



UNIVERSIDAD PANAMERICANA

GUADALAJARA

EL JUEGO COMO MEDIO PARA QUE EL EDUCADOR  
DE LA CALLE INCREMENTE AUTORIDAD EN LOS  
NIÑOS DE LA CALLE

CARLA CECILIA VERDUZCO BEJARANO

Tesis presentada para optar por el título de Licenciado en  
Pedagogía con reconocimiento de Validez  
Oficial de Estudios de la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
según acuerdo número 874125 con fecha 18-III-87

Zapopan, Jal., Junio de 1992



49657



**UNIVERSIDAD PANAMERICANA**

**GUADALAJARA**

330  
adef utro

**EL JUEGO COMO MEDIO PARA QUE EL EDUCADOR  
DE LA CALLE INCREMENTE AUTORIDAD EN LOS  
NIÑOS DE LA CALLE**

**CARLA CECILIA VERDUZCO BEJARANO**

Tesis presentada para optar por el título de Licenciado en  
Pedagogía con reconocimiento de Validez  
Oficial de Estudios de la SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA  
según acuerdo número 871125 con fecha 18-III-87

Zapopan, Jal., Junio de 1992

TE  
CLASII: PED 1992 VEL.  
ADQUIS: 49657 4 2  
FECHA: 14/Mayo/03.  
DONATIVO DE \_\_\_\_\_  
\$ \_\_\_\_\_



# UNIVERSIDAD PANAMERICANA

## GUADALAJARA

PROLONGACION CALZADA CIRCUNVALACION PONIENTE No. 49  
CD GRANJA 45010 ZAPOPAN, JAL.  
TELS 21-59-96, 21-09-97 Y 22-53-35

### DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación en la alternativa TESIS titulado EL JUEGO COMO MEDIO PARA QUE EL EDUCADOR DE LA CALLE INCREMENTE AUTORIDAD EN LOS NIÑOS DE LA CALLE.

presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

Atentamente.

EL PRESIDENTE DE LA COMISION

DEDICATORIAS

A DIOS POR TODO LO QUE ME HA DADO.

A MIS PADRES, HERMANOS Y  
FAMILIARES POR SU AMOR, APOYO Y  
COMPRESION.

A MI TIO FRANCISCO ARROYO CHAVEZ  
POR SU AYUDA INCONDICIONAL.

A DON BOSCO, PEDAGOGO QUE A TRAVES  
DE SU CONGREGACION, LOS MAIROS Y  
FE Y VIDA, ME HA MOSTRADO UNA  
OPCION DE VIDA.

A MIS MAESTROS, COMPAÑEROS Y  
AMIGOS QUE CON SU CARIÑO Y EJEMPLO  
ME HAN ENSEÑADO LAS BASES PARA SER  
MEJOR PERSONA Y PARA REALIZARME EN  
MI PROFESION.

# INDICE

## DEDICATORIAS

INTRODUCCION.....	8
-------------------	---

## CAPITULO 1 EL NIÑO DE LA CALLE.

1.1 El niño como persona.....	11
1.2 Las etapas de la infancia.....	14
1.3 ¿Quién es el niño de la calle?.....	16
1.4 La infancia del niño de la calle.....	17
1.5 Cuadro comparativo de la tercera infancia y la tercera infancia del niño de la calle.....	18
1.6 Características del niño de la calle.....	20
1.7 Actividades del niño de la calle.....	23
1.8 Lugares donde viven los niños de la calle.....	25
1.9 Instituciones de ayuda para los niños de la calle en Guadalajara.....	27

## CAPITULO 2 EL JUEGO

2.1 Concepto.....	31
2.2 Evolución del juego.....	33
2.3 Características.....	34
2.4 Objetivos del juego.....	37
2.5 Principios que deben observarse para poner los juegos.....	39
2.6 Recomendaciones para los educadores.....	40
2.7 Tipos de Juegos.....	41

## CAPITULO 3 EL EDUCADOR

3.1 Concepto.....	45
3.2 Tipos de educadores.....	46
3.3 Lugar donde trabajan y funciones que desempeñan...	49
3.4 El educador de la calle.....	51
3.5 El "Mairo" educador.....	55
3.6 Cualidades del Mairo.....	56
3.7 Instituciones que atienden al niño de la calle en Guadalajara.....	58

CAPITULO 4		LA AUTORIDAD.	
4.1	Concepto.....		60
4.2	Los tipos de autoridad.....		63
4.3	Las bases de la autoridad del maestro.....		64
4.4	La autoridad del "Mairo".....		66
4.5	Respuestas de rebeldía del niño de la calle.....		67
4.6	Los niños de la calle y el rechazo a la autoridad.		73

CAPITULO 5		DIAGNOSTICO DE NECESIDADES DE UN CURSO PARA EDUCADORES DE NIÑOS DE LA CALLE SOBRE EL JUEGO.	
5.1	Justificación.....		75
5.2	Definición de la Población.....		75
5.3	Descripción de la Muestra.....		75
5.4	Descripción del instrumento.....		76
5.5	Análisis de datos.....		78
5.6	Conclusiones del diagnóstico.....		86

CAPITULO 6		CURSO DE FORMACION DEL EDUCADOR DE LA CALLE PARA INCREMENTAR SU AUTORIDAD EN EL NIÑO POR MEDIO DEL JUEGO	
6.1	Justificación.....		88
6.2	Objetivo General.....		88
6.3	Objetivos Particulares.....		88
6.4	Objetivos Específicos.....		89
6.5	Temario.....		91
6.6	Tiempo y Lugar.....		92

CONCLUSIONES.....	98
-------------------	----

#### ANEXOS

- ANEXO 1: Guía de entrevista para las instituciones que trabajan con los niños de la calle en Guadalajara.
- ANEXO 2: Explicación de los juegos.
- ANEXO 3: Connotaciones morales del tema.

#### GLOSARIO

#### BIBLIOGRAFIA

# INTRODUCCION

Los niños que viven en la calle son una realidad producto de nuestra sociedad, que en las últimas décadas se ha incrementado en nuestro país, al igual que en otros países latinoamericanos.

Son niños que carecen de todo, están abandonados física, moral y afectivamente; sin embargo, por ser personas humanas tienen derecho a una educación y a una vida digna.

Para poderlos formar es necesario que confíen en una autoridad; pero el niño que vive en la calle, asimila un concepto de "autoridad" (los padres, la policía, la sociedad) que impone normas al menor, sin buscar su formación.

El educador de la calle, para poder formar al niño, debe ganarse una autoridad carismática. Esto se logra por medio del juego que es la actividad propia del niño, ya que en él su relación es espontánea.

El observar que día a día aumentan los niños que andan por las calles en Guadalajara, y considerar que la misión del pedagogo es llevar a toda persona a su formación integral, han motivado que se realice este trabajo; que más que una investigación quiere ser una herramienta del educador de la calle para que por medio del juego gane la confianza y autoridad carismática en el niño.

La estructura de esta investigación académica consta de seis capítulos.

El primero habla del niño de la calle y las instituciones que trabajan con él. En el segundo se habla del juego como instrumento del educador. En el tercer capítulo se analiza las cualidades del educador de la calle. En el cuarto capítulo se presentan los tipos de autoridad especialmente la del Mairo. El quinto y sexto capítulo son la parte práctica. En el quinto se presenta un diagnóstico de necesidades y en el sexto un programa para un curso de formación del educador de la calle para que incremente su autoridad por medio del juego.

La metodología utilizada es una investigación bibliográfica para fundamentar todos aquellos conceptos propios del tema que requieren quedar claros y lograr una mayor comprensión. También se realizó una investigación de campo mediante la observación, entrevistas con las instituciones que atienden a los niños de la calle y aplicación de encuestas a las personas que trabajan con los niños para conocer las necesidades tanto de los niños como de sus educadores.

CAPITULO 1

# EL NIÑO DE LA CALLE

"La verdad es que me siento solo en el mundo... a mis padres, a mis hermanos ya no les importo nada, ya no valgo nada para ellos, tengo que seguir el camino yo solo. En la calle ando, vendo, como, duermo, en la calle me divierto, en la calle gano, pierdo, robo, en la calle vivo; en la calle muero. A veces me siento triste, pero tengo que seguir adelante yo solo..."

Luis 12 años.(1)

### 1.1 El niño como persona .

La niñez es una etapa de la vida de la persona humana. Es un período de desarrollo humano que abarca desde el nacimiento hasta la pubertad (doce o trece años aproximadamente). En la infancia la persona comienza a utilizar y desarrollar su inteligencia y su voluntad, a conocerse y descubrirse como un ser biológico, con sentimientos, sociabilidad, trascendencia. Es el momento para educar a la persona tomando en cuenta todas las esferas; puesto que la niñez es la base para toda la vida.

Como se mencionó anteriormente la infancia es una etapa de la vida de la persona humana, pero, ¿qué es persona? En latín significaba originalmente la *máscara del actor*, se utilizaba esta palabra en sentido figurado puesto que los

---

(1) apud., RONDOLINI Renato "Incorregible" p.27

humanos, a diferencia de los restantes animales son máscaras porque tienen la capacidad para ocultar su vida interior, sus pensamientos, sus conocimientos, sus ignorancias, sus apetitos, sus desganar, etc.

A través de la historia se han dado muchas definiciones de Persona: Filósofos tradicionales, "Substancia Espiritual"; Tomás de Aquino, "lo que es máximamente perfecto en toda la naturaleza"; Boecio, "Substancia natural de naturaleza racional"; Unidad bio-psico-social-trascendente. Al reflexionar sobre que es persona se llega a que es un ser muy complejo y perfectible. Para contribuir a ese perfeccionamiento es necesario conocerla en su esencia.

La persona es un compuesto inseparable de cuerpo y alma. El cuerpo es la parte material y física mientras que el alma (principio de vida) de la persona es la parte espiritual por esto no es sensible directamente, pero sí indirectamente a través del obrar. En el obrar de la persona hay algo inexplicable que el hombre no podría ser si fuera pura materia.(2)

(2) cfr., VALDEZ Silvia "Apuntes inéditos para la materia de Antropología Filosófica"

a) El hombre tiene facultades que en vez de acabarse con el tiempo se perfeccionan (son anorgánicas). Las facultades orgánicas con el tiempo se van acabando.

b) La facultad orgánica tiene un tope y se corrompe con la intensificación de su objeto (la luz muy intensa ciega), en cambio la facultad espiritual no tiene tope se van desarrollando y perfeccionando cada día.

c) El hombre puede captar las cosas que están por encima de la materia (suprasensibles) y para ello debe tener este tipo de facultades. Por ejemplo, en la razón se tiene la idea o esencia de reloj que puede variar desde uno de arena, a uno de pulsera o de pared.

d) Reflexibilidad del espíritu. El hombre puede *conocer* (aspectos externos a su persona) y *conocerse* a sí mismo; querer y quererse, por lo tanto tiene facultades para ello, la inteligencia que conoce y la voluntad para querer.

La persona humana está formada por varias esferas: biológica, afectiva, social, intelectual, trascendental. El desarrollo de cada una de ellas llevan a la persona a SER cada vez mejor persona y a su realización personal. El ser mejor persona no es una tarea que se logra de un día para otro; es un proceso comienza desde la infancia.

## 1.2 Las etapas de la infancia.

INFANCIA: Es el primer período de la vida humana, que se extiende desde el nacimiento hasta la adolescencia. A lo largo de la infancia se desarrollan todas las capacidades: primero mediante el juego y después a través del aprendizaje sistemático en la escuela y en la vida cotidiana. Los aprendizajes tienen lugar en contacto con el adulto y los demás niños; de aquí la importancia de los contactos sociales durante la infancia.

Para estudiar la infancia se ha dividido en tres etapas principales, que más que corresponder a una edad, corresponden a una serie de características propias de cada etapa.

A) *Primera infancia*: Desde el nacimiento hasta la primera dentición (dos-tres años). En esta etapa la evolución psíquica del niño se verifica con gran rapidez. La militarización y el rápido desarrollo cerebral hacen posible la coordinación de los movimientos para lograr caminar y adquirir el lenguaje.

Durante los primeros meses dominan los movimientos desordenados; hacia los cuatro comienzan los movimientos con intencionalidad; hacia los siete, más de la mitad de los movimientos están bien dirigidos; antes del primer año lo están todos. La adquisición del lenguaje comienza por los sustantivos. A los dos años, por término medio, utilizan 300

palabras; tal adquisición les cuesta a los niños seis meses más. Esta fase se caracteriza por el egocentrismo, es decir, que el niño se cree el centro de cuanto le rodea.

B) *Segunda infancia*: Finaliza con la segunda dentición (seis-siete años). La marcha y adquisición del lenguaje están ya logradas. El niño sigue siendo egocéntrico y animista (cree que todos los objetos tienen vida propia), pero, conforme va adquiriendo conciencia de la distinción entre sí mismo y el mundo exterior, el egocentrismo se transforma en egoísmo: se cree lo más importante del mundo y todo lo quiere para sí. Paralelamente, el animismo va convirtiéndose en actitud mágica, es decir, el niño cree que cuanto acontece resulta de la acción de fuerzas maravillosas. El pensamiento mágico va desapareciendo a medida que se desarrolla el razonamiento. Entre los cuatro y cinco años comienza a aparecer una insaciable curiosidad: es la edad del "por qué".

