

LA METODOLOGÍA LÚDICO CREATIVA: UNA ALTERNATIVA DE EDUCACIÓN NO FORMAL

Ponencia presentada en el Congreso de Cartagena de Indias Julio-96 por:
Marielos Murillo Rojas

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es parte de una investigación que se realizó en la Universidad de Costa Rica sobre la importancia del juego y la recreación para el desarrollo integral del ser humano.

Este estudio concluyó en el mes de diciembre de 1995 y el propósito fue presentar una propuesta de educación no formal para niños de niveles socioeconómicos bajos.

Esta propuesta está basada en la metodología lúdico creativa que se ubica dentro de un concepto de aprendizaje interactivo, donde el niño aprende mediante el juego y los juguetes, pretende fomentar el pensamiento creativo, promover procesos de descubrimiento, la experimentación, la imaginación y a la vez partir del análisis de la realidad sociocultural que rodea al niño.

Este proyecto tiene el propósito de ofrecer una alternativa educativa y de recreación que podría aliviar la carga social ante la que se enfrentan algunos niños al proporcionarle oportunidades de juego. "Jugar en este sentido es una escuela para la vida y para la paz. Es la forma más cálida de aprendizaje, de socialización y de aprendizaje, de socialización y de convivencia". (Zeledón y Vicaroli, 1988:76).

Sobre la actividad lúdica Martha Llanos afirma: " A través del juego, el niño expresa su inconformidad o satisfacción con el mundo que percibe y recrea las condiciones para que sus necesidades sean colmadas. Es una posibilidad para superar carencias y construir un mundo mejor" (Llanos, 1988:26).

El infante jugando expresa sentimientos, ideas y fantasías, descubre su esquema corporal, su capacidad de movimiento, la forma de relacionarse con los demás, conoce los objetos que rodea el ambiente, su cultura y su mundo; desarrolla su creatividad y estimula la expresión corporal, oral y gráfica. En esta dinámica donde se mezcla realidad y fantasía el niño va encontrando su propia identidad (Dinello,1989).

LA METODOLOGÍA LÚDICO-CREATIVA

La metodología lúdico-creativa ha sido difundida desde la década de los 80 por el Dr.Raymundo Dinello. En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

El juego, esta sencilla palabra representa un sinnúmero de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos. Su valor es incalculable. Para quienes lo practican, la vida se hace más placentera; aquellos que lo menosprecian se deshumanizan; para quienes lo conocen y se les limita el derecho a jugar, la existencia resulta dolorosa. (Umaña, 1995:7).

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

De acuerdo con Willi Vogt (1979:20): " El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia".

Se puede considerar el juego como sinónimo de recreación, que brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad en una forma placentera, produciendo en él alegría y bienestar.

El juego, desde el punto de vista individual o grupal, representa un excelente medio terapéutico, que permite al ser humano manifestar sentimientos acumulados de frustración, agresión, inseguridad, tensión, entre otros, en lugar de reprimirlos, contribuyendo así al fortalecimiento de su personalidad.

Por otra parte los juegos y juguetes creados por los mismos pueblos benefician las características étnicas y sociales del lugar, lo cual refleja y fortalece su propia identidad cultural.

Seda (1973) y Céspedes (1987) coinciden en la idea de que la recreación reúne tres características primordiales:

- **Voluntariedad:** Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia.
- **Satisfacción inmediata y directa:** Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica.
- **Autoexpresión:** Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Con respecto a los tipos de recreación, Zully Vega (1991) considera que ésta puede ser:

- **Activa:** Introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas. Ejemplos de estos tipos de recreación son: Culturales como la pintura y la música, y los físicos como los juegos y los deportes.

Pasiva: La persona es un observador de la actividad recreativa de otros.

Entre éstos se encuentran: Culturales como escultura y teatro, físicos como los espectáculos deportivos.

Cabe rescatar que tales tipos de recreación se ven afectados tanto en forma positiva como negativa por algunos factores; según Céspedes (1987) algunos de éstos son: el cambio

demográfico, el crecimiento urbano, la automatización de la industria y el cambio tecnológico, el ambiente sociocultural y los factores económicos.

Sin embargo, el contexto sociohistórico de la sociedad actual -cuyo desarrollo se basa principalmente en avances científicos, tecnológicos y expansión económica- brinda cada vez menos oportunidades para la recreación por no fundarse, como señala Llanos (1988) "en los principios de lucro y producción". En este sentido, se limitan los espacios destinados al juego, se masifican las actividades recreativas, se populariza la idea equivocada de que el juego implica una pérdida de tiempo. Para cierta parte de la población infantil estos obstáculos no son suficientes; las circunstancias en las que viven les permiten responder a su naturaleza creadora y hacer una realidad el derecho al juego. Otros infantes no poseen tanta suerte; para los niños trabajadores de la calle, las limitantes que establece la sociedad capitalista y las pobres condiciones en las que viven, les exigen renunciar a tal derecho.

Este panorama aniquila su posibilidad de lograr un sano desarrollo, perpetuando así la desigualdad social y propiciando la criminalidad.

La misma sociedad es responsable de los males que la aquejan, por eso el hecho de buscar la solución a esta problemática resulta beneficioso para todos. En este sentido, urge crear espacios destinados para el juego que favorezcan tanto a los niños con mayores oportunidades de desarrollo, como también a aquellos que viven en condiciones de riesgo social.

El presente documento propone como alternativa viable la juegoteca, donde se emplea la metodología lúdico creativa. En un centro de recreación como este, es una realidad el derecho al juego sin distinción de raza, religión, color, clase social o edad. Todos los participantes se benefician de uno u otro modo.

Willi Vogt (1979:20) afirma: " Si un niño aprende a entregarse a juegos fructíferos y exigentes, existen buenas posibilidades de que sea, más adelante, un adulto capaz de aprovechar su fuerza vital y su libertad."

La propuesta que se presenta a continuación se desarrolla según los siguientes apartados:

- 1) Diagnóstico comunitario, indispensable para la creación de una juegoteca.
- 2) Un plan de incentivación de la comunidad.
- 3) Funcionamiento de la juegoteca en sus tres aspectos más importantes: el niño, el adulto y el juego.
- 4) Materiales y recursos que pueden emplearse.
- 5) Sugerencias de algunas actividades y juegos.
- 6) Ubicación de la juegoteca.
- 7) Distribución del espacio interno y externo.
- 8) Sugerencia de un reglamento para el funcionamiento de la juegoteca.
- 9) Evaluación formativa de la puesta en práctica de la juegoteca.

