabajo de Inés Moreno, ya que brinda una línea teórica que orienta el desarrollo de esta investigación, así mismo, define al juego como una realidad humana y como un universo complejo que permite a los sujetos convivir, pues aprenden a interiorizar valores, actitudes, reglas o normas, puesto que, la mayoría de los sujetos han aprendido a relacionarse con el ámbito familiar, social o inclusive cultural mediante el juego. Así mismo, el juego permite explorar y experimentar a través de la imaginación y la creatividad el mundo que les rodea, esto mediante escenarios y situaciones que se propician en el juego, lo que les ayuda con la resolución de problemas o tomar decisiones e inclusive expresar sus emociones.

### 1.1.1 Teorías del juego

Sin duda, el concepto de juego es difícil de establecer, ya que también desde las diferentes disciplinas se ha buscado aportar un granito de arena para la comprensión de este. Por ello, se pueden encontrar algunas teorías del juego, como la de Karl Gross, quien plantea la Teoría Pragmática y del Preejercicio, en la cual se considera al juego como un elemento esencial en el desarrollo de los sujetos, ya que menciona que:

El juego es una forma de ejercitar o practicar una serie de destrezas, conductas e instintos que serán útiles para la vida adulta. Por tanto, el juego parte de una predisposición innata, que lleva a las personas a estar activas y a potenciar sus cualidades y sus funciones biológicas con el fin de adaptarse al medio. (Venegas et al., 2018, p. 43).

Por otro lado, Sigmund Freud, a través de su teoría sobre el juego, considera que este se puede relacionar al sueño, por medio de las emociones placenteras que se intentan expresar, ya que ve al juego como un medio en el cual se pueden expresar y satisfacer necesidades, vinculándolo a la expresión de las pulsiones. Además de que el juego: “también puede cumplir la función de medio de expresión de los sentimientos reprimidos, las proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos. Mediante la actividad lúdica, el niño manifiesta sus deseos insatisfechos y puede incluso revivir experiencias desagradables” (Venegas et al., 2018, p.54).

Por ello, considera que, a través del juego simbólico, se puede dar la realización de esos deseos insatisfechos mediante un proceso análogo, pues el juego propicia que los niños puedan representar y explorar sus deseos inconscientes de una manera segura para ellos. Pero además de cumplir dicha función, también plantea que el juego del niño se ve influido por el deseo de ser y querer ser como el adulto.

En cambio, la teoría del juego de Jean Piaget, ve al juego como el elemento fundamental que permite impulsar la lógica y la racionalidad, los cuales son componentes de la inteligencia, lo que permite la asimilación de la realidad y el contexto según las etapas de desarrollo. Así mismo, lo considera como una acción vital para la evolución intelectual, pues el juego se ve como una actividad constructiva del niño y que a su vez es algo importante para la vida social. Por lo tanto, el juego

posibilita la creación de un puente entre el conocimiento concreto y el conocimiento abstracto, así también representa la aparición de los símbolos, pues en el hacer, van apareciendo una serie de conjuntos de juegos en los que los niños van imitando lo que ya saben hacer o replican lo que observan de quienes los rodean.

Por su parte, Vygotsky con su teoría sociocultural del juego, estipula que el juego no se debe de considerar una actividad placentera en sí misma, dado que hay otras actividades más placenteras y que solo el juego llega a serlo si el niño logra el resultado deseado, por lo tanto, no siempre puede ser placentero. Así también, plantea que el juego es más una necesidad que solo se presenta durante la actividad lúdica y que es una adaptación a la realidad y al medio, que intenta dominar al mismo tiempo lo que se desconoce. Es así que, para Vygotsky:

El origen del juego es la acción espontánea del niño, pero orientada socialmente. Los juegos adquieren un valor socializador y son transmisores de cultura, es decir, mediante el juego, el niño aprende de una manera suave y relajada los valores y detalles de la vida cotidiana. Para este autor, el juego nace de la necesidad, del deseo de saber, de conocer y de dominar los objetos y eso es lo que impulsa al niño al juego de la representación. A medida que el niño va creciendo, el juego va evolucionando. (Venegas et al., 2018, pp. 59-60).

Así mismo, Venegas et al. (2018), localiza la teoría de la energía sobrante planteada por Herbert Spencer, quien menciona que el juego busca liberar energías. Se considera como una teoría evolucionista, pues se fundamenta en la selección natural y por ende en la supervivencia, cabe destacar que la carga de energía no es la misma en todos los individuos y no todos la gastan de la misma manera, dado que:

Las especies superiores no necesitan consumir tanta energía como las especies inferiores para cubrir sus necesidades básicas. A medida que avanza la especie, se necesitará menos consumo de energía para cubrir estas necesidades y, así, quedará una parte de energía destinada a otras actividades. (Venegas et al., 2018, p.42).

Dado lo anterior, el juego conduce los instintos del niño y ayuda a eliminar el excedente de energía.

Por el contrario, se localiza la teoría del descanso de Moritz Lazarus, en ella se entiende el juego como una compensación después de esforzarse y agotarse en alguna actividad. Es así que, el juego se entiende como descanso, relajación, se opone a la teoría de liberación de energías y se ve más como una recuperación de estas, entendiendo al juego como un efecto reparador.

Por último, se encuentra la teoría de la recapitulación o atavismo formulada por Stanley Hall. La cual se basa en las ideas evolucionistas de Darwin, que a través del juego, el niño reproduce las actividades que sus ancestros realizaron. Por lo que los niños mediante el juego van evolucionando y haciendo a su vez una representación simbólica de la evolución de la especie humana. Así también, los niños se van preparando para la vida adulta, puesto que, el juego cumple una función preparatoria para esta.

En la Tabla 1 que se presenta a continuación, se exponen los aspectos más relevantes de cada teoría del juego que fueron mencionadas con anterioridad:

Teoría	Autor	Aspectos relevantes
<b>Teoría Pragmática y del Preejercicio</b>	Karl Groos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego primordial para el aprendizaje.</li> <li>- El juego es parte indispensable para el desarrollo de los sujetos.</li> <li>- El juego ayuda a practicar aquello que será útil en la vida adulta.</li> <li>- Juego como contribuyente a la “madurez”</li> </ul>
<b>Teoría Freudiana sobre el Juego</b>	Sigmund Freud	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A través del juego se puede expresar y satisfacer necesidades, así como expresar sentimientos reprimidos, proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos.</li> <li>- El niño, por medio del juego, manifiesta deseos insatisfechos y puede incluso revivir experiencias desagradables.</li> </ul>
<b>Teoría del juego de Jean Piaget</b>	Jean Piaget	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El juego impulsa la lógica y la racionalidad.</li> <li>- Acción vital para la evolución intelectual.</li> <li>- El juego es algo importante para la vida social.</li> <li>- Los niños imitan y replican lo que observan.</li> </ul>

<b>Teoría Sociocultural del Juego</b>	Lev Vygotsky	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego como adaptación a la realidad y al medio.</li> <li>- El juego no se debe de considerar una actividad placentera en sí misma, únicamente es placentera si el niño cumple con sus objetivos.</li> <li>- El juego permite la maduración.</li> </ul>
<b>Teoría de la energía sobrante</b>	Herbart Spencer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El objetivo del juego es liberar aquellas energías acumuladas.</li> <li>- Es una teoría evolucionista, pues no todos gastan energía de la misma manera, las especies superiores requieren de menos energía que las especies inferiores para poder satisfacer sus necesidades básicas.</li> </ul>
<b>Teoría del descanso</b>	Moritz Lazarus	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El juego como una compensación de aquellas actividades fatigosas.</li> <li>- Juego como un efecto reparador.</li> <li>- El juego se ve como descanso, reparación o recuperación.</li> </ul>
<b>Teoría de la Recapitulación o Atavismo</b>	Stanley Hall	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sus bases las encontramos en las ideas evolucionistas de Darwin.</li> <li>- A través del juego, el niño reproduce las actividades que sus ancestros realizaron, por lo que los niños mediante el juego van evolucionando y haciendo a su vez una representación simbólica de la evolución.</li> </ul>

*Tabla 1. Teorías del juego*

*Nota: Elaborado con datos de: "El juego infantil y su metodología", por F. Venegas, M. García y A. Venegas, 2018, (2a. ed.) <https://es.everand.com/read/494616621/El-juego-infantil-y-su-metodologia-SSC322-3#>*

Respecto a Henry Wallon, se localiza que él concibe al juego como parte de la naturaleza humana, acción que permite a los niños adaptarse al mundo que los rodea. Es además, una actividad espontánea y natural en la cual los niños gastan energía como la que gastan los adultos al trabajar. De acuerdo con Mérida (2012), Wallon relaciona al juego con la imitación, puesto que, al momento de jugar, los niños imitan aquello que es relevante para su vida, involucrando sentimientos y emociones. Así mismo, para él, el juego es libre y sin obligaciones, no es solo una actividad recreativa, sino que está estrechamente relacionado con el crecimiento y aprendizaje. Esta teoría

enfatisa la importancia del juego en el desarrollo del sujeto, por lo que ahondaremos sobre ello más adelante.

Como se puede ver, las teorías que han surgido respecto al juego, no tiene una unanimidad en cuanto ideas, dado que, cada uno de ellos analiza el juego desde distinta perspectiva, convirtiendo así al juego en un objeto de estudio extenso y profundo, que complica su comprensión de este.

### **1.1.2 Funciones del juego**

Las funciones del juego son las acciones u objetivos que se promueven en el desarrollo del mismo y esas funciones tienen relación entre sí, por lo tanto, a continuación se desglosan cuatro funciones que se pueden identificar del juego.

- **Función social**

El juego contribuye de manera importante y determinante en la formación de hábitos de cooperación, así también se aprenden y se fortalecen valores, se asumen normas y se establecen acuerdos, se promueve la participación e integración, la resolución de conflictos, el sujeto se reconoce y reconoce a los demás como parte de una sociedad, además de que se presenta un nivel de comunicación e interacción recurrente en el juego lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y afectivas que posibilitan la convivencia.

- **Función creativa:**

El juego permite desarrollar una perspectiva única del estilo de la expresión creativa del sujeto, pues el juego en sí es un elemento creador, tanto físico como mental, ya que el individuo tiene la posibilidad de crear mediante la representación y transformación que se hace de la realidad con objetos o sin ellos.

- **Función corporal y motriz:**

El juego evoluciona a la par del desarrollo del sujeto, manifestándose en el desarrollo psicomotor y en el dominio de su propio cuerpo, pues a través del juego el individuo tiene la posibilidad de desarrollar movimientos y destrezas que requieren de la



diferenciación de su cuerpo, adquiriendo así la introyección de su esquema corporal, la ubicación de su cuerpo en el espacio y las relaciones que en él se van estableciendo debido a los movimientos.

- **Función comunicativa:**

Se considera como una actividad comunicativa al juego, ya que va introduciendo al sujeto en las relaciones humanas, puesto que con el desarrollo del juego se va dando una exploración de la palabra y del lenguaje gestual u oral. Por lo tanto, al jugar los sujetos tienen la posibilidad de desarrollar sus habilidades comunicativas al querer expresarse constantemente.

<b>Función social</b>	<b>Función creativa</b>	<b>Función corporal y motriz</b>	<b>Función comunicativa</b>
<p><b>El juego contribuye a:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formar hábitos de cooperación.</li> <li>- Promueve la participación.</li> <li>- Se asumen normas y acuerdos.</li> <li>- Ayuda a la integración.</li> <li>- Posibilita la convivencia con otros.</li> </ul>	<p><b>El juego contribuye a:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear mediante el juego, ya sea físico o mental.</li> <li>- Se representa y transforma la realidad, ya sea con objetos o sin ellos.</li> </ul>	<p><b>El juego contribuye a:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de los sujetos, pues evolucionan a la par.</li> <li>- Desarrollo psicomotor y control de su propio cuerpo.</li> <li>- Desarrollar movimientos y destrezas.</li> <li>- Introyección del esquema corporal, ubicación de espacio y movimiento.</li> </ul>	<p><b>El juego contribuye a:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduce a los sujetos en relaciones humanas.</li> <li>- Permite la exploración de la palabra y el lenguaje.</li> <li>- Se desarrolla la habilidad comunicativa y la expresión.</li> </ul>

*Tabla 2. Funciones del juego*

Nota: Elaborada con datos de: "El juego infantil y su metodología", por M. Pecci, T. Herrero, M. López y A. Mozos, (2010), (1a. ed).

Como bien se mencionó al inicio, se considera función del juego toda aquella acción que se promueva durante su desarrollo, por lo que los sujetos van conociendo su propio cuerpo, sus posibilidades y limitaciones, reconocen el entorno que les rodea, lo que les permite verse como parte de una sociedad, lo que a su vez va facilitando su proceso de socialización y contribuyendo principalmente por medio del juego reglado que los sujetos aprendan a tomar responsabilidades, decisiones, a solucionar conflictos y sobre todo a comunicarse, siendo así un factor determinante para la estructuración de relaciones humanas. Así también se ve potenciada la imaginación, la creatividad, la percepción y la agilidad mental del sujeto. Por consiguiente, se va dando un desarrollo evolutivo en cada uno de los ámbitos sociales, comunicativos, cognoscitivos y físico-motrices.

### **1.1.3 Tipos de juego**

Para tener un panorama más claro de lo que es el juego, es indispensable conocer los tipos de juego que existen y qué utilidades conllevan, para ello este apartado se apoyara de la descripción elaborada por Pecci et al. (2010) quien recupera a Piaget, en la cual describe los tipos de juego que van apareciendo de forma cronológica en el desarrollo infantil. Es importante destacar, que existen diversas formas de clasificar al juego, pero para fines de esta investigación se considera relevante ocupar la clasificación de dicho autor.

Algo que se debe de tener en cuenta, es que conforme el niño crece, a la par también va evolucionando el tipo de juego, pero cabe recalcar que cada que aparece un tipo de juego nuevo, no desaparece el anterior, sino que ese tipo de juego se va perfeccionando y se pone a la disposición de los nuevos juegos.

#### *1. Juego funcional*

Este juego se desarrolla dentro de los dos primeros años de vida del infante, así que desde los primeros meses el juego comienza a ser una actividad importante para los niños, pues a medida que el niño y su comportamiento se desarrolla, van apareciendo los primeros juegos como gatear, chupar, agitar o lanzar objetos, por lo que también

a estos juegos se les conoce como motores. Y esos primeros juegos darán paso a otros más complejos como abrir y cerrar la puerta o subir y bajar las escaleras.

Así también, dentro de esta etapa, los primeros objetos por los que se interesa el niño son sus cuidadores, es decir, la madre y/o el padre, por lo que van explorando su entorno e interaccionan con otros sujetos, dando así paso a los juegos de interacción social, por lo tanto, el niño empieza a dar palmadas o a esconderse, por lo que se va favoreciendo y estimulando la interacción social. Con esta evolución del juego, los niños empiezan a replicar lo que el adulto le ha enseñado, por lo que empieza a tomar la iniciativa.

El juego proporciona placer al infante, ya que se pone a prueba toda la función motora, mediante el juego motor, dado que el niño empieza a explorar por sí mismo su entorno y va descubriendo cosas nuevas, además de que se va desarrollando la lateralidad, el equilibrio, la organización espacial e inclusive hay un ajuste corporal, permitiendo así que el infante tome consciencia de su cuerpo.

Se puede decir, que los juegos funcionales o motores son “propios del estadio sensoriomotor, y, por tanto, de los primeros dos años de vida, son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato” (Pecci et al., 2010, p. 30).

## *II. Juego simbólico*

Después de los dos años el juego sufre un cambio profundo, puesto que se da paso a los juegos simbólicos, en esta etapa los niños empiezan a representar aquello que no está presente, pues los objetos toman mayor importancia en el juego, ya que estos se transforman en aquellos que no están, es decir un palo de escoba puede pasar a ser un caballo.

Este tipo de juego se considera el más representativo en la infancia, puesto que el niño empieza a simular situaciones, personajes y objetos que no se tienen al momento de jugar, lo que permite a su vez que el niño vaya asimilando su entorno y vayan teniendo un desarrollo de lenguaje.

La mayoría de los juegos simbólicos se realizan de manera individual, pero se puede llevar a cabo ante la presencia de otros solo que, de manera paralela, por lo que Piaget consideraba a este tipo de juego como egocéntrico.

Como se ha dicho anteriormente, a través del juego simbólico los niños reflejan la realidad que les rodea, por lo que existen dos tipos de argumentos que suelen utilizar al momento de jugar:

- La versión de la realidad vivida o experimentada: los niños juegan a la casita, a hacer las compras, a la escuela o al doctor, que son temas de la vida cotidiana de los adultos, así mismo el niño empieza a ser consciente de los roles y las interacciones que de ellos se demanda.
- La creación de un mundo de ficción: los niños van creando un mundo ficticio que poco tiene que ver con su realidad, por lo que se presentan los juegos de superhéroes, princesas o vaqueros.

Así también se encuentra que Pecci et al. (2010) plantea algunos beneficios del juego simbólico en el desarrollo de los niños de manera general, los cuales son:

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea
- Aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta
- Desarrollar el lenguaje, ya que los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados.
- Favorecer también la imaginación y la creatividad

Dicho brevemente, “el juego simbólico, propio del estadio preoperacional, por tanto, entre los 2 y los 6/7 años, es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personales que no están presentes en el momento del juego” (Pecci et al., 2010, p.33).

### *III. Juego de reglas*

Las reglas se empiezan a hacer presentes en el juego del niño, se puede decir que estas aparecen mucho antes de que el niño llegue a la etapa de las operaciones concretas, es decir, a partir de los 6 o 7 años, por lo que este tipo de juego también es parte fundamental para el desarrollo del infante.

Para que los niños empiecen a jugar este tipo de juego depende del contexto donde se desenvuelven, ya que como menciona Venegas et al., (2018) “tener hermanos

mayores y asistir a los centros de Educación Infantil facilita la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos” (p. 86).

Por otro lado, a partir de las reglas decididas durante la etapa del juego simbólico, los niños pueden empezar a realizar otros juegos reglados, por lo que el niño es consciente con antelación de lo que se puede o no hacer, ya que son obligaciones aceptadas de manera voluntaria.

Sin embargo, esta obligación, hacia con las reglas, no aparece en el niño menor de 6 años por un acuerdo entre los jugadores, sino que se ve con un carácter de verdad absoluto, pues hasta entonces ignoran que el juego se pueda jugar de un modo diferente, tal como nos lo indica Pecci et al., (2010):

Los niños creen que solo existe una forma de jugar cada juego, la que ellos conocen. Aunque ese conocimiento sea superficial, opinan que no es legal alterar las reglas. Se necesita de mucha práctica para llegar a descubrir que cada juego se puede jugar de un modo diferente. Tomar conciencia de que las reglas son la formulación explícita de acuerdos solo es posible a partir de los 11/12 años (p. 37).

Así también plantea los beneficios que ofrece el juego reglado:

- Son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, a respetar turnos y normas, a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

Por lo tanto, el juego de reglas implica el establecer relaciones tanto sociales como individuales, donde la regla cobra gran relevancia, ya que, al ser impuesta por el grupo de jugadores, su trasgresión implica una sanción, pues la regla en sí implica una obligación. Así también Piaget menciona que este tipo de juego, son juegos de combinación sensoriomotora o intelectual, en los que se empieza a reflejar la

competencia de los sujetos y se regula por un código transmitido o acuerdos improvisados.

#### IV. Juego de construcción

Este tipo de juego no se es determinado a un rango de edad, pues se va realizando en simultáneo con los otros tipos de juego, por lo que va evolucionando conforme el niño se desarrolla y, por lo tanto, queda en función de los otros tipos de juegos.

Por lo que este juego se puede ver reflejado en los juegos motores cuando apilan objetos, insertan piezas o meten y sacan objetos, en la fase del juego simbólico, se le puede observar al momento que el niño construye casitas, tiendas o castillos, pues ello depende del escenario que el niño va recreando. Pasadas esas fases de juego, el niño, a partir de los 6 años, al momento de construir, estimulará el desarrollo cognitivo, lo que le permite desarrollar un pensamiento abstracto, promover la creatividad, el control corporal, así como estimular la concentración y memoria visual del infante.

A continuación, se puede observar un breve resumen de cada uno de estos tipos de juego y algunos de sus aspectos más importantes.

<b>Tipo de juego</b>	<b>Principales características</b>	<b>Etapas en la que se presenta</b>	<b>Beneficios</b>	<b>Forma en la que se presenta</b>
<b>Juego funcional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Consiste repetir una y otra vez una acción, por la satisfacción que tiene el resultado.</li> <li>- Pone a prueba las funciones motoras.</li> </ul>	Al ser un juego funcional o motor, propio del estadio sensoriomotor, se da en los primeros dos años de vida.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explora e interactúa con su entorno y con otros sujetos.</li> <li>- Favorece y estimula la interacción social.</li> <li>- Se desarrolla la lateralidad, equilibrio, organización y ajuste corporal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los primeros juegos como gatear, chupar, agitar o lanzar, estos darán paso a otros más complejos como abrir y cerrar la puerta o subir y bajar las escaleras.</li> </ul>

<p><b>Juego simbólico</b></p>	<p>- Se representa como aquello que está presente en la vida cotidiana.</p> <p>- Se simulan situaciones, personajes y objetos que no se tienen al momento de jugar.</p>	<p>Este juego es propio de la etapa preoperacional, por ende se da entre los 2 años hasta los 6-7 años.</p>	<p>-Permite asimilar el entorno y un desarrollo del lenguaje.</p> <p>-Refleja la realidad, a su vez la comprende y asimila.</p> <p>-Aprende y practica roles establecidos por la sociedad.</p>	<p>- En su mayoría se dan de forma individual, aunque se pueden llevar a cabo con otros, de forma paralela, pues esta etapa se le conoce como la del “egocentrismo”</p>
<p><b>Juego de reglas</b></p>	<p>- Depende mucho del contexto en que se desenvuelven.</p> <p>-Implica relaciones sociales e individuales, donde la regla cobra gran importancia.</p>	<p>- Aparece antes de las operaciones concretas, es decir, entre los 6 o 7 años.</p>	<p>- Es socializador, pues enseña a ganar, a perder, respetar turnos y normas, así como considerar a los otros.</p> <p>-Favorece el lenguaje, memoria, atención, reflexión.</p>	<p>- Este tipo de juego se facilita si se tiene hermanos mayores o se acude a un centro de Educación Infantil.</p> <p>- Se da con compañeros.</p>
<p><b>Juego de construcción</b></p>	<p>- Este juego se puede ver en los juegos motores cuando se apilan objetos, se insertan y sacan</p>	<p>No es determinado por un rango de edad, pues se da de forma simultánea con los otros</p>	<p>- Estimula el desarrollo cognitivo, el pensamiento abstracto, promueve la</p>	<p>- Depende del escenario en el que se encuentre el infante.</p>

	objetos o también en el simbólico cuando se construyen casitas, depende del escenario del niño.	juegos.	creatividad. - Estimula la concentración y la memoria.	
--	---	---------	---	--

*Tabla 3. Tipos de juego*

Nota: Elaborada con datos de: "El juego infantil y su metodología", por M. Pecci, T, Herrero, M. López y A. Mozos, (2010), (1a. ed).

A partir de la perspectiva piagetiana sobre la evolución del juego en el niño, podemos dar cuenta de cómo esta se relaciona con el desarrollo de las estructuras cognoscitivas del infante, pues desecha la idea de que el juego sea una función aislada, ya que el juego implica continuidad, porque de acuerdo con el desarrollo de las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento se irá condicionando la evolución del juego.

Por otra parte, en cada uno de estos tipos de juego se verá reflejado una nueva forma de juego, es decir, el sujeto al momento de jugar pondrá en práctica el juego libre o el juego reglado y esto depende en parte de la etapa de desarrollo en la que se encuentra el individuo, ya que conforme va adquiriendo nuevas destrezas y con base en su edad evolutiva el juego va adquiriendo cierta complejidad que incita al uso del juego reglado para regular y hacer viable el juego. Así, por tanto, es necesario explicar estos dos términos, juego libre y juego reglado, para poder comprender de mejor manera su relación con los tipos de juego.

El juego libre se presenta de forma espontánea, en el cual, el adulto no tiene intervención alguna, no se da de forma dirigida, este tipo de juegos permiten a los niños conocerse, conocer a otros y descubrir sus intereses. Este juego surge de forma instintiva, un ejemplo de ello es patear una piedra, no pisar rayas, etc. Este juego surge de la iniciativa del niño.

Piaget añade que el juego reglado va acompañado de normas, las cuales son libremente aceptadas por los jugadores, este tipo de juego es más complejo que al anterior, puesto que se requiere que los jugadores asuman un rol activo al momento



de jugar, capaz de aceptar las reglas establecidas. De este modo se facilita el desarrollo de valores, de habilidades sociales y la construcción del conocimiento.

De este modo, el juego reglado se presenta posterior al juego libre, dado su complejidad y su función en el desarrollo humano.

#### **1.1.4 Clasificación del juego**

Debido a la variedad infinita de juegos que existen, estos se pueden clasificar conforme a diversos criterios, razón por la cual no se pueda hablar de una sola clasificación, pues un solo juego pueda dar paso a infinitas cualidades. Es por ello, que se retomará la clasificación elaborada por Roger Caillois (1986), quien propone una clasificación basándose en el predominio de cuatro factores que son la *competencia (Agon)*, *el azar (Alea)*, *el simulacro (Mimicry)* y *el vértigo (Illinx)*. Sin embargo, el autor es consciente de que estas designaciones no cubren en su totalidad el universo del juego, solo los distribuye en cuadrantes y que cada uno se rige por un principio original, es decir, solo se delimita a sectores que conjuntan juegos de la misma especie. Así también, resalta que esas secciones que propone, al mismo tiempo, se les puede situar en dos polos opuestos:

- Paidia: aquí se refleja la diversión, la libre improvisación y brota la despreocupada plenitud que permite la manifestación de la fantasía desbocada
- Ludus: la espontaneidad se disciplina, pues se apega a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos que dificultan aproximarse al resultado deseado, es decir, se hacen presente reglas inviolables, que exigen un constante esfuerzo e ingenio

##### *I. Agon (competencia)*

Este sector hace referencia a la competición, a los juegos de lucha, en donde se crea un entorno artificial, en el que se da una igualación de condiciones para que los rivales puedan demostrar sus capacidades. Son los tipos de juego en donde salen a relucir las cualidades del jugador tales como la rapidez, la fuerza, la resistencia, la memoria, la habilidad, entre otras, resultando ganador quien sea más perseverante.

Los juegos que relucen dentro de esta categoría son las distintas competencias deportivas como el fútbol, el golf o el box, que se consideran como de carácter muscular. Mientras que, por otro lado, también se encuentran los juegos en los que los adversarios cuentan con elementos del mismo valor y número, es decir, hay una igualdad de oportunidades que después se trata de desigualar, tales como el ajedrez o el billar, por lo tanto, estos juegos son más de un carácter cerebral y se puede dar el caso de brindar una “ventaja” cuando se da una desigualdad de oportunidades, tratando de equilibrar nuevamente las oportunidades establecidas al principio.

Para el competidor es importante denotar sus cualidades y que estas sean reconocidas, pues como lo indica Caillois (1986), “el agón se presenta como la forma pura del mérito personal y sirve para manifestarlo” (p.45).

Por lo tanto, la práctica del agón implica contar con una atención sostenida, un entrenamiento riguroso, de gran esfuerzo y voluntad para poder vencer, es así que el jugador debe de tener disciplina y perseverancia, para que en la competencia saque provecho de lo mejor posible de sus habilidades.

## II. Alea (azar)

Los juegos de azar son todo lo contrario a los de agón, puesto que el resultado ya no depende del jugador, sino del destino, los juegos que entran en esta categoría son los juegos de naipes o de dados.

En esta categoría los jugadores tratan de verse favorecidos por el destino, pues aquí quedan fuera las cualidades naturales o adquiridas del sujeto, dejando en absoluta igualdad de condiciones frente a la suerte, por lo tanto, la rivalidad depende por quién será más favorecido.

En algunos juegos se ve combinado la presencia del agón y del alea, ya que en un juego reglamentado, los competidores en un inicio pueden estar en una igualdad de condiciones, pero al dar paso a la competición pasa a ser objeto de apuestas, es decir, de aleas.

Así también hay oposición entre el agón y el alea, puesto que el agón implica habilidad, esfuerzo y paciencia, mientras que el alea implica esperar pasivamente la desgracia total o el favor absoluto del destino.

Pero de cierta manera hay coincidencias en ambas, pues ambos crean un entorno artificial de igualdad de condiciones, por lo tanto, los jugadores deben de contar con las mismas posibilidades para demostrar su valer o las mismas oportunidades de recibir un favor.

### *III. Mimicry (simulacro)*

Los juegos que entran dentro de este sector son ilusión o ficción, ya que consiste en ser uno mismo un personaje, es decir, en pretender ser otro. Por lo tanto, para Caillois (1986) “el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es destino de sí mismo” (p.52).

En estos juegos la mímica y el disfraz son elementos complementarios, pues la simulación se presenta cuando el sujeto se pone una máscara, un disfraz, representado así a un personaje. Estas conductas sobre cambiar la apariencia, se manifiesta en los niños al jugar a la mamá o a la cocinera, al soldado o al policía, pero también se presentan en la edad adulta a través de las representaciones teatrales o en la interpretación dramática. Según el autor, el placer surge del hacerse pasar por otro.

La mimicry, como actividad imaginaria y de interpretación, no puede tener relación con el alea, pero, por el contrario, con el agón si existe una relación, ya que el agón en sí mismo implica un espectáculo, que lo único que pierde es el simulacro, pero en grandes manifestaciones deportivas, este se puede trasladar de los actores a los espectadores, pues de acuerdo con Caillois (1986):

La identificación con el campeón constituye ya una mimicry próxima a la que hace que el lector se reconozca en el héroe de novela, el espectador en el héroe de la película. [...] Los campeones, triunfadores del agón, son las estrellas de los encuentros deportivos. En cambio, las estrellas son las vencedoras de una competencia difusa donde se juega el favor del público (pp. 56-57).

Por otra parte, el mimicry presenta casi todas las características del juego, pues es libertad, convención, suspensión de la realidad, espacio y tiempos limitados. Pero no está reglamentado, ya que lo cambia por la simulación de una realidad.

#### IV. Ilinx (vértigo)

Se refiere a los juegos que buscan desestabilizar por un instante la percepción e infligir a la conciencia lúcida, es decir, que a través del juego se dé una liberación de adrenalina, lo cual será más posible si hay mayor presencia de riesgo, que puede ser real o percibido. Ejemplo de ello, es cuando el niño juega a marearse, dando vueltas, lo que le hace perder el equilibrio, por otro lado, en objetos como la pirueta son ejemplos claros del ilinx. En estos juegos “se presenta el gusto reprimido por el desorden y la destrucción, ya que, existe un vértigo de orden moral, un arrebató que de pronto hace presa del individuo” (Caillois, 1986, p. 60).

La esencia de los juegos dentro de esta categoría está en el desconcierto, en el pánico momentáneo definido por el vértigo y de las características de juego que se asocian a la libertad de aceptar o rechazar la prueba, los límites estrictos e invariables y la separación del resto de la realidad.

A continuación se observa una tabla comparativa entre cada una de estas categorías en las que Caillois clasifica al juego:

<b>Agon (competencia)</b>	<b>Alea (azar)</b>	<b>Mimicry (simulacro)</b>	<b>Ilinx (vértigo)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es un juego de lucha, con igualdad de condiciones para poder demostrar las capacidades.</li> <li>- Reluce las cualidades de los jugadores.</li> <li>- Es mérito personal y sirve para manifestarlo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es lo opuesto al agon, pues el resultado no depende del jugador, sino del destino.</li> <li>- Los jugadores deben de verse favorecidos por el destino.</li> <li>- Se debe esperar pasivamente el ganar o perder.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los juegos son ilusión o ficción, en este se pretende ser otro.</li> <li>- En estos juegos se usa la mímica y el disfraz</li> <li>- En los niños se puede ver cuando juegan a la mamá o a la cocinera.</li> <li>- Presenta libertad, convención, suspensión de la realidad, espacio y tiempo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mediante el juego se da una liberación de adrenalina, para lo cual se necesita de riesgo y peligro.</li> <li>- En los niños se puede ver cuando dan vueltas o las piruetas.</li> </ul>

*Tabla 4. Clasificación del juego*

Nota: Elaborada con datos de: “Los juegos y los hombres”, R. Caillois, 1986, (1a. ed)

A partir de lo expuesto, se puede observar que el autor brinda una clasificación con base en criterios internos que parten de la naturaleza humana, así también al desarrollar cada uno de los sectores, va realizando comparaciones con el mundo de los animales que permiten sustentar el origen biológico de esos criterios internos.

En resumidas cuentas, de acuerdo a todo lo expuesto en este apartado, se puede ver al juego como algo complejo, pues conlleva todo una serie de características, funciones y clasificaciones que son muy variadas, cada uno de los autores que han aportado en la conceptualización para su comprensión presentan diferencias en la forma y el significado que plantean, pero si en algo llegan a coincidir es que el juego es algo propio de la naturaleza humana pero no exclusivo de sí, que tiene gran relevancia sobre todo en la vida de los infantes, ya que les brinda una oportunidad de acercarse y entender la realidad que les rodea.

Así también el juego se considera como una acción voluntaria, libre y placentera, que es espontáneo y no carece de seriedad y que además sirve como una vía de comunicación y socialización, así también le permite al sujeto ampliar su creatividad, imaginación y la representación simbólica de la realidad en la que se desenvuelve, lo que le permite a su vez introducirse en una cultura.

Es así que el juego se considera como una actividad vital, pues a través del juego también se va identificando las capacidades y limitaciones que se tienen, así mismo se van ampliando los conocimientos y las habilidades previas, siendo así un motor indispensable para el desarrollo humano, tal como se verá en el siguiente apartado.

## 1.2 Juego y desarrollo humano

El desarrollo humano a lo largo del tiempo se ha explicado desde distintas teorías, teorías tanto sociales, económicas, políticas, biológicas y evolutivas, respecto a ello, Delval (1998) lo define como la capacidad que lleva a los sujetos a desarrollar sus propias aptitudes y por ende satisfacer sus necesidades.

De acuerdo con Pichardo (2013) el desarrollo humano debe de ser entendido como multidisciplinar, además se deben de tomar en cuenta cuatro dimensiones básicas, las cuales son independientes, pero siempre están en una constante interdependencia, pues es su integración lo que constituye a los sujetos, las dimensiones son las siguientes:

- Desarrollo físico. Se relaciona con el crecimiento y la salud de los sujetos, en este aspecto se encuentran factores como la alimentación y el sueño.
- Desarrollo cognoscitivo. Incluye los cambios en los procesos intelectuales, el pensamiento, aprendizaje e incluso la comunicación.
- Desarrollo emocional o socioafectivo. En este punto se encuentra el apego, afecto, seguridad, emociones, sentimientos, así como, el concepto que se tiene de sí mismo.
- Desarrollo social. Es el desarrollo moral, las normas, valores, interacciones con el medio que rodea a los sujetos, interacciones con otros, e incluso los roles sociales que son impuestos.

Es así como surgen las teorías del desarrollo humano, las cuales desde distintas perspectivas intentan explicar cómo se da el desarrollo del hombre, no únicamente en cuanto a factores biológicos, sino también psicológicos, socioculturales, considerando el ciclo vital de los seres humanos. Existen diversas teorías, puesto que cada una tiene sus pros y contras, es decir, algunas llegan a tener limitaciones o solo se centran en ciertos aspectos, por ello, se considera importante retomar algunas teorías del desarrollo humano.

## **1.2.1 Teorías del desarrollo humano**

Entre algunas teorías del desarrollo, se pueden encontrar las siguientes:

### **1.2.1.1 Teoría psicoanalítica**

Esta teoría se origina gracias a Sigmund Freud, en ella sostiene que algunas de las conductas humanas tienen motivaciones inconscientes. Básicamente, los sujetos pasan por cinco etapas, las cuales están ligadas por pulsiones, estas etapas de acuerdo con Pichardo (2013) y Delval (1998) son las siguientes:

- I. Etapa oral (boca). Se presenta de los 0 a 1 año de edad. En esta etapa la boca es muy importante, pues es quien produce placer al momento de alimentarse, ya sea al masticar, chupar, mamar o morder objetos, se le conoce como la etapa del “destete”, por ende en esta etapa se dice que desea el pecho de su madre.
- II. Etapa Anal (ano). Se presenta de los 2 a 3 años de edad. En esta etapa el ano es muy importante, pues produce placer al eliminar las heces. En este tiempo es cuando se educa a los niños en el aspecto del control de esfínteres.
- III. Etapa Fálica (genitales). Se presenta de los 3 a 6 años de edad. A diferencia de las etapas anteriores, en esta lo más importante son los genitales, se empieza a comprender la diferencia de hombre-mujer, Delval (1998) menciona que es en esta etapa cuando se puede presentar el complejo de Edipo o de Electra, además de que, se identifican como progenitor del mismo sexo.
- IV. Etapa de latencia. Esta etapa se encuentra entre los 6 años de edad a cuando inicia la pubertad, a diferencia de las etapas anteriores aquí no destaca ninguna parte del cuerpo, pues esta hace referencia a la represión de los deseos sexuales que se produce hacia alguno de los padres, culmina con la llegada de la pubertad.
- V. Etapa genital. Se presenta desde la pubertad a la madurez, es aquí cuando se da el desarrollo psicosexual, en esta etapa se dice que se busca un compañero sexual para poder compartir el placer genital. Por consiguiente, la parte del cuerpo más importante para dar placer, son los genitales.

Cabe destacar que el tiempo de cada etapa es una aproximación, además es importante mencionar que las experiencias que suceden en cada etapa puede alterar o incluso frenar otra etapa, ya que la vida humana está motivada por pulsiones biológicas, las cuales Delval (1998) las define como: “exigencias que plantea el cuerpo a la vida psíquica, que resulta necesario satisfacer y que constituyen el auténtico motor del psiquismo” (p. 114). Así mismo, estas pulsiones se pueden dividir en dos, en las de conservación, que básicamente hacen énfasis en la conservación del ser humano, como la respiración, la alimentación, el sueño; así también, se encuentran aquellas pulsiones que se dirigen más a la conservación de la especie.

De acuerdo con Delval (1998) esta teoría busca explicar por qué los seres humanos actúan de determinada manera, pues menciona que nadie actúa de forma inconsciente, cada acción tiene una razón que a veces es difícil de conocer.

El juego, en esta teoría, está vinculado con la expresión de pulsiones y del placer, se basa en un juego simbólico que permite la expresión de la sexualidad, así como se dice que no es una actividad inconsciente, el juego se lleva a cabo con el fin de obtener placer.

### **1.2.1.2 Teoría psicosocial**

Esta teoría está a cargo de Erick Erickson, la cual de acuerdo con Pichardo (2013) es una teoría psicodinámica. Cabe destacar que es una modificación a la teoría anteriormente mencionada, ya que, esta busca abarcar más edades.

Erickson narra una teoría psicosocial, la cual está compuesta por ocho estadios, los cuales son jerárquicos, en ellos en todo momento se enfrentan nuevos retos. Para pasar de un estadio a otro, se requiere de una “crisis”.

Como se mencionó con anterioridad, Erickson buscaba abarcar más edades, pues él pensaba que la personalidad no se desarrollaba únicamente en la infancia, por ello, pensó en el ciclo completo de la vida de los seres humanos, es así que en ocho estadios, desde la niñez hasta la vejez contribuye a los procesos psicosociales de las personas. Los estadios de acuerdo con Bordignon (2005) son los siguientes, cabe destacar que los tiempos son solo aproximaciones, dado que cada sujeto es diferente:



- I. Confianza vs Desconfianza. Se presenta desde el nacimiento hasta el primer año de edad, este estadio hace referencia a la forma en la que el bebé cuenta con las necesidades básicas, Bordignon (2005) menciona:

La confianza básica como fuerza fundamental de esta etapa, nace de la certeza interior y de la sensación de bienestar en lo físico (sistema digestivo, respiratorio y circulatorio), en el psíquico (ser acogido, recibido y amado) que nace de la uniformidad, fidelidad y cualidad en el abastecimiento de la alimentación, atención y afecto proporcionados principalmente por la madre. La desconfianza básica se desarrolla en la medida en que no encuentra respuestas a las anteriores necesidades, dándole una sensación de abandono, aislamiento, separación y confusión existencial sobre sí, sobre los otros y sobre el significado de la vida (p. 53).

Básicamente, este estadio es muy importante, pues surge la esperanza de la niñez para seguir viviendo y disfrutar, además que será clave para sus futuras relaciones.

- II. Autonomía o formación de conciencia vs vergüenza y duda. Este estadio comprende desde los 2 a 3 años de edad. Durante este periodo los niños se desarrollan físicamente, pero también cognitivamente, pues adquieren nuevos aprendizajes y con ello aumenta su capacidad de expresión oral. Por ello, Bordignon (2005) expresa que:

El ejercicio de estos aprendizajes se vuelve la fuente ontogenética para el desarrollo de la autonomía, esto es, de la auto-expresión de la libertad física, de locomoción y verbal; bien como de la heteronomía, esto es, de la capacidad de recibir orientación y ayuda de los otros (p. 55).

Pero un exceso de esta autoconfianza puede crear gran inseguridad en sí mismo, llegando a caer en la vergüenza y en la duda, es así que se requiere de un equilibrio, la cual es la formación de la autoconciencia, pero para poder lograrla se requiere de la participación de los padres

- III. Iniciativa vs culpa, miedo. Este estadio se da en la etapa del preescolar, es decir, entre los 3 y 5 años de edad. Al ser una teoría complementaria a la anterior, es importante retomar que Freud mencionaba que en esta edad se presenta el complejo de Edipo y Electra, por ende en este estadio se destaca el

descubrimiento y aprendizaje sexual, así como mayor capacidad locomotora y perfeccionamiento del lenguaje, todas estas llevan al niño a conocer su identidad de género y a funciones sociales, pues:

Estas capacidades predisponen al niño para iniciarse en la realidad o en la fantasía, en el aprendizaje psicosexual (identidad de género y respectivas funciones sociales y complejo de Edipo), en el aprendizaje cognitivo (forma lógica preoperacional y comportamental) y afectivo (expresión de sentimientos) (Bordignon, 2005, p. 55).

Así mismo, se da el miedo y la culpa hacia este aprendizaje psicosexual, para lograr un equilibrio se requiere de conciencia moral, la cual es un ideal que los padres le inculcan y a su vez la sociedad.

- IV. Competencia. Este estadio oscila de los 6 a 13 años de edad, ya no se tiene tanto interés sexual, sino que se persiguen otros fines, tales como el aprendizaje cognitivo para la vida futura, Bordignon (2005) menciona que se da durante la edad escolar, pues es cuando los padres y maestros ayudan a los niños a desarrollar sus competencias, su autonomía, libertad y creatividad.
- V. Identidad. Oscila entre los 12 a 20 años de edad, en este estadio se ve un crecimiento del cuerpo y nuevamente el interés psicosexual, es así que se despierta la identidad sexual. Se dan relaciones sociales, en su mayoría con los iguales, pues se busca sintonía e identificación.
- VI. Intimidad. Este estadio comprende la juventud-adulthood, es decir, de los 20 a 30 años de edad, es aquí donde concluye la genitalidad y se puede tener una relación sexual. La intimidad se presenta como confianza, integración y socialización de forma más concreta.
- VII. Cuidado y celo. Se encuentra en la edad adulta, es decir, de los 30 a 50 años de edad, se da una prevalencia psicosexual, el cuidado a los hijos y un sentimiento de estancamiento.
- VIII. Integridad. Este estadio comprende la vejez, después de los 50 años. Destaca la integridad y sabiduría por todos los saberes adquiridos durante la vida.

Erickson añade que conforme se va creciendo se entra en una gama más amplia de relaciones sociales, cada etapa trae una crisis que se resuelve de dos formas: positiva o negativa. Y esto impactará las siguientes etapas.

En esta teoría se encuentran aspectos importantes del juego, puesto que, menciona que este ayuda al desarrollo corporal y social, es mediante el juego que los individuos conectan la fantasía con la realidad, experimentando y estructurando su mundo, sintiéndose parte de él. Así mismo, se hace referencia a que la socialización empieza desde pequeños, pues para enfrentar las crisis del desarrollo, se requiere de otros.

### **1.2.1.3 Teoría conductista**

De acuerdo con Delval (1998) en esta teoría se encuentra a Watson influenciado por Pavlov. Cabe destacar que la teoría no contiene estadios o etapas, básicamente menciona: “Watson defendía que cualquier conducta compleja, si la analizamos y descomponemos en sus partes, hallamos que está constituida por reflejos condicionados” (Delval, 1998, p. 123).

Es decir, para él, el aprendizaje no se relacionaba en ningún sentido con el desarrollo humano, sino más bien con estímulos del medio. Por ello, el aprendizaje social se vuelve parte importante del desarrollo de la personalidad, ya que Watson pensaba que de esta forma podría llegar a moldear a los sujetos.

Diversos autores siguieron estudiando el condicionamiento, llegando así a distinguir dos tipos: el condicionamiento clásico y el condicionamiento operante.

El condicionamiento clásico, por el que se interesaba Watson, consistía en asociar la respuesta que el organismo daba de forma innata con un estímulo para el cual originariamente esa respuesta no era la adecuada. En cambio en el condicionamiento operante o instrumental, estudiado por Skinner (1938), la respuesta que está conectada con el nuevo estímulo no es un reflejo. Ese tipo de condicionamiento consiste en reforzar, o premiar, alguna conducta que el sujeto produce o emite espontáneamente y, en cambio, no reforzar otras conductas (Delval, 1998, p. 125).

Es decir, el condicionamiento buscaba reforzar conductas, lo que ha tenido influencia en la psicología experimental.

Para esta teoría, el juego se encuentra estrechamente relacionado con la preparación de los niños para la vida adulta. El juego cobra importancia, puesto que se da, mediante una serie de imitación de acciones que ve en su círculo social.

#### **1.2.1.4 Teoría de Piaget**

Piaget habla de la importancia de la maduración biológica en el proceso de aprendizaje, es decir, que el pensamiento depende del desarrollo.

Es así que, habla del juego, como un “medio” en el cual el niño interactúa con el ambiente: examina, explora, compara, clasifica, no solo objetos, sino también acontecimientos. En contraste con la teoría anterior, aquí el niño no está limitado por el medio que lo rodea.

Un concepto clave en esta teoría son los “esquemas”, los cuales, de acuerdo con, Delval (1998) son: “un esquema es un tipo de conducta estructurada susceptible de repetirse en condiciones no absolutamente idénticas” (p. 136).

Es decir, los esquemas se van diferenciando de otros esquemas y a su vez se crean nuevos, el esquema permite actuar sobre el medio, y a su vez asimilarlo, para así acomodar la realidad. Los esquemas cada vez se hacen más complejos, más diversificados y jerarquizados, a partir de los 7 años aproximadamente se denominan operaciones.

Así mismo, para Delval esta teoría está dividida en tres estadios:

- I. Período sensoriomotor. Este se considera desde el nacimiento hasta los dos años de edad. Pichardo (2013), citando a Collin y Col (2012) mencionan que se llama así porque los bebés empiezan a explorar e interpretar la realidad mediante el tacto y sus demás sentidos.
- II. Período de las operaciones concretas. Comprende de los 7 a 11 años de edad, en esta etapa se tiene mayor noción del área y volumen de los objetos, entendiendo que se pueden adoptar diversas formas.

III. Período de las operaciones formales. Oscila de los 11 a los 14 años de edad, que es cuando se logra un mayor razonamiento sobre lo que rodea.

Aunque Delval solo marca 3 estadios, distintos autores hablan de un cuarto estadio, el cual es el estadio preoperacional, que es cuando se empiezan a ordenar lógicamente los objetos, donde se encuentran la seriación y clasificación.

Podemos concluir con esta teoría mencionando que el desarrollo es una actividad constructiva y no depende meramente de la influencia del medio.

En esta teoría el juego evoluciona así como se van desarrollando las capacidades del individuo y su pensamiento infantil. Mediante el juego se madura, pero para ello se requiere de imitación.

#### **1.2.1.5 Teoría de Vygotsky (socio histórica)**

Para Vygotsky, de acuerdo con Delval (1998) individuo y sociedad están estrechamente ligados, es decir, lo interpersonal queda transformado por lo intrapersonal.

Carrera y Mazzarella (2001) añade lo siguiente: “todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño” (p.4).

Para ello, hace referencia a dos niveles: nivel evolutivo real, el cual hace referencia a funciones mentales que los niños pueden hacer por sí mismos, y el nivel de desarrollo potencial, el cual se refiere a cuando los niños requieren de ayuda, porque no pueden resolver por sí solos el problema. Además, es importante resaltar, que es más indicativo del desarrollo el nivel potencial, que el nivel real, pues es aquí donde se encuentra la Zona de Desarrollo Próximo, la cual, de acuerdo con Vygotsky es:

La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero (Carrera y Mazzarella, 2001, p.4).

Es decir, que esta define aquellas funciones que no han madurado del todo, se podría decir que la Zona de Desarrollo Próximo, es la escuela y lo que ella hace por los sujetos.

Un aspecto importante es que la unión de aprendizaje y desarrollo se da a través de la Ley Genética General, la cual habla de dos planos, el social y el psicológico, lo cual significa que el aprendizaje se genera en la interacción con los otros, todo esto mediante el lenguaje.

En esta teoría el juego no debe de considerarse como una actividad placentera, pues hay más actividades que producen placer. Solo es una actividad placentera si se alcanzan los fines deseados. Además, se vincula al juego con la Zona de Desarrollo Próximo, así como se vincula con la socialización y maduración de los individuos. Lo cual se observa de forma más amplia en el capítulo referente a la socialización.

A continuación, se puede observar una tabla con los aspectos más relevantes de cada una de las teorías expuestas.

Teoría	Autor	Aspectos relevantes	Etapas o estadios	Juego
<b>Teoría psicoanalítica</b>	Sigmund Freud	Esta teoría busca explicar por qué los seres humanos actúan de determinada manera, pues menciona que nuestras conductas tienen motivaciones inconscientes.	La teoría psicosexual tiene 5 etapas las cuales son: 1. Etapa oral (boca) se da de los 0 a 1 año de edad. 2. Etapa anal (ano) se presenta de los 2 a 3 años de edad. 3. Etapa fálica (genitales) se da de los 3 a 6 años de edad. 4. Etapa de latencia se da desde los 6 años hasta la pubertad. 5. Etapa genital, se da desde la pubertad	El juego se vincula con el placer y las pulsiones. Mediante este se puede expresar la sexualidad.

			hasta la madurez, se le considera el fin del desarrollo psicosexual.	
<b>Teoría psicosocial</b>	Erick Erickson	Es una modificación a la teoría psicosexual, pues pretende abarcar más edades, además de contemplar todo el ciclo de la vida de los seres humanos.	Contempla 8 estadios los cuales son: 1. Confianza vs desconfianza va desde los 0 a 1 año de edad. 2. Autonomía se da desde los 2 a 3 años de edad. 3. La iniciativa se presenta de los 3 a 5 años de edad. 4. Competencia la encontramos de los 6 a 13 años de edad. 5. Identidad, esta se encuentra de los 12 a 20 años de edad. 6. Intimidad se da en la juventud adulta, lo cual comprende de los 20 a 30 años. 7. Cuidado y celo, se da en la edad adulta de los 30 a 50 años de edad. Por último encontramos la vejez, la cual inicia a los 50 años e implica sabiduría	Ayuda al desarrollo corporal y social, al conectar la realidad con la fantasía se interioriza el mundo.
<b>Teoría conductista</b>	Watson	- El aprendizaje se encuentra	La teoría no presenta estadios o etapas.	El juego no es un elemento

		<p>estrechamente relacionado con el medio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada conducta está condicionada.</li> <li>- Se buscaba reforzar conductas a cambio de algo.</li> <li>- Método usado por la psicología experimental.</li> </ul>		<p>importante para esta teoría.</p>
<b>Teoría de Piaget</b>	Piaget	<p>Para él es necesaria la maduración biológica para el aprendizaje. Así mismo, considera importante el juego, ya que es así que los niños exploran, comprenden y asimilan su realidad. Para ello se requiere de esquemas, los cuales se hacen cada vez más complejos.</p>	<p>Se pueden encontrar cuatro períodos, los cuales son:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Período sensoriomotor, el cual oscila desde el nacimiento hasta los dos años de edad.</li> <li>2. Período preoperacional el cual comprende de los 2 a 7 años de edad.</li> <li>3. Período de las operaciones concretas, el cual va de los 7 a 11 años de edad.</li> <li>4. Período de las operaciones formales, el cual comprende de los 11 a 14 años de edad.</li> </ol>	<p>El juego va cambiando conforme se van desarrollando las capacidades y el pensamiento, para ello se requiere de imitación.</p>
<b>Teoría de</b>	Vygotsky	Aprendizaje como	La teoría no presenta	El juego es



<p><b>Vygotsky</b></p>		<p>parte de la interacción, pues individuo y sociedad tienen una estrecha relación. Todo aprendizaje en la escuela tiene cierta historia. Es ahí donde entra la Zona de Desarrollo Próximo.</p>	<p>estadios o etapas.</p>	<p>visto como actividad placentera solo si obtienen los resultados esperados, al igual que en la anterior el juego va cambiando. Además, se vincula con lo social.</p>
------------------------	--	---	---------------------------	--

*Tabla 5. Teorías del desarrollo humano*

*Nota: Elaborada con datos de: "El Desarrollo humano", J. Delval, 1998, (8a ed.) y "Teorías del desarrollo humano", A. Pichardo, 2013, <https://www.rua.unam.mx/portal/recursos/ficha/6699/teorias-del-desarrollo-humano>*

Cada una de las teorías anteriormente mencionadas son de gran importancia, sin embargo, la presente investigación se basará en la teoría del desarrollo de la personalidad de Henry Wallon, dado que esta teoría recupera perspectivas que abarca aspectos físicos, cognitivos y afectivos, permitiendo una mejor comprensión del desarrollo humano, ya que se centra en la interacción entre el individuo, su entorno social y cultural, y el juego

Se considera importante, entender cada etapa de los sujetos de investigación, ya que, solo de esta manera, se podrá intervenir de manera adecuada, dado que, se podrá adaptar el juego a las necesidades, intereses y edad.

### 1.2.2 Teoría de Desarrollo de Henry Wallon

La teoría walloniana, pretende entender las teorías del desarrollo desde un punto más fisiológico, además de tomar en cuenta lo afectivo y la personalidad de los sujetos, es así como considera el medio, como un medio social.

Siguan (1979) menciona la importancia de Wallon para la pedagogía:

Hay que buscarla más bien en la versión a la pedagogía de las ideas capitales de su psicología: la solidaridad entre el desarrollo intelectual y el desarrollo emotivo y personal, y la solidaridad entre el desarrollo del individuo y el desarrollo de la colectividad. Y una tercera idea quizás todavía más importante. El considerar la infancia como una etapa en la evolución continuada cuyo significado consiste en preparar una plenitud futura (p.195).

Él parte de la idea de que la educación tenía que ser libre, laica y progresista. Y no solo eso, sino que defiende sus ideas de aquella escuela que estaba llena de injusticias. Además de que, veía al niño, como el progreso de la sociedad. Fue así como, abordó al hombre desde una perspectiva psicológica genética, es decir, desde el psiquismo y viendo al ser humano como un ser social inmerso en un contexto cultural.

Para Wallon, el desarrollo y la conducta individual se ven posibilitados y limitados por tres sistemas: el fisiológico, el psicológico y el social. Si bien el soporte biológico del individuo es importante, también puede ser transformado por circunstancias sociales, personales, culturales, etc. En este sentido, Wallon da gran importancia a los factores sociales y ambientales, planteando como base del desarrollo la interacción entre la capacidad de reacción del sistema nervioso superior y los estímulos que provienen del medio (Benítez y Cuadros, 2005, p.19).

Debido a esto, Wallon habla de tres medios que llevan al desarrollo de la personalidad, los cuales son los siguientes:

- I. El medio físico, espacial y temporalmente determinado, se encuentra lo emocional, combinado con lo social y lo biológico.
- II. El medio humano, aquí se da el acto de evolución del pensamiento.

III. El medio de la representación, fenómenos psicomotores.

Estos tres medios en todo momento interactúan, no trabajan de manera aislada, justo esta interacción, es la que provoca la progresión infantil y es así como se da la sucesión de los siguientes estadios de desarrollo:

### **1.2.3 Estadios de desarrollo de la teoría de Henry Wallon**

Es importante mencionar que para la exposición de estos estadios se utilizará como apoyo el libro de Henry Wallon. Psicología y Educación del niño de Jesús Palacios (1987) y también de Benítez y Cuadros (2005).

#### **1.2.3.1 La evolución psíquica del niño**

Esto se da a partir de seis estadios, ya que, el desarrollo del niño se da de manera cuantitativa, o mejor dicho, desde una progresión, cabe destacar que el crecimiento psíquico e intelectual no se verifica con su crecimiento físico.

Palacios (1987) menciona lo siguiente:

Cuando se examina el desarrollo del niño, hay que tener en cuenta dos funciones diferentes. La función biológica de la infancia es, sobre todo, el crecimiento. El crecimiento supone que el organismo absorbe la mayor parte de las energías que se encuentran en él en perpetua mutación. Es lo que se le ha llamado la función anabólica, es decir, la función en virtud de la cual las energías que desarrollan las reacciones vitales, en lugar de gastarse en forma de trabajo, resultan como acaparadas por el organismo para su propia construcción o en forma de reserva (p. 174).

Esta cita es de gran importancia, pues habla de la función anabólica, la cual trabaja en conjunto con la función catabólica, que es la que corresponde al gasto de energía, sin este gasto de energía no se podría hacer nada, pues todo incluye la energía.

En cada edad, hay una compensación entre funciones anabólicas y catabólicas, esto depende según sea la edad, por ejemplo, la fase del pecho se basa en una función

anabólica, así como la respiración, el ritmo cardíaco, el sueño. Así mismo, el metabolismo se divide en ambas condiciones, anabólicas y catabólicas, durante la primera infancia impera el anabolismo, sobre el catabolismo, para posteriormente ser lo contrario.

Así mismo, añaden la importancia del lenguaje, ya que es a través de él, que el niño logra la colaboración del organismo individual con el medio en el que vive, especialmente con el mundo social. Por ello, menciona que el entorno sí puede intervenir en el desarrollo del niño.

En cuanto a los estadios, son los siguientes:

I. *Estadio impulsivo.*

Va desde el nacimiento hasta los seis meses, en esta fase lo principal es el sueño, ya que, se da la absorción de energía, lo que permite la construcción de los órganos. La mayoría del tiempo los bebés se la pasan durmiendo

Así mismo, es muy importante la alimentación y el movimiento. Además, en este estadio predomina la sensibilidad propioceptiva y el factor afectivo. Un factor importante es que el ámbito afectivo es en su mayoría con la madre, pues es de quien recibe los cuidados. En esta etapa el niño conoce la cólera, alegría, dolor y pena. Aunque sus gestos, no son más que reacciones musculares.

II. *Estadio emocional.*

Este estadio se da de los seis meses al año aproximadamente. Al igual que el anterior, predomina lo afectivo y sensitivo. A partir de esta edad, puede distinguir entre sus manifestaciones emocionales, ya sean expresivas o emotivas. Por ejemplo, ya saben que es un grito de cólera y uno de sufrimiento.

Es un estadio subjetivo, ligado a aspectos afectivos del niño, las emociones lo llevan a relacionarse con su mundo, además de que, se da la maduración cerebral, pues, produce conexiones en los campos sensoriales y motores de la corteza cerebral.

### *III. Estadio sensoriomotor y proyectivo.*

Este estadio comprende de 1 a los 3 años, en esta etapa, el niño empieza a entablar relaciones entre sus sensaciones y movimientos. A este se le puede conocer como actividad circular, la cual consiste en que el niño realiza movimientos y si hay uno que le produce alguna sensación, busca reproducirlo. Para más tarde, modificar el movimiento y con ello la sensación. Esta actividad circular tiene gran importancia en el desarrollo psicomotriz.

Otro aspecto fundamental para considerar es que en esta etapa surge la función simbólica, la cual se expresa primero con factores afectivos y posteriormente intelectuales. (Esto es, gracias al lenguaje, la imitación y representación)

En este estadio se encuentra la marcha y la palabra, su aparición significa una evolución intelectual del niño. La marcha permite reconocer espacios, mientras que el lenguaje le permite nombrar los objetos y con ello armar sus propias realidades.

### *IV. Estadio del personalismo.*

Este estadio se ubica de los 3 a 6 años aproximadamente, a los tres años inicia la crisis del personalismo, es decir, su personalidad empieza a formarse, empieza a oponerse a otros, es decir, es la etapa del NO, y algo muy importante es que suele decir mucho YO, lo cual le hace tener mayor conciencia de sí mismo, así mismo empieza a distinguir el mío y tuyo, es decir sabe que le pertenece y que no.

Busca hacerse notar, e incluso se menciona que entra en un narcisismo, ya no imita gestos, sino roles, de los demás, es decir que aquí se encuentran los inicios del juego, siendo el adulto promotor de este. Aunque busca ya tener una personalidad, esta aún no es autónoma, pues sigue imitando a otros, además de que en todo momento busca la aprobación.