En cuanto al lenguaje, el niño domina ya las relaciones; es capaz de utilizar oraciones subordinadas. Es la plena etapa del juego, gracias al cual aprende a conducirse en la vida. El elogio social es efectivo (así como el castigo verbal).

C) *Tercera infancia*: Se extiende hasta los once o doce años. El pensamiento mágico va evolucionando hacia el

pensamiento lógico; el niño se hace paulatinamente realista. Tiene muy buena memoria pero es necesario enseñarlo a razonar. Es la etapa de los intereses concretos: el fin ya no es pensar sin más, sino pensar para influir en el mundo exterior. Es la fase del asentamiento definitivo de las costumbres, de las enseñanzas sistemáticas y de los juegos organizados, que van haciendo madurar al niño en el aspecto social.

### 1.3 ¿Quié n es el niño de la calle?

En las calles de las grandes ciudades se encuentran niños a todas horas del día y de la noche, trabajando, vagando, drogándose o simplemente jugando. Estas pequeñas personitas se pueden dividir en dos grupos:

A) Los niños en la calle, que son aquellos que pasan gran parte de su tiempo en la calle, ya sea realizando algunas actividades como bolear calzado, vender chicles o cualquier otro producto, lavar parabrisas o hacer actos malabaristas para sacar dinero y llevarlo a casa, o simplemente paseando por las calles; pero tienen una familia, un "hogar", al cual van a dormir.

B) Los niños de la calle son aquellos menores que viven y duermen en la calle, la cual se convierte en su hogar, su escuela y su familia. Viven circunstancias muy peculiares: no

tienen una vida digna; al no gozar de los medios indispensables para vivir dignamente: un techo, comida, higiene, medios para curarse en caso de enfermedad, al no tener una familia que los eduque y les de amor, viven sucios, duermen en el suelo y tratan de sobrevivir en un medio muy rudo en el que los mayores abusan de él. Pero la aventura, los vicios y la camaradería son muy motivantes para continuar en ella.

#### 1.4 La infancia del niño de la calle.

Los niños que viven en la calle estarían en teoría en la segunda y tercera infancia, pero por las circunstancias que los rodean no tienen las mismas características psíquicas, no tienen la estimulación necesaria para desarrollar muchas de sus capacidades, su léxico es muy pobre e inventan algunas palabras para que nadie les entienda, no obedecen las normas que los mayores les imponen, casi no desarrollan hábitos de higiene y dan rienda suelta a su "voluntad-libertinaje". La infancia del niño de la calle es muy especial, pues su primer interés es sobrevivir en la calle, si no se les invita a jugar, ellos no juegan.

## 1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LA TERCERA INFANCIA Y LA TERCERA INFANCIA DEL NIÑO DE LA CALLE.

TIPO DE DESARROLLO	TERCERA INFANCIA (6 a 12 años)	NIÑOS DE LA CALLE (6 a 12 años)
TAREAS DE DESARROLLO QUE LOGRAN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprender destrezas físicas para los juegos comunes.</li> <li>-Adaptar actitudes saludables respecto de sí mismo en calidad de organismo que esta creciendo.</li> <li>-Aprender a entenderse con los compañeros de la misma edad.</li> <li>-Aprender a desempeñar un papel sexual adecuado.</li> <li>-Adquirir destrezas fundamentales de lectura, escritura y cálculo.</li> <li>-Adquirir conceptos necesarios para la vida diaria.</li> <li>-Adquirir conciencia, moralidad y una escala de valores.</li> <li>-Adquirir actitudes de respeto a los grupos sociales e instituciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprender destrezas físicas para los juegos comunes.</li> <li>-No adopta actitudes saludables respecto de sí mismo (se droga, no se alimenta adecuadamente).</li> <li>-Aprender a entenderse con los compañeros de la misma edad.</li> <li>-No aprende a desempeñar un papel sexual adecuado. (Tiene el ejemplo de prostitutas y personas que abusan de él).</li> <li>-Tiene la capacidad de adquirir destrezas de lectura, escritura y cálculo, pero no va a la escuela.</li> <li>-Adquirir conceptos necesarios para la vida diaria.</li> <li>-Adquirir conciencia, moralidad y una escala de valores. Muchas veces inadecuados (disvalores) por las circunstancias que vive.</li> <li>-No adquirir actitudes de respeto a los grupos sociales e instituciones, porque generalmente abusan de él.</li> </ul>
DESARROLLO FÍSICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Armonía de la plenitud infantil.</li> <li>-Crecimiento lento y constante (Todo el desarrollo en general es lento)</li> <li>-Ejercita los sentidos principalmente la vista.</li> <li>-Están llenos de energía pero se cansan fácilmente.</li> <li>-Sofadiores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tienen el mismo desarrollo, puesto que físicamente están en la misma etapa, la única diferencia es que su crecimiento es aún más lento por la falta de alimento.</li> </ul>
DESARROLLO SOCIAL.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Desaparece el lenguaje egocéntrico.</li> <li>-Cambio notable de actitudes sociales, le gusta estar en grupo.</li> <li>-Forman pandillas de acuerdo con el sexo, edad y/o clase social; por su espíritu gregario.</li> <li>-Prefiere jugar en grupo, le gustan las competencias y los juegos reglamentados. Necesita reconocimiento por sus éxitos.</li> <li>-Acepta las relaciones sociales con los adultos.</li> <li>-Aprende a trabajar y entenderse con otros.</li> <li>-Tipificación sexual.</li> <li>-Respeto mutuo, amistad fundada en la estima.</li> <li>-Gusto por la aventura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Desaparece el lenguaje egocéntrico.</li> <li>-Cambio notable de actitudes sociales, le gusta estar en grupo.</li> <li>-Forman pandillas de acuerdo con el sexo, edad y/o clase social; por su espíritu gregario.</li> <li>-Prefiere jugar en grupo, le gustan las competencias y los juegos reglamentados. Necesita reconocimiento por sus éxitos.</li> <li>-No acepta las relaciones sociales con los adultos.</li> <li>-Aprende a trabajar para sobrevivir (su trabajo puede ser vender chicles, limpiar parabrisas, bolcar, pedir o robar).</li> <li>-Tipificación sexual.</li> <li>-Respeto mutuo, amistad fundada en la estima.</li> <li>-Gusto por la aventura. Es una de las causas de que viva en la calle...</li> </ul>
DESARROLLO AFECTIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Proceso de identificación.</li> <li>-Aparece el autoconcepto (afirmación de la personalidad)</li> <li>-Conductas adquiridas por observación e identificación.</li> <li>-Desarrollo de la conciencia (Preocupación por el bien y el mal.)</li> <li>-Agresivo, pero con mayor dominio de sí mismo.</li> <li>-Poca objetividad, sencibles a la crítica.</li> <li>-Organización de la voluntad (integración del yo)</li> <li>-Asume responsabilidades</li> <li>-Desequilibrio interno si lo hay externo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Proceso de identificación.</li> <li>-Aparece el autoconcepto (afirmación de la personalidad).Tiene muchas dudas de su personalidad.</li> <li>-Conductas adquiridas por observación e identificación.</li> <li>-Desarrollo de la conciencia (Preocupación por el bien y el mal. Aunque sus conceptos a veces están distorsionados).</li> <li>-Agresivo, pero con mayor dominio de sí mismo.</li> <li>-Poca objetividad, sencibles a la crítica.</li> <li>-No tiene una adecuada organización de la voluntad (integración del yo)</li> <li>-No asume responsabilidades.</li> <li>-Desequilibrio interno si lo hay externo.</li> </ul>

TIPO DE DESARROLLO	TERCERA INFANCIA (6 a 12 años)	NIÑOS DE LA CALLE (6 a 12 años)
DESARROLLO INTELECTUAL	<p><b>PERIODO DE OPERACIONES CONCRETAS</b></p> <p>-Se apoya en la experiencia concreta y directa para el pensamiento y el razonamiento.</p> <p>-Ideación y capacidad para resolver problemas (Operaciones reversibles)</p> <p>-Pensamiento simbólico (Operaciones mentales reversibles (invertidas)).Sabe cual es la causa y la consecuencia de los actos.</p> <p>-Pensamiento simbólico (operaciones mentales sin tener que mover los objetos admitiendo que un acto es susceptible de negarse o invertirse de modo que los hechos recobran su estado inicial.</p> <p>-Operaciones de identidad, compensación o reciprocidad, conservación de volumen (11 años), peso (9 años), y cantidad (7 años).</p> <p><b>b) RAZONAMIENTO LOGICO</b></p> <p>-Comprensión de las experiencias.</p> <p>-Comprensión de problemas que se relacionan.</p> <p>-Capacidad de considerar más de un solo aspecto en un mismo tiempo y en una situación determinada.</p> <p>-Piensa antes de actuar (No reflexiona).</p> <p>-Clasificación de información y distinción de la misma.</p> <p>-Precipitación para emitir juicios. (no tienen capacidad crítica; tienen capacidad de pensar lógicamente pero aún no manejan material totalmente abstracto).</p> <p><b>c) DESARROLLO DE LA MEMORIA</b></p> <p>-Desarrolla la capacidad de concentración y atención.</p> <p>-Memoriza con facilidad lo que le gusta.</p> <p>-Aprende a aprender.</p>	<p><b>PERIODO DE OPERACIONES CONCRETAS</b></p> <p>-Se apoya en la experiencia concreta y directa para el pensamiento y el razonamiento.</p> <p>-Tienen mayor capacidad para resolver problemas (Operaciones reversibles)</p> <p>-Pensamiento simbólico (Operaciones mentales reversibles (invertidas)).Sabe cual es la causa y la consecuencia de los actos.</p> <p>-Pensamiento simbólico (operaciones mentales sin tener que mover los objetos admitiendo que un acto es susceptible de negarse o invertirse de modo que los hechos recobran su estado inicial.</p> <p>-Operaciones de identidad, compensación o reciprocidad, conservación de volumen (11 años), peso (9 años), y cantidad (7 años).</p> <p><b>b) RAZONAMIENTO LOGICO</b></p> <p>-Comprensión de las experiencias.</p> <p>-Comprensión de problemas que se relacionan.</p> <p>-Capacidad de considerar más de un solo aspecto en un mismo tiempo y en una situación determinada.</p> <p>-Piensa antes de actuar (No reflexiona).</p> <p>-Clasificación de información y distinción de la misma.</p> <p>-Precipitación para emitir juicios. (no tienen capacidad crítica; tienen capacidad de pensar lógicamente pero aún no manejan material totalmente abstracto).</p> <p><b>c) DESARROLLO DE LA MEMORIA</b></p> <p>-Generalmente no desarrolla la capacidad de concentración y atención.</p> <p>-Memoriza con facilidad lo que le gusta.</p> <p>-Aprende a aprender.</p>
MORAL	<p>-Organización de valores personales de acuerdo con su lógica.</p> <p>-Respeto mutuo que conduce a nuevas formas de sentimientos morales.</p> <p>-Organización de la voluntad (funcionamiento de sentimientos morales autónomos) Se debe educar la voluntad.</p> <p>-Sentimiento de justicia.</p> <p>-Sentimiento de la regla.</p> <p>-Sentimiento de honradez</p> <p>-Sentimiento de respeto mutuo.</p> <p>-Sentido de obediencia y autoridad.</p> <p>-Juicios cada vez más lógicos.</p> <p>-Inicia la reflexión.</p>	<p>-Vive la justicia, el respeto, y los valores a su modo.</p> <p>-Generalmente no vive la honradez puesto que para él, robar y mentir es una forma de sobrevivir.</p> <p>-Organización de valores personales de acuerdo con su lógica.</p> <p>-No educa su voluntad.</p> <p>-No vive el sentido de obediencia y autoridad.</p> <p>-Juicios cada vez más lógicos.</p> <p>-Inicia la reflexión.</p>

## 1.6 Características del niño de la calle.

### a) Características generales.

La sociedad juzga a los niños de la calle y los clasifica como mendigos, vagabundos, agresivos, débiles mentales. Sin embargo son personas que sufren todo tipo de carencias, angustias, dolores, injusticias familiares y sociales.

Para conocer las características del niño de la calle se preguntó a los Colaboradores del Proyecto Mairo Don Bosco ¿Cómo es el niño de la calle? (\*) y sus respuestas fueron:

- En esencia es igual a los demás niños, pero con una carencia profunda de amor.

- Un ser humano carente de cariño, afecto, y comprensión.

- Es un adulto niño que sobrevive a las exigencias de la vida de la calle. Ha sufrido más por la falta de un apoyo afectivo que por haber aguantado el hambre o el frío.

(\*) vid. infra. Pregunta cuatro de la encuesta del centro Mairo Don Bosco. Capítulo 5, p.74

- Es una criatura alegre, entusiasta, noble, leal, sencilla, solidaria, generosa, peleonera para defender lo suyo, no sabe quien es, ni a donde va, sin embargo ha adquirido la personalidad propia de la calle, con sus valores y antivalores.