La propuesta va dirigida a toda aquella persona responsable e interesada en dar a los niños la oportunidad de recrearse educativamente: ministerios, municipalidades, asociaciones solidaristas, asociaciones de desarrollo, barrios, escuelas, etc.

FUNCIONAMIENTO DE LA JUEGOTECA - EL NIÑO, EL ADULTO, EL JUEGO.

Nylse Silva (1994:13) define a la ludoteca o juegoteca como: "un espacio donde los niños y los adultos van para jugar libremente, como todo un estímulo a la manifestación de sus potencialidades y necesidades lúdicas. En este espacio existen muchos juegos variados y diversos materiales que permiten la expresión de la creatividad".

Para Dinello (1988:41) la ludoteca es:

"Un espacio lúdico, un mundo real transformado cada día por la imaginación de niños jugando. La ludoteca ofrece todo de juguetes, pero principalmente, es un ambiente de libertad lúdico creativa. Las ludotecas son un espacio para favorecer la expresión de cada participante donde a través de actividades múltiples, tanto los niños como los adultos que los acompañan se divierten con toda espontaneidad, al tiempo que se descubren y estructuran como personas, son un espacio de socialización creativa."

Ambos autores enfatizan la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de los niños; y consideran indispensable contar con un espacio de expresión, libertad y espontaneidad en los juegos y juguetes para favorecer la creatividad.

En este "espacio lúdico", tanto Dinello como Silva consideran que es importante la relación del niño con el adulto. Sin embargo, Dinello destaca la naturalidad que surge en esta interacción, beneficiándose tanto uno como otro en su desarrollo socioafectivo.

ORGANIZACIÓN DE UNA JUEGOTECA

Elena Bautista (1995) afirma que no existe un modelo único de juegoteca; algunas se realizan al aire libre (en una plaza o en un parque por ejemplo). Existen también otras en lugares cerrados (como en bibliotecas o escuelas).

En las ludotecas llevadas a cabo al aire libre, los encargados y los miembros de la comunidad organizan diversas actividades como juegos tradicionales, música, títeres, mimo, teatro, actividades artísticas, etc. y se proyectan hacia el pueblo. Dinello (1988) menciona que las ludotecas funcionan como parte de un centro sociocultural para el barrio y basándose en esta premisa fue que nació en la ciudad de Uveraba (en el Centro-este de Brasil) el "Circo do Povo" o "Circo del Pueblo".

Según Bautista (1995), las ludotecas como anexos a jardines preescolares se ubican generalmente, cerca de la zona de juego. Aquí el espacio físico se organiza en diferentes ambientes al alcance de los niños (música, teatro, máquinas, material de desecho, ciencias y otros).

Son áreas de trabajo libre, donde el adulto está ahí solo por si se le necesita; el niño es quien pone las reglas. Estas ludotecas funcionan con horarios definidos. En éstas participan padres u otros adultos, inclusive ancianos invitados; todos pueden confeccionar juguetes y participar en diferentes talleres.

Básicamente la juegoteca debe seguir los siguientes principios:

- 1) Respetar los intereses de los niños durante el juego.
- 2) Mostrar interés por las iniciativas de los infantes.
- 3) Promover el juego libre y creativo.

- 4) Planificar actividades complementarias que promuevan el amor a la cultura de su pueblo.
- 5) Planificar actividades que contemplen aspectos recreativos, físicos, intelectuales, emocionales y afectivos.
- 6) Posibilitar situaciones afectivas, reflexivas, de descubrimiento y análisis por medio del juego y la recreación.
- 7) Favorecer la relación entre los niños en un ambiente de intercambio educativo.

Asimismo, el trabajo en la juegoteca debe incluir los siguientes aspectos:

- ◆ Juegos dirigidos, con reglas implícitas, basándose en el respeto mutuo y la cooperación.
- ◆ Juegos libres, bajo la idea del juego por el placer del juego.
- ◆ Talleres.
- ◆ Charlas.
- ◆ Juegos tradicionales.
- ◆ Actividades comunitarias, como teatro, danza, canto y campañas de educación ambiental.

Las actividades deben basarse en la vivencia de experiencias lúdicas, utilizando diferentes formas de expresión corporal, plástica, mecánica, literaria, etc.; deben estimular el pensamiento creador, flexible, autónomo y reflexivo.

Debe ser un sistema de educación no formal en el cual el trabajo sea participativo y logre el interés por la ciencia, la tecnología y la cultura.

La juegoteca ha de estar dirigida por personas que no solo estén interesadas, sino que se comprometan a ser guías, a conocer a los niños y a incentivar en ellos los juegos educativos.

LOS LUDOTECARIOS O JUEGOTECARIO

Los ludotecarios son las personas encargadas de guiar la actividad lúdica que se lleva a cabo en la juegoteca. Deben ser profesionales en pedagogía, o al menos tener estudios en ciertas áreas como arte, teatro, literatura, etc.; además, deben ser personas que disfruten de la compañía de los niños, que entiendan su mundo e incluso que se introduzcan de una manera activa; han de ser personas con gran sensibilidad personal hacia la cultura.

De igual manera, los juegotecarios deben ser personas alegres, creativas y dinámicos, que se relacionen espontáneamente con los niños y que se acoplen a sus intereses y necesidades.

El juegotecario también debe procurar establecer relaciones positivas entre los niños; su trabajo va más allá del tiempo que pasa con los infantes, ya que necesita preparación (en especial si es en grupos), de manera que el usuario disfrute de las actividades tanto individuales como grupales.

Los padres y las madres pueden participar de las actividades que se planifican y colaborar en la confección de materiales y actuar como animadores apoyando a los niños.

El juegotecario buscará la participación de los infantes pero sin exigirlos; proponiendo estímulos lúdicos que sugieran más opciones de desarrollo.

EL ADULTO

En una juegoteca, el adulto ocupa un papel fundamental dentro del desarrollo del niño a quien acompaña; por tal razón, además de conocer la importancia del juego para motivarlo y apoyarlo también debe participar activamente.