### *V. Estadio categorial.*

Este comprende de los 6 a 11 años aproximadamente, en esta etapa dominan las actividades intelectuales sobre las conductas afectivas. Esto se debe a que los niños ya asisten a la escuela, se dice incluso que los niños comienzan a rebelarse, pues

empiezan a emplear palabras que aprenden de los compañeros de su edad. Parece como un deseo de emanciparse.

Aquí ya es más autónomo, busca y es capaz de mantener diversas relaciones con su entorno. Su personalidad se vuelve polivalente. Sus relaciones dejan de ser subjetivas y se vuelven objetivas y utilitarias.

#### *VI. Estadio de la pubertad-adolescencia.*

Este último estadio se da a partir de los 11 años en adelante, en esta etapa, menciona Wallon que se da un retroceso al narcisismo, además de que, se le conoce la edad de la metafísica, pues el niño busca ir más allá de las cosas.

También presenta sentimientos ambivalentes, como la pena, timidez, burla y egoísmo. En su pensamiento y personalidad empezó a integrar ideas morales e incluso religiosas.

Todo lo que sucede en esta etapa, ya sea intelectualmente o afectivamente, sienta las bases para su pensamiento adulto. En esta etapa, se presentan también cambios físicos, emocionales y cognitivos.

Como se puede observar, esta teoría habla del desarrollo del niño desde el nacimiento a su adolescencia, los cambios que atraviesa en estas etapas e incluso de qué manera se relaciona con otros, lo cual es de gran relevancia, pues esta teoría nos acerca al juego y a los sujetos de investigación, es importante resaltar que estas etapas no se dan de la misma manera en todos los niños, pues cada quien vive su propio proceso, su tiempo y momento, es decir, las edades son aproximadas.

Ahora que se conoce la etapa y características de la etapa en la que se encuentran los sujetos de investigación, se podrá dar paso a los beneficios del juego para el desarrollo humano.

### **1.2.4 La importancia del juego en el desarrollo humano**

Como se pudo observar en el apartado “teorías del juego”, el juego ha sido abordado desde distintas perspectivas, pues se piensa que es parte del ser humano, y aunque parezca ser solo libre y placentero, tiene grandes aportes en el desarrollo humano.

Además de diversos autores, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2021), ha realizado un listado, en el cual se pueden encontrar algunos beneficios, los cuales son los siguientes:

1. Favorece el desarrollo en la infancia temprana.

Esto se debe a que la primera infancia es muy importante, pues se estructuran las bases del desarrollo y de la personalidad, por ello, los estímulos que reciben de la familia, la cultura y de la sociedad en general son muy importantes. Como se mencionó con anterioridad en la teoría de Wallon, los niños empiezan imitando a quienes los rodean, de esta forma es que mediante el juego que reproducen la cultura.

2. Potencia el desarrollo de la subjetividad.

Este punto se relaciona con el anterior, pues mientras que los niños imitan situaciones se va reestructurando su subjetividad, jugar los lleva a conocer el mundo y con ello forman sus representaciones individuales de él.

3. Estimula y desarrolla habilidades comunicativas.

Diversas investigaciones concuerdan en que es más fácil aprender la lengua materna mediante el juego, que a través de la repetición u otras maneras. Por ello, se dice que se puede enseñar el lenguaje, jugando con este. Pues así se amplía la creatividad, imaginación y representación simbólica, y no solo es eso, ya que, mediante el juego, nos comunicamos con otros. Esto se abordará de forma más amplia en los siguientes capítulos.

4. Promueve y mejora las habilidades sociales.

Cuando se juega a imitar, también se imitan roles y a su vez se apropian. Como se verá en siguientes apartados, desde que se nace, los sujetos son seres sociales, siempre se necesita de otros para seguir sobreviviendo, por ejemplo, los bebés, sin

los cuidados de su madre, posiblemente morirían, por ello, se está en constante interacción con otros. El juego ayuda con esta interacción, cuando se juega no solo se intercambian juguetes, sino que se intercambian y asignan roles. El juego ayuda a poder expandir las relaciones sociales, y no solo eso, sino también a entenderlas.

#### 5. Favorece el desarrollo psicomotor.

Para el juego no solo se requiere de juguetes o de material didáctico/lúdico, se requiere también de movimiento, del cuerpo.

El cuerpo también se desarrolla en la actividad lúdica. De acuerdo con la UNICEF (2021), “a través del juego se desarrollan funciones psicomotrices, tales como la estructuración del esquema corporal, el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, el desarrollo de las capacidades sensoriales, entre otras” (p.12). Es decir, el juego lleva a los sujetos a una maduración nerviosa y estimulante del cuerpo.

#### 6. Protege y ayuda a enfrentar situaciones de estrés.

El juego, además de ayudar a todo lo anterior, también tiene un impacto en la regulación de emociones y comportamientos. Ya que se cree que, mediante el juego libre, se pueden expresar los infantes. Además de que, el juego, puede ayudar a sobrellevar contextos difíciles.

Respecto a lo anterior, se puede ver que el juego no es una mera actividad de ocio o simplemente diversión, el juego tiene diversos efectos en los sujetos, es parte de la vida cotidiana y por ello, tiene un gran valor. De acuerdo con Mera (2013) el juego aporta beneficios al desarrollo cognitivo, pues juego y aprendizaje tienen una estrecha relación. Estudios demuestran que aquellos niños que no tuvieron la oportunidad de jugar en casa, cuando asisten a la escuela, cuentan con pocas habilidades sociales. Incluso el juego de roles entre pares es muy fructífero, ya que, con el simple hecho de jugar a la maestra, se desarrolla el lenguaje, nociones matemáticas e incluso juicios sociales, no solo eso, es también mediante el juego que los niños despiertan su creatividad e imaginación. Es también, mediante el juego, que se aprende a respetar normas, lo que se debe y no se debe hacer, por ejemplo, aunque un niño esté muy molesto, debe seguir las reglas del juego, ya que al jugar se aceptan prácticamente obligatoriamente una serie de reglas. Otro aporte del juego es la toma de decisiones y la resolución de conflictos, en todo momento se toman decisiones y el



juego no es la excepción, en este debemos se debe de pensar y decidir sobre lo que se quiere jugar, cuanto tiempo e incluso con quién. En cuanto a la resolución de conflictos, en su mayoría se basa en las normas previamente establecidas en el juego.

Así mismo, Pieterse (2005) menciona que el juego tiene un sin fin de beneficios, pues aporta al desarrollo de los infantes, ya que jugando los niños crecen y por ende se desarrollan, con esto se pueden realizar cada vez actividades más complejas, es así que el juego empieza ayudando al desarrollo de los sentidos, posteriormente el desarrollo perceptivo, del movimiento, de la mente, de lo creativo y por último de lo social y emocional, ya que mediante el juego se sientan las bases del comportamiento social.

Además de que el juego puede ser una herramienta útil para detectar situaciones de violencia en los sujetos. Pues como se ha dicho por medio del juego, suelen expresar sus pensamientos, emociones o experiencias, esto mediante la representación de situaciones vividas en las que hayan sido víctimas de algún tipo de violencia, ya que esto se puede ver reflejado en la manera en la que interactúa ya sea con otros individuos o con el uso de algunos juguetes, en las que se exponen ciertos patrones de comportamiento que permiten identificar posibles señales de violencia.

Como se ha venido mencionando, es importante no entender al juego como simple ocio, diversión o cosas de niños, pues se debe de considerar la gran importancia que tiene en el desarrollo de los sujetos, en la mejora de sus habilidades y capacidades o como una herramienta valiosa para detectar situaciones de peligro que puedan estar pasando los niños. Sin embargo, para fines de esta investigación se abordará en siguientes apartados, de forma más amplia, los beneficios que tiene el juego en la socialización y comunicación de los niños.

### 1.3 El juego en el sistema educativo

Como se ha mencionado con anterioridad, el juego no es una mera actividad de ocio, va más allá de eso, el juego se relaciona con la comunicación, socialización y el aprendizaje, por ello, este no debe dejarse fuera del sistema educativo.

El juego es una acción que provoca diferentes reacciones y que al situarlo en cada contexto permite una transformación, ya sea en el momento en el que se está desarrollando o después de la experiencia y por lo tanto puede concebirse como praxis, por lo tanto el juego también es educativo (De Buen, 2014, p.14).

En relación con lo anterior, el juego como estrategia educativa permite llevar a cabo una innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, pues a través de esta hay un proceso de transformación que da paso a una experiencia diferente en la forma de aprender de los alumnos.

Por otra parte, el juego al implementarlo en el aprendizaje de los alumnos permite un proceso de asimilación que posibilita dar un significado a las cosas a partir de las relaciones que se establecen con la realidad.

Es así que el juego como estrategia educativa debe de ser un factor importante a tener en cuenta para el desarrollo de los planes y programas de estudio que se elaboran para la educación básica, con relación a ello, se realizó una búsqueda sobre de qué forma se hace mención del juego en los planes y programas de estudio del año 2017 “Aprendizajes Clave” y el más reciente del año 2022 “La Nueva Escuela Mexicana”.

En el Plan y programas de estudio para la educación básica Aprendizajes Clave para la educación integral publicado por la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2017), en el apartado dos, *Niveles de la educación básica*, se encuentra el subapartado *Educación preescolar*, en el cual se habla de la importancia de este nivel educativo, así como de la influencia que tiene en la vida y desempeño de los educandos cuando pasan a la educación primaria, se hace referencia al juego, indicando que “la convivencia y las interacciones en los juegos entre pares, construyen la identidad personal, aprenden a actuar con mayor autonomía, a apreciar las diferencias y a ser sensibles a las necesidades de los demás” (SEP, 2017, p. 56).

Es así que el juego se ve como un espacio en el que los niños aprenden a convivir, a construir relaciones, a respetar, fortalecer valores, habilidades y capacidades que le permiten tener así un desarrollo social y cognitivo.

Por otra parte, se vuelve a retomar el juego cuando se habla del lenguaje, el cual se considera como algo prioritario y que se debe de promover, pues es una herramienta importante para el pensamiento, el aprendizaje y la socialización, por lo tanto, plantean que a través del juego los niños:

Desarrollan la capacidad de pensar en la medida en la que hablan (piensan en voz alta mientras juegan con un objeto, lo mueven, lo exploran, lo desarmen; comentan algunas acciones que realizan, se quedan pensando mientras observan más los detalles, continúan pensando y hablando) (SEP, 2017, p. 57).

El poder establecer una comunicación con otros sujetos es necesario para el desarrollo de los individuos, pues al interactuar con otros se van adquiriendo habilidades que permiten al sujeto expresarse mejor, ampliar su vocabulario, apropiarse de significados y como bien se menciona en la cita fortalecer y estructurar lo que piensan, así, por lo tanto, a través del juego los niños interactúan unos con otros o inclusive con los mismos objetos que utilizan para llevar a cabo el juego, como resultado, a través de este se va dando una exploración del lenguaje.

Por otra parte, se esboza los rasgos del perfil de egreso del nivel preescolar, en el cual nuevamente se hace referencia al juego, por lo que al hablar del área de desarrollo del *Pensamiento crítico y solución de problemas* se expone que el alumno será capaz de tener ideas y proponer acciones para jugar, mientras que, en el área de desarrollo de las *Habilidades socioemocionales* se menciona que el infante mostrará autonomía al proponer estrategias para jugar tanto individualmente como grupalmente. Finalmente, en el área de atención del cuerpo y la salud, se hace referencia al juego motor, ya que los niños al realizar actividad física ponen en práctica este tipo de juego.

Posteriormente, se encuentra el subapartado *La importancia del juego a nivel primaria*, en el cual se deja en manifiesto la relevancia que tiene el juego como estrategia educativa que permite a los alumnos tener un mejor desenvolvimiento en su proceso de aprendizaje y, por lo tanto, tener un buen desarrollo cognitivo, social y

emocional. Es así como la SEP (2017) menciona que se considera que durante el juego se desarrollan:

Desarrolla diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprenden a explorar, cuidar y conservar lo que valoran; al enfrentarse a problemas de diversa índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo; cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas como rapidez, coordinación y precisión, y cuando requieren expresar sentimientos o representar una situación, ponen en marcha su capacidad creativa con un amplio margen de acción (p. 67).

El juego se convierte así en una herramienta valiosa para los docentes, la cual les permite llevar a cabo estrategias innovadoras que permitan un buen aprendizaje para sus alumnos, ya que por medio de esta, como se ha mencionado anteriormente, permite que los sujetos al estar jugando vayan adquiriendo o fortaleciendo sus habilidades y capacidades, así como conocimientos que les permitan un mejor desarrollo integral, sin embargo, muchas veces se olvidan de que los alumnos aún son niños y se tiende a dejar de lado el juego.

Así también, cuando se desglosa los rasgos del perfil de egreso de la educación primaria, se hace una breve referencia al juego cuando se habla del área de desarrollo de *Atención al cuerpo y salud*, en el cual se menciona que el alumno es participe en situaciones de juego y actividad física, promoviendo una convivencia sana. También el área de desarrollo de las *Habilidades digitales* se menciona que el estudiante es capaz de identificar e implementar herramientas y tecnologías para la búsqueda de información, aprender, comunicarse y jugar.

En cuanto al juego a nivel de educación secundaria, no se menciona, más que en los rasgos del perfil de egreso en el área de desarrollo de *Atención al cuerpo y la salud*, se menciona que el estudiante puede activar sus habilidades corporales, las cuales

puede adaptar a distintas situaciones que se afrontan al jugar o al practicar el deporte escolar.

De esta manera se puede observar que, si se hace mención sobre el juego en el Plan de estudios Aprendizajes Clave SEP (2017), en el cual se marca la importancia que tiene sobre todo a nivel preescolar y en los primeros años de la educación primaria, así también se plantea que los educadores tienen la posibilidad de implementarlo como una estrategia didáctica que les permita transformar el aprendizaje de sus alumnos, estimulando experiencias a través de materiales educativos diferentes a los que se suelen implementar, por otro lado, se habla claramente del desarrollo de las habilidades sociales como comunicativas, las cuales al estar fortaleciendo permite que los alumnos apliquen esas habilidades en su proceso de aprendizaje, pues el poder establecer una buena comunicación, implica el desarrollo del lenguaje, del pensamiento y de la apropiación de significado y símbolos, mientras que el poder establecer relaciones con otros ayuda a que el alumno aprenda a trabajar en equipo, colaborando y compartiendo ideas.

Ahora bien, en la Nueva Escuela Mexicana, Plan publicado por la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2022) se hace algunas referencias al juego, es así como en la parte 1 *Marco curricular del plan de estudios* en el apartado de *La nueva escuela mexicana*, se plantea que la educación es la base del desarrollo de las capacidades de una persona, dichas capacidades abarcan varios factores más allá de las habilidades y conocimientos que puede desarrollar una persona, pues para que los sujetos puedan tener una vida digna es necesario el desarrollo de otros ámbitos en los cuales se toma en cuenta el jugar y disfrutar de actividades recreativas.

Más adelante, cuando se habla del papel fundamental que tienen las familias en el desarrollo y aprendizaje de niños, niñas y adolescentes, se expone que en la familia es donde se refuerzan conocimientos y hábitos que se aprenden en la escuela y que, por lo tanto, su apoyo en procesos como del desarrollo psicomotor o la expresión oral es sustancial y en consecuencia también es indispensable su apoyo en el desarrollo de la imaginación mediante el juego.

En el apartado de *Elementos centrales de la política curricular de la educación básica*, se habla del derecho humano a la educación, en el cual se retoma el artículo tercero

constitucional, el cual establece que todo individuo tiene derecho a ingresar a una escuela pública con las condiciones adecuadas que garanticen su aprendizaje, las relaciones pedagógicas, el trabajo docente y el juego.

En la parte 2 *Estructura curricular del Plan de estudios* se encuentra el apartado de *Ejes articuladores del currículo de la educación básica* en el cual se desglosan las características de los siete ejes, es así que en el eje de *Vida saludable* el cual plantea que se busca introducir a través de la vida escolar la comprensión de que tanto la vida humana como el medio ambiente son organismos vivos interdependientes, que además las acciones que se realicen en el cuidado de la salud afectan a uno mismo y a los demás por lo que se busca que por medio de la educación los sujetos se apropien de una vida saludable y, por lo tanto, desarrollen comunidades saludables y sostenibles, por ello es en la educación inicial donde se va construyendo las bases que permiten brindar cuidados a los niños pequeños a través de los agentes educativos y brindan información sobre el desarrollo integral de los mismos, en el cual se plantea al juego como uno de los factores que permiten dicho desarrollo y que es fundamental para iniciar una vida saludable.

Mientras que en el eje articulador *Artes y experiencias estéticas*, el cual plantea que a través de dicho eje se busca llevar al aula la exploración sensible del mundo, así como el reconocer y recuperar el valor formativo de las experiencias artísticas y estéticas, mediante la incorporación de procesos creativos en los cuales a través de la expresión y apreciación de las artes, se promueva la creatividad, la imaginación y la reflexión crítica, y para ello es fundamental acercar a los estudiantes desde edad temprana al goce y producción, como por ejemplo la danza, la pintura, la música o el juego, ya que a través de estos se puede ampliar el espectro reflexivo y afectivo, pues al llevar a cabo algunas de estas actividades permiten al sujeto poner en juego sus sentimientos, sensaciones, afectos y pensamientos que les permite a su vez implementarlas en experiencias estéticas.

Por lo tanto, en el Plan de estudios La Nueva Escuela Mexicana SEP (2022) se considera al juego como un factor esencial para el desarrollo integral del sujeto, pues a través del juego los sujetos adquieren capacidades, habilidades y conocimientos que les permite asimilar ciertos aprendizajes que les permita crecer y desenvolverse sanamente en su ámbito social, así también el juego permite estimular la creatividad

y la imaginación del individuo, la expresión tanto oral como corporal del sujeto y promueve la comprensión del medio en el que se encuentra. Así mismo, estos planes de estudio consideran la educación como un derecho de los niños, y si el juego es parte de esta, se considera importante retomar al juego como un derecho que tienen todos los niños, como se verá en el siguiente apartado.

### **1.3.1 El derecho al juego**

De acuerdo con el artículo cuarto de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, establece lo siguiente:

En todas las decisiones y actuaciones del Estado se velará y cumplirá con el principio del interés superior de la niñez, garantizando de manera plena sus derechos. Los niños y las niñas tienen derecho a la satisfacción de sus necesidades de alimentación, salud, educación y sano esparcimiento para su desarrollo integral. Este principio deberá guiar el diseño, ejecución, seguimiento y evaluación de las políticas públicas dirigidas a la niñez (Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, 1917, p.10).

Como se puede ver, no se habla abiertamente del juego, pero sí se habla del “sano esparcimiento”, el cual, de acuerdo con la Real Academia Española, se relaciona con la diversión y actividades de tiempo libre.

Cabe destacar que este artículo ha tenido diversas modificaciones y fue hasta el año 2000, que se tomó en cuenta la diversión sana de los niños.

Más tarde, se crearía la Ley General de los Derechos De Niñas, Niños Y Adolescentes (LGDNNA), la cual fue publicada el 4 de diciembre de 2014, su última modificación fue el 28 de abril del 2022. En ella, se hace mayor énfasis al derecho al juego que tienen tanto niños como adolescentes, primero lo podemos encontrar en el artículo décimo tercero, en la fracción XII, cuando se hace mención del derecho al descanso y al esparcimiento, más adelante se encuentra más implícito en el artículo quincuagésimo quinto, fracción IV, se menciona lo siguiente: “Disponer acciones que permitan ofrecerles cuidados elementales gratuitos, acceso a programas de estimulación temprana, servicios de salud, rehabilitación, esparcimiento, actividades

ocupacionales, así como a la capacitación para el trabajo” (Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, 2014, p. 33).

Basándonos en esta fracción, se retoma a Caillois (1986) quien menciona que, el juego siempre se separa de la vida cotidiana, teniendo así un espacio y un tiempo dado.

Respecto a lo anterior, De Buen (2014) añade que el juego es una oportunidad para llevar a cabo la creatividad, la reflexión, la aculturación, diversión, entre otras cosas, pero para que se pueda desarrollar se requiere de tiempo y espacio, no solo de eso, sino también de las condiciones necesarias.

Por ello, si bien en los planes de estudio se toma en cuenta al juego, será que ¿hoy en día las instituciones educativas cuentan con espacios específicos para el juego?, y si es así, ¿estos espacios son libres?, por libres se hace referencia a que no se imponga el juego, pues un aspecto primordial es que debe de ser libre, que los niños decidan en qué momento juegan y cuando dejan de jugar, pues en el momento que se impone pierde todo su sentido lúdico y deja de ser un juego.

Un espacio específico para el juego son las ludotecas, pues es en ellas donde el juego es protagonista y mediante este se consolidan diversas habilidades y fortalezas de los sujetos. Respecto a lo anterior, es que se plantea realizar una ludoteca en el Programa PERAJ-UPN.



### 1.3.2 La Ludoteca

La palabra ludoteca etimológicamente se deriva del latín “ludus” y “théke”, ludus significa juego, mientras que théke significa caja, se dice que la ludoteca es una “caja de juegos”. Cabe destacar, que no todas las ludotecas cuentan con juguetes, pues su función se basa en la mejora de la socialización, comunicación, creatividad, entre otros aspectos que intervienen en el desarrollo de los niños. Se considera importante retomar algunas definiciones de ludoteca, las cuales son importantes para esta investigación.

Chapela (2002) menciona que la ludoteca se considera como un acervo, es decir, aquel lugar en el que se ordenan y resguardan los juguetes, los cuales están a disposición de otros. Así también, agrega que una ludoteca, en el ámbito escolar, debe de contar con un programa rector, en el cual los principios, conocimientos, las intenciones, las habilidades e inclusive los puntos de vista no deben ser solo del director o del profesorado, sino que también se debe de tener en cuenta a los padres de familia y a los amigos de la escuela, puesto que en una ludoteca se expresa la presencia cultural de la comunidad local.

Aunado a lo anterior, se encuentra a María Borja Solé, quien es considerada la precursora de las ludotecas en su país (Madrid, España), para Borja (1994) la ludoteca es un espacio ambientado para el juego, pero también para el juguete y no solo eso, un aspecto interesante es que ella habla de la actividad lúdica la cual no debe ser solamente para los niños, sino para todo el público en general.

Así mismo, menciona que las ludotecas nunca son iguales, no hay dos ludotecas iguales, ya que, todas tienen su forma de ser y hacer, cada ludoteca se adapta a su contexto, a sus sujetos, pero no solo eso, cada ludoteca sigue un modelo, el cual se debe adaptar a las necesidades de los sujetos, pero también a las realidades espacio-temporales de los lugares en los que se quieran implementar. Como se mencionó en apartados anteriores, el juego tiene gran importancia en el desarrollo de los niños, pues mediante él se descubre, asimila y comprende la realidad, pero el juego no es visto en todos los países de la misma manera y con ello, las ludotecas no son vistas de la misma manera, es así que Borja plantea dos modelos: anglosajón y latino. El primero se encuentra en países como Suecia, Gran Bretaña y Australia, aquí las ludotecas dependen de recursos gubernamentales y regionales, buscan el bien de la

comunidad. En cuanto al modelo latino, se encuentra en los demás países, se entiende a la ludoteca como un espacio recreativo y cultural que parte del juego.

Posteriormente, Borja (2005) entiende a la ludoteca como el desarrollo de nuevas formas de acción educativa, a partir del juego y del placer, dependiendo así de lo social, cultural y educativo del contexto en el que se encuentre.

Finalmente, Borja y Martín (2012) añadirían que la ludoteca es aquella institución que es recreativa y educativa a la vez, donde se parte del juego y que busca estimular el derecho de jugar por el puro placer del juego, así como promover el juego libre y educar a través de él.

Como se puede ver, Borja en todo momento habla de que la ludoteca no es un espacio estático y rígido, es un espacio que se adapta a sus sujetos en todo momento, a las necesidades que ellos tengan.

Así mismo, Artal (2014) citando a Martínez y Medrano (1983) definen a la ludoteca como lugares abiertos, destinados al tiempo libre, que busca que los niños puedan jugar sin importar situaciones económicas, además son espacios que se alejan del juego en soledad. Mientras que retomando a Cortiella (2007) menciona que son espacios que invitan a jugar, pues lo estimulan gracias a los materiales con los que se cuenta, las ludotecas acompañan, apoyan y animan a los niños en todo momento.

Matallana y Villegas (1999) definen a la ludoteca como lugares de encuentro, éstos se insertan en el tiempo libre de los infantes, pero no solo para la diversión, sino también para la enseñanza y aprendizaje, pues mediante las ludotecas también se educa. Cabe destacar que, para ellos, las ludotecas no enfrasan al juego, aunque el juego es protagonista de estas, lo dejan correr, no lo monopolizan, sino que lo enriquecen, divulgan e impulsan.

Hoy en día, aún es incierto cuál es el origen de las ludotecas, De Buen (2014) menciona que su origen se remonta a 1934 en una escuela municipal llamada "Toy Land" (tierra de juguetes) de los Ángeles California, posteriormente en los años sesenta la UNESCO retoma y lanza la idea a países europeos, promoviendo así la inauguración de más ludotecas. Fue hasta esa misma década que surgieron las primeras ludotecas en Latinoamérica (Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba y Costa Rica), más recientemente se unió México, Panamá y Venezuela.

La UNICEF (2021) en su manual para la implementación de espacios de juego en territorios, citando a Dinello (2006) expone que el surgimiento de las ludotecas en Latinoamérica estuvo asociado a proyectos de lucha marginal, la desocupación, el analfabetismo y la delincuencia e incluso crisis económicas en las que se encontraba inmersa la sociedad. Por ello, estas ludotecas surgen con una dimensión socioeducativa, ya que, la función del juego era suplir las carencias de la educación formal y contribuir a resolver problemas sociales.

El concepto de ludoteca ha ido evolucionando con el tiempo, de acuerdo al contexto, a las necesidades e intereses de la sociedad, por ello, como tal, no hay solo un concepto de ludoteca, pero sí se puede decir que éstas surgieron para entender a poblaciones vulnerables, cumpliendo una función compensatoria y asistencial, con el paso de los años sus funciones se fueron esclareciendo un poco más.

### 1.3.3 Funciones de la ludoteca

Para Matallana y Villegas (1999) las funciones de la ludoteca son demasiado complejas, pues diversos autores las conciben como organización, servicios que presta o simplemente como una articulación de que es una ludoteca, por ende, desarrollan algunas funciones que se verán a continuación en la siguiente tabla:

<b>Función</b>	<b>¿Qué implica esa función?</b>
<b>Función educativa en el tiempo libre</b>	Se basa en que los educadores educan en el tiempo libre de los infantes, esto desde una perspectiva lúdica. Además, se enseña y aprende desde una perspectiva intencional, mediante el ocio.
<b>Función planificadora</b>	Es aquí donde se concentra la programación de la acción de las ludotecas, es decir, encontramos sus objetivos, metas, metodología, actividades e incluso la forma en la que las evaluamos.
<b>Función administrativa y de préstamo</b>	Cada ludoteca debe de tener un control, por ende, requiere de fichas, registros y documentos, tanto en el ámbito financiero como en el préstamo interior y exterior de los materiales.

<p><b>Función de investigación y documentación</b></p>	<p>Esta hace referencia a que cada ludoteca debe de investigar para mejorar, ya sea de forma cuantitativa o cualitativa, estas le servirán para poder desempeñar sus funciones de forma adecuada, además de adaptarse a sus usuarios.</p>
<p><b>Función de coordinación, información y publicidad</b></p>	<p>Las ludotecas deben de tener comunicación con otras ludotecas y no solo eso, sino también con la comunidad en la que se encuentra inserta, para así facilitar su acceso.</p>
<p><b>Función de mantenimiento y control</b></p>	<p>Hace referencia al mantenimiento de la ludoteca, lo que hace que siga funcionando día con día, esta función abarca aspectos administrativos, higiénicos, de almacenamiento, reparación o incluso pedagógico.</p>

*Tabla 6. . Funciones de la ludoteca.*

*Nota: Elaborada con datos de: "Organización y animación de las ludotecas" por M. Matallana y J. Villegas, 1999, (3a ed.)*

De acuerdo con las funciones anteriormente mencionadas, se considera importante destacar tres de los seis puntos que hacen que una ludoteca sea una ludoteca, los cuales de acuerdo con De Buen (2014) citando a Matallana y Villegas (1999) son los siguientes:

- I. Espacios adecuados. Una ludoteca debe contar con espacio adecuado y exclusivo para sus actividades, ya que esto, se requiere para el óptimo desarrollo del juego.
- II. Contar con material adecuado. Este punto no hace referencia solamente a juguetes, sino, material lúdico que responda a las exigencias del juego.
- III. Debe cumplir con un proyecto sociocultural y educativo, puesto que, de esta manera, se podrá distinguir una ludoteca meramente comercial que solo busca lucrar de una ludoteca que de verdad tenga como objetivo el aportar al desarrollo de las personas y grupos.

Con base en el último punto, es muy importante, pues gracias a este se pueden definir cuáles son las funciones que tiene una ludoteca para la comunidad, las cuales de acuerdo con Barbarroja (2008) son las siguientes:

- Es recreativa. Ya que, además de ser un espacio que favorece el juego, también es un espacio divertido para los niños.

- Es educativa. Como se ha mencionado con anterioridad, el juego es un elemento innato de los seres humanos, por ello, una de las funciones principales de la ludoteca es orientar el juego al beneficio del desarrollo de los sujetos. Aunado a lo anterior, Matallana y Villegas (1999) mencionan que las ludotecas son educativas, puesto que mediante el juego libre, se lleva al niño a descubrir nuevos aprendizajes, a los cuales muchas veces no se tiene acceso, ya que, no hay interés o no se cuenta con los recursos necesarios para acceder a ello.
- Socioeconómica. Esta función se debe a que la ludoteca no solo posibilita el juego, sino que también posibilita espacios donde los niños conviven, un aspecto a considerar es que Chapela y Borja, mencionan que la ludoteca debe ser un espacio abierto para los usuarios, sin importar sus condiciones. Así mismo, Matallana y Villegas (1999), añaden que las ludotecas ponen al alcance de todos el juego y la actividad lúdica, es en esta función en la que se puede llegar a caer en la comercialización del juego.
- Comunitaria. Ya que las ludotecas forman parte del entorno comunitario en el que están insertas, para así poder desarrollar su papel educativo. Además, la ludoteca no debe de ser un lugar cerrado y exclusivo solo para una población en específico, debe ser un lugar al que todos los niños o habitantes de la zona puedan acercarse sin obligación alguna. Es así que, se debe promover este tipo de espacios, pues posibilitan el juego y con ello el aprendizaje.
- De investigación. Esto se debe a que a través del juego se pueden estudiar conductas o actitudes de los sujetos. Esto se debe a que mediante el juego se asumen roles y con ello procesos de la sociedad, en ocasiones se pueden encontrar conductas o hábitos destructivos, que con ayuda del juego se pueden llegar a prevenir.

De Buen (2014) citando al JESC (Jugar es crecer) en su manual para la formación de ludotecarios, añade las siguientes funciones:

- Preventiva. Ya que en ella se pueden identificar factores de riesgo e incluso conductas autodestructivas.

- Artística. Se desarrolla aquí la creatividad de los sujetos y no solo eso, sino también su libre expresión.
- Ecológica. La ludoteca apoya al cuidado del medio ambiente, pues sus materiales no son de un solo uso, sino más bien de “reúso”.
- Axiológica. Dentro de la ludoteca se consolidan los valores, como el respeto y la colaboración con el otro.

Además de los autores mencionados con anterioridad, Matallana y Villegas (1999) señalan que, el objetivo principal de las ludotecas es el desarrollo de los sujetos a través del juego y durante su tiempo libre. Se dice que, en este párrafo, están las tres funciones esenciales de una ludoteca, como primer momento el desarrollo tanto personal, social y grupal; en un segundo momento se encuentra la necesidad de jugar, que todo gire alrededor de la actividad lúdica y que a partir de ella surjan más cosas; en un tercer y último momento está el tiempo libre de las personas, es decir que la ludoteca sea un espacio libre de obligaciones, que es lo que requiere PERAJ-UPN, un espacio en el que los niños se puedan sentir libres.

### **1.3.4 Tipos de ludoteca**

Así mismo, aunque todas las ludotecas cumplen funciones similares, no todas son iguales, pues existen distintos tipos de ludoteca, las cuales de acuerdo con Monroy y Sáez (2011) se pueden clasificar por gestión y organización, es así como se localizan las siguientes:

- Ludotecas de titularidad y gestión pública. Lo cual hace referencia a aquellas ludotecas que se encuentran en ayuntamientos, comunidades, etc. Están a cargo de organismos de carácter estatal-gubernamental.
- Ludotecas de titularidad pública y gestión privada. Son lo mismo que las anteriores, pero en estas una empresa privada se encarga de la gestión. Aquí se incluyen a todas aquellas iniciativas de carácter privado.
- Así también, hay ludotecas de asociaciones y fundaciones. De acuerdo con la UNICEF (2021) hacen referencia a aquellas en las cuales participan

organismos estatales-gubernamentales y miembros de la sociedad civil, participan ya sea en el diseño o implementación, además de que comparten distintos niveles de responsabilidad y participación.

Por otro lado, están las ludotecas según los espacios en las que se encuentran, aquí recuperando a De Buen (2014) y Saénz (2014) se mencionan las siguientes:

- Ludotecas públicas y comunitarias. Son aquellas que se encuentran en espacios socioculturales, se encuentran en una comunidad y son para la comunidad. Un ejemplo de estas son: casas de cultura, museos, bibliotecas, etc.

Mientras que las comunitarias, persiguen dos objetivos: desarrollo de la cultura a través de la socialización y el rescate de costumbres y tradiciones populares, como también el cambio social, ya que se parte del juego como un aspecto de transformación e incluso resolución de conflictos sociales. Son de carácter público, gratuito y libre para toda la población de la comunidad en la que esté inserta.

- Ludotecas escolares. Están implementadas dentro de las unidades escolares. Cuenta con actividades lúdicas dirigidas a un público objetivo, por ello, los objetivos llegan a ser muy específicos.

Tienen como principal propósito brindar servicios a los alumnos de la misma escuela, en cuanto al universo poblacional que atienden pueden clasificarse, en ludotecas infantiles o juveniles, según se trate de un centro de la enseñanza primaria o secundaria (Saénz, 2014, p. 32).

En este tipo de ludoteca, se busca incorporar el juego a la cotidianidad escolar para favorecer el aprendizaje significativo, así mismo, busca renovar las prácticas de enseñanza.

- Ludotecas hospitalarias. Funcionan dentro de instituciones de salud. Tienen la finalidad de mejorar la estadía de los niños en los hospitales, y no solo eso, sino que busca, mejores condiciones para la recuperación. Buscan promover el juego libre y por ende también aspectos educativos.

El juego ayuda a la expresión libre de lo que sienten, ya sea frustración, ansiedad, ira o ansiedad, el mismo juego los regula. Además de que, la ludoteca se convierte en un espacio de encuentro con otros.

- Ludotecas terapéuticas o especializadas. Estas se dirigen a niños que presentan alguna discapacidad, es decir que estos espacios tienen material especializado para este tipo de población. Así mismo, buscan ayudar a los niños mediante el juego a superar sus dificultades.
- Ludotecas judiciales. Estas se ubican en organismos judiciales y buscan ayudar a niños que sufrieron abuso sexual y maltrato infantil. Coinciden con el tipo de ludoteca anterior, pues ambas dan terapia a partir del juego.
- Ludotecas móviles o circulantes. Estas llegan a lugares que carecen de propuestas recreativas, además de lugares alejados o que no cuentan con espacios adecuados para el juego. Así mismo, se les puede conocer como “ludotecas itinerantes”. Cabe destacar que esta ludoteca persigue los mismos objetivos que las anteriores, la única diferencia es que esta busca adaptarse al contexto de sus sujetos. Este tipo de ludotecas, se considera que tienen mayor alcance de las anteriores, pues pretende llegar a lugares que carecen de propuestas recreativas.

Cabe destacar, que otra manera de clasificar las ludotecas, puede ser de acuerdo con la población a la que va dirigida, la UNESCO (2021) menciona las siguientes:

- Ludoteca infantil. (niños y niñas)
- Ludoteca para familias. (se busca dinamizar espacios de juego dentro de las familias)
- Ludoteca para adultos. (juego compartido entre adultos)
- Ludoteca para adultos mayores. (destinada en especial para personas de la tercera edad, básicamente se convierte en un espacio de encuentro con otros)

Matallana y Villegas (1999) proponen el uso de ludotecas integrales, en las cuales no existan límites de edad, puesto que el ocio nunca acaba. Es así que, las ludotecas deben de estar a disposición de todas las poblaciones. Aunque hoy en día, la idea de



ludoteca ha ido evolucionando, aún es difícil hablar de ludotecas integrales en nuestro país.

Cabe destacar que, sea cual sea el tipo de ludoteca, sus espacios deben de cumplir con ciertos elementos que le ayuden a cumplir con sus funciones, algunos elementos de acuerdo con Matallana y Villegas (1999) son los siguientes:

Debe contar con espacios que permitan el juego, espacios adaptados, con espacios no solo se hace énfasis en espacios cerrados o locales, sino a espacios físicos, como lo puede ser un jardín, etc. Se tiene que contar con espacios aptos, estimulantes y suficientes para la población. Por ello, se hablará de espacios interiores y exteriores.

- Interiores: Aquí se encuentra la variedad y calidad del juego infantil, la disposición con la que puede acceder a diversos elementos, así como la condición del espacio, tomando en cuenta el tamaño, ubicación, instalaciones técnicas, decoración e inmobiliario. Estos aspectos se adaptan al tipo de ludoteca que se quiera implementar.

En el caso de la ludoteca móvil, este espacio debe permitir el encuentro y la participación, además de ser dinamizador de actividades,

- Exteriores: Un espacio al aire libre suele ser más estimulador para el juego, pues invitan a la exploración, descubrimiento, con ello despiertan la creatividad y la curiosidad. Por ello, la ludoteca móvil permite a los niños acceder a nuevas posibilidades, a distintos tipos de juegos. Cabe destacar que estos espacios deben de ser seguros y contar con diversas posibilidades.

Así mismo, otro aspecto importante de las ludotecas, son los ludotecarios o educadores. Estos son la figura responsable de la ludoteca y aunque no es un término formal como tal, estos se encargan de animar las ludotecas, pues son profesionales especializados en juego y actividad lúdica. Para poder lograr esto, los ludotecarios requieren de conocimientos en planeación, didáctica, diseño y evaluación de programas, pues sus funciones no solo se basan en el trabajo que realizan dentro de la ludoteca, sino en la mejora y promoción de estas.

De acuerdo con Matallana y Villegas (1999), las funciones se pueden clasificar de la siguiente manera:

Función	¿En qué se basa?
<b>Función de organización</b>	Los ludotecarios deben realizar un mantenimiento de materiales, así como, tener un control de los sujetos que acuden a la ludoteca.
<b>Función educativa o pedagógicamente</b>	No solo es educar en tiempo libre, es también orientar a padres y educadores sobre la importancia de la parte lúdica.
<b>Función de animación</b>	Poner en marcha las actividades, pero para lograr esto se debe de llevar a cabo una planeación de estas, las actividades deben de tener un objetivo.
<b>Función de información</b>	Cada cierto tiempo se deben de realizar diversas evaluaciones, para saber si se están cumpliendo con los objetivos deseados, conforme a esto se busca la mejora de las ludotecas.

*Tabla 7. Funciones de la ludoteca*

*Nota: Elaborada con datos de: "Organización y animación de las ludotecas" por M. Matallana y J. Villegas, 1999, (3a ed.)*

Como se puede observar, son diversas las funciones que debe llevar a cabo un ludotecario, relacionándolo con el programa PERAJ-UPN, se puede encontrar el rol del mentor, lo cual, al igual que el ludotecario debe de diseñar, planear, implementar y evaluar diversas actividades que apoyen a sus amigos en diversas áreas de desarrollo, pero muchas veces al realizar sus actividades no se cumplen con sus objetivos o se pierde la parte lúdica, provocando así falta de interés o incluso se llegan a realizar actividades que no tienen un sustento alguno. Es así que, se propone el uso de una ludoteca móvil para que los mentores puedan llevar a cabo sus actividades y no solo eso, sino que tengan un impacto positivo en las áreas de desarrollo de sus amigos.

No cabe duda, que sea cual sea el tipo de ludoteca, busca destinar tiempo y espacio para el juego libre, favoreciendo así el desarrollo integral de sus usuarios. Respecto a lo anteriormente mencionado, podemos concluir que se considera importante que

el sistema educativo tome en cuenta lo imprescindible que es el juego para el desarrollo de los niños, hoy en día, el juego no está del todo presente en los planes de estudio como se pudo ver en el primer apartado “juego y educación”, aún se le llega a excluir sabiendo que es un derecho de todos los niños.

Fundación Arcor (2019) entrevistando a Patricia Sarlé, habla de que el juego es un contenido de enseñanza y de valor cultural que promueve el desarrollo integral de los niños, por ello la escuela no debe de ser ajena a él, la escuela debería enseñar mediante el juego, ya que el juego puede llegar a ser un potente medio para la enseñanza y el aprendizaje de diversos contenidos, para lograr esto, se requiere también del docente, pues debe incluirse en el juego, ya que, debe de ser promotor, parte del juego y observador de este.

El juego debe ser un aspecto central del aula, hoy en día, como se ha mencionado en reiteradas ocasiones no es así, se deja a un lado, se cree que el juego es solo de “niños”, pero no se piensa en lo imprescindible que es, por ello, se busca la creación de un espacio didáctico y recreativo, en donde los niños puedan jugar libremente y con ello socializar y comunicarse con otros. Es decir, una ludoteca, una ludoteca móvil, puesto que PERAJ no cuenta ni con recursos ni con la estructura necesaria para hacer una ludoteca fija, por ello, este tipo de ludoteca podrá ayudar tanto a mentores como amigos para poder llevar a cabo sus actividades y no solo eso, un espacio el que no se sientan tan limitados como es el caso de la biblioteca infantil.

## **CAPÍTULO 2. JUEGO Y COMUNICACIÓN**

Como se pudo ver en el capítulo anterior, el juego tiene muchos beneficios en el desarrollo de los niños. Uno de estos beneficios, se encuentra en las habilidades sociales, por ello, en este capítulo se abordará la comunicación, ya que es la base de estas habilidades, pues solo sabiendo comunicarnos es que se puede interactuar y convivir con otros.

En un primer momento, se esboza el concepto de comunicación, para así poder dar paso a los elementos que intervienen en este proceso, los modelos comunicativos, elementos que forman parte de la comunicación y las barreras comunicativas. Por último, se retoman la comunicación en los procesos educativos, universos lingüísticos y barreras comunicativas que se encuentran en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **2.1 La comunicación**

Como bien se mencionó en el capítulo anterior, el juego es una actividad que permite al sujeto establecer una serie de acciones que lo ayudan a desarrollar ciertas capacidades y habilidades, así mismo a través de su acción establece una vía para llevar a cabo la socialización con otros sujetos y por ende es un puente que permite establecer la comunicación, que es una de las capacidades más importantes que se puede poseer.

Así, por lo tanto, el ser humano, como sujeto social, requiere de relacionarse con otros para poder desarrollarse y comprender el medio que le rodea, pues es incapaz de alcanzar dicho desarrollo sin la interacción con el mundo, por ello, conforme va creciendo, se le va transfiriendo información que le ayuda a consolidar las condiciones que le permiten interactuar en sociedad. Pero para recibir dicha información se hace uso necesario de la comunicación, el cual se considera una herramienta esencial para el establecimiento de las relaciones sociales, puesto que al comunicar se comparten ideas, opiniones, gustos, valores, normas, reglas o ideologías.

De esta manera, la comunicación cobra gran relevancia en el desarrollo de los sujetos, pues forma parte del ser humano desde que nace y está presente a lo largo de la vida del sujeto, así como también el juego está presente en todos los ámbitos y etapas de

crecimiento del ser humano, por ello se puede establecer una relación entre ambas, ya que por medio del juego, los sujetos llevan a cabo una interacción consigo mismos, con otros o inclusive con objetos, lo que los lleva a entablar un diálogo para poder llevar a cabo el juego, así los individuos a través de ello van comunicando ideas, propuestas, añaden o modifican reglas, lo que les permite adquirir habilidades comunicativas que les posibilita el adentrarse al mundo de las relaciones sociales.

En vista de lo expuesto en los párrafos anteriores, dentro de este capítulo se desglosa el concepto de comunicación, el cual es necesario comprender para identificar la relevancia que tiene el consolidar las habilidades comunicativas por medio del juego y cómo a través de un espacio como la ludoteca se posibilita dicha consolidación.

La palabra comunicación, al igual que el término “juego”, tiene un carácter polisémico, puesto que se puede encontrar una variedad de definiciones en torno a ello, tal como lo hace ver Maletzke (1992) quien indica que el vocablo comunicación, no solo se usa en el ámbito científico, sino también hasta en el lenguaje cotidiano, es así que se retoma a algunos autores para exponer algunas de las definiciones establecidas, a través de las cuales también se pueda explicar el proceso que conlleva, las herramientas que entran en juego, así como las barreras que se pueden presentar en torno a ello.

Si bien la comunicación es entendida usualmente como el proceso por medio del cual se transmite una información de una persona a otra, hay autores que han ampliado más la definición, como Ongallo (2007) quien considera que “la comunicación es, ante todo, un proceso de intercambio, que se completa o perfecciona cuando se han superado todas las fases que intervienen en el mismo” (p. 11).

Por otra parte, Guardia de Viggiano (2009), aborda a la comunicación como “un proceso interactivo e interpersonal. Proceso, en cuanto se producen etapas, e interactivo e interpersonal, porque ocurre entre personas y este compuesto por elementos que interactúan constantemente” (p. 15).

Al respecto, Fonseca et al. (2011), plantea que

Comunicar es, llegar a compartir algo de nosotros mismo. Es decir, es una cualidad racional y emocional específica del hombre que surge de la necesidad de ponerse en contacto con los demás, cuando intercambia ideas que adquieren sentido o significación de acuerdo con experiencias previas comunes (p. 2).

Por otro lado, González (1995), plantea a la comunicación como un proceso esencial de la vida humana, ya que, en él, se basa la calidad de los sistemas interactivos, pues los sujetos forman su personalidad. Así mismo, en su obra "Personalidad y Educación" menciona que la comunicación es un proceso de interacción social que se da en las actividades humanas. De esta forma, se expresan necesidades, emociones, ideas, etc.

Con relación a lo anterior, Mencos (2008), recupera a E. Pichón. Riviere, en su obra "El Proceso Grupal de Psicoanálisis a la Psicología Social" quien plantea que:

Comunicación es todo proceso de interacción social por medio de símbolos y sistemas de mensajes. Incluye todo proceso en el cual la conducta de un ser humano actúa como estímulo de la conducta de otro ser humano. Puede ser verbal, o no verbal, interindividual o intergrupala (p. 7).

De acuerdo con las definiciones anteriores, se reafirma que la comunicación es una de las capacidades fundamentales que son parte del ser humano, aunque no es una actividad exclusivamente humana. Pero sí se puede decir, que la comunicación es como un motor de la vida humana, puesto que se considera al ser humano como un ser biopsicosocial, el cual requiere de la interacción con los otros para conocer el mundo que le rodea, ya que a través del proceso comunicativo el hombre genera un vínculo de conexión con otros, en el cual recibe información que organiza, sintetiza y reelabora nuevos datos por medio de la experiencia que adquiere a través del diálogo, haciendo evidente una relación de causa y efecto, pues recibe y al mismo tiempo ofrece información que permite modificar su forma de ser y pensar. Por lo tanto, para que el ser humano pueda cubrir sus necesidades es necesario establecer relaciones humanas, pues no se puede construir en solitario.

Así, también para poder establecer esas relaciones, hace uso indispensable de un lenguaje, el cual es constituido por un conjunto de códigos, símbolos y signos, que se utilizan para hacer una mejor representación del mensaje que se quiere transmitir, por ello es indispensable que los sujetos participantes dentro del proceso comunicativo posean los mismos significados para tener una mejor interpretación del mensaje, esta es una cuestión que se desglosa de mejor manera más adelante.

Además de que la comunicación permite al sujeto crear un sentido de pertenencia, pues la comunicación es la base fundamental de los sistemas sociales, tal como lo recupera Salazar (s.f.) citando a Luhmann, quien enuncia que “la comunicación es la célula de que están hechos los sistemas sociales. Si no hay comunicación, no hay sistema social” (p. 1). Y cuando se habla de sistemas sociales, se habla de los grupos familiares, estudiantiles, laborales o de juego, pues la comunicación permite comprender lo que se lleva a cabo dentro de cada grupo social. Así mismo, la comunicación tiene relevancia en la formación de la personalidad del sujeto, pues al estar interactuando con otros va estableciendo vínculos a través de los cuales comparte vivencias, inquietudes, deseos, acuerdos o normas que van determinando su actuar como ser social.

Ahora bien, para poder establecer la comunicación, es necesario involucrar una serie de elementos y factores que hacen posible su proceso, pues cada uno de ellos funciona como un engranaje que permite el proceso comunicativo, es así como el lenguaje, los elementos del modelo básico de comunicación, los símbolos y el contexto cultural inciden en el acto comunicativo, por lo que para poder comprender mejor lo que conlleva dicho proceso es necesario conocer cada uno de los elementos o factores que intervienen en la comunicación humana.

### **2.1.1 Lenguaje**

De acuerdo a los diversos modos en los que los seres humanos intercambian ideas, es decir, a través de símbolos, signos o códigos, por medio de los cuales se transmiten significados o valores a otros sujetos, constituyen lo que es el lenguaje, puesto que el lenguaje es una serie de signos lingüísticos estructurados que permiten comprender lo que se quiere comunicar, pues el uso del lenguaje por parte de los

sistemas sociales posibilitan las relaciones y las acciones de transformación sobre un medio social, así también posibilita dar paso a formas concretas de conducta, pues permite una interpretación o tipo de comportamiento.

Tal como lo plantea Torres (2010) quien considera al lenguaje como un medio de comunicación formado por un sistema de signos arbitrarios codificados que posibilitan la representación de la realidad en ausencia de esta, así también considera que cada signo está formado por un significante y un significado y que, por lo tanto, dicho sistema está socialmente implantado y que solo por medio de la interacción social se aprende, siendo así el lenguaje una función mental que facilita al hombre comunicarse con sus semejantes y consigo mismo.

Por otra parte, Torres (2010) también considera que se debe de diferenciar dos niveles de lenguaje, por una parte, la comprensión, la cual es necesaria para que la comunicación sea efectiva, pues los sujetos deben estar en sintonía con la relación existente entre los signos lingüísticos y al contexto que se refiere, mientras que del otro lado está la expresión, el cual refiere a que el lenguaje nace de la necesidad de comunicar, por lo que su adquisición y desarrollo solo se posibilita a través de la interacción social.

Se tiene entonces que el lenguaje consta de una serie de representaciones y conceptos que el sujeto debe ser capaz de interpretar para poder comprender en su totalidad y así poder garantizar una comunicación eficaz, pero también se requiere que quien envía el mensaje tenga claridad en las ideas o pensamientos que desea expresar, ya que también depende de ello, el poder establecer un buen canal comunicativo.

Por lo tanto, se considera al lenguaje como el gran instrumento que permite la comunicación, puesto que se ve como el elemento esencial que permite al hombre comprender su mundo, es decir, a través del lenguaje se van construyendo representaciones de las cosas que nos rodean, así también se le ve como el instrumento estructurante del pensamiento y de la acción, pues desempeña una función central en el desarrollo y progreso del conocimiento, así como un factor regulador de la personalidad y comportamiento del sujeto como ser social. Por tanto, el lenguaje es visto como el principal medio de comunicación, no obstante, cabe



destacar que no es el único medio, puesto que también se emplean sonidos, gestos, posturas, dibujos o inclusive las formas de comportarse, también comunican.

### **2.1.1.1 Funciones del lenguaje**

Existen algunas funciones trascendentales del lenguaje que posibilitan la expresión de ideas o sentimientos de maneras diversas, es decir, cuando el sujeto quiere comunicarse con otros, existen funciones del lenguaje que acompañan las intenciones básicas de ese intercambio de información, por lo que el ser humano hace usos distintos del lenguaje dependiendo del mensaje que se quiere transmitir, es así como Fonseca et al. (2011) recuperando a Bühler (1973), distingue las siguientes funciones:

- **Función representativa:** a través de esta función el lenguaje transmite un contenido, el cual requiere de un sistema de signos representativos de sucesos o cosas. Siendo propio del ser humano, quien es capaz de simbolizar con ideas su realidad.

En la función representativa, el emisor hace uso de un lenguaje para referirse a su entorno o factores externos, al acto comunicativo, de las cuales da cuenta o informa objetiva y verídicamente, por lo que es un lenguaje específico, cuyo propósito es transmitir o dar a conocer algún dato, con la característica de que el emisor no puede aportar su opinión al momento, usualmente se ve reflejado en discursos científicos o divulgativos.

- **Función expresiva:** esta función se asocia con el emisor, pues a través de ella se manifiesta el estado psíquico del hablante, es decir, comunica sus sentimientos, deseos, opiniones, etc., manifestándose con singular claridad, esta función se puede presentar sobre todo en el lenguaje de los niños.

Como bien se menciona, esta función se centra en la transmisión de los estados de ánimo, emociones, sentimientos o deseos del emisor, los cuales se pueden referir en algo en particular.

- **Función apelativa:** por medio de esta función se busca actuar sobre el oyente, es decir, en llamar o dirigir la atención del receptor por medio de oraciones imperativas.

Esta función plantea que el emisor busca generar una reacción en el receptor y modificaciones en su conducta, haciendo alguna pregunta u orden por medio de un lenguaje coloquial, por ejemplo, ¿hiciste la tarea?, ¡mírame cuando te hablo!

A continuación se puede observar un breve resumen de las funciones del lenguaje.

<b>Función del Lenguaje</b>	<b>¿De qué trata?</b>
<b>Representativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es propia del hombre</li> <li>- Ayuda a simbolizar ideas</li> <li>- Transmite mensajes, todo mediante signos, códigos e incluso símbolos.</li> <li>- También se le conoce como función referencial o informativa.</li> <li>- El emisor emite un mensaje, por ende el objetivo de esta función es <i>transmitir</i>.</li> </ul>
<b>Apelativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esta función busca llamar la atención del <i>oyente</i>.</li> <li>- También se le conoce como función conativa.</li> <li>- El emisor emite un mensaje, en el cual busca obtener una <i>respuesta</i> de su oyente.</li> <li>- La podemos encontrar en forma de pregunta o incluso de una orden.</li> </ul>
<b>Expresiva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifiesta el estado psíquico.</li> <li>- No es meramente humana, los animales también se comunican de esta manera.</li> <li>- Se le conoce también como función emotiva o sintomática.</li> <li>- <i>Transmite sentimiento, emociones y estados de ánimo.</i></li> </ul>

Tabla 8. Funciones del lenguaje

Nota: Elaborada con datos de: "Comunicación oral y escrita" por M. Fonseca, M. Correa, M. Pineda y F. Lemus, 2011, (1a ed.)

De esta manera, se puede identificar las diversas formas en las que se puede emplear el lenguaje al momento de expresar algún mensaje, pensamiento u opinión, por lo que la función del lenguaje va más allá de la simple acción de transmitir o recibir un

mensaje, pues se pone en juego la información que realmente se quiere transmitir o el tipo de comunicación que se busca mantener.

### 2.1.2 Modelos de comunicación

Los modelos de comunicación permiten representar la dinámica que hay entre los elementos del proceso comunicativo, los cuales permiten representar de manera simplificada como se da la comunicación entre los sujetos, si bien existen diversos modelos debido a las variadas concepciones de los investigadores que se han centrado en este tema, solo se retoman los siguientes ejemplos:

- Modelos lineales: Este tipo de modelo, de acuerdo con Aguado (2004) concibe a la comunicación como un proceso lineal y unidireccional entre el emisor, quien transmite un mensaje al receptor, de quien no se recibe de respuesta, es decir, no hay una retroalimentación para saber si el mensaje fue entregado o si el mensaje fue recibido, pero quizás no se sabe si hubo una comprensión efectiva o errónea. De los ejemplos básicos que se han utilizado para mostrar gráficamente este tipo de modelo es el modelo Shannon-Weaver, el cual incluye los siguientes elementos:

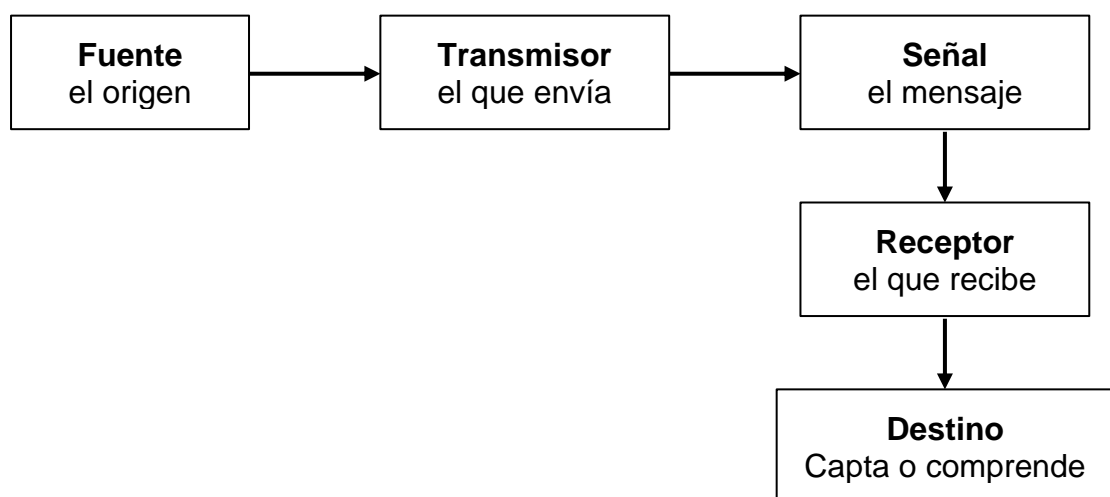


Figura 1. Modelo de comunicación lineal. Adaptado del modelo Schannon-Weaver (p. 7).

Nota: Adaptada de: "Comunicación oral y escrita" por M. Fonseca, M. Correa, M. Pineda y F. Lemus, 2011, (1a ed.)

- Modelos circulares: Con base en el modelo de Shannon-Weaver se crearon modelos cada vez más complejos que permiten visualizar el proceso comunicativo, como el modelo circular, Aguado (2004) plantea que este tipo de modelo surge debido a la introducción del feed-back en las primeras concepciones lineales de la comunicación, el cual hace alusión a la respuesta o retroalimentación del mensaje emitido por el emisor hacia el receptor, puesto que se hace un énfasis al efecto que produce la acción comunicativa en el receptor, quien al recibir el mensaje genera una reacción, dando paso así a una nueva interacción comunicativa. Por su parte, Fonseca et al. (2011), añade que en este modelo se agrega nuevos elementos al proceso comunicativo como la codificación, el cual se entiende como la fase de construcción de ideas para expresar un mensaje por parte del emisor, la decodificación que es la manera de interpretar y comprender el mensaje por parte del receptor y el ruido, que se consideran como las barreras que se pueden presentar y que afecta la comprensión efectiva del mensaje.