*b) Vestido*

El niño de la calle generalmente viste con ropas que a comparación con su estatura son anchas, viejas, y sucias porque no les gusta bañarse o sencillamente porque no tienen dónde hacerlo, ni dónde lavar. Aunque a veces usan ropa limpia, sobre ésta se colocan otra sucia para provocar la caridad de la gente o para esconder lo que roban.

*c) Grupo Humano*

Son niños sin familia; aunque pudieran tenerla pero han huído de ella o fueron abandonados. Se juntan en grupitos de uno a seis niños o con muchachos de características similares, para dormir más calientitos, conseguir más facilmente comida y protegerse de otras personas que les quieran golpear, robar o violar.

d) *Comunicación*

El niño de la calle tiene su propia manera de comunicarse: expresiones, símbolos, gestos que forman su lenguaje convencional, que les permite entenderse entre ellos . Su vocabulario está condicionado a la edad, ambiente, amigos y situaciones de vida, por lo que está sujeto a continuos cambios terminológicos.

e) *Salud*

La mayoría de los niños sufren muchas enfermedades. Las más comunes son: desnutrición, parasitosis, infecciones en la piel e incluso enfermedades venéreas. Ellos por lo general no le dan ninguna importancia, y se resisten a ir al médico porque le tienen miedo, no tienen posibilidades o simplemente porque no tienen confianza por los abusos y desprecios de que son objetos. Cuando se sienten muy mal, van a una farmacia y preguntan qué es bueno para aquello que padecen.(3)

---

(3) cfr., GARDUÑO Olmedo, Roberto "El amor educativo una alternativa para el adolescente abandonado en Guadalajara" p.24

## 1.7 Actividades del niño de la calle.

Al preguntar a los niños qué hacen en la calle, las respuestas más significativas fueron:

- En la calle boléabamos zapatos, vendíamos periódico, cuidábamos carros, robábamos y "tonchábamos"(\*).

- A veces limpiábamos los vidrios de los carros en la esquina del mercado de San Juan de Dios, vendíamos chicles, pedíamos dinero en la plaza de los Mariachis para sacar "feria" y pasarnos la tarde jugando en las maquinitas de la Plaza Tapatía.

"El análisis cuantitativo de las entrevistas realizadas a 30 muchachos de la calle en diferentes lugares (Plaza del Sol, Antigua Central Camionera, Estación del Ferrocarril, San Juan de Dios, Plaza Tapatía y Casa Mairo Don Bosco), nos llevó a las siguientes observaciones:

El 55% no tiene ninguna ocupación, es decir una ocupación fija y remunerada. Hay que hacer notar que seguramente realizan una actividad delictiva, que no toman en cuenta, o que tienen vergüenza de decirlo. El 25% son boleros.

---

(\*) Drogarse con tonsol que es un solvente.

Hay otras actividades pero con un índice más insignificante como los de cuidador de carros, cargador, vendedor ambulante, ayudante de taqueros, voceador de periódico. Muchos especialmente los más chicos, practican la mendicidad." (4)

Los niños de la calle son muy inconstantes en su trabajo, un día hacen una cosa y otro día realizan otra actividad, ordinariamente no trabaja, más bien mendiga o roba.

---

4 ibidem p. 21

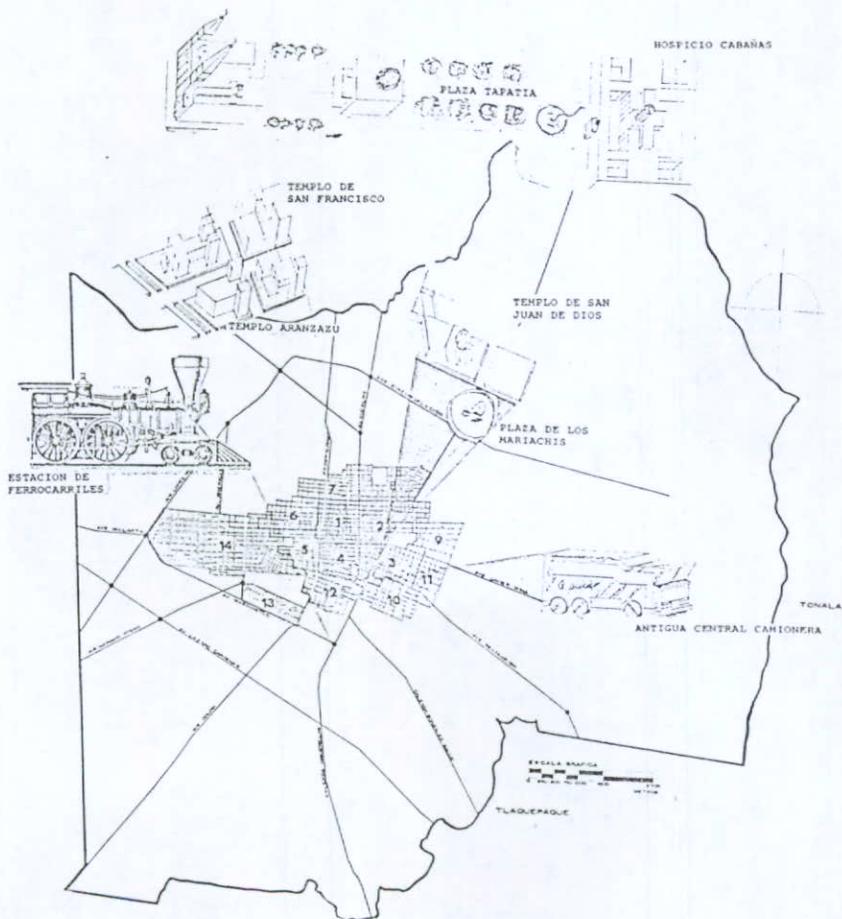
## 1.8 Lugares donde viven los niños de la calle.

Como ya se ha mencionado, para el niño de la calle, ésta constituye absolutamente todo el universo existencial: convivencia, subsistencia, diversión, ingresos, habitación, y dormitorio, sin embargo, no viven en todas las calles de la ciudad, existen sitios de referencia donde se les puede encontrar a diferentes horas del día. "Los centros más frecuentados son los de mayor afluencia, ya sea por turismo, por comercio, o por comunicación." (5)

En Guadalajara los principales lugares que prefieren los niños son: Plaza de los Mariachis, San Juan de Dios, Plaza Tapatía, Parque Morelos, Hotel Aranzazú, Parque Agua Azul, Estación de Ferrocarril, Hotel Hyatt. Prefieren estos sitios porque hay maquinitas de juegos electrónicos, pueden pedir limosna, lavar coches, bolear zapatos, comer, dormir, es decir satisfacen sus necesidades.

(5) RONDOLIN Renato, "Mil y un rebeldes" p. 93

Los principales lugares que prefieren para vivir los niños de la calle en Guadalajara.



## 1.9 Instituciones de ayuda para los niños de la calle en Guadalajara.

Al parecer en Guadalajara existen seis instituciones que trabajan con estos niños de la calle, a los educadores de las seis instituciones los niños les llaman MAIROS que en el lenguaje de los niños significa Maestro, sin distinción alguna de la institución a la que pertenecen.

Para conocer las instituciones se realizó una entrevista en cada una. (\*)

Por su antigüedad ocupa el primer lugar el DIF Jalisco que funciona desde 1983, con dos programas: **MESE** (Menores en Situaciones Extraordinarias) que atiende niños de 5 a 14 años y **DIA** (Desarrollo Integral del Adolescente) que trabaja con adolescentes de 15 a 18 años. El DIF tiene una casa hogar para MESE y otra para DIA, los dos proyectos comparten la Casa Club, que es un lugar donde se invita todas las mañanas a los niños de la calle con el fin de proporcionarles alimento, educación (primaria o secundaria) y recreación.

La segunda institución se llamó originalmente CANICA, comenzó a funcionar hace 5 años, y 2 años después cambió su

---

(\*) Ver Anexo 1

nombre a **MAMA A. C.** (Movimiento de Apoyo a Menores Abandonados, A. C.). Trabajan con niños de la calle de 4 a 18 años con un fin altruista; buscan dar un apoyo moral, económico y educativo al menor abandonado.

La tercera institución se llama **MAIRO DON BOSCO** atendida por los salesianos, se fundó hace 3 años. Trabajan con niños de la calle de 5 a 14 años, basados en "el sistema preventivo de San Juan Bosco" y su fin es formar buenos cristianos y honrados ciudadanos. En septiembre de 1990 Mairo Don Bosco comenzó a trabajar también con las niñas de la calle.

La cuarta institución es **Instituto Pro-Infancia y Juventud Femenina de Guadalajara, A.C.**, dirigida por las Madres Oblatas y trabajan con las niñas de la calle. Su fin es acoger a las jóvenes de la calle o de familias desintegradas y brindarles una formación integral (Humano-Moral-Religiosa).

**EUGENESIS A. C.** comenzó en Diciembre de 1990, atiende niñas de 4 a 12 años y su fin es dar a las niñas una familia, valores y una educación. La institución es atendida por un matrimonio que se encarga de conseguir donativos y buscar niñas y una Señora que funge como mamá, esta todo el día y la noche con ellas, las enseña a realizar trabajos domésticos, las ayuda a bañarse, a hacer tareas. También tienen voluntarios que les ayudan dándoles clases a las niñas.

HOGARES DE LA CARIDAD comenzó en febrero de 1991 atiende niños huérfanos o maltratados de 6 meses a 13 años con el fin de darles formación espiritual y humana; dándoles a los niños el amor y la familia que no tenían. Es atendida por cuatro jóvenes consagrados que viven en comunidad con el carisma de la Madre Teresa de Calcuta. Se financian por medio de donativos y algunas personas colaboran prestando servicios (atención médica, clases, aseo de la casa, etc).

Los Mairos atraen a los "chavos" invitándolos a jugar, ya que es una actividad que les gusta mucho, pero si no se les invita a jugar no juegan; porque como ya se mencionó anteriormente son menores que viven circunstancias muy peculiares, sus actividades se resumen como ya se dijo en tratar de sobrevivir: trabajando, mendigando, defendiéndose, etc. Normalmente no realizan actividades propias de los niños de su edad, como son estudiar y jugar.

CAPITULO 2

## EL JUEGO

"El trabajo es para el adulto lo que el juego para el niño; una actividad necesaria y útil. El jugar es vivir, es gozar." (7)

## 2.1 C o n c e p t o .

La palabra juego proviene del vocablo latín *iocus* que significa recreo, diversión. El juego es una actividad espontánea, libre, desinteresada, física y mental, fundamental en la vida de los niños ya que en ella se manifiestan sin barreras ni inhibiciones y posibilita el desarrollo armonioso de su cuerpo y de su personalidad.(8)

El desarrollo infantil está directamente vinculado con el juego, ya que éste inicia de forma placentera el contacto con la realidad e introduce en el mundo de las relaciones sociales. Por lo tanto se puede decir que el juego es la actividad o trabajo del niño.

El juego ofrece al niño la posibilidad de ser y estar activo frente a la realidad. Jugar es distraerse, divertirse, investigar, crear, evolucionar, integrarse y desarrollarse.

(7) GARCIA Ruiz, Ramón "Juegos Infantiles en la Escuela Rural" p.22

(8) cfr., DICCIONARIO Enciclopédico de Educación Especial Tomo 2 p.1203

El niño juega para descubrirse a sí mismo y para ser reconocido por los demás, para aprender a mirar su entorno y conocer y dominar su mundo. "Cualquier niño antes de empezar la enseñanza obligatoria ha jugado unas 17,500 horas y un niño en edad escolar tiene más de un día de juego por cada dos que asiste a la escuela."(9)

En nuestra civilización la actividad lúdica, antes considerada una actividad inútil o un mero pasatiempo, está entendiéndose cada día más no sólo como natural sino como algo fundamental para el pleno desarrollo del niño. Así desde 1959, el derecho al juego esta reconocido en el principio 7 de la Declaración de los Derechos del Niño adoptados por la Asamblea General de la ONU y se considera para el niño tan fundamental como la salud, seguridad, o educación.(10)

A través del juego y la diversión, el niño satisface algunas de sus necesidades más básicas, tanto en el campo físico como en el psíquico y social.

---

(9) ibidem., Pág.1204

(10) cfr., SALETE Pereira, Maria "Juegos en la escuela, en los grupos, en la catequesis" p.12.