Llanos (1988) coincide con Dinello y afirma: "el juego no sólo compete y beneficia al niño, también el adulto enriquece su visión del mundo y encuentra nuevas formas de expresar sus opiniones y sentimientos"; la misma autora añade, además, que la "pérdida o negación de capacidad lúdica nos frena o retrasa la interacción o el crecimiento personal".

En las sociedades capitalistas, en las cuales la producción ocupa un lugar primordial, el adulto está inmerso en un mundo agitado y lleno de preocupaciones y responsabilidades. Esto conlleva dejar de lado el crecimiento personal, al tener que cumplir con diversas funciones de trabajo y asumir al mismo tiempo diferentes papeles, por ejemplo : mujeres que laboran y son jefas de hogar. Por lo tanto, la persona no dedica el tiempo necesario para explorar y descubrir el mundo de la fantasía que supuestamente ya experimentó en una etapa de su vida.

Tampoco considera que ese mundo lo puede llevar a expresar sentimientos libremente, percibir la realidad de una manera distinta y establecer relaciones diferentes con otras personas y con la naturaleza e incluso con la misma sociedad.

Consciente de que ésta no es una tarea fácil para el adulto, la juegoteca ofrece la oportunidad para que aprenda del niño y establezca las relaciones necesarias para que paulatinamente vaya cambiando esta forma de pensar y se introduzca en el mundo infantil. Sin embargo, como afirma Llanos (1988): "no es algo que se consigue de una vez, sino que exige un cambio de actitud y una ejercitación permanente".

EL NIÑO

Llanos (1988) sostiene que dentro de la actividad lúdica en la que está inmersa la ludoteca, el niño es visto como una unidad "biopsicosocial", y como tal, se le prepara un ambiente propicio para el desarrollo de su potencial físico, emocional e intelectual, con elementos que interactúan y que van modelando a las futuras generaciones y a la sociedad.

El niño es el protagonista principal de una juegoteca. Todo el ambiente se organiza de acuerdo con sus necesidades e intereses; es él quien va a crear, actuar y dar las pautas por seguir en ese mundo lúdico.

El desarrollo del pensamiento autónomo se logra no tanto por lo que el niño hace, sino por cómo lo hace. El puede efectuar asociaciones físicas, matemáticas o científicas. De acuerdo con Chaves (1990) es por medio del juego que el infante se realiza en la juegoteca, utilizando a su modo materiales de desecho, logra organizar su entorno creativamente.

Así, la capacidad creadora se desarrolla no tanto por las habilidades naturales, sino de acuerdo con las posibilidades que se le brindan para potenciarlas.

En una juegoteca, el niño puede aprender de su propia acción y a su propio ritmo.

EL JUEGO

Tradicionalmente en las sociedades occidentales, según Llanos (1988), el juego era visto como una actividad poco seria, carente del sentido de la realidad y limitado en cuanto al trabajo que implica; únicamente le era reconocido en algunos casos, su valor social.

Asimismo, Mc. Luhan, señalado por Llanos, comenta que dentro del sistema capitalista e industrializado, no se proporciona el tiempo necesario para el juego, y se evitan muchas de las condiciones que acompañan a esta actividad, por ejemplo, se obstaculiza el desarrollo de la creatividad, el descubrimiento, la incertidumbre, etc. El mismo autor afirma que: "el mundo del juego es necesariamente un mundo de incertidumbre y descubrimiento a cada instante, mientras que la ambición del burócrata y del constructor de sistemas es tratar solamente de las conclusiones determinadas".

Claramente hemos visto que la sociedad se ha encargado de crear barreras muy fuertes entre lo productivo y lo lúdico, restándole importancia al segundo aspecto y evitando directa o indirectamente el tiempo que éste requiere, sustituyendo las necesidades de juego y creación sobre todo con medios como la televisión y los juegos electrónicos.

Para Dinello (1988) el juego en una ludoteca es visto como un mundo de aventuras lúdico - creativas; un mundo que va a servir para conocerse mejor a sí mismo y para exteriorizar esa forma de ser, de pensar y de sentir de cada persona.

El juego brinda un ambiente de libertad creadora por medio de la cual se puede explorar el mundo circundante; un ambiente que permite "enfrentamientos y colaboraciones, antagonismo y cooperación"; un ambiente que en forma placentera facilita la toma de decisiones como salir de la pasividad, crear reglas e ir adquiriendo independencia, por ejemplo, al administrar el tiempo de juego y los juguetes.

Por lo general, se asocia sólo con diversión; sin embargo, muchos comportamientos sociales y económicos contienen elementos característicos del juego. En este sentido, "el juego implica educar para la vida".

Es la mejor forma de aprendizaje, desarrollo, socialización y convivencia.

De acuerdo con Dinello (1988), la actividad lúdica en una juegoteca busca el crecimiento no programado que reúne a varias generaciones y que favorece la identificación cultural y la formación de valores sociales.

Es un descubrimiento del mundo que le permite a las personas ser ellas mismas.

En esta investigación, se considera que el juego es indispensable para el desarrollo sano de todo individuo; a partir de éste se obtienen beneficios en el ámbito personal y en el social. En el aspecto individual es necesario para el desarrollo físico, emocional y mental, además para ejercitar la capacidad creadora, enfrentar diferentes problemas y para conocerse mejor a sí mismo. En el plano social el juego permite al niño conocer y desenvolverse en su mundo circundante.

De igual manera, constituye un puente que permite la unión y la comunicación entre los niños y los adultos. Es un medio por el cual estos dos mundos (muchas veces muy distantes) se acercan produciendo beneficios, tanto en uno como en el otro.

En la juegoteca se da especial atención al juego sobre el juguete; sin embargo, éste debe ser el detonante del juego, pues por medio del material se fomenta el pensamiento creador, los procesos de descubrimiento y de experimentación; además, se puede utilizar como medio terapéutico para resolver conflictos de personalidad de algunos niños que viven en condiciones de riesgo social.

El juego es parte vital de la vida del ser humano, enseña a descubrir el mundo, favorece la socialización, promueve la creatividad, implica diversión, es una necesidad natural que representa un proceso educativo no formal.

MATERIALES Y RECURSOS

La juegoteca se considera como un mundo de fantasía que aprovecha el entretenimiento para acercar al niño a su realidad; para cumplir con esta función utiliza una serie de materiales y recursos que estimulan, propician y enriquecen toda esa actividad lúdica, invitando a explorar e interactuar y muchas veces le sirven como punto de partida. El juguete es el elemento primordial de este lugar.