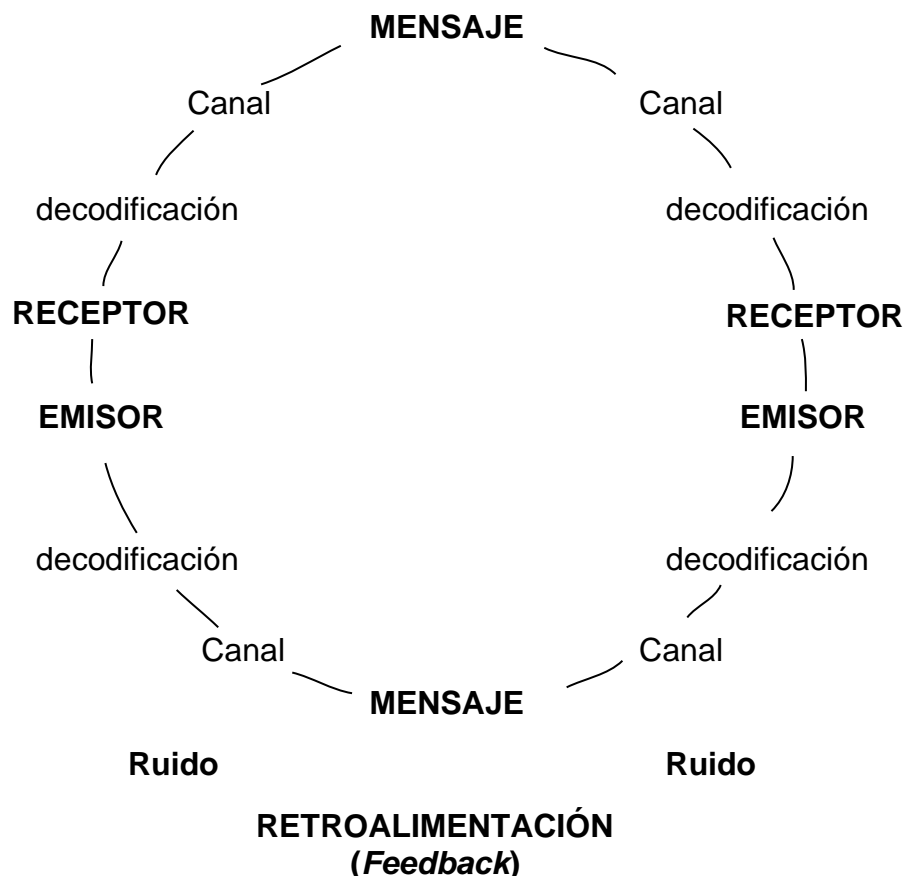
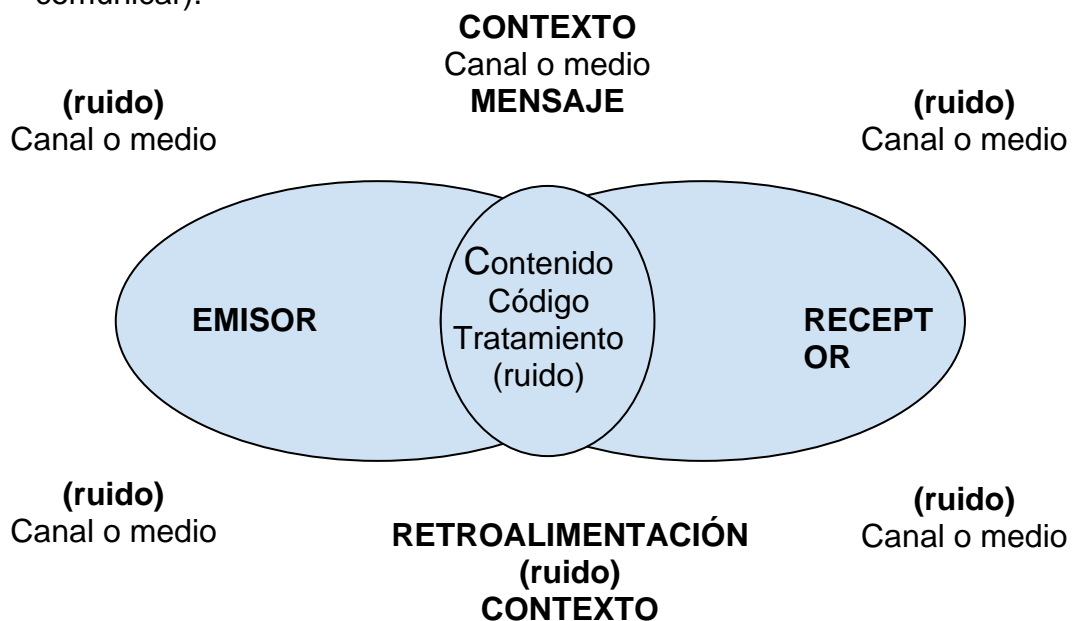


Figura 2. Modelo de comunicación circular

Nota: Adaptada de: "Comunicación oral y escrita" por M. Fonseca, M. Correa, M. Pineda y F. Lemus, 2011, (1a ed.)

- Modelos transaccionales: Los modelos circulares han permitido completar un enfoque de intercambio e influencia recíproca entre los sujetos que llevan a cabo el proceso comunicativo, ya que tanto el emisor como el receptor están en igualdad de rol, es decir, hay una simultaneidad, puesto que el emisor al estar transmitiendo cualquier mensaje, el receptor también lo comunica, a pesar de que no lo exprese, sino que lo hace por medio de la reacción al mensaje. En este modelo los elementos que se agregan y destacan son los marcos de referencia (como habilidades, aptitudes, conocimientos, cultura), los medios o canales, la retroalimentación, los ruidos que pueden interferir, la influencia del contexto, así como el uso de un código (lenguaje), un contenido (ideas que se transmiten) y un tratamiento (las formas aprendidas para comunicar).



*Figura 3. Modelo de comunicación transaccional.*

*Nota: Adaptada de: "Comunicación oral y escrita" por M. Fonseca, M. Correa, M. Pineda y F. Lemus, 2011, (1a ed.)*

Si bien en cada uno de estos modelos se plantean elementos diferentes, coinciden en tres principales que son el emisor, el mensaje y el receptor, que indudablemente son elementos que no pueden faltar en el proceso comunicativo. Cada uno de los elementos comunicativos mencionados en los modelos constituyen un esquema cerrado que permiten llevar a cabo de la mejor manera posible el proceso

comunicativo, si bien, la comunicación de cierta manera es abierta y móvil, es necesario cerrar el circuito para que realmente se lleve a cabo.

En todo acto comunicativo, tanto el emisor como el receptor tienen gran importancia para la emisión de códigos y mensajes, sin embargo, la mayor parte de la labor del proceso comunicativo cae en el receptor, puesto que tiene la tarea de que el mensaje que recibe tiene que captarlo de manera consciente o inconsciente, de forma que le permita decodificarlo para así generar una retroalimentación que permita provocar una acción y así establecer un circuito cerrado.

En resumen se puede decir que la comunicación se da mediante signos, con la intención de transmitir ideas por medio de un mensaje, lo cual implica un código, es decir, se requiere de un medio de transmisión y sobre todo de un emisor y un receptor, así como tener en cuenta que la comunicación no se da porque sí, sino porque trata de transmitir un mensaje y del cual se puede recibir una retroalimentación, lo que permite saber si el mensaje emitido por el emisor ha sido entendido y lo que permitirá establecer un diálogo, lo que podemos ver reflejado en la interacción de grupos sociales familiares, escolares o de juego.

### **2.1.3 Elementos de la comunicación**

Hasta este punto la comunicación se entiende como un proceso de transmisión de un emisor a un receptor, en el cual intervienen una serie de elementos, dichos elementos son fundamentales para el proceso comunicativo y, por lo tanto, es necesario conocer cada uno de estos elementos, para ello se retoma a David K. Berlo, quien en su obra "El proceso de la comunicación" (1984, pp. 24-40), menciona cada uno de los elementos que forma parte del acto comunicativo, los cuales se presentan a continuación:

- Fuente (codificador): Es el origen del mensaje, que proviene de una persona, grupo o institución, que genera un mensaje que se busca transmitir.
- Emisor: Es el sujeto que emite o envía el mensaje. De cierta manera, el emisor también codifica, por lo que fuente y emisor se pueden considerar como un solo elemento cuando el mismo sujeto crea el mensaje y lo transmite.

- Receptor: Es el sujeto o grupo a quien se dirige el mensaje, por lo que se considera el destinatario objetivo de la comunicación, en este caso el receptor cuenta con capacidades para decodificar el mensaje y de responder, las cuales son habilidades comunicativas como oír, leer, escribir, hablar o procesar información; conocimientos sobre el tema, la situación o la gente; actitudes para juzgar la fuente, el emisor, el tema o la situación; sistema social, es decir, un grupo al que se pertenezca, región o país donde viva el emisor y receptor.
- Mensaje: Es el contenido que se quiere expresar y transmitir por el emisor al receptor. El mensaje se conforma por tres elementos, el código, que es un sistema estructurado de signos o tipos de lenguajes; el contenido, que son las ideas que constituyen el mensaje, y el tratamiento, que es una forma o estilo de comunicar las cosas con la intención de facilitar la comprensión del mensaje.
- Canal: Medio o vehículo por el cual se lleva a cabo la transmisión del mensaje.
- Retroalimentación: Es el elemento que permite saber si el mensaje fue recibido y comprendido de manera efectiva o errónea, puesto que es la clave que propicia la interacción entre el emisor y el receptor, pues ambos se aseguran de que el mensaje fue recibido y compartido.
- Ruido: Son las barreras que se pueden presentar en cualquier momento del proceso comunicativo, provocando malentendidos, confusiones, desinterés o que el mensaje no llegue a su destinatario.
- Contexto: Este elemento hace referencia al ambiente físico, al estado psicológico y a la situación social en que se encuentran inmersos tanto el emisor como el receptor al momento de entablar el acto comunicativo. (Berlo, 1984)

Cada uno de estos elementos comunicativos son componentes esenciales para el desarrollo del envío y recepción de los mensajes, por lo que cada elemento cumple un rol e influyen en el proceso comunicativo, el cual puede ayudar a lograr el éxito del mensaje o a distorsionarlo.

#### **2.1.4 Comunicación verbal y no verbal**

La comunicación verbal se refiere a aquella cuando se hace uso del lenguaje de forma oral o escrita, a través de la cual se expresa lo que se piensa o siente. Por medio del lenguaje oral, los sujetos se comunican vocalmente, mientras que por el lenguaje escrito se da por medio de signos gráficos que son percibidos por la vista.

Por otro lado, la comunicación no verbal es aquella que se manifiesta por medio de canales distintos a la comunicación verbal, ya que esta se expresa por medio de las posturas, señas, señales, gestos o miradas, siendo así el cuerpo humano el instrumento principal comunicativo de emociones, sentimientos o estados de ánimo. Generalmente por medio del lenguaje corporal se transmite una mayor información que la que se puede dar de manera verbal, por lo que este tipo de comunicación suele ser más espontánea e inconsciente.

Ahora bien, Pérez et al. (2013), plantea que la comunicación no verbal se divide en tres partes:

- La que se manifiesta por medio de gestos, las manos, posturas o miradas.
- La que corresponde al tono de voz empleado o la velocidad al hablar.
- La distancia personal que se implementa para tener seguridad, aspecto que depende de los interlocutores y del contexto en el que se encuentren.

Es así como se identifica que la comunicación no verbal, está compuesta de diversas formas de expresión, al igual que la comunicación verbal. Es por ello, que también se ha planteado el hecho de que existe una serie de factores asociados a dicho lenguaje, que se engloban dentro de tres disciplinas que son la paralingüística, la kinésica y la proxémica, que de acuerdo con Pérez et al. (2013) dichos factores se pueden asociar al lenguaje verbal o al comportamiento, es por ello por lo que se retoma lo planteado por el autor, sobre cada una de las disciplinas mencionadas.



- **Paralingüística:**

Pérez et al. (2013) refiere que es aquella que se encarga de estudiar los aspectos no semánticos del lenguaje, es decir, se analiza las características que se emplean cuando un sujeto habla verbalmente como el tono de voz el cual se modula por la tensión que se crea en las cuerdas vocales y que se relaciona con el sentimiento y la expresión que se emplea como dudas, sarcasmo o confianza; el ritmo que es la fluidez verbal con la que se expresa el sujeto; el volumen, que es la intensidad con que se habla; los silencios o pausas que se hacen durante el diálogo o el timbre de voz que es el registro que permite distinguir a una persona de otra, por lo que cada una de estas características son cuestiones que están sujetas al emisor, ya que dependiendo del estado emocional en el que se encuentre o de las intenciones que tenga, será la manera de transmitir el mensaje.

- **Kinésica:**

Esta disciplina se encarga de analizar la expresión facial, la cual se manifiesta a través de la cara por medio de gestos que expresan sentimientos o actitudes del emisor; también se analiza la mirada, pues de acuerdo con Pérez et al. (2013) a través de los ojos se transmite gran cantidad de información, como el hecho de si se está prestando atención o no al interlocutor; la postura es otro aspecto que acompaña a la comunicación verbal, pues el sujeto puede mostrar una postura rígida, encogida o tensa al entablar un proceso comunicativo, acompañado del movimiento de las piernas, brazos, manos, lo cual se puede considerar como un reflejo del carácter que tiene el sujeto.

- **Proxémica:**

Estudia el espacio y la distancia que guardan los sujetos al comunicarse verbalmente, para Pérez et al. (2013) dicha distancia depende de una serie de factores como el grado de intimidad, el motivo del encuentro, la personalidad, la edad y la cultura del sujeto, es así como dependiendo de dichos factores será la distancia que se interponga entre los interlocutores.

Estas disciplinas se pueden observar a continuación de forma sintetizada.

Paralingüística	Kinésica	Proxémica
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se produce con los órganos del aparato fonador.</li> <li>- Estudia características que no pueden ser consideradas como verbales (tono de voz, ritmo, volumen, silencios y timbre), ya que dependen de las circunstancias del emisor.</li> <li>- Por ende, su función es acompañar/apoyar la comunicación oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Busca analizar la expresión facial, miradas, posturas.</li> <li>Expresión facial: Los gestos que se realizan con la cara ayudan a transmitir una gran cantidad de información, expresar sentimientos y actitudes.</li> <li>Miradas: Los ojos transmiten mucha información, la mirada indica que se está escuchando al interlocutor.</li> <li>Posturas: Las posturas son el modo en que se mantiene el cuerpo cuando se está sentado, acostado, caminando o de pie. Suelen reflejar emociones de los sujetos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es la disciplina que estudia el espacio y la distancia que guardan las personas cuando se comunican con otros. La distancia es consentida de la siguiente forma:</li> <li>- Distancia íntima. Este espacio está reservado para amigos cercanos y familia.</li> <li>- Distancia personal. Se da con personas conocidas, el círculo íntimo.</li> <li>- Distancia social. Se da en conversaciones formales.</li> <li>- Distancia pública. Se emplea en discursos, conferencias.</li> </ul>

*Tabla 9. Disciplinas de la comunicación*

Nota: Elaborada con datos de: "Comunicación y atención al cliente" por H. Pérez, J. Pérez, L. López, y C. Caballero, 2013, (1a ed.), <http://calameo.download/006136136e9e10bc4e7a1>

En efecto la comunicación no verbal también tiene gran influencia en el proceso comunicativo, ya que manifiestan ciertas aptitudes que pueden reflejar si dicho proceso se está llevando a cabo de manera exitosa o no, pues la variabilidad de las circunstancias y del contexto permiten llevar a cabo también una interpretación del mensaje, por lo que si al comunicar alguna idea o pensamiento y esta no coincide con lo que se expresa a través de los gestos, postura o entonación de la voz puede crear un conflicto en la comprensión del mensaje, ya que este no se puede captar como se desea comunicar realmente.

### 2.1.5 Comunicación interpersonal

La comunicación interpersonal es aquella que se lleva a cabo cara a cara, la cual puede ser uno a uno o uno y más personas, en este tipo de comunicación se posibilita el habla y el escucha, así mismo se van compartiendo significados e información tanto de manera verbal como no verbal de manera continua.

Fonseca et al. (2011), plantea que la forma en las personas comparte sus ideas y sentimientos ha propiciado numerosos estudios en diferentes ámbitos, por lo que se han desarrollado una serie de características que permiten tener un conocimiento y una comprensión más profunda de este tipo de comunicación, las cuales son las siguientes:

- Es *diádica*, puesto que se da recíprocamente entre dos personas, siendo la forma más básica de interacción humana, uno a uno.
- Así también es *espontánea*, ya que no requiere de una planeación, puesto que surge de manera natural y, por lo tanto, para que esta sea eficaz dependerá de la flexibilidad y de la sensibilidad que tenga tanto el emisor como el receptor para establecer identificación, confianza y empatía.
- Por otra parte, es *variable*, pues se ve afectada constantemente por factores internos de los sujetos como el cambiar de idea, actitud o comportamiento, y de factores externos como del contexto o de la situación en el que se está enviando y recibiendo el mensaje.
- Así mismo es *única*, ya que los mensajes se emiten de manera individual, con aspectos verbales y no verbales únicos, cobrando un significado la expresión racional y emocional del mensaje de acuerdo con el contexto y tiempo tanto del emisor como del receptor.
- Y finalmente es *dinámica*, porque hay un constante intercambio de mensajes entre el emisor y el receptor, manifestándose tanto de manera verbal como no verbal.

Con la comunicación interpersonal hay una complementariedad, pues esta forma de comunicación constituye la sociedad, pero también constituye al sujeto, pues al estar

en interacción e intercambiando información se van modificando signos, símbolos, claves, significados, vivencias o experiencias que son parte de la personalidad de los sujetos y, por lo tanto, el individuo se va conformando con base en esas ideas o concepciones que va recibiendo de los otros.

### **2.1.6 Barreras de la comunicación**

En todo proceso comunicativo se pueden presentar dificultades que obstaculizan la transmisión del mensaje, este tipo de obstáculos usualmente se conocen como “ruidos”, los cuales pueden ser tanto internos como externos, lo que perturba a alguno de los elementos que componen el proceso comunicativo, provocando la distorsión del mensaje, entorpeciendo así parte del proceso. Un ejemplo de ello es cuando dos personas están conversando y de pronto se escucha un ruido proveniente de algún lado, se interrumpe la conversación y ya no se presta atención a lo que se estaba comunicando y, por lo tanto, no hay una buena comprensión de lo que se dijo. Así también, se puede dar el caso de que, en una discusión alguno de los sujetos que es partícipe del proceso, pueda tener prejuicios sobre el tema en cuestión, cerrándose en su propia percepción y negándose a escuchar lo que la otra persona quiere comunicar, evitando que el acto comunicativo ocurra de manera eficaz y fluida.

Es así como De Gasperin (2005) plantea que el propósito de la comunicación es vincular, establecer un tipo de puente entre las personas o grupos; sin embargo, este objetivo no siempre se logra y no precisamente por la falta de comunicación, porque comunicación siempre hay, sino que existen fallas u obstáculos en la misma que impiden el establecer vínculos entre los sujetos.

Con relación a esto, el autor describe quince obstáculos comunes que se presentan en la comunicación y, por lo tanto, en las relaciones humanas, los cuales son los siguientes:

1. No escuchar: Sobre ello, De Gasperin (2005), considera que es la barrera más importante de la comunicación. Así también agrega que la base de las relaciones humanas es la capacidad de comunicarse y para ello es necesario saber escuchar, pero para aprender a escuchar es necesario aprender a callar,

estar en silencio, pues muchas veces, al estar dialogando, no se presta completa atención a lo que se nos está comunicando, pues inmediatamente ya se está preparando la respuesta. Por otra parte, no se trata solo de captar las palabras, sino también de comprender las situaciones, señales y el lenguaje no verbal, es decir, todo lo que no se dice de manera verbal, pues como se ha dicho, comunicamos más de manera no verbal, por lo tanto, la habilidad para escuchar debe ir más allá de las palabras.

2. El poder, la ideología, el estatus: Se considera que el poder puede corromper y que lo primero que corrompe son las relaciones humanas, pues hay sujetos que al estar en un puesto o una situación que conlleva poder, tienden a manifestar actitudes arrogantes, en las que creen saber más que los demás o el hecho de no pertenecer al mismo estatus económico y social, así como el no compartir una ideología, ya sea por ejemplo política o religiosa, ocasionan un distanciamiento entre las personas, pues muchas se suelen aferrar al poder, a su estatus o a su ideología.
3. El prejuizar, adivinar, suponer: De Gasperin (2005) menciona que muchas veces se tiende a juzgar antes de tiempo, es decir, se emite un juicio antes de conocer los hechos, que, según el autor, no se capta la realidad objetiva sino la realidad neurótica creada en la mente, cosa que también sucede con el adivinar y el suponer, pues también son construcciones mentales que limitan el ver y comprender la realidad de las personas tal cual están pasando, por lo tanto, el suponer las cosas o el adivinar de lo que se trata lleva a meterse en conflictos y en consecuencia a la separación entre las personas.
4. Las actitudes negativas y la subjetividad: De Gasperin (2005), considera que las actitudes son disposiciones que se tienen de nuestras reacciones hacia las personas o cosas, por lo que cuando son actitudes positivas se facilitan las relaciones humanas, pues hay un mejor control del ambiente, hay tolerancia, se evitan conflictos, se es servicial, entre otras cuestiones. Sin embargo, cuando se manifiestan actitudes negativas, limitan a la persona, pues esta no se permite progresar, no escucha, emite opiniones negativas hacia las personas o cosas, etc. Mientras que la subjetividad, es la mera experiencia individual y personal de cada sujeto, la cual puede estar influenciada por

creencias, sentimientos, ideas, preferencias o experiencias únicas que se moldean a la perspectiva de cada individuo y con base en ello recrea al mundo, por lo tanto, las experiencias subjetivas llegan a influenciar en las relaciones humanas de manera variada, ya que dichas experiencias no se pueden generalizar ni compartir.

5. La superficialidad: Esta se manifiesta en conversaciones frívolas o temas intrascendentes, es decir, situaciones en las que se comunican cosas que tienen poca relevancia y carecen de un sentido, lo cual, según De Gasperín (2005), genera pobreza mental, es decir, una persona superficial es alguien quien no tiende a analizar la esencia de las cosas o personas, es poco seria en lo que comunica y hace, por lo que está limitando el establecer relaciones profundas con algunas personas.
6. La rutina de vivir: La vida es un ciclo de situaciones repetitivas que se viven de manera cotidiana, lo que ocasiona algunas veces que la rutina se vuelva al carente en la vida de los sujetos y lo mismo pasa con la comunicación y las relaciones humanas, pues diariamente se conviven con los mismos familiares o compañeros de trabajo, lo que lleva a que el sujeto vaya perdiendo de “vista” a los otros sujetos, pues es estar constantemente con ellos, la relación se va deteriorando y se les deja de prestar atención, pues se acostumbran a una manera de ver y vivir la vida que dejan de captar lo extraordinario de lo ordinario, es así como este tipo de personas se limitan solo a envejecer, mientras que hay otras que buscan vivir la vida cada día, aprenden y evolucionan por medio de cada relación que establecen, pues a través de esas relaciones generan experiencias de aprendizaje.
7. El engaño, la mentira: De Gasperin (2005) añade que las mentiras y engaños suelen romper las relaciones humanas, pues la mentira separa a las personas, mientras que los engaños las hace distantes o lejanas. Por otro lado, se hace uso de ellas cuando se quiere evitar un conflicto y, por lo tanto, la resolución de este.
8. El lenguaje: Al hacer uso de las palabras, muchas veces no se emplean de manera correcta, pues al intentar comunicarse los sujetos pueden no precisar de manera correcta en lo que quieren expresar y se limitan a tratar de

esclarecer lo que quisieron decir, así mismo el receptor no busca comprender la precisión del mensaje, lo que lleva a malentendidos.

9. El miedo: De Gasperín (2005) menciona que este sentimiento se puede presentar cuando el sujeto está a punto de realizar algo nuevo o al encontrarse frente a un momento no habitual, por lo que el miedo se presenta como un mecanismo de defensa, por lo que el miedo puede afectar negativamente la comunicación y las relaciones humanas, sobre todo en aquellas que implican una comunicación profunda con otra persona en la que se pone de manifiesto los sentimientos, pues en ocasiones se busca la manera de evitar hablar de lo que verdaderamente se siente, por ejemplo respondiendo medio en broma, así también las personas se pueden mostrar de una manera totalmente distinta a su forma de ser, ya que se pueden mostrar de manera autoritaria o pasiva.
10. La crítica destructiva: En este obstáculo se pone de manifiesto los juicios de valor, pues hay sujetos que toma una postura de “juez” y, por lo tanto, juzgan todo cuanto sucede a su alrededor, lo que ocasiona que las personas se alejen de ese tipo de personas, pues hay una gran diferencia entre emitir una opinión propia a juzgar o criticar, pues al opinar se habla solo por uno, es decir en primera persona, mientras que señalar algo de manera tajante y definitiva es juzgar el hecho en sí. Por ejemplo, uno puede expresar “a mí no me gusto la canción” que decir “esa canción no vale pena” y muchas veces esto se tiende a justificar diciendo que es una crítica constructiva, por lo que es necesario aprender hablar por uno mismo que dar, por hecho que todos piensan y siente lo mismo que uno.
11. Las lenguas y la cultura: De Gasperín (2005) menciona que las lenguas ponen de manifiesto diversas formas de realidad, pues cada lengua tiene su propia visión del mundo de acuerdo con su cultura, pues hay cosas que, en nuestro país, estado o comunidad, significan una cosa y en otros algo completamente diferente, por lo que las diferencias culturales y las diversas lenguas ocasionan situaciones de incomprensión, frustración y de malentendidos, pues solo se capta una parte de la realidad desconociendo la otra.
12. El creer que solo existe una realidad (la nuestra): La manera en la que el sujeto ve al mundo, es decir, la imagen o visión que tiene de la realidad, no es la

realidad en sí misma, sino la interpretación que se hace de lo que ve. Este obstáculo se puede relacionar con el suponer y la subjetividad, pues se suele dar por sentado que se tienen la misma perspectiva de los hechos, cuando no es así, de acuerdo con De Gasperin (2005), los sujetos adjudican un significado a los acontecimientos y que estos cada que se repiten se le interpretan de la misma manera, sin embargo, aquello que el sujeto considera como una realidad verdadera es tan solo su propia percepción de dicha realidad. Por ello, es necesario que el sujeto sea capaz de captar la otra realidad y de comprender que también es válida como la suya, pero para ello es necesario trabajar un proceso de crecimiento de habilidades que permitan mejores relaciones humanas.

13. La prisa, la impaciencia: En muchas ocasiones los individuos cometen errores por la falta de tiempo o la impaciencia que muestran en sus relaciones sociales, pues al establecer algún diálogo lo suele hacer de manera precipitada y sin cerciorarse de sí el mensaje fue comprendido, pues se está tan acostumbrado de vivir de manera acelerada que poca atención presta a lo que dice y a lo que le comunican.
14. El modo de comunicarnos: Con frecuencia se pueden presentar conflictos al momento de comunicarnos y muchas veces esto se debe no a lo que decimos, sino al cómo lo decimos, pues se puede pedir algo que a nuestra propia percepción no tiene nada de malo, sin embargo, quien recibe el mensaje reacciona de manera molesta por el modo utilizado para pedir ese algo.
15. El no empatizar: Este obstáculo hace alusión a que usualmente no se comprende la situación que le puede estar pasando a la otra persona, a menos que al sujeto que le está comunicando haya experimentado la situación que le comparte y de esa manera surge la aceptación; sin embargo, las personas deberían de aprender de ponerse en el lugar del otro aun sin vivir realmente la situación que presenta esa persona, lo que permite establecer un puente importante en las relaciones humanas (De Gasperin, 2005).

Al tener en cuenta estos obstáculos permite hacer una introspección de la manera en cada sujeto se comunica, pues la mayor parte del tiempo se cree que se comunica de



manera correcta las ideas, pensamientos o sentimientos, sin ni siquiera percatarse de la manera que se hace, de los gestos o posturas corporales que se ponen de manifiesto al expresar verbalmente o si al escuchar a alguien realmente se es capaz de comprender lo que está diciendo.

Por su parte, Ongallo (2007) recupera a Antons (1978), quien en su obra estudia la comunicación humana y hace el planteamiento sobre los problemas que ocasionan que los sujetos les sea difícil entenderse en el desarrollo de una conversación, establece que hay defectos tanto en el emisor como en el receptor tales como:

Emisor:

- Puede no organizar sus pensamientos antes de hablar.
- Se puede expresar con imprecisión.
- Se encierra demasiado en un enunciado, lo que puede desconcertar al que escucha.
- Hace uso de demasiadas ideas en sus juicios, sin relación alguna.
- Habla sin detenerse debido a la inseguridad que siente, sin pensar en la capacidad de comprensión del interlocutor.
- Pasa por alto la respuesta del hablante anterior, ocasionando que no responda de manera oportuna a lo que se había dicho previamente.

Receptor:

- Puede no prestar la atención debida.
- Estar pensando su respuesta y ensayarla, en lugar de escuchar atentamente.
- Solo se enfoca en ciertos detalles, en lugar de tomar en cuenta el sentido de las afirmaciones principales.
- Tiende a prolongar el pensamiento del hablante, es decir, repite más de lo que el interlocutor ha dicho.
- Intenta encajar en sus esquemas mentales lo que no es de su dominio.

Con base en estos defectos queda claro que existen diversas perturbaciones que alteran el proceso comunicativo. Y estos defectos no están exentos de presentarse en los salones de clases, pues en el proceso comunicativo que se da en el ámbito educativo también puede enfrentar obstáculos como que los alumnos estén hablando y no presten atención al profesor, que la voz del profesor sea muy baja o cansada, que el tema que se está explicando ya lo conocen y, por lo tanto, no muestran interés en escuchar en ese momento o hay prejuicios sobre el tema, o el estar estudiando el mismo tema por un largo periodo de tiempo y así mismo puede haber situaciones personales que afectan que el estudiante pueda entender el mensaje que le están enviando.

Debido a esto, el profesor tiene la tarea de desarrollar la capacidad de captar esos mensajes que le están comunicando sus alumnos para buscar soluciones, de manera que el proceso comunicativo sea más eficaz y fluido. Así que este tema se aborda de manera más completa en el siguiente apartado.

## **2.2 Comunicación y educación**

En todas las instituciones, así como en las educativas, se producen un sin fin de interacciones, ya sea entre compañeros o incluso con los docentes, pero para lograr estas interacciones se requiere de la comunicación. Por ende, cada institución tiene su propio estilo de comunicación, pues, este se adapta a las reglas, normas, pautas e incluso a los roles que son asumidos.

De acuerdo con González (1995) la comunicación en el sistema educativo se ha visto de manera histórica como autoritaria, unidireccional y poco participativa, incluso se ha llegado a definir a la educación como una mera transmisión de conocimientos, dejando a un lado el diálogo como función directa de la comunicación.

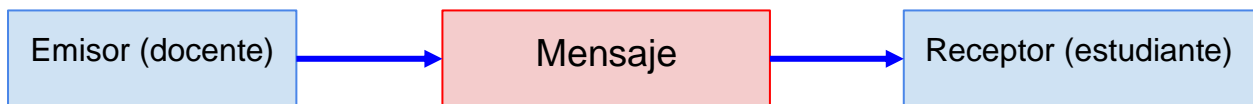
Respecto a lo anterior, Kaplún (2002) añade que cada concepción de educación subyace a una práctica de la comunicación, es decir, a cada “tipo” de educación existe una práctica determinada de la comunicación, resaltando tres distintos modelos (educación que pone énfasis en los contenidos; énfasis en los efectos y énfasis en el proceso), es así que, “estos tres modelos no se dan nunca químicamente puros en la

realidad, sino un tanto entremezclados, y se encuentran presentes los tres en distintas proporciones en las diversas acciones educativas concretas” (Kaplún, 2002, p. 16).

### 2.2.1 Modelo educativo que pone énfasis en los contenidos

El primer modelo de educación para Kaplún (2002) hace énfasis en los contenidos, es decir, se basa en la transmisión de conocimientos y valores de una generación a otra, pues, los docentes son los “instruidos”. Por ende, la comunicación es vertical, autoritaria y en forma de monólogo, en donde claramente no hay diálogo, ni participación alguna. El estudiante es solamente un oyente que se habitúa a la pasividad.

El objetivo de este modelo, es que el estudiante aprenda a través de la memorización y repetición. Por ello, el modelo de comunicación es el siguiente:



*Figura 4. Modelo que pone énfasis en los contenidos*

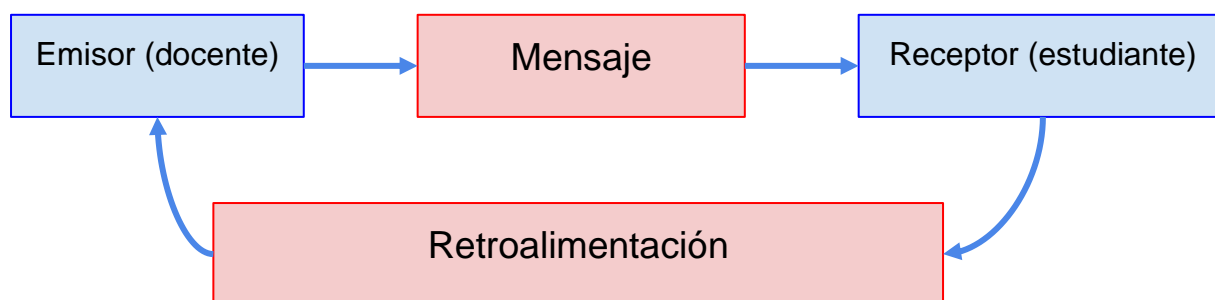
*Nota: Adaptada de: “Una pedagogía de la comunicación” por M. Kaplún, 2002, (1a ed.)*

Es decir, el emisor emite un mensaje para su receptor, el cual escucha pasivamente. Esto responde a un modelo de comunicación unidireccional, ya que solo se dirige a una dirección.

### 2.2.2 Modelo comunicativo que pone énfasis en los efectos

El segundo modelo del que nos habla Kaplún (2002) es la educación que hace énfasis en los efectos. A diferencia del modelo anterior, en este se encuentra la “retroalimentación”, se dice que este tipo de educación busca convencer y persuadir a los receptores. De acuerdo con el autor, este modelo puede caer en el conductismo, es decir, puede llegar a manipular y condicionar a los sujetos, por ejemplo, en los exámenes o conductas dentro del aula que pueden tener efectos negativos o positivos.

El modelo de comunicación es el siguiente:



*Figura 5. Modelo que pone énfasis en los efectos*

*Nota: Adaptada de: "Una pedagogía de la comunicación" por M. Kaplún, 2002, (1a ed.)*

Es decir, el emisor emite un mensaje para el receptor, pero ahora aparece un nuevo elemento que también se conoce como feedback o mejor conocida como retroalimentación, la cual está a cargo del receptor, esta retroalimentación busca comprobar si el mensaje fue comprendido como el emisor quería.

Este modelo de comunicación, está presente en la vida cotidiana, ya que, se encuentra en los medios de comunicación, con el marketing o incluso en la propaganda política.

### **2.2.3 Modelo comunicativo que pone énfasis en el proceso**

Por último, se localiza la educación que hace énfasis en el proceso, la cual, Kaplún (2002) define como el modelo que no se preocupa tanto por los contenidos, sino en la interacción con la realidad y el desarrollo de los sujetos.

La educación es vista como práctica, acción y reflexión desde el contexto del sujeto para así poder transformar su realidad, es decir, es vista como un proceso permanente, en el cual nadie se educa solo, todos se educan entre sí, el educador es un acompañante que facilita el aprendizaje, todo esto mediante un proceso libre donde cada vez se decide con mayor autonomía.

No solo es transmitir conocimientos, Kaplún (2002) habla de aprender a aprender, razonar y tener conciencia crítica, no obstante el gran problema está en que el raciocinio no está ejercitado y no se puede ver más allá de lo que está al alcance.

Este modelo se basa en la participación activa de los sujetos, ya que solo así se llega al conocimiento, pues se aprende de lo que se vive y no solo de lo que se puede leer y escuchar.

Así mismo, la educación es considerada un hecho social, aunque en este modelo también se da una transmisión de conocimientos, la diferencia la encontramos en su modelo de comunicación, pues parte del diálogo, el debate y la participación, para que así los sujetos conozcan su realidad y consoliden su pensamiento crítico, es así que, se vuelve en una relación horizontal, como se muestra a continuación:

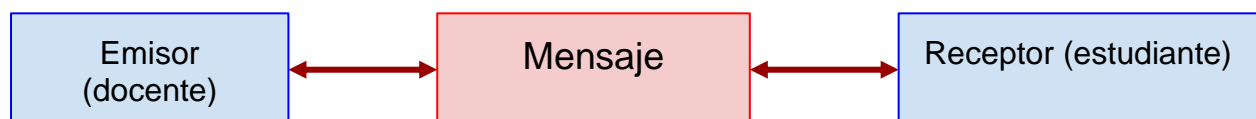


Figura 6. Modelo que pone énfasis en el proceso

Nota: Adaptada de: "Una pedagogía de la comunicación" por M. Kaplún, 2002, (1a ed.)

El objetivo de este modelo es que los sujetos piensen, critiquen y reflexionen de lo que los rodea.

Estos modelos son importantes, ya que, Cruz (2013) menciona que una buena comunicación entre docente y estudiante, garantiza que el trabajo del docente sea de mayor calidad, favoreciendo esto al estudiante, puesto que se promueve el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues la base de la educación es la comunicación.

A través de la comunicación se brinda la enseñanza y a su vez se ejerce una influencia educativa sobre el escolar... Un buen profesor, por tanto, es un incansable buscador de codificaciones óptimas para la comunicación de lo que desea que sus alumnos aprendan. En el ámbito escolar, profesores y alumnos son los principales protagonistas de estas relaciones entre educación y comunicación y según la estrategia que se utilice para la organización del proceso pedagógico, se manifiestan formas y concepciones diferentes con respecto a la educación como proceso comunicativo (Cruz, 2013, p.5).

Respecto a lo anteriormente mencionado con Mario Kaplún, se considera importante retomar la teoría de la comunicación desde un enfoque didáctico, la cual menciona que la educación tiene el fin de comunicar para propiciar la adquisición de aprendizajes, de acuerdo con Hernández (2019) recuperando a Bernardo (2011) menciona que:

En una primera vía el profesor es el emisor de un mensaje (los contenidos) y el alumno es el receptor del mismo, quien a su vez puede, o no, mandar nuevas informaciones (retroalimentación) al emisor, dependiendo de cómo haya recibido y procesado esos mensajes (segunda vía). Si no los mandase estaríamos ante una enseñanza o comunicación de corte tradicional. En cambio si los manda estaríamos ante una comunicación y un proceso de aprendizaje activo que, a través del feedback, informaría sobre cómo va ese proceso comunicativo / educativo. Por otra parte, para la transmisión del mensaje tanto el emisor como el receptor utilizan algún medio que serían en este caso las estrategias, las actividades y los recursos materiales (p. 134).

Sin embargo, aunque la función de la escuela es el facilitar y promover la comunicación, no siempre ha sido así, pues como se ha mencionado, en ocasiones se abusa del discurso académico, consideran al alumno como un agente pasivo e incluso se llegan a tener conductas agresivas. Además, el tipo de comunicación se puede alterar por el tipo de comunicación que se tenga entre escuela y entorno social.

Por ello, Charles (1991) menciona que la escuela no es una institución que actúe de forma aislada, forma parte de una gran cantidad de instituciones que a su vez también forman parte de la educación, la cual, se encarga de constituirnos como seres sociales, nos hace adquirir e interiorizar elementos y herramientas necesarias para poder interactuar socialmente.

Como se mencionó al inicio del párrafo, la escuela no es una institución que actúe de forma aislada, es así que Charles menciona las siguientes instituciones:

- La familia, ya que, antes de ser estudiantes, los sujetos son hijos de familia y esto no puede ser ignorado. La familia es el primer contacto con el mundo, brinda materia simbólica que poco a poco es interiorizada, lo cual ayuda a comprender el mundo en el que se está inmerso.

Los sujetos cuando acuden a la escuela traen consigo valores, conductas, etc. que fueron interiorizadas en su familia. La escuela y la familia deben tener una buena relación para evitar contradicciones en la formación, que lo único que logran es confundir a los sujetos. Por ende, aquí interviene la comunicación.

- La comunidad, Charles (1991) menciona que, la educación inserta a los sujetos en una comunidad con relaciones recíprocas, por ello, la formación depende de la comunidad en la que se está inserto. Esta comunidad tiene historia, tradiciones, cultura y valores.

Es importante que la escuela conozca y respete eso, sin olvidarse que debe cambiarla y desarrollarla, para así tener mejores resultados en la formación, además de fomentar compromiso con el desarrollo comunitario. Es decir, que la comunicación también tiene una estrecha relación con la comunidad, pues ambas son base del proceso educativo.

- Los medios masivos de comunicación. Los medios masivos de comunicación. Estos están presentes en el día a día y todos tienen contacto con estos, los niños en su mayoría crecen viendo T.V., escuchando la radio o utilizando el internet, pero ¿estos medios son negativos?, Charles (1991) menciona que estos pueden ser aprovechados por el sistema educativo, ya que:

I. Ayudan a tener aprendizajes más diversos.

II. Muestran que el conocimiento no es algo acabado, sino que más bien es una construcción continua, nos ayuda a construirlo, de manera fresca y actualizada.

Pero, ¿será que la comunicación en los procesos educativos únicamente está presente en los factores anteriormente mencionados?, la respuesta es no, ya que, la comunicación también está presente en el salón de clases, además, como se mencionó anteriormente, la comunicación se presenta de diversas maneras.

De acuerdo con Charles (1991) la comunicación en el aula se puede encontrar inmersa en cuatro universos lingüísticos.

#### 2.2.4 Universos lingüísticos

- Lenguaje escolar. Es un lenguaje oficial, la mayoría de las veces se encuentra en los avisos/comunicados para la comunidad educativa. De igual manera, en este lenguaje se localizan las características de los salones de clases, ya que en estos, hay ciertos límites sobre comportamientos y acciones que se pueden realizar en su interior.

El salón de clases es donde se lleva a cabo el aprendizaje, por lo tanto, el mobiliario escolar está organizado y distribuido con el fin de lograrlo, por ejemplo: el orden de los pupitres puede facilitar la atención y la interacción, tener pocas ventanas para evitar distraerse, los colores, etc.

- El lenguaje magisterial. Es el lenguaje de la autoridad, pues en su mayoría lo utilizan los docentes con sus alumnos, no solo es lenguaje verbal, es también la entonación, mirada, sonidos y gesticulación.

Como se ha mencionado, el lenguaje es el principal instrumento para poder transmitir lo que se siente y se piensa. En el caso del lenguaje magisterial, el docente es quien pregunta, controla el diálogo y establece las reglas para el uso correcto del lenguaje. Un ejemplo de estos son las participaciones, aunque la participación es libre, es el docente quien asigna los turnos para que cada quien hable.

- El lenguaje de los alumnos. Este lenguaje se caracteriza por ser más informal y espontáneo, se da con los compañeros de clase. De acuerdo con Charles (1991) con el paso del tiempo el lenguaje se va transformando, de modo que, se empieza a diferenciar la manera de comunicarse con las personas. Pues el lenguaje, está relacionado con los grupos sociales.
- El lenguaje de los textos. Este tiene relación con los contenidos del currículum escolar, en ocasiones estos definen lo que se debe aprender y lo que se debe enseñar. Se encuentra en los textos escolares e implican una interpretación de la realidad.

Como se ha visto, la comunicación dentro del proceso educativo no solo ocurre en el momento de las clases, cuando el docente está hablando de un tema, o cuando entre



compañeros de clase comentan lo aprendido o situaciones personales. Se encuentra de distintas formas, en la comunicación dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, el entorno social y el lenguaje de la misma aula. Esto se debe a que la comunicación no es solamente verbal. Por ende es importante mencionar los estímulos verbales, los cuales hacen notar cosas que no se comunican con palabras.

### **2.2.5 Estímulos verbales**

Un ejemplo de lo anterior, es que los docentes y estudiantes comunican incluso cuando no quieren comunicar, sus actos dicen lo que las palabras no quieren decir, o incluso su lenguaje no verbal ayuda a la mejora de su comunicación verbal. Por ende, los docentes deben ser buenos comunicadores o inteligentes verbalmente, para ello deben de tener en cuenta distintos aspectos o estímulos, de acuerdo con Hernández (2019) son los siguientes:

- Estímulos verbales. Estos hacen referencia a lo que decimos, a las palabras, literalmente.
- Estímulos vocales. Aquí se localizan tres aspectos importantes, la entonación, velocidad y volumen. Es decir, que estos aspectos dependen de diversas circunstancias, por ejemplo, el estado de ánimo tiene gran impacto en la forma en la que nos comunicamos. Respecto a este estímulo, podemos retomar que Kaplún (2002) menciona que el lenguaje tiene dos dimensiones, una cognitiva y una afectiva, pues es así que:

Los seres humanos nos comunicamos para intercambiar informaciones y conocimientos, para analizar una determinada cuestión, para razonar, para pensar juntos. Pero nos comunicamos también para expresar emociones, sentimientos, afectos, esperanzas, ensueños. Basta pensar en los gestos: una caricia, una palmada afectuosa en el hombro del compañero que está triste, un apretón de manos no tienen «significado» racional; no tienen valor de información, de conocimiento. Y, sin embargo, dicen y significan muchísimo (p.103).

Es decir, no solo se comunican ideas o pensamientos, sino también sentimientos y emociones, los cuales repercuten en la entonación, tono de voz y velocidad con la que se comunica.

- Estímulos físicos. Es decir, la comunicación no verbal. Por ejemplo, las facciones de la cara, los movimientos, la gesticulación, entre otras. Como docentes es importante tener en cuenta estos aspectos, pues de no hacerlo gran parte de la información que alguien quiere comunicar se perderá o simplemente no tendrá un impacto.
- Estímulos situacionales o ambientales. Este aspecto hace referencia al contexto, como también a los aspectos que se quieren comunicar.

Estos estímulos ayudan tanto a docentes como alumnos a comunicarse sea cual sea la circunstancia en la que se encuentren. De forma general, se encuentran de la siguiente forma:

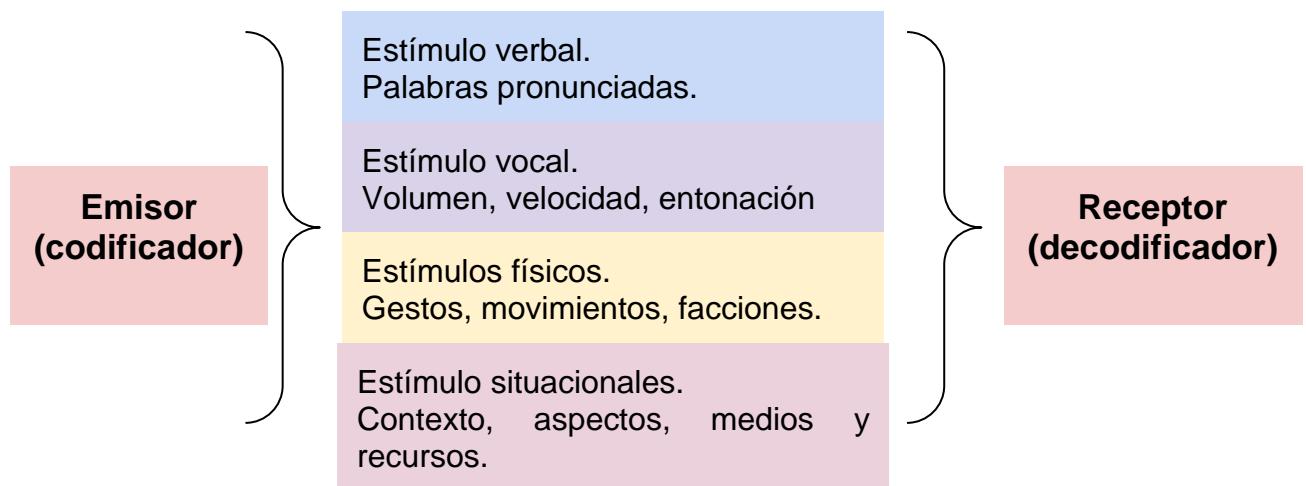


Figura 7. Tipo de estímulos en la comunicación de Hennings (1975) citado en Hernández (2019).

*Nota: Elaborada con datos de: "La comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: su papel en el aula como herramienta educativa" por R. Hernández, 2019. CAUCE. Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas. (41), 133-155. [https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce41/cauce\\_41\\_009.pdf](https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce41/cauce_41_009.pdf)*

Así como existen estímulos que favorecen la comunicación, también existen barreras las cuales ya fueron mencionadas en el apartado anterior, pero situándose en el contexto educativo, las cuales se desglosan en el siguiente apartado.

## 2.2.6 Barreras comunicativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

A pesar de que las barreras comunicativas ya fueron vistas en apartados anteriores, se considera importante saber cuál es la relación de estas barreras con el proceso educativo.

Existen diversos factores que llevan a que algunas asignaturas sean más agradables que otras, entre estos factores se localiza la forma de comunicarse de los docentes, ya sea de una forma fácil de comprender o de una forma que te produce bostezos y sueño, de acuerdo con Hernández (2019), esto se debe a cuatro factores que muchas veces se olvidan o simplemente no se les da la importancia que merecen.

- I. Distancia. Esta permite observar que tipo de relación se quiere tener en el aula. De acuerdo con Hernández (2019) recuperando a Hall (1966), se puede centrar en cuatro círculos concéntricos, los cuales son los siguientes:
  - A. Espacio íntimo. Este solo se extiende a 46 centímetros aproximadamente, si se invade este espacio puede resultar incómodo y tensión.
  - B. Distancia personal. Esta comprende de los 46 centímetros a 1.22 metros, esta distancia es la recomendada para estar con los amigos, o incluso entre docente-estudiante, favoreciendo así la participación y el diálogo. En el caso de PERAJ, está en la distancia que se permite con los amigos, lo que permite poder llevar a cabo las actividades de mentoría.
  - C. Distancia social. Se sitúa entre los 1.22 y 3.66 metros. Esta distancia es la que se encuentra en las calles, se evita a toda costa el contacto físico, incluso puede estar presente en el aula. Cabe resaltar que en esta distancia se deja a un lado la comunicación no verbal.
  - D. Distancia pública. Se encuentra más allá de los 3.66 metros. Se pierde completamente la comunicación no verbal, además la retroalimentación es muy mínima o incluso nula.

La distancia en el aula es muy importante, ya que, esto repercute en la participación y atención de los estudiantes. Por ende, los docentes deben dominar las distancias,

para así poder tener una mejor comunicación con sus alumnos, donde se haga presente la comunicación verbal y no verbal. Además, como se mencionó con anterioridad, la forma en la que está acomodado el inmobiliario puede ayudar o perjudicar en la comunicación.

- II. Control vocal y corporal. Hernández (2019) menciona que aquí se encuentra el volumen de voz, el cual siempre debe ser acorde a la distancia que se presente, además, para poder llamar la atención se requiere de una entonación en las palabras. En cuanto al lenguaje corporal, este siempre se da de manera espontánea y como se mencionó en diversas ocasiones, el lenguaje corporal llega a decir más que las palabras, pues, mediante este se transmiten diversos mensajes, pensamientos, ideas o incluso sentimientos y emociones.
- III. Control de palabras. La forma en la que se expresan las ideas, repercute ya sea positivamente o negativamente al momento de transmitir un mensaje. Por ende, no ocupar las palabras correctas puede impactar negativamente en el proceso comunicativo.

Estas barreras se pueden ver de forma más particular en ciertas actitudes de los alumnos, las cuales de acuerdo con Hernández (2019) recuperando a Hennings (1975) son tres las que tienen mayor impacto.

- Poco interés. Esto se debe a que en ocasiones los estudiantes no presentan interés por temas vistos en clase o simplemente no les causa algún estímulo o motivación aprenderlo. Así mismo, se localiza la anticipación a lo que dirá el otro, dejando a un lado la explicación porque se supone lo que dirá, así mismo está la “meta-ignorancia”, la cual implica pensar que se ha comprendido sin haber comprendido nada por tener la mente en blanco.
- Interpretaciones erróneas. Quiere decir que los estímulos no son comprendidos por todos de la misma manera, es decir, se realiza una propia deducción a partir de los intereses propios. Para evitar este tipo de barrera, es importante que el proceso comunicativo sea lo más claro posible, para que así el mensaje sea interpretado de manera correcta.
- Encubrimiento conductual. Es decir, cuando las personas no se muestran tal cual son, por ejemplo, no decir lo que se piensa o siente por el rechazo en el

lugar donde se encuentre. En el caso de las aulas, se presenta que los estudiantes muchas veces se comportan de diferente manera a como se comportan en casa o participan poco por miedo.

Como se ha podido observar en lo anteriormente expuesto, es importante tener en cuenta distintos aspectos que pueden interferir los procesos comunicativos en las aulas, pues de no hacerlo se pondrían barreras que imposibilitan el proceso comunicativo, o simplemente se caería en conversaciones tipo monólogo, sin tener retroalimentación alguna.

Además, como se ha mencionado en diversas ocasiones, la comunicación es la base de la educación, ya que esta permite expresar y transmitir con otros. Aunado a lo anterior, Hernández (1996) afirma que el papel de la educación gira en torno a la comunicación, pues en todo momento debe favorecer la interacción, apropiación cultural y con ello, la formación ciudadana. Es así que, la pedagogía no debe perderla de vista en ningún momento, pues es uno de sus principales objetivos

No cabe duda que la comunicación tiene una gran importancia en la vida humana, pues es considerada la base de las relaciones sociales en las que los sujetos están inmersos. Es así que, para el programa PERAJ-UPN tiene gran importancia el área comunicativa, ya que gracias a ella los mentores pueden trabajar en las fortalezas y debilidades de sus amigos, pero, ¿de qué manera se pueden comunicar con sus amigos?, ¿será que mediante el juego pueden fortalecer sus lazos comunicativos?, éstas son algunas cuestiones que serán planteadas en siguientes apartados.

## **CAPÍTULO 3. JUEGO Y SOCIALIZACIÓN**

En el capítulo anterior se hablaba de la comunicación como un proceso de intercambio de información, el cual tiene una función determinada en el desarrollo de los sujetos, una de estas funciones es la socialización.

Por ello, en este capítulo se abordará a la socialización. De esta forma, en un primer momento se abordará el concepto de socialización, sus fases y característica que tiene, así como los modelos de socialización que existen.

En un segundo momento, se abordarán los agentes socializadores, así mismo, se retomará la teoría sociocultural de Vygotsky dando así paso al último agente socializador, el cual es la escuela, haciendo énfasis en la importancia de la socialización en la educación, retomando así las pedagogías lúdicas.

Por último, se hablará de la importancia de la ludoteca y el juego dentro del proceso comunicativo y de socialización de los niños.

### **3.1 La socialización**

Como se ha mencionado, la comunicación es una herramienta esencial para el desarrollo personal, social y educativo de las personas, pues es a través de la comunicación, se van adquiriendo e interiorizando ciertos aprendizajes que les permite a los sujetos adaptarse al mundo en el que viven.

Es así como el poder entablar un diálogo, les permite a los sujetos adentrarse en el mundo de las relaciones humanas desde que nacen básicamente e ir construyendo su vida en sociedad, puesto que van creando vínculos con las personas que le rodean y de quienes reciben información que les permite comprender el contexto en el que se encuentran inmersos.

Por lo tanto, la comunicación es un mecanismo que posibilita el proceso de la socialización, el cual es necesario para que los sujetos vayan construyendo actitudes y aptitudes que les ayude a conformar su identidad personal y sienta las bases para su desarrollo integral, es así que una vez ahondando en el tema de la comunicación

es necesario ahora abordar el tema de la socialización, así que, para tener un panorama claro sobre el tema se debe partir de su significado.

Si bien para comprender el término de socialización existen diversas definiciones tal como sucede con la comunicación, de igual manera se retomará algunos autores que nos permitan comprender la esencia de su concepto.

De acuerdo con Castoriadis (2002), socializar es parte de la vida humana, de la supervivencia, parte indispensable de la construcción de la identidad y personalidad. Por otra parte, Shaffer (2000), agrega que “la socialización se refiere a los procesos por medio de los cuales se transmiten las normas de una sociedad específica de una generación a la siguiente” (p. 287).

Por su parte, Espigares (2009), plantea que la socialización se entiende como:

El proceso mediante el cual una persona interioriza la cultura de su grupo y gracias al cual los miembros de una colectividad aprenden y hacen propios los modelos de la sociedad en que viven.

Es este un proceso que se desarrolla durante toda nuestra vida, y en el cual las costumbres, normas sociales y todo lo demás que forma lo que llamamos cultura, son asimiladas por la persona y pasan a ser parte integrante de la personalidad del individuo, permitiéndole adaptarse al medio social en el que le toca vivir (p.4).

Mientras que, Simkin y Becerra (2013), menciona que la socialización es “el proceso en el cual los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias, a partir del contexto socio-histórico en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes de socialización” (p.5).

Así mismo, Díaz (1988), desde un enfoque conductual, considera que se entiende a la socialización como:

Un proceso de aprendizaje de un repertorio social adecuado al medio, como el elemento integrador del individuo y su medio, así, pretende que el individuo “aprenda” por medio de estímulos y refuerzos, las normas, valores y costumbres que le ofrece el medio social, para que se adapte mejor a él (p. 2).

De acuerdo con las definiciones anteriores, los autores en términos generales definen a la socialización como un proceso que es parte de la vida del ser humano desde que nace y, por lo tanto, es un proceso continuo de su desarrollo, en el cual los sujetos van incorporando valores, reglas, normas, ideas, creencias, actitudes, aptitudes y roles, esto mediante la información que reciben de los agentes socializadores, los cuales comprende a la familia, la escuela, los grupos de pares e inclusive a los medios de comunicación, es decir, hay una trasmisión de información de una generación adulta a una generación joven. Así mismo, la información que se le brinda también corresponde al contexto socio-histórico en el que se encuentra inmerso, pues esto le permite adentrarse y apropiarse de la cultura que le rodea y así mismo conformar su personalidad e identidad.

Es así como se entiende que la socialización permite a los sujetos adquirir conocimientos y experiencias que le ayudan a darle significado a lo que le rodea para así crear un concepto del mundo en el que está, por lo tanto, la socialización es un aspecto importante en la conformación del sujeto, pues por medio de la interacción con los otros es como se va desarrollando y adquiriendo las destrezas que le permitan sobrevivir en el mundo.

Desde otra perspectiva, la socialización también es este proceso que exige desde la niñez amoldarse y adaptarse a una serie de cuestiones ya estipuladas, tales como las normas y etiquetas de comportamiento, con la intención de que el niño conforme se va desarrollando consiga una autorregulación que le permita cierta independencia y la capacidad de adaptarse al contexto social que le rodea. Así también como adquirir las capacidades que le permitan actuar como un miembro activo y afectivo en los grupos a los que se inserte y dé la sociedad global en sí.

Por otra parte, el proceso de socialización permite a los individuos desarrollar su atención, así como el hecho de apropiarse del lenguaje que le es propio, pues al estar en contacto uno a uno o uno a más, el sujeto aprende a compartir y comunicar sus ideas, pensamientos o emociones, de acuerdo a una serie de símbolos, signos o códigos que son elementos que conforman al lenguaje y, por tanto, le posibilitan hacer una representación de la realidad que desean compartir, así mismo va desarrollando habilidades que le permiten tener un mejor desenvolvimiento como ser social, esto gracias a la retroalimentación que recibe al estar en constante interacción.



Cabe mencionar que el sujeto que está en desarrollo de sus habilidades sociales también deberá aprender a adoptar las normas, ideas, actitudes o comportamientos a base de una búsqueda, selección y estructuración de la información que reciben, pues si algo se tiene claro es que los niños no deben de actuar como meros receptores pasivos, sino que deben de apropiarse de aquello que les permita establecer buenas relaciones sociales, a resolver problemas o a ser participativos, pues como se ha expuesto, el hombre está abierto a la transformación de su persona y actúa en el mundo que le rodea, pues es un mundo en el que participa activamente ya sea conviviendo o comunicando por lo que sin las relaciones sociales sería incapaz de sobrevivir, dado que el proceso de socialización es la interacción con el mundo en el cual el sujeto da, pero también recibe, siendo así un proceso bidireccional.

Por tanto, la socialización es un aspecto muy importante en la vida del ser humano, pues le permite al sujeto tener las bases para participar de manera eficaz en la sociedad y a su vez posibilita la existencia de la sociedad y al ser parte de toda su vida esta se presenta en dos etapas como se verá en el siguiente apartado.

### **3.1.1 Fases de la socialización**

El proceso de la socialización es algo inacabable, ya que el ser humano desde que nace entra en proceso de socialización, puesto que nace en un mundo social y, por tanto, en el proceso de la socialización se han distinguido dos fases:

- **Socialización primaria:** De acuerdo con Simkin y Becerra (2013), recuperan a Berger y Luckman (1968), esta etapa corresponde a la introducción del sujeto en la sociedad, es decir, "a la internalización por parte del sujeto de un "mundo objetivo" social construido por "otros significativos" encargados de su socialización" (p. 124).

De esta manera se le considera la primera fase que atraviesa el sujeto en la niñez y, por lo tanto, es la más importante, ya que a través de ella se da una adquisición gradual por parte de los niños, de las maneras de actuar y comportarse, de los adultos que le rodean, puesto que en esta etapa la familia juega el papel principal de agente socializador, lo que les permite convertirse

así en miembros de una sociedad, pues se va implantando en el sujeto contenidos o modelos socialmente aceptados.

Por lo tanto, este proceso constituye la internalización de la comprensión y aprehensión del mundo que le rodea, pero esto solo se da cuando el sujeto acepta los roles y actitudes de los otros, los cuales se va apropiando y, como resultado, el niño se identifica con lo demás y va construyendo una identidad con base en lo que va adoptando poco a poco. De acuerdo con Espigares (2009), en esta fase socializadora “los contenidos emocionales son más importantes que la información propiamente dicha, por lo que es muy difícil que sean modificados a lo largo de su vida” (p.4). Esto debido a que el niño se suele identificar con los demás mediante formas emocionales.

De nueva cuenta, Simkin y Becerra (2013) retoma a Berger y Luckman (1968), quienes mencionan que “se advierte a primera vista que la socialización primaria suele ser la más importante para el individuo, y que la estructura básica de toda socialización secundaria debe semejarse a la de la primaria” (p. 125).

- Socialización secundaria: Simkin y Becerra (2013) menciona que en esta fase se constituyen los procesos que introducen al individuo en nuevos roles y contextos de su sociedad, por otro lado, agrega que mientras en la socialización primaria hay una fuerte carga afectiva, los roles de la socialización secundaria son mayormente anónimos y suponen relaciones más formales.