## 2.2 Evolución del juego .

El juego a lo largo del desarrollo evolutivo, adopta diferentes modalidades, de acuerdo con las diferentes características e intereses de cada etapa. PIAGET distingue tres:

a) JUEGO SENSOMOTOR (aproximadamente de 0 a 2 años) Durante estos primeros años de la vida, el niño juega con su propio cuerpo y disfruta con la manipulación y exploración sensorial de los objetos que tiene a su alcance. En los primeros meses actúa de forma muy repetitiva, realizando ejercicios de coordinación motriz y a medida que va creciendo va agrandando el ámbito de sus conocimientos y sus acciones son cada vez más diferenciadas.

b) JUEGO SIMBOLICO (aproximadamente de 2 a 6 años) Su función principal es la asimilación de lo real al yo. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto. A los 2 años el juego comienza a ser imitación; el adulto se convierte en el centro de atención del niño, éste observa y lo imita. A los 3 años es capaz de hacer la función de otro personaje y de sustituir la acción real por una imaginaria. En esta época también disfruta con los juegos de construcciones y con los de estructuración del lenguaje. El juego simbólico se enriquece con la colaboración de otros niños. Por lo que el

juego se convierte en vehículo de socialización. Durante este período los aprendizajes más significativos tienen lugar en el juego.

c) JUEGOS REGLADOS (a partir de los 6 años)  
Comienza en los años escolares debido a que ha comenzado el niño a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición. Combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que implica. Tienen una función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados que con frecuencia se realizan en equipos y que entrañan algún tipo de competitividad. (11)

### 2.3 Características .

- El juego es un producto natural del proceso de crecimiento físico y cognoscitivo.

- Es espontáneo y voluntario.

- Tiene ciertas relaciones sistemáticas con lo que no es juego.

- No es utilitario, esto es, no es un trabajo a pesar de que el niño emplee en él todas sus energías; no le interesa el resultado del juego, sino el hecho de jugar.

(11) cfr., PIAGET Jean "La formación del símbolo en el Niño" p.197,198 y 199.

- El juego es gratuito. La finalidad del juego es la alegría de jugar, por eso mismo debemos abolir el sistema de premiar a los vencedores. El mayor premio para el niño es poder divertirse.

- El juego es escogido libremente. Cuanta mayor sea la participación en la elección del juego más se interesará el niño en su realización.

- El juego siempre le trae placer aunque se caiga y se golpee. El placer de superar obstáculos y vencer las dificultades es mayor que cualquier recompensa.

- El juego es siempre un motivo de alegría, pues el niño coloca en él toda su personalidad.

- El juego es una actividad vital para el niño. Y podemos decir el "trabajo propio del niño", lo que más necesita y lo que le gusta hacer.

- "Los niños aprenden jugando. Para ellos todo es un juego, es decir un sistema de hacer cosas. Más tarde aprenderán estudiando y, cuando lleguen a la edad adulta trabajando."(12)

---

(12) COROMINAS, Fernando "Educar hoy" p.87

Algunos de los valores del juego son:

- Es fuente sana de realización y diversión.
- Es manera de desenvolverse físicamente.
- Es estímulo al progreso, al desarrollo de la personalidad.
- Es aprendizaje para la vida en sociedad.
- Es descubrimiento de capacidades y límites.
- Es descubrimiento del valor de la persona humana.
- Es respeto por el ser del niño.

Mientras el niño madura, los varios aspectos del juego caen bajo la influencia de los factores culturales y ambientales que seleccionan y elaboran algunas clases de conducta y descuidan otras.(13)

El estudio del juego espontáneo puede proveer de una rica fuente de información acerca de la naturaleza de la competencia en el niño. Mediante el juego se expresa mucho de lo que no puede ser verbalizado. Muchas de las actividades de los pequeños son imitaciones de las actividades de los adultos. En cada cultura una generación transmite a la siguiente las formas de juego que encuentra más satisfactorias.

---

(13) cfr., op. cit. SALETE Pereira, María. p.13 y 14

Sin embargo, el tipo de juego que se vuelve tradicional dentro de una cultura depende de los valores de ésta; la influencia de los cambios de estación también se observa en los juegos que son propios del verano de los propios del invierno ya que los cambios climatológicos influyen. Lo mismo ocurre con el juego apropiado a cada sexo (14), los niños juegan fut-bol, canicas, trompo, yoyo, resortera, etc; mientras que las niñas juegan a las muñecas, la comidita, resorte, matatena, a la casita, etc.

#### 2.4 Objetivos de los juegos .

- El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo de los niños, adolescentes y jóvenes, a través de las actividades físicas y recreativas, para ayudar de esta manera a la formación del hombre capaz de conducirse activa y conscientemente, con mayores capacidades de productividad.

- Formar un joven saludable con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas, con la posesión de valores morales que le permitan ser más tenaz y perseverante.

(14) cfr., LARIOS Constansa "Terapia del juego al aire libre en problemas de falta de afecto" p.64

- Crear una sólida base de partida, para la práctica deportiva sistemática y para actividades competitivas posteriores.

- Formar hábitos de trabajo colectivo.

- Desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad: el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los obstáculos.

- Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear y rodar; todo esto interrelacionado con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

- Desarrollar las actividades en grupos o equipos para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista.

- Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de mejor utilización del tiempo libre o disponible.(15)

---

(15) cfr., DEL POZO Sánchez, Hugo "Recreación Escolar"  
Pág.30

## 2.5 Principios que deben observarse .

a) Que el juego se elija de acuerdo con las características de los niños.

b) El tiempo que se debe dar a cada juego deberá ir de acuerdo con la reacción física y emotiva de los alumnos.

c) Los juegos deben aplicarse de tal manera que el grupo tome interés inmediatamente y, antes de que éste decaiga, suspenderlos, con objeto de que los jugadores queden con deseos de volverlo a jugar.

d) Los juegos que deberán practicar, serán aquellos en los cuales entren en acción la mayor parte de los niños, mejor aún si interviene la totalidad de ellos, muy especialmente a aquellos que más lo necesitan.

e) Al terminar un primer juego, se deberá seguir con otro que tenga más o menos el mismo tipo de formación, ya sea círculo, hilera, sentados, hincados, etc. Esto servirá para ahorrar tiempo y no dejar escapar el entusiasmo.(16)

---

(16) ibidem., Pág.31

## 2.6 Recomendaciones para los educadores :

a) Aceptar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la personalidad de nuestros educandos. El educador debe recordar que el juego no puede usarse sólo como pasatiempo, ni para cumplir sus fines fisiológicos, sino también para realizar los importantes fines que tiene la formación del carácter.

b) Proporcionar a los chicos *espacio y tiempo* suficientes, dentro de las actividades generales, para que jueguen; de preferencia un sitio adecuado y un rato al día.

c) *Fomentar* los juegos y tratar de descubrir a través de ellos, las aptitudes de los niños en otros campos. Por ejemplo si hace "berrinche" poner atención en sus posibilidades de autodominio.

d) *Planear*, en cierto modo, *controlar* a distancia todas estas actividades, dejando un margen amplio a sus iniciativas y necesidades, dejándoles libertad para elegir los juegos de su preferencia.

e) No dar excesivas *advertencias negativas* mientras se juega: "¡No te vayas a ensuciar!", "¡Cuidado! No te vayas a caer!"

f) Jugar con él es una forma de sentir que lo comprenden y quieren conocer su mundo. El educador durante el juego no debe mostrarse severo, sino por el contrario su actitud debe ser alegre, simpática y agradable, sin que esto impida actuar con energía, aunque con la voz serena y el gesto sin violencia, convencido de que en sus manos tiene uno de los medios más útiles para la educación.

## 2.7 Tipos de juegos .

Los tipos de juegos organizados son muchos y se les ha clasificado de diferentes formas: (\*)

1.- De acuerdo con el lugar o países de donde provienen. Se encuentran juegos como: PALILLOS CHINOS, CHAN-GAY es un juego indonesio, FUEGO EN LA MONTAÑA originario de Tanzania.

2.- De acuerdo a las edades, María Salete Pereira los divide en: (17)

a) Niños hasta 8 años para los cuales recomienda juegos como: TOQUE DEL OSO; LA ARDILLA SALE DE SU CASA; CORRE, TRENECITO; ¡CUIDADO! ¡PARE!.

b) Para niños de 8 a 11 años: ¡ALTO!; UN BOTE; EVITAR LA PELOTA; DERECHO CON DERECHO.

(\*) Ver Anexo 2

(17) cfr., op. cit. SALETE Pereira, María p.156

c) Para niños mayores de 11 años: MIMICA; ¡ALERTA, PAREJAS!; SALVA AL AMIGO; TOMAR EL PAÑUELO.

### 3.- Por grado de Escolaridad

Hugo del Pozo los divide por grados de escolaridad (18):

a) Para niños de 1º, 2º, y 3º de primaria. Donde menciona juegos como: EL RATON Y EL GATO; ¿HAS VISTO A MI OVEJA?

b) Para niños de 4º, 5º, y 6º de primaria. Entre los que se encuentran los juegos: PELOTA FRONTERIZA; EL JARDINERO Y EL ZORRO.

4.- De acuerdo con las característica de los juegos se pueden mencionar los siguientes tipos de Juegos:

a) *Juegos Didácticos*: Son los juegos que son auxiliares de la educación ya sea motivando, enseñando o reforzando un aprendizaje, Algunos de los juegos son: Sopa de letras, Concurso de Operaciones, BRINCAR Y CONTAR.

(18) cfr., op. cit DEL POZO, Hugo p.8

b) *Juegos chuscos*: Los juegos chuscos, son un gran auxiliar del educador. Alcanzan mucho éxito si se tiene el cuidado de prepararlos debidamente, produciendo gran alegría en todos los participantes.(19) Algunos de ellos son: CARRERA DE LA PALANGANA; CARRERA DE MERENGUE; CARRERA DEL MESERO; RELEVO DEL HUEVO.

c) *Juegos Populares*: Son los juegos característicos de los pueblos y forman parte del folklore de la región, son representativos de México los Zancos, el yo-yo, trompo, balero, canicas, cuerda, matatena, papalotes, rompecabezas, escondidillas, traes, etc.

---

(19) cfr., op. cit. DEL POZO, Hugo p.215 y sig.

CAPITULO 3

# EL EDUCADOR

"El mejor método de educación es el amor a vuestros alumnos, vuestra autoridad moral, y los valores que encarnéis"(20)

### 3.1 C o n c e p t o .

La palabra EDUCADOR proviene del vocablo latín *educere*, educar; *educator*, el que educa.

"Persona encargada del desenvolvimiento integral del educando mediante el ejercicio y conforme a las leyes de la evolución natural del mismo para construir dentro de él una organización de conocimientos, de hábitos, conductas y actitudes que puedan contribuir a la realización de las finalidades de su vida."(21)

El concepto de educador es más amplio que el de maestro: designa a toda persona que ejerce acción educadora, tenga conciencia de que educa o no. La madre es la primera educadora del niño. Sin embargo el educador es la persona que interviene directamente en el proceso educativo que de manera vocacional dirige el desarrollo de la niñez y juventud.

(20) JUAN PABLO II "Habla a México en 1990" Pág.46

(21) DICCIONARIO de Educación Especial D-G Pág.774

### 3.2 Tipos de educadores.

Diferentes autores han creado tipologías diferentes que reflejan estilo personal que define al educador no sólo como tal, sino también como hombre. De acuerdo con las necesidades de los niños de la calle (falta de amor, falta de quien se preocupe por ellos, carencia de sensibilidad de nuestra sociedad hacia ellos) es necesario tener vocación de educador, el educador de la calle debe ser un *educador nato* (sin olvidar el amor hacia los niños que es la base de la educación), mencionado en la tipología de Kerschensteiner.

KERSCHENSTEINER indica cuatro tipos:

a) **educador angustiado**, que paraliza, casi siempre la iniciativa de sus alumnos.

b) **educador indolente**, que deja en plena libertad a sus alumnos, más por desatención que por principio.

c) **educador ponderado**, que sabe dosificar la libertad y la coerción y que no se aparta de las reglas pedagógicas tradicionales.

d) **educador nato**, que tiene sentido pedagógico, es práctico y de mucha fuerza de voluntad. Acostumbra a ser claro en sus apreciaciones y revela la comprensión por los demás. Su

más ardiente deseo es ayudar a sus alumnos para que desenvuelvan su espiritualidad.(22)

CASELMAN divide a los educadores en dos grupos:

1- **Logotropo**, es aquel que se vuelca hacia los valores culturales, y procura entusiasmar a los educandos con esos mismos valores. Este tipo puede inclinarse a la filosofía, o a la ciencia, pero su preocupación pedagógica mayor es instruir.

2- **Paidotropo**, es el que se inclina hacia los alumnos. Se interesa por la instrucción, pero más por la formación de sus discípulos.(23)

Adelaide Lisboa de Olivera presenta la siguiente lista de tipos:

1- **El brillante**: le preocupa más el efecto que pueda causar en sus alumnos que el progreso de los mismos.

2- **El escrupuloso**: se interesa por las minucias insignificantes de la disciplina o del reglamento de la escuela y por eso su visión es muy limitada.

3- **El mero profesional**: da clases para ganarse la vida y nada más; su acción esta llena de altibajos.

4- **El eufórico**: juzga excelentes y en franco progreso a todos sus alumnos.

(22) cfr., NERICI, Imideo "Hacia una didáctica general y dinámica" p.106

(23) cfr., ídem

5- El **displicente**: está siempre atrasado en sus obligaciones escolares, ya sea en el desarrollo del programa como en el cumplimiento de las exigencias burócratas.