EL JUGUETE

El juguete no es un fin en sí mismo, sino un medio del cual se vale el niño para jugar, y como tal, debe cumplir con el requisito esencial de ser interesante y estimulante para sus usuarios. Según Silva (1994:29), los juguetes funcionan como "alimentos que nutren la actividad lúdica", y que además la enriquecen y fortalecen en diferentes ámbitos del desarrollo humano, por ejemplo, para Michelet mencionado por Díaz-Salado (1987:65), son cinco los parámetros de la personalidad que se desarrollan mediante la recreación con el juguete: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad.

En la Universidad para la Paz, Programa: "EL NIÑO, EL JUEGO Y LA PAZ" (1987), al juguete se le da la función de "orientar los contactos que a través suyo el niño va a establecer con la realidad material y social que vive". Al respecto, Dinello (1988) considera que los juguetes sirven como instrumentos estimuladores por medio de los cuales se lleva a cabo la actividad lúdica, adquieren el papel de mediadores entre los infantes y su desarrollo emocional, social y físico, ya que activan ese chispazo que permite la liberación de todo un gran potencial que está inmerso dentro de cada uno.

Según el programa "El niño, el juego y la paz ", los juguetes son objetos facilitadores para desarrollar "los proyectos de juego" de los cuales se desprende esa actividad física, emocional, cognoscitiva y social, presentada por el niño; desde este punto de vista, el juguete se entiende como cualquier material que se encuentre en el entorno y sirva para darle sentido a la actividad que se realice en un momento determinado, sin importar el uso específico que se le pueda dar en otras situaciones.

Los autores mencionados anteriormente coinciden en que el juguete no es un fin en sí mismo, sino que más bien es un medio para lograr muchos propósitos y que puede facilitar u obstaculizar el desarrollo del niño. De igual manera, es relevante destacar que todos estos

materiales o juguetes son agentes de socialización, por medio de los cuales se interiorizan valores y creencias y que en muchas ocasiones permiten oportunidades para establecer las relaciones necesarias para integrarse en un grupo.

En este proyecto, el juguete es todo aquel objeto que facilita la actividad lúdica del niño, y que lo motiva a darle sentido; es el objeto que en un momento preciso es utilizado para que en forma directa o indirecta los niños desarrollen su creatividad, estimulen su crecimiento físico, social, intelectual y emocional; es el objeto por medio del cual se establecen relaciones interpersonales que promuevan la formación de valores como el compañerismo y la solidaridad; también brinda posibilidades de diálogo o motiva para resolver problemas y tomar decisiones. Es el objeto que acerca al niño a vivir su realidad.

En una juegoteca se recomiendan los materiales o recursos elaborados dentro del centro, incluso por los mismos niños; estos objetos son de gran valor, ya que al participar en su confección se crea una identificación con el lugar y con el ambiente, y se propicia una mayor motivación e interés. Además al convertirse en "constructores de sus propios juguetes" se les va a elevar el sentimiento de autoestima y de superación personal.

De igual manera, la creación de los juguetes es una forma efectiva y económica (sobre todo si se utiliza material de desecho) de aumentar la cantidad y variabilidad de objetos y, por ende, las posibilidades de juego. Díaz-Salado (1987:25) considera que si "el juguete es una imitación, una representación de la realidad", ¿por qué no utilizar elementos de la vida cotidiana y transformarlos en juguetes?

Al utilizar todo este tipo de materiales se evita el desperdicio, y se frena, en cierta medida, las ideas consumistas por las que constantemente la sociedad se ve bombardeada. En la juegoteca, la creación de juguetes permite la posibilidad de confeccionar materiales que estimulen los juegos tradicionales, favoreciendo la transmisión de cultura de una generación a otra. Esta labor estará a cargo de los juegotecarios que también pueden solicitar colaboración a personas de la comunidad (amas de casa, personas pensionadas, ebanistas o carpinteros).

En este lugar también se incorporan juegos donados por personas que quieran apoyar el proyecto o traídos por los niños como una colaboración.

Existen juguetes industriales que son elaborados en las diferentes fábricas, basándose en procesos muy complicados y en cantidades masivas.

Estos materiales presentan algunas ventajas como la calidad del diseño, la belleza del colorido, la utilización de diferentes recursos plásticos, la durabilidad del material y la presencia de detalles muy atractivos.

Sin embargo, según La Universidad para la Paz en el programa EL NIÑO, EL JUEGO Y LA PAZ (1987), algunos cuentan con ciertas desventajas como el hecho de no permitir variaciones en el mismo juego, disminuyendo en gran parte el desarrollo de la creatividad; también se menciona que a veces son muy delicados y se descomponen fácilmente, lo que puede provocar, por tal razón sentimientos de desilusión o de culpa. Díaz-Salado (1987:24) afirma además que a menudo son "poco originales, alienantes e impiden el verdadero juego, reduciéndolo a observación y pasividad; juguetes destinados a niños cuya finalidad es interiorizar los papeles que la sociedad destina a la mujer (ama de casa u objeto de belleza) y al hombre (como ser duro, fuerte y agresivo).

Por lo tanto, es importante considerar que no todos estos artículos son apropiados para formar parte de la juegoteca; por ejemplo, se deben eliminar los que son muy frágiles o poco durables, los muy pequeños, los que fomentan la guerra y la violencia y los que no son seguros para el niño; en este sentido se ha de verificar el buen acabado del juguete, que no contenga puntos que puedan herir a los niños, que no destiñan, que no sean tóxicos, que no posean piezas muy pequeñas que los niños puedan tragárselas o introducirse las por la nariz o por los oídos y que no estén empacados en bolsas plásticas para evitar una posible asfixia.

Por otro lado, al prescindir de juguetes bélicos se pretende evitar que el niño se acostumbre a la violencia y fomentar la búsqueda de soluciones para sus problemas de una manera más civilizada, contrarrestando en cierta medida, ese mundo tan agresivo en el que está inmerso.