Así pues, esta fase es el proceso posterior en el que se induce al sujeto a nuevos sectores de mundo social en el que se encuentra, es decir, se da cuando se ha internalizado contextos sociales específicos en los que se ha de desenvolver el sujeto una vez ya formado, por lo que se aprenden valores que corresponden a las funciones del individuo en la vida adulta y, por lo tanto, se interiorizan normas que tienen relación con el mundo profesional e ideológico. En esta fase se aprenden nuevos comportamientos que se integran con los ya adquiridos previamente.

### 3.1.2 Características principales de la socialización

A base de lo desarrollado en los apartados anteriores, se pueden destacar ciertas características que sobresalen respecto al término y el proceso de socialización, tal como lo plantea Suriá (2010), quien expone las siguientes:

- La socialización como capacidad para relacionarse: pues el ser humano no se puede realizar en solitario, puesto que necesita de otros individuos, ya que “si careciera de esta relación de periodos fundamentales de su evolución, no podría vivir con normalidad en nuestra sociedad” (Suriá, 2010, p.3).
- La socialización como vías de adaptación a las instituciones: esto ya que el ser humano al relacionarse va adoptando formas de comportamiento que le permiten incluirse y adaptarse a diferentes grupos sociales, “al menos, para no desentonar gravemente en la comunidad de manera que, según la psicología social, no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura en función de las exigencias sociales” (Suriá, 2010, p.3).
- La socialización es una inserción social: el proceso de socialización conlleva insertar al sujeto a un grupo, en el que actuará y, por lo tanto, pasará a ser un miembro de un colectivo, generando un sentido de pertenencia, “en tanto que su conducta no sea desadaptativa de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia” (Suriá, 2010, p.3).
- La socialización es convivencia con los demás: el socializar permite que los individuos tengan un mejor desarrollo físico, mental y emocional, debido a que “sin ella, el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. Esta convivencia cumple con el objetivo de llenar las necesidades fundamentales de afecto, de protección, de ayuda, etc.” (Suriá, 2010, p.4).
- La socialización cooperativa para el proceso de personalización: Raquel Suriá (2010), recupera a McDonald (1989), quien plantea que “el «yo» se relaciona con los otros y construye la «personalidad social» en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo” (p.4). Por lo tanto, se ha mencionado el proceso de socialización, es un proceso bidireccional, ya que, por un lado, se recibe la

influencia de los individuos con los que se relaciona dentro de un grupo y, por otro lado, está la respuesta activa que lleva a cabo el sujeto, así que de la información que recibe va seleccionando aspectos que van conformando su personalidad, lo que determinará su forma de actuar dentro de los grupos a los que se integre.

- La socialización como interiorización de normas, costumbres, valores y pautas: este punto se relaciona con el anterior, puesto que el ser humano al nacer forma parte de una interacción social a través del cual va desarrollando ciertas particularidades que lo van distinguiendo como ser social que adquiere un rol, para ello a través del proceso de socialización el sujeto se va apropiando por medio de la experiencia, costumbres, normas, ideas, valores, que le permiten conformar formas de pensar, sentir y actuar en su entorno, de esta manera “el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente” (Suriá, 2010, p.4).
- La socialización es aprendizaje: El contacto que lleva a cabo un individuo con el medio que le rodea desde pequeño le permite ir aprendiendo paulatinamente las características y pautas de comportamiento de la sociedad en el que está inserto, así mismo va comprendiendo y apropiándose del contexto sociocultural que le rodea, por lo que está en una constante modificación en sus estructuras mentales, pero para ello el sujeto debe de tener un papel activo en la intervención de dicho contexto, pues esto le permitirá ir construyendo sus propias representaciones de la realidad y una herramienta principal para esto es el lenguaje, pues a través de esta se da un intercambio constante entre los sujetos de información que le permiten ir reorganizando su pensamiento, así que al estar comunicándose con los otros el individuo va construyendo su propio conocimiento.

### 3.1.3 Modelos de socialización

Si bien en el proceso de socialización se van instaurando actitudes o comportamientos a través de la interacción con los otros, estos van teniendo un cambio evolutivo conforme el sujeto va creciendo y dicho proceso está cargo principalmente de los adultos, pues son ellos quienes inician el proceso, ya que son quienes se encargan de brindar atenciones y cuidados a los infantes; sin embargo, los niños también tienen un papel en dicho proceso, pues al adentrarse en el proceso de socialización, el individuo por medio de las interacciones en las que se da transacciones de unos a otros, se va desarrollando sus patrones de conducta y experiencia.

De ello, parte que los comportamientos que adquiere el niño van evolucionando de acuerdo con las interacciones que lleva a cabo con su cuidador, debido al proceso de socialización continua a la que se introduce, desde este punto de vista se han llevado a cabo investigaciones que han desarrollado algunos modelos del proceso de socialización que plantean el papel que desempeñan los padres en la crianza de sus hijos y que a su vez permiten comprender el comportamiento de los niños, es así que Shaffer (2000) recupera los modelos de socialización de los niños, los cuales plantean algunas hipótesis en cuanto a la crianza de los niños:

- **Modelo “Laissez faire”:** Shaffer (2000) recupera a Jean-Jacques Rousseau quien propone su hipótesis de la crianza de los niños basándose en la creencia de que cada niño llega al mundo preformado y con los aspectos básicos de su personalidad ya establecidos, solo para manifestarse a lo largo de su posterior desarrollo, por lo que quienes se encargan de cuidar al niño tienen un papel limitado. Por lo tanto, el deber de los padres es dejar hacer (*laissez faire*), puesto que los padres ejercen poco control sobre la conducta y educación de sus hijos, limitándose a sí mismos, dando libertad a los intereses y a las actividades espontáneas, dejando que la socialización inicie por los niños y en consecuencia dejando que ellos tomen las decisiones e iniciativas.
- **Modelado con arcilla:** En este modelo tienen una perspectiva contraria al modelo *Laissez faire*, pues Shaffer (2000) menciona que se concibe al niño como del todo no formado al momento de su nacimiento, por lo que los niños

se asemejan a una bola de arcilla, dejándose moldear por el adulto. Por lo que con el paso del tiempo la formación del niño se establecerá y el aspecto que adquiera será con base en todo aquello que hayan hecho los sujetos que se encargaron de su cuidado durante los años impresionables de su niñez. Para entender la manera en la que se da el proceso de socialización, se centran en el hecho de que los adultos son los principales responsables de dicho proceso, pues se ve a los niños como seres moldeables y, por lo tanto, la conducta que ejerzan quienes cuidan del infante será el resultado que se refleje en la conducta del niño.

Desde esa perspectiva, la socialización inicia con los adultos, mientras que los niños juegan un papel pasivo, como ser moldeable y por completo a la merced del proceso de socialización, y los cambios evolutivos de su conducta dependen del entorno en el que se encuentre el niño.

- **Modelo de conflicto:** Para Shaffer (2000) este modelo parte de la concepción de que los niños no son sujetos pasivos desde que nacen, sino que tienen anhelos y deseos propios que los orientan a comportarse de ciertas maneras, sin embargo, estos comportamientos no son bien aceptados por la sociedad, ya que van en contra a lo ya establecido, de esta manera entran en conflicto los niños y quienes cuidan de ellos, pues la tarea principal de sus cuidadores es obligarlos a abandonar sus preferencias y adoptar los modos de conducta considerados deseables por los adultos.

Es así como en este modelo el proceso de socialización los padres se caracterizan por prohibir, amenazar u ordenar, mientras que los niños se les ve como agresivos, egoístas o temerosos, debido a que los niños manifiestan sus posturas ante cierta actitud, idea o pensamiento, por lo que al no estar de acuerdo con las nociones que la mayoría ve como aceptables, se entre en conflicto. Por lo tanto, este modelo se centra en los conflictos que se presentan entre padres e hijos, generados por la naturaleza antisocial del niño y por el sometimiento de dichos impulsos por los padres.

- **Modelo de reciprocidad:** Este modelo es contrario a los anteriores, ya que Shaffer (2000) considera que los niños no son sujetos pasivos, pues desde

temprana edad participan de manera activa en su propia crianza, por lo que se implementa el concepto de *participante*, así también se plantea que no existen conflicto en la interacción de padres e hijos, sino que el niño lleva a cabo una adaptación mutua, pues el niño está preadaptado a la interacción social que le rodea, por lo que hay una reciprocidad entre padres e hijos, pues el adulto le brinda una guía al niño con la intención de apoyar, dirigir y organizar las actividades del niño de manera que pueda ser un sujeto participativo y conformarse como un ser social que le permita integrarse y actuar en el mundo social que le compete.

Algo para tener en cuenta, es que el proceso de socialización es factible gracias a los agentes socializadores, quienes se encargan de transmitir los elementos culturales y contextuales apropiados al niño que de cierta manera también integrarán la estructura de su personalidad. Por lo general, los agentes más representativos son la familia y la escuela y de acuerdo con la influencia de las experiencias que va adquiriendo el niño es como se irá adaptando al entorno social en donde ha de vivir.

En este sentido, es conveniente hablar de los agentes de socialización, que quienes con sus propias características y reglas guían al sujeto hacia una determinada dirección en cuanto a lo social y cada grupo o institución influirá en la socialización del sujeto de acuerdo con las funciones que se realicen en cada uno.

### **3.2 Agentes socializadores**

Al hablar de los agentes socializadores se debe de comprender que se refiere a las personas e instituciones en las que el sujeto se ve influenciado por las circunstancias que le rodean y la transmisión de conocimientos que recibe de las generaciones mayores, de manera que va interiorizando tantos factores sociales como culturales que le permiten construir su idea de mundo y de adquirir las herramientas necesarias para intervenir en ello.

Por lo tanto, en dicho proceso de interacción los agentes tienen una diversidad de influencia sobre las personas que se están socializando debido a que se encuentran en un proceso de adquisición de conocimientos y saber hacer, que son las bases para poder interactuar en el medio en el que se encuentra y así también poder establecer

lazos sociales. Es así que la interacción con la que se desenvuelva el individuo dependerá de las características que el allí interiorizado y de la influencia de la forma de actuar de los agentes socializadores. De esta manera, Yubero (2004) afirma que:

Cada una de las personas con las que interaccionamos en nuestra vida cotidiana es un agente socializador, siempre y cuando posea la capacidad de influir en nuestro comportamiento en la dirección que él mismo marca y que, normalmente, coincide con la orientación aceptada socialmente (p.11).

Ciertamente, el proceso de socialización tendrá gran importancia y será muy intenso en los primeros años del sujeto, pues en la infancia los individuos se ven sometidos a una serie de procesos tanto afectivos como cognitivos, estos con base en el contexto en el que se encuentre ubicado, así, por lo tanto, desde temprana edad va desarrollando habilidades y destrezas básicas para poder interactuar socialmente, siendo la adquisición del lenguaje la principal habilidad que adquiere y que irá construyendo sobre la base de las influencias que reciba. Así, por lo tanto, este proceso de adquisición es fundamental para el crecimiento y la adaptación del sujeto y para esto se requiere de la interacción con los demás, pues el ser humano no se puede desarrollar en solitario, siendo así la familia, la escuela y los grupos de iguales los principales agentes socializadores que influyen en cada ser humano, pero también cobran relevancia los medios de comunicación a los que tenga acceso el individuo.

En lo que se refiere al párrafo anterior, Cruz (2008) expone que es en la primera infancia donde se da la socialización de manera más “intensa”, ya que es cuando el ser humano es más apto para aprender y, por tanto, es la familia quien le enseña a socializar, o al menos lo prepara para ello. Sin embargo, hay factores que pueden afectar dicho proceso de aprendizaje, ya que si bien la familia, es su grupo de convivencia primario, cada familia interactúa de manera diferente, ya sea por su religión, por su condición socioeconómica, la zona donde vivan, etc. Lo cual puede afectar de manera negativa en el sujeto si no hay un buen manejo de dicho proceso, lo cual se puede ir arrastrando a las otras instituciones socializadoras en las que se puede no tener un buen desenvolvimiento social, por tanto, cada una de dichas instituciones o agentes cobra gran relevancia en cada una de las etapas de vida del ser humano, pues a través de ellos habrá un intercambio de conocimientos, valores y



habilidades que le permitirán individuo ir modificando su pensamiento, por ello es importante conocer cada uno de estos agentes que son los siguientes:

### **3.2.1 La familia**

Como se ha mencionado en reiteradas ocasiones, la familia es el núcleo central donde se inculcan o desarrollan los valores, normas e incluso creencias, es así que en ella se prepara al sujeto para la vida, en sociedad, que le depara.

De acuerdo con lo anterior, Murga (2019), habla de la importancia de ver a la familia como una institución social, señalando que:

Con todo, la familia ha trascendido las épocas, no solo como institución encargada de la supervivencia, respaldo, desarrollo simbólico y socialización primera de los miembros de cada sociedad, sino como parte del entramado institucional que concreta la vida de las sociedades. Su importancia radica en que es una de las instituciones en las que se articula cada sociedad como esa *sociedad* (Murga, 2019, párr. 2).

De esta manera la autora plantea que la familia forma parte del entramado social, donde se crea y recrea, por ello, explica brevemente cómo se da las primeras relaciones sociales del ser humano, ya que cuando nace, este es arrancado y separado de su primer mundo, de lo biológico, para después imponer relaciones simbólicas, que a su vez aporte a su conformación, es decir, el individuo nace con una condición biológica que le permite adaptar su conducta al mundo que le rodea, mediante la adquisición, crecimiento y adaptación de sus habilidades y pensamiento que son fruto de la interacción con los otros. Así también la autora deja claro que en todo momento se requiere de la existencia de otro, de socializar, poniendo de ejemplo que cuando el individuo es bebé requiere de ciertos cuidados, que sin los cuales no podría sobrevivir, por lo que al recibir dichos cuidados el infante empieza a establecer relaciones, a través de los cuales va construyendo un sentido y significado de mundo.

Por otra parte, existe una variedad de explicaciones en cuanto a la influencia social de la familia en el desarrollo del infante, es así como Hidalgo y Palacios (2014) recupera las perspectivas de Maccoby y Martin (1983), quienes al revisar la mayoría

de dichas explicaciones encontraron que existe una importante coincidencia al momento de resaltar las dimensiones básicas de comportamiento entre los padres de familia, los cuales son:

- **Afecto y comunicación:** en esta dimensión se habla de la diferencia que hay entre unos padres de otros en cuanto al tono emocional que se presenta en las relaciones de padres-hijos, así como de la sintonía que se pueda presentar entre ellos y del nivel de intercambios y comunicación existente en su relación, puesto que hay padres que pueden llevar a cabo una estrecha relación cálida con sus hijos, en los cuales siempre procure sus necesidades y se les motive a expresarse y verbalizar, mientras que, por otro lado, también se puede presentar casos en los que la relación padre-hijo es muy nula y fría, por lo que hay una gran falta de expresión comunicativa como afectiva.
- **Control y exigencias:** esta otra dimensión tiene que ver con las exigencias y la disciplina que el padre demande en su hijo, ya que, por una parte, hay padres que pueden ser más o menos exigentes ante ciertas situaciones que impliquen un reto y un cierto grado de esfuerzo y, por otra parte, está el hecho de si los padres implementan un control ya sea mayor o menor en la conducta del niño, o si llegan o no a establecer normas y si se llega a exigir el cumplimiento de estas de manera firme y coherente.

Los padres en sí cumplen un papel importante en el desarrollo de sus hijos, pues más allá de cubrir sus necesidades físicas, se encargan principalmente de brindar un conjunto de habilidades y conductas que creen apropiadas enseñar a sus hijos para ayudarlos con su desarrollo y su integración en la sociedad, proporcionando así una forma de pensar, actuar y sentir ante una serie de situaciones a las que se pueden enfrentar en su vida cotidiana.

Así que estas estrategias o herramientas que los padres establezcan con sus hijos serán determinadas por el contexto sociocultural en el que se encuentre, pero sobre todo por el tipo de relación y comunicación que exista entre ellos, así como de las conductas que los padres implementen en la crianza de sus hijos, es decir, los estilos de socialización parental es el hecho de, cómo se comportan los padres con sus hijos, es como se irá moldeando el desarrollo del niño.

Sobre los estilos de socialización parental, Hidalgo y Palacios (2014) recuperan a Baumrid (1971), quien en relación con el control y la autoridad que ejercen los padres sobre sus hijos, las cuales tienen gran relevancia en la determinación del desenvolvimiento social de individuo, define cuatro tipos de estilos de socialización parental:

- **Estilo democrático:** este estilo conlleva enseñar a los hijos una disciplina por medio de la comunicación y el razonamiento ante las conductas que se presenten, puesto que se muestran altos niveles de afecto y de comunicación, así como de control y exigencias, ya que los padres mantienen una actitud dialogante con sus hijos, así como una relación cálida, pero sin dejar de ser firmes y exigentes con las reglas y los límites que se establezcan, las cuales no suelen ser rígidas y en cuanto a las actividades que se planteen o llamadas de atención que se hagan estas son de manera racional y coherentes, pues se basan en el razonamiento y la explicación. Al tener una gran apertura comunicativa, los hijos aprenden a comunicar sus propios puntos de vista e ideas, así como sus necesidades, van reforzando el comportamiento, por lo que tienen un buen desarrollo social, ya que fortalecen su confianza y tienden a ser persistentes en las tareas que realizan, así también tienen un buen manejo del autocontrol.
- **Estilo autoritario:** este estilo se distingue por tener un alto nivel de poder parental, puesto que hay un excesivo control y un alto nivel de exigencia y hay un bajo nivel de afecto y de comunicación entre los padres e hijos, por lo que casi los padres no toman en cuenta las necesidades e intereses de sus hijos, así mismo imponen prohibiciones o normas sin alguna explicación y en caso de no respetarlas aplican castigos o amenazas para limitar las actitudes o conductas que no toleran en sus hijos, lo que conlleva que sean inseguros, menos afectivos y comunicativos, tengan dificultad para socializar, ya que se suelen retraer o se pueden manifestar de una manera agresiva, les cuesta tener autocontrol en ocasiones porque están acostumbrados a que otras personas ejerzan el control por ellos.

- Estilo permisivo: en este estilo se presenta un bajo nivel de control parental, ya que no hay control ni exigencias, pero si existe un alto nivel de afecto y se establece la comunicación. La característica que sobresale en este estilo, es el hecho de que los intereses y deseos del infante tienen total dominio en la relación padre-hijo, esto debido a que los padres tienden a no establecer reglas, no plantean exigencias o no pueden ejercer un control sobre la conducta de sus hijos, por lo que acceden a las demandas de sus hijos fácilmente y dejan que tomen total control de sus acciones. Esta situación conlleva que sus hijos sean inmaduros e incapaces de controlar sus impulsos, así como el no ser tan persistentes en las tareas que realicen.
- Estilo negligente: presenta los niveles más bajos tanto de comunicación como afectivos, ya que los padres no prestan atención a las necesidades de sus hijos, por lo que no atienden ni las más básicas, así mismo la relación padre-hijo es fría y distante, siendo así las tareas de crianza y educación escasas. Así, por tanto, hay una ausencia de normas y exigencias, pero se suele ejercer un control excesivo en cuanto a acciones que no son toleradas por el padre de una manera incoherente e injustificada. El impacto que tiene este estilo en los hijos conlleva que tengan problemas en la conformación de su identidad, presentan una nula confianza en su persona, no acatan normas y son poco sensibles a las necesidades de los demás, por tanto, son muy propensos a experimentar conflictos tanto personales como sociales.

En sí estos estilos de socialización parental son actitudes que los padres transmiten a sus hijos, en el cual dependiendo del clima de apertura comunicativa que se implemente es como se desarrollara su conducta y las competencias sociales que el hijo pueda construir en sus primeros años de vida, así mismo hay que tener en cuenta que las actitudes que transmiten los padres son producto de la influencia de factores tanto internos como externos, pues de nueva cuenta el contexto sociocultural cobra relevancia, así como el ambiente en el que haya crecido el padre. Por otro lado, se debe tener en cuenta que las influencias de la familia en el desarrollo personal del niño no son las únicas, pues más adelante, al integrarse en otras instituciones de

socialización, irá configurando las características de personalidad mediante interacciones extrafamiliares por lo que podrá modificar su forma de actuar y pensar.

Por otra parte, Simkin y Becerra (2013) consideran que padres e hijos funcionan como un sistema bio-psico-social, cuyo objetivo es responder a las demandas sociales, tales como el formar una familia, así también añaden que ante la ley, los padres son los principales asignados al proceso de socialización, pues son los principales proveedores de cuidados, protección, nutrición y afecto, sin embargo, no solo se limitan a ellos, sino que también son transmisores de una cultura, dado que la misma práctica de crianza es reproducida mediante roles sociales.

Así mismo, Simkin y Becerra (2013) recuperando a Grusec y Davidov (2010), exponen que existen cinco dominios de socialización dentro de la familia, los cuales son:

- I. Protección: es decir, que los niños cuenten con un entorno seguro, además de tener el apoyo de sus padres.
- II. Reciprocidad mutua: se refiere a responder adecuadamente a solicitudes razonables de los niños.
- III. Control: se presenta cuando no se da la reciprocidad mutua y se difiere en los objetivos, aquí encontramos dos tipos:
  - A. Control autoritario. Es imposible el diálogo y no se toma en cuenta a los niños.
  - B. Control autoritativo. Se da en un contexto más flexible y sensible, donde se toma en cuenta la opinión de todos.
- IV. El aprendizaje guiado: está estrechamente relacionado con la Zona de Desarrollo Próximo, facilitando el aprendizaje y favoreciendo así la autonomía infantil.
- V. Participación grupal: es la manera en la que los padres intervienen en la incentivación de la participación de sus hijos.

Es importante mencionar, que estos dominios se presentan de diferente manera en cada familia, puesto que, cada respuesta es diferente y con ello también los resultados que repercuten en la socialización.

Respecto a lo anterior, Dunn (1993) menciona que es en la familia donde se da comienzo a la comprensión social y que esta da desde el nacimiento del sujeto, pero también se va llevando a cabo cuando el niño se confronta a su madre, cuando asume reglas, entiende los sentimientos de otros o cuando conversa. Ahora bien, para Dunn (1993) el conflicto permite la comprensión de las reglas sociales, las normas de los adultos y la comprensión del valor de la familia, por lo que de esa forma el niño desarrolla el conocimiento social al verse como un miembro de una familia, en el cual entiende y comprende a los demás, lo que le ayuda con sus futuras relaciones sociales con otros agentes socializadores.

### **3.2.2 Grupo de pares**

En el grupo de pares los sujetos se relacionan con otros individuos de la misma edad o nivel evolutivo, esto se da principalmente dentro de la escuela, aunque esto se puede dar también con miembros de la familia. A través de la socialización entre pares, los sujetos adquieren nuevos aprendizajes, roles y normas, pues al interactuar con personas ajenas a familia, empiezan a recibir nueva información que va configurando lo que se ha adquirido hasta el momento, por lo que hay modificaciones en su conducta, su forma de pensar y actuar, por lo que pone en juego nuevas formas de interacción social, ya que asimila nuevas normas y prácticas sociales acordes a su grupo.

Por su parte, Simkin y Becerra (2013) citando a Wolf (2008) mencionan que el grupo de pares es un conjunto de individuos que comparten categorías sociales comunes y ciertos ámbitos de interacción, además de que persiguen un mismo fin, durante la infancia se suele dar con compañeros de clase, mientras que cuando se crece se presentan con personas afines a actividades, creencias o intereses. En estos grupos, el comportamiento depende en gran medida de todos los miembros, es decir, si es positivo o negativo.

Cabe destacar que este tipo de agentes también se encuentran en las iglesias, en los centros comerciales, en los barrios, pues en ocasiones dependen de la situación económica de los sujetos.

Estas relaciones entre pares son significativas, ya que hay una progresiva reestructuración cognitiva en el sujeto, lo que favorece su desarrollo intelectual, pues al relacionarse con personas acordes a su edad evolutiva, tiene la oportunidad de conocer otros puntos de vista que le ayuden a tener una perspectiva diferente o complementaria de la realidad que le rodea, así también contribuyen al desarrollo del lenguaje y al fortalecimiento de las habilidades tanto sociales como comunicativas.

### **3.2.3 Medios de comunicación**

Aquí surge una cuestión, ¿serán los medios de comunicación un agente o un obstaculizador de la socialización?, bueno se considera que esto depende completamente del uso.

Se consideran agentes de socialización porque a través de ellos también se transmite información, es en ellos donde se da una gran distribución de información expuesta a todo el público. Estos medios pueden influir tanto en la educación, como en los valores que se tienen.

Hoy en día la mayoría de las sociedades cuentan con estos medios de comunicación, los cuales no se limitan a la edad, todos tienen acceso a ellos, no obstante, Simkin y Becerra (2013), menciona que estos medios de comunicación pueden distinguirse en dos vertientes: lo nuevo y lo viejo.

En lo viejo, se puede encontrar la televisión, la cual es considerada como una actividad social, pues al verla se involucran objetivos, intereses y hasta se llega a interactuar con otros agentes socializadores. Diversos estudios, señalan que ver la televisión ayuda a la construcción de la identidad etaria, es decir, en la forma de actuar e identificarse con otros.

Otros autores relacionan el uso de la televisión como la adquisición de habilidades personales y normas sociales, ya que, ayuda a expresar emociones de manera no verbal.

En cuanto a lo nuevo, un claro referente es el internet, su uso ha diferenciado a las nuevas generaciones de las anteriores. Es en este medio donde se construyen nuevas relaciones sociales e incorporamos nuevas competencias sociales. Simkin y Becerra (2013) recuperado a Tully (2007) menciona que la llegada del internet a disoluto otros agentes como la familia, la escuela y los grupos de pares. Pues, estas nuevas tecnologías han modificado las competencias sociales de los niños.

Por último, pero no menos importante, se encuentra a la escuela como un agente socializador, el cual se convierte en un contexto social en el cual los sujetos pasan muchos años en contacto con otros individuos, a través del cual encuentra nuevos marcos de interacción, normas, valores, aprendizajes. Poniendo así en práctica nuevas habilidades tanto sociales como comunicativas, por tanto, se considera conveniente abordar este último agente de una manera más amplia, pero antes de ello se considera relevante hablar sobre la teoría sociocultural de Vygotsky, la cual muestra cómo se da un proceso de aprendizaje a través de la interacción y la comunicación.

### **3.2.4 Teoría sociocultural**

Como se mencionó con anterioridad, la teoría sociocultural de Vygotsky menciona que el juego no es una actividad placentera, dado que hay más cosas que producen placer, pero también menciona que los individuos están estrechamente ligados con la socialización, es así que se considera importante retomar lo siguiente.

Así como existen modelos de socialización, también se pueden encontrar teorías explicativas del desarrollo social, las cuales hablan de cómo el ámbito social influye en el desarrollo de los sujetos a nivel cognitivo, social y emocional. No obstante, en este apartado solo se abordará la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, la cual se enfoca principalmente en la interacción social y cultural como aspectos determinantes del aprendizaje y desarrollo cognitivo del ser humano.



De esta manera, Vygotsky considera que el aprendizaje no es algo que se pueda llevar a cabo por medio de un proceso individual, ya que este se produce dentro de un contexto social y cultural, los cuales además influyen en el pensamiento y el comportamiento del individuo y en consecuencia en su desarrollo cognitivo, afirmando así que el conocimiento es un fenómeno social.

Dentro de este marco, Mota y Villalobos (2007) recuperando a Vygotsky (1978), consideran que “la experiencia social moldea las formas que el individuo tiene disponibles para pensar e interpretar el mundo” (p. 412). Y que, en esta experiencia, el lenguaje es una herramienta valiosa en la formación de la mente social, puesto que a través de ella se establece un vínculo entre el contacto mental y de comunicación con otros, es decir, por medio de ella se construye un puente entre el funcionamiento mental del individuo y el mundo sociocultural en el que se encuentra, dejando en claro la relación que hay entre el pensamiento y el lenguaje.

Así pues, el lenguaje vuelve cobrar relevancia, ya que más allá de ser un medio para la comunicación, es una herramienta importante para el desarrollo cognitivo, por lo que es de suma importancia la adquisición de esta, ya que permite compartir los pensamientos que tenga el individuo, es decir, permite representar la idea de mundo y los conceptos abstractos que tiene en su mente hacia con los otros.

Por otra parte, la teoría de Vygotsky considera que toda forma de actividad mental humana de orden superior se deriva de los contextos sociales y culturales, los cuales conducen al conocimiento y a la adquisición de destrezas esenciales para adaptarse a dicha cultura. Así también Mota y Villalobos (2007) recupera una cita en la que Vygotsky agrega que, en el desarrollo cultural del niño, las funciones mentales que se desarrollan aparecen dos veces:

Primero, aparece en el plano social, y luego aparece en el plano psicológico. Primero aparece entre las personas como una categoría intersicológica, y luego en el interior del niño como una categoría intrasicológica. Lo mismo ocurre con respecto a la atención voluntaria, la memoria lógica, la formación de conceptos y el desarrollo de la voluntad. Podemos considerar esta posición como una ley en el sentido total de la palabra... Las relaciones sociales o entre

personas sustentan todas las funciones superiores y sus relaciones (Vygotsky, 1981, como se citó en Mota y Villalobos, 2007, p. 412).

De acuerdo con la cita anterior, se entiende que los individuos trabajan entre sí para construir significados que luego internalizan, puesto que al colaborar con otros sujetos, el individuo vive experiencias compartidas que le permiten adquirir conocimientos útiles por medio de una negociación de significados, así pues, las interacciones sociales de nueva cuenta cumplen una función vital. Ahora bien, cómo es que se da esa transferencia de conocimientos del plano social al plano individual, de acuerdo con Mota y Villalobos (2007) y basándose en Vygotsky, esto se debe al uso de herramientas mentales o signos por parte de los seres humanos, las cuales permiten mediar las relaciones entre los sujetos, estableciendo así dos rasgos que permiten clarificar el papel que juega el lenguaje en el desarrollo de actividades cognoscitivas en el ser humano, las cuales son:

- La mediación a través de signos: según Mota y Villalobos (2007), Vygotsky destacó que los signos, constituyen el nexo crítico entre el plano social y psicológico de funcionamiento, esto es, que el desarrollo cognitivo depende del uso de un sistema de mediación simbólica, que en este caso sería el lenguaje, el cual tiene influencia en el pensamiento y la conducta tanto del otro sujeto como de la persona misma y esto se debe a que los signos como instrumento mediador cumple la función de controlar y de desarrollar las capacidades psicológicas por lo que brindan una orientación interna en el sujeto, en otras palabras, el signo, es un constituyente de la cultura que actúa como mediador de las acciones que realiza el sujeto, modificando su conciencia y actuando en la interacción que tiene el individuo con su entorno.
- La internalización de los signos: Vygotsky plantea que el proceso de internalización se da a través de una serie de transformaciones en las cuales hay una reconstrucción interna, producto de una operación externa, un ejemplo que Mota y Villalobos (2007) recuperan de Vygotsky es el acto de señalar, explicando que un niño pequeño intenta alcanzar algo, pero no puede, por lo que realiza un segundo movimiento, el cual orienta en esta ocasión hacia una persona y ya no al objeto, convirtiendo el movimiento de asir en un acto de señalar, por lo que hay una transformación.

Por lo tanto, la internalización es un proceso que implica que el sujeto reconstruye mediante su propia actividad mental los procesos que ya han ocurrido en la interacción social, es así que hay una internalización de los signos que las personas intercambian entre sí y esto no es un mero acto de imitación, sino que hay una combinación entre un sujeto que es más capaz con otro sujeto que está formando su conducta en la que hay un intercambio de signos y el sujeto que se está desarrollando tiene un papel activo en el que de manera activa y constructiva se va apoderando de esos signos los cuales están propensos a cambios en sus estructuras y función, lo que permite la transformación en el pensamiento en la regulación o control en la conducta.

En relación con esto último que se menciona, Mota y Villalobos (2007) plantean que la ley general de desarrollo cultural de Vygotsky sostiene que las nuevas capacidades que un niño desarrolla se da primero en la colaboración con adultos o compañeros más capaces, para después ser internalizados para formar parte de su mundo psicológico, aspecto que le permitió construir el término de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), en la cual se da una transferencia de habilidad de un mundo compartido a un mundo individual, es decir, un experto, que este caso sería un compañero con más conocimiento, guía y orienta la actividad de un sujeto que es inexperto, que no cuenta con los conocimientos necesarios para resolver un problema, por lo que ambos van compartiendo funciones de resolución, en donde el sujeto inexperto trata de tomar la iniciativa mientras que el experto lo va corrigiendo cuando hay fallas, de manera que el sujeto con más conocimiento no es alguien que controle la actividad, sino que funge como un espectador que solo interviene de ser necesario. Así mismo, Vygotsky definió a la ZDP como:

La distancia entre el nivel de desarrollo real determinado por la resolución de problemas de manera independiente y el nivel de desarrollo potencial determinado por medio de la resolución de problemas bajo la orientación de un adulto en colaboración con compañeros más capaces (Mota & Villalobos, 2007, p. 415).

Es decir, la ZDP es la brecha existente entre lo que un sujeto puede hacer de manera independiente y lo que puede hacer con la ayuda y orientación de alguien más preparado, por lo que Vygotsky considera que la ZDP es la zona justo donde se da el

aprendizaje y el desarrollo cognoscitivo, por ejemplo cuando un individuo, en este caso un niño, se enfrenta a una tarea de la cual no es muy competente para realizarla, pero que puede llevarla a cabo con la guía de alguien más, como de un profesor o compañero más competente, termina por llevar a cabo la tarea de manera conjunta lo que le permite aprender y desarrollar nuevas habilidades y conocimientos, por lo que el niño invoca funciones mentales en proceso de desarrollo en lugar de aquellos ya establecidos.

Es por ello que Mota y Villalobos (2007) consideran que, para Vygotsky, la educación en general debería de proveer a los niños experiencias con el lenguaje que estén en su ZDP, así como actividades que les implique un reto, pero que puedan resolver con ayuda o guía de un adulto de manera adecuada, pues así el niño puede desarrollar funciones mentales superiores, que van más allá de lo que ya tienen aprendido. Entendiendo así que el aprendizaje impulsa el desarrollo del sujeto y que este mismo se va produciendo, de manera que va aprendiendo una serie de nuevos conceptos que pueden llegar a ser desafiantes al estar en interacción con otros sujetos, pues el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos que son solo capaces de operar cuando el niño se relaciona y coopera con personas de su entorno y una vez que logra internalizar esos aprendizajes se vuelve un logro independiente del sujeto.

Así pues, para Vygotsky, la construcción del conocimiento no es algo que se lleve a cabo de manera individual, pues más bien se da por medio de un proceso social en el que las funciones mentales de orden superior surgen de una actividad mediada por la sociedad, pero que después el sujeto interioriza y pasan a ser parte de su plano individual, en el cual el lenguaje cobra gran relevancia, pues una vez que el sujeto adquiere el lenguaje de su entorno sociocultural, este se liga con el conocimiento, lo que les permite un desarrollo cognoscitivo que les ayuda a tener un nuevo nivel de organización mental que les ayude a guiar su conducta verbal y el lenguaje se vuelve una herramienta valiosa con la que piensa y controla su comportamiento, además de que le permite apropiarse del conocimiento.

Así, abordado este tema se puede dar paso al agente social que es la escuela, pues en ella se da un proceso de interacción entre profesor-alumno y grupo de pares que permiten la construcción en conjunto de conocimientos nuevos que los sujetos

interiorizan y ponen en práctica para poder actuar en el mundo, así como la reestructuración de sus habilidades sociales y comunicativas que le permitan tener un mejor desempeño en su vida social.

### **3.3 Socialización y educación**

La escuela sin duda cobra gran relevancia en el proceso socializador de los sujetos, puesto que este interviene por medio de un proceso educativo sistematizado, pero que puede variar por la sociedad y la cultura en la que esté inmersa, así, por tanto, escuela y sociedad, son dos conceptos que están estrechamente relacionados. Además de que se considera que la escuela tiene un objetivo, que de acuerdo con Simkin y Becerra (2013) quienes recuperan a Wentzel y Looney (2007) el sistema educativo busca brindar una formación académica centrada en contenidos curriculares, pero también en contenidos informales que permitan tener un aprendizaje de conocimiento social. Es decir, para que los sujetos puedan desenvolverse con facilidad en la escuela, estos deben de contar con habilidades específicas como el saber, trabajar en equipo, coordinando los objetivos personales con los grupales.

Por ello, Simkin y Becerra (2013) retomando a Wentzel y Looney (2007) agregan que:

La escuela tiene el objetivo de contribuir en el aprendizaje de la adquisición de las habilidades necesarias para responsabilizarse y adaptarse a los objetivos grupales, comportarse de una manera pro-social y cooperativa con pares, desarrollarse académicamente en áreas de interés para el desempeño eventual en un rol laboral y adquirir ciertos valores socialmente esperados para el ejercicio de la ciudadanía (p. 15)

Es así que mientras la familia proporciona ciertos patrones de comportamiento, marcos de interacción, métodos de comunicación y transmisión de información, la escuela permite modificar lo ya adquirido hasta el momento, pues, los sujetos al interactuar con otros individuos fuera de la familia conocen otras perspectivas, por lo tanto, hay una reorganización constante dado que está en una continua transmisión de información de la cual va seleccionando lo necesario para adaptarlo a su persona.

Tal como lo plantea Rengifo (2019), citando a González (2017):

La escuela se presenta como agente socializador para la modificación de normas, pautas y valores sociales a través del entrenamiento instrumental directo, otorgando refuerzos positivos o negativos que canalizan la socialización del niño y posteriormente del adolescente (p. 17).

Así, por tanto, la escuela como agente socializador tiene una serie de características peculiares en las que conjunta una estructura social con una serie de actividades específicas de este ámbito que permiten desarrollar habilidades que desde su perspectiva son necesarias para los futuros contextos sociales en lo que se integre el sujeto, tales como el desarrollo del lenguaje, la escritura, métodos de interacción y participación.

Por otra parte, además de modificar las normas, pautas y valores sociales adquiridos en la familia hasta el momento, la escuela también permite la construcción de conocimientos a través de la socialización, pues como se ha mencionado con anterioridad el ser humano no se construye en solitario, sino que necesita de los demás para poder adquirir habilidades y conocimientos que le permitan sobrevivir en el medio en el que se encuentra, así como tener una idea del mundo que le rodea, por tanto, dicho proceso de construcción de conocimientos no se puede dar de manera individual, pues se da a través de una construcción conjunta en la que intervienen tanto el profesor como sus compañeros de aula.

Es así que el aula pasa a ser un espacio de comunidad de aprendices, en el cual la construcción del conocimiento es un proceso social y compartido, pues tal como lo plantean Cubero y Luque (2014) el sujeto entra en interacción en un contexto socialmente pautado, pues participa en prácticas culturalmente organizadas y con herramientas y contenidos que responden a su entorno sociocultural, por lo tanto, el profesor es un guía que implementa actividades que implican un reto para los estudiantes y que estos deben de resolver con ayuda de su profesor y con la ayuda de entre sí mismos, lo que implica compartir una serie de significados que cada sujeto internaliza a su manera y lo que le permitirá enfrentarse a futuras problemáticas, así como llevar a cabo una serie de procesos continuos de cambio y todo esto tiene relación con lo mencionado en el apartado de la teoría sociocultural de Vygostky, por ello Cubero y Luque (2014) plantean que “la teoría sociocultural entiende el

aprendizaje como un proceso distribuido, interactivo, contextual y que es el resultado de la participación de los aprendices en una comunidad de práctica” (p.154).

Esto quiere decir, que, dentro del aula, la participación de los alumnos y del profesor es algo importante de fomentar, ya que los alumnos al compartir sus puntos de vista, van planteando diferentes perspectivas de lo que se esté hablando, así mismo el profesor les ayuda a mediar las participaciones de manera que no se desvíen tanto del tema y entre todos vayan construyendo un nuevo conocimiento, por lo que el no fomentar este tipo de actividades hacen que solo se lleve un proceso individualista que los limita solo a lo que ellos ya conocen y han aprendido.

Por tanto, dentro de la escuela, además de modificar las normas o valores adquiridos en el seno de la familia, también es el espacio en el que por medio de la interacción con los demás se contribuye a colaboración y construcción del conocimiento, donde no solo se limita a una interacción profesor/alumno, sino que también se da una interacción entre los alumnos mismos, por lo tanto, el sujeto recibe de ambas partes una transferencia de significados para los cuales pone en práctica la comunicación, haciendo uso del lenguaje, pues requiere de expresar sus ideas, así mismo sabe reconocer puntos de vista diferentes a los propios, fortalece sus conocimientos para la resolución de problemas, aprende a colaborar en equipo, inclusive a autorregularse, así que en la escuela para la construcción de nuevos conceptos es necesario la interacción con los demás y de la comunicación, pues el lenguaje cobra gran relevancia en la conformación de un repertorio colectivo de conocimientos.

Y una forma de fomentar la construcción del conocimiento de manera colectiva es por medio de dinámicas grupales y estos se pueden llevar a cabo por medio del juego, ya que a través de su implementación se pone en práctica tanto la comunicación como la socialización, así mismo se van desarrollando y fortaleciendo una serie de habilidades que a futuro le serán de gran ayuda.

Dicho lo anterior, para ahondar más sobre el tema de educación y socialización, se considera importante retomar las pedagogías lúdicas, ya que es gracias a estas se da la interacción comunicación-socialización-aprendizaje, todo mediante la actividad lúdica y el juego.

### 3.3.1 Pedagogías Lúdicas

De acuerdo con Parker y Stjerne (2019) a través de The Lego Foundation, mencionan que, el juego permite aprendizajes más significativos y contundentes, además es mediante el juego que las prácticas pedagógicas promueven habilidades holísticas en los niños, entendiendo por habilidades holísticas, las habilidades sociales, emocionales, cognitivas, físicas y creativas, las cuales nunca deben ser separadas, pues juntas forman un conjunto que dan mejores resultados.

El problema es que, se tienen muchas creencias negativas sobre el juego, por ejemplo que el juego es solamente diversión; juego y aprendizaje son dicotómicos; el juego solo se da en la infancia temprana o simplemente el juego no tiene sustento alguno. Por ende, las pedagogías lúdicas buscan romper con estas creencias y hacer ver que el juego va más allá de la infancia. Es así que de acuerdo con Parker y Stjerne (2019) se recuperan las siguientes pedagogías lúdicas:

#### I. Aprendizaje activo

Se basa en la idea de que, el estudiante se debe integrar de forma activa en el proceso de aprendizaje, este busca aprovechar los intereses de los estudiantes a fin de que se sientan involucrados en el proceso de aprendizaje. Además, el docente no es un instructor, sino un facilitador. Esta práctica pedagógica tiene la finalidad de despertar la curiosidad, motivación, participación, interés y creatividad de los niños. Además de favorecer las habilidades holísticas. En cuanto a las habilidades sociales, aporta en el sentido de que se fomentan los comportamientos sociales, se fortalece la escucha, la colaboración y la relación con los pares.

#### II. Aprendizaje cooperativo y colaborativo

Surge con la idea de lograr mejores interacciones sociales. Tiene la finalidad de lograr un aprendizaje activo, en el cual los estudiantes participen, pero que también se ayuden entre sí a realizar tareas, las cuales comparten objetivos. Este tipo de aprendizaje promueve en los estudiantes la resolución de problemas, la creatividad, pensamiento crítico, razonamiento. Las habilidades sociales cobran gran relevancia, pues son las que permiten la confianza, la asertividad, la comunicación, el autocontrol e incluso la toma de decisiones al momento de realizar las tareas compartidas. Johnson, Johnson y Holubec (1999) mencionan que este tipo de aprendizaje no solo



potencia el propio aprendizaje, sino el de todos los miembros, todo mediante un proceso de socialización, comunicación y juego entre los participantes. En cuanto a PERAJ, permite la consolidación de las habilidades sociales y comunicativas de los niños, además de la creación de vínculos afectivos entre mentor-amigo, pero también con otros binomios, mientras que se trabajan en las demás áreas de desarrollo, además como se verá más adelante es la práctica más utilizada por los mentores.

### III. Aprendizaje empírico

Este término se le atribuye a John Dewey. De acuerdo con Parker y Stjerne (2019) hace referencia a hacer uso de las experiencias para el aprendizaje. Además, reconocer las experiencias de los estudiantes es entender que ellos tienen conocimientos previos, lo que implica la activación de conocimientos, lo que es más eficaz para el aprendizaje, pues el alumno se siente motivado e involucrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, creando así un mejor vínculo con los docentes, sintiéndose acompañado, escuchado y participe. Es darle significado a las propias experiencias.

### IV. Aprendizaje por descubrimiento guiado.

De acuerdo con Parker y Stjerne (2019), Bruner mencionó que este aprendizaje se da por medio del descubrimiento, en el cual el alumno se sienta partícipe de su aprendizaje. Para que se obtenga este descubrimiento, se requiere de una guía, por ello, se les brinda a los estudiantes una forma de pensar en la cual ellos deben buscar y descubrir sus propios aprendizajes. Por ello, el estudiante adquiere un rol activo y autónomo frente al conocimiento.

### V. Aprendizaje basado en la investigación

De acuerdo a Parker y Stjerne (2019) citando a Lutheran Education Queensland (s.f) es un enfoque del proceso de enseñanza aprendizaje, centrado en el alumno. Todo esto, se da mediante preguntas. Se hace mucho énfasis en el cuestionamiento, la voz del estudiante y la construcción de los conocimientos previos, para ello, se requiere que el alumno se involucre activamente en el proceso. En la mayoría de los casos es utilizado para tener conocimientos científicos, así como el pensamiento crítico, aprendizaje interdisciplinario y las ciencias sociales.

## VI. Aprendizaje basado en problemas

Esta práctica pedagógica hace referencia a trabajar y reflexionar problemas en grupo, dirigidos por un facilitador. Estos problemas deben ser cuestiones de la vida cotidiana, los cuales al tener múltiples aspectos se vuelven en unidades de trabajo. Se le conoce como un subgrupo del aprendizaje por descubrimiento. Su principal objetivo es la resolución de problemas.

## VII. Aprendizaje basado en proyectos

Se basa en realizar investigaciones que arrojan resultados (proyectos), en los cuales se basa el aprendizaje. Se aprende haciendo tareas complejas que culmina presentándose con los demás compañeros para complementar el conocimiento.

## VIII. Educación Montessori.

De acuerdo a Parker y Stjerne (2019) este método “reconoce la interacción entre el maestro, el niño o niña y el entorno y el papel de cada quien en la facilitación del aprendizaje. Los materiales de aprendizaje son especialmente importantes” (p. 48). Además, el aprendizaje es práctico, en equipos o duplas, los docentes son guías, además no hay castigos ni recompensas.

A continuación se podrá observar un breve resumen de cada una de ellas.

<b>Práctica Pedagógica</b>	<b>¿De qué trata?</b>	<b>Beneficios</b>
<b>Aprendizaje activo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Estudiante involucrado en su aprendizaje</li><li>- Sus intereses son parte del aprendizaje</li><li>- Las actividades se relacionan con la vida cotidiana</li><li>- El docente es un facilitador</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprendizaje cognitivo-socioemocional</li><li>- Habilidades sociales</li><li>- Mejor comunicación</li></ul>
<b>Aprendizaje cooperativo y colaborativo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Participación activa e interacción entre los estudiantes</li><li>- Se trabaja de forma individual para lograr un objetivo en equipo</li><li>- Se requiere de la participación de todos</li><li>- El profesor apoya las habilidades sociales</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Resolución de problemas</li><li>- Mejora de habilidades comunicativas</li><li>- Escucha activa</li></ul>

<b>Aprendizaje empírico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La experiencia es importante</li> <li>- Promueve la interacción</li> <li>- Se implican las interacciones</li> <li>- Promueve el desarrollo comunitario</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejora las interacciones, dentro del aula</li> <li>- Desarrolla las habilidades sociales</li> </ul>
<b>Aprendizaje por descubrimiento guiado</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El conocimiento previo es la base del descubrimiento</li> <li>- Los docentes apoyan este descubrimiento, son una guía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades de pensamiento y razonamiento</li> </ul>
<b>Aprendizaje basado en la investigación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se enfoca en el proceso de aprendizaje</li> <li>- Promueve la participación, reflexión y cuestionamiento de los estudiantes</li> <li>- Se construye</li> <li>- Promueve en pensamiento profundo</li> <li>- Fomenta el aprendizaje científico</li> <li>- El docente es un andamiaje del aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Motivación</li> <li>-Involucramiento</li> </ul>
<b>Aprendizaje basado en problemas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integra y estructura el aprendizaje, alrededor de un problema</li> <li>- Se trabaja y reflexiona en grupos pequeños</li> <li>Las problemáticas son de la vida cotidiana</li> <li>- La guía del docente es mínima en cuanto a la resolución de problemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje en la resolución de problemas</li> <li>- Se fomentan habilidad para poder resolver problemas</li> </ul>
<b>Aprendizaje basado en proyectos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El proyecto es la forma en la que se alcanzan los aprendizajes esperados</li> <li>- Se inicia a partir de una pregunta</li> <li>- Los proyectos son impulsados y dirigidos por los estudiantes</li> <li>Los estudiantes están involucrados en estos proyectos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento, habilidades, motivación y autoeficacia</li> </ul>
<b>Educación Montessori</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades prácticas para el aprendizaje autónomo</li> <li>- Trabajo en duplas o más</li> <li>Aprendizaje autodirigido</li> <li>- No hay competencia</li> <li>- El material didáctico es muy importante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades físicas, cognitivas, emocionales, sociales y creativas.</li> </ul>

Tabla 10. Pedagogías Lúdicas

Nota: Elaborada con datos de: "Infografía Pedagogías Lúdicas" por LEGO, Foundation. (s.f).  
[https://cms.learningthroughplay.com/media/ftrlfrx3/infograf%C3%ADa\\_pedagog%C3%ADas-l%C3%BAdicas-2.pdf](https://cms.learningthroughplay.com/media/ftrlfrx3/infograf%C3%ADa_pedagog%C3%ADas-l%C3%BAdicas-2.pdf)

Estas son las 8 pedagogías lúdicas más importantes para la práctica educativa, las cuales es importante mencionar que no se dan de forma aislada, ni el uso de una omite a las otras, todas forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ahora bien, la cuestión es, ¿de qué forma se relacionan con el juego?, su relación se da con los cinco puntos que propone LEGO que hacen que el aprendizaje sea a través del juego, los cuales son: el juego es alegre, significativo, implica un involucramiento activo, es iterativo y socialmente interactivo. De acuerdo a Parker y Stjerne (2019) para decir que el aprendizaje se da a través del juego se debe hablar del aprendizaje lúdico, el cual es explicado en diversas teorías del desarrollo, y sigue las características anteriormente mencionadas.

Es así que, dichas características requieren ser analizadas desde los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, a continuación se puede observar esta relación.

<b>El juego es:</b>	<b>Alegre</b>	<b>Significativo</b>	<b>Involucramiento activo</b>	<b>Iterativo</b>	<b>Socialmente interactivo</b>
<b>Aprendizaje activo</b>	- Alegría basada en experiencias positivas dentro del aula.	- Realiza una integración entre casa y escuela. - Considera las experiencias, conocimientos e intereses como el centro del aprendizaje.	- La noción de libertad o libre elección de las actividades de aprendizaje.	- Investigación y exploración de conceptos.	- Se trabaja el aprendizaje en pares o en grupo. - Buena comunicación e interacciones positivas dentro del aula.
<b>Aprendizaje cooperativo y colaborativo</b>	- Las relaciones sociales positivas generan alegría en los estudiantes.	- Las tareas son significativas. - Andamiaje - Reflexión y procesamiento grupal.	- La interdependencia positiva y la responsabilidad conllevan Intereses y a que el alumno se involucre en el aprendizaje.	- Los estudiantes comparten, revisan y recalculan el pensamiento, basado en las aportaciones grupales.	- Se trabaja en grupo mediante el aprendizaje cooperativo. - Fomenta relaciones positivas de aprendizaje.
<b>Aprendizaje empírico</b>	- Los estudiantes disfrutan del aprendizaje empírico por el hecho de que es original. - Logran hacer cosas que no sabían qué podían hacer.	- Tener y usar las experiencias como base para el entendimiento y las actividades de aprendizaje.	- Involucra a todos los estudiantes en actividades, permitiéndoles usar sus habilidades y conocimientos potencialmente ocultos.	- Investiga, explora y experimenta con distintos fenómenos dentro de un contexto.	- Se reagrupa a los estudiantes para que aprendan nuevas situaciones, además de romper con dinámicas establecidas.
<b>Aprendizaje por descubrimiento guiado</b>	- La disposición activa del aprendizaje por descubrimiento conlleva la autoeficacia y al placer por aprender,	- La integración de nueva información con el conocimiento previo como base.	- La guía enfatiza en conocimientos importantes en vez de explicarlos, de modo que el estudiante se sienta involucrado.	- Prueba y error utilizado en las habilidades científicas, como el diseño de experimentos.	- Se trabaja en grupo para lograr interacciones positivas dentro del aula.

<b>Aprendizaje basado en la investigación</b>	- El involucramiento activo en el conocimiento lleva a aumentar la motivación, autoeficacia y el placer por aprender.	- Preguntas significativas y auténticas para guiar la investigación. - Preguntas provocativas e importantes	- Combina lo afectivo con lo cognitivo. - Busca la eficacia y el aprendizaje profundo.	- Alienta la exploración abierta, iterativa, con prueba y error. - Se toman riesgos, donde se ve al fracaso como un proceso.	- Implica trabajos en grupos o pares para investigar asuntos o cuestionamientos.
<b>Aprendizaje basado en problemas</b>	- Los estudiantes sienten placer por aprender, cuando entienden las hipótesis y se relacionan de forma positiva con sus pares.	- Problemas importantes que resuenan con la experiencia del estudiante y fomentan la argumentación.	- El uso de hipótesis problemáticas hace que los estudiantes relacionen conceptos científicos como cotidianos y los involucran cognitivamente.	- Incluye ciclos de reflexión, de acción y de progreso permanente.	- Se utiliza el trabajo en grupo o en pares para fomentar las habilidades sociales.
<b>Aprendizaje basado en proyectos</b>	- El involucramiento activo en el aprendizaje lleva a aumentar la motivación, la autoeficacia y el placer por aprender	- Los proyectos significativos requieren un involucramiento sostenido, colaboración y desempeño ambicioso.	- El involucramiento es perceptible, pues hay motivación, debido al interés en los contenidos, roles y estructura del proyecto.	- El involucramiento es perceptible, pues hay motivación, debido al interés en los contenidos, roles y estructura del proyecto	- Generalmente, se completan en grupos.
<b>Educación Montessori</b>	- Interacciones positivas con pares y maestros.	- Se transita de lo concreto a lo abstracto. - Se utilizan objetos de aprendizaje.	- Actividades prácticas, materiales educativos y ambientes que apoyan el aprendizaje.	- Materiales pedagógicos que apoyan la autocorrección.	- Aulas con múltiples edades. - Movimiento libre y libertad para la interacción social.

Tabla 11. Aprendizaje a través del juego

Nota: Adaptada de: "Reporte técnico. Aprendizaje a través del juego en la escuela. Un estudio sobre las pedagogías lúdicas, que fomentan el desarrollo de las habilidades holísticas, en las aulas de la escuela primaria" por R. Parker y B. Stjerne, 2019, (pp. 50-51) [https://cms.learningthroughplay.com/media/iy5fc40v/01\\_aprendizaje-en-escuela.pdf](https://cms.learningthroughplay.com/media/iy5fc40v/01_aprendizaje-en-escuela.pdf) (Parker & Stjerne, 2019, pp. 50-51)

Aplicando estas prácticas pedagógicas en el programa PERAJ-UPN, se podrán obtener resultados que se vean reflejados en las áreas de desarrollo que marca el programa. Específicamente hablando, del área social y el área comunicativa, se ampliarán las interacciones sociales, además de desarrollar la comunicación interpersonal y habilidades sociales, se tendrán relaciones positivas que impactarán de forma favorable en su desarrollo, logrando así la conexión de aprendizaje, juego y habilidades sociales.

Si bien, el aprendizaje a través del juego consolida habilidades sociales, el juego en sí mismo también lo hace, lo cual se detalla en el siguiente apartado.

### **3.4 La socialización y la comunicación dentro de la ludoteca: una perspectiva basada en el juego**

Como se ha revisado con anterioridad, se entiende a la socialización como una interacción constante entre los sujetos, la cual permite a los sujetos adquirir conocimientos y experiencias que le ayudan a darle significado a lo que le rodea para así crear un concepto del mundo en el que está inmerso, así mismo, está permite a los sujetos desarrollar su personalidad; mientras que la comunicación es la base de esta interacción, ya que, gracias a esta se intercambian mensajes, teniendo así un gran impacto en el desarrollo humano, puesto que, es un proceso esencial de la vida humana, ya que gracias a esta se basa la calidad de los sistemas interactivos. Pero para poder comunicar y socializar con los otros se requieren de ciertas habilidades o competencias que ayudan a los sujetos a relacionarse de forma favorable con los otros, las cuales son:

Respecto a las habilidades sociales, de acuerdo con Ortego, López y Álvarez (s.f) definen a las habilidades sociales como conductas aprendidas y socialmente aceptadas que posibilitan la interacción con los otros, así mismo estas habilidades sociales no se aprenden solo en la infancia, es durante toda la vida cotidiana que éstas se desarrollan, sin embargo, se considera que durante la infancia, mientras que los niños juegan empiezan a desarrollar estas habilidades, entre estas habilidades sociales se destaca el saber escuchar, recibir críticas, respetar turnos, saber negociar con otras, mejor toma de

decisiones, expresar y defender opiniones, cooperar y compartir, así como resolver conflictos, entre otras.

En cuanto a las habilidades comunicativas, son aquellas destrezas o competencias que permiten la comunicación, permitiendo aplicar el lenguaje en diversas situaciones sociales, entre estas habilidades se encuentra el saber leer, escribir, hablar y escuchar, de este modo se encuentran habilidades de expresión y de comprensión, siendo la escucha la base de todas, ya que quien sabe escuchar, sabe hablar, leer y escribir, ya que esta es la base de todas, pues permite la expresión y comprensión, de acuerdo con Urive-Echeverría (2006) quien sabe escuchar no interrumpe, presta atención, tiene memoria e imagina, pues la escucha interviene en todas las situaciones de la vida cotidiana.

Como se ha reiterado en diversas ocasiones, es mediante el juego que se desarrollan estas habilidades, ya que los sujetos aprenden a escuchar a sus compañeros de juego, se vuelven tolerantes, a respetar turnos, en todo momento deben de comprender al otro para así poder comprender el juego, así mismo es mediante el juego que logran interactuar con otros. Por ello, se considera importante retomar al juego como un agente socializador y comunicativo, pero para hablar de este se debe de hablar de ludoteca, ya que, esta privilegia la importancia del juego, dándole un espacio específico donde este es el centro de todo.

Para Borja y Martín (2012) la ludoteca es aquella institución que es recreativa y educativa a la vez, donde se parte del juego y que busca estimular el derecho de jugar por el puro placer del juego, así como promover el juego libre y educar a través de él. Son, así también, lugares de encuentro que no buscan enfrascar al juego en ningún momento, sino darle la libertad que requiere.

Así mismo, la ludoteca se considera como un espacio dinámico y educativo, donde el juego es el protagonista, ya que a través de actividades lúdicas se pueden desarrollar las capacidades y habilidades de los sujetos, además de fomentar por medio de este las interacciones entre los individuos y la comunicación, pues como bien lo menciona Borja (2005), una ludoteca es el desarrollo de nuevas formas de acción educativa, que parten



del juego y el placer, que además dependen del contexto social, cultural y educativo en el que se encuentren.

Con base a ello, la ludoteca es el sitio adecuado para proporcionar a los sujetos, mediante del juego, herramientas y experiencias que le permitan afianzar sus capacidades y habilidades relacionadas con la socialización y la comunicación, puesto que el juego es una actividad que está presente en toda la vida humana y en todos sus entornos, tal como lo señala Cabrera (1999):

El juego está presente en todos los ámbitos y en todas las etapas de crecimiento del ser humano. Desde esta perspectiva se organizan juegos para estimular el desarrollo psicomotor, para desarrollar habilidades de aprendizaje; se crean dinámicas grupales como juegos de socialización, se propone, en fin, que se puede aprender jugando y, sobre todo, que se aprende en la acción de jugar (p. 11).

Es así que desde el juego se desarrollan las capacidades cognoscitivas, afectivas e incluso motrices del sujeto, por tanto, al jugar se desarrollan habilidades biológicas y habilidades para funcionar en sociedad, así como el desarrollo de las expresiones socioculturales, ya que al jugar también se le transmite una cultura, esto debido a que hay juegos que tienen un determinado significado que pueden transmitir valores y tradiciones, tal como lo plantea Ignacio (1999):

En el juego de las generaciones pasadas, presentes y futuras se refleja nuestra vida cotidiana a través de representaciones simbólicas. Ahí decimos lo que somos y lo que queremos ser, es decir, el juego transmite la cultura, la forma, la refleja y es parte de ésta, puesto que con el juego el niño se irá introduciendo en sus roles, valores y actividades sociales; el jugar se convierte en la vida de todo niño; por medio de él posee a otros; es la libertad de crear e imaginar; con él se puede subvertir al mundo y transformar cualquier objeto para que pertenezca a esta esfera (p.26).