6- El **depresivo**: siempre atento a los aspectos negativos de sus alumnos e incapaz de ver los puntos positivos.

7- El **poeta**: se encuentra siempre distante de la realidad de sus alumnos y de las condiciones de la enseñanza, ve todo a través del prisma de la fantasía.

8- El **desconfiado**: en todas las manifestaciones de sus alumnos ve actos contra su personalidad.

9- El **absorbente**: llega a ser atrayente, expansivo y brillante; busca suscitar la admiración de sus alumnos.

10- El **sugestivo**: sería el tipo ideal de educador si fuera capaz de amar y ser amado. Infunde ideales y vibra ante las buenas acciones de sus alumnos; no teme que estos lo alcancen y lo superen. Posibilita a sus alumnos la aprehensión de la belleza, de la verdad y del bien, que es su principal objetivo.

W.FLITENT ofrece su tipología con referencia a determinados valores:

a) **sociales**: Es comprensivo, paciente y consagrado interiormente a su profesión, consigue infundir espíritu de familia entre sus alumnos, y los conduce hacia una actuación positiva en sociedad.

b) **autoritario:** se manifiesta celoso de su autoridad y superioridad con relación a sus alumnos. Es partidario de la disciplina severa y se preocupa más por imponerse que por educar.

c) **religioso:** Es cuidadoso y serio persuadido de su responsabilidad en la formación de las almas de sus alumnos, que lo lleva a ser religioso y severo en procura del bien de los mismos. (24)

### 3.3 Lugar donde trabajan y funciones que desempeñan .

#### *FUNCIONES:*

A) **Instructor o Informador:** Esta función tradicional, aún siendo importante, se ha visto reducida por los medios de comunicación, la enseñanza programada, etc. Su fundamento está en conocer profundamente la materia y ser un técnico en la didáctica.

B) **Formador:** Es el papel que desempeñan los padres, tutores, orientadores, o terapeutas que en forma personal van ayudando a la persona a trazar un plan de vida.

(24) apud., cfr., ibidem., NERICI, Imideo Pág.107

C) **Manager:** es aquel que aplica a las situaciones de aprendizaje, las técnicas y ciencias de la organización, planeación, organización, etc.

D) **Aprendiz:** Es el que esta al pendiente de sus propios alumnos, de los padres, de la comunidad, de la ciencia de la educación del perfeccionamiento permanente.(25)

*LUGAR DONDE TRABAJAN:*

GARCIA HOZ señala cuatro situaciones concretas del educador en las que ha de desarrollar sus funciones:

1) Como miembro de la comunidad integrándose y participando en ella.

2) Como miembro de la institución escolar colaborando con el resto del profesorado y participando en el gobierno del centro escolar.

3) En sus relaciones con sus alumnos orientándoles, ayudándoles y programando, realizando y evaluando el trabajo escolar.

(25) cfr., DICCIONARIO de las Ciencias de la Educación  
A-H Pág.511

4) Como independiente, reflexionando autocríticamente sobre su labor y perfeccionándose constantemente.(26)

Un educador es educador en todos los momentos de su vida, no por que no esté con su alumno o educando determinado, deja de serlo, por lo tanto un educador debe aprovechar todas las situaciones de la vida de las personas que lo rodean para educarse y educarlas.

---

(26) cfr., GARCIA Hoz, Víctor "Principios de Pedagogía Sistemática" Pág. 178

### 3.4 E l e d u c a d o r d e l a c a l l e .

Término que se usa para definir a las personas que realizan una tarea educativa con jóvenes o adolescentes, teniendo la calle como su lugar de trabajo y actuación. Tomando como base la clasificación de García Hoz mencionada anteriormente la función que ejerce el educador de la calle es como miembro de la comunidad y reflexionando autocríticamente. También son llamados monitores y maestros de calle, sin que diferencia de nombre signifique tareas distintas, sino apreciaciones comparativas con las clásicas de un maestro (enseñar) y de un monitor (acompañar y orientar). Aparece históricamente esta figura en España en la década de los años 80, como un intento de contactar con los jóvenes que no van a la escuela ni trabajan y están en la calle aparentemente sin nada que hacer.

Las primeras iniciativas surgen en barrios periféricos de las grandes ciudades, promovidas por ayuntamientos y asociaciones vecinales de carácter privado, ante el crecimiento de la delincuencia juvenil y del deterioro de la convivencia ciudadana.

El educador de calle, como nueva profesión, ya existía mucho antes en otros países europeos, y se le considera un técnico en adaptación social, con una tarea educativa que sustituye a la meramente represiva que significa la tarea policial. Dado que las causas de ese deterioro de la convivencia y el aumento de la delincuencia tienen su origen en el elevado índice del llamado fracaso escolar, la escasez de puestos de trabajo para jóvenes (agravada para éstos, que ni siquiera tienen la primaria), el aburrimiento, el exceso de tiempo libre sin ocupaciones, la excesiva incitación al consumo, y a veces el no adecuado clima familiar, la tarea de los educadores de calle se dirige fundamentalmente a reconstruir unos puntos de apoyo y de referencia para estos jóvenes.

Como objetivos a más o menos corto plazo, los educadores de calle pretenden, junto a estos jóvenes, encontrar salidas tanto ocupacionales como económicas, sociales y culturales, que les permitan afrontar el aburrimiento y la falta de perspectivas, tanto laborales como económicas.

La tarea de los educadores de calle consiste fundamentalmente en estar en contacto con los jóvenes, captar sus intereses, aglutinarlos en objetivos comunes, formar en ellos nuevas actitudes, estimularlos hacia iniciativas que les vayan acostumbrando a tener planes de futuro y a trabajar en

equipo; en resumen, a facilitar junto con otras entidades que colaboran en el mismo objetivo, unas posibilidades de capacitación de estos jóvenes, para que puedan incorporarse a la vida social, cultural y económica como los demás.

Características de los educadores de calle son:

a) Equilibrio y madurez psicológica, puesto que van a ser el punto de referencia de maduración personal para muchos jóvenes.

b) Motivación profunda para estar estimulados en su dedicación a ellos; capacidad de imaginación creadora para improvisar diariamente, conforme el proceso y motivaciones que van surgiendo en el grupo de muchachos/as.

c) Aptitudes para conectar humanamente con los jóvenes.

d) Facilidad de trabajar en equipo con el resto de entidades del barrio donde realiza su tarea.

### 3.5 El "Mauro" Educador .

Es un educador de la calle que trabaja en Guadalajara, con los niños que viven en la calle, está a su servicio, pretendiendo orientarlos y educarlos a través de su amistad, confianza y ejemplo. Su presencia es activa, animadora, adaptada a las necesidades y exigencias de los muchachos callejeros, para llevarlo a encontrarse consigo mismo y con un proyecto alternativo de cambio en sus condiciones de vida.

El nombre de "MAIRO" es una palabra que los niños de la calle en su lenguaje le dan a una persona que consideran un maestro, un amigo, digno de su confianza y que les brinda cariño. Es el educador de la calle que con su amor trata de formarlos. Realiza su labor en las calles de Guadalajara donde se encuentran estos niños: jugando con ellos como punto de atracción, acercándose a los muchachos para ganar su amistad y confianza, intentando llegar a un trato personal con un fin formativo.

La acción educadora puede ejercerse por diferentes medios y uno de ellos es el juego.

En el capítulo anterior se mencionó que: a) El educador debe recordar que el juego no puede usarse sólo como pasatiempo, ni para cumplir sus fines fisiológicos, sino

también para realizar los importantes fines que tiene la formación del carácter. b) El educador durante el juego no debe mostrarse severo, sino por el contrario su actitud debe ser alegre, simpática y agradable, sin que esto impida actuar con energía, aunque con la voz serena y el gesto sin violencia, convencido que en sus manos tiene uno de los medios más útiles para la educación.

Estas dos recomendaciones hacen que el uso del juego sea un verdadero agente educativo entre el Mairo y el niño.

### 3.6 C u a l i d a d e s d e l M a i r o .

A) ESPIRITU DE SACRIFICIO: El Mairo educador es una persona consagrada al bien de sus discípulos, por lo que debe estar pronto a soportar cualquier contratiempo o fatiga con tal de conseguir el fin que se propone: La EDUCACION MORAL, CIENTIFICA y CIUDADANA de los niños.

B) SABER HACERSE AMAR: Lo conseguirá con las palabras y más aún, con los hechos, demostrando que todos los afanes van encaminados al bien espiritual y temporal de los muchachos.

C) HUMILDAD: Para que las palabras del Mairo tengan prestigio cada uno debe dar buen ejemplo. Los niños son

observadores muy finos y si se dan cuenta que un Mairo tiene celos, envidia, soberbia o manía de aparecer o sobresalir él solo, se pierde toda influencia en el ánimo de ellos.

D) PACIENCIA: Se necesita también mucha paciencia. Un maestro, un Mairo, podría, muy bien, resolver una dificultad con un bofetón o un puntapié. Pero esto, si alguna vez impide un desorden, nunca produce bien, ni sirve para hacer amar la virtud o hacerla penetrar en el corazón de nadie.

Se necesita el verdadero celo, buscando todas las maneras de hacer el bien, pero siempre con calma, con dulzura, con paciencia. Es cosa que cuesta, pero la palabra paciencia se deriva del verbo "patior-pateris-passus sumpati", que quiere decir sufrir, tolerar, padecer. Con impacientarse no se logra que lo no hecho se haga, ni tampoco se corrige un niño al enfurecerse. Se necesita además la paciencia que es constancia y perseverancia.

Los educadores son como jardineros. Si quieren que su trabajo produzca es necesario que pongan gran cuidado en las tiernas plantitas que cultivan. Puede suceder que, a pesar de las fatigas y de los cuidados, el injerto se seque y la planta se eche a perder; pero, si en verdad se hace acopio de cuidados, la mayor parte de las veces, la plantita se logrará.

E) AMAR A LOS NIÑOS. Quien desea obtener obediencia y respeto haga lo posible porque se le quiera ¡PERO NUNCA CARICIAS! Si se trata a los niños con amor, ellos responderán amando. Si se les respeta, respetará. Es preciso que ellos mismos reconozcan a los Mairos como Autoridad. Si intenta humillarlos con palabras por el simple hecho de ser Autoridad, sencillamente se quedará en ridículo.(27)

### 3.7 I n s t i t u c i o n e s   q u e   a t i e n d e n a l   n i ñ o   d e   l a   c a l l e .

Como se mencionó en el primer capítulo, al parecer en Guadalajara existen seis instituciones que trabajan con estos niños: DIF (MESSE Y DIA), MAMA, A.C., MAIRO DON BOSCO, INSTITUTO PRO-INFANCIA Y JUVENTUD FEMENINA, A.C., EUGENESIS, A.C., HOGARES DE LA CARIDAD. A los educadores de las seis instituciones los niños les llaman MAIROS, sin hacer distinción al nombrarlos de la institución a la que pertenecen.

(27) cfr., BOSCO, Teresio "El Sistema Preventivo de Don Bosco" p.41

CAPITULO 4

# LA AUTORIDAD

"Autoridad no consiste en que el de arriba «grite», y éste al de más abajo. Con este criterio sólo se consigue que quien hace cabeza se vaya alejando de los gobernados porque no les sirve: LOS USA"

(28)

#### 4.1 C o n c e p t o .

Autoridad proviene del vocablo latín *auctoritas*, carácter del autor, de *augere*, aumentar, hacer, crear.(29) Potestad inherente o concedida que tienen algunas personas de hacerse obedecer. En el primer caso, la autoridad es legítima por un designio divino (Los padres tienen autoridad sobre sus hijos); En el segundo, por la persona o la institución que la confiere como es el caso de los educadores en una institución, o el director general en una empresa. En cualquier caso, su ejercicio exige la aceptación de los sometidos a ella.(30)

Naturalmente el cumplimiento de unas normas de actuación lleva consigo la existencia de un principio de autoridad. Cuando no se admite o reconoce que una persona la tiene, no puede ejercerla plenamente puesto que no hay disposición de los demás para ello, la persona que pretende tenerla no la posee en realidad y puede suceder que se convierta en poder o que no tenga ni autoridad ni poder.

(28) ESCRIVA de Balaguer, José María "Surco" Pág.186

(29) LARROYO, Francisco "Diccionario de Pedagogía"  
p.101

(30) cfr., GRIJALVO Diccionario Enciclopédico p.196

La autoridad ha tenido que ir siempre acompañada de un prestigio, de un afán de conseguir lo mejor para el otro, de una vida virtuosa. Es un arma que tienen los padres y educadores para conducir a los hijos y alumnos hacia su completo desarrollo.

La autoridad debe estar cargada de amor. Cuando el amor no va unido a la autoridad, resulta un poder brusco e irrazonable, que los alumnos instintivamente rechazan en la vida corriente.

La autoridad no significa coacción externa, sino fuerza moral que le da ascendiente. Por eso la autoridad se debe basar en la propia dignidad personal, en el modo de actuar que busca metas altas y al que se sirve porque se cree firmemente en él. Los alumnos admiran los valores auténticos de los educadores y éstos, basándose en esa admiración, pueden razonar, antes que imponer castigos sin diálogo alguno.