Silva (1994:43) afirma, además que en una juegoteca no es conveniente tener computadoras, ya que no permiten el desarrollo de la creatividad ni fomentan la socialización, y aunque muchas veces pueden propiciar una actividad muy racional, son también muy solitarias. De igual manera, los juegos electrónicos producen un constante desafío por interactuar con una máquina, provocando un alto grado de estrés que puede ser muy perjudicial. Incentivan al niño, esencialmente con botones y teclas que no permiten reflexionar sobre diferentes formas de solucionar un problema. Además, es muy frecuente encontrar en ellos mucha violencia, que estimula la idea de matar, explotar y destruir.

Sin embargo, si existen los medios para disponer de computadoras en la juegoteca no se debe negar tal oportunidad, siempre y cuando se elijan programas que no limiten la creatividad y no fomenten la agresión, como por ejemplo el programa educativo "Logo-Writer". Para Díaz-Salado (1987:26) es favorable la utilización de vídeos dentro de la juegoteca, en el sentido de que se motiva y refuerzan trabajos a largo plazo, se mejora la calidad de las actividades al estimular la observación, el análisis, la crítica constructiva y la búsqueda de soluciones en forma grupal; además de que familiariza al niño con la imagen. Por tanto, en la propuesta de juegoteca, se acepta la utilización de vídeos, siempre y cuando sean interesantes, su mensaje sea positivo y no se abuse de esa actividad.

Silva (1994:46) menciona ciertas precauciones que se deben tener presentes con los juguetes antes de colocarlos en circulación y de ser utilizados por los niños.

Analizar el juguete: estudiar si puede despertar el interés del niño, si invita a experimentar nuevas formas de jugar aumentando la posibilidad de desarrollo y adquisición de conocimientos que los diferentes materiales ofrecen.

- ◆ Examinar el artículo: que no sea peligroso o nocivo.
- ◆ Observar su funcionalidad.
- ◆ Hacer un registro de éste.
- ◆ Asegurarse de que el empaque sea durable y funcional.

Retomando este último punto, es importante tener en cuenta que el empaque de un juguete, puede desvalorizarlo, o por el contrario tomarlo muy atractivo para el niño; además de que una buena caja proporciona y estimula el hábito de utilizar el juego, guardarlo y al mismo tiempo favorece su conservación. Silva (1994) considera que en una juegoteca, la belleza y el orden son dos valores fundamentales, tanto los juguetes como sus empaques deben ser

agradables, coloridos y atrayentes. Es importante reforzar las esquinas de las cajas con papel adhesivo transparente para que se protejan y no se altere la apariencia, las piezas pequeñas de armar pueden acondicionarse en cajitas plásticas transparentes

Existen tres aspectos importantes que se deben considerar en cuanto a las cajas de los juguetes:

Motivación y coherencia: el empaque debe motivar a jugar, tener un atractivo y llamar la atención de una manera que invite al niño a explorar ese juguete.

Funcionalidad: la caja debe cumplir con ciertas características que permitan organizar más fácilmente cada juguete; por ejemplo, puede contar con divisiones para repartir las piezas pequeñas, ayudando además a que se lleve una secuencia y un orden lógico, de manera que la organización de los juegos se pueda transformar en una actividad con un inicio, un desarrollo y un final, que permita la sensación de haber cumplido con una tarea.

Durabilidad: es determinante para la conservación del juguete y aumenta su vida útil. Las cajas de madera son una opción recomendable.

Algunas útiles y prácticas para confeccionar los empaques son:

- ◆ Se pueden forrar las cajas de zapatos con papel adhesivo, tela o papel de regalo.
- ◆ Empaques de los alimentos congelados para guardar piezas pequeñas de los juegos de armar, juguetes plásticos, fichas, etc.
- ◆ Aprovechar las garrafas de plástico que se cortan y se les pone una tira de papel adhesivo o cinta adhesiva para electricidad.
- ◆ Utilizar cartón grueso para hacer cajas de acuerdo con tamaños de los juguetes que se quieran guardar (Silva, 1994).

La conservación y el mantenimiento de los juguetes son tareas importantes, las cuales permiten a los niños participar activamente; también cultivan el desarrollo de hábitos como el orden y el cuidado del ambiente e incentivan la idea de valorar el material destacando que todas las piezas son parte importante.

En la juegoteca es recomendable disponer de un día y un horario específico para reparar juguetes, para crearlos utilizando piezas sobrantes e incluso para lavarlos; de ahí la importancia de disponer de una pila adecuada a la altura de los niños y de un mueble para guardar jabones, cepillos, esponjas y delantales. El hecho de conservar y mantener los juguetes fomenta hábitos de responsabilidad, higiene y orden, además favorece un ambiente agradable.

Todos los juguetes deben contar con una apariencia atractiva y conservarse en buenas condiciones, así mismo deben estar a disposición de los niños. Por ejemplo, los juegos de armar deben ubicarse de manera que los niños puedan verlos y a su vez guardarlos fácilmente; los bloques de construcción por ser más pesados deben colocarse en tablillas más bajas. Para evitar que las piezas de los rompecabezas se pierdan o se confundan han de estar debidamente señaladas con claves (sellos, números o colores) y se pueden colocar en bandejas plásticas. Los juegos de mesa deben estar supervisados y utilizarse en lugares donde se evite la pérdida de las piezas.

Dentro de la disposición de los juguetes conviene reservar un espacio rotulado para los nuevos, con el fin de que puedan ser identificados fácilmente por los niños. De igual manera, se sugiere que algunos se guarden por un tiempo y se vuelvan a sacar después, para lograr la variabilidad del ambiente.

ARCHIVO DE LA JUEGOTECA

Es importante que los juegos estén bien registrados, organizados y clasificados, de acuerdo con los objetivos que se pretendan. Según Silva (1994), es recomendable que cada material cuente con un número escrito en una etiqueta y pegado, facilitando su identificación; incluso se recomienda la utilización de un sistema de catálogo completo, que permita la localización de los juguetes atendiendo a solicitudes como: asunto, tema, contenido, habilidad que se desee desarrollar y edad.

Para obtener mayor información sobre los juguetes existentes en la juegoteca se propone crear un Archivo de Juguetes. En este archivo se organizan todos los juguetes y materiales pedagógicos; además se analizan, clasifican y catalogan de forma tal que se facilite el acceso y se posibilite su ubicación atendiendo las solicitudes específicas.