El juego, por tanto, contribuye a que el individuo aprenda a controlar su cuerpo, libere energía, desarrolle límites, distinga entre lo individual y lo colectivo. No obstante, también aprende a explorar lo que le rodea para luego acceder a ese mundo, afrontar conflictos y solucionar problemas.

Además, el juego propicia la promoción de su creatividad e imaginación, pero sobre todo el lenguaje. Es así que Cabrera (1999) señala lo siguiente:

En cierto momento el ser humano accede al lenguaje y juega con las palabras, juega con los sentidos, coloca unas cosas en el lugar de otras: imagina; crea nuevas interpretaciones: simboliza.

Jugando se aprende también a escoger las palabras, los movimientos corporales, las inflexiones de la voz o las miradas, para colocarlas en un lugar y tiempo adecuado y decir algo. Para explicar la realidad utilizamos lo imaginario y lo simbólico (p. 15).

Es decir, el juego posibilita al individuo realizar una representación de lo que se encuentra a su alrededor, su vida cotidiana. De esta manera, al jugar reproduce, crea y simboliza y, por ende, pone en práctica el lenguaje. Al interactuar con otros sujetos de su edad o incluso con adultos, adquiere e interioriza un nuevo vocabulario, construye y aclara conceptos, lo que lleva a que el sujeto retome, modifique o reelabore los mensajes que le son transmitidos y los que transmite y se fortalezca su pensamiento verbal.

Por tanto, el juego permite al sujeto interactuar con otras personas, lo que lo motiva a querer expresar sus pensamientos, ideas o conocimientos, así como los valores o normas interiorizadas hasta el momento y al llevar un intercambio de información con otros individuos, adquieren nuevos aprendizajes que le permiten reestructurar su forma de pensar y actuar.

A base de lo anterior, Bonilla (1999), recuperando a Vygotsky, expone que “las relaciones sociales del niño al jugar y conversar con otros niños o adultos le ayudan a dar significado a su actividad, al mismo tiempo que adquieren valores culturales” (p. 55). Además de que “ve al desarrollo como una síntesis entre las necesidades biológicas internas y el

proceso sociocultural externo, usando este medio para adquirir valores, actitudes culturales, formas de pensar, actuar e incluso aprender” (p. 55). Siendo así el juego el medio por el cual los sujetos se relacionan y aprenden las formas de interacción social acordes a su contexto sociocultural.

Por otra parte, jugar es parte importante en el proceso de socialización de los individuos, ya que en su práctica también se construye o se modifica la identidad personal y social del sujeto, ya que como se mencionó, el jugar ayuda al sujeto a aprender a controlar sus impulsos o regular sus emociones, adquieren habilidades y destrezas como la cooperación, la comunicación y la colaboración, pero sobre todo modifican o adquieren nuevas pautas de comportamiento.

Desde el nacimiento el juego forma parte de las habilidades sociales y comunicativas, en el caso de las habilidades comunicativas, Nicolau (1995) menciona que existe una estrecha relación entre el juego, lenguaje, aprendizaje y por ende comunicación. Por ello, hace énfasis en Piaget quien mencionaba que solo se podía llegar al aprendizaje mediante los sentidos, es decir, que solo mientras se interactúa con el mundo que le rodea, se podrá lograr una adquisición de conocimientos. Es así que, Vygotsky retomando esta idea, incluye que solo se puede adquirir conocimiento con estas interacciones con el mundo, pero tomando en cuenta las relaciones, siendo la conversación la mayor interacción. Un aspecto importante es que no se considera a los sujetos como seres individuales, sino, como un sujeto que tiene estrecha relación con el mundo que lo rodea, creando y descubriendo así el conocimiento.

Retomando a Piaget y completando la tesis de Pugmire (1996) en donde menciona que la comunicación va evolucionando con el paso de los años de los sujetos, es importante mencionar que, para él, el desarrollo del lenguaje se daba a través de etapas, las cuales, de acuerdo con Delval (1998) citando a Piaget (1976) son las siguientes:

- Una primera instancia es el lenguaje egocéntrico. El cual, como su nombre lo dice, se basa solamente en la propia persona. Aquí se encuentran tres fases:
  - La ecolalia. (0 a 12 meses aprox.)
  - Monólogo. (12 a 18 meses aprox.)

- Monólogo dual. (18 a 24 meses aprox.)

La primera fase se basa en solo repetir palabras sin sentido alguno, posteriormente encontramos la fase de hablar solo por placer, sin sentido alguno o sin querer comunicar nada en concreto, por último, se puede encontrar la fase previa al lenguaje socializado, donde dos o más niños se comunican sin sentido alguno. Esta última fase da paso a la siguiente instancia, que es en la que encontramos el lenguaje socializado.

- La segunda instancia corresponde al lenguaje socializado, pues la comunicación se da con el exterior. Al igual que en la anterior se divide en fases, las cuales son las siguientes:
  - Información adaptada. (2 a 3 años de edad aprox.)
  - Crítica. (3 a 4 años aprox.)
  - Órdenes, peticiones, preguntas, respuestas. (4 a 7 años aprox.)

La primera fase hace referencia al intercambio de información con más personas, posteriormente encontramos la fase de realizar opiniones y comentarios de los otros, pues se quiere demostrar del “YO” frente a los otros. Por último, está la fase de la interacción y actuación con los sujetos que lo rodean.

Como se expuso anteriormente es mediante el juego y la interacción que se dicen las primeras palabras y con ello los primeros procesos comunicativos, pues aunque el lenguaje progresa con el paso de los años, es en la edad escolar cuando tiene mayor desarrollo, pues es aquí donde los niños interactúan con sus pares y a su vez juegan. La función del juego es que los niños hablen entre sí, compartan sus opiniones, pues el juego es considerado una experiencia lingüística, en el cual se usa el lenguaje, logrando así un intercambio el cual define la participación que se tiene en el juego.

Aunque todos los juegos ayudan a los niños a poder comunicarse con sus grupos de pares, existen autores que denominaron los juegos comunicativos, los cuales aunque tienen un carácter lúdico, tiene por objetivo que los niños se comuniquen, y no solo eso, pues aunque los juegos favorecen la comunicación, en ocasiones está solo se centra en algunos participantes, por ende este tipo de juegos busca que todos los integrantes se

comuniquen, haciendo que la comunicación no sea un proceso unidireccional, favoreciendo así la escucha activa, la comunicación no verbal y a su vez favoreciendo la creación de nuevas relaciones sociales, teniendo así un impacto en la socialización.

Ahora bien, retomando a la socialización, el juego forma parte de este desde el nacimiento, pues de acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia “UNICEF” (2018), retoma que desde el nacimiento los bebés empiezan a socializar con sus cuidadoras, gracias a las palabras y a los gestos que se transmiten, así mismo impacta de la siguiente forma:

Durante los primeros años de vida se desarrollan las competencias cognitivas, emocionales y sociales, siendo estas últimas la base de la vida en sociedad, pues, desde el momento del nacimiento, los bebés buscan escuchar voces humanas que cualquier otro sonido, pues al escuchar voces sienten seguridad y confianza del entorno en el que se encuentren.

- De los 0 a 2 años aproximadamente. Si los niños cuentan con una estimulación adecuada, forman diversas conexiones cerebrales, las cuales se ven potenciadas por el entorno en el que se encuentren, a través de la actividad lúdica es que establecen lazos afectivos y de unión, creando así sus primeras redes sociales, como vínculo seguro para su desarrollo.
- De los 3 a 5 años aproximadamente. Es la etapa donde los niños asisten al preescolar, en este período sus habilidades lingüísticas, socioemocionales y cognitivas presentan un gran desarrollo, los niños empiezan a jugar y con esto a interactuar con otros, dejando a los adultos como simples cuidadores, pues inician las relaciones sociales con su grupo de pares. De acuerdo con la UNICEF (2018) “el juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad” (p. 8).
- De los 5 a 8 años aproximadamente. Comprende la edad en la que los niños cursan la primaria, la edad de los amigos que asisten a PERAJ, es aquí donde se da el aprendizaje basado en el juego, el juego más que transformar las

experiencias educativas, puede motivar a los niños a convivir y relacionarse con otros de forma positiva.

Es de esta forma, que el juego permite consolidar las habilidades sociales y comunicativas de los niños en todo momento, tales como el aprender a compartir juguetes o materiales, trabajar en equipo y buscar soluciones juntos, realizar tareas con otros y no contra otros, es decir, eliminando la competitividad y hablar más de cooperación.

Así mismo, mientras que se juega, se crean vínculos con otros, se comparte, se negocia, se resuelven conflictos, otra característica fundamental es que desarrolla el liderazgo en los niños, lo cual se ve reflejado al momento de gestionar las relaciones sociales y así afrontar los retos que trae consigo la vida en sociedad.

Por ello, la UNICEF (2018), menciona que el juego satisface la necesidad de expresar la imaginación, la creatividad y la curiosidad, estas actitudes permiten que los niños se comuniquen y socialicen con los otros. Así mismo, se considera al juego como un hecho meramente social y comunicativo, ya que:

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico (UNICEF, 2018, p. 9).

Esta cita, nos permite ver al juego como un hecho social y comunicativo, ya que como se podrá recordar, estas habilidades permiten el papel activo de los sujetos, para lo cual requieren de habilidades sociales y comunicativas, tales como la toma de decisiones, tolerancia, saber expresar y comprender.

Así mismo, se considera importante retomar, las cinco características propuestas por The LEGO Foundation a través de la UNICEF (2018) que hace que el juego sea juego:

1. El juego es provechoso.
2. El juego es divertido.
3. El juego es iterativo.
4. El juego invita a la participación activa.
5. El juego es socialmente interactivo.

De acuerdo con LEGO (2017) estas características se presentan de la siguiente forma:

- El juego es divertido, porque en todo momento debe ser alegre, producir placer y gusto, un juego donde los niños no se diviertan no es un juego, estas experiencias positivas impactan en su desarrollo de forma favorable, ya que les permite recordar.
- El juego es involucramiento activo, implica estar activamente presente en el juego, es por eso que los niños cuando juegan no hacen caso a lo que pasa a su alrededor, al estar jugando toda su concentración está en el juego y en sus compañeros de juego, lo cual, los lleva a estar comunicándose de forma efectiva con los otros jugadores.
- El juego es provechoso y significativo, los niños exploran el mundo y de este modo le dan un significado, no solo eso, es mediante el juego que se expande su entendimiento de la realidad en la que están inmersos.
- El juego es iterativo, siempre descubren nuevas posibilidades, nuevas formas de jugar y con esto descubrir nuevas cosas.
- El juego es socialmente interactivo, la socialización es indispensable para el juego, no solo para eso, sino también para comunicar. Mediante el juego se expresan pensamiento, necesidades y realidad, así mismo, permite interactuar y compartir la diversión con otros, mientras que se fortalecen lazos significativos.

Estas características forman parte del juego, siempre deben de estar presentes al momento de jugar, si bien, no siempre se logra jugar con otros, siempre se debe de buscar esta interacción, la cual hace que el juego sea más provechoso para el desarrollo humano.

Como se ha mencionado con anterioridad, el juego es parte importante de la vida humana, y por ende favorece la socialización y comunicación, de acuerdo con Reginfo (2019) citando a Ortiz (2014), menciona que el juego es una actividad importante en el proceso de socialización de los niños. Ya que, en su práctica, se construye y reconstruye la identidad personal, lo emocional, lo social y la capacidad de establecer relaciones interpersonales.

Se puede concluir mencionando que Reginfo (2019) añade que es en el juego donde los niños aprenden de manera significativa, todo esto mientras socializan y se comunican con otros.

No solo eso, sino que el juego es un vehículo que lleva a los niños a aprender a vivir y convivir, ya que es un medio de oportunidad para el crecimiento en todas las áreas de desarrollo, además de trabajar en la memoria, en la motricidad y aspectos cognoscitivos como lo es el lenguaje, construye un vocabulario útil, lo cual llega a promover la lectura y escritura, lo cual como se pudo revisar forma parte de las habilidades comunicativas de expresión, las cuales implican las habilidades comunicativas de comprensión, ya que para expresar se requiere comprender, así mismo, otra función del juego es ayudar a la resolución de conflictos, la creatividad, el refuerzo y desarrollo de la personalidad.

En relación con lo anterior, Moreno (2014), plantea tres tipos de juego que influyen en el desarrollo de los niños:

- *Juego sensorial-manipulativo*: a través de este tipo de juego los niños aprenden las características propias de los objetos, así como de las leyes que los gobiernan, lo que estimula su creatividad, seguridad, confianza y dominio del entorno que le rodea.
- *Juego rudo-desordenado*: ayuda a aquellos niños que tienen un elevado nivel de actividad, pues a través de ello descargan energía, lo que les permite aprender a



controlar sus impulsos y sentimientos, diferenciar entre lo real y lo que se aparenta, así como fomentar la cooperación.

- *Juego sociodramático*: al llevar a cabo este tipo de juegos, los niños ponen en práctica la simulación y proyectan personalidades, lo que permite enriquecer su conocimiento social y tener un acercamiento al mundo de los adultos al imitar ciertos roles. Esto también les ayuda a expresar sentimientos intensos, a resolver conflictos y en replicar situaciones que observan, esto último en ocasiones permite detectar situaciones psicológicas.

De este modo, el juego, aporta a las habilidades sociales, pues permite la adaptación al contexto, al reconocimiento y aceptación de uno mismo y esto a su vez logra la expansión de las interacciones con los otros, esto a su vez implica relaciones comunicativas, pues como lo menciona Salazar (s.f.) citando a Luhmann, “la comunicación es la célula de que están hechos los sistemas sociales. Si no hay comunicación, no hay sistema social” (p. 1). Es decir, que saber comunicar es saber socializar.

Así mismo, la ludoteca, al ser un espacio destinado al juego, brindaría espacios seguros, cómodos y agradables a los niños en los cuales puedan convivir y relacionarse con otros de forma sana, consolidando así sus habilidades sociales y comunicativas. Por ello, se busca que PERAJ cuenta con un espacio destinado al juego y a la convivencia, por lo cual en el siguiente capítulo se busca conocer la opinión de los mentores referente a esto.

## CAPÍTULO 4. MÉTODO

### 4.1 Problematicación y objeto de estudio

El Programa PERAJ “Inspirando Futuros”, es un espacio de servicio social ofertado para estudiantes universitarios, quienes participan en el programa como mentores, convirtiéndose en un modelo a seguir para niños y niñas, pues a través de las mentorías (actividades planeadas por los mentores) se busca desarrollar el máximo potencial de los niños.

Es por ello, que el mentor adquiere un compromiso social, ya que a través de una atención personalizada, el mentor trata de fortalecer al niño, en seis áreas de desarrollo (social, comunicativa, afectiva, motivacional, cultural y escolar), así como brindar un apoyo ante situaciones de vulnerabilidad, por lo tanto, el mentor busca desarrollar sus habilidades sociales, comunicativas y de estudio, ampliar su bagaje cultural y ampliar sus horizontes con la intención de disminuir el riesgo de deserción escolar. Y por medio de las mentorías se trata de promover en los niños una sana convivencia, la empatía, la tolerancia, la comprensión, entre otras muchas cosas, ya que como bien lo indica el Programa, esto permite fortalecer el tejido social.

Dentro de la Universidad Pedagógica Nacional, el programa lleva activo 15 años, atendiendo cada año una gran cantidad de niños y permitiendo que estudiantes universitarios fortalezcan su formación profesional.

Al realizar el servicio social dentro del programa, se pudo detectar que no se cuenta con un espacio físico asignado como tal, para llevar a cabo las actividades de mentoría que cada semana planean los mentores, ya que estas se realizan en espacios abiertos, que son las áreas verdes de las instalaciones de la Universidad, sin embargo, en estos espacios se encuentran rodeados de grandes piedras, que presentan un riesgo para los niños.

Por otra parte, dentro de las instalaciones de la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Ajusco, el único espacio con el que se cuenta en el cual los niños puedan estar

es la biblioteca infantil, el cual cumple con determinadas funciones, así mismo es un lugar algo reducido y, por lo tanto, es un espacio limitado para que los niños puedan consolidar el área social y el área comunicativa.

Al ser un espacio reducido, muy pocos mentores y amigos podían acceder a este, mientras que los que si lograban alcanzar lugar debían de seguir las reglas que tiene la biblioteca Gregorio Torres Quintero, así mismo, este espacio está destinado a solo convivir con los niños de la mesa y no con otros, pues al ser un lugar destinado a la lectura se debía de hablar con tono de voz bajo, además de hacer el menor ruido posible para no desconcentrar a nadie, así mismo se debía de mantener un orden.

En cuanto a las problemáticas detectadas u observadas en algunos niños, sobre su socialización y comunicación, se denotaron las siguientes:

Se presentaron roces de convivencia, dado que esta problemática se vio reflejado en la relación de algunos niños, ya sea con su mentor, coordinador o con sus pares. Debido a que manifestaban que no les caían bien, había ciertas actitudes que les disgustaba de los demás, así mismo se llegó a mencionar que no les gustaba convivir con ciertas personas por cuestiones físicas o porque se sentían incómodos con la presencia de otra persona. Por otro lado, había quienes se negaban a colaborar o trabajar en equipo, así mismo se sumaba el hecho de que se negaban a prestar atención, escuchar la opinión de los demás o seguir indicaciones, lo que ocasionaba que no comprendiera lo que los otros comunicaban o compartían, no respetaban turnos para tomar la palabra o interrumpían con temas ajenos a la actividad.

Así mismo, el no saber expresar como se sienten o como establecer relaciones con los otros provocaba momentos de tensión para los niños, pues al no saber cómo comunicar su malestar, no se generaba un diálogo para la resolución del conflicto o toma de decisiones que permitieran mejorar el ambiente de convivencia. Provocando que los niños en ocasiones se disgustaran y, por tanto, expresaran emociones de enojo, tristeza o de desagrado, lo que conllevaba comportamientos negativos como agredir a las personas con las que se encontraban en ese momento.

Esto se pudo detectar en las comisiones que organizaba PERAJ, las cuales al ser actividades grupales, todos los niños participaban en estas. Sin embargo, había amigos que no seguían las instrucciones porque no las escuchaban, no prestaban atención, o en otros casos los niños solo querían hablar sin escuchar a los otros.

Por otro lado, algunos padres de familia manifestaron que sus hijos acudían al Programa PERAJ para mejorar sus habilidades sociales, las cuales a raíz de la pandemia se vieron afectadas, siendo estas escasas o incluso nulas. Otros padres expresaban que sus hijos no tenían amigos en la escuela porque no sabían relacionarse con su grupo de pares, así mismo, algunos otros añaden que sus hijos no sabían comunicar lo que sienten, pensaban e incluso situaciones que les sucedían. Por último, pero no menos importante, se localizó que en algunos casos lo que decía la familia tenía mucho peso, puesto que los niños se dejaban influenciar mucho por lo que les decían mamá, papá o incluso abuelos, llegando esto a afectar las relaciones sociales con otros niños y mentores.

En relación con lo mencionado en el párrafo anterior, los mentores, buscan apoyar en el desarrollo y mejora de las habilidades sociales y comunicativas de sus amigos (los niños pertenecientes al programa), sin embargo, las actividades que planean para ello suelen no estar bien orientadas o carecen de un sustento que garantice la consolidación de dichas áreas. Por ello, también al querer realizar una actividad mediante el juego, se carece de una orientación y de una jerarquía de contenidos, por lo tanto, se cae en una actividad sin sentido sistematizado que no impacta como se quisiera en el niño.

En el caso de los mentores se detectó que no tenían desarrolladas ciertas habilidades y destrezas cruciales para su labor como mentores, por ejemplo, había ocasiones en las que no sabían como actuar o de que manera podrían abordar ciertos temas, en estos casos tenían ellos que buscar soluciones que llegaban a quedar en solamente buenas intenciones, dado que, no contaban con la ayuda de coordinadores o encargados del programa, lo mismo pasaba con sus planeaciones, estas no tenían una retroalimentación adecuada, llegando así a aplicar actividades que no tenían una secuencia o no cumplían con los objetivos planteados. Ahora bien, siendo más específicos con PERAJ no brindo la orientación adecuada a los mentores, puesto que solo hubo alrededor de 10

capacitaciones de una hora en la que los temas teóricos nunca se acercaron a la práctica, además, temas sin una secuencia. Por otro lado, también hubo casos de mentores que no estaban del todo comprometidos con su labor, lo cual ocasionaba efectos efímeros en sus amigos.

Así mismo, otra cuestión es que el Programa PERAJ limita mucho la convivencia en las actividades con otros binomios (mentor-amigo), es decir, solo se permite trabajar con alguno o algunos (máximo dos binomios más), lo que también dificulta que los niños se relacionen con más niños, aunado a lo anterior, en cada subequipo de PERAJ, durante el mes que se le asigna a trabajar con mayor énfasis el área social solo se asigna un binomio de trabajo para realizar actividades en torno a dicha área, lo cual limita a los niños a convivir únicamente con el binomio asignado y debido a esto se presentan situaciones de conflicto ya sea por diferencia de edades o condiciones.

Otro punto por resaltar es que los binomios de trabajo deben ser del mismo equipo de trabajo, ya que no se permite que los niños se relacionen con los demás miembros del Programa.

Teniendo en cuenta los puntos mencionados anteriormente, es por ello que se propone la implementación y uso de una ludoteca móvil, puesto que, a través de este espacio, mediante una orientación adecuada respecto a cómo implementar el juego.

La orientación adecuada sería buscar más capacitaciones y no solo eso, sino que en estas los mentores tengan mejor comprensión de lo que conlleva ser mentores. Entre esto, se encuentra el concepto del juego, para ello, en un primer momento se deberá de construir un concepto de juego, entender que no es ocio, reconocerlo como parte importante y crucial del desarrollo humano, dándole el valor que requiere, hacer del juego un vehículo hacia el aprendizaje. De manera que lo puedan implementar en el diseño de sus planeaciones y así ejecutarlas de manera adecuada, así mismo estipular una secuenciación que les permita tener un seguimiento en sus intervenciones para así lograr avances significativos en las áreas de desarrollo que marca PERAJ. De esta forma, se puede dar apertura a un espacio en el que se ejecuten de manera adecuada actividades

que permitan ayudar a consolidar principalmente el área social y el área comunicativa, así como también impactar en las otras áreas a través de estas.

Es así que, el presente proyecto se desarrolla con el propósito de sentar las bases para la promoción e implementación de una ludoteca móvil para el Programa PERAJ-UPN, considerando a la ludoteca como un espacio recreativo y educativo en el que, a través de la actividad lúdica y el juego, se brinde una alternativa para la consolidación del área social y del área comunicativa, que son parte de las seis áreas de desarrollo en las que interviene el programa.

Lo anterior derivado de las problemáticas presentes en la convivencia de los niños, de las dificultades para comunicarse de manera asertiva, así como de la falta de espacios para la resolución de conflictos y de convivencia mediante actividades orientadas sistemáticamente que de verdad tengan un impacto en el niño.

De esta forma se plantea brindar una orientación a los mentores, ya que, ellos son los principales encargados de planear sus mentorías, además de que son ellos quienes conocen las fortalezas y debilidades de sus amigos.

Por lo tanto, se toma en cuenta a la actividad lúdica como aquella actividad relacionada con el juego que se lleva a cabo en los tiempos libres y que además le permiten al sujeto relacionarse y comprender de mejor manera el medio que le rodea. Así mismo, tanto la actividad lúdica como el juego permitirá a los mentores la sistematización de su práctica educativa, reconociendo así, puntos clave del desarrollo de su amigo, generando de esa forma un impacto en las áreas de desarrollo PERAJ, a través del mismo acto del juego.

Mientras que el juego, se le ve como una vía de integración social y comunicativa, ya que como lo menciona Borja y Martín (2012):

Con el juego hay un desarrollo del lenguaje ya que al jugar conlleva el monólogo, el diálogo, la argumentación, la negociación y resolución de conflictos [...] a nivel social el juego nos permite aprender a relacionarnos y a afirmarnos en el grupo

de iguales, por lo tanto, a través del juego se da un crecimiento personal pero también a nivel social y cultural (pp.19-21).

Así también, es importante tener presente que desde el nacimiento los seres humanos son considerados seres sociales, ya que en todo momento requieren de otros. De esta forma, la socialización se convierte en un proceso continuo, en el cual los sujetos se desarrollan y conforman dentro de la sociedad.

Y en cuanto a la comunicación, se le considera como la herramienta esencial de la socialización, puesto que es el proceso básico para la construcción de la vida en sociedad, pues es el mecanismo que nos permite entablar el diálogo con los otros y más allá de ello expresar opiniones, emociones, sentimientos, deseos, acuerdos o normas, lo que permite al sujeto adentrarse en el mundo de las relaciones humanas.

Respecto a lo anterior, se puede ver reflejado dentro de lo que es una ludoteca, puesto que se considera como un espacio recreativo y educativo, siendo así también un espacio de encuentro e interacción entre los sujetos que acuden a ella y se considera como un lugar exclusivo diseñado para el desarrollo del juego, donde se incluye la actividad y los recursos lúdicos.

Por ello, el contenido de este proyecto se refiere a una ludoteca móvil, ya que cada ludoteca, tiene su propia forma de ser y hacer, es decir, no todas las ludotecas son iguales, puesto que estas pueden cambiar conforme a sus objetivos, características y adaptarse a las necesidades de los sujetos y las condiciones del lugar donde se implemente. Desde esta perspectiva, dentro de una ludoteca se pueden llevar a cabo actividades con diferentes objetivos.

Es así como se plantea la promoción de una ludoteca móvil, ya que este espacio permitirá a los mentores poder desarrollar actividades a través del juego en el cual sus amigos (los niños pertenecientes al programa) interactúen con otros, se comuniquen y, por lo tanto, se vayan desarrollando integralmente, por el hecho de que al ayudar a consolidar el área social y el área comunicativa también se puede ir desarrollando las otras áreas en las que interviene el programa.

Pedagógicamente hablando, esto a la larga ayudará a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, pues al contribuir a la consolidación de las habilidades comunicativas y sociales de los niños, estos amplían sus posibilidades de poder expresar sus opiniones o ideas en clases, de igual manera trabajan en fortalecer su confianza al estar entablando un diálogo con sus pares, lo que les permite ver que el comunicar sus pensamientos, les propicia el recibir una retroalimentación de lo que comparten y quizás congeniar con sujetos que comparten su opinión, estableciendo así un vínculo social.

La comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental, puesto que la comunicación está integrada por una variedad de elementos que se manifiestan de manera verbal o no verbal, dejando en evidencia que no existe manera alguna de evitar la comunicación. Por otra parte, el docente comunica la mayor parte de tiempo durante la clase, pues habla, gesticula, explica, muestra o ejemplifica la información que busca transmitir, por lo que de cierta manera tiene una gran responsabilidad en atraer la atención del alumno y en la creación de un proceso comunicativo.

Sin embargo, para que la comunicación exista, se necesita de la participación activa del alumno y que no sea solo un receptor, ya que, de esta forma el docente tendrá una garantía de que lo que está transmitiendo es bien recibido, el alumno, debe de brindar una retroalimentación a lo que el profesor está comunicando y esto se manifiesta cuando se establece un diálogo en el desarrollo de la clase, lo que permite que sea más enriquecedora, pues al llevar a cabo un proceso comunicativo en el que tanto como docente y alumno dan una retroalimentación, se va propiciando que el alumno se apropie de lo que el docente está transmitiendo, es decir, se apropie de un aprendizaje, el cual si réplica con sus pares por medio de un diálogo, se va cada vez apropiando más de ello.

De esta manera se puede ver que para garantizar un buen aprendizaje es necesario crear un proceso comunicativo, en el que el docente como emisor transmite un mensaje y los alumnos, quienes fungen como receptor, tienen la mayor labor de dicho proceso, pues tienen que captar el mensaje, para decodificarlo y poder emitir una retroalimentación que permita evocar una acción y así establecer un circuito cerrado, en el que se escuche, entienda y comprenda el mensaje entre emisor y el receptor. Lo que



nos deja ver que sin un receptor que emita una retroalimentación de lo que se comunica no puede haber un buen proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, la socialización cobra gran relevancia en el ámbito educativo, ya que de estar en su contexto familiar en el que establece sus primeros vínculos sociales, el contexto escolar pasa a tomar el papel principal como agente socializador en el niño, puesto que una vez que ingresa a una institución educativa, empieza a pasar más tiempo en la escuela durante muchos años, en la que el niño entra en contacto con otros niños y adultos. Y será en la escuela dónde reafirmará o modificará los valores y las normas aprendidas en casa, pues se adentrará a nuevos marcos de convivencia, al reconocimiento y cumplimiento de nuevas reglas, acuerdos o normas, así como de rutinas y aprendizajes, que le permitirán desarrollar tanto sus habilidades sociales como comunicativas.

## **4.2 Pregunta de investigación**

¿De qué manera los mentores de PERAJ-UPN promueven el uso de la ludoteca móvil para la consolidación del área social y el área comunicativa?

## **4.3 Objetivos del estudio**

### **4.3.1 Objetivo general**

Promover el uso de la ludoteca móvil entre los mentores de PERAJ-UPN para permitir la consolidación del área social y el área comunicativa.

### **4.3.2 Objetivos específicos**

- Identificar si se hace uso de la ludoteca móvil para consolidar el área social y el área comunicativa del programa PERAJ-UPN.
- Analizar el uso que le dan a la ludoteca móvil para consolidar el área social y el área comunicativa del programa PERAJ-UPN.

- Identificar y analizar las perspectivas y nociones de los mentores de PERAJ-UPN en torno a la ludoteca móvil como un espacio que permita la consolidación del área social y del área comunicativa del programa PERAJ-UPN.
- Promocionar la ludoteca móvil como un espacio que permita consolidar el área social y el área comunicativa del programa PERAJ-UPN.
- Analizar cuál sería el alcance de la promoción de la ludoteca móvil como un espacio que permita la consolidación del área social y el área comunicativa del programa PERAJ-UPN.

#### **4.4 Tipo de estudio (investigación cualitativa)**

El presente trabajo parte de un paradigma interpretativo que permitió orientar el desarrollo de la investigación. Entendiendo un paradigma como distintas formas de hacer ciencia, de acuerdo con Sabariego (2009) es una aproximación a las distintas investigaciones con el propósito de afrontar los retos que se presentan en la educación.

Así mismo, De Miguel (1988) define paradigma como:

Un punto de vista o modo de ver, analizar e interpretar los procesos educativos que tienen los miembros de una comunidad científica y que se caracteriza por el hecho de que tanto científicos como prácticos comparten un conjunto de valores, postulados, fines, normas, lenguajes, creencias y formas de percibir y comprender los procesos educacionales (citado por Sabariego, 2009, p.66).

Es así que se entiende que un paradigma es como un modelo que orienta y organiza la investigación que se lleva a cabo, brinda una perspectiva del fenómeno que se quiere analizar.

En cuanto a la investigación educativa, hay tres paradigmas predominantes: el positivista, interpretativo y crítico; sin embargo, como se mencionó al inicio, para fines de esta investigación, se basará en el paradigma interpretativo.

De acuerdo con Latorre et al. (1996) “tiene una naturaleza de la realidad subjetiva, dinámica, construida y divergente, puesto que su finalidad es comprender e interpretar la realidad educativa, los significados de las personas, percepciones, intenciones y acciones” (citado por Sabariego, 2009, p. 72)

Además de que, pone énfasis en la comprensión e interpretación de la realidad educativa, entendiendo esta realidad como múltiple, holística y dinámica, poniendo en juego las historias que los sujetos participantes tengan. Por lo tanto, se hizo uso de este paradigma debido a su diseño abierto, flexible y emergente, además de que ofrece criterios de calidad como credibilidad, transferibilidad y confirmación.

En cuanto a la metodología, es decir, la manera en la que se realizó la investigación y los principios lógicos que rigieron el desarrollo del trabajo para enfocar el problema y buscar darle respuesta, fue una metodología cualitativa.

Se optó por cualitativa, porque esta metodología busca comprender e interpretar los fenómenos educativos. Sandín (2003) menciona que la investigación cualitativa es una actividad orientada a la comprensión de fenómenos educativos y sociales, que busca transformar las prácticas socioeducativas, así como descubrir nuevo conocimiento.

Por ello, esto ayudo a conocer y comprender desde la perspectiva de los mentores como una ludoteca móvil, los podría ayudar a mejorar sus relaciones interpersonales mediante la consolidación del área comunicativa y social.

Así mismo, fue necesario definir los instrumentos que permitieron recopilar y analizar la información sobre las nociones que los mentores tienen sobre la ludoteca.

Quecedo y Castaño (2002) menciona que este tipo de metodología produce datos descriptivos, además de, darles voz a las personas.

Por ello, recuperando a Taylor y Bogdan (1986) menciona los siguientes puntos:

- La investigación cualitativa es inductiva. Pues se comprenden y desarrollan conceptos, no busca evaluar hipótesis. Además, es de carácter flexible.

- Entiende el contexto y a las personas bajo una perspectiva holística. Los sujetos de investigaciones no son simplemente variables, sino un todo.
- Es sensible a los efectos que el investigador causa a las personas que son el objeto de su estudio. Se interactúa con los informantes de un modo natural.
- El investigador cualitativo trata de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas. Trata de identificarse con las personas que estudia para comprender cómo experimentan la realidad.
- El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones:
- Todas las perspectivas son valiosas. No se busca la verdad, solo es conocer distintas perspectivas.
- Los métodos cualitativos son humanistas.
- Todos los contextos y personas son potenciales ámbitos de estudio.

Como se puede ver, este tipo de investigación ayudo a conocer las perspectivas y nociones que tienen los mentores en torno a la ludoteca, y no solo eso, sino hacerlos parte de la presente investigación, atender su voz y sobre todo no generalizar, respetando todas y cada una de las nociones.

Por ello, para llevar a cabo dicha investigación se llevaron a cabo ciertas etapas, las cuales son las siguientes:

La primera etapa que se realizó fue la creación de los instrumentos, la cual fue una entrevista semiestructurada, de acuerdo con Lázaro (2021) la entrevista es una técnica de recopilación de información cualitativa, puesto que busca comprender el punto de vista de los participantes, pero también entender el mundo desde su perspectiva. Por ello, la entrevista se basa en un diálogo entre entrevistador y entrevistado, donde se busca obtener información mediante objetivos concretos, con el fin de acceder a la perspectiva de los sujetos participantes. Así mismo, las entrevistas se pueden distinguir

según sea su grado de estandarización, es decir, si es completamente direccionada o flexible.

En el caso de esta investigación se abordó una entrevista semiestructurada (Anexo 1), la cual recolecta datos mediante preguntas abiertas, en este tipo de entrevistas el entrevistador dispone de un guion que tiene los temas a tratar, sin embargo, este guion no es rígido, pues se puede adaptar en todo momento, ya sea incorporando nuevas preguntas, explicando estas mismas, pidiendo aclaraciones o profundizando. En este tipo de entrevista, el entrevistador establece un estilo propio de conversación.

La segunda etapa fue la implementación de la entrevista a los mentores del programa PERAJ-UPN, esto con el fin de conocer si existe o no una ludoteca en PERAJ y si los mentores la creen necesaria, esto a su vez ayudo a realizar un análisis que permitió conocer las perspectivas y nociones respecto al tema de investigación.

## **4.5 Contexto y participantes**

### **4.5.1 Contexto**

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en el servicio social PERAJ-UPN “Inspirando Futuros”, de la Universidad Pedagógica Nacional Unidad Ajusco, ubicada en la Carretera al Ajusco No. 24 Col. Héroes de Padierna Del. Tlalpan, Ciudad de México. CP. 14200.

La investigación se realizó con los mentores del programa PERAJ-UPN, el cual es parte de los programas de servicio social internos que ofrece la institución.

PERAJ se incorporó a la Universidad Pedagógica Nacional Unidad Ajusco en el año 2007, apoyando a las escuelas públicas de los alrededores. De acuerdo con PERAJ-UPN (2022) se busca que un estudiante universitario sea mentor de un niño de educación básica, esto con el fin de apoyarlo en las siguientes áreas:

- Afectiva. Esta área busca fortalecer la autoestima, expresar emociones, ser afectivo, tener autocuidado, además de que, los amigos sean capaces de establecer vínculos afectivos con otros.
- Social. Esta área busca desarrollar habilidades de interacción, comunicación, integración, todo esto en un marco de respeto y tolerancia.
- Cultural. Esta área tiene la finalidad de enriquecer el acervo cultural, científico y recreativo de los amigos. Además de aumentar sus intereses y aspiraciones.
- Escolar. El objetivo principal es hacer que los amigos se sientan motivados a aprender, además de mejorar sus hábitos de estudio.
- Motivacional. Se busca que la relación binomio-amigo, genere en los amigos un modelo positivo a seguir.
- Comunicación. Es en esta área, donde todas las anteriores se engloban, puesto que, de acuerdo con PERAJ-UPN (2022) pues no solo se reduce a conversar, sino expresar sus emociones, sentimientos, preocupaciones, dudas.

Esta mentoría se desarrolla por medio de binomios, es decir, entre un joven universitario y un niño o niña que se encuentra cursando la educación básica primaria, llevando a cabo así una atención individualizada con cada participante del programa. De esta manera, el programa tiene el objetivo de poder contribuir a mejorar la calidad educativa, así como prevenir y colaborar ante la deserción escolar en los niveles educativos posteriores.

Además de que se busca establecer una relación positiva y afectiva entre el mentor-niño, ya que el mentor, al apoyar, guiar y asistir al amigo, se vuelve en un modelo a seguir, puesto que cuando los niños tienen a su alrededor un adulto que los procura, tienen más posibilidades de convertirse en un adulto exitoso y de esta manera tanto el mentor como el amigo se benefician.

Las funciones del mentor se centran en crear principalmente un clima de confianza con su amigo, lo cual le permite detectar las necesidades, intereses, expectativas, problemas o dificultades con la intención de poder apoyar y propiciar un desarrollo integral del sujeto. Por ello es necesario que explore y promueva las competencias, capacidades y habilidades del amigo. Así mismo debe promover en su amigo la reflexión y el análisis de sus aprendizajes, emociones, sentimientos y sus relaciones con el mundo y con los otros.

Pero, ¿cómo nace PERAJ? De acuerdo con PERAJ México (2021) el proyecto PERAJ nace en Israel (con el nombre de Perach) en el año 1974, surge como un experimento de acompañamiento de estudiantes de educación superior a niños y niñas de educación básica que en su mayoría requerían de apoyo emocional y educativo, además de que se ubicaban en zonas en vías de desarrollo o marginadas.

Este proyecto fue creciendo, desarrollándose y fue en el período de 1974-2004 cuando el programa se extendió a 15 países de todo el mundo: Alemania, Hungría, Suecia, Palestina, Brasil, Filipinas, Singapur, apoyando a un total de 50 mil niños y niñas, y con la participación de 28,125 tutores, 1490 escuelas y 209 sedes, en su mayoría universidades.

En la actualidad, en Israel es un proyecto nacional en el que participan alrededor del 20 por ciento de los estudiantes de licenciatura del país con más de 30,000 mentores anualmente.

Mientras que su misión es:

Apoyar el desarrollo integral de niñas y niños, cuyo entorno familiar, económico y social limita sus oportunidades, a través del acompañamiento de mentores universitarios que los inspiren a un mejor futuro, afianzando su autoestima y fomentando su desarrollo personal, al mismo tiempo que con esta experiencia los universitarios desarrollan sus habilidades socioemocionales y su compromiso social (PERAJ MÉXICO, 2021).

Es así que PERAJ no solo contribuye a la formación profesional, sino también es un apoyo para los niños y niñas, las escuelas, los maestros y los padres de familia.

#### 4.5.2 Participantes

Para fines de esta investigación se realizaron entrevistas, en estas se les pidió de manera verbal a los participantes permiso para ser grabados, mencionando que sus nombres no serían expuestos en la investigación. Posteriormente, se les brindó la carta de consentimiento (anexo 2) para informarles de que trataría la investigación. Todos los participantes aceptaron y se les otorgó la opción de poder participar libremente y poder concluir la entrevista cuando ya no se sintieran cómodos.

Fueron 20 estudiantes que realizaron su servicio social en el programa PERAJ-UPN, en el ciclo 2022-2023, estos son egresados de la licenciatura de pedagogía, psicología educativa y educación indígena de la Universidad Pedagógica Nacional.

A continuación se agrega una tabla con datos sociodemográficos de mentores y amigos que participaron en la presente investigación.

<b>Participante (mentor)</b>	<b>Datos sociodemográficos</b>	<b>Amigo</b>	<b>Datos sociodemográficos</b>
<b>Mentor 1</b>	<b>Edad:</b> 22 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 1</b>	<b>Edad:</b> 8 años <b>Sexo:</b> Femenino
<b>Mentor 2</b>	<b>Edad:</b> 22 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 2</b>	<b>Edad:</b> 6 años <b>Sexo:</b> Masculino
<b>Mentor 3</b>	<b>Edad:</b> 27 años <b>Sexo:</b> Masculino	<b>Amigo 3</b>	<b>Edad:</b> 10 años <b>Sexo:</b> Masculino



	<b>Licenciatura:</b> Pedagogía		
<b>Mentor 4</b>	<b>Edad:</b> 22 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 4</b>	<b>Edad:</b> 11 años <b>Sexo:</b> Femenino
<b>Mentor 5</b>	<b>Edad:</b> 21 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 5</b>	<b>Edad:</b> 9 años <b>Sexo:</b> Masculino
<b>Mentor 6</b>	<b>Edad:</b> 27 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 6</b>	<b>Edad:</b> 9 años <b>Sexo:</b> Masculino
<b>Mentor 7</b>	<b>Edad:</b> 24 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Psicología Educativa	<b>Amigo 7</b>	<b>Edad:</b> 12 años <b>Sexo:</b> Femenino
<b>Mentor 8</b>	<b>Edad:</b> 32 años <b>Sexo:</b> Masculino <b>Licenciatura:</b> Psicología Educativa	<b>Amigo 8</b>	<b>Edad:</b> 7 años <b>Sexo:</b> Masculino
<b>Mentor 9</b>	<b>Edad:</b> 26 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Psicología educativa	<b>Amigo 9</b>	<b>Edad:</b> 10 años <b>Sexo:</b> Masculino
<b>Mentor 10</b>	<b>Edad:</b> 21 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 10</b>	<b>Edad:</b> 9 años <b>Sexo:</b> Femenino
<b>Mentor 11</b>	<b>Edad:</b> 22 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 11</b>	<b>Edad:</b> 7 años <b>Sexo:</b> Masculino

<b>Mentor 12</b>	<b>Edad:</b> 22 años <b>Sexo:</b> Masculino <b>Licenciatura:</b> Educación Indígena	<b>Amigo 12</b>	<b>Edad:</b> 10 años <b>Sexo:</b> Masculino
<b>Mentor 13</b>	<b>Edad:</b> 24 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Psicología Educativa	<b>Amigo 13</b>	<b>Edad:</b> 11 años <b>Sexo:</b> Femenino
<b>Mentor 14</b>	<b>Edad:</b> 23 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 14</b>  <b>Amigo 15</b>	<b>Edad:</b> 6 años <b>Sexo:</b> Femenino  <b>Edad:</b> 6 años <b>Sexo:</b> Masculino
<b>Mentor 15</b>	<b>Edad:</b> 22 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 16</b>	<b>Edad:</b> 9 años <b>Sexo:</b> Femenino
<b>Mentor 16</b>	<b>Edad:</b> 22 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 17</b>	<b>Edad:</b> 11 años <b>Sexo:</b> Femenino
<b>Mentor 17</b>	<b>Edad:</b> 24 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 18</b>	<b>Edad:</b> 11 años <b>Sexo:</b> Femenino
<b>Mentor 18</b>	<b>Edad:</b> 21 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 19</b>	<b>Edad:</b> 12 años <b>Sexo:</b> Masculino
<b>Mentor 19</b>	<b>Edad:</b> 24 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Psicología	<b>Amigo 20</b>	<b>Edad:</b> 11 años <b>Sexo:</b> Masculino

	Educativa		
<b>Mentor 20</b>	<b>Edad:</b> 22 años <b>Sexo:</b> Femenino <b>Licenciatura:</b> Pedagogía	<b>Amigo 21</b>	<b>Edad:</b> 13 años <b>Sexo:</b> Masculino

*Tabla 12. Participantes de la investigación*

Nota: Elaboración propia.

#### **4.6 Descripción de las fases del proyecto**

**FASE 1:** Al realizar el servicio social en el programa PERAJ-UPN y a través de la observación participante, se comenzaron a detectar ciertas fortalezas y debilidades de los niños (amigos) pertenecientes al programa, se inició a construir el objeto de estudio a partir de esta fase.

**FASE 2:** Se elaboró una entrevista con preguntas particulares y se aplicó a cada participante de manera individual en la Universidad Pedagógica Nacional.

**FASE 3:** Las investigadoras se reunieron con cada uno de los participantes de manera individual para realizar la entrevista semiestructurada y así profundizar en aspectos relevantes para la investigación.

**FASE 4:** A partir de la información recolectada se realizó un análisis, tratando de llegar así al objeto de estudio, además se recuperaron las nociones y perspectivas de los mentores en torno al tema de investigación.

## 4.7 Categorías de análisis estudiadas para la investigación

Para Van Manen (2003) la investigación cualitativa no suele ser una investigación cerrada, ya que al momento de escuchar nociones y perspectivas se puede caer en fenómenos esquivos y problemáticos, es así que, esta investigación busca darle significado e interpretación a la voz de los individuos que participan en ella.

Las técnicas e instrumentos utilizados en esta investigación fue la observación participante y la entrevista semiestructurada, la primera permitió indagar algunos aspectos relevantes de la investigación, tales como la forma de interactuar y socializar de los niños, lo cual permitió realizar preguntas específicas para profundizar más en el tema con cada participante, dando pie a la elaboración de un guion semiestructurado para la entrevista, que como se mencionó con anterioridad se puede encontrar en el anexo 1.

Los resultados se presentarán en diversas categorías de análisis, las cuales fueron creadas por las investigadoras con el fin de que a través de la teoría y de las narrativas de los participantes se creará un punto de reflexión, aunque las investigadoras crearon las categorías de análisis, los sujetos de investigación aportaron a ellas con sus experiencias y reflexiones.

La observación participante permitió notar que los niños carecían de habilidades sociales y comunicativas, además de que los mentores no siempre sabían cómo trabajarlas, por ello se entrevistó a 20 mentores de forma individual con el fin de conocer sus perspectivas y nociones sobre temas relevantes para la investigación, pero también para conocer un poco de su forma de trabajo y aquellos aspectos relevantes de sus amigos.

Fue así que, conociendo sus perspectivas y nociones, se realizó un análisis temático, el cual de acuerdo con Mieles, Tonon y Alvarado (2012) citando a Schultz (1973) este busca comprender e interpretar, lo que implica en un inicio comprender los fenómenos del mundo cotidiano, para así poder interpretar, lo que ayudará a describir o reflexionar sobre dicho fenómeno.

Por ende, Miele, Tonon y Alvarado (2012) citando a Braun y Clarke (2006) definen al análisis temático como:

Un método para el tratamiento de la información en investigación cualitativa, que permite identificar, organizar, analizar en detalle y reportar patrones o temas a partir de una cuidadosa lectura y re-lectura de la información recogida, para inferir resultados que propicien la adecuada comprensión/interpretación del fenómeno en estudio (p. 217).

Aunado a lo anterior, Miele, Tonon y Alvarado (2012) retoman a Tesch quien menciona que el análisis temático debe cumplir con ciertos puntos, tales como ser una actividad reflexiva, amplia y sistemática, pero nunca cayendo en lo rígido, se deben organizar los datos de modo que se tenga una conexión en su totalidad.

Es así que se puede entender al análisis temático como un método de análisis de métodos cualitativos, que permite interpretar y analizar la voz de los participantes de la investigación, permitiendo así la reflexión de fenómenos cotidianos.

Por último, es importante mencionar que las categorías de análisis serán presentadas de forma intercalada, es decir, se retomaran las narrativas de los mentores, pero también se dará paso a la teoría, esto con el fin de buscar una interpretación conceptual que se relacione con sus nociones y perspectivas en torno a los temas relevantes de la investigación. Así mismo, cabe resaltar que las categorías de análisis se organizaron de forma que se tenga cierta estructura, en un primer momento se busca conocer algunos datos generales de mentores y amigos, para así posteriormente tener un primer acercamiento a la experiencia de los mentores sobre las fortalezas y necesidades que presentaban sus amigos.

Después de tener un primer acercamiento con dichos aspectos, se podrán encontrar las categorías relacionadas con la socialización, comunicación, juego y ludoteca. Hasta finalizar con un tema, en el cual los mentores brindan propuestas que harían al programa PERAJ-UPN para poder mejorar la experiencia tanto para los mentores como para los amigos partícipes en generaciones futuras.

## **CAPÍTULO 5. NOCIONES Y PERSPECTIVAS DE LOS MENTORES DE PERAJ-UPN EN TORNO A LA COMUNICACIÓN, SOCIALIZACIÓN, JUEGO Y LUDOTECA**

Para fines de esta investigación resulta importante conocer las perspectivas y nociones de algunos mentores participantes en el programa PERAJ-UPN ciclo 2022-2023, cada uno de estos mentores concibe la comunicación, socialización, el juego y la ludoteca de distinta manera, y son estas diferencias las que ayudarán a poder realizar una interpretación de dichos conceptos.

Así mismo, como se mencionó con anterioridad, esta investigación no es cerrada, pues se busca dar un significado interpretativo a una realidad educativa, Van Manen (2003) menciona que mediante procesos intersubjetivos e intrapersonales se va creando una interpretación de los sentidos y significados, logrando así comprender realidades educativas. Por ende, se considera importante retomar los discursos de los participantes en esta investigación, pues cabe resaltar que Van Manen (2003) menciona que conociendo diversas realidades humanas se puede comprender diferentes temas, dado que, conociendo las perspectivas y nociones de los mentores, se puede saber más sobre el juego, socialización, comunicación y ludoteca.

Cabe destacar que, los temas se fueron creando a partir de las entrevistas semiestructuradas que se realizaron a los mentores, encontrando similitudes, pero también diferencias en cada uno de los discursos. Por ello, se busca retomar la voz de cada uno de los participantes considerando sus discursos importantes para poder reflexionar sobre la importancia de crear espacios lúdicos-recreativos que busquen consolidar las habilidades sociales y comunicativas de los niños, es así que se retomarán los ejemplos más significativos de cada uno o se integrarán las voces de distintos participantes.

Las interpretaciones serán alternadas con narrativas de los participantes o referentes teóricos, según sea el caso que se presente, no se busca contrastar, pero sí dar referencias de lo que se habla. Por último, es importante mencionar que, muchas de las

experiencias no son iguales, pues todos los mentores trabajan con distintos niños, de diferentes edades y distintas necesidades y fortalezas.

De este modo, a continuación se desglosan los temas de análisis que se lograron recuperar de las entrevistas realizadas a los mentores.

### **5.1 Debilidades y fortalezas de los amigos**

Como se mencionó con anterioridad, todas las narraciones de los mentores son diferentes, pues trabajaron con diversos niños, niños de distintas edades, distintas debilidades y por ende distintas fortalezas.

Un primer momento de la entrevista semiestructurada que se realizó tenía el fin de conocer las debilidades y fortalezas que los mentores veían en sus amigos.

Es importante retomar que el objetivo principal de PERAJ es apoyar a niños que cursan quinto y sexto de primaria (aunque en el ciclo escolar en el cual se realizó esta investigación fueron recibidos en el programa niños de cualquier grado escolar, siempre y cuando fueran de escuelas aledañas). Para poder apoyar a los niños, los mentores tenían que identificar las fortalezas de sus amigos, así como aquellas debilidades o necesidades que presentarán. Estas fortalezas y debilidades se clasifican en seis áreas de trabajo, las cuales son: área social, área comunicativa, área escolar, área cultural, área motivacional y área afectiva.

Aunque todos los niños presentan diversas debilidades y fortalezas, esta investigación se centrara solamente en las habilidades sociales y comunicativas, puesto que estas áreas llegan a tener repercusión en las demás.

Diversos mentores mencionan que sus amigos son muy sociables, un ejemplo de ellos es la mentora 1, quien menciona que su amiga de 8 años es una persona muy sociable y respetuosa, capaz de ayudar a los demás niños cuando se encuentran inmersos en algún problema.

Así mismo, se recupera la experiencia de la mentora 2, quien hace referencia que su amigo de 6 años diagnosticado con autismo, es capaz de socializar e incluirse en grupos de pares, así mismo menciona como una fortaleza que su amigo empezó a hablar lengua de señas gracias a una amiga, *“es un niño muy inteligente, puesto que dentro de su grupo hay una niña que es sordomuda, entonces él aprendió lenguaje de señas, a través de estar observando, nadie le enseñó y se comunica con la niña así, no al cien por ciento, pero con pequeñas frases él mueve las manos y la niña le entiende y habla, entonces es algo que hasta su mamá le sorprendió porque nadie le ha enseñado lengua de señas”*, por el contrario, ella menciona que una debilidad que encuentra en su amigo y que afecta su comunicación, es el lenguaje oral, pues solo tartamudea.

Un caso similar al anterior es el de la mentora 6 quien menciona que su amigo de 9 años, tiene una discapacidad intelectual, de lenguaje y supuesto TDA, añade que las debilidades de su amigo son los límites, es manipulador y muy disperso. Así mismo, su forma de comunicarse es tocando a las personas, no respeta el espacio personal incomodando a los demás. En cuanto a sus habilidades sociales, ella menciona que llega a ignorar o se enoja con facilidad, en cuanto a su comunicación, es fluida, un aspecto relevante es que su lenguaje es fluido.

Al igual que la mentora 2 y 6, se encuentra a la mentora 9, quien trabajó con un amigo con barreras de aprendizaje, ella añade que su amigo de 10 años de edad, tiene las siguientes debilidades: *“pues, una de las principales y creo que es la base de lo que me ha impedido llevar a cabo bien mis mentorías es el comportamiento, los niños con necesidades educativas especiales, por lo general presentan comportamientos disruptivos, por ejemplo, escupen, patean, se esconden, se echan a correr, le dicen a los niños que se vayan de aquí, son muy celosos cuando la persona, el tutor o el maestro les quita la atención a ellos, es como de yo solamente quiero ser, tener tu atención y me molesta que le brindes esa atención a alguien más y creo que eso del comportamiento destructivo es lo que me ha impedido llevar a cabo mis actividades porque siento que desde casa no se le fijaron límites desde pequeño a mi amigo”*, si bien, no menciona en ningún momento habilidades sociales, éstas son algunas cuestiones que llamaron la atención, pues más adelante tendrán gran relevancia cuando se hable de comunicación.



Posteriormente, se encuentra el caso de la mentora 5, que si bien no menciona habilidades sociales y comunicativas en su amigo de 9 años, hace referencia al juego, pues resalta que: *“bueno, sobre todo creo que sus debilidades son un tanto emocionales porque se enoja rápido, cuando están jugando, pues no le gusta perder y se podría decir que es un poco invasivo en espacios”*, así mismo, añade que aunque a su amigo le gusta sentirse partícipe de las actividades, se enoja muy rápido si no hacen lo que él quiere, llegando así al berrinche.

Así mismo, se puede localizar el caso del mentor 8, quien menciona que su amigo de 7 años de edad, tiene las siguientes debilidades: *“es muy reservado cuando no conoce a las personas, se cohíbe muy fácil, si lo tratas de hacer hablar no va a hablar... tiene muchos problemas, tenía muchos problemas para pronunciar ciertas palabras, ciertas letras, entonces ha mejorado un poco eso y sobre todo con las mujeres es más retraído, no es como que muy abierto”*, en contraste, añade que su amigo es una persona sociable, que presenta gusto por convivir con otros.

En el caso de la mentora 10, se recupera que las debilidades de su amiga de 9 años eran sociales, pues ella menciona que: *“le costaba un poco socializar, principalmente con los hombres, ya que consideraba que, pues todos los hombres eran como muy malos porque su maestro la trataba mal, entonces ella pensaba que todos los hombres eran como su maestro y le costaba muchísimo socializar con los hombres”*

Un aspecto relevante es ser hijos únicos, pues para el mentor 12, eso fue un problema con su amigo de 10 años, ya que, él añade: *“en el aspecto de socialización le afecta un poco en la manera de como entablar lazos de comunicación con personas externas, una persona externa llega y lo saluda y él como que con pena le saluda o agacha la cabeza y le sigue buscando como que platica y él se cohíbe, se va cohibiendo y pues no, no tiene como que ese, ese lazo para abrirse con las demás personas, en ese aspecto tiene una debilidad”*, así mismo, hace mención al juego, pues añade lo siguiente: *“otra debilidad que tiene mi amigo podría ser, que en juegos, este, donde tiene que haber un ganador y un perdedor, él en ocasiones, pues no le gusta perder tanto cuando son juegos de su interés, ahí sí como que se molesta”*

Si bien, diversos mentores mencionan a las habilidades sociales de sus amigos como una debilidad, hay algunos que la consideran una fortaleza que a lo largo del Programa PERAJ-UPN se fue desarrollando más, un ejemplo de ello, es la mentora 13, pues añade lo siguiente: *“es muy hábil para juegos de destrezas como correr, en actividades físicas y le gusta mucho socializar, esa es una habilidad que fue desarrollando porque en un principio no lo hacía y ahora sí, gracias a las actividades que hemos hecho, ya sean físicas y así. Y pues es muy graciosa en general.”*

En el caso de la mentora 14, trabajó con dos niños, ambos de 6 años de edad, expresó a lo largo de la entrevista que su caso fue complicado, pues ambos niños no tenían desarrolladas sus habilidades sociales, eran opuestos e incluso al inicio se llevaban mal, para ella las debilidades de ambos son: *“debilidades en ellos, en el caso del niño 1 creo que una de sus debilidades es no prestar atención, le cuesta mucho poner atención en cualquier actividad o sea después de 15 minutos él se va no, y creo que en eso ha influido el hecho de que sus padres no pongan límites que siempre cedan ante sus berrinches, sus groserías, solo para mantenerlo quietecito y que no lllore ni nada, creo que esa es su debilidad más grande de mi amigo. De mi amigo 2, le cuesta socializar mucho de manera inmediata, así como el primer contacto, es como “ay no quiero hablar”, pero conforme va pasando el tiempo es selectivo, entonces dice sí me cae bien, entonces sí me junto, pero hay algo que no me gusta de él, no le habla, ni nada, y eso es algo que paso con mi amigo 1, porque a mi amigo 2 no le cae bien nuestro amigo 1 y entonces fue una parte difícil ahí”*

Por último, se localiza el caso de la mentora 18 y 20, las cuales mencionan la socialización y la falta de valores como una gran debilidad de sus amigos de 12 y 13 años de edad, respectivamente. O el caso de la mentora 17, menciona que su amiga de 11 años de edad presentaba problemas socio-afectivos, pues le costaba comunicarse con los otros, ella añade que: *“le cuesta mucho expresarse, pero en cualquier sentido, su única forma de mostrar afecto es dando regalos, regalos chiquitos y haciendo cartas, pero en las cartas mide mucho sus palabras, entonces le cuesta mucho expresarse, ser ella, reconocerse, así como sus cualidades, habilidades, talentos, fortalezas, le cuestan las matemáticas y en general estudiar, no le gusta estudiar porque dice que para qué le*

*va a servir, también no le gusta leer y que otras, y creo que algunas de higiene, pero nada más”*

Este primer apartado permite conocer un poco la situación de los amigos, pero también de los mentores, pues a través de la cuestión se conoció brevemente cómo conciben ellos a las habilidades sociales, lo cual se desglosa en los siguientes apartados.

Un aspecto relevante fue que se pudo detectar que diversos amigos tenían problemas con sus habilidades sociales y comunicativas, lo que les ocasionó diversas dificultades, tanto en su forma de relacionarse con otros, su forma de convivir en la escuela y esto teniendo a su vez un impacto en el aspecto escolar.

Puesto que, como se ha reiterado en diversos momentos de la investigación, la importancia de las habilidades sociales y comunicativas se encuentran presentes a lo largo de toda la vida humana. Por ello, para poder entender de forma más concreta porque los amigos presentan dificultades para socializar y comunicarse con otros, se considera importante desglosar cada aspecto, pues este apartado solo significa un primer acercamiento a las habilidades sociales y comunicativas de amigos y mentores, dado que, de esta forma se pudieron conocer las perspectivas y nociones que tienen los mentores entrevistados sobre socialización, comunicación, juego y ludoteca.

A continuación, se retoman cada uno de estos aspectos:

Pues si bien, ahora se conoce un poco de estos aspectos, resulta importante conocer qué es lo que los mentores entrevistados entienden de forma general sobre la socialización, comunicación, juego y ludoteca.

## 5.2 Construyendo el concepto de socialización

Desde épocas antiguas se ha considerado al ser humano como un ser social, un ser que en todo momento requiere de otros para sobrevivir, un ejemplo de ello, lo da Aristóteles, quien mencionaba que los hombres son seres sociales por naturaleza. Seres que nacen con la característica social, que necesitan de otros en todo momento para poder sobrevivir.