No es válido crear en la mente de nuestros hijos o de los alumnos la idea de que la labor esencial de padres o profesores es la de juzgarlos, por el contrario, se debe procurar la idea de que la tarea es orientarlos, guiarlos, ayudarles.

Por esto la necesidad de abrir caminos, acompañar y ayudar a ir por ellos a nuestros educandos, en lugar de ser fríos jueces que observan actuaciones para castigar o premiar según se proceda.(31)

La autoridad se gasta si está constantemente juzgando, si interviene en toda acción de los muchachos, si continuamente está impartiendo sanciones u otorgando premios. Para que esto no ocurra se deben establecer normas de actuación, exponiéndolas con claridad a los educandos.

La autoridad también se puede perder:

- Cuando se ejerce caprichosamente.
- Cuando se impone para limitar la libertad de los alumnos en hechos sin importancia, a veces absurdos, sin un valor objetivo.
- Cuando es egoísta y, a través de ella, se busca la comodidad del que la ejerce.
- Cuando se exige lo que no se practica.
- Cuando las órdenes se dan de mala forma.
- Cuando se dan muchas normas, sin después exigir su cumplimiento.

---

(31) cfr., FERRER, Eusebio "Exigir Para Educar" p.94

Para no perder el prestigio se requiere un cuidado constante. El educador tiene que pensar muy bien todo lo que dice, promete o afirma. Porque de lo contrario, las palabras y promesas del educador carecerán de valor. No ejercer la autoridad desconcierta a los alumnos, transigir en todo o en la mayoría de las cosas, sumerge a los jóvenes en una falsa libertad que les hace sentirse como flotantes, con una falta de criterio interior y exterior, que en vez de contribuir a su formación les daña, porque carecen de un necesario punto de referencia.

La autoridad debe ejercerse en el momento preciso; no es válido el escudarse en "vas a ver con... "se lo diré a ...". Cada quien debe responsabilizarse del momento concreto.

#### 4.2 Los tipos de autoridad.

Para WEBER, la autoridad legítima puede asentarse en tres formas: (32)

a) *Carismática*, cuando los subordinados atribuyen al que manda cualidades extraordinarias, frecuentemente de tipo sobrenatural (santidad, heroísmo, etc.). Un ejemplo es la autoridad de los profetas y la de algunos líderes políticos.

(32) cfr., DICCIONARIO de las Ciencias de la Educación  
A-H p.160

b) *Tradicional*, cuando la autoridad se fundamenta en la creencia de "la santidad de las reglas (tradiciones) y poderes antiguos" (es decir, el status del que manda). Es el tipo de autoridad que caracteriza al padre de familia en las pequeñas comunidades agrarias o a los señores feudales.

c) *Legal-racional*, cuando la autoridad se basa en normas o criterios impersonales establecidos y aceptados de mutuo acuerdo por los dominantes y los dominados. Este tipo de autoridad puede verse, por ejemplo, en los sistemas políticos democráticos.

Algunos autores añaden a la tipología weberiana quizá como un aspecto de otra forma de autoridad legítima la del experto, ya que una persona puede ser aceptada como autoridad sin que ésta se fundamente en razones carismáticas, tradicionales o legal racionales.

#### 4.3    L a s    b a s e s    d e    l a    a u t o r i d a d          d e l    M a e s t r o .

"Las bases de la autoridad son: el respeto y aprecio de los alumnos a su maestro; el afecto que los atrae a él; un prudente ejercicio del mando y el apoyo de las familias."(33)

(33) GASTON, María "Guía de las Escuelas" Cristianas  
p.192

1.- *El respeto y el aprecio de los alumnos a su maestro.*

Los niños tributan espontáneamente respeto y profesan aprecio a aquellos en quienes reconocen una superioridad patente: superioridad del saber, de la dignidad, y sobre todo de la perfección moral. Si la ciencia, pues, y la virtud de un maestro les parecen incontestables, se entregan con docilidad a su dirección, es decir, se ponen en sus manos y le dejan, por un acto de confianza, amplia libertad para que trabaje en su educación.

2.- *El afecto que atrae al alumno hacia el maestro.* Para establecer entre sus alumnos el buen espíritu y fortificar su autoridad, debe el maestro darles a entender, que los ama a todos y desinteresadamente. Este afecto los aficiona a la escuela y a todo lo que en ella se hace.

3.- *El prudente ejercicio del mando.* La autoridad del maestro se mantiene especialmente por el arte de mandar con suavidad y firmeza, con decisión y constancia. Mientras una orden intimada con aspereza indispone los ánimos, la suavidad del mandato previene o modera las resistencias. Mas para no degenerar en una debilidad que comprometería prontamente todos los resultados, esta suavidad tiene que hermanarse con la fuerza de la voluntad, que afianza la ejecución de las órdenes recibidas, y el respeto a las normas y hacer comprender a los delincuentes que no pueden darse impunemente a la pereza o a la indisciplina.

4.- *El apoyo de las familias.* La conformidad de intenciones entre los padres y los maestros para la educación de los niños, es absolutamente necesaria. Esta educación quedaría cuando menos muy comprometida, si la dirección y consejos dados en la escuela fuesen contradichos por aquellos que para los niños, representan la primera autoridad.

Se procura realizar esta conformidad o armonía, entre la escuela y la familia, mediante la corrección regular y seria de las tareas escolares, la libreta de correspondencia, la entrega de las calificaciones, y por la afabilidad en las relaciones necesarias con los padres de familia.

#### 4.4 LA AUTORIDAD DEL MAIRO .

Primero, es necesario distinguir entre estar en una posición de autoridad (en la esfera del control social por ejemplo un policía o un agente de tránsito) y ser una autoridad (en la esfera del conocimiento, del saber). El Mairo es, y debe ser, una autoridad en ambos sentidos. En segundo lugar, hay una distinción entre autoridad formal (tener status de autoridad) y real (ejercerla efectivamente). El Mairo, en la sociedad, está reconocido como autoridad porque ha demostrado que puede ejercer una influencia como educador de acuerdo al rol que desempeña.

#### 4.5 Respuestas de rebeldía del niño de la calle.

Se presentarán algunas de las conductas más significativas que se observan en el muchacho de la calle, las realizan como respuestas de rebeldía ante la sociedad y las autoridades ya que se sienten agredidos por ellas.

##### 1 ) Robo.

En el muchacho de la calle los móviles que ordinariamente le llevan a este tipo de actividad son: el satisfacer sus necesidades primarias, la diversión y actitudes agresivas, ya sean personales o grupales.

Juegan al hurto, influídos por las condiciones de vida del chico de la calle, sus deficiencias e imposibilidades para ganarse de otra manera la vida que le hacen recurrir al robo como una alternativa normal de sobrevivencia.

##### 2) Agresividad.

Por agresividad se entiende todo impulso, todo pensamiento, toda acción enfocada a perjudicar al prójimo o a sí mismo.

Esta actitud esta directamente ligada a la frustración y a una permanente insatisfacción personal vinculada a los instintos primarios: instinto de la nutrición, instinto de la posesión, instinto sexual.

Cuando un niño no ha conseguido en su primera infancia renunciar por amor o auténtico control positivo a la satisfacción de un deseo imperioso, no ha aprendido el dominio de este instinto; sólo ha conseguido reprimir tendencias que en su interior permanecen violentas y exigentes y aflorarán, por lo tanto, en forma agresiva.

Esto se constata en las conductas del niño de la calle, que además de sus carencias y heridas físicas, afectivas y morales, se debate en ambientes esencialmente agresivos, en los cuales desata sus mecanismos de defensa y ataque.

### 3) Drogadicción menor.

Se dice drogadicción menor porque el muchacho no ha entrado todavía en el mundo del TOXICOMANO (\*), sino que usa drogas menores como pastillas, diazepam (\*\*), tonsol (\*\*\*), tinher, y otros tranquilizantes.

---

(\*) Persona adicta a drogas como Marihuana, Cocaína, Heroína, LSD, etc.

(\*\*) Es un medicamento en forma de pastillas que son relajantes y tranquilizantes.

(\*\*\*) Es un solvente que inhalan por la boca.

Según los datos obtenidos en el análisis del Historial del Centro Mairo Don Bosco a principios de 1990, la droga que más frecuentemente usan los muchachos es el solvente o "tonsol". El 65% se drogan con tonsol, [Cuesta la vainilla(\*) de \$4,000 (99 miligramos) a \$10,000 pesos (200 miligramos)]. Toda clase de drogas el 7%; marihuana el 6%; y ninguna clase de drogas el 22%. (34)

Para entender mejor este fenómeno, se mencionan algunos testimonios:

- "Yo tuve un amigo y él me enseñó a drogarme con tonsol ahí en la calle. Después le seguí con el vicio y siempre robábamos para comprar la "vainilla" y ponernos bien "acá" todas las noches".

- "Se rocía el algodón y te lo llevas a la nariz para olerlo durante unos segundos. Poco a poco vas sintiéndote bien "al tiro", se te olvida todo lo que traes y te sientes como muy valiente."

---

(\*) Es un frasco de vainilla con tonsol y esencia de vainilla.

(34) cfr. ob. cit., GARDUÑO Olmedo, Roberto p.34

¿Por qué se "tonchan"(\*)?

- "Por el coraje que siento con mi mamá. Me golpeaba mucho esa perra, sobre todo cuando llevaba señores a la casa; me encerraba en un cuarto y no me dejaba salir hasta después de mucho tiempo. Cuando me toncho me digo a mí mismo que me quiero morir".

- "Nos tonchamos para calentarnos, para quedarnos dormidos sin hambre".

Como se puede observar, unos "tonchan" por vicio, otros solución a sus problemas de maltrato (se disminuye la sensibilidad a los golpes), de inseguridad o de hambre. La droga le ayuda a vivir en un mundo imaginario. Es un tranquilizante que le permite evadir la situación difícil en la que se encuentra.

---

(\*) Drogarse con tonsol que es un solvente que se inhala por la boca.

Se ha visto que el uso de las drogas va avanzando conforme la edad del muchacho, aunque esto es muy variable. Comienza con el tonsol, luego, con el "dizepam", después con la marihuana. Es un proceso que avanza, porque el organismo del menor a medida que se habitúa pide algo más; luego pasará quizá al uso de la cocaína y así poco a poco se adentrará en el mundo de la TOXICOMANIA.

4) Percepción errónea.

a) Respecto al medio social.

El muchacho callejero muestra una notable incapacidad para cualquier tipo de relación estable con los adultos, sea en el trabajo, en el aprendizaje, en la protección institucional, etc.

Cuando está "aburrido", se aísla del grupo, se excluye en un rincón, no come, no acepta ningún tipo de relación; generalmente tiende a realizar actos autodestructivos y agresivos. Es tan grave el estado emocional que llegan, en ocasiones a herirse ellos mismos o romper sus objetos personales o los de los demás.

Siente un gran desprecio hacia los policías y hacia los muchachos adinerados.

b) Respecto al la realidad sexual

Se presentan algunas conductas inadecuadas dentro del campo sexual. Los mismos muchachos describen este tipo de situación o comportamiento:

"Dos o tres muchachos nos reunimos en un lugar un poco aislado, o en el mismo lugar donde dormimos para divertirnos con alguna "morra"(\*) que invitamos, o entre nosotros mismos".

La masturbación, es muy frecuente y en cuanto las relaciones heterosexuales, algunos muchachos sienten miedo; recelo de afrontar a la mujer a solas como persona a la cual algunas veces la identifican con su madre o madrastra, o, a alguna mujer a la que, por diversos motivos rechazan.

Estas conductas adoptadas son consecuencia de las problemáticas personales de los muchachos: carencias afectivas y la inseguridad que cargan sobre sí.(35)

---

(\*) Término que se utiliza para designar "mujer"  
(35) cfr., ibidem., p.35 y 36

#### 4.6 Los niños de la calle y el rechazo a la autoridad.

Los niños que viven en la calle, han experimentado un concepto de "autoridad" que impone normas y abusa del menor sin buscar su formación. Es por esto que el niño se revela contra ella y sistemáticamente la rechaza ignorándola, desobedeciendo lo que se le pide y/o presentando conductas inadecuadas (desde una falta de aseo hasta la drogadicción o el robo) hacia las personas que de alguna forma han intentado ejercer una autoridad y únicamente ejercen autoritarismo. (\*)

Los padres, la policía, y la sociedad en general han perdido la autoridad sobre el menor porque muchas veces se ejerce caprichosamente, exigiendo lo que no se practica (ir a trabajar, no fumar, no emborracharse), ordenando de mala forma o por negligencia de la misma autoridad.

---

(\*) El término autoritarismo denota toda utilización deformada, excesiva, de la autoridad por parte de quien la ejerce.