ACTIVIDADES ESPECIALES

Constituye un puente que permite la unión y la comunicación entre los niños y los adultos. Es un medio por el cual estos dos mundos (muchas veces muy distantes) se acercan produciendo beneficios, tanto en uno como en el otro.

En la juegoteca se da especial atención al juego sobre el juguete; sin embargo, éste debe ser el detonante del juego, pues por medio del material se fomenta el pensamiento creador, los procesos de descubrimiento y de experimentación; además, se puede utilizar como medio terapéutico para resolver conflictos de personalidad de algunos niños que viven en condiciones de riesgo social.

El juego es parte vital de la vida del ser humano, enseña a descubrir el mundo, favorece la socialización, promueve la creatividad, implica diversión, es una necesidad natural que representa un proceso educativo no formal.

MATERIALES Y RECURSOS

La juegoteca se considera como un mundo de fantasía que aprovecha el entretenimiento para acercar al niño a su realidad; para cumplir con esta función utiliza una serie de materiales y recursos que estimulan, propician y enriquecen toda esa actividad lúdica, invitando a explorar e interactuar y muchas veces le sirven como punto de partida. El juguete es el elemento primordial de este lugar.

EL JUGUETE

El juguete no es un fin en sí mismo, sino un medio del cual se vale el niño para jugar, y como tal, debe cumplir con el requisito esencial de ser interesante y estimulante para sus usuarios. Según Silva (1994:29), los juguetes funcionan como "alimentos que nutren la actividad lúdica", y que además la enriquecen y fortalecen en diferentes ámbitos del desarrollo humano, por ejemplo, para Michelet mencionado por Díaz-Salado (1987:65), son cinco los parámetros de

la personalidad que se desarrollan mediante la recreación con el juguete: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad.

En la Universidad para la Paz, Programa: "EL NIÑO, EL JUEGO Y LA PAZ" (1987), al juguete se le da la función de "orientar los contactos que a través suyo el niño va a establecer con la realidad material y social que vive". Al respecto, Dinello (1988) considera que los juguetes sirven como instrumentos estimuladores por medio de los cuales se lleva a cabo la actividad lúdica, adquieren el papel de mediadores entre los infantes y su desarrollo emocional, social y físico, ya que activan ese chispazo que permite la liberación de todo un gran potencial que está inmerso dentro de cada uno.

Según el programa "El niño, el juego y la paz ", los juguetes son objetos facilitadores para desarrollar "los proyectos de juego" de los cuales se desprende esa actividad física, emocional, cognoscitiva y social, presentada por el niño; desde este punto de vista, el juguete se entiende como cualquier material que se encuentre en el entorno y sirva para darle sentido a la actividad que se realice en un momento determinado, sin importar el uso específico que se le pueda dar en otras situaciones.

Los autores mencionados anteriormente coinciden en que el juguete no es un fin en sí mismo, sino que más bien es un medio para lograr muchos propósitos y que puede facilitar u obstaculizar el desarrollo del niño. De igual manera, es relevante destacar que todos estos materiales o juguetes son agentes de socialización, por medio de los cuales se interiorizan valores y creencias y que en muchas ocasiones permiten oportunidades para establecer las relaciones necesarias para integrarse en un grupo.

En este proyecto, el juguete es todo aquel objeto que facilita la actividad lúdica del niño, y que lo motiva a darle sentido; es el objeto que en un momento preciso es utilizado para que en forma directa o indirecta los niños desarrollen su creatividad, estimulen su crecimiento físico, social, intelectual y emocional; es el objeto por medio del cual se establecen relaciones interpersonales que promuevan la formación de valores como el compañerismo y la solidaridad; también brinda posibilidades de diálogo o motiva para resolver problemas y tomar decisiones. Es el objeto que acerca al niño a vivir su realidad.

En una juegoteca se recomiendan los materiales o recursos elaborados dentro del centro, incluso por los mismos niños; estos objetos son de gran valor, ya que al participar en su confección se crea una identificación con el lugar y con el ambiente, y se propicia una mayor motivación e interés. Además al convertirse en "constructores de sus propios juguetes" se les va a elevar el sentimiento de autoestima y de superación personal.

De igual manera, la creación de los juguetes es una forma efectiva y económica (sobre todo si se utiliza material de desecho) de aumentar la cantidad y variabilidad de objetos y, por ende, las posibilidades de juego. Díaz-Salado (1987:25) considera que si "el juguete es una imitación, una representación de la realidad", ¿por qué no utilizar elementos de la vida cotidiana y transformarlos en juguetes?

Al utilizar todo este tipo de materiales se evita el desperdicio, y se frena, en cierta medida, las ideas consumistas por las que constantemente la sociedad se ve bombardeada. En la juegoteca, la creación de juguetes permite la posibilidad de confeccionar materiales que estimulen los juegos tradicionales, favoreciendo la transmisión de cultura de una generación a

otra. Esta labor estará a cargo de los juegotecarios que también pueden solicitar colaboración a personas de la comunidad (amas de casa, personas pensionadas, ebanistas o carpinteros).

En este lugar también se incorporan juegos donados por personas que quieran apoyar el proyecto o traídos por los niños como una colaboración.

Existen juguetes industriales que son elaborados en las diferentes fábricas, basándose en procesos muy complicados y en cantidades masivas.

Estos materiales presentan algunas ventajas como la calidad del diseño, la belleza del colorido, la utilización de diferentes recursos plásticos, la durabilidad del material y la presencia de detalles muy atractivos.

Sin embargo, según La Universidad para la Paz en el programa EL NIÑO, EL JUEGO Y LA PAZ (1987), algunos cuentan con ciertas desventajas como el hecho de no permitir variaciones en el mismo juego, disminuyendo en gran parte el desarrollo de la creatividad; también se menciona que a veces son muy delicados y se descomponen fácilmente, lo que puede provocar, por tal razón sentimientos de desilusión o de culpa. Díaz-Salado (1987:24) afirma además que a menudo son "poco originales, alienantes e impiden el verdadero juego, reduciéndolo a observación y pasividad; juguetes destinados a niños cuya finalidad es interiorizar los papeles que la sociedad destina a la mujer (ama de casa u objeto de belleza) y al hombre (como ser duro, fuerte y agresivo).