Es así que, la socialización se vuelve una necesidad, pues si bien, desde que el ser humano nace, requiere de los cuidados de otros para sobrevivir, así más tarde también adquiere un sentido de pertenencia e identidad, que solo se consigue sintiéndose parte de un colectivo, de una comunidad. Por ende, no se puede entender al hombre como un ser asocial, pues desde que el hombre nace interactúa y actúa en el mundo, incluso biológicamente no se puede separar a los individuos.

Por ello, se puede entender a la socialización como un proceso continuo del ser humano, en el cual aprende a interactuar en el mundo, adquiere normas, valores y asume roles sociales. De acuerdo con Vander Zanden (1986) la socialización permite desarrollar la forma de pensar, de sentir y de actuar en colectivo, todo mediante un proceso bidireccional.

Aunque la socialización es considerada una necesidad, hay quienes tienen problemas para interactuar con los otros, como se pudo observar en el apartado anterior, algunos mentores del Programa PERAJ-UPN mencionan que sus amigos presentaban dificultades para convivir con otros, pero, ¿qué es lo que los mentores entienden por socialización?

Para entender la noción de los mentores se les realizó la cuestión, ¿alguna vez has escuchado el término de socialización?, todos mencionaron que “Sí”, algunos de manera muy superficial y otros mencionaron que era un tema que revisaban constantemente en clases. Es así que, surge la primera pregunta de la entrevista, ¿qué es la socialización?

Expresa el mentor 1: *“es esta parte no solo de saber, pues sí de relacionarte con otras personas, sino que implican muchas cosas sobre también cómo es que te relacionas,*

*cómo es que tú hablas con la gente, cómo es que las entiendes y las comprendes porque es muy fácil poder hablar, pero que tan difícil es escuchar, también implica eso y pues más que nada eso*". Esto lleva a retomar a la comunicación como una herramienta de la socialización, pues mediante el diálogo y la escucha se llegan a establecer vínculos que permiten el desarrollo y la comprensión del mundo que rodea a los seres humanos.

Siguiendo con esta relación comunicación-socialización, el mentor 10 expresa lo siguiente: *"bueno, en socialización yo creo que va muy implementado el término de comunicación porque pues, por medio de esta, es como puedes tener una interacción con otras personas, yo creo que también influye que los demás tengan como comunicación, porque no solamente si una persona es comunicativa, pues no va a poder tener una relación social si la otra persona no lo es y, ya que sería como un poquito tediosa si solamente una persona es comunicativa"*, a esto, el mentor 16 añade: *"es como la comunicación entre dos o más personas, aparte de la comunicación y estar hablando entre sí es, como una convivencia, pues sana, es lo que manejamos también como el lenguaje, seguimiento de normas, de reglas, como una comunidad"*.

Como se mencionó con anterioridad, Vander Zanden (1986) considera a la socialización como un proceso bidireccional, en el cual no solo se da una interacción con el medio, pues, también se da una interiorización de normas, reglas, roles, por ende la socialización es considerada como un proceso activo y continuo.

Aunado a esto, Rocher (1990) concibe a la socialización como un proceso en el cual las personas aprenden e interiorizan elementos socioculturales del mundo en el que están inmersos, integrando esto a su persona, así mismo, para poder lograr esto requieren de agentes sociales que los ayuden a adaptarse a su entorno social.

Uno de los agentes socializadores más importante, es la familia, puesto que al ser el primer grupo primario ayuda a socializar, sienta las bases. *"La socialización se podría entender, pues, como un conjunto de características que pueden formar al individuo como tal o lo pueden separar del medio en el que se desarrolla, porque, pues si un sujeto, un niño o un individuo se desarrolla en un entorno favorable, voy a aprender a expresarme de la mejor manera, sin que le llegue a costar o tener problemas para desarrollar esa habilidad o el tratar con otros, pero, si la persona que está en cuestión no*

*sabe socializar desde el núcleo familiar entonces toda su vida va a tener problemas para comunicar, expresar o llegar a tener algún tipo de relación con otra persona que no sea de su círculo familiar” - relata el mentor 8.*

Al respecto, Sánchez (2018) menciona que la familia es el agente socializador más importante, pues es la primera relación interpersonal que tienen los sujetos, por ende, estas primeras experiencias influyen de manera considerable en sus relaciones sociales. El mentor 7 expresa: *“la socialización, pues es un conjunto de todo, del entorno, de las personas, es en la manera que nos desarrollamos, tiene que ver, pues el entorno en el que crecimos para podernos desarrollar fuera del hogar”*

La familia es parte de la socialización, pues al formar parte del entramado social, ayuda a la creación y recreación del ser humano.

Con todo, la familia ha trascendido las épocas, no sólo como institución encargada de la supervivencia, respaldo, desarrollo simbólico y socialización primera de los miembros de cada sociedad, sino como parte del entramado institucional que concreta la vida de las sociedades. Su importancia radica en que es una de las instituciones en las que se articula cada sociedad como *esa sociedad (Murga, 2019, párr. 2).*

Es así que, la familia hace posible la existencia de la sociedad y con ello de la socialización, la cual también se puede definir como un proceso de interacción con los otros.

Diversos mentores hacen referencia a la socialización como un proceso de interacción con los otros, por ello, se resalta que: *“es la interacción continua con los pares, con las personas que te rodean, con el entorno social, de manera sana, la cual tiene el fin de satisfacer la necesidad de pertenencia y de integración, además esta interacción permite el desarrollo de los sujetos, puesto que no tiene distinción alguna ya sea por sexo, religión, condiciones físicas, etc.”*

Respecto a lo anterior, se entiende a los sujetos como seres sociales *“la socialización, sí, eh, siento que es algo que no se puede evitar, no, porque, pues somos sujetos*

*sociales y en cualquier entorno en el que nosotros nos encontremos, pues va a surgir esta socialización, ya sea de la manera en la que sea, es algo, es un, pues una acción que no se puede dar en aislado” - expresa el mentor 15.*

Se le considera así, un proceso que forma parte del ser humano desde que nace y que forma parte permanente en su desarrollo, es decir, que el ser humano desde su nacimiento forma parte de un proceso continuo de socialización en el que, a través de la interacción con los otros, se va desarrollando y conformando para insertarse en el mundo. De esta manera, surge la siguiente pregunta, ¿en qué momento consideras que empiezan a socializar los seres humanos?

Si bien, el proceso de socialización se considera parte del ser humano, dado que desde el nacimiento, el ser humano empieza con sus primeras relaciones sociales y adentrarse en el mundo, el mentor 15 expresa lo contrario: *“yo creo que no es desde que estamos con la familia, sino cuando se va a la escuela. Considero que la parte más fuerte de la socialización es cuando ya empiezas a involucrarte con otras personas, por ejemplo cuando entras al kínder, a los 5 años o 3 años, desde ahí inicia la socialización para mí”*, no obstante, el resto de los mentores, al igual que la teoría, coinciden que la socialización es un proceso que inicia desde el nacimiento, por ejemplo, el mentor 17 añade que desde bebés, es más desde el vientre se empieza a socializar con otros. Ya que la socialización implica un progreso, pues mediante esta se logra el desarrollo. Al igual se encuentra la reflexión del mentor 14: *“pues desde el momento en que nacemos, un recién nacido no puede hablar, su madre si le habla al bebé, entonces ella está socializando y de alguna manera lo está integrando poco a poco”*, igual que el mentor 14, el mentor 12 añade: *“el proceso de socialización empieza desde que se nace, empieza desde que las/los padres de familia empiezan a platicar o a hablarle a los niños... desde ahí empieza el lazo de socialización, desde que uno, pues nace”*, como se puede ver ambos mentores hacen mención a la importancia de la comunicación para la socialización, pero no de una comunicación verbal como tal, ya que como se verá a continuación, no siempre se hace uso de la comunicación de forma verbal, sino que también el cuerpo y las acciones logran comunicar.

Esta cuestión arrojó diversas respuestas, resulta importante destacar la reflexión del mentor 8 en la cual menciona: *“pues, considero que desde que el niño nace, es la adoración de la familia, porque si naces en una familia troncal donde está la abuela, los tíos, los primos, los sobrinos, los hermanos, etc., pues vas a crecer de una forma muy prolífera porque estás socializando con muchos tipos de diferentes personas, diferencias de edad, mentalidades y conocimientos. A diferencia de si estás en una familia nuclear que sea papá, mamá, hermano o hermana, hasta ahí está tu círculo familiar y tu socialización no se puede expandir tanto a la de la familia troncal... Entonces, para que tengas una buena comunicación y sigas creciendo personalmente, necesitas comunicarte, necesitas hacer, socializar”*, como se puede observar, esta reflexión hace énfasis a la importancia que tiene la familia en el proceso de socialización.

Con anterioridad se mencionaba que la familia enseña a socializar, pero, este proceso se da de diferente manera según sea la familia, por ello, resulta importante retomar los estilos de socialización parental, pues estas son estrategias o herramientas que establecen los padres con sus hijos, las cuales dependen del contexto, pero también de la relación y comunicación que exista, así mismo, se encuentra la conducta, es decir, la forma en la que se comportan los padres con sus hijos.

De acuerdo con Musito y García (2004) se definen como patrones que los padres inculcan a sus hijos, los cuales van moldeando su desarrollo. Son cuatro los estilos de socialización parental (democrático, autoritario, permisivo y negligente), los cuales tienen gran impacto en los niños. Estos estilos parentales estuvieron presentes en PERAJ, esto se aprecia en las entrevistas realizadas a los mentores como en la observación participante, pues algunos mentores hacen referencia que en reiteradas ocasiones sus amigos no les querían hablar o se limitaban de platicar sobre ciertos temas, ya que sus padres no se los permitían y en situaciones contrarias había quienes les contaban cosas de más.

Al igual, se pudo percibir que muchos amigos presentaban un estilo parental negligente, manifestaban niveles muy bajos de comunicación y de lazos afectivos, tal es el caso del mentor 15, el cual mencionó que su amigo al tener muchos hermanos podía notar que sus papás prestaban poca atención en ellos, en el ámbito escolar y personal, presentaba



problemas con la escucha, el respeto de normas y la socialización, además añade que el amigo se escondía detrás para no hacer las actividades. No obstante, su única forma de expresar sus emociones, sentimientos, pensamientos o ideas era mediante cartas.

Por último, en cuanto al estilo parental permisivo, se hallaron casos de amigos que tenían pocos límites y en el servicio social querían hacer lo que ellos quisieran, olvidando las reglas y normas, además querían tener el control de las mentorías, lo que en ocasiones provocaba accidentes por la poca adecuación de los espacios.

Así pues, la siguiente cuestión realizada a los mentores fue acerca de la importancia de la socialización, por ende, la siguiente cuestión es: ¿consideras que la socialización tiene un impacto en el desarrollo de los sujetos?, y si es así, ¿cuál?

Todos los mentores coincidieron en que la socialización tiene gran importancia en el desarrollo de los sujetos, llegando a impactar en su vida cotidiana, sus relaciones, las formas en las que comunican sus necesidades e incluso sus gustos. Resulta importante retomar la explicación del mentor 2, quien añade lo siguiente:

*“Bueno, se vio en pandemia, los niños que son de esta generación de pandemia, tienen problemas para socializar, porque no tienen un integrante de su edad o algo así, pues les cuesta más trabajo. Yo tuve la experiencia de una amiga, que su bebita estuvo en constante contacto con los animalitos y se comunicaba como un animalito, si se enojaba gruñía, tenía dos años, si estaba feliz te lame la mano, entonces fueron conductas que obviamente fueron disminuyendo conforme fue socializando más con pares, pero que sí se dio a raíz de un aislamiento y sí considero que influye mucho en el desarrollo de cualquier sujeto”,* los niños que presentan dichas características se debe a alteraciones conductuales y cognitivas, las cuales son ocasionados gracias a la falta de conocimientos y habilidades que solo son adquiridos en la vida en sociedad. Si bien, la socialización no es un hecho meramente de los humanos, es en la convivencia con los iguales que se adquieren normas, roles y pautas de conducta, de esta forma se aprende a vivir y convivir en sociedad, un ejemplo de ello, lo menciona el mentor 18, quien añade que: *“yo tengo en mente que los seres humanos somos sociables y por eso destacamos de los otros seres vivos, porque nosotros convivimos con los demás, nos comunicamos con los demás... nosotros hemos formado una sociedad porque nos comunicamos entre todos*

*y porque compartimos con el otro la vida*". Cabe destacar que la finalidad de la socialización no es solamente transmitir valores, cultura y normas, va más allá de eso, pues el impacto que tiene en el desarrollo de los sujetos, se ve reflejado en la personalidad, en las habilidades intrapersonales, habilidades psicosociales, en el sentido de pertenencia y en la estimulación cerebral.

Así mismo, diversos mentores explicaban que la socialización ayudaba a sus amigos a comunicarse, a sentirse parte de un grupo, además que mediante la socialización aprendían del mundo y de los que los rodean.

Posteriormente, se les hizo la cuestión: para poder socializar requerimos de ciertas habilidades, para ti, ¿cuáles son esas habilidades que requiere una persona para poder socializar?, encontrando respuestas bastante similares, en las cuales mencionan a la comunicación, el lenguaje, compartir los mismos códigos y signos, la escucha activa, prestar atención al otro, ser tolerantes, respetuosos, seguridad en si mismo, ser extrovertido, además de ser comprensivo y flexible con las opiniones de los demás. Respecto a esta cuestión, es que surgen las siguientes preguntas, ¿cómo son tus habilidades sociales?, ¿cómo son las habilidades sociales de tu amigo?, obteniendo las siguientes reflexiones.

En la primera cuestión, se localizan tres aspectos relevantes que mencionan los mentores: Habilidades sociales buenas, habilidades sociales pocas, pero que fortalecieron en el programa y aquellos que hablan de la comunicación como la base de la socialización.

En cuanto a las habilidades sociales "buenas", se encuentra al mentor 1, quien añade que: *"las mías yo siento que están bastante bien, porque puedo adaptarme incluso a los distintos contextos, a las distintas personalidades, incluso si viene alguien demasiado enérgico puedo como que estabilizarlo para poder tratar con ese tipo de personas y también puedo, pues si expresarme, todo lo que siento, todo lo que pienso y hablarlo más que nada"*, al hablar de adaptación al medio, se considera importante retomar el concepto "adaptación social", el cual básicamente menciona que los individuos ajustan su comportamiento para integrarse al medio social.

De acuerdo con González y Jiménez (2014) citando a Merton (1949), es la capacidad que permite comprender los modos de cómo operan las estructuras sociales, es así que, los individuos se adaptan a estas de forma libre y no de modo rígido, como se llegaría a creer.

En contraste a lo anterior, se ubica la reflexión del mentor 3, menciona que sus habilidades sociales son pocas, agregando que carece de amigos por su forma de comunicarse.

Un caso similar es el de los mentores 10, 15 y 17. Quienes hacen mención que al integrarse al programa PERAJ-UPN sus habilidades sociales eran nulas, pero al estar trabajando continuamente con sus amigos las consolidaron de manera positiva, ya que sus amigos, al tener una personalidad contraria a la suya, se vieron en la necesidad de mejorar o modificar sus habilidades sociales y comunicativas, esto con la intención de alentar la relación que construyeron a lo largo de las mentorías, siendo así que los mentores trabajaron en sus aptitudes que les permitiera contrastar con las de su amigo y poder tener un equilibrio en su relación por lo que debían de tener una actitud positiva y abierta para poder enfrentarse a las complicaciones que se dieran durante la construcción de dicha relación.

El mentor 15 expresa: *“pues al inicio yo no la tenía, incluso aún siento que se están desarrollando, pero, por ejemplo, al estar con mi amigo intento estar relacionándome con personas de mi edad, en pláticas con personas que no son de mi rango de edad y atreviéndome a conversar con otras personas que no conozco”*, con base a esto que menciona el mentor, se puede decir que la socialización no solo se debe de centrar en los grupos de pares, sino que debe ir más allá de estos.

*“Pues creo que con mi amiga aprendí a ser más sociable, flexible, más abierta, y no enfrascarla solamente a mi contexto, saber reconocer que su contexto es muy diferente al mío, pero a pesar de eso me abro a la idea de que puede contarme lo que sea y la voy a escuchar, tampoco la voy a juzgar, solo escucharla, entenderla y ser empática”* - añade el mentor 17. En esta reflexión se hallan dos puntos importantes, la importancia de entender que la socialización depende del contexto de las personas, lo cual se observó

en el caso de los estilos parentales; y también un punto clave del Programa PERAJ, lograr que los niños se sientan acompañados y escuchados, mientras se trabaja en sus debilidades y fortalezas.

En el caso de la mentora 10 expresa lo siguiente: *“a mí en un principio me costaba mucho esta parte de la sociabilidad. Pero, pues dentro del programa de PERAJ he desarrollado un poquito más esta parte y pues lo que me ha causado el impacto positivo que he tenido por medio de la sociabilidad es aprender a ser más comunicativo, porque si no hay una comunicación en esa relación social, pues realmente no vas a poder establecer tal vez una relación buena”*. Esto permite analizar el hecho de que los mentores hacen demasiada referencia a la comunicación, lo cual da paso al que será el siguiente tema de análisis: la comunicación.

La mayoría de los mentores, al cuestionarlos sobre sus habilidades sociales, mencionaron la palabra comunicación, encontrando similitudes en sus respuestas, destacando que consideran a la comunicación como un intercambio de ideas en el cual se obtiene una retroalimentación, para ello se requiere de la escucha activa. Así mismo, resulta importante destacar la reflexión del mentor 20 y 14, quienes coinciden en que las habilidades sociales se usan todos los días, pues tienen gran impacto en el desarrollo humano, ya que además de permitir la convivencia, permiten la comunicación, llegando a tener así un gran aporte en la supervivencia de la especie humana.

Posteriormente, conociendo las habilidades sociales de los mentores, resultó interesante hacer la cuestión de cómo eran las habilidades sociales de sus amigos, en los cuales se obtuvo resultados similares, pues diversos niños presentan problemas de socialización, algunos otros socializan mediante el juego, mientras que en otros casos la socialización se vio afectada por la familia o por la pandemia por COVID-19. Por ello, se retoman las siguientes reflexiones:

Previamente, se hacía referencia que en las entrevistas realizadas, destacan tres casos de amigos que presentan barreras de aprendizaje, en las cuales las habilidades sociales se ven obstaculizadas por el lenguaje, un ejemplo de esto, es el del amigo 2, el cual: *“una barrera que ha limitado mucho es el lenguaje, mmm, a veces las gracias lo dice*

*degracoa y pues nadie lo entiende o si quiere algo es muy difícil entenderlo, porque no habla bien, entonces esa es una limitación que él tiene. Sin embargo, creo que una fortaleza es con su cuerpo, si él algo no quiere hacer se pone tieso... se pone como en posición fetal en el piso y no lo mueves de ahí, entonces son como... otras formas en las que él puede llegar a socializar... creo que esas son las habilidades que tiene por ahora mi amigo” - expresa el mentor 2.*

Un caso similar es el del mentor 6 quien añade que su amigo al presentar gran gusto por los dinosaurios, su única forma de comunicarse con los demás es diciendo “grr” o tocando a los demás de manera tosca, generando inconformidad, disgusto, lo que ocasionaba que él se sintiera rechazado, provocando así que su socialización fuera prácticamente nula.

En el caso del mentor 9, añade que su amigo presentaba nulas ganas por convivir y socializar con otros, pues: *“a todos los niños les dice locos, les dice monstruos, de niños feos, vete de aquí, incluso les pega, les ha pegado a varios, este, vaya, se mueve con esta parte, como les digo, de comportamiento disruptivo y no es mal comportamiento ni que sea grosero, se le llama por esos comportamientos disruptivos y les digo no ser compartido, ser muy celoso, querer siempre la atención de los demás”*, de acuerdo con Jurado y Justiniano (2015) citando a Jurado (2015) las conductas disruptivas son aquellas que afectan el aprendizaje y distorsionan la dinámica individual como grupal, teniendo así consecuencias, se pueden identificar como conductas que van en contra de las normas. Una característica de estas conductas son las pocas ganas de socializar, llegando así a agredir a los otros, ya sea verbal o físicamente, estos comportamientos llegan a estar asociados a la convivencia familiar, a lo cual el mentor añadió que fue en el lapso de pandemia que el amigo empezó con este tipo de conductas.

El caso anterior no es el único en el que la socialización se vio afectada por la pandemia, Alonso y Yanes (2022) retomando a Tapia (2021) afirman que gracias al cierre de los centros educativos la socialización de los infantes se vio interrumpida, impidiendo la pertenencia social, y no solo eso, sino también afectando el establecimiento de relaciones sociales futuras. Un ejemplo de esto es el caso del mentor 8, quien menciona que su amigo de 6 años, tuvo una educación preescolar muy precaria al punto de no

saber socializar y tener dificultades con el lenguaje, *“en su momento le dijeron a la mamá que su niño tiene un retraso, entonces también su manera de socializar... no sabe pronunciar ciertas palabras, ciertas letras, lo atacan en la escuela, por no saber expresarse,”*. Los niños, al no poder asistir a los centros educativos, y por ende no poder socializar con su grupo de pares, paso mayor tiempo con la familia, siendo esta su única convivencia, y su acercamiento a la sociedad, logrando así que esta tuviera gran impacto en los niños, por ejemplo el caso de los amigos del mentor 14 y 17, mencionan que sus amigos prefieren convivir con adultos que con niños, pues al convivir con su grupo de pares no saben que hablar, se sienten incómodos o llegan a criticar a los demás. Otro caso similar es el del amigo 16, menciona que al igual que los demás presenta interés por convivir más con adultos que con su grupo de pares, pero un aspecto relevante es que su familia influye en sus relaciones sociales *“tiene un gran peso, lo que dice su abuelita, entonces como que la abuelita es una parte regidora de ella, aunque tú le hagas ver las cosas, ella te dice - yo sé que esto está pasando e igual no está bien, pero mi abuelita lo dice, yo lo tengo que creer -”*, - añade el mentor 16. Esto se relaciona en el sentido de que la familia transmite valores, conductas, normas, cultura, las cuales dependen del contexto en el que se esté inmerso, por ende en cada familia es diferente.

En contraste a lo anterior, los mentores 4, 7, 10, 12 y 15, añaden que sus amigos, si bien tienen dificultades para socializar, buscan integrarse, especialmente en su grupo de pares o incluso con niños de su mismo género, estos amigos llegan a ser tímidos, pero mientras van conociendo a los otros llegan a integrarse de forma positiva.

Aunado a esto, se encontró casos de amigos los cuales de acuerdo a lo que mencionan sus mentores no presentaban dificultad alguna para socializar con otros, un ejemplo de ello es el caso del mentor 3, 5 y 20, pues añaden que sus amigos son capaces de iniciar conversaciones con niños de su edad y jugar con ellos, interactuar, confían fácilmente en los demás. Así mismo, se considera importante retomar el caso del mentor 13 y 18, quienes hacen referencia al juego como factor de socialización, dado que, sus amigos empezaron a socializar gracias al juego, mediante el juego empezaron a convivir, interactuar y crear lazos de amistad con otros amigos pertenecientes al programa.

Después de conocer las debilidades y fortalezas sociales tanto de mentores como de amigos, resulta importante conocer la forma en las que trabajan en ellas, fue así que surge la siguiente cuestión, ¿cómo trabajas el área social?, encontrando formas de trabajar similares en cada uno de los mentores. Un ejemplo de ello fue, el caso de los mentores que trabajaron las habilidades sociales como parte de todas sus mentorías, haciendo que sus amigos socializarán con otros binomios de forma respetuosa, ya sea pidiendo algún objeto, preguntando la hora o mediante juegos que conllevarán un reto, pues planteaban situaciones en las cuales los niños debían de acercarse a otras personas que no pertenecieran a su grupo de convivencia.

Una actividad recurrente entre los mentores para trabajar las habilidades sociales de sus amigos, fue el regalar dulces a otros binomios, actividades deportivas tales como el fútbol o béisbol en las cuales los niños conviven con otros, creando así lazos de amistad.

La mayoría de los mentores mencionan al juego como parte de sus actividades, pues fue jugando con otros que lograron que sus amigos perdieran la pena, en el caso del mentor 10 menciona que realizó juegos cooperativos en los que su amigo logró interactuar con otro amigo. Se entiende por juego cooperativo aquel juego donde no hay competencia alguna, pues todos buscan un objetivo en común, donde ganan o pierden todos juntos. Aunque el mentor no obtuvo los resultados deseados, logró que tuviera mayor confianza en sí mismo y con esto una mejora en la relación mentor-amigo.

En cuanto al mentor 16, menciona que llevo a cabo el juego de roles, es decir, cambiaron sus papeles mentor-amigo, el mentor se convirtió en amigo y el amigo en mentor. En este juego se planteaba la situación de que el amigo no quería hacer actividades que implicarán convivir con otros niños, a lo cual, el mentor tenía que buscar la forma en la que se llevarán a cabo las actividades y con esto la interacción con otros binomios. Logrando así una mejora en sus relaciones sociales, este juego lo realizó en diversas mentorías hasta lograr un resultado favorable en su amigo. Otro caso en el que se utilizó el juego de roles, fue el de ser vendedor por un día de diversos alimentos, en los cuales el precio eran palabras de “autoafirmación”, las cuales ayudarán a los amigos a aumentar su confianza en sí mismos y su seguridad para hablar con desconocidos.

Resulta importante destacar que los mentores 4, 8, 13 y 15, expresan que para poder lograr que sus amigos consolidaran sus habilidades sociales, primero trabajaron solo con ellos, en su forma de expresarse, en su seguridad en sí mismos, su confianza, saber expresar sus sentimientos y opiniones, pero también respetar las de los demás, hacer que se conocieran, para solo así poder relacionarse con otros.

Al respecto, el mentor 8, declara que mediante la socialización su amigo tuvo un avance en cuanto a sus emociones, fue conviviendo con otros que aprendió a controlar su enojo y entusiasmo, por ende considera importante no separar lo emocional de lo social, ya que solo socialmente se pueden hacer notar las emociones, pues como se ha mencionado previamente, las habilidades holísticas nunca deben ser separadas, ya que trabajadas en conjunto resulta posible alcanzar objetivos óptimos.

Todos los mentores coinciden en que el área social se trabaja con otros, algunos la trabajan primero entre mentor-amigo para posteriormente trabajar con otros, en cuanto a otros deciden trabajar en conjunto con otros binomios.

Para finalizar este apartado, se observa que todos los mentores tienen una noción diferente de socialización, concuerdan en que la socialización impacta el desarrollo de los sujetos, especialmente en la infancia.

Ciertamente, tienen una idea teórica de lo que es socialización, no obstante, al momento de plantear la teoría en su vida cotidiana les cuesta trabajo saber de qué forma las llevan a cabo, incluso la de sus amigos. Por ende, algunas actividades que realizaron con sus amigos no tenían sustento alguno, y por ende, no generaron impacto alguno en sus amigos. Además, sus juegos pierden el sentido de juego al ser impuestos, como se podrá observar en los siguientes apartados.

En el caso de los mentores que tenían amigos con necesidades especiales, manifiestan no saber de qué forma trabajar el área social con sus amigos, dado a los comportamientos disruptivos, como la opinión de los demás, aunado a esto, es que sugieren tener una capacitación específica sobre cómo trabajar esta área, cuando simplemente los niños no quieren relacionarse con otros.



Por último, un aspecto relevante que se pudo captar en las entrevistas es que todos los mentores relacionan la socialización con la comunicación, lo cual permite establecer una relación con otros, lo cual fomenta las interacciones y el desarrollo de los sujetos. Lo cual da paso al siguiente tema de análisis, la comunicación.

### **5.3 Construyendo el concepto de comunicación**

La comunicación no debe ser entendida solamente como una transmisión de información, sino como un intercambio de ella, en el cual intervienen ciertos elementos que permiten llevar a cabo el proceso comunicativo.

Se sostiene que la comunicación surgió con el hombre y el lenguaje, lo que provocó conflictos, pero también soluciones, permitiendo así la evolución de la especie, ya que siempre se buscaban nuevas formas de transmitir ideas, conocimientos, pensamientos, sentimientos, etc. La comunicación siempre ha estado presente en la vida humana, pues es algo inherente a esta, a pesar de esto, poco se habla de ella, por ello, para fines de esta investigación se considera importante conocer las nociones y perspectivas de los mentores en torno a esta. La primera cuestión a desarrollar fue, ¿qué es la comunicación?, obteniendo las siguientes reflexiones:

La palabra comunicación es muy importante en la vida humana, a pesar de esto es entendida de diferentes formas, algunos mentores relacionan a la comunicación como la capacidad que permite expresarnos, ya sean sentimientos, pensamientos o emociones, incluso necesidades. *“La comunicación es el hecho en que podamos expresarnos, ya sea de forma, hablando o de otras maneras, para expresar lo que sentimos, lo que pensamos, cómo lo vemos y por qué lo vemos así”* - expresa el mentor 1.

De acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia “UNICEF” (2020) en su guía sobre comunicación y expresión, la comunicación permite dar a conocer puntos de vista, recomendar cosas o simplemente pedir lo que se necesita, pero para lograrlo se requiere de la expresión, la cual es una función de la comunicación, siendo así que,

gracias a la comunicación es que se puede expresar, pero cabe resaltar que la comunicación no se limita solo a ello, sino que vas más allá de la simple expresión.

Algunos otros mentores relacionan a la comunicación como una transmisión de ideas, *“la comunicación es la capacidad para escuchar y transmitir mensajes de manera eficiente, de modo que el otro te entienda y tú lo entiendas”* - añade el mentor 3.

Beltrán (2007) citando a Fernández (1991) destaca que *“la comunicación es un proceso de transmisión de ideas o de símbolos que tienen el mismo significado para dos o más sujetos los cuales intervienen en una dirección.”* (p.5). Respecto a lo anterior, es importante mencionar que lo idóneo de la comunicación es que no sea solo en una dirección, pues para comunicar se requieren de ciertos elementos que permiten que el proceso comunicativo se lleve de forma satisfactoria.

Expresa el mentor 5: *“la comunicación es un proceso de transmisión de mensajes con evidentemente información respecto a la relación que hay entre el emisor y el receptor del mensaje y bueno es eso la transmisión de información mediante distintos canales”*, Beltrán (2007) recuperando a Verlo (1978) menciona que:

La comunicación es un proceso mediante el cual un emisor transmite un mensaje a través de un canal a un receptor... La comunicación es la transferencia de la información por medio de mensajes. Un mensaje es una sustancia que ha recibido cierta forma; por ejemplo, las vibraciones acústicas del mensaje oral, los impulsos eléctricos del mensaje telefónico, las formas visuales del mensaje escrito, el surco grabado del disco fonográfico (pp. 4-5).

Es decir, en el proceso comunicativo no solo interviene el emisor, pues como se pudo revisar es en conjunto que se lleva a cabo el proceso comunicativo, y con esto se logra su principal función, la cual es transmitir un mensaje.

Así mismo, los mentores 2 y 6 relacionan a la comunicación con el lenguaje, *“pues es un mismo código que mantenemos para poder, pues entendernos, puede ser, obviamente, un código en cuanto al lenguaje, al habla, pero, pues también nos podemos comunicar a través de la expresión facial, del cuerpo”* - añade el mentor 2, en cuanto al mentor 6

menciona que es la forma en la que entendemos el mismo lenguaje. Torres (2010) considera al lenguaje como un medio de comunicación formado por un sistema de signos arbitrarios codificados que posibilitan la representación de la realidad en ausencia de esta, así también considera que cada signo está formado por un significante y un significado.

De esta manera la comunicación no es lenguaje, no obstante, el lenguaje, al igual que la expresión, posibilitan la comunicación. La función del lenguaje radica en facilitar la comprensión de la información. Sin embargo, para alcanzar esta comprensión es necesario establecer una comunicación efectiva, que de acuerdo con la UNICEF (2020) esto permite mensajes de manera clara, respetando las ideas de otros, y comprendiendo que la comunicación no solo es verbal, sino que también se puede comunicar de manera corporal.

Basándose en esto, los mentores 8 y 9 refieren que la comunicación debe ser clara y precisa, no puedes decir que estás muy feliz cuando tus expresiones faciales no lo demuestran, pues esto llega a distorsionar los mensajes.

Por consiguiente, resulta importante adquirir la habilidad de comunicación efectiva y escucha activa en el proceso comunicativo, ya que, mediante estas, se capta la información, la concentración se centra en el emisor y se comprende el mensaje. Así mismo, es fundamental comunicar lo que de verdad se siente y se piensa, a fin de evitar tergiversar la información. Esto es lo que se espera en el programa PERAJ, contribuir a la comunicación de los niños. Pues, a pesar de ser una cualidad humana el poder comunicarse, no siempre se comunica lo que se desea, en ocasiones por temor, pena o no sentirse cómodo con los demás.

Dicho lo anterior, se considera importante señalar que, para fines de esta investigación, se prefiere comprender la comunicación como un intercambio de información, ya que definirla como una transmisión sería aceptar que en las conversaciones cotidianas no se espere respuesta alguna.

José (2016) menciona que:

En toda comunicación está presente una serie de elementos sin los cuales no se llevaría a cabo este proceso tan complejo. No basta sólo con hablar, es necesario ir más allá, romper la barrera de lo superficial. No se trata solamente de transmitir información, sino de expresar ideas, opiniones, sentimientos, emociones, tanto de un lado (emisor), como del otro (receptor). Para que se logre la comunicación entre dos personas, se tiene que dar un intercambio mutuo (p. 5).

Respecto a esto, el mentor 15 menciona que define a la comunicación como un intercambio, puesto que de esta forma es que logra saber que realmente lo están escuchando y prestando atención, Ongallo (2007) considera que “la comunicación es, ante todo, un proceso de intercambio, que se completa o perfecciona cuando se han superado todas las fases que intervienen en el mismo” (p. 11), es decir que, se puede entender a la comunicación como un proceso de interacción constante.

Hablando de interacción, Rizo (2004) menciona que, la comunicación es el proceso básico que lleva a los sujetos a la vida en sociedad, ayuda a los sujetos a convivir como seres sociales. Por consiguiente, al hablar de comunicación, se debe abordar las relaciones humanas, ya que todos los procesos comunicativos involucran a dos o más personas. En este sentido, los mentores 10, 11, 16 y 18 mencionan que la comunicación es un proceso que no se realiza en solitario, sino que se realiza con más personas. Por lo tanto, para comunicar, se requiere de alguien que escuche.

La comunicación es la base de la vida en sociedad, mediante esta se pueden resolver conflictos, llegar a acuerdos, expresar ideas, proponer, etc., lo que permite convivir con otros. Así mismo, “los seres humanos establecen relaciones con los demás por medio de interacciones que pueden calificarse como procesos sociales. Y como ya quedó claro, toda interacción se fundamenta en una relación de comunicación” (Rizo, 2004, p. 56). Es así que la comunicación se vuelve la base de la socialización.

Basándonos en esto, el mentor 4 y 12 mencionaron que, la comunicación y socialización están estrechamente relacionadas, dado que al comunicar se logra también interactuar con otros. La interacción implica acciones comunicativas, lo cual nos permite darle

significado al mundo, sentirse parte de él, permitiendo así la socialización mediante acciones dinámicas.

Conociendo esto, es que se opta por cuestionar a los mentores sobre la importancia de la comunicación, esto con el fin de conocer sus perspectivas en torno a su función en el desarrollo de los sujetos, obteniendo así las siguientes reflexiones.

Las respuestas se centraron en tres temas clave: la comunicación permite expresarnos lo cual impacta en el desarrollo; la comunicación impacta en la educación y la comunicación nos permite convivir con otros y con esto nos lleva a socializar. Las cuales se desglosan a continuación.

Diversos mentores mencionaron que la importancia de la comunicación radica en que gracias a ella se permite la expresión, lo cual permite demostrar que los sujetos necesitan o quieren algo. En el caso del mentor 9, menciona que la comunicación permite a los seres humanos poder expresarse, lo que están sintiendo, lo que piensan, lo que les incomoda, por ejemplo, cuando alguien hace algo que te molesta, tú lo comunicas.

En el caso del mentor 19, habla sobre las consecuencias de no saber comunicar, *“pues mira, yo pienso que es muy importante la comunicación desde una edad temprana, ya que puede enseñarle a los niños que hay otras formas de decir que nos gusta, que no nos gusta, que es lo queremos, por medio de la charla, porque no sé si te has dado cuenta de que luego hay niños muy berrinchudos que piensan que con hacer berrinches, golpetear o gritar pueden obtener lo que quieren y pues no, he visto casos de algunas mamás que intenta ahora sí que dialogar en lugar de negárselos de forma agresiva, o de hacerlo mediante los golpes que es algo muy común en las familias, se comunican las cosas a golpes, lo cual está mal, pues los niños crecen reprimidos. Es gente que necesita aprender a comunicarse, porque no saben expresarse. Es la consecuencia de no saber comunicar”*.

De esta forma, la comunicación permite expresar aquello que los sujetos sienten, quieren o les disgusta, de modo que se vuelve parte importante del desarrollo, un ejemplo de esto, es el caso de los bebés, los cuales comunican a sus cuidadores que tienen hambre, frío o se sienten mal, lo mismo pasa cuando se va creciendo, en todo momento la

comunicación y expresión son parte fundamental de la vida humana. En el caso del mentor 19, la comunicación en las familias es primordial, ya que al tener una buena relación padres-hijos se crea un círculo de confianza en el cual los niños pueden expresarse libremente, si la comunicación es escasa o incluso violenta se pueden tener efectos negativos en el rendimiento escolar y en las relaciones sociales.

En el caso de PERAJ se pretende que los niños convivan con un joven universitario que busca apoyarlo en diversas áreas de desarrollo, entre estas la comunicación, pues los amigos aprenden actitudes y aptitudes de los mentores, tienen una comunicación abierta y efectiva, lo que los lleva a relacionarse con más personas, muchas veces estas interacciones con otros se dan mediante el juego, por ello, se propone el uso de la ludoteca, ya que teniendo buena comunicación se podrá trabajar en las demás áreas, evitando así la deserción escolar, lo cual es el objetivo principal del programa. Respecto a esto, es que surge la siguiente función de la comunicación, según algunos mentores; la comunicación impacta en la educación.

En todas las instituciones, así como en las educativas, se producen un sin fin de interacciones, ya sea entre compañeros o incluso con los docentes, pero para lograr estas interacciones se requiere de la comunicación, la comunicación dentro del proceso educativo no se ve solamente reflejada en las clases, cuando el docente está hablando de un tema, o cuando entre compañeros de clase comentan lo aprendido o situaciones personales. Se ve reflejada en distintas formas, en la comunicación dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, el entorno social y el lenguaje de la misma aula. Esto se debe a que la comunicación no es solamente verbal. De esta forma, la comunicación se vuelve parte del proceso educativo, ya que gracias a esta se llega al aprendizaje, pues su función es facilitar y promover la educación. La base de la educación es la comunicación.

Por otra parte, algunos mentores reiteran que la importancia de la comunicación, es que esta permite la convivencia y con esto la socialización con el entorno. Como se mencionó con anterioridad, la comunicación se da en la interacción social.

José (2016) menciona que:

Se puede evidenciar que la comunicación interpersonal constituye uno de los pilares fundamentales de la existencia humana. Una dimensión a través de la cual se reafirma la condición de seres humanos. La persona capaz de mantener una comunicación interpersonal asertiva, contribuye al bienestar y calidad de vida de sí misma y de los demás (p. 6).

Es decir, es mediante la comunicación que se puede socializar y adquirir el rol de un ser social que se hablaba a inicios del capítulo, lo cual permite que los sujetos se adentren en un sin fin de relaciones sociales, esto se da desde el nacimiento cuando empieza la comunicación. Siendo la supervivencia y el desarrollo la finalidad de comunicarse y socializar con otros. Pero como se mencionó al inicio, no solo basta con comunicar, se requiere de una comunicación efectiva y una escucha activa, ya que, de otra forma, no se entenderán los mensajes o se entenderán de diferente forma. En cuanto a lo que mencionaron los mentores se encuentra lo siguiente:

El mentor 5 expresa que: *“pues considero que es sumamente importante porque si no hubiera comunicación no podría haber socialización y esto es indispensable para el desarrollo, entiendo que hay diversos tipos de comunicación que no nada más puede ser verbal, sino que transmitimos lo que queremos emitir no nada más verbalmente, sino que haces con señas o nuestro mismo cuerpo comunica algunas necesidades que tenemos o lo que queremos transmitir y pues si es sumamente necesaria, considero que no podría haber socialización sin comunicación”*.

En cuanto al mentor 8 añade lo siguiente *“para que tengamos una buena comunicación, pues es como mencionamos anteriormente debemos de tener una buena socialización, pues una persona que no es sociable, tampoco puede tener una buena comunicación, porque se limita, se limita en el hecho de que no sabe socializar y si no sabe socializar no sabe comunicar y si no sabe comunicar no se puede dar a entender. Es un trabajo recíproco, pues para que haya buena socialización debe de haber una buena comunicación.”* De esta manera, se deduce que la comunicación permite la socialización, pero tener buenas relaciones sociales a su vez garantiza mejores habilidades

comunicativas. Salazar (s.f.) citando a Luhmann, enuncia que “la comunicación es la célula de que están hechos los sistemas sociales. Si no hay comunicación, no hay sistema social” (p. 1). Y cuando se habla de sistemas sociales, se habla de los grupos familiares, estudiantiles, laborales o de juego, pues la comunicación permite comprender lo que se lleva a cabo dentro de cada grupo social.

Aunque la comunicación es algo inherente a los seres humanos, hay personas que presentan problemas para comunicarse, estos en su mayoría se deben a que no saben escuchar, no se presta atención a lo que dicen los demás. Las escuelas enseñan a leer pero no a escuchar a los otros. Incluso los sujetos piensan que se comunican de forma adecuada siempre, dejando a un lado la escucha y la atención que prestan a los mensajes. Por ello, se les cuestionó a los mentores que para ellos, cuáles eran estas habilidades que todos requieren para poderse comunicar encontrando reflexiones importantes.

De acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia “UNICEF” (2020) en su guía para la comunicación y expresión efectiva, menciona algunas habilidades que permiten la comunicación, las cuales son las siguientes:

- *Escuchar al otro.* Ya que de esta forma, se fortalece el diálogo, pero para poder lograrlo, se requieren de los siguientes elementos, pues no solo es escuchar por escuchar.

1. Escucha activa. Implica tener la atención enfocada en la persona que está comunicando, enfocar los sentidos y mostrar interés por la otra persona. Para lograr esto, se requiere de no interrumpir, no querer dominar las conversaciones y siempre referirse con respeto hacia los demás.

Un ejemplo de esto es lo que menciona el mentor 5 *“la comunicación debe ser mutua no nada más debemos de transmitir, sino también debemos de escuchar a los demás para que sea llevada a cabo de la mejor manera y cumpla con su función, si yo quiero que los demás me escuchen, pues es necesario yo también ponerles atención”*, respecto a esto, los mentores 10 y 11 añaden que es importante no querer dominar las conversaciones, siempre se requiere de una retroalimentación de los otros, siempre y cuando las conversaciones sean de forma respetuosa, lo cual nos lleva a los siguientes puntos



propuestos por la UNICEF (2020).

2. Tomar en cuenta las emociones. Todos los seres humanos tienen emociones, las cuales permiten la socialización con los otros. De esta forma, crear ambientes de confianza con los otros, es que se logra la comunicación. Las emociones cargan los mensajes de intenciones al momento de querer comunicar algo.

El mentor 1, menciona que una habilidad comunicativa es tomar en cuenta las emociones al momento de comunicar, ya que de esta forma su mensaje es entendido o ignorado.

3. Ser empáticos. Esta permite entender los comportamientos de los otros, su toma de decisiones y el saber con quién están hablando.

Ejemplificando este punto, se hallan las reflexiones de los mentores 19, 20 y 17, quienes hacen referencia a la empatía como una habilidad comunicativa muy importante, ya que esta permite saber que puedes y que no puedes comunicar con las personas.

*“La empatía es una forma para poder comunicarte con otras personas, hay lugares en los que puedes decir ciertas cosas y otras cosas que no, entonces sí es fundamental”* - expresa el mentor 19, en cuanto al mentor 20 *“todo sujeto debe de tener, pues yo creo que es parte importante lo de los valores, el respeto, la empatía hacia la otra personas, porque bajo estos regímenes es como se va a ir dando una buena comunicación”*

- Expresar con precisión. La comunicación permite relaciones con otros, pero para esto se requiere de una expresión adecuada, es decir, procurar que los mensajes emitidos no sean alterados o malentendidos. Para ello se requiere:

1. Comunicación efectiva. Es decir, que el mensaje sea claro, sin rodeos y respetuoso, siendo la comunicación un proceso de interacción constante.

El mentor 3, menciona que dar mensajes claros, escuchar al otro, comprenderlo y respetar los turnos para hablar son parte de la comunicación asertiva, la cual es una habilidad que no todos logran tener. Así mismo, se localiza que diversos mentores hacen referencia a la expresión como una habilidad comunicativa, ya que no todos saben

expresarse de forma adecuada, puesto que tienen nervios, miedo o simplemente no les gusta.

De esta forma, la UNICEF (2020) plantea que se logra la comunicación, en sus diferentes maneras, permitiendo así la resolución de conflictos, las relaciones sociales y comprensión del entorno. En este punto se localiza el lenguaje, el cual, los mentores 4, 6, 8, 13, 15 y 18 lo mencionan como una habilidad comunicativa, añadiendo que gracias a este es que se logra la comunicación, *“una habilidad comunicativa es el lenguaje, ya que te permite poderte expresar algo no solo con el lenguaje oral, puede haber un lenguaje escrito, un lenguaje corporal”* - añade el mentor 8.

Retomando el tema de la expresión, se considera importante retomar la reflexión del mentor 9, ya que habla de sus dificultades para poder comunicarse con otros, mencionando lo siguiente: *“yo creo que es también el saber hablar, ¿saben?, por ejemplo, lo que yo tengo es muy mal las habilidades sociales y muy malas habilidades comunicativas, siento que tartamudeo mucho, que todo lo que tengo en mi cabeza no lo puedo expresar, no lo puedo comunicar”*, gracias a esta reflexión es que surge la siguiente cuestión, ¿cómo son las habilidades comunicativas de los mentores?, ¿todos presentan problemas al momento de comunicarse?, ¿esto tendrá algún impacto en la forma que se relacionan con sus amigos?, para resolver estas cuestiones es importante retomar algunas reflexiones de los mentores en torno a la cuestión:

Las respuestas se centraron en tres categorías, aquellos que consideran tener sus habilidades comunicativas desarrolladas, aquellos que durante el programa las han mejorado y aquellos que consideran que sus habilidades comunicativas son nulas.

En el caso de los mentores con habilidades comunicativas desarrolladas, mencionan que logran expresar todo lo que quieren de forma adecuada y respetuosa con otros, algunos otros durante la licenciatura las fueron desarrollando, al punto de que las consideran ya como buenas. Gracias a su formación, les ha ayudado a que los mensajes que quiere comunicar sean claros y precisos. Todos hacen referencia a la comunicación asertiva, la cual, como se ha mencionado y de acuerdo con Castro y Calzadilla (2021) permite la

libre expresión, relaciones comunicativas buenas, puesto que, las personas se sienten seguras de sí mismas y de los mensajes que transmiten con otros.

Respecto a esto, el mentor 15 añade que: *“pues considero que soy una persona que tiene mucho la escucha activa, entonces en la vida cotidiana cuando surge alguna situación no se llega al conflicto, porque primero escucho la situación, lo que tiene que decir la otra persona y posteriormente trato de empatizar y ya después hago una comprensión y busco soluciones. Cuando estoy platicando o contando algo importante a alguien de igual forma es lo mismo, escucho lo que ellos me dicen, yo también hablo, doy información, comprendo, empatico y después yo vuelvo a mandar otra información de acuerdo al tema que estemos hablando”*, haciendo referencia a que en todo momento pretende escuchar a las personas, esto con el fin de no generar conflictos.

Algunos otros mentores mencionan que siguen trabajando en sus habilidades comunicativas, dado que, en PERAJ al relacionarse con sus amigos, han aprendido a expresarse de mejor forma, a escuchar más y a poner atención cuando alguien les habla, dado que muchos mencionan que al escuchar llegan a distraerse y con esto no entendiendo lo que el otro menciona, pero al estar con sus amigos deben de prestar mucha atención hasta al más mínimo detalle, puesto que, los niños muchas veces dicen cosas no solo con palabras. En el caso del mentor 13 menciona que al convivir con su amigo ha aprendido a comunicarse de forma clara y concisa, pues de esta forma se relacionan mejor, no hay confusiones, ni malas interpretaciones de lo que se dice.

Respecto a los mentores que consideran no tener habilidades comunicativas, mencionan que no saben escuchar, que muchas veces escuchan sin prestar atención al otro, o piensan en otras cosas mientras les hablan, de esta forma no logran entender a la otra persona, si bien, todos saben escuchar muchas veces se subestima esta habilidad al punto de que se escucha sin comprender al otro, sin prestar atención, esto puede ser por estar ocupado o aburrido, dado que la conversación no resulte interesante.

Así mismo, mencionan sentir pena al expresarse y con esto evitan comunicarse con otros, por último algunos añaden que durante la pandemia estas habilidades comunicativas se vieron sumamente afectadas, por lo que ahora consideran que les

cuesta comunicarse y no saben cómo trabajar en estas, lo que ocasiona efectos negativos en su formación como en la relación que tienen con sus amigos, en cuanto a PERAJ les resultó complicado dar instrucciones, pues éstas eran poco claras o confusas, obteniendo como resultado que los amigos no realizarán las actividades de forma correcta.

Por ello, se propone el uso de una ludoteca móvil para PERAJ, ya que, mediante el juego, mentores y amigos se podrán comunicar de forma favorable, pues mediante el juego y la actividad lúdica se pueden consolidar las habilidades comunicativas, la escucha activa, lo cual se verá reflejado en la socialización y en su vida cotidiana.

Después de conocer las habilidades comunicativas de los mentores, se considera importante conocer las habilidades de los amigos, por ello se les cuestionó: En cuanto a tu amigo, ¿cómo son sus habilidades comunicativas?, encontrando similitudes con las habilidades comunicativas de los mentores, pero también con las habilidades sociales retomadas en el apartado anterior. Las reflexiones obtenidas son las siguientes:

En el caso de los mentores 1 y 13 expresan que sus amigos tienen muy buenas habilidades sociales comunicativas, dado que: *“sus habilidades son asertivas porque es capaz de ser respetuoso y al mismo tiempo de expresar lo que siente y cómo lo siente, además de porque lo siente, siempre es respetuoso y se adapta a la gente”* añade el mentor 1, en cuanto al mentor 13 expresa que: *“pues ella es un niño que se expresa muy adecuadamente, aunque a veces hay palabras que no las comprende del todo y hay que volverlas a explicar, pero él en sí, es un niño que expresa bien lo que siente aunque con un poco de pena, pero siempre lo motivó a que lo haga”*, relacionando esto con las relaciones sociales de los amigos, se encuentra que en ambos casos no presentan problemas para socializar, pues se relacionan de forma adecuada con otros mentores y amigos.

Respecto al mentor 15, menciona que en el transcurso del programa fue que logró consolidar habilidades comunicativas en su amigo, ya que al inicio no se comunicaba con él por pena, así mismo considera que falta confianza en si mismo, se veía reflejada en su comunicación, ya que hablaba con un tono de voz muy bajo. Respecto a sus

habilidades sociales, hizo mención que le cuesta relacionarse con otros niños; sin embargo, sí lo intenta, aunque de forma incómoda.

El resto de los mentores mencionan que sus amigos presentan pocas habilidades comunicativas, encontrando así dificultades de lenguaje, falta de expresión, no saber escuchar, la edad, interrumpir a los otros cuando hablan, incluso ser groseros con otros.

Respecto a las dificultades de lenguaje se localizan a los mentores 2, 6 y 9, que como se podrá recordar trabajaron con amigos con barreras de aprendizaje, dado que, presentan problemas de lenguaje al no saber pronunciar ciertas palabras o simplemente no querer relacionarse con otros, *“pues diría que son muy carentes, como les digo verbalmente muy carentes, él todavía no puede hacer una oración completa, apenas dice mi nombre, jugar allá afuera, o sea, muy cortitas, y a veces se tarda como que se traba y dice, a, a, a, anaranjado, o sea, como que tarda en decir la palabra”* - añade el mentor 9, o el caso del mentor 6 que su amigo se comunica con sonidos de dinosaurios, imposibilitando así, la comunicación con otros. En cuanto a sus habilidades sociales, se halló que en los tres casos son nulas, dado a las circunstancias que presentan.

Los mentores 4, 10 y 7 hacen referencia a que sus amigos tienen problemas para expresarse, dado que sienten pena, no saben comunicar sus ideas y pensamientos, no pueden defender sus opiniones, o simplemente no les gusta, respecto a sus habilidades sociales se localiza que presentan dificultades para socializar; sin embargo, sí hacen el intento por relacionarse con otros.

En cuanto a los mentores 11 y 16 mencionan que sus amigos no saben escuchar, no prestan atención a las indicaciones, se distraen fácilmente o simplemente hacen como escuchan cuando no lo están haciendo, las habilidades sociales de ambos son pocas, al integrarlos con otros binomios se sienten incómodos.

Algunos otros refieren que la falta de habilidades comunicativas son ocasionadas por la edad de los amigos, un ejemplo de esto son los mentores 8 y 14, quiénes al convivir con niños de seis años de edad, mencionan que sus amigos lo que menos querían era hablar con ellos, lo que les interesaba era jugar con otros, teniendo así buenas relaciones sociales mediante el juego. En este caso, los amigos se comunican por medio del juego,

el juego es un vehículo comunicativo, en el cual se dan interacciones y por ende intercambios de información.

Ahora bien respecto a la poca comunicación debido a que los amigos interrumpen las conversaciones queriendo ser el centro de atención, se localiza el caso de los mentores 3, 18 y 20, lo cuales mencionan que sus amigos al trabajar en equipo no escuchaban a los demás queriendo estar solo hablando ellos, llegando así a enojarse si nos les hacen caso, o el caso del mentor 20 quien añade que: *“el no tenía los valores y lo digo así, porque en muchas áreas yo lo vi como que era algo que a él le hacía falta reforzar, porque obviamente si traía noción, pero él, por ejemplo interrumpía a las personas cuando hablaban, no tener el valor del respeto, era más como tú estás hablando, pero a mí no me interesa que estás hablando yo te voy a interrumpir, entonces esa fue una de las características que para mí fue como un foco rojo que teníamos que trabajar”*, a pesar de esto, en los tres casos los mentores mencionan que sus amigos tenían buenas relaciones sociales con los niños, se relacionaban mediante el juego u otras actividades.

Por último, pero no menos importante se encuentra el caso de los mentores 5, 17 y 19, quienes hacen referencia a que sus amigos tienen dificultades para comunicarse con otros, porque son groseros, no controlan su enojo, agreden a otros niños, no saben llegar a acuerdos, o simplemente se quedan callados el tiempo de mentoría, los mentores refieren que esto se debe a la forma en que se comunican en casa, *“él a veces se comunica gritando, o sea, tiene algunos problemas de autocontrol y si se enoja o así, grita y pega en la mesa o avienta las cosas o rompe las cosas, esto si es algo que he intentado de ver con él, pero la verdad se me complica bastante, ya que es demasiado grosero o demasiado agresivo, entonces, pues él no me ve como una figura de autoridad, ya que me dice que es que en mi casa me dejan hacer esto, porque aquí no, tú quién eres para decirme que haga y que no hago, entonces esa parte de comunicarse con violencia no me gusta, pero es la que utiliza casi siempre”* - añade el mentor 19, en el caso del mentor 3, su amigo se quedaba callado, pero mediante juegos esta situación fue cambiando al punto de que el amigo era capaz de expresar sus inconformidades al momento de jugar.

Ahora que se conocen las habilidades comunicativas de los mentores y amigos, se considera importante conocer de qué forma trabajan en estas, por ende la siguiente cuestión fue: ¿de qué formas trabajas el área comunicativa?, encontrando las siguientes reflexiones:

Diversos mentores trabajan el área comunicativa de forma cotidiana en sus mentorías, por ejemplo, enseñando a sus amigos a decir las palabras “mágicas”, es decir, “por favor, gracias, de nada”, a saludar, dado que muchos niños ya no lo hacían por la cercanía que tenían con los mentores, incluso motivándolos a querer relacionarse con otros dándole palabras de aliento, siendo un apoyo para ellos en todo momento, así mismo, el mentor 14 hace mención que en todas sus mentorías hacía que sus amigos consolidaran sus habilidades comunicativas mientras que jugaban, pues añade que: *“la comunicación en sí casi siempre se trabajó, yo creo que con todo, desde el inicio fue buscar actividades que se relacionarán con eso, no solamente con el área que se esté trabajando, sino con otras áreas, así te dabas cuenta de que a lo mejor cantar y bailar ayudaba a expresar, expresarse, liberar estrés, pero también comunicar algo. Desde la manera en la que yo les compartía las instrucciones, desde cada vez que ellos me explicaban algo y yo no lo entendía porque me paso muchas veces, que no comprendía sus juegos porque ya no soy niño y a veces ellos tenían una imaginación muy grande, pero si era como de a ver vuélveme a explicar, y me decían “Mira, es así”, entonces era como de que entendieran que yo no siempre les voy a entender todo y menos si me lo explican cómo se lo explican a sus amiguitos, entonces creo que se trabajó en todo momento”,* de esta forma sus amigos desarrollaran habilidades comunicativas, sin ni siquiera darse cuenta de que lo estaban haciendo.

Al igual se halló el caso del mentor 19, el cual trabajaba las habilidades comunicativas como parte del día a día, dado a la circunstancia de que su amigo era grosero, creaban situaciones en las cuales él tenía que comprar cosas de forma respetuosa, si se comunicaba de forma agresiva no le vendían nada, tenía que buscar las palabras correctas.

Así mismo, se encuentra que algunos mentores consideraban importante retomar las emociones para así lograr que sus amigos lograrán expresar lo que sentían, siendo las

actividades más recurrentes, los diarios de emociones, dibujos, arcoíris de los sentimientos, expresando mis sentimientos, etc. De esta forma, los amigos expresaban lo que sentían, si no querían comentarlo podían realizar cartas que expresarán situaciones que no querían comunicar por pena.

En el caso de los amigos con dificultades de lenguaje, sus mentores optaron por trabajar en la pronunciación, es aquí donde se encuentran las “praxis buco fónicas”, tales como poner un lápiz en los labios de los amigos mientras pronunciaban ciertas letras, soplar globos, trabajar con popotes, esto con el fin de trabajar con los músculos de la lengua y a la vez favorecer su pronunciación. Así mismo, hacían uso de recursos didácticos tales como los alfabetos móviles, repetición de sonidos, completar sílabas, buscar palabras, etc. Esto con el fin de avanzar en las dificultades de lenguaje de sus amigos.

En el caso de los amigos con necesidades especiales, se encuentra que una forma en la que trabajaron la comunicación, fue mediante pictogramas, los cuales son símbolos o imágenes que representan ideas o palabras, en este sentido, tenían pictogramas de “no grito”, “no corro”, “no empujo”, etc., esto con el fin de mejorar su relación con sus amigos, en el caso del mentor 9, añade que le funcionó mucho jugar con su amigo, ya que él no mostraba interés por saber cosas de su vida y solo jugando es que podían relacionarse.

Respecto al juego, se encuentra que diversos mentores trabajaban el área comunicativa mediante este, ya sea con juegos que involucraran la espera de turnos tales como los “serpientes y escaleras”, de modo que sus amigos aprendan a ser pacientes, el juego del semáforo, donde además de mostrar la importancia de la paciencia, también fomentan la importancia de los tonos de voz, así mismo, mediante el juego los invitan a comunicarse con otros.

Por último, se encontraron los juegos de roles, en los que se simulan situaciones, por ejemplo el acudir con la psicóloga, de modo que los amigos aprendan a escuchar a los otros de forma atenta.

Para finalizar este apartado, se considera importante retomar que si bien la comunicación es innata a los seres humanos, muchos presentan dificultades para comunicarse, las cuales se deben a no escuchar activamente, no querer expresarse o simplemente querer



dominar las conversaciones, por ello, se propone que mediante el juego los niños aprendan a manejar su enojo, respeten turnos y aprendan a relacionarse con otros, todo mediante un espacio didáctico y recreativo; la ludoteca para PERAJ. Pero para llegar a esto, se requiere conocer, qué es lo que entienden los mentores por juego. Es así que, surge el siguiente tema de análisis.

#### **5.4 Construyendo el concepto de juego**

El juego, al igual que la socialización y comunicación ha estado siempre presente en la vida humana, es parte fundamental del desarrollo. Sin embargo, el concepto es polisémico, es decir, hay distintas definiciones sobre este.

A pesar de esto, el juego tiene un sin fin de beneficios en el desarrollo humano, beneficios cognitivos, físicos y socio-emocionales, no obstante se cree que solo es importante en la primera infancia, dejándolo a un lado cuando los niños crecen, pues se cree que es mero ocio o pérdida de tiempo. Por ende es importante resignificar al juego, darle la importancia que merece, ya que tiene un rol central en la infancia, pero también en la vida adulta, gracias a este se llega al aprendizaje.