CAPITULO 5

DIAGNOSTICO DE NECESIDADES DE UN  
CURSO PARA EDUCADORES DE NIÑOS  
DE LA CALLE, SOBRE EL JUEGO

### 5.1 J u s t i f i c a c i ó n .

La base del trabajo de las instituciones que trabajan con los niños de la calle, es la etapa calle, donde se ganan la confianza y autoridad moral del niño. El medio más eficaz es el juego. Esto se puede corroborar por medio del siguiente diagnóstico.

### 5.2 D e f i n i c i ó n d e l a P o b l a c i ó n

La población de la cual se obtuvo la muestra son jóvenes estudiantes y profesionistas que colaboran en el proyecto Mairo Don Bosco, de la ciudad de Guadalajara.

### 5.3 D e s c r i p c i ó n d e l a M u e s t r a

La muestra de esta población son 8 estudiantes y 10 profesionistas ( Un Lic. en Psicología Educativa, Un Lic. en Sociología y un Lic. en Pedagogía, las demás profesiones no tienen relación directa con la educación del niño de la calle) que colaboran en el proyecto Mairo Don Bosco (con niños) en la etapa calle.

Presentan las siguientes características:

- Se encuestó a 17 de 18 Mairos.
- 10 hombres y 7 mujeres.
- Edad promedio de 26 años.

#### 5.4 Descripción del Instrumento

o

El instrumento utilizado es una encuesta que consta de doce preguntas de opción múltiple, cinco de ellas complementadas con porqué y cuatro preguntas abiertas. A continuación se anexa para ilustrar lo anteriormente mencionado.

#### ENCUESTA DEL CENTRO MAIRO DON BOSCO.

##### INSTRUCCIONES:

Se te invita a contestar este cuestionario que tiene por objeto reunir información sobre la primera parte del proyecto MAIRO DON BOSCO con motivos de tesis.

Por favor contesta las preguntas abiertas y en las preguntas de opción múltiple tacha las respuestas que más se adecúen a tu situación.

No es necesario que anotes tu nombre en la hoja de datos previos.

##### DATOS PREVIOS

- A) NOMBRE: \_\_\_\_\_  
B) EDAD: \_\_\_\_\_  
C) SEXO: ( ) MASCULINO ( ) FEMENINO  
D) PROFESION: \_\_\_\_\_

##### CUESTIONARIO

- 1.- ¿En cuál de las etapas del proyecto colaboras?  
( ) La calle ( ) El albergue  
( ) La calle y el albergue
- 2.- ¿Cuánto tiempo tienes trabajando en el proyecto?  
( ) Menos de 6 meses. ( ) Entre 6 y 12 meses.  
( ) Entre 1 y 2 años. ( ) Más de 2 años.

3.- ¿Tienes contacto directo con los niños? ( ) Sí ( ) No

4.- El niño de la calle es \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5.- ¿Crees que tu actividad en el proyecto es educativa?

( ) Sí ( ) No Porque \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6.- ¿Qué consideras fundamental para poder educar a un niño? ( ) Querer educarlo. ( ) Tenerle confianza.  
( ) Ganártelo para que quiera perfeccionarse.

7.- ¿Cómo te ganas la confianza del niño?

( ) Por convencimiento intelectual.

( ) Por simpatía personal.

( ) Jugando con él.

8.- Al jugar el niño contigo tiene una actitud de:

( ) Respeto por el Mairo

( ) Temor por el Mairo

( ) Desconfianza por el Mairo

9.- Al jugar con los niños respetando las reglas despiertas en ellos:

( ) Admiración en la autoridad que representa el Mairo

( ) Burla porque te engañan al hacer trampa

( ) Indiferencia

10.- En la calle normalmente jugamos a...  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

11.- ¿Crees que sea necesario variar los juegos?

( ) Sí ( ) No

Porque \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

12.- ¿Qué juegos son preferidos por los niños?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

13.- Por medio del juego el niño ¿acepta las normas o reglas del juego que tú le propones? ( ) Sí ( ) No  
Porque \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

14.- ¿Es posible que por medio del juego tú te muestres como un líder o autoridad para el niño? ( ) Sí ( ) No  
Porque \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

15.- ¿Crees que jugando, el niño aprende a aceptar las normas y a una persona que representa la autoridad?

( ) Sí            ( ) No

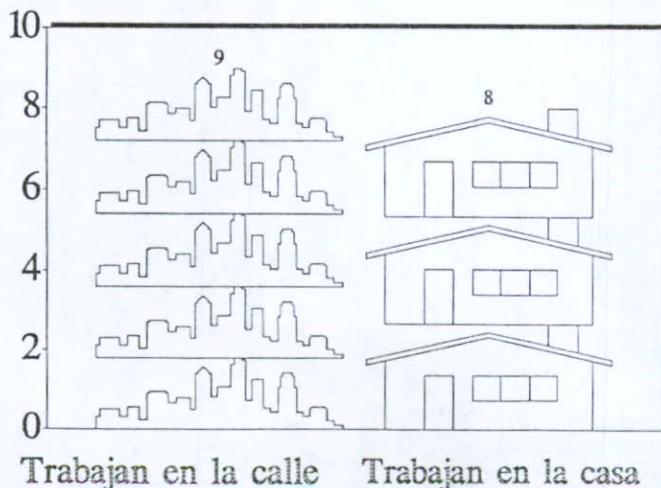
Porque \_\_\_\_\_

16.- ¿Qué tipos de juegos sugerirías para la etapa de la calle? \_\_\_\_\_

Muchas Gracias.

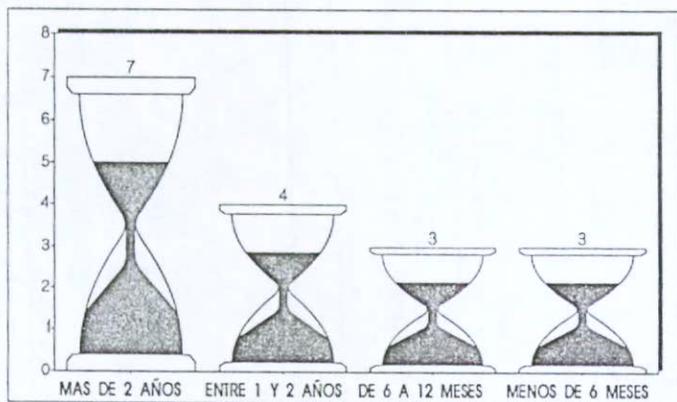
### 5.5 Análisis de datos.

Pregunta	No. de Mairos	Opción
1	9	Trabajan en la calle.
	8	en la calle y en el albergue.
	0	en el albergue(*).



(\*) En la Institución si hay personas que colaboran sólo en el albergue, pero sólo se encuestó a los que asisten a la calle.

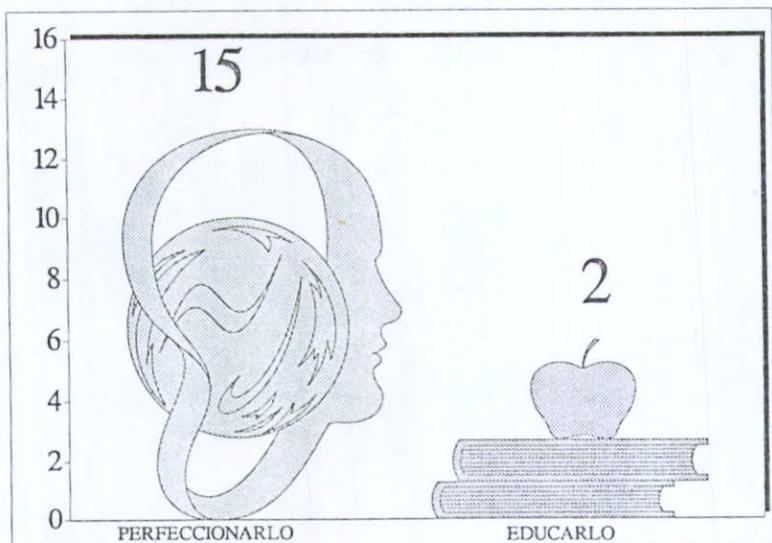
Pregunta	No. de Mairos	Opción
2	7	Más de 2 años.
	4	Entre uno y 3 años.
	3	Entre 6 y 12 meses.
	3	Menos de 6 meses.



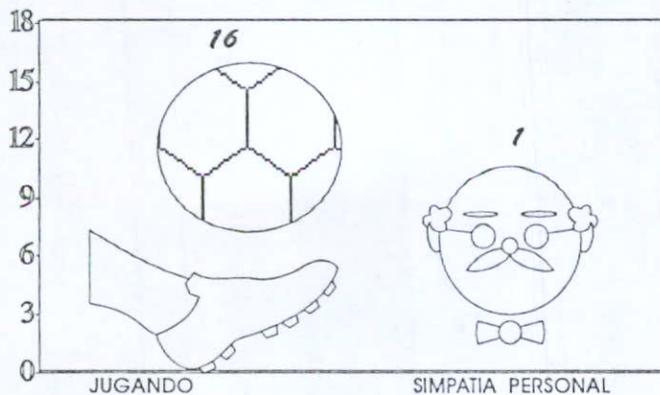
3      Los 17      Tienen contacto con los niños.



Pregunta	No. de Mairos	Opción
6	15	Ganártelo para que quiera perfeccionarse.
	2	Querer educarlo.
	0	Tenerle confianza.



7	16	Jugando con él.
	1	Por simpatía personal.
	0	Por convencimiento intelectual.



<i>Pregunta</i>	<i>No. de Mairos</i>	<i>Opción</i>
8	17	Respeto por el Mairo
9	17	Admiración en la autoridad que representa el Mairo.

*Pregunta*

*Características del niño.*

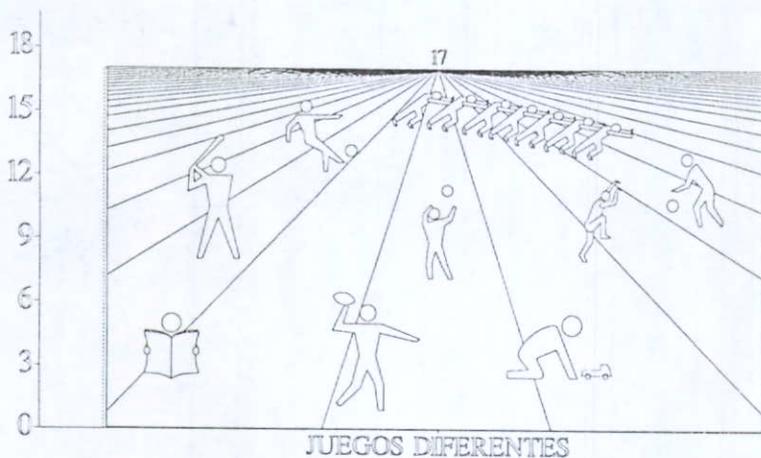
4

- En esencia es igual a los demás niños, pero con una carencia profunda de amor.
- Un ser humano carente de cariño, afecto, y comprensión.
- Es una persona que ha sufrido más por la falta de un apoyo afectivo que por haber aguantado el hambre o el frío.
- Es un adulto niño que sobrevive a las exigencias de la vida de la calle.
- Es una criatura alegre, entusiasta.
- Es noble, leal, sencillo, solidario, generoso, peleonero para defender lo suyo.
- No sabe quién es, ni a dónde va, sin embargo ha adquirido la personalidad propia de la calle, con sus valores y antivalores.

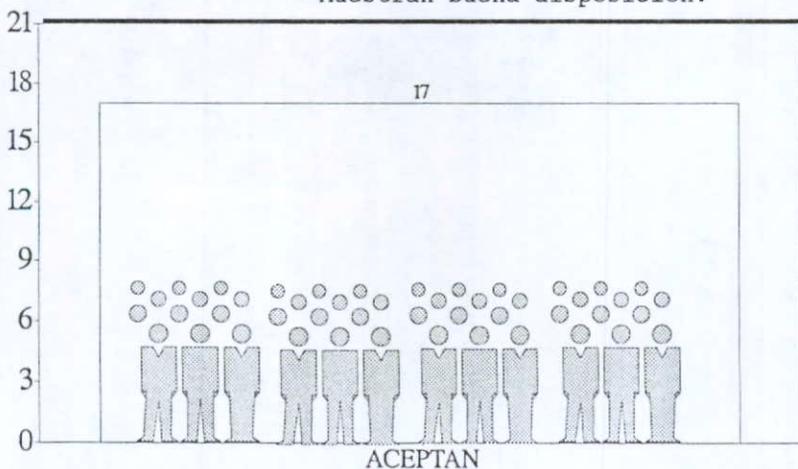
<i>Pregunta</i>	<i>No. Mairos</i>	<i>Porque</i>
5	17 Sí	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De la labor que desempeñemos dependen muchos hábitos y valores que el niño debe adquirir.</li> <li>- Se le va formando como persona al saberse que vale.</li> <li>-Se le trata de enseñar al niño otras actitudes y una nueva prespectiva de vida.</li> <li>-Porque vivo con ellos, trato de ser un amigo y darles lo mejor de mí, a través de una relación profunda con cada uno.</li> <li>-Trato a los niños apegándome en lo posible al Sistema Preventivo de Don Bosco y porque los trato con amor.</li> <li>-Porque voy encaminando al niño a perfeccionarse.</li> </ul>

<i>Pregunta</i>	<i>No. Mairos</i>	<i>Porque</i>
11	17 Sí	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para despertar más el interés en los niños.</li> <li>- Para evitar monotonía y además presentarle al niño nuestra "creatividad".</li> <li>- Para que sean más atractivos y educativos para ellos.</li> <li>- Para conocer a los niños en otras actividades.</li> <li>- Es una forma de enseñar diversas actividades enfocados a crear o formar creatividad en el niño.</li> </ul>

- Para que desarrolle diversas cualidades.