Por lo tanto, es importante considerar que no todos estos artículos son apropiados para formar parte de la juegoteca; por ejemplo, se deben eliminar los que son muy frágiles o poco durables, los muy pequeños, los que fomentan la guerra y la violencia y los que no son seguros para el niño; en este sentido se ha de verificar el buen acabado del juguete, que no contenga puntos que puedan herir a los niños, que no destiñan, que no sean tóxicos, que no posean piezas muy pequeñas que los niños puedan tragárselas o introducirse en por la nariz o por los oídos y que no estén empacados en bolsas plásticas para evitar una posible asfixia.

Por otro lado, al prescindir de juguetes bélicos se pretende evitar que el niño se acostumbre a la violencia y fomentar la búsqueda de soluciones para sus problemas de una manera más civilizada, contrarrestando en cierta medida, ese mundo tan agresivo en el que está inmerso.

Silva (1994:43) afirma, además que en una juegoteca no es conveniente tener computadoras, ya que no permiten el desarrollo de la creatividad ni fomentan la socialización, y aunque muchas veces pueden propiciar una actividad muy racional, son también muy solitarias. De igual manera, los juegos electrónicos producen un constante desafío por interactuar con una máquina, provocando un alto grado de estrés que puede ser muy perjudicial. Incentivan al niño, esencialmente con botones y teclas que no permiten reflexionar sobre diferentes formas de solucionar un problema. Además, es muy frecuente encontrar en ellos mucha violencia, que estimula la idea de matar, explotar y destruir.

Sin embargo, si existen los medios para disponer de computadoras en la juegoteca no se debe negar tal oportunidad, siempre y cuando se elijan programas que no limiten la creatividad y no fomenten la agresión, como por ejemplo el programa educativo "Logo-Writer". Para Díaz-Salado (1987:26) es favorable la utilización de vídeos dentro de la juegoteca, en el sentido de que se motiva y refuerzan trabajos a largo plazo, se mejora la calidad de las actividades al estimular

la observación, el análisis, la crítica constructiva y la búsqueda de soluciones en forma grupal; además de que familiariza al niño con la imagen. Por tanto, en la propuesta de juegoteca, se acepta la utilización de vídeos, siempre y cuando sean interesantes, su mensaje sea positivo y no se abuse de esa actividad.

Silva (1994:46) menciona ciertas precauciones que se deben tener presentes con los juguetes antes de colocarlos en circulación y de ser utilizados por los niños.

Analizar el juguete: estudiar si puede despertar el interés del niño, si invita a experimentar nuevas formas de jugar aumentando la posibilidad de desarrollo y adquisición de conocimientos que los diferentes materiales ofrecen.

- ◆ Examinar el artículo: que no sea peligroso o nocivo.
- ◆ Observar su funcionalidad.
- ◆ Hacer un registro de éste.
- ◆ Asegurarse de que el empaque sea durable y funcional.

Retomando este último punto, es importante tener en cuenta que el empaque de un juguete, puede desvalorizarlo, o por el contrario tornarlo muy atractivo para el niño; además de que una buena caja proporciona y estimula el hábito de utilizar el juego, guardarlo y al mismo tiempo favorece su conservación. Silva (1994) considera que en una juegoteca, la belleza y el orden son dos valores fundamentales, tanto los juguetes como sus empaques deben ser agradables, coloridos y atractivos. Es importante reforzar las esquinas de las cajas con papel adhesivo transparente para que se protejan y no se altere la apariencia, las piezas pequeñas de armar pueden ser acondicionadas en cajitas plásticas transparentes. Existen tres aspectos importantes que se deben considerar en cuanto a las cajas de los juguetes:

Motivación y coherencia: el empaque debe motivar a jugar, tener un atractivo y llamar la atención de una manera que invite al niño a explorar ese juguete.

Funcionalidad: la caja debe cumplir con ciertas características que permitan organizar más fácilmente cada juguete; por ejemplo, puede contar con divisiones para repartir las piezas pequeñas, ayudando además a que se lleve una secuencia y un orden lógico, de manera que la organización de los juegos se pueda transformar en una actividad con un inicio, un desarrollo y un final, que permita la sensación de haber cumplido con una tarea.

Durabilidad: es determinante para la conservación del juguete y aumenta su vida útil. Las cajas de madera son una opción recomendable.

Algunas útiles y prácticas para confeccionar los empaques son:

-Se pueden forrar las cajas de zapatos con papel adhesivo, tela o papel de regalo.

- Empaques de los alimentos congelados para guardar piezas pequeñas de los juegos de armar, juguetes plásticos, fichas, etc.
- Aprovechar las garrafas de plástico que se cortan y se les pone una tira de papel adhesivo o cinta adhesiva para electricidad.
- Utilizar cartón grueso para hacer cajas de acuerdo con tamaños de los juguetes que se quieran guardar (Silva, 1994).

La conservación y el mantenimiento de los juguetes son tareas importantes, las cuales permiten a los niños participar activamente; también cultivan el desarrollo de hábitos como el orden y el cuidado del ambiente e incentivan la idea de valorar el material destacando que todas las piezas son parte importante.

En la juegoteca es recomendable disponer de un día y un horario específico para reparar juguetes, para crearlos utilizando piezas sobrantes e incluso para lavarlos; de ahí la importancia de disponer de una pila adecuada a la altura de los niños y de un mueble para guardar jabones, cepillos, esponjas y delantales. El hecho de conservar y mantener los juguetes fomenta hábitos de responsabilidad, higiene y orden, además favorece un ambiente agradable.

Todos los juguetes deben contar con una apariencia atractiva y conservarse en buenas condiciones, así mismo deben estar a disposición de los niños. Por ejemplo, los juegos de armar deben ubicarse de manera que los niños puedan verlos y a su vez guardarlos fácilmente; los bloques de construcción por ser más pesados deben colocarse en tablillas más bajas. Para evitar que las piezas de los rompecabezas se pierdan o se confundan han de estar debidamente señaladas con claves (sellos, números o colores) y se pueden colocar en bandejas plásticas. Los juegos de mesa deben estar supervisados y utilizarse en lugares donde se evite la pérdida de las piezas.

Dentro de la disposición de los juguetes conviene reservar un espacio rotulado para los nuevos, con el fin de que puedan ser identificados fácilmente por los niños. De igual manera, se sugiere que algunos se guarden por un tiempo y se vuelvan a sacar después, para lograr la variabilidad del ambiente.