Como se ha mencionado, muchos consideran al juego como mero ocio, dejándolo atrás en la escuela, en el caso de PERAJ también se ha llegado a omitir, dado que los mentores no saben cómo aplicarlo o simplemente no lo consideran importante. Es así que se les cuestionó a los mentores si ellos hacían uso del juego en sus mentorías y si ese era el caso, qué objetivos tenían para llevarlo a cabo, encontrando las siguientes reflexiones:

Diversos mentores añaden que no saben si hacían uso del juego, pero siempre buscaban que sus actividades fueran divertidas y dinámicas, de modo que sus amigos no se sintieran aburridos, no sintieran que estaban en la escuela, o simplemente generarán así un aprendizaje significativo en ellos. Tal es el caso de los mentores 2, 6, 8 y 9, quienes consolidaron el lenguaje de sus amigos mediante la imitación de ejercicios que estimularan la lengua de sus amigos, o juegos de abecedarios móviles, o de formar

palabras, etc., de igual manera, otros mentores hacían uso de juegos que implican la espera de turnos o la socialización y comunicación con otros. Así mismo, se encontraron los juegos de roles, los cuales los mentores llevaban a cabo con la finalidad de que sus amigos se comunicaran con otros.

No obstante, se localizan mentores que añaden que no hacían uso del juego porque pensaban que sus amigos ya eran muy grandes para esto, o niños que simplemente no querían jugar porque les parecía aburrido e infantil jugar con otros, ya que se encontraban en un proceso de crecimiento acelerado, por lo que vivían su vida de manera rápida, saltándose ciertas etapas de su crecimiento, por lo que preferían hacer actividades que tuvieran relación con temas avanzados a su edad. Así también, se presentó situaciones en las que al hablar de juegos con los niños, ellos llegaban a creer que se trataría de jugar mediante algún dispositivo electrónico, ya que en casa pasaban gran tiempo jugando en aplicaciones destinadas para ello, por lo que al mencionar la palabra juego lo relacionan inmediatamente con alguna aplicación de juego, motivo por el cual también llegaban a negarse a jugar de manera directa con otras personas.

Por otro lado, los mentores mostraban dificultades para la implementación del juego en sus actividades de mentoría, ya que también ellos se han visto limitados de jugar, esto debido a las falsas creencias de que una vez que el sujeto crece y deja de ser niño ya no puede jugar, así también como el hecho de tener miedo al ridículo o de sentirse juzgados, inclusive la falta de tiempo y el adquirir ciertas responsabilidades han contribuido a que se deje de lado el juego.

Respecto a esto, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018) en apoyo de The Lego Foundation, mencionan que el juego no debe ser reducido a la infancia o primera infancia, ya que en todo momento está presente en la vida humana, puesto que el juego adopta muchas formas, ya que se encuentra en la cultura, en la economía, en las comunidades, ya que permite actuar y tener control de las experiencias vividas.

Por ello, las características del juego son las siguientes:

- El juego es provechoso. Pues da sentido al mundo, permitiendo así la expresión e interpretación de experiencias.

- El juego es divertido. Produce motivación, emoción y placer, ya sea para niños o adultos.
- El juego invita a la participación activa. Involucrando así la actividad física, mental y verbal de los jugadores.
- El juego es iterativo. El juego no es estático, mediante el juego se adquieren aprendizajes significativos.
- El juego es socialmente interactivo. Permite comunicar y entender a los demás, mediante interacciones sociales. Las interacciones solo se dan al convivir con otros.

Con base en esto, es que se considera relevante conocer cuáles eran los objetivos que tenían los mentores al momento de llevar a cabo el juego en sus mentorías, encontrando las siguientes reflexiones:

En este sentido se localiza que la mayoría de los mentores utilizaban al juego como diversión para sus amigos, para que las actividades no fueran aburridas, y tediosas. *“Pues pongo mi objetivo general, lo que busco desarrollar, por ejemplo, la habilidad que busco desarrollar y pongo que sea mediante el uso de estrategias lúdicas para que mi amigo no se le haga tedioso o aburrido y con esto realice un aprendizaje significativo, que no sea algo que ya vimos en la clase y se le olvidó, sino que, pues sí justamente se quede como un esquema cognitivo significativo que no sea fugaz su aprendizaje y sea más prolongado”* - añade el mentor 5.

Respecto a esto, se halla que los mentores hacían uso del juego para el aprendizaje, lo cual de acuerdo con las pedagogías lúdicas es posible siempre y cuando se sigan ciertos puntos que hacen que el juego, siga siendo juego, pues en ocasiones estas actividades que mencionan se volvían cerradas, olvidando los intereses de los amigos, resultando así aburridas, tediosas, y con esto no logrando un impacto significativo en los amigos.

Así mismo, utilizaban al juego como una “descarga emocional”, planeando así diversas actividades y juegos que a los amigos les llamaban la atención y divertían. Un ejemplo

de esto, es el caso del mentor 17, quien añade que: *“pues antes no sabía, pero después creo que el objetivo principal fue que aprendiera a expresarse y dejará la culpa que tenía de ciertas situaciones desfavorables que había pasado en su vida, entonces creo ya después que lo analice es ese, y mi amigo también lo ve así, como una descarga emocional de todo lo que traía y si le ayudo bastante”*.

Sin embargo, algunas de estas actividades solo tenían un impacto momentáneo en los amigos, es decir, no impactaron profundamente en el desarrollo de los amigos, al ser actividades que solo realizaban una vez o actividades que no tenían una orientación.

Esta cuestión permitió observar que los mentores no tenían una idea clara sobre el juego, lo consideraban solamente diversión. Si bien, intentaban hacer que sus amigos aprendieran mientras se divertían, en ocasiones quedaba en solo buenas intenciones, ya que al no tener una orientación adecuada sobre juego, no sabían cómo llevarlo a cabo y cuando lo llevaban a cabo se perdían los objetivos que tenían propuestos para esa actividad, así mismo, en reiteradas ocasiones mencionan que no se la podían pasar jugando porque sus coordinadores pensaban que no estaban trabajando en las necesidades y fortalezas de los amigos.

Otro aspecto importante es que consideran que no tenían la libertad de convivir con todos los amigos pertenecientes al programa, ya que las actividades de dos o más binomios se restringieron a equipos o días, en el caso de que un mentor llevará a cabo un juego con más mentores con el fin de respetar turnos, de socializar o de comunicar, no podía hacerlo, a menos que le autorizarán la actividad. En el caso del mentor 19 solo pudo llevar a cabo actividades mentor-amigo con el fin de que su amigo aprendiera a socializar y comunicar de mejor forma, es así que añade: *“pues básicamente el objetivo es que se comunique más, porque si tú llegas y lo saludas, no te saluda, nada más se te queda viendo y no te dice nada, y el punto de esto es que el saludara y le dijera buenos días, buenas tardes, si me estaba funcionando bastante bien.”*

Respecto a esto, es que se puede observar que algunos mentores no tenían una perspectiva clara acerca del juego, debido a que a lo largo de su formación no habían revisado el tema, y PERAJ no había brindado las capacitaciones necesarias sobre esto,

es de esta forma que requieren tener una noción clara sobre este, y no solo eso, sino también un apoyo que les permite llevar a cabo sus actividades de forma satisfactoria, logrando así un impacto positivo en el desarrollo de sus amigos. De este modo, surge la necesidad de conocer qué noción tienen los mentores sobre el juego, encontrando las siguientes reflexiones:

En esta cuestión, se evidencia completamente que algunos mentores no conocen la importancia del juego en el desarrollo humano, puesto que lo relacionan solamente con diversión, como un descanso a sus actividades, tal es el caso del mentor 19, quien define al juego como: *“bueno, al menos como yo entiendo e implementó al juego, es como un break después de haber trabajado un poco, la socialización o ahorita que estamos trabajando, habilidades matemáticas y lectura, el juego lo utilizo más como recompensa para él por haber hecho las actividades de forma satisfactoria”*, o el caso de los mentores 14 y 17, que definen al juego como una mera actividad que divierte y que tiene el fin de desestresar.

En el caso del mentor 1, concibe al juego como un medio que permite la expresión de los sujetos, mientras que aprenden algo. El juego, al ser activo, permite la expresión, pues facilita la comunicación y convivencia con otros. De esta forma, Agudo (1990) añade que:

El Juego favorece la libre expresión de uno mismo. Su carácter gratuito hace que se desencadene en un estado de placer y permite la proyección del inconsciente sin temor a recibir por ello censuras procedentes del exterior. Es, por tanto un medio de desbloqueo y liberación de ansiedades, miedos y complejos (p. 102).

De esta forma, el juego no es solo visto como diversión, sino que va más allá de eso. En el caso de los mentores 5, 9 y 11 relacionan al juego como actividades divertidas que a todos les gustan. En contraste a esto, los mentores 4, 12, 13, 15 y 16, conciben al juego como algo divertido que lleva a los niños a aprender cosas nuevas, respetando una serie de reglas que hacen que el juego sea juego.

Respecto a esto, es importante retomar que el juego se considera como una actividad libre y placentera, pues se aparta de la vida cotidiana, de lo rutinario, el cual se lleva

dentro de un espacio y tiempo determinado en que existe un orden absoluto y propio, en que se ve absorto el jugador, pues se entrega con entusiasmo y emoción, en todo su ser. Así mismo, se considera al juego como cosa seria, pues tal como plantea Huizinga (2007) el juego necesita de un marco de tiempo, espacio y reglas, dado que dicho marco delimita el juego para garantizar la seguridad de los jugadores, por lo que es necesario establecer acuerdos a la medida del juego y de los jugadores, así mismo estos acuerdos deben ser flexibles para permitir su adaptación a los cambios que surjan. De esta forma, el juego se convierte en un sistema de reglas, las cuales se aceptan de forma libre cuando se inicia un juego.

Así mismo, se encuentra que otro grupo de mentores relacionan al juego con la educación, dado que el mentor 18 añade: *“el juego se puede ver desde una forma, bueno como pedagogos se ve de una forma educativa, ya que en ella, podemos establecer herramientas que ayuden a su aprendizaje, entonces mientras juega puede aprender, entonces yo defino al juego como una, un empujón, una base, una herramienta que pueda orientar al niño al conocimiento y su aprendizaje”*. En relación con lo anterior, el juego como estrategia educativa permite llevar a cabo una innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, pues a través de esta hay un proceso de transformación que da paso a una experiencia diferente en la forma de aprender de los alumnos.

Por otra parte, el juego al implementarlo en el aprendizaje de los alumnos permite un proceso de asimilación que posibilita dar un significado a las cosas a partir de las relaciones que se establecen con la realidad. Como se ha mencionado, hoy en día existen las pedagogías lúdicas, las cuales buscan que el juego permite aprendizajes más significativos y contundentes, además es mediante el juego que las prácticas pedagógicas promueven habilidades holísticas en los niños, las cuales nunca deben ser separadas, pues juntas forman un conjunto que dan mejores resultados.

No obstante, el juego también propicia aprendizajes significativos, pues ayuda que los amigos relacionen conocimientos y aprendizajes con situaciones en las que se divirtieron, *“bueno, el juego es una herramienta para poder aprender, porque no solo en niños, en adultos, en cualquier edad, si te pones a jugar con un objetivo como el aprender*

*algo, o como multiplicaciones, sumas, divisiones, pero todo basándonos en el juego se va a quedar más grabado en el niño, se van a divertir y recordar las experiencias. Ahora sí que se les hace más significativo” - añade el mentor 7. Al igual se localiza el caso del mentor 2, quien menciona que en el caso de su amigo, la función del juego es: “en las infancias es una etapa fundamental porque el juego no solo es una actividad con la que haya un entretenimiento, también hay muchos aprendizajes, puedes, por ejemplo yo le he enseñado, las sumas a través del juego y a él le gusta mucho eso o para el seguimiento de instrucciones hacemos slime, entonces creo que el juego es una parte fundamental que le podemos sacar mucho provecho, en este caso para adquirir el aprendizaje, por ejemplo, el cómo sigues instrucciones puedes llegar a lograr el experimento que estás viendo en la imagen o en este caso con la praxis bucofonica, como él puede imitarme y para él es chistoso y mientras se divierta, pues está tratando de mejorar el lenguaje”.*

Al respecto, Minerva (2002) añade que el juego facilita aprendizajes, siempre y cuando se realicen actividades planificadas, agradables, en las cuales se tome en cuenta los intereses de los estudiantes, en este caso de los amigos, así mismo que fomenten el compañerismo, pues el juego parte de las relaciones sociales, y de la asimilación de la realidad, mediante las interacciones que se llegan a tener con el mundo que rodea a los sujetos.

Respecto a esto, se considera importante recuperar la reflexión del mentor 6, quien añade lo siguiente: *“el juego como tal es esta actividad, que necesita o que surge a través de la interacción con un objeto o con una persona y que provoca en el ser o en quien hace esa acción, este, pues puede provocar mucha satisfacción por así decirlo”.* Es de esta forma, que se entiende al juego como un acercamiento a la realidad, una realidad humana, aquel universo complejo que permite a los seres humanos convivir y relacionarse con otros, asimilando e interiorizando así normas, valores, reglas y roles sociales. De modo que, se entiende al juego como una acción voluntaria, libre y placentera, la cual no debe ser reducida solamente al ocio y la diversión, ya que tiene una gran aportación al desarrollo humano. Por ello, la siguiente cuestión que se realizó

a los mentores, fue ¿Cuál consideras que es la importancia del juego en el desarrollo de los sujetos?, encontrando así las siguientes reflexiones:

Si bien el juego es parte fundamental en la adquisición de ciertas habilidades para la vida cotidiana, el juego también influye en el desarrollo y aprendizaje de los niños. Es así como, en el aspecto físico, el juego tiene ciertos beneficios en el desarrollo motor, ya que el niño al jugar aprende a controlar y coordinar movimientos y desplazamientos corporales, además de que hay un desarrollo sensorial y de equilibrio. Por ello, los juegos de movimiento representan una oportunidad para que los niños desarrollen límites, pues al explorar su entorno, empiezan a distinguir lo que pueden hacer o no hacer. Aunado a esto, Solís (2018) recuperando a Ginsburg (2007) menciona que el juego permite construir cuerpos activos y saludables, además de que gracias al juego los niños comprenden su funcionamiento corporal al incorporar capacidades como el equilibrio o la coordinación.

Con relación a lo anterior, el mentor 15 expone que el juego es muy importante y valioso para fortalecer las partes corporales, es decir, ayuda a que los niños tengan un mejor movimiento o una buena coordinación. Es así que el juego contribuye a la mejora de la ejecución de movimientos que a la larga los niños podrán dominar cada vez más, pues al correr, saltar o perseguir fortalecen sus músculos, pero también aprenden a ubicarse espacialmente

Por otro lado, el juego también impacta en el desarrollo cognitivo de los sujetos, el cual guarda cierta relación con el desarrollo motor, pues este es clave para el aprendizaje de los niños, tal como lo expone Solís (2018), citando a Meneses y Monge (2001), el movimiento en el juego contribuye al desarrollo potencial cognitivo, la destreza perceptiva, a la activación de la memoria y al beneficio de las habilidades lingüísticas.

De esta manera se encuentra que los mentores 2, 5 y 15 coinciden en el hecho de que el juego permite mejores aprendizajes, ya que al jugar se sientan bases para la construcción de nuevos conocimientos y competencias que le permiten al niño a compartir, planificar, negociar o resolver conflictos. Así mismo, al jugar el niño pone en práctica conocimientos previos que, al presentarse alguna dificultad, el niño tendrá que



modificar dichos conocimientos para poder resolver el problema, por lo que pone en práctica una acción de prueba y error que le permite generar experiencias y nuevos aprendizajes, así como el hecho de estimular el desarrollo del pensamiento, la memoria, el lenguaje, pero sobre todo estimular su creatividad e imaginación.

En cuanto a estos últimos, los mentores 1, 3 y 15 señalan que por medio del juego los niños impulsan su imaginación y creatividad, a través de objetos de apoyo o explorando el lugar donde se encuentran, así mismo agregan que al llevar a cabo esto, los niños también están en proceso de aprendizaje. Puesto que el juego estimula el pensamiento creativo y la imaginación, esto contribuye a la flexibilidad y fluidez mental, pues ayuda a los niños a expresarse de mejor manera o a ser más espontáneos.

Además de impactar en desarrollo motor y cognitivo de los niños, el juego contribuye también en el desarrollo socioafectivo, pues por medio de esta se fomenta la socialización y expresión de las emociones de los niños, ya que al implementar juegos en los que se haga uso de representaciones de situaciones de la vida cotidiana los niños aprenden a comunicar sus necesidades, emociones y van trabajando sus habilidades sociales básicas, así también van forjando su personalidad y, por tanto, su identidad. Sumado a ello, al jugar, los niños exploran y experimentan sensaciones y relaciones que les permite conocerse a sí mismo y conocer el mundo que le rodea, creando así conceptos propios de la realidad a la que pertenece.

Es por ello que los mentores 9 y 17 exponen que por medio del juego sus amigos llegaban a comunicar problemáticas que les causaba algún malestar, dando apertura a que les compartieron su sentir, así también el jugar les ayuda a distraerse un poco de los problemas que vivían e inclusive a través de ello buscaban soluciones.

Román (2017) menciona que “el juego es un elemento básico y fundamental en la configuración de nuestras convicciones, sentimientos, actitudes y comportamientos” (p.32). Así también agrega, citando a Gutiérrez (1997), que en “el juego se favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas” (p.32). Esto ya que el niño al jugar pone de manifiesto deseos, vivencias, temores o intereses que le permiten enfrentarse al miedo de resolver problemas y a su vez aumentar su confianza.

El juego en sí constituye una actividad útil que permite también a los niños hacer uso de ciertas conductas sociales, ya que al ponerse en manifiesto tanto sentimientos como actitudes resulta interesante ahondar en cómo el juego influye en la integración de las habilidades sociales y comunicativas de los niños, es por ello que se les cuestionó a los mentores sobre si consideraban que el juego podría ayudarlos a consolidar las habilidades sociales y comunicativas de su amigo, lo que permitió recuperar las siguientes reflexiones:

El juego en sí mismo permite a los niños aprender competencias sociales, ya sea compartiendo objetos, compartiendo experiencias o en la toma de decisiones. Pues, sienta las bases de las competencias sociales, ya que permiten forjar vínculos con otros. En cuanto a los mentores se encuentra que para ellos:

El juego aplicado desde la cotidianidad puede brindar resultados satisfactorios a las habilidades sociales de los niños, un ejemplo de esto es el caso de los mentores que hacían que sus amigos vendieran cosas, de esta forma hacían de una actividad frecuente se relaciona con la comunicación y socialización, ya que debían de comunicar, que vendían y a qué precio, incluso manejar la toma de decisiones mediante la negociación. A esto el mentor 11 añade: *“el juego permite a que mi amigo, él pueda aprender como que a desarrollarse con los demás no, a aprender a hablar con los demás, el otro día vimos que otro amigo tenía un puesto como de dulces todo eso es juego no, porque incluso tenían billetitos de juego, entonces yo siento que ahí como que ellos si aprenden, pues aprender a relacionarse con los otros, aprenden, este, pues lo que quieren ser de grandes, aprenden también a poder, este, negociar con los demás y así, mi amigo se comunicó con el otro amigo”*

Respecto a esto, se retoma que diversos mentores hacen que mediante el juego los niños adquieran competencias sociales, tales como la espera de turnos en los cuales hacen hincapié en las actividades a modo de juego que realizaron (semáforo, juegos de mesa, etc.) Además, es mediante el juego que se fomenta la convivencia sana, ya que se respetan reglas las cuales son aceptadas libremente, así mismo se fortalece la resolución de conflictos y con esto la toma de decisiones, favoreciendo así la

comunicación de todos los participantes. En cuanto a la resolución de conflictos, el mentor 8 añade que cuando los niños juegan y tienen algún problema buscan la forma de solucionarlo y seguir jugando, no se concentran en el problema, sino en seguir divirtiéndose, mediante el juego se aprende a ganar o perder, en el juego se da la resolución de problemas mediante la comunicación y la convivencia sana, *“el juego también es una parte fundamental para crear una persona buena o mala, una persona que sabe resolver problemas y una persona que no sabe resolver problemas, entonces estamos hablando que el juego en una forma educativa primaria”* - añade el mentor 8.

Como se ha reiterado, el juego es convivencia, pero también interacción, en el cual todos los integrantes se involucran en el juego, por ejemplo, los niños cuando quieren convivir con otros se acercan a hablarles, cosa que el mentor 2 menciona que no pasa con los adultos, cuando se crece se pierde eso de querer relacionarte con otros, por ello desde niños se debe de hacer ver a los niños que relacionarse con otros está bien, hablarles aunque no los conozcas, “romper el hielo”.

Así mismo, mencionan que todos los juegos aunque no tengan como objetivo socializar y comunicar con los otros, se termina haciéndolo, pues al invitar a otros niños a ser parte del juego *“siento que aunque un juego no tenga la finalidad de ayudarlo a socializar, implícitamente lo está haciendo, porque, porque está conviviendo, porque está intercambiando ideas, porque está conviviendo con más personas, al final va de la mano”* - expresa el mentor 20, no obstante el mentor 18 menciona que no todos los juegos tienen la finalidad de socializar, ya que algunos juegos se juegan en solitario evitando así convivir con otros. Aun así, el mentor 14 considera que hasta jugando solo, comunicas, ya que al utilizar los objetos, saltar la cuerda estás comunicando sentimientos y emociones.

Otro aspecto importante que mencionan los mentores, son los juegos cooperativos, ya que para ellos es mediante estos juegos que se logra la comunicación y socialización. Pues en el caso de los juegos competitivos, se pierde la parte de comunicar las diferencias con los otros, en estos juegos no importa convivir, importa ganar. Arranz (2017) define a los juegos cooperativos aquellos en los que los niños juegan con otros

niños, no contra otros. Así mismo, se busca la participación de todos los miembros, teniendo así metas compartidas, otro aspecto relevante es que se eliminan las agresiones, desarrollando capacidades de comunicación y cooperación con otros. *“El juego cooperativo ayuda para todo y si pones a un niño a jugar con otros niños, ahí va a aprender, a socializar y va a aprender a comunicarse, porque, si en el juego los pones a hacer equipos de cierta cantidad de niños, de cierta cantidad de compañeros, el niño se tiene que comunicar, a fuerzas se va a tener que comunicar y va a tener que socializar para poder ganar o para poder cumplir con lo que se le pidió, Entonces sí, es una herramienta que les puede ayudar en ese sentido”* - añade el mentor 7.

Para finalizar este apartado es importante retomar que los mentores tienen perspectivas y nociones erróneas o incompletas en torno al juego, esto se debe a que es un tema que siempre se ha visto cómo parte de la infancia, que solo se da en el nivel preescolar. Dejando a un lado su importancia.

Solo algunos mentores conocen las funciones del juego e hicieron uso de este a lo largo de sus mentorías. Algunos otros manifiestan no tener idea de lo que es el juego, pidiendo así mayor capacitación referente a este, dado que, lo que saben al respecto es muy escaso, reiteran que el juego es algo que a todos los niños les interesa, les llama la atención y siempre quieren estar jugando, pero sin saber hacer uso del juego como medio para el aprendizaje poco pueden hacer al respecto. Pues al jugar con ellos perdían sentido sus actividades, no se cumplían sus objetivos y no lograban impactar en el desarrollo de sus amigos.

En algunos otros casos, al momento de aplicar el juego, no se tenía sustento alguno de este, cayendo en actividades que solo generaban impactos efímeros en sus amigos, olvidando que es mediante el juego que los niños aprenden a convivir y relacionarse con otros, a respetar turnos, respetar normas, además de trabajar en equipo.

Al igual, se encontraron casos en el que los mentores no hacían uso del juego, mencionando que muchas veces se les dificulta por las limitaciones que tiene PERAJ, pero también por las condiciones inmobiliarias de la universidad, de esta forma, es que

surge el siguiente tema de análisis: las dificultades que han tenido los mentores al momento de llevar a cabo sus mentorías.

## **5.5 Dificultades y espacios de PERAJ-UPN**

Después de conocer las nociones que tienen los mentores sobre el juego y las actividades que realizan sus amigos. Resultó importante conocer cuáles fueron las dificultades que tuvieron al momento de realizar sus mentorías, haciendo énfasis en los espacios. Fue así que se realizó la siguiente cuestión: ¿Consideras que los espacios en los que desarrollas las actividades con tu amigo son las adecuadas? ¿Por qué?, obteniendo las siguientes reflexiones.

En cuanto a los mentores 4, 15 y 19, señalaron que nunca experimentaron ningún problema con los espacios, puesto que en todo momento contaron con la capacidad de adaptar sus actividades al espacio en el que se encontraban. En contraste, los mentores 1 y 18 coinciden en que los espacios eran adecuados, sin embargo, tuvieron dificultades con los materiales, dado que algunas veces PERAJ no les brindaba los materiales necesarios porque estaban ocupados o simplemente no se tenían, lo que ocasionó un gasto económico que en ocasiones no podían solventar.

El mentor 2 al tener a un amigo con barreras de aprendizaje, señala haber tenido dificultades en las actividades grupales que desarrollaba PERAJ, dado que estas, no eran apropiadas para todos los amigos, ya que no se consideraba las necesidades de todos. Otra cuestión que limitaba sus mentorías fue la cercanía de los padres a los amigos y el uso de materiales extras.

Las áreas verdes resultaron ser una dificultad para diversos mentores, puesto que, mencionaron que se observaron animales que llegaron a picar a sus amigos, así como también amigos que presentaban alergias y piedras que ocasionan accidentes, además de que el piso estaba muy duro. El mentor 17, 14 y 7 expresan que sus amigos tuvieron accidentes, llegando a rasparse y lastimarse. *“Mi amigo tiene un problema en los pies, entonces se cae muy constantemente y más cuando, bueno, la Universidad no es plana.*

*No hay un espacio establecido para los niños, a veces haces tu planeación y dices “voy a ocupar las mesas de ajedrez”, pero llega el día y las mesas de ajedrez están ocupadas porque los alumnos de la Universidad están ahí haciendo algo, algún convivio o lo que sea y te vas a trabajar a áreas verdes y hay más personas, entonces los niños se distraen, necesitas ocupar un salón y no encuentras ninguno vacío, además es difícil que te den un salón en el momento, cuando a lo mejor, no se empezó a llover, de repente necesitas un salón y no hay ninguno disponible para ti”* - expresa el mentor 14, lo que permite constatar que el clima se presentaba como un impedimento para sus actividades, ya que, si llovía, se requería de hacer modificaciones en sus planeaciones, adaptándolas a algún salón o biblioteca infantil.

En cuanto a la biblioteca infantil, se presenta otra dificultad que enfrentaron diversos mentores. El mentor 2, 5, 8, 9, 13 y 16 hacen un gran énfasis en esta temática. Dado que se menciona que la biblioteca infantil es un espacio muy reducido en el cual no todos podían estar, además de ser un espacio limitado para los niños. A pesar de que se trata de un espacio para niños, al estar dentro de la biblioteca no se permitía que los niños hicieran ruido, jugarán, hablarán con otros, pintaran, entre otras actividades. De igual manera, la mentora 9 manifiesta que su amigo se sentía incómodo en este espacio, al punto de sentirse discriminado por otros individuos, ya que hacía ruido o deseaba jugar. Además de que se tenía poca preparación en caso de accidentes, pues al tener una condición especial, a su amigo le llegaron a suceder accidentes, de los cuales nadie pudo ayudarla por la falta de espacio y preparación.

Respecto a esto, el mentor 8 expresa que: *“el espacio lúdico que conozco es la biblioteca infantil, es un lugar donde los niños pueden jugar, pueden reír, hablar un poco más fuerte... es un espacio muy pequeño para la población que estamos manejando, pues tenemos un problema, se debería de habilitar salones que sabemos que están vacíos, salones que nadie ocupa, lugares y espacios en los cuales sabemos que la gente no hace nada por ellos, pues habilitarlos, rehabilitarlos... lugar en el cual puedan sentirse cómodos y los niños que vengan al programa se sientan en confianza, por eso es mejor habilitar un lugar”*

Aunado a lo anterior, la mayoría de los mentores anhelan contar con un espacio específico para sus actividades de mentorías, un espacio que sea solo de ellos, en el que no se sientan incómodos, espacios en los que puedan desarrollar sus actividades sin ningún impedimento y un espacio didáctico. *“A mí me causó mucho conflicto desde el principio saber que no tenemos un espacio, o sea que andamos deambulando, viendo haber donde hay espacio, donde puedes trabajar... aquí la verdad es de las cosas que no me gusta, no tener un espacio propio y aunque digo si hay salones que te asignan y te dicen, te puedes quedar aquí y todo, pero, pues no se siente igual, no sabes dónde estar”* - añade el mentor 6.

Gracias a estas reflexiones es que surge la siguiente cuestión, en cuanto a cómo debe ser ese espacio adecuado en el cual puedan llevar a cabo sus actividades. Por lo tanto, la siguiente pregunta fue: Si la escuela proporcionará al programa PERAJ algún sitio para llevar a cabo las actividades, ¿cómo debería de ser ese lugar idóneo para que los niños puedan estar ahí? Esta cuestión generó múltiples reflexiones, en las cuales todos los mentores comparten la necesidad de un espacio para sus mentorías y no solo eso, sino que este espacio brinde apoyo a los futuros mentores en la realización de sus actividades.

Para ellos, se requiere de un espacio que sea grande, espacioso y que disponga de mobiliario adecuado para los amigos, bancas, mesas, sillas pequeñas acorde a sus edades, así como infraestructura idónea, segura y dedicada a los infantes, un lugar cómodo, acogedor, donde los niños puedan disfrutar de juegos, reír, hablar y convivir con otros.

Una minoría de los mentores propone un salón acondicionado para PERAJ, en el cual se encuentran dispositivos electrónicos, tales como una computadora, internet, materiales audiovisuales, así como pantallas y proyectores para aquellas actividades en las que se desee mostrar lugares, videos o buscar información. Basándose en la idea de que los niños van a PERAJ para aprender jugando y divirtiéndose, podríamos retomar a García-Valcárcel (1999) quien menciona que el juego implica actuar e interactuar. En la actualidad, existen juegos electrónicos educativos, dirigidos a los niños, con el objetivo de interactuar con los medios de comunicación, con el fin de aprender diversas cosas.

Un ejemplo de estos juegos educativos es el repaso del abecedario, los fonemas, las figuras geométricas, las matemáticas, la lectura y escritura, el razonamiento deductivo, entre otros. Además de que se pueden encontrar cuentos interactivos.

Aunque estos medios brindan apoyo al aprendizaje de los amigos, en el caso del programa PERAJ-UPN, no todas las actividades deben enfocarse en estos, sino que únicamente deben ser consideradas como un complemento para las actividades. En este sentido, al asistir a sus mentorías, los niños se les debe incitar a divertirse, jugar, convivir con otros niños y mentores, con el propósito de que aprendan a través de todo ello, disminuyendo así el uso de los dispositivos electrónicos, ya que estos los suelen usar mucho tiempo en casa.

Debido a esto, la mayoría de los mentores proponen un lugar alejado de los medios de comunicación, ya que estos los ven durante todo el día en sus hogares. Argumentando que PERAJ es un lugar a donde van a jugar, no a usar la tecnología. Por eso, se propone un espacio que cuente con artículos de papelería, materiales y recursos didácticos para las actividades como juegos, juegos de mesa, cuentos, juguetes, pelotas, aros, conos, colores, cosas llamativas, es decir, insumos adecuados para la edad de los niños. Así mismo, se plantea que este espacio cuente con libros y sea una mini biblioteca infantil destinada únicamente para el programa PERAJ-UPN, en el cual no existan tantas limitaciones como con las que cuenta la biblioteca infantil al estar dentro de la biblioteca. Por otro lado, proponen que este espacio se encuentre en las áreas verdes, siendo un espacio semicerrado, que solo cuente con techo y piso plano o al menos bien pastado con el fin de prevenir accidentes, picaduras de animales y piedras molestas que se encuentran en los pastos.

Este espacio debe contar mesas y sillas reducidas para aquellos niños que deseen hacer uso de ellas, además de contar con tapetes o colchonetas, con el fin de que puedan sentarse en el suelo mientras juegan con otros. Al estar al aire libre, este espacio sería ideal debido a su iluminación natural, los recursos y la accesibilidad, un espacio seguro y cómodo para los niños. Además, se les alejaría de la idea de que PERAJ es como ir a la escuela, ya que se sentirán que están en una sala de juegos. Con relación a los



mentores, este espacio les permitirá llevar a cabo sus actividades de forma eficiente y sin complicaciones.

*“Yo creo que, debería haber mucha, muchos colores, muchas áreas verdes con la naturaleza, porque cuando un niño está encerrado, la verdad es que no le gusta mucho, a luego, luego cree que está en la escuela, con material y juegos de mesa, material para hacer deportes, pelotas, cuerdas, aros, pizarrones”* - expresa el mentor 14. A esto el mentor 17 añade lo siguiente: *“pues principalmente sin hoyos, piso recto, pero así como esta, naturaleza, sin piedras, sin animales, al igual con banquetas, porque luego se llenan mucho las de allá, igual con materiales”*, en cuanto al mentor 20 expresa que: *“siento que haría falta como una tipo biblioteca ejemplo, pero como al aire libre, o sea no estar encerrados, estar no sé en una parte de las áreas verdes, que no sean precisamente sillas, a lo mejor un tapetito de foami, que haya más como, sé que una biblioteca tiene libros, pero también buscar como que otras alternativas de recursos para que también sea algo didáctico y no precisamente un libro, no sé, pues sí como jueguitos, no sé cómo explicarlo, pero como que más utilizaría o algo más llamativo, porque la biblioteca está bien, pero por el área en la que está, que está dentro de la biblioteca, al final el niño no puede como hacer o decir mucho, porque al final se respetan las normas que te dan en la biblioteca. Entonces, yo siento que sería algo así como la biblioteca, pero al aire libre.”*

En lo que se refiere a estas reflexiones, se puede constatar que los mentores carecen de un espacio específico para llevar a cabo sus actividades, un espacio que albergue materiales y juegos, un espacio de encuentro con otros niños. Por lo tanto, solicitan un espacio exclusivo para sus amigos, un espacio que cuente con los materiales y recursos didácticos necesarios para apoyar sus actividades. Un aspecto relevante es que este espacio debe de ajustarse a las necesidades de todos los niños.

Se propone que el espacio que los mentores solicitan sea una ludoteca. Cómo es posible recordar, la ludoteca es un espacio lúdico y recreativo que, a través del juego y la actividad lúdica contribuye al desarrollo de los sujetos. En el caso de PERAJ, resulta difícil disponer de una ludoteca fija, debido a los recursos con los que se cuenta, por lo tanto, se recomienda el uso de una ludoteca móvil.

Las ludotecas no siempre son idénticas, ya que cada ludoteca se ajusta a las necesidades de sus sujetos y al contexto en el que se encuentre, de acuerdo a esto Gómez (2015) citando a Bautista (1995) “la ludoteca puede ser simple con recursos naturales para utilizar de manera pedagógica o didácticos ya estructurados los cuales cumplen un fin descrito por su creador” (p. 20). Todo depende del contexto y de los recursos con los que se cuente para llevar a cabo sus actividades.

Respecto a esto, la ludoteca se convierte en la opción más adecuada para PERAJ, dado que los niños no lo verán como ir a la escuela, se adapta a los recursos y espacios. Así mismo se fomenta el juego libre, respetando en todo momento los intereses de los niños, siendo el mentor parte del juego, promotor de dicho juego y no solo un impositor del juego.

Según García-Valcárcel (1999), el juego debería cumplir con ciertas características para que se considere un juego que fomenta el aprendizaje, tales como:

1. Juego adecuado a la edad, acordes a la etapa de desarrollo en la que se encuentren.
2. Espacios diversos que proporcionen seguridad, en este caso será un espacio exterior acondicionado a las necesidades de los niños.
3. Un tiempo limitado, pero adecuado al juego.
4. Los compañeros de juego, siempre serán necesarios.

De esta forma, se ve al juego como la participación activa que produce satisfacción y la ludoteca el promotor de este.

Ahora que se conoce la importancia de la ludoteca para PERAJ, es importante conocer qué noción tienen los mentores respecto a esta, ¿saben qué es una ludoteca?, ¿conocen sus funciones?, ¿cuál será su importancia?, todas estas cuestiones se indagarán a fondo en el siguiente apartado.

## 5.6 Una ludoteca móvil para PERAJ-UPN

Para poder abordar el tema de la ludoteca, se optó por realizar una cuestión que se centrará en los espacios de juego. Aunque diversos mentores señalan la relevancia de la creación de un espacio en el que pudieran jugar y llevar a cabo sus actividades de mentoría, no todos ahondaron en el tema, por lo tanto, resulta importante conocer qué es lo que piensan todos los mentores en relación con esto, la pregunta que ayudó a comprender esto fue la siguiente: ¿consideras importante la creación de espacios que favorezcan el juego?, obteniendo las siguientes reflexiones:

La mayoría de los mentores consideran que estos espacios son muy necesarios, especialmente para las actividades de mentoría que se realizan. Algunas de sus razones para la creación de estos espacios, es la seguridad de los niños: *“sí, porque, pues no sé, de repente, los amigos como que, se echan a correr y como les digo, hay muchos peligros, principalmente por las piedras que hay, pues les da como mucha curiosidad, el subirse a las piedras, sin obviamente ellos tener consecuencias de lo que podría pasar, entonces sí es como muy importante el espacio”* - expresa el mentor 10.

Algunos otros lo relacionan con los resultados y eficiencia de sus mentorías, así como el impacto que sus planeaciones podrían tener en sus amigos con ayuda del juego, el mentor 3 menciona que *“sí, pues es que, sí deberíamos tener, bueno sí sería importante tener un, un espacio designado para llevar a cabo nuestras mentorías y pues que haya como ciertos materiales que nos inviten al juego para potenciar el aprendizaje de nuestro amigo”* o el caso del mentor 6 quien menciona que *“sí justamente, porque, pues el programa el trabajar con niños o sea requieren de materia, requieren de, de este tipo de, pues si de juegos no, o sea para poder, que incluso te harían más fácil la mentoría no, porque nos pasa mucho que tienes que hacer planeación y tienes que pensar, pues de donde sacar las cosas no y serían de mucho ayuda como para los mentores también este, que sabes que está ese material y que está ahí para cuando lo necesitas”*

De igual modo, se relaciona la creación de estos espacios con los objetivos de PERAJ, ya que los niños no deben sentir como si asistiera a la escuela o en un espacio en el que se sienten encerrados y limitados, si no que vean a PERAJ como un lugar donde pueden

aprender, pero también divertirse, por ello un espacio destinado al juego cambiaría esta perspectiva en los niños, el mentor 18 menciona que *“sí, porque como el mensaje del programa es que aquí se vienen a divertirse y a jugar, entonces sí, necesita haber un espacio en el que los niños digan wow aquí sí esta padre, es colorido, aquí sí me voy a divertir, a jugar, entonces sí, creo es recomendable buscar un espacio que habrá la imaginación de los niños y esta parte del juego”*, al modificar la perspectiva de los niños, se podría reducir las faltas, asistirán con mayor entusiasmo al programa, las mentorías no se les harán tediosas, pesadas y disfrutarán de las instalaciones de la universidad, lo que puede tener un impacto significativo en ellos.

Otra reflexión relevante es la siguiente: *“sí, yo siento que puede ayudar bastante. Porque al momento de decirle al niño vamos a jugar su perspectiva de lo que vamos a hacer cambia, porque ellos relacionan el jugar con divertirse, entonces siento que eso sería como importante para que en el momento en el que tú le digas vamos a jugar su chip de “Aggg ya viene a PERAJ” cambie, y sea me enseñaron las tablas de multiplicar o me enseñaron las capitales desde una forma de jugar, entonces el niño no lo va a ver, no lo va a asociar con escuela, sino que va a ser diversión”* - expresa el mentor 20. Esto se debe a que mediante el juego se pueden conseguir aprendizajes significativos, dado que los niños relacionan experiencias con lo que conocen, descubren nuevas cosas de forma interesante.

A esto, el mentor 7 agrega *“sí, porque como hemos mencionado a lo largo de la entrevista, el juego les ayuda a todo, es una herramienta básica, fácil y que el niño, pues si se va a emocionar más, va a llevar más conocimiento que el tener que tenerlo sentado estudiando. Entonces, pues, sí sería adecuado tener las áreas asignadas adecuadas para realizar estos juegos y tener aprendizajes significativos”*, de acuerdo con Ledesma (2005)

Para que el aprendizaje sea significativo y de gran aprovechamiento para el alumno no se puede iniciar con mentes en blanco, sino lo contrario, partir de sus experiencia e interés, lo cual dará como resultado, mejor comprensión y motivación (p.21).

El juego es parte de sí mismo, pues para ellos el juego es todo, cada juego para ellos tiene sentido, y va más allá de correr y brincar.

Además de aprendizajes significativos, el juego para los niños implica todo. Implica diversión, creación, pero también interacción y convivencia con otros, el mentor 4 y 11 opinan que este espacio es un lugar donde los amigos pueden aprender cosas nuevas e interactuar con otros. Esto les ayudará a tener un lugar donde puedan convivir con más amigos, se conozcan, interactúen, jueguen, todo eso mientras aprenden de forma divertida.

Si bien, todos mencionan que este espacio apoya a su labor como mentores, hay quienes lo consideran como una guía muy útil para las dificultades con las que se encontraron a lo largo de su mentoría, un ejemplo de ello es el mentor 2, quién expresa que: *“sí, porque luego es como que queremos trabajar... en biblioteca infantil a veces está llenísima y más cuando ha estado lloviendo, aquí, pues interrumpo las actividades de otros y pues obviamente no quiero que se preste a enojos o altercados, luego el buscar salones es muy complicado, me tardo media hora, porque mi amigo tampoco camina como que muy rápido que digamos y tengo que buscar un salón que sea abierto, que no sea cerradito u oculto porque se puede prestar a malas interpretaciones, entonces los cubículos tampoco los puedo usar, los he usado solo cuando su mamá nos acompaña porque, pues ya es diferente, por eso se requiere de un espacio específico”* o la dificultad que encuentra el mentor 12, *“sí, sí, sí porque a partir de eso, pues puedes llevar tú acabo la actividad de manera correcta no estar como que en este aspecto como dicen acá el grupo en, en, bueno en el programa de PERAJ, este, si tú no puedes hacer una actividad, tú la tienes que resolver se podría decir no, tú tienes que buscar otras alternativas para poder realizar tu actividad de manera correcta, en este aspecto yo me ha pasado con mi amigo que a veces jugamos en las mesas de ajedrez para hacer una actividad y a él no le gusta estar en las mesas de ajedrez porque las sillas están muy retiradas de las mesas y a él eso le incomoda demasiado porque no se puede, está muy alta la mesa y él está pequeño, no la puede alcanzar, no puede realizar las actividades de manera correcta.”* Ambos casos demuestran lo complicado que pueden llegar a ser las mentorías al no contar con el espacio adecuado para los niños, pues aunque existe la biblioteca infantil,

se ha podido notar que es un espacio con muchas limitaciones que no permite el juego y la interacción de los amigos.

Por último, resulta importante destacar la reflexión del mentor 8, quien hace mención, que muchas veces se cree que el juego es solamente para niños muy pequeños, específicamente aquellos que cursan el preescolar, dejando a un lado su importancia, si bien, PERAJ busca un impacto en distintas áreas de desarrollo es trabajándose en conjunto que se pueden obtener mejores resultados. Así mismo, el limitar la socialización de los niños a solo unos días o simplemente con algunos binomios no tiene gran aporte en esta área, puesto que, los amigos conviven con los mismos amigos, sin poder ampliar sus relaciones sociales. Por lo que él propone que se creen espacios que privilegien el juego, pero también la convivencia, la comunicación. En donde todos los amigos puedan estar, sin limitación de tiempo o “equipo”.

Como se puede observar, todos los mentores coinciden en la importancia de crear espacios en los que se vea privilegiado el juego, pero hasta el momento ninguno hizo mención a las ludotecas, por ende, surge la siguiente cuestión, ¿conocen las ludotecas?, ¿saben qué son las ludotecas?, es así que surge el siguiente tema de análisis, LUDOTECA.

En este caso se encontró que la mayoría de los mentores no tenían idea de lo que implicaba una ludoteca, ya que muchos las confunden con las bibliotecas infantiles. Aunque las ludotecas son similares a las bibliotecas, son dos cosas aparte. Su estructura y los materiales con los que cuenta la hacen diferente. Gilardoni (2014) menciona que lo que diferencia a las ludotecas de las bibliotecas infantiles es su informalidad, los colores y texturas que tiene, lo cual responde a la demanda de aquellos mentores que piden un espacio sensorial para sus amigos. Otra característica distintiva entre las ludotecas y las bibliotecas, son los materiales con los que cuenta, puesto que estos espacios no solo se pueden encontrar libros, sino también materiales y recursos didácticos que propician el juego y la actividad lúdica.

Por último, el aspecto más significativo radica en que en las bibliotecas se ve privilegiado el silencio, lo cual en las ludotecas es lo opuesto, dado que en estos espacios los niños pueden disfrutar de la actividad riendo y conviviendo con otros.

A pesar de que los mentores consideran la ludoteca como una biblioteca infantil, piensan que la creación de este espacio para PERAJ podría ser un espacio menos rígido, flexible y apto para todos los amigos.

Los mentores también indican que las ludotecas son grandes salones que disponen de equipo audiovisual, juguetes, estanterías con materiales didácticos que están al alcance de los niños para que ellos jueguen. Estas reflexiones refieren que estos espacios, mediante el juego y los materiales con los que se cuenta, buscan el desarrollo de los sujetos, *“bueno, yo me imagino, que es como un espacio, donde pueden entrar las personas y este espacio como que les ayuda a desarrollarse personal y socialmente y no, no, solo es como para los niños, siento que puede ser ocupado como para otras personas”* - añade el mentor 11.

En el caso del mentor 13, expresa conocer una ludoteca, pero una ludoteca costosa que se encuentra en un salón de fiestas, a la cual solo cierto grupo de niños tiene acceso a esta, teniendo en cuenta este acercamiento es que menciona que: *“yo creo que una ludoteca es un espacio como para integrar socialmente a los niños como con sus pares, como siempre, conforme a su edad, que les permita desarrollar aprendizaje mediante diferentes, no sé actividades lúdicas y pues si más que nada un espacio que permita integrar a los niños”*, esta ludoteca que menciona se encarga de dar cursos de verano, en los cuales los niños pueden ingresar a la ludoteca y jugar con otros, por ello, sugiere que en el caso de existir una ludoteca en la universidad sea abierta a todo el público y no solo a aquellos niños que pueden costear asistir a una.

*“Sí, principalmente las ludotecas, al menos yo, las he visto más en preescolares, son espacios que se, ahora sí que se acomodan con la finalidad de que el niño pueda expresarse mediante el juego y sin lastimarse, es un espacio seguro para ellos y hay demasiadas cosas y colores, les gusta mucho a los niños en preescolar ir a la ludoteca”* - añade el mentor 7. Es de suma importante destacar esta clase de reflexión, pues como

se podrá recordar, esto se debe a las creencias que se tienen sobre el juego, el cual siempre está relacionado con la primera infancia, reduciéndolo al nivel preescolar, pues el juego se considera como un recurso didáctico que apoya al desarrollo de los niños, aprendiendo mediante el juego, dado que a los niños es lo que más les interesa. Pero esto no es siempre así. El juego siempre está presente en la vida humana. De acuerdo con Benítez (2009) el juego es parte del ser humano, contribuye al aprendizaje, a la maduración de los sujetos, a la transmisión de cultura, al aprendizaje. El juego sucede durante toda la vida, ya que acerca a la sociedad, expandiendo las relaciones sociales.

Si bien, el juego en la primera infancia es indispensable, más tarde la actividad lúdica se vuelve parte esencial del desarrollo. Por ello, el juego no debe ser reducido solamente a esta etapa.

*“Las ludotecas por lo regular contienen materiales escolares, contienen materiales didácticos que ayudan y favorecen al aprendizaje, entonces es una manera más ligera por así decirlo de adquirir conocimiento, de adquirir aprendizaje. Las ludotecas que yo conozco están en preescolares Entonces, si no existen estos lugares, no podríamos decir que la educación esté siendo o evolucionando, las ludotecas son espacios que integran a los niños que tienen una forma diferente de aprender,”* - añade el mentor 8.

A base de esto, resulta interesante comprender la relación ludoteca-educación, Borja (1994) añade que esta relación radica en que al hacer la educación un fenómeno histórico cultural tiene gran impacto en el desarrollo social de los sujetos, por ello, las transformaciones que ocurren tanto económicas como sociales repercuten en ella, ocasionando así una demanda diferente. Es de esta forma, que surgen nuevas formas de acción educativa, llegando así a la educación informal. Donde se sitúan las ludotecas como instituciones educativas. La educación informal se fue intensificando, al punto de que aparecieron nuevos conceptos y nuevas tecnologías.

En el caso de las ludotecas, la necesidad de su creación y desarrollo viene de la reconsideración de la necesidad antropológica del juego y de sus valores y posibilidades para el desarrollo integral de la persona, junto a la necesidad de encontrar solución a las crecientes dificultades que nuestra sociedad actual pone



al desarrollo natural de esta actividad humana: falta de requisitos tanto personales (grupo de iguales, y de mayores) como materiales (falta de espacios o juguetes como objetos de consumo más que como instrumento para el juego) (Borja, 1994, pp. 24-25).

Las ludotecas pueden estar en cualquier lugar, cada ludoteca tiene su forma de ser y hacer, siempre y cuando conserven su esencia, la cual se basa en desarrollar y coordinar acciones educativas para la comunidad en un marco de educación no formal mediante el juego y la actividad lúdica, con ciertos parámetros de libertad.

De esta forma, todas las nociones de los mentores referente a la ludoteca son importantes, pues representan una parte de lo que se puede encontrar en una. Llegando a alejarse de la ludoteca propuesta para PERAJ. De esta forma se optó por realizar una **promoción** sobre la importancia de las ludotecas y como éstas tienen un impacto en el desarrollo de los sujetos.

Por ello, a cada mentor se les expuso lo que es una ludoteca, que de acuerdo con Borja (1994) “son instituciones recreativo educativas que disponen de espacios distribuidos y ambientados para el juego, de juguetes y elementos lúdicos” (p. 4). Así mismo, como se mencionó con anterioridad, responden a limitaciones socioeconómicas, pedagógicas y culturales que se presentan en la sociedad, mediante una actividad propia y natural del ser humano; el juego. No obstante, cada una tiene su forma de ser y hacer lo cual se adapta a las necesidades de los sujetos y al contexto en el que se encuentre este, lo cual se ve planetario en su proyecto lúdico.

A continuación, se explicó lo que es una ludoteca móvil, la cual presenta las mismas características que cualquier ludoteca, la única diferencia es que éstas se adaptan a cualquier contexto, ya que se adapta al lugar y a los recursos de los que se dispone para su implementación, siendo esta la mejor opción para PERAJ, dado que no se cuentan ni con los recursos económicos e inmobiliario para tener una ludoteca fija.

Posteriormente, se realizó la cuestión, ¿cómo consideras que podría apoyar este espacio con tus actividades y en las áreas de desarrollo que buscas apoyar en tu amigo, sobre todo en lo comunicativo y social?, obteniendo reflexiones interesantes, de las cuales se

retoman las siguientes:

Se encuentran reflexiones sobre lo prácticas que serían las mentorías con una ludoteca, tal es el caso del mentor 11, quien expresa que: *“siento que sería como que más fácil para los mentores, siempre y cuando se pueda adaptar para las necesidades del amigo. Además, va a ser un espacio donde estén, pues los amigos y esto va a ayudar a que, pues los demás, aprendan a relacionar, aprendan a respetar turnos para ocupar lo que esté en la ludoteca, entonces yo siento que si podría ayudar a la socialización y también a la comunicación”,* y *“si, les ayudaría mucho, porque en las ludotecas encontramos mucho material para poder desarrollarse, entonces si el programa tuviera una ludoteca como tal, nos ayudaría tanto a que los niños aprendan, como a nosotros mentores porque tendríamos las herramientas para poder fomentar estos aprendizajes nuevos que requieren nuestros amigos. Sea como sea, la ludoteca sigue siendo una ludoteca, entonces ayuda a los niños, es un lugar donde pueden sentirse seguros, y aunque ellos crean que solo están jugando, van aprendiendo en ese espacio.”*, aunque la ludoteca apoya a los mentores en el desarrollo de sus mentorías y el trabajo en las necesidades de sus amigos, no solo con asistir a la ludoteca se logrará esto. Para lograrlo se requerirá del trabajo en conjunto de ludoteca-mentores, pues solo mediante su creatividad, innovación y sus conocimientos podrán trabajar en las necesidades de sus amigos con ayuda de los materiales que se encuentren en la ludoteca, ocupando así el lugar de un ludotecario, el cual tiene la función de promover y participar en los juegos.

Así mismo, hay quienes opinan que este espacio, más que ayudarlos con sus planeaciones, tendrá un gran impacto en el desarrollo de sus amigos, tal es el caso del mentor 4 y 16, quiénes mencionan que en el caso de sus amigos les ayudaría a sentirse cómodos, se comunicaran con otros niños y tendrían un espacio donde jugar, convivir y aprender, así como, será un espacio de diversión en el cual dejen volar su imaginación, favoreciendo así, su creatividad.

A su vez, se favorecerá sus relaciones sociales, pues en caso de que los materiales se agoten podrán compartirlo de modo que se comuniquen y socialicen con otros niños.

Respecto a los mentores 6, 10 y 15 hacen referencia a la socialización, mencionando que en este espacio podrían ponerse de acuerdo los mentores para hacer que sus amigos trabajen en equipo, colaboren con un fin específico, logrando así la interacción. Esto motivará a los niños a asistir al programa, dado que el juego es algo atractivo para ellos, logrando así querer comunicarse con otros mientras que juegan, logrando un impacto positivo en su vida cotidiana. Otro aspecto relevante es que al tener diversos materiales, los niños con necesidades educativas especiales se podrán sentir incluidos y podrán hacer uso de estos, conviviendo e interactuando con otros niños.

Como se puede ver, los mentores opinan que este sería un espacio de encuentro con otros amigos, sin importar si son o no del mismo equipo, sin importar sus edades y las condiciones, logrando así la interacción con todos los amigos.

Retomando las necesidades especiales, resulta interesante hablar del mentor 2, 6 y 9 quienes desde su experiencia mencionan que la ludoteca móvil sería muy buena, siempre y cuando esta se adapte a las necesidades de todos los amigos, además de que se les tome en cuenta tanto en actividades, como con los materiales con lo que se cuente. *“Siento que si le hace falta a PERAJ un espacio así, porque también justamente podríamos ahí poner como rincones de la calma, especialmente para aquellos niños que se sientan mal en ese momento, no, o sea, siento que si falta, se podrían hacer rincones de lectura, como rincones de tareas, como tareas de matemáticas, así como que aprendemos entre pares, aprendizaje entre pares, así entre los niños, yo te enseño, o entre todos estamos aquí conviviendo y aprendiendo todos a la vez, como te digo, o también como un rincón de lectura”* - expresa el mentor 10. Todo esto permitirá que su amigo se sienta incluido con los demás niños, así como aquellos que no se sienten del todo incluidos con los demás.

Diversos mentores mencionaron que la ludoteca es una idea muy innovadora, algo en lo que nunca habían pensado, pero conociendo estos espacios, podrían generar mayor impacto en sus amigos, todo mediante el juego como algo natural de los seres vivos.

Aunado a lo anterior, algunos mentores también mencionan que la importancia de la ludoteca radica en tomar en cuenta al juego como parte de los niños, tal es el caso del

mentor 3 y 18, *“sí, es que nosotros estamos tratando con niños y el, pues el juego todavía es fundamental en sus vidas creo que el niño, son niños pequeños que les gustan estar jugando, les gusta estar, este, imaginando, este, juegos no, yo con mi amigo tiene 10 años, pero es un niño que todavía, este, pues le gusta jugar mucho, es muy creativo, luego le gusta mucho esto de los carros no, entonces de repente es muy ocurrente con eso porque, pues luego, eh, agarra un palo de madera de por ahí e imagina que es la palanca de su carro, se pone a jugar ahí con volante e imagina, entonces estos espacios donde haya materiales con los que él pueda jugar y aprender, pues serían muy importante para su desarrollo, siempre y cuando estos sean espacio donde convivan con los demás niños del programa y se tenga esa facilidad, sí, sí podrían ayudar a su, a su socialización porque, pues incluso si, por decir, si existiera este espacio y hubiera diversos juguetes, pero alguien de repente gana ese juguete podrían tener la experiencia de compartir el juguete o se me hace el caso, pues esperar a que un niño termine de ocupar ese juguete y de manera ordenada, convivir ahí para el uso de los juguetes y además habría una comunicación para que puedan jugar entre ellos”* - expresa el mentor 3.

En cuanto al mentor 18, añade que *“podrían brindar un lugar seguro y didáctico para ejercer nuestra labor como mentores, todo esto mediante el juego. Pues sí, porque ya se adaptaría al contexto de los niños. Además, podría contribuir a la mejora de nuestras mentorías y por ende el aprendizaje de los niños y niñas que participan en el programa. Sí, porque desde el juego podemos desarrollar todas esas habilidades. Además, sería un espacio que contribuya al trabajo en equipo, al juego y desarrollo de las niñas y niños, además estarían en constante socialización tanto con pares como con adultos”*.

El juego tiene un sinfín de beneficios para los niños, de acuerdo con Anderson-McNamee y Bailey (2017) ayuda a aprender habilidades para la vida, desde el nacimiento el juego aporta al desarrollo cerebral, desde las sonrisas que hace el bebé a sus cuidadores estimulando así células nerviosas, más tarde aporta a la motricidad fina y gruesa, al lenguaje y a comunicar sentimiento, opiniones, ideas.

Y si estos no son suficientes beneficios, el juego aporta al aprendizaje, a pensar, razonar, comprender el mundo, sentirse parte de este, pues de esta forma se asumen roles,

pertenecer a un grupo, dado que aporta a las habilidades sociales de los niños, mientras que conviven e interactúan con otros de forma divertida.

En el caso del mentor 8 menciona haber trabajado en una ludoteca, por lo cual piensa que está ayudaría mucho al programa PERAJ, pues sería un lugar idóneo, donde los niños pueden aprender, pueden desarrollarse, pueden seguir creciendo en todos los aspectos, un ejemplo de esto, son las ludotecas que se encuentran en los museos las cuales incrementan el acervo cultural de los amigos, mientras que se divierten, sin embargo, al estar dentro del museo se deben seguir las reglas de un museo, lo mismo que ocurre con la biblioteca infantil a la cual tiene acceso PERAJ-UPN al estar instalada dentro de la biblioteca Gregorio Torres Quintero, *“el espacio que nos van a brindar y en este aspecto le ayudaría también mucho a mi amigo porque es un espacio donde vayan más compañeros, no es como la biblioteca que te dicen debes de guardar silencio, en ese aspecto mi amigo, pues se cohibe en ese aspecto y se aleja de la biblioteca porque no puede como que entablar esa socialización dentro de ese espacio, en cambio, si está la ludoteca se pueden acercar a más compañeros y desde ahí y en ese aspecto fortalecer el ámbito de la socialización porque en todo niño si ven que algo están haciendo ahí, a él le llama la atención y va en el montoncito y empieza como que a entablar lazos de comunicación, mediante el juego que te van a brindar también la ludoteca, puede relacionarse con más compañeros y uno como mentor y amigo puede realizar actividades de manera más correcta”* - añade el mentor 12.

Como se ha mencionado, diversos mentores han manifestado las deficiencias de la biblioteca infantil, es así que buscan tener un espacio exclusivo para PERAJ, un espacio en el cual se sientan cómodos y puedan llevar a cabo sus actividades de forma satisfactoria. *“La ludoteca va a ser como un lugar idóneo, que apoye o que ayude en ese proceso de desarrollarse, de conocer, hay ocasiones en las que no sabes como tocar un tema jugando o haciéndolo más divertido, porque de enseñar se puede, pero de hacerlo al niño más significativo, pues ahí está el problema, entonces siento yo que la ludoteca puede ayudar a tocar todos esos temas desde un lado más divertido, de acuerdo a las necesidades que traen los niños, yo creo que ayudaría a no sé, fomentar el juego desde una perspectiva como que más académica, siento que la mayoría de los papás llevan a*

*los niños a PERAJ porque creen que son clases o regularización o porque creen que van al psicólogo, entonces siento que al momento de implementar una ludoteca ayudaría a que es perspectiva de PERAJ como que cambie y al final si se les apoya a los niños, pero desde un lado más didáctico” - añade el mentor 20.*

Resulta interesante esto, pues además de brindar un espacio para amigos y mentores, también se logrará cambiar la perspectiva que tienen los amigos respecto a PERAJ que van a clases o que es lo mismo que la escuela, mientras que los padres entenderán que van a hacer sus hijos al programa, conociendo las funciones del mentor, además de tener una perspectiva positiva sobre el juego y no verlo solamente como ocio.