ARCHIVO DE LA JUEGOTECA

Es importante que los juegos estén bien registrados, organizados y clasificados, de acuerdo con los objetivos que se pretendan. Según Silva (1994), es recomendable que cada material cuente con un número escrito en una etiqueta y pegado, facilitando su identificación; incluso se recomienda la utilización de un sistema de catálogo completo, que permita la localización de los juguetes atendiendo a solicitudes como: asunto, tema, contenido, habilidad que se desee desarrollar y edad.

Para obtener mayor información sobre los juguetes existentes en la juegoteca se propone crear un Archivo de Juguetes. En este archivo se organizan todos los juguetes y materiales pedagógicos; además se analizan, clasifican y catalogan de forma tal que se facilite el acceso y se posibilite su ubicación atendiendo las solicitudes específicas.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

En una Juegoteca se pueden realizar actividades en fechas especiales como por ejemplo, la Navidad, Día de los Parques Nacionales y efemérides. Además, se puede incluir otro tipo de actividades tales como: ferias, veladas, obras de teatro infantil, talleres para confeccionar ropa de muñecas, campamentos o excursiones, campeonatos de ajedrez, damas y rompecabezas.

UBICACIÓN DE LA JUEGOTECA

La Juegoteca representa un lugar que brinda al niño la opción de juego creativo, en un ambiente de entera libertad, lejos de inhibiciones y tensiones, y fortalece el desarrollo de una

personalidad saludable; podrá estar ubicada en un espacio que permita a los niños el libre desplazamiento, la ejecución de actividades individuales y de grupo.

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO DE LA JUEGOTECA

Organización del espacio interno

El espacio interno de la juegoteca ha de estar organizado en áreas de juego, claramente definidas y ubicadas en la periferia del salón, dejando en la medida de lo posible un espacio libre para efectuar actividades de grupo y permitir el desplazamiento por el lugar.

La Juegoteca puede tener una serie de áreas de juego, dependiendo de varios factores tales como: el espacio disponible, las necesidades e intereses de los niños, la cantidad y variabilidad de materiales y recursos; pero ante todo debe contar con la disposición, el interés y la creatividad del encargado por ofrecer al usuario un lugar que permita la recreación como alternativa de desarrollo infantil.

Algunas de las áreas que se pueden organizar son: área de arte, de construcción, de dramatización, de literatura, de juegos tranquilos, de carpintería, de música, de agua y arena, de desecho, científica.

Organización del espacio exterior

Es importante en la juegoteca un espacio amplio (en la medida de lo posible), que facilite el desplazamiento o realización de actividades y juegos, que favorezcan en gran parte la habilidad motora gruesa.

REGLAMENTO GENERAL DE LA JUEGOTECA

Ante la necesidad del cumplimiento de algunas normas, para lograr el funcionamiento y mantenimiento adecuado de la juegoteca, se propone crear un reglamento que definirá lineamientos en cuanto a objetivos, horarios, comportamiento adecuado dentro de esta, uso de sus instalaciones (áreas y materiales), funciones del encargado y consecuencias de irrespeto a las reglas.

EVALUACIÓN

Es necesario realizar una evaluación periódica del funcionamiento de la juegoteca. Esta debe involucrar aspectos tales como los siguientes: frecuencia de asistencia, juegos o actividades libres preferidos por los niños, juegos o actividades organizadas preferidas por los niños, áreas, materiales.

CONCLUSIÓN

En virtud de que en la sociedad costarricense no todos los niños cuentan con las mismas oportunidades de desarrollo, considerando las políticas gubernamentales dirigen la mirada hacia los aspectos económicos y políticos, más que hacia los sociales, y de acuerdo con los resultados obtenidos en la investigación, con respecto a la necesidad de crear centros de recreación infantil, la propuesta anterior sugiere una alternativa viable para llenar el vacío de recreación y darle al juego la relevancia que se merece.

No obstante que esta propuesta no representa la única opción para satisfacer la necesidad de juego, brinda una guía a quienes estén interesados en promover la recreación infantil.

Las sugerencias deben ser adaptadas al contexto social de la comunidad donde se implemente, por la persona o grupo que deseen poner en práctica esta propuesta; con el fin de lograr afinidad entre las actividades que se realicen en la juegoteca y la realidad de los usuarios.

Conforme a lo anterior, Martha Llanos (1988:19) afirma:

"El que partamos del niño, el acercarnos a su realidad y descubrir conjuntamente sus potencialidades, la búsqueda de materiales del medio, el valorar el aporte de la familia y la comunidad, el desarrollar las actividades en el contexto social del niño para transformarlo, serán las directrices que marcarán el rumbo del trabajo encaminado a favorecer el desarrollo infantil".

El mejoramiento de la calidad de vida del ser humano no depende únicamente de su satisfacción material; sino también del crecimiento espiritual, de las relaciones socioafectivas y del acceso a diversas oportunidades que favorezcan el desarrollo integral de su personalidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Badilla, Eleonora y otros. (1987). Reestructuración pedagógica sobre el aprendizaje. San José, Costa Rica: Alma Mater.
- Céspedes Ruiz, Edgar (1987). Principios y técnicas recreativas para la expresión artística del niño. San José, Costa Rica: UNED.
- Chaves Salas, Ana Lupita (1990). Algunas experiencias lúdico creativas que se desarrollan en Costa Rica. San Pedro.
- Dinello, Raimundo. (1989). Expresión Lúdico Creativa. (Temas de Educación Infantil). Montevideo: Nordan.
- Peralta, María Victoria. (1988). El currículo en el jardín infantil. (Un análisis crítico). Chile: ALFA.
- Pérez, R. y otros. (1991). Los procesos de enseñanza de aprendizaje en una sociedad democrática. San José: MEP.
- Seda, José. (1973). Recreación para la vida. Puerto Rico: División Editorial.
- Silva, Nylse H. (1994). Brinquedoteca: Um Mergulho No Brincar. Sao Pablo, Brasil: Maltese.
- UNICEF. Dinello, Llanos, Reyes, Vicarioli, Zeledón y otros. (1988). Juego y Desarrollo: Un Canto a la Libertad. Bogotá, Colombia: Nueva Gente.
- Zeledón, Estrella y Vicarioli Guiliana. (1987). ¿...y el Museo del Niño?. San José, Costa Rica.

AMEI

<http://www.waece.com>
info@waece.com