Para cerrar este apartado se considera importante retomar una vez más la importancia de crear espacios destinados al juego, como se ha revisado, el juego tiene un sinnúmero de beneficios en el desarrollo de los infantes, pero también a lo largo de la vida humana.

El programa PERAJ-UPN requiere un cambio tras 15 años de servicio en la Universidad, y uno de esos cambios es crear espacios dedicados a los mentores, espacios en los que se sientan cómodos, lo que les permitirá llevar a cabo de mejor forma sus mentorías, teniendo así un impacto favorable en los niños.

Como se pudo observar en las entrevistas, los mentores solicitan este espacio, a lo largo del capítulo se han visto sus razones, las cuales todas son tomadas en cuenta para esta investigación, si bien, no todos conocían lo que era una ludoteca, la promoción de esta, ayudó a llevar a más personas la importancia de espacios dedicados al juego.

Se toma en cuenta que la Universidad no tiene espacios suficientes para crear una ludoteca fija, y si los hay por diversos intereses no serán cedidos al programa, por ello, se sugiere el uso de una ludoteca móvil con el fin de mejorar la labor de los mentores y con esto “Inspirar Futuros” como lo menciona PERAJ.

Ahora bien, para cerrar esta investigación se considera importante conocer las sugerencias, opiniones y comentarios finales que tienen los mentores entrevistados para el programa PERAJ-UPN, todo esto con el fin de mejorar tanto el programa, como las mentorías.

## **Reflexiones finales en torno a la mejora de PERAJ**

A modo de cierre, se considera importante retomar la voz de los 20 mentores entrevistados con el fin de hacer sugerencias a PERAJ para la mejora de sus futuros ciclos escolares. Cabe destacar que esta investigación en ningún momento busca criticar o juzgar a PERAJ, ni a su administración, éstas son solo sugerencias que tienen la finalidad la mejora del programa.

Un aspecto que diversos mentores mencionan es tener más capacitaciones, dado que las que se tuvieron solo se centraban en formatos o nuevos cambios al programa, por ello, los mentores mencionan que anhelan que exista mayor acompañamiento tanto de coordinadores, como de administrativos del programa, que puedan apoyarlos en situaciones que tengan con sus amigos. En este sentido, se busca capacitar a los mentores sobre la realidad que se enfrentan en su práctica educativa, además de, como se ha mencionado capacitar sobre el juego, darle su importancia que merece y requiere para así poder llevar a cabo actividades pertinentes con sus amigos.

Así mismo, proponen que existan capacitaciones especiales para aquellos mentores que trabajan con amigos que presentan barreras de aprendizaje, entendiendo por estas aquellos factores que dificulten o limiten el acceso a la educación y al aprendizaje, sea cual sea la barrera, se quiere una capacitación y apoyo sobre como trabajarlas, ya que en el caso de los mentores 2, 6 y 9, manifestaron que en ocasiones no sabían cómo trabajar con sus amigos, se frustraban al no obtener los resultados esperados y no se sentían apoyados, por lo cual, mencionan que en futuros casos se requiere de un apoyo, ya que la formación recibida a lo largo de la carrera siempre fue de corte teórica, siendo el servicio social el primer contacto con la realidad educativa.

De igual forma, se sugiere que exista mayor comunicación coordinadores-mentores, ya que manifiestan que en ocasiones se tergiversa la información, haciendo un teléfono descompuesto, en el cual no se llegaba a ningún acuerdo, no obstante algunos mentores se sentían poco escuchados, ya que no se respetaba el ritmo de sus amigos, además de que se basaban en las entrevistas y no en el trabajo que el mentor llevaba a cabo con el amigo.

Solicitan que no existan restricciones en cuanto a la socialización de los amigos, ya que como se mencionó anteriormente, esta se reducía solo a los equipos, logrando así que los niños no interactúen con otros amigos pertenecientes al programa. En cuanto a las actividades grupales que se realizaban internamente en los equipos, consideran que son buenas, solo que en ocasiones quedaban en buenas intenciones, ya que no eran pensadas para todos los amigos, al planearlas alguien más se basaba solamente en las necesidades de su amigo, olvidando las de los otros, eran divertidas y permiten la socialización de los amigos, pero no impactaban en los amigos.

En cuanto a los mentores, se propone que se escoja bien quién forma parte del programa, ya que se dieron casos que los mentores no se esforzaban en las actividades, no se querían ensuciar y correr, solo querían jugar con otros, sin tener impacto en sus amigos, así mismo, no prestaban atención en sus amigos, por ello, sugieren que existan filtros pertinentes para los mentores, pues son quienes están en contacto directo con los amigos.

Por último, la promoción de la ludoteca, fue favorable, ya que la mayoría de los mentores expresó que la creación de espacios específicos para PERAJ, sería lo más adecuado, ya que de esta forma los mentores podrían llevar a cabo sus mentorías de forma adecuada, sin que los niños estuvieran rodeados de tantos peligros. En el caso de que no se pudiera asignar un espacio al programa, proponen que se rehabiliten las áreas verdes y no solo para el programa, sino para la comunidad universitaria en general, ya que hay espacios en la universidad llenos de peligros, tales como las mesas de ajedrez (hay láminas levantadas) y las áreas verdes (en las cuales hay insectos, piedras u hoyos).

Así mismo, señalan que la creación de una ludoteca sería lo más idóneo para el programa, ya que se integraría al juego como parte importante del programa, generando así una mejora en este, no solo esto, sino que la ludoteca permitirá a los mentores tener un acercamiento a diversos materiales que muchas veces no están a su alcance.

Respecto a esto es que surge la última propuesta de los mentores, generar mayor promoción al programa, ya que PERAJ tiene mucho que dar, pero PERAJ-UPN, tiene



mucho más que dar, ya que se trabaja con personas dedicadas a la educación, pero para eso necesita que todos lo conozcan y así poder recibir donaciones de personas externas o internas a la universidad, esto con el fin de apoyar a los mentores, ya que varios mencionan que los materiales que utilizaban en sus mentorías eran costosos, incluso las “comisiones” llevadas a cabo en el programa eran difíciles de costear, más siendo estudiantes. Por ello proponen crear colectas entre la comunidad universitaria, esto con el fin de recolectar materiales de papelería y didácticos que aporten a las mentorías y con esto al desarrollo de los niños.

## CONCLUSIONES

Esta investigación pretende visibilizar la importancia de la creación de espacios didácticos y recreativos que partan del juego, para ello se realizó el análisis e interpretación de las nociones y perspectivas de los mentores obtenidas en las entrevistas individuales con base en las experiencias socioeducativas que vivenciaron los estudiantes de las licenciaturas de pedagogía, psicología educativa y educación indígena, dentro del contexto del servicio social en el programa interno, PERAJ-UPN. En función de la presente tesis se han llegado a distintas consideraciones finales que se obtiene gracias a la teoría, pero también al análisis realizado.

La investigación habla desde la cotidianeidad, del hecho de que todos los días se deja a un lado el juego, pues se considera que no es una actividad productiva, es mero ocio, pérdida de tiempo, hay cosas más importantes que hacer o que simplemente ya no se es niño y ya se es muy grande para jugar. Pero también en los procesos de intervención que llevaron a cabo los estudiantes de pedagogía, psicología educativa y educación indígena durante ocho meses, los días martes y jueves para poder cumplir con la terminación de su servicio social dentro del programa PERAJ-UPN, resaltando así temas de gran interés que se pudieron detectar en la observación participante, pero también en el diálogo que se tuvo a través de la entrevista semiestructurada, para conocer su labor como mentores.

Aunque el presente estudio a simple vista solo pretende visibilizar las nociones y perspectivas de los mentores en torno a los conceptos clave de la investigación, es decir, comunicación, socialización, juego y ludoteca; también se busca darle un resignificado al juego, no pensarlo como simple diversión o pérdida de tiempo, sino más bien, darle la importancia que se merece, ya que este tema poco se habla en la práctica educativa, incluso no existen tantas investigaciones que busquen resignificar al juego y darle la importancia que este merece.

De este modo, se considera importante retomar la importancia del juego, que si bien se ha mencionado en reiterados momentos de la investigación, es importante tenerlos presentes, ya que es un aspecto fundamental para el aprendizaje y con esto también

para PERAJ-UPN, ya que mediante este, los niños pueden consolidar sus áreas de desarrollo, con ayuda de los mentores.

El juego tiene un sin fin de funciones en el desarrollo humano, un ejemplo de esto es la función creativa en la cual el juego es visto como un elemento creador, ya que permite la libre expresión mediante este, los sujetos pueden crear, recrear e incluso transformar lo que piensan con objetos o con otros. El juego permite hacer realidad lo que se piensa. Así mismo se encuentra la función corporal y motriz, la cual hace referencia a que el juego evoluciona a la par que los sujetos se desarrollan, a través del juego los sujetos desarrollan aspectos psicomotores, puesto que mueven su cuerpo, logrando así tener control sobre este. Así mismo, introduce a los sujetos en relaciones humanas, logrando así la exploración de la palabra, del lenguaje gestual u oral, es mediante el juego que los sujetos logran comunicarse con otros, se expresan libremente, esto hace referencia a la función comunicativa.

Respecto a esto, el juego también cumple funciones sociales, ya que, contribuye en la formación de hábitos de cooperación, así también se aprenden y se fortalecen valores, se asumen normas y se establecen acuerdos, se promueve la participación e integración, la resolución de conflictos, el sujeto se conoce y reconoce, pero no solo eso, también es capaz de reconocer a los demás como parte de una sociedad, además de que se presenta un nivel de comunicación e interacción recurrente en el juego lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y afectivas que posibilitan la convivencia.

Respecto a estas funciones, es que surge la necesidad de consolidar las habilidades sociales y comunicativas de los amigos mediante el juego y no solo con actividades con efectos efímeros en las cuales caían muchas de las actividades realizadas por los mentores, sino con juegos, actividades lúdicas orientadas a la consolidación del área social y el área comunicativa.

Como se podrá recordar, de acuerdo con PERAJ el área comunicativa busca desarrollar competencias de comunicación verbal y escrita en los niños, lo cual impacta en las demás áreas de desarrollo, ya que al comunicarse de forma positiva se facilita el aprendizaje y las relaciones sociales positivas con otros. Estas habilidades, si bien se

pueden trabajar en cualquier momento, es mediante el juego que se consolidan, pues los niños deben de aprender a comunicar efectivamente sus juegos y sus reglas con los otros, de modo que, estas sean comprensibles y llevar a cabo el juego de forma satisfactoria, además en el transcurso del juego se comunican con los otros, creando así lazos sociales, lo cual lleva a la siguiente área.

Respecto al área social, lo que pretende PERAJ es lograr la interacción, colaboración, integración, para así lograr el sentido de pertenencia. Estas habilidades sociales solo se pueden adquirir en la vida en sociedad, pero para ello se requiere de interacciones sociales positivas con el entorno y con los que rodean a los sujetos.

Al igual que el área comunicativa, esta se trabaja con otros, es mediante el juego que se puede consolidar esta área, teniendo actividades pertinentes, se puede llevar a cabo la integración de los niños, especialmente al caso de los amigos con necesidades especiales, los cuales sus mentores mencionan que no lograron integrarse con los otros niños de forma favorable, dado que las actividades no se adaptaban a ellos, en el caso del juego no se podían integrar, puesto que este no era adecuado para ellos o simplemente llegaba a ser muy rígido. Por ello se sugiere que el juego sea un medio de interacción e integración de todos los amigos, de forma libre.

Como se ha mencionado, ambas áreas de desarrollo se trabajan en conjunto, pero se encuentra aquí una limitación que tuvieron los mentores, la cual es que solo podían convivir con cierto grupo de niños, en algunos casos tenían la libertad de escoger con quien trabajar y en otros no, por ende muchas veces las actividades que se llevaban a cabo no eran adecuadas para los amigos, quedaban en solo buenas intenciones.

Por ello, esta investigación pretende promocionar el uso de una ludoteca móvil, como un espacio que permita consolidar las habilidades sociales y comunicativas de los niños, trabajando colaborativamente con otros, sin límite de edad, sin distinción de equipos, puesto que, en este espacio, los niños tendrán la libertad de convivir con quien ellos deseen.

Resulta importante, destacar la labor del mentor, puesto que, para poder consolidar estas áreas, el rol del mentor es primordial, pues ellos son los que brindan una relación positiva

sostenida con los niños, fortaleciendo así sus capacidades, no solo eso, ellos deben de detectar las necesidades y fortalezas de sus amigos, trabajar en las áreas de oportunidad, para lograr potencializarlas, de modo que, buscan favorecer así el desarrollo integral de los niños. Para lograr esto, requieren de un trabajo contante, de hacer planeaciones, llevarlas a cabo y adecuarlas a sus amigos, posteriormente evaluarlas y saber cuáles eran los resultados obtenidos. Es decir, saber si los objetivos planteados se estaban cumpliendo de forma adecuada, en el caso de no ser así se requerían de ajustes a sus actividades, es decir, los mentores estaban en una constante evaluación, así mismo, es relevante la función del coordinador, el cual debía de evaluar de las planeaciones de modo que, se cumplieran objetivos a corto, mediano y largo plazo, en dado caso que no fuera así, se debía hacer una reestructuración de las actividades y planeaciones, las cuales debían ser secuenciadas para lograr así un impacto favorable en los niños, pues muchas actividades realizadas por los mentores no eran secuenciadas, dado que, no se les daba el seguimiento adecuado, generando así efectos efímeros.

Al momento de realizar las mentorías, los mentores se encontraron con diversas problemáticas, una de ellas es la falta de espacios, derivado a esto los mentores mencionaron que requieren de espacios adecuados, de materiales y de una orientación adecuada, ya que PERAJ es su primer acercamiento al mundo laboral, puesto que necesitan de alguien que guíe su práctica socioeducativa, lo cual no siempre ocurría, y aunque los mentores quisieran trabajar en las debilidades de sus amigos, las circunstancias no lo permitían.

Es así que surge esta investigación, pues la ludoteca en sí sería un espacio destinado a PERAJ, una guía y un apoyo a sus mentorías. Una de las limitaciones de este tipo de espacios, es que no todos los conocen, por ende, el objetivo de esta investigación fue promocionar el uso de una ludoteca móvil para PERAJ-UPN.

Para poder lograr el objetivo general se recuperaron las nociones y perspectivas de los mentores en torno a los conceptos de juego, socialización, comunicación y ludoteca, todo mediante una entrevista semiestructurada, la cual es una técnica de recopilación de

información cualitativa, puesto que busca comprender el punto de vista de los participantes, pero también entender el mundo desde su perspectiva.

Por ello, la entrevista se basa en un diálogo entre entrevistador y entrevistado, donde se busca obtener información mediante objetivos concretos, con el fin de acceder a la perspectiva de los sujetos participantes (Lázaro, 2021). Con las reflexiones obtenidas, se realizó un análisis en el cual se construyeron y reconstruyeron las nociones que tenían los mentores, entrelazándolas con la teoría, eso con el fin de tener mayor referencia de las interpretaciones.

Como se puede ver, se hizo uso de la investigación cualitativa, ya que de esta forma se pueden comprender e interpretar los fenómenos educativos, por ende, esta metodología permite conocer y comprender desde la perspectiva de los mentores como una ludoteca móvil, los ayuda a mejorar las relaciones interpersonales de sus amigos mediante la consolidación del área comunicativa y social. Cabe destacar que, esta metodología se orienta al cambio y a la toma de decisiones, además de transformar las prácticas y escenarios socioeducativos, todo mediante se descubre y desarrolla nuevos conocimientos. (Sandín, 2003).

A través de la observación participante de las investigadoras y las nociones y perspectivas de los mentores obtenidas en las entrevistas realizadas, se fueron concretando los objetivos específicos, al punto de lograr promocionar la ludoteca móvil y así poder analizar su alcance. Para poder conocer los alcances de la promoción, es importante primero conocer los resultados obtenidos del análisis, los cuales fueron los siguientes:

Respecto a la socialización, se pudo detectar que los mentores tienen ideas teóricas claras sobre esta, entendiéndola como una interacción constante, intercambios de información y convivencia en la que se ven inmersos los sujetos desde su nacimiento, sin embargo, al momento de plasmarlas en su vida cotidiana les resulta un tanto complicado saber como son sus relaciones sociales, algunos mencionan no tener suficientes amigos por no saber comunicar, convivir y relacionarse con otros, lo cual genera problemas en su vida cotidiana. Respecto a sus amigos, añaden que, no todos

los amigos presentan problemas para socializar, pero mencionan que sus amigos no respetan turnos, interrumpen a los otros cuando hablan, se enojan si no se hace lo que ellos quieren o simplemente no quieren hacer actividades, las cuales son conductas que socialmente se adquieren, por ello, se considera que los niños si presentan problemas al relacionarse con otros, por ende se les cuestionó de qué forma trabajaron estas habilidades, encontrando así actividades carentes de una orientación, de un objetivo claro que de verdad apoyara a los amigos en esta área, si bien sus actividades presentaban efectos, estos solo eran efímeros, puesto que no se le daba el seguimiento adecuado, lo mismo pasaba con la comunicación.

En cuanto a la comunicación, se pudo observar que los mentores la relacionaban con un intercambio de información con los otros, como un hecho social que no se puede llevar a cabo en aislado, pues incluso cuando se les cuestionó sobre sus habilidades sociales mencionaban pensar en el otro para poder comunicar. Respecto a los amigos, los mentores mencionaban que no sabían comunicar lo que querían, lo cual en un inicio era por la falta de confianza o en otros casos por las condiciones socioculturales que tenían, por ello sus actividades se centraron en hacer que sus amigos se comunicaran con otros, con juegos lo cual en algunos casos tenían impactos favorables en los niños, pero en otros quedaban solamente como una actividad en aislado, puesto que no le daban el seguimiento adecuado o simplemente no tenían una idea clara sobre el juego, por ende resulto importante conocer sus nociones y perspectivas en torno al juego.

En el caso del juego es donde se pudo observar que los mentores no tenían idea de como usarlo, ni que era, ni mucho menos conocían los beneficios del juego, pensaban que era simplemente ocio, un descanso o incluso una recompensa para los amigos cuando hacían sus actividades. Por lo cual sus actividades en las que implementaban el juego eran muy cerradas, se imponía el juego, de modo que ya no era juego para los niños, logrando así no tener efecto alguno en ellos. Algunos mencionan que, no hacían uso del juego por las condiciones de los amigos y otros por los espacios, ya que mencionan que estos no eran apropiados para los niños, ocurrían accidentes que en ocasiones se debían a la falta de la comunicación y de la escucha activa.

Respecto a los espacios, mencionan que estos no eran seguros y el único lugar que estaba al alcance de los niños era la biblioteca infantil, la cual contaba con muchas limitaciones, tales como falta de organización, espacios reducidos y que no se prestaban para realizar cualquier actividad, específicamente hablando del juego no se les permitía a los niños levantar el tono de voz, convivir con otros, las únicas interacciones que se daban eran con los compañeros de mesa, lo cual no tenía un impacto social y comunicativo en los niños, así mismo mencionan que los espacios no propiciaban el juego y los niños se sentían como si fueran a la escuela.

Por ende se propone la creación de una ludoteca móvil, en la cual se vea al juego como protagonista, dándole así mayor relevancia a las habilidades sociales y comunicativas, ya que, como se ha mencionado, las ludotecas son lugares de encuentro donde niños de distintas edades y distintas condiciones pueden jugar, relacionarse, aprender mientras construyen el aprendizaje juntos.

Por ello, el juego no debe ser entendido como mero ocio, diversión, va más allá de eso, impacta en el desarrollo humano, por lo tanto, el juego no debe ser reducido simplemente a la infancia. Es así que se propone la ludoteca como espacio dedicado al juego y a la convivencia con los otros, logrando así la consolidación del área social y el área comunicativa, pero no solo de amigos, sino de mentores también, ya que posibilita la comunicación no solo con sus conocidos, sino con otros, favoreciendo así las habilidades interpersonales de ambos. Respecto a esto, se considera importante también trabajar en la consolidación de las habilidades sociales y comunicativas de los mentores, ya que, en las entrevistas ellos mencionaban tener problemas para comunicarse, de este modo se propone que en las capacitaciones se haga mayor hincapié en las habilidades interpersonales, puesto que, al no tener desarrollada la escucha activa y la comunicación efectiva no prestaban del todo atención en sus amigos, dejando así a un lado, algunas necesidades, pues como se ha mencionado, los niños no siempre comunicaban cosas de forma verbal, es decir, que los mentores omitían el lenguaje no verbal de los amigos. Además de las capacitaciones, al jugar con sus amigos podrían entender de mejor forma sus verdaderas necesidades.



De este modo, se propone la ludoteca como un espacio destinado a PERAJ, pero cuestionando a los mentores se pudo observar que solo una minoría conocía las ludotecas, por ende se realizó la promoción de esta, explicándoles en que consiste, sus funciones y sobre todo la relevancia que podría tener para el programa, no solo eso, sino también hablando de la importancia del juego,

No obstante, resulta importante capacitar y orientar a los mentores en torno a la importancia del juego, entendiéndolo como parte del desarrollo humano y como un vehículo al aprendizaje, a la convivencia y por ende a la socialización y comunicación.

En cuanto al alcance que se tuvo en la promoción fue favorable; sin embargo, queda mucho por hacer, pues como se ha mencionado, no todos los mentores del ciclo escolar 2022-2023 sabían que era una ludoteca, en qué consistía o sus funciones, la relacionaban con un espacio en el cual los niños se divirtieran e hiciera más sencilla su labor como mentor, dejando a un lado las funciones que tiene la ludoteca.

Así mismo, resultaba impensable implementar una ludoteca, puesto que no se invierte lo suficiente a este programa, proponiendo así la ludoteca móvil, ya que esta se adaptaría a los espacios y a las necesidades de los niños, además de satisfacer a la necesidad de espacios destinados a PERAJ. Pues, todos los mentores mencionaron en las entrevistas que necesitaban un espacio para llevar a cabo sus actividades, además de una orientación al momento de realizar sus actividades, por ello, una ludoteca es la mejor opción, ya que esta tiene distintas funciones, las cuales relacionándolas a PERAJ, de acuerdo con Barbarroja (2008), se pueden localizar las siguientes.

La ludoteca cumple una función recreativa, ya que mediante la actividad lúdica y el juego se busca potenciar el desarrollo de los niños. En el caso de la ludoteca propuesta en esta investigación, se pretende que los espacios al estar al aire libre, propiciarán por sí mismos el juego de forma libre, en el cual los niños puedan convivir con otros, resignificando así al juego, dejando a un lado las creencias de que es solo ocio, considerándolo así parte del aprendizaje, lo cual lleva a la siguiente función. Es decir, la función educativa, por ende, se considera importante retomar las pedagogías lúdicas, como se puede recordar, el rol del mentor se basa en estas prácticas educativas, así

mismo es mediante el juego que se pueden consolidar los aprendizajes, logrando aprendizajes significativos en los amigos. Pero no solo eso, aprender mediante el juego genera que los niños estén activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de tener mayor interés en las actividades propuestas, lo cual favorecerá la comunicación, disminuyendo así las barreras comunicativas.

En cuanto a la función socioeconómica, diversos mentores mencionan que las mentorías les resultaban muy costosas, dado que tenían que invertir en materiales o en comisiones que se realizaban, derivado a esto, este espacio posibilitaría a los mentores acceder a materiales y juegos que permitan consolidar las áreas de desarrollo de PERAJ. Aunque, este espacio no solo ayudará a los mentores, sino a los amigos, pues como algún mentor lo menciono, las ludotecas son muy costosas y no todos los niños pueden acceder a esta, por ello, este espacio sería un lugar abierto a los niños, en el que ellos decidan si quieren o no estar, sin pensar en otras circunstancias.

Un aspecto relevante es que la ludoteca permitirá que los mentores, los cuales también son egresados de las licenciaturas en pedagogía, psicología educativa y educación indígena, consoliden competencias que les permitan enfrentarse al campo laboral en el que se inserten, ya que, ellos al interactuar con amigos y con su grupo de pares, les contribuirá a enriquecer sus aprendizajes y experiencias, lo que a su vez mejorará su práctica educativa.

La ludoteca cumple con más funciones, pero para el caso de PERAJ, se consideran estas las más importantes, pues son en las que se verían reflejadas en el rol como mentor y las áreas de desarrollo PERAJ, se considera importante consolidar las habilidades sociales y comunicativas, pues éstas impactan en las demás áreas que marca el programa, ya que con la función de la escucha activa se pueden lograr muchas cosas.

Cabe destacar, que lograr esto no solo se dará con el uso de la ludoteca, se requiere de responsabilidad, ya que se debe de planear y programar actividades acordes a las necesidades de los amigos, de esta forma, se requieren de planeaciones con objetivos claros que busquen la mejora de los niños. Este espacio debe ser usado con conciencia, con el fin de impactar positivamente en mentores y amigos.

Respecto a las posibles limitaciones se encuentra la limpieza y mantenimiento del lugar, por ello, se propone que la ludoteca móvil esté a cargo de mentores y coordinadores, de modo que funjan el rol de ludotecarios, siendo la limpieza y el orden labor de todos, logrando así tener el espacio limpio y ordenado cada que se acceda a la ludoteca. Así como el cuidado de los materiales didácticos que se encuentren dentro de esta. Logrando que este espacio esté a cargo de todos, los niños se sentirán parte de el y no solo eso, sino que sentirán que el espacio será dedicado solo a ellos, favoreciendo así su gusto por el programa. Al mismo tiempo, se favorecen hábitos de higiene en los amigos, los cuales diversos mentores los mencionan como un problema que presentaban los niños, otro aspecto a trabajar será el orden y la importancia del bien común, dado que se cuidará este espacio, pensando que los demás también lo van a ocupar.

No obstante, al involucrar a coordinadores y mentores en el mantenimiento de la ludoteca, se fomentaría la colaboración e integración de todos los mentores, independientemente del equipo en el que estén, ya que, el hecho de crear equipos y limitar las relaciones generaba roces y rivalidades, lo cual trascendía a los amigos, ya que, mucho no querían convivir con otros, por ser de otro equipo o en casos opuestos, se encontraban casos de amigos que querían convivir con otros, pero esto no era permitido. Por ello, al estar todos involucrados en el funcionamiento de la ludoteca, se generaría la integración de todos los mentores, teniendo un efecto así en las habilidades interpersonales.

Otro aspecto relevante es que se propone que el mantenimiento esté a cargo también de padres de familia, lo cual los involucraría más en el programa. Así mismo, integrar a los padres de familia como parte importante del programa, se obtendrá una mejor relación padres-mentores-amigos.

De este modo, se fomentaría la cooperación de la familia con el programa, logrando así mejores resultados en las áreas de desarrollo de los amigos, en el caso del área social y el área comunicativa se sugiere que los padres apoyen a los mentores en darle seguimiento a sus actividades, puesto que, muchos niños faltaban mucho a las mentorías lo que ocasionaba que los mentores no pudieran darle un seguimiento adecuado a las actividades, logrando así avances mínimos o nulos.

Por ello, se propone involucrar a los padres en el proceso de la consolidación del área social y del área comunicativa, ya que, al informar sobre lo que se hace en el programa, los padres podrán continuar las actividades dentro de la familia, ayudando así la comunicación e interacción con todos los miembros de la familia, involucrándose en sus actividades cotidianas, mejoran su relación y motivándolos a comunicarse con otros, al momento de mejorar esta comunicación se lograrán mejores avances en los amigos, ya que podrán comunicar de forma positiva con otros.

Aunque la ludoteca es una propuesta innovadora y ayudará de distintas formas a mentores y amigos, se requiere de mayor difusión a este tipo de problemáticas, darle más visibilidad a PERAJ, ofreciéndole así un espacio destinado a sus actividades de mentoría. Ya que, este servicio social es muy importante para los niños que asisten a este, pues es un espacio destinado a su mejora, además de que se trabaja con los futuros profesionales de la educación, por ende se propone que PERAJ propicie las condiciones adecuadas, para que sus mentores pueden llevar a cabo sus actividades de mentoría, favoreciendo así las áreas de desarrollo de los amigos. Por ello, se propone crear espacios didácticos y recreativos que partan del juego, espacios específicos para PERAJ, en los cuales se vean favorecidas las habilidades sociales y comunicativas de los niños.

Aunado a lo anterior, esta investigación refleja una realidad que no está alejada de lo cotidiano, puesto que muchos padres creen que sus hijos juegan por mero ocio, desconociendo así la importancia de este, incluso cuando crecen verlos jugar es raro, llegando a juzgarlos por comportarse de forma infantil. Por ello, se propone brindar talleres a los padres de familia sobre la importancia del juego, lo cual daría seguimiento a la propuesta de PERAJ de orientar a padres de familia sobre el desarrollo de sus hijos, por ende un taller a padres sobre el juego, podrá orientarlos sobre la importancia del juego como parte necesaria y primordial en el desarrollo humano, ya que, permite evolucionar, además de tener un impacto formativo, ya que como se ha mencionado el juego genera aprendizajes significativos, pero también en su vida cotidiana especialmente en las habilidades interpersonales, así como la exploración la realidad y con esto las herramientas brindadas para ser partícipe de la sociedad.

Esto da pie a la importancia de crear conciencia sobre la importancia del juego, resignificarlo, creando espacios destinados a este, donde no exista un límite de edad. Pues el juego, no solo favorecería a los amigos, sino a los mentores, pues mediante este favorece la espontaneidad, la imaginación y la resolución de problemas, lo cual se veía reflejado en las mentorías. Dado que, en el caso de que una actividad no saliera como se esperaba, los mentores debían de actuar en el momento, buscar estrategias que reorientaran su actividad, esto con el fin de cumplir los objetivos planteados.

En ambos casos, el juego consolidaría el desarrollo del pensamiento, promoviendo el intercambio grupal, así como la reestructuración de la conducta. En el caso de los niños que estaban viviendo procesos acelerados, el juego los ayudaría a recuperar su niñez, ya que al jugar ellos regresaban a esa etapa que se estaban saltando, lo que permitía despertar la curiosidad, la fascinación y el asombro. Respecto a los mentores, el juego sería un espacio que los alejaría de sus actividades cotidianas, los acercaría más a sus amigos, pues al ser muy rígidos no sabían como acercarse con los niños, de este modo, el juego se vuelve parte importante, ya que, ayudaría a tener mejor intervención en su labor como mentores.

Por ello, se considera preciso generar espacios destinados a PERAJ, destinados al juego, los cuales sean punto de encuentro que propicie la consolidación del área social y del área comunicativa de PERAJ, apoyando así las demás áreas de desarrollo, para lograr esto se requiere de mayor difusión del tema, que a su vez permita tener un mayor alcance y contribución en la mejora del programa, si bien la promoción de la ludoteca en la generación 2022-2023 fue favorable, es necesario seguir incentivando esfuerzos dentro de PERAJ con la intención de mantener y cumplir con la visión de “Inspirar futuros”.

## ANEXOS

### Anexo 1

**Guion temático para la realización de las entrevistas semiestructuradas individuales.**

Objetivo.

Conocer las perspectivas de los mentores en torno a los conceptos de comunicación, socialización, juego y ludoteca.

Categoría	Ítems	Pregunta
<b>Datos generales (mentor y amigo)</b>	Datos del mentor Nombre Edad Licenciatura  Datos del amigo Nombre Edad	- ¿Cuál es tu nombre? - ¿Cuál es tu edad? - ¿Qué estás estudiando?  - ¿Cómo se llama tu amigo? (opcional) - ¿Cuántos años tiene tu amigo?
<b>Primer noción de los amigos</b>	Debilidades  Fortalezas	- ¿Cuáles son sus debilidades?  - ¿Cuáles son sus fortalezas?
<b>Socialización</b>	Noción sobre socialización	- ¿Has escuchado el término "socialización"?, para ti, ¿Qué es la

	<p>Importancia de la socialización</p> <p>Comienzo de la socialización</p> <p>Habilidades sociales</p> <p>Su amigo presenta dificultades para socializar</p> <p>Cómo trabaja la socialización con su amigo</p>	<p>socialización?</p> <p>- Para ti, ¿el desarrollo de la socialización tiene que ver con el desarrollo de las personas?, ¿por qué?</p> <p>- ¿En qué punto de la vida consideras que un sujeto empieza a socializar?</p> <p>- Para poder socializar requerimos de ciertas habilidades, Para ti, ¿cuáles son esas habilidades que requiere una persona para poder socializar? De acuerdo con las habilidades que mencionaste, ¿Cómo consideras que son tus habilidades sociales?</p> <p>- ¿Y cómo son las habilidades sociales de tu amigo? ¿Cómo se relaciona tu amigo con las otras personas, tanto sujetos cercanos, como con los que convive por primera vez?</p> <p>- ¿Cómo trabajas tú el área social de tu amigo?</p>
	<p>Noción sobre la comunicación</p> <p>Importancia de la</p>	<p>- En cuanto a la comunicación, ¿cómo defines a la comunicación?</p> <p>- ¿Cuál crees que sea la importancia de la</p>

<p><b>Comunicación</b></p>	<p>comunicación</p>	<p>comunicación en el desarrollo de los sujetos?</p>
	<p>Habilidades comunicativas</p>	<p>¿Crees que se puede entender a la socialización sin la comunicación?</p>
	<p>Su amigo presenta dificultades para comunicarse o respetar reglas, seguir instrucciones, etc.</p>	<p>- Para poder comunicarnos, también se requiere de ciertas habilidades comunicativas, ¿cuáles crees que son esas habilidades? Desde tu experiencia, ¿cómo consideras que son tus habilidades comunicativas?</p>
	<p>Cómo trabaja la comunicación con su amigo.</p>	<p>- En cuanto a tu amigo, ¿cómo son sus habilidades comunicativas?</p> <p>- ¿Cómo trabajas la comunicación con tu amigo?</p>
	<p>Uso del juego</p>	<p>- ¿Has implementado actividades que ayuden a tu amigo a consolidar sus habilidades sociales y comunicativas? ¿Estas actividades que has implementado, las manejas desde una perspectiva lúdica?, es decir, a manera de juego. Si es así, ¿Cuáles han sido tus objetivos o propósitos de implementar</p>



<p><b>Juego</b></p>	<p>Noción del juego</p> <p>Importancia del juego</p> <p>Juego y habilidades sociales y comunicativas</p>	<p>dichos juegos?</p> <p>- Entrando en esto, para ti, ¿qué es el juego?</p> <p>- ¿Cuál consideras que es la importancia del juego en el desarrollo de los sujetos?</p> <p>- ¿Consideras que el juego puede ayudarte a consolidar las habilidades sociales y comunicativas de tu amigo? ¿Cómo? ¿Por qué?</p>
<p><b>Mentorías</b></p>	<p>Dificultades que se han presentado en las mentorías</p> <p>Espacios de trabajo</p>	<p>- ¿Consideras que los espacios en los que desarrollas las actividades con tu amigo son las adecuadas? ¿Por qué?</p> <p>- Si la escuela proporcionará al programa PERAJ algún sitio para llevar a cabo las actividades, ¿cómo debería de ser ese lugar idóneo para que los niños puedan estar ahí?</p>
	<p>Creación de la ludoteca</p> <p>Noción de la ludoteca</p>	<p>- ¿Consideras importante la creación de espacios que favorezcan el juego?</p> <p>- ¿Sabes qué es una ludoteca?</p>

<p><b>Ludoteca</b></p>	<p>Conocimiento de las ludotecas</p> <p>Ludoteca móvil</p>	<p>- ¿Alguna vez has escuchado sobre las ludotecas o conoces alguna ludoteca?</p> <p>- Existe un tipo de ludoteca la cual es móvil, este tipo de ludoteca se adapta al lugar y a los recursos de los que dispone para su implementación, si se estableciera el uso de una ludoteca móvil, ¿cómo consideras que podría apoyar este espacio con tus actividades y en las áreas de desarrollo que buscas apoyar en tu amigo, sobre todo en lo comunicativo y social?</p>
<p><b>Reflexiones finales</b></p>	<p>Sugerencias y comentarios finales</p>	<p>- ¿Hay alguna sugerencia que tengas al programa?</p>

## Anexo 2

### Carta de consentimiento informado en la investigación

**Elaborada por:** Viridiana Castillo Hernández y Elizabeth Rebeca Martínez Ramírez.

### Consentimiento informado

Ciudad de México, marzo de 2023.

Esperando se encuentre bien y ante todo un cordial saludo. Por medio de la presente deseamos informarle sobre la solicitud de su participación y consentimiento para poder aplicar nuestro instrumento de investigación, el cual nos permitirá obtener información para la elaboración de nuestro trabajo de titulación ***“Promoción del uso de la ludoteca móvil como un espacio para consolidar el área social y el área comunicativa en el Programa PERAJ-UPN”***, para la obtención del grado de licenciatura en Pedagogía.

Para ello, el instrumento en cuestión es una entrevista semiestructurada, el cual ya tiene estructurado un guion, que nos permita obtener información breve sobre la socialización, la comunicación, la ludoteca y algunas experiencias de la implementación de sus actividades en el Programa PERAJ-UPN. Para la aplicación de la entrevista, se considera un lapso de tiempo de una 1 hora.

La información recuperada a partir de esta entrevista será fundamental para poder llevar a cabo la segunda parte de nuestra investigación, así mismo, cabe mencionar que toda la información recabada, será de uso confidencial y solamente se expondrá los resultados de manera que no se pueda identificar a los participantes.

Sin más, por el momento, esperamos poder contar con su participación. Gracias.

---

**Firma del participante**

---

**Firma de las investigadoras**

### Anexo 3

¿En qué espacios trabajaban los mentores de PERAJ-UPN Generación 2022-2023?



*Ilustración 1. Mentoría en áreas verdes*

Nota: Autoría Propia.

### Salones



*Ilustración 2. Mentorías en salones*

Nota: Autoría propia.



*Ilustración 3. Mentorías en el asta bandera*

Nota: Tomada de: UPN-PERAJ. (2023, 17 de febrero). [Fotografía]. Facebook. <https://www.facebook.com/share/p/FbuPTW4pvYKRtqbx/?mibextid=oFDknk>



*Ilustración 4. Mentorías en la biblioteca infantil*

Nota: Tomada de: UPN-PERAJ. (2023, 15 de febrero). [Fotografía]. Facebook. <https://www.facebook.com/share/p/8fjN9Av3Nv53a83f/?mibextid=oFDknk>



*Ilustración 5. Mentorías en la biblioteca infantil*

Nota: Autoría Propia.

Como se puede observar, los espacios no eran del todo adecuados para los niños, respecto a la biblioteca infantil, el cual es un espacio destinado a ellos, es muy reducido y limitado. ¿Cómo es la ludoteca que se promociona en esta investigación?



*Ilustración 6. Ludoteca propuesta*

Nota: Se propone que la ludoteca sea al aire libre y cuente con materiales que favorezcan la creatividad e imaginación de los niños.

Tomada de: Minimonster Ludoteca Móvil. <https://www.bodas.com.mx/animacion-bodas/minimonsters-ludoteca-movil->  
-e255119



*Ilustración 7. Ludoteca propuesta*

Nota: Se propone un espacio similar a este, el cual esté al aire libre, pero cuente con sombra, además de materiales adaptados a las condiciones de los amigos.

Tomada de: Ludoteca Móvil. (2020, 4 de marzo). [Fotografía]. Facebook.  
[https://www.facebook.com/crisbonillam/?locale=es\\_LA](https://www.facebook.com/crisbonillam/?locale=es_LA)



*Ilustración 8. Ludoteca propuesta*

Nota: Se propone que la ludoteca sea un espacio de interacción entre amigos y mentores, tal y como lo muestra la imagen.

Tomada de: Extraescolares y ocio. (2019, 20 de junio). [Fotografía].  
<https://extraescolaresyocio.com/consejos/ludoteca-los-mejores-juegos-para-practicar-en-la-ludoteca-infantil.htm>

## REFERENCIAS

- Aguado, J. (2004). *Introducción a las teorías de la comunicación y la información*. Departamento de Información y Documentación, Facultad de Murcia. [https://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20\(20\)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf](https://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20(20)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf)
- Agudo, I. (1990). El juego en el área de la expresión corporal. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado; continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales*, (7), 101-111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117704>
- Alonso, D. y Yanes, A. (2022). *Socialización infantil tras la pandemia*. [Proyecto de Investigación para obtener el grado de Maestro/a en Educación Infantil. Universidad de la Laguna]. Riull. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/28562/Socializacion%20infantil%20tras%20la%20pandemia%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Anderson-McNamee, J. y Bailey, S. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. MaguaRed. <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Artal, S. (2014). *La ludoteca como espacio favorecedor del desarrollo del niño/a: satisfacción de las familias respecto a los servicios prestados*. [Tesis para obtener el Grado en magisterio de educación infantil. Universidad de Zaragoza] ZAGUAN. <https://zaguan.unizar.es/record/16717/files/TAZ-TFG-2014-1969.pdf>
- Arranz, E. (2017). *Juegos cooperativos y sin competición en la infancia para la educación infantil*. Madrid. [https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/09/juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil.pdf](https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/09/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf)
- Barbarroja, M. (2008). Las ludotecas. *Innovación y experiencias educativas*, (13), 1-8. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_13/M\\_JANET\\_BARBARROJA\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_13/M_JANET_BARBARROJA_1.pdf)



- Beltrán, L. (2007). Aportes al objeto de estudio de la comunicación, una propuesta desde la psicología cognitiva. *Global Media Journal*, vol. 4 (8), 1-20.  
<https://www.redalyc.org/pdf/687/68740804.pdf>
- Benítez, M. (2009). El juego como herramienta para el aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*, (16), 1-16.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)
- Benítez, A y Cuadros, L. (2005). *Guía didáctica de estimulación cognitiva, afectiva y expresiva para niños/as de 0 a 5 años. Dirigido a las maestras del área pre-escolar de la fundación San José de la Comuna*. [Producto educativo previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Especialidad Parvularia. Universidad Politécnica sede Quito]. DSpace.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3107/6/UPS-QT01576.pdf>
- Berlo, D. (1984). *El proceso de la comunicación. Introducción a la teoría y a la práctica*. (1a ed.) El Ateneo.
- Bonilla, O. (1999). El juego y la educación preescolar. En: Ramos, J. (1a ed.) *Juego, educación y cultura*. (53-60). Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- Bordignon, A, (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Lasallista de Investigación*, vol. 2 (2), 50-63.  
<https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>
- Borja, M. (1994). Las ludotecas como instituciones educativas, enfoque sincrónico y diacrónico. *RIFOP : Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales*, (19), 19-41.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117809>
- Borja, M. (2005). *Las ludotecas. Instituciones de juego*. (2a ed.) OCTAEDRO.

- Borja, M. y Martín, M. (2012). *El juego en las ludotecas y en los patios escolares. Estímulos para el desarrollo de las inteligencias múltiples y los valores democráticos*. (1a ed.) OCTAEDRO.
- Cabrera, A. (1995). *El juego en educación preescolar. Desarrollo social y cognoscitivo del niño*. (1a ed.) México UPN.
- Cabrera, A. (1999). El juego y la subjetividad en el niño. En J, Ramos. (1a. ed.) *Juego, educación y cultura* (10-22). Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. (1a ed.) Fondo de Cultura Económica.
- Carrera, B. y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, vol. 5 (13), 41-44. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Castoriadis C. (2002). *Figuras de lo pensable. (las encrucijadas del laberinto VI)*. (2a ed.) Fondo de Cultura Económica.
- Castro, G. y Calzadilla, G. (2021). La comunicación asertiva. Una mirada desde la psicología de la educación. *Didáctica y Educación*, vol. 12 (3), 131-151. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8154371>
- Chapela, L. (2002). *El juego en la escuela*. (1a ed.) Paidós.
- Charles, M. (1991). Comunicación y procesos educativos. *Revista Tecnología y Comunicación Educativas del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa*. Juan Carlos Rangel. [https://www.academia.edu/40171807/Mercedes\\_Charles\\_Creel\\_Ponencia\\_Comunicaci%C3%B3n\\_y\\_procesos\\_educativos\\_Asignatura\\_Comunicaci%C3%B3n\\_y\\_procesos\\_educativos\\_4o\\_semestre](https://www.academia.edu/40171807/Mercedes_Charles_Creel_Ponencia_Comunicaci%C3%B3n_y_procesos_educativos_Asignatura_Comunicaci%C3%B3n_y_procesos_educativos_4o_semestre)
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. [C.M.] Art. 4., 1917.
- Cruz, A. (2008). *El juego como factor de socialización del niño preescolar*. [Tesis para obtener el título de Licenciado en Educación, Universidad Pedagógica Nacional Unidad 042] TesiUPN. <http://200.23.113.51/pdf/25568.pdf>

- Cruz, Y. (2013). La comunicación: incidencia en la formación del profesional de la educación. *Ciencias Holguín*, vol. XIX (2), 1-13. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181527530010>
- Cubero, R. & Luque, A. (2014). Desarrollo, educación y educación escolar: la teoría sociocultural del desarrollo y del aprendizaje. En C, Coll., J, Palacios. y Marchesi, A. (2a ed.) *Desarrollo Psicológico y educación. 2. Psicología de la educación escolar*. (137- 155). Alianza Editorial.
- De Buen, A. (2014). *Ludoteca: espacio de educación y resistencia en un mundo neoliberal*. [Tesis para obtener el grado de Licenciada en Pedagogía, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras]. TesiUNAM. <http://132.248.9.195/ptd2014/septiembre/0719396/Index.html>
- De Gasperin, R. (2005). Barreras en la comunicación y en las relaciones humanas. En R, Gasperin. *Comunicación y relaciones humanas* (95-135). Universidad Veracruzana.
- Delval, J. (1998). *El Desarrollo Humano*. (8a ed.) Veintiuno editores.
- Díaz, M. (1988). Socialización, sociabilización y pedagogía. *Maguaré*, vol. 6-7, 11-26. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4862251.pdf>
- Dunn, J. (1993). *Los comienzos de la comprensión social*. (1a ed.) NUEVA VISIÓN.
- Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. (1a ed.) VISOR LIBROS.
- Espigares, J. (2009). Socialización y personalidad. *Temas para la educación*, Vol. 38 (2), 1-7. <https://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=3045&s=5&ind=165>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. [UNICEF]. (2018). *The Lego Foundation. Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. [UNICEF]. (2020). *Guía sobre comunicación y expresión*.  
<https://www.unicef.org/colombia/sites/unicef.org.colombia/files/2020-01/guia-comunicacion-y-expresion.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. [UNICEF]. (2021). *Manual para la implementación de espacios de juego en territorios. Las ludotecas como espacios para el desarrollo del juego infantil*.  
<https://www.unicef.org/paraguay/media/7736/file/Manual%20para%20la%20Implementaci%C3%B3n%20de%20Espacios%20de%20Juego%20en%20territorios.pdf>

Fonseca, M., Correa, A., Pineda, M. y Lemus, F. (2011). *Comunicación oral y escrita*. (1a ed.) Pearson Educación.

Fundación Arcor. (17 de septiembre, 2019), *Patricia Sarlé. El rol docente como observador y partícipe del juego*. [Video] YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=0a5q1tttirY>

García-Valcárcel, A. (1999). El juego y las nuevas tecnologías. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (13), 89-114.  
[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45490/file\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45490/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Gilardoni, C. (2014). La ludoteca y la lectura. *Leamos Más. Bibliotecas Públicas*.  
<https://www.leamosmas.com/2014/11/24/la-ludoteca-y-la-lectura>

Gómez, L. (2015). *Ludoteca Matemática Móvil para estimular el pensamiento lógico en niños y niñas de seis años, del nivel preprimario*. [Sistematización de práctica profesional para obtener el título de licenciada en Educación Inicial y Preprimaria de la Universidad Rafael Landívar]. Biblioteca Landivariana.  
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2015/05/84/Gomez-Lucia.pdf>

González, F. (1995). *Comunicación, personalidad y desarrollo*. (1a ed.) Pueblo y Educación.

- González, P. y Jiménez, P. (2014). Las prácticas afectivas en una sociedad global. Delimitaciones teóricas y metodológicas para comprender el fenómeno en México. *Revista Mexicana de Opinión Pública*, (7), 89-109. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmop/n17/2448-4911-rmop-17-89.pdf>
- Guardia de Viggiano, N. (2009). *Lenguaje y comunicación*. (1a ed.) Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana.
- Hernández, C. (1996). Educación y comunicación: pedagogía y cambio cultural. *Revista Nómadas*, (5), 1-10. <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105118998005.pdf>
- Hernández, R. (2019). La comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: su papel en el aula como herramienta educativa. *CAUCE. Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, (41), 133-155. [https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce41/cauce\\_41\\_009.pdf](https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce41/cauce_41_009.pdf)
- Hidalgo, V. & Palacios, J. (2014). Desarrollo de la personalidad entre los 2 y los 6 años. En: J, Palacios., A, Marchesi. y C, Coll. (2a ed.) *Desarrollo Psicológico y educación. 1. Psicología Evolutiva*. (257-282). Alianza Editorial.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. (1a ed.) Alianza Editorial.
- Ignacio, I. (1999). La familia: entre el juego y la televisión. En J, Ramos. (1a ed.) *Juego, educación y cultura* (23-32). Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. (1a ed.) Paidós.
- José, F. (2016). La comunicación. *Salus*, vol. 20 (3), 5-6. <https://ve.scielo.org/pdf/s/v20n3/art02.pdf>.
- Jurado, P. y Justiniano, M. (2015). Las conductas disruptivas y los procesos de intervención en la educación secundaria obligatoria. *Boletín Redipe*, vol. 4 (12), 26-36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6232360>.
- Kaplún, M. (2002). *Una pedagogía de la comunicación*. (1a ed.) Caminos.

- Lázaro, R. (2021). Entrevistas estructuradas, semiestructuradas y libres. Análisis de contenido. En M, Tejero. (ed), *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitarios y sociosanitarios* (65-85). Universidad de Castilla. La Mancha. <https://ruidera.uclm.es/server/api/core/bitstreams/dfd77886-6075-453a-b7cc-731232b56e77/content>
- Ledesma, M. (2005). *El juego como recurso para lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas de nivel preescolar*. [Proyecto de Investigación, de la Universidad Pedagógica Nacional. Unidad 25]. TESIUPN. <http://200.23.113.51/pdf/23578.pdf>
- LEGO, Foundation. (2017). Aprendizaje a través del juego: nuestra definición. [https://colectivoprimerainfancia.org/wp-content/uploads/2018/12/LEGO\\_LTP\\_Espan%C3%9Eol\\_V2-web.pdf](https://colectivoprimerainfancia.org/wp-content/uploads/2018/12/LEGO_LTP_Espan%C3%9Eol_V2-web.pdf)
- LEGO, Foundation. (s.f). Infografía. Pedagogías Lúdicas. [https://cms.learningthroughplay.com/media/ftrlfrx3/infograf%C3%ADa\\_pedagog%C3%ADas-l%C3%ADicas-2.pdf](https://cms.learningthroughplay.com/media/ftrlfrx3/infograf%C3%ADa_pedagog%C3%ADas-l%C3%ADicas-2.pdf)
- Ley General de los Derechos de niñas, niños, adolescentes, [LGDNNA], Reformada, Diario Oficial de la Federación [D.O.F.], 4 de diciembre de 2014, (México).
- Maletzke, G. (1992). *Psicología de la comunicación social*. (5a ed.) Quipus. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/50407.pdf>
- Matallana, M. y Villegas, J. (1999). *Organización y animación de las ludotecas*. (3a ed.) CCS.
- Mélida, S. (2012). *La presencia del juego en los materiales didácticos y en la enseñanza de las ciencias sociales*. [Trabajo fin de Grado en Educación Infantil de la Universidad de Valladolid, E.U. de Educación de Palencia]. UvaDoc. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/2907/TFG-L158.pdf?sequence>
- Mencos, R. (2008). *Influencia de las comunicaciones interpersonales entre los Guardas recursos del CECON y la población de la reserva natural de usos múltiples Monterrico*. [Tesis para obtener el grado de Licenciada en Ciencias de la

- Comunicación, Universidad de San Carlos de Guatemala.]. Biblioteca USAC.  
[http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16\\_0594.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16_0594.pdf)
- Mera, C. (2013). Beneficios del juego en el desarrollo integral de la niñez. *Rayuela. Revista Iberoamericana sobre Niñez y Juventud en Lucha por sus Derechos*, (8), 153-161. [https://cojetac.files.wordpress.com/2013/05/rayuela-8\\_derecho-al-juego.pdf](https://cojetac.files.wordpress.com/2013/05/rayuela-8_derecho-al-juego.pdf)
- Mieles, M., Tonon, G. y Alvarado, S. (2012). Investigación cualitativa: el análisis temático para el tratamiento de la información desde el enfoque de la fenomenología social. *Universitas Humanistas*, (74), 195-225. <http://www.scielo.org.co/pdf/unih/n74/n74a10.pdf>
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, vol. 6 (19). 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Monroy, A. y Sáez, G. (2011). Concepto y tipos de ludoteca. *Revista Digital. Buenos Aires*, vol. 161. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4189861>
- Moreno, I. (2005). *El juego y los juegos*. (1a ed.) Lumen Humanitas.
- Moreno, M. (2014). Desarrollo y conducta social de los 2 a los 6 años. En J, Palacios., A, Marchesi. y C, Coll. (2a ed.) *Desarrollo Psicológico y educación. 1. Psicología Evolutiva*. (305-326). Alianza Editorial.
- Mota, C. y Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultural del pensamiento y del lenguaje: visión Vygotskyana. *Educere*, vol. 38, 411-418. <https://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n38/art05.pdf>
- Murga, M. L. (2019). Familia y educación. Institución social, formación y autonomía. *Revista Universitaria*, (26). <https://educa.upnvirtual.edu.mx/index.php/hecho-en-casa/8-hecho-en-casa/377-familia-y-educacion-institucion-social-formacion-y-autonomia>
- Musito, G. y García, F. (2004). *Manual de la Escala de Estilos de Socialización Parental en la Adolescencia ESPA*. (2a ed.) TEA.

<https://es.scribd.com/document/355615958/ESPA-29-Escala-de-Estilos-de-Socializacion-Parental-en-La-Adolescencia>

Nicolau, P. (1995). Comunicación y juego. Usos del lenguaje infantil en diferentes situaciones de juego. *CL & E Comunicación, lenguaje y educación*, (28). 29-36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941788>

Ongallo, C. (2007). *Comunicación. Guía para gestionar el Conocimiento, la información y las relaciones humanas en empresas y organizaciones*. (2a ed.) Dykinson.

Ortego, M., López, S. y Álvarez, M. (s.f). *Las habilidades sociales*. Ciencias psicosociales. Universidad de Cantabria. [https://ocw.unican.es/pluginfile.php/424/course/section/214/tema\\_07.pdf](https://ocw.unican.es/pluginfile.php/424/course/section/214/tema_07.pdf)

Palacios, J. (1987). Henry Wallon. *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y educación infantil*. (1a ed.) Visor Libros.

Parker, R. y Stjerne, B. (2019). Reporte técnico. Aprendizaje a través del juego en la escuela. Un estudio sobre las pedagogías lúdicas, que fomentan el desarrollo de las habilidades holísticas, en las aulas de la escuela primaria. *The LEGO Foundation*. [https://cms.learningthroughplay.com/media/iy5fc40v/01\\_aprendizaje-en-escuela.pdf](https://cms.learningthroughplay.com/media/iy5fc40v/01_aprendizaje-en-escuela.pdf)

Pecci, M., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). El juego en el desarrollo infantil. En M, Pecci., T, Herrero., M, López. y A, Mozos. (ed.), *El juego infantil y su metodología*. (30-38). Mc Graw Hill.

PERAJ MÉXICO (2021). *Se parte del cambio. Inspirando futuros*. <https://www.peraj.org/index.html>

PERAJ-UPN (2022). *Áreas de desarrollo PERAJ. Generación 2022-2023*. [Presentación de PowerPoint]

Pérez, H., Pérez, J., López, L. y Caballero, C. (2013). *Comunicación y atención al cliente*. (1a ed.) McGrawHill Education. <http://calameo.download/006136136e9e10bc4e7a1>



- Pichardo, A. (2013). *Teorías del desarrollo humano*. Universidad Nacional Autónoma de México. Colegio de Ciencias y Humanidades. <https://www.rua.unam.mx/portal/recursos/ficha/6699/teorias-del-desarrollo-humano>
- Pieterse, M. (2005). *Jugar y aprender*. (1a ed.) Paidós.
- Pugmire, S. (1996). El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación. (1a ed.) Narcea.
- Quecedo, R. y Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, (14), 5-39. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>
- Rengifo, P. S. (2019). *Socialización a través del juego en niñas y niños Shipibos en una escuela primaria del Distrito de Iparía, Ucayali*. [Tesis para obtener el título de Licenciado en Educación Primaria Intercultural Bilingüe, Universidad Peruana. Cayetano Heredia]. UPCH. <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/8543>
- Rizo, M. (2004). La comunicación como base para la interacción social. Aportaciones de la comunicología al estudio de la ciudad, la identidad y la inmigración. *Contemporánea*, (3), 53-71. [http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_03/contemporanea\\_n03\\_06\\_garcia.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_03/contemporanea_n03_06_garcia.pdf)
- Rocher, G. (1990). *Introducción a la Sociología general*. (1a ed.) Herder.
- Román, B. (2017). *El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en educación infantil*. [Tesis de grado, Facultad de Educación de Palencia Universidad de Valladolid]. Uvadoc. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/26561>
- Sabariago, M. (2009). La investigación educativa: Génesis, Evolución y Características. En R, Bisquerra. (1a ed.) *Metodología de la investigación educativa* (50-88). La Muralla.

[https://www.academia.edu/38170554/METODOLOG%C3%8DA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_EDUCATIVA\\_RAFAEL\\_BISQUERRA\\_pdf](https://www.academia.edu/38170554/METODOLOG%C3%8DA_DE_LA_INVESTIGACION_EDUCATIVA_RAFAEL_BISQUERRA_pdf)

Sáenz, N. (2014). *Ludoteca infantil jugando aprendo*. [Informe para obtener el grado académico y título de Licenciada en Educación Inicial y Preprimaria de la Universidad Rafael Landívar]. Biblioteca Landivariana. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Saenz-Nancy.pdf>

Salazar, M. (s.f.). *Sistemas autopiéticos de comunicación y la improbabilidad de comunicar: aportes conceptuales de Niklas Luhmann sobre las organizaciones*. [https://www.abrapcorp2.org.br/anais2008/gt1\\_salazar.pdf](https://www.abrapcorp2.org.br/anais2008/gt1_salazar.pdf)

Sánchez, M. (2018). La familia como agente de socialización. *RedEduca*. <https://redsocal.rededuca.net/familia-agente-socializacion>

Sandín, M. (2003). *Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones*. (1a ed.) McGRAW-HILL

Secretaria de Educación Pública [SEP] (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Plan y programas de estudio para la educación básica*. (1a ed.) [https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/10933/1/images/Aprendizajes\\_clave\\_para\\_la\\_educacion\\_integral.pdf](https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/10933/1/images/Aprendizajes_clave_para_la_educacion_integral.pdf)

Secretaria de Educación Pública [SEP] (2022). *La Nueva Escuela Mexicana. Plan de Estudios de la educación básica*. (1a ed.) <https://drive.google.com/file/d/1EpLpsWWUfq7eDXNfej66knMREJd2nkvX/view>

Shaffer, H. (2000). *Desarrollo Social*. (1a ed.) Siglo XXI.

Siguan, M. (1979). La actualidad de H. Wallon. *Infancia y aprendizaje*, (8), 83-92. <https://revistes.ub.edu/index.php/Anuario-psicologia/article/view/9437/12198>

Simkin, H. & Becerra, G. (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, vol. XXIV (47), 119-142. <https://www.redalyc.org/pdf/145/14529884005.pdf>

- Solís, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, vol. 4 (7), 44-51. <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/11>
- Suriá, R. (2010). Tema 2. Socialización y desarrollo social. En Suriá, R. (ed.), *Psicología social (sociología)* (3-4). Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/TEMA-2-SOCIALIZACION-Y-DESARROLLO-SOCIAL.pdf>
- Torres, C. (2010). La comunicación y el lenguaje. Temas para la educación. *Federación de Enseñanza de CC. OO de Andalucía*, (1). <https://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=5294&s=5&ind=233>
- Urive-Echeverría, G. (2006). Algunas consideraciones acerca de las habilidades comunicativas. *Luz. Educar desde la ciencia*, vol. 5 (4), 1-14. <https://www.redalyc.org/pdf/5891/589165888010.pdf>
- Van Manen, M. (2003). Investigación educativa y experiencia vivida. Ciencia humana para una pedagogía de la acción y la sensibilidad. Colección Idea Universitaria-Educación.
- Vander Zanden. (1986). *Manual de Psicología Social*. (1era. ed.) Paidós.
- Venegas, F; García, M. y Venegas, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. (2a. ed.) IC. <https://es.everand.com/read/494616621/El-juego-infantil-y-su-metodologia-SSC322-3#>
- Yubero, S. (2004). Socialización y aprendizaje social. En D, Páez., I, Fernández., S, Ubillos. y E, Zubieta. (1a ed.) *Psicología social, cultura y educación*. (796-820). Pearson Educación.