Pregunta	No. Mairos	Porque
13	17 Sí	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se dan cuenta que sin las reglas no se puede jugar y las aceptan.</li> <li>- Ven que es necesario para mantener un orden, lo aceptan cuando es razonable.</li> <li>- Muestran buena disposición.</li> </ul>





- 12 - Fut bol, Palillos Chinos, Memoria, Tablero, Uno, Serpientes y Escaleras, Pañuelo Robado, Turista, Canicas, Rompecabezas, Manotaso, Lotería, Competencias Deportivas, Juegos de Correr.
- 16 - Escondidas, Bote Pateado, Quemados, Rompecabezas, Traes, Béisbol, "Caricaturas presenta nombres de..." Teatro Giñol, Cantos, Contar historias, Carretillas, Competencias Deportivas, Soga, Juegos de Mesa, Juegos organizados como: el rey pide, costales, carreritas, gallitos con globos.



CAPITULO 6

CURSO DE FORMACION DEL  
EDUCADOR DEL EDUCADOR DE LA  
CALLE PARA INCREMENTAR SU  
AUTORIDAD EN EL NIÑO POR MEDIO  
DEL JUEGO

### 6.1 J u s t i f i c a c i ó n :

Como se vió en el Diagnóstico, los educadores de la calle, saben que el juego es una herramienta eficaz para atraer, educar e incrementar autoridad en el niño. Para poderle sacar mejor provecho es necesario que los Mairos, conozcan todas las implicaciones del juego como herramienta del educador de la calle.

### 6.2 O b j e t i v o G e n e r a l :

Al término del curso el Mairo organizará su programa de juegos de acuerdo con las características específicas del lugar dónde juega y de los niños de la calle.

### 6.3 O b j e t i v o s P a r t i c u l a r e s :

- 1.- El participante valorará al niño de la calle.
- 2.- El educador practicará los tipos de juegos aplicando los conocimientos adquiridos.
- 3.- El Mairo comprenderá su labor educativa.
- 4.- El educador de la calle se cuestionará la autoridad que representa hacia el niño.

#### 6.4 Objetivos Específicos :

- 1.1 El participante comprenderá la dignidad del niño como persona.
- 1.2 El Mairo distinguirá las características propias de cada etapa de la infancia.
- 1.3 El educador describirá al niño de la calle.
- 1.4 El Mairo describirá la infancia del niño de la calle.
- 1.5 El participante identificará las características del niño de la calle.
- 1.6 El Mairo investigará las actividades de el niño de la calle.
- 1.7 El educador señalará los lugares donde viven los niños.
- 2.1 El participante definirá el concepto de juego.
- 2.2 El educador de la calle relatará la evolución del juego.
- 2.3 El Mairo reconocerá las características del juego.
- 2.4 El participante deducirá la importancia de que tengan objetivos los juegos.
- 2.5 El Mairo deducirá los principios que deben observarse al poner los juegos.
- 2.6 El educador practicará las recomendaciones.
- 2.7 El Mairo escogerá posibles juegos para su itinerario.

- 3.1 El mairo definirá el concepto de educador.
- 3.2 El participante distinguirá los tipos de educadores.
- 3.3 El educador asociará los lugares donde trabajan con las funciones que desempeñan.
- 3.4 El Mairo reafirmará la figura del educador de la calle.
- 3.5 El participante explicará quién es el MAIRO EDUCADOR.
- 3.6 El Mairo reconocerá las cualidades de Educador que posee.
- 4.1 El participante definirá el concepto de autoridad.
- 4.2 El educador comparará los tipos de autoridad.
- 4.3 El Mairo analizará las bases de la autoridad del Maestro.
- 4.4 El participante fundamentará la autoridad del Mairo.
- 4.5 El Mairo comprenderá las respuestas de rebeldía del niño de la calle.
- 4.6 El educador relatará el rechazó a la autoridad de los niños.

## 6.5 Temario :

### 1 EL NIÑO DE LA CALLE.

- 1.1 El niño como persona.
- 1.2 Las etapas de la infancia.
- 1.3 ¿Quién es el niño de la calle?
- 1.4 La infancia del niño de la calle.
- 1.5 Características del niño de la calle.
- 1.6 Actividades del niño de la calle.
- 1.7 Lugares donde viven los niños en la calle.
- 1.8 Instituciones de ayuda para los niños de la calle en Guadalajara.

### 2 EL JUEGO

- 2.1 Concepto.
- 2.2 Evolución del juego.
- 2.3 Características.
- 2.4 Objetivos del juego.
- 2.5 Principios que deben observarse para poner los juegos.
- 2.6 Recomendaciones para los educadores.
- 2.7 Tipos de Juegos.

3 EL EDUCADOR

- 3.1 Concepto.
- 3.2 Tipos de educadores.
- 3.3 Lugar donde trabajan y funciones que desempeñan.
- 3.4 El educador de la calle.
- 3.5 El "Mairo" educador.
- 3.6 Cualidades del Mairo.
- 3.7 Instituciones que atienden al niño de la calle en Guadalajara.

4 LA AUTORIDAD.

- 4.1 Concepto.
- 4.2 Los tipos de autoridad.
- 4.3 Las bases de la autoridad del maestro.
- 4.4 La autoridad del "Mairo".
- 4.5 Respuestas de rebeldía del niño de la calle.
- 4.6 Los niños de la calle y el rechazo a la autoridad.

6.6 T i e m p o y L u g a r .

El curso consta de 11 sesiones de 4 horas. Los sábados de 9:00 am. a 1:00pm. En las instalaciones de la Casa Mairo Don Bosco.

**CURSO DE FORMACION DEL EDUCADOR DE LA CALLE PARA INCREMENTAR SU AUTORIDAD EN EL NIÑO MEDIANTE EL JUEGO.**

**6.1 JUSTIFICACION:** Como se vio en el Diagnostico los educadores de la calle saben que el juego es una herramienta eficaz para atraer, educar e incrementar autoridad en el niño. Para poderle sacar mejor provecho es necesario que los Mairos conozcan todas las implicaciones del juego como herramienta del educador de la calle.

<b>T E M A</b>	<b>T I E M P O</b>	<b>O B J E T I V O</b>	<b>M E T O D O L O G I A</b>	<b>T E C N I C A S</b>	<b>D I N A M I C A S</b>	<b>M A T E R I A L</b>
EL NIÑO DE LA CALLE						
El niño como persona.	1 h	El participante defenderá la dignidad del niño como persona.	Inductivo, Analítico, Activo.	DEBATE INTERROGATIVA	Romper el hielo	
Las etapas de la infancia.	4 h	El Mairo distinguirá las características propias de cada etapa.	Deductivo, Analítico, Activo.	EXAGETICA		NOTA TECNICA SOBRE INFANCIA.
¿Quién es el niño de la calle?	1 h	El educador describirá al niño de la calle.	Inductivo, Analítico, Activo.	OBSERVACION		AUDIOVISUAL SOBRE LOS NIÑOS DE LA CALLE.
La infancia del niño de la calle.	2 h	El Mairo describirá la infancia del niño.	Inductivo, Analítico, Activo.	CASO		CASO: EL PAYASITO
Características del niño de la calle.	2 h	El participante identificará las características del niño.	Inductivo, Analítico, Activo	DRAMATIZACION		EXPERIENCIAS PERSONALES NOTA TECNICA
Actividades del niño de la calle.	6 h	El Mairo investigará las actividades del niño de la calle.	Inductivo, Analítico, Activo	OBSERVACION		VISITA A LOS LUGARES DONDE ESTAN LOS NIÑOS PARA CONOCER SUS ACTIVIDADES

T E M A	T I E M P O	O B J E T I V O	M E T O D O L O G I A	T E C N I C A S	D I N A M I C A S	M A T E R I A L
Lugares donde viven los niños en la calle.	1 h	El educador señalará los lugares donde viven los niños.	Inductivo, Analítico, Activo.	LLUVIA DE IDEAS		EXPERIENCIA PERSONALES DE CADA UNO.
Instituciones de ayuda para los niños de la calle en Guadalaajara.	2 h	El educador enumerará las instituciones que trabajan con los niños.	Inductivo, Analítico, Pasivo.	EXPOSITIVA DE UN INVITADO DE CADA INSTITUCION.		
EL JUEGO		El educador practicará los tipos de juegos aplicando los conocimientos adquiridos.				
Concepto	30min	El participante definirá el concepto de juego.	Inductivo, Analítico, Activo.	EXPOSITIVA POR PARTE DE LOS PARTICIPANTES.		
Evolución del juego.	25min	El educador de la calle relatará la evolución del juego.	Inductivo, Analítico, Activo.	EXPOSITIVA POR PARTE DEL CONFERENSISTA		ASETATOS RETRO-PROYECTOR
Características	2 h	El Maíro reconocerá las características del juego.	Inductivo, Analítico, Activo	VIVENCIAL	JUGAR ROMPECABEZAS JUEGOS ORGANIZADOS	MEMORIA GLOBOS BANDERA ROBADA
Objetivos del juego.	30min	El participante deducirá la importancia que tengan objetivos de los juegos.	Inductivo, Analítico, Activo.	SEMINARIO		LIBROS FOLLETOS NOTA TECNICA
Principios que deben observarse para poner los juegos.	1 h	El Maíro deducirá los principios que deben observarse al poner los juegos.	Inductivo, Analítico, Activo.	TRABAJO POR EQUIPO	ORGANIZAR JUEGOS PARA CONCIENTIZAR LOS DETALLES QUE SE OMITEN.	
Recomendaciones para los educadores.	20min	El educador practicará las recomendaciones.	Inductivo, Analítico, Activo.	EXPOSITIVA VIVENCIAL	NOTA TECNICA AGREGARA A LOS JUEGOS ORGANIZADOS LAS RECOMENDACIONES	

T E M A	T I E M P O	O B J E T I V O	M E T O D O L O G I A	T E C N I C A S	D I N A M I C A S	M A T E R I A L
Tipos de juegos.	3 h	El Mairo escogerá posibles juegos para su itinerario.	Inductivo, Analítico, Activo.	EXAGETICA VIVENCIAL	POR EQUIPOS ORGANIZARAN 2 JUEGOS PARA SUS COMPAÑEROS QUE PUEDAN PRACTICAR EN LA CALLE.	NOTA TECNICA
EL EDUCADOR.		El Mairo comprenderá su labor educativa.				
Concepto.	30 min.	El Mairo definirá el concepto de educador.	Inductivo, Analítico, Activo.	EXPOSITIVA POR PARTE DE LOS PARTICIPANTES.		
Tipos de educadores.	1 h	El participante distinguirá los tipos de educadores.	Inductivo, Analítico, Activo.	EXAGETICA		NOTA TECNICA María, Hugo Paco y Luis.
Lugar donde trabajan y funciones que desempeñan.	30 min.	El educador asociará los lugares donde trabajan con las funciones que desempeñan.	Inductivo, Analítico, Activo.	DRAMATIZACION		
El educador de la calle.	2 h	El Mairo reafirmará la figura del educador de la calle.	Inductivo, Analítico, Activo.	CASO		CASO: "José Luis"
El Mairo educador.	1 h	El participante explicará quien es el Mairo educador.	Inductivo, Analítico, Activo.		EL ESPEJO	
Calidades del Mairo.	2 h	El Mairo reconocerá las cualidades de Educador que posee.	Deductivo, Analítico, Activo	SOCIODRAMA		

T E M A	TIEMPO	O B J E T I V O	METODOLOGIA	TECNICAS	DINAMICAS	MATERIAL
LA AUTORIDAD		El educador de la calle se cuestionará la autoridad legítima que presenta hacia el niño.				
Concepto	3 h	El participante definirá el concepto de autoridad.	Inductivo, Analítico, Activo.	ANALISIS DE UNA PELICULA		TELEVISION VIDEOCASE- TERA. PELICULA: "AL MAESTRO CON CARINO"
Los tipos de autoridad.	30 min.	El educador comprenderá los tipos de autoridad.	Inductivo, Analítico, Activo.	INTERROGATIVA		
Las bases de la autoridad del maestro.	1 h	El Mairo analizará las bases de la autoridad del maestro.	Inductivo, Analítico, Activo.	DISCUSION EN TRINAS EDUCADOR.	MI LINEA DE LA VIDA COMO EDUCADOR.	HOJAS
La autoridad del Mairo.	1 h	El participante fundamentará la autoridad del Mairo.	Inductivo, Analítico, Activo.	DEMOSTRATIVA		CARTULINAS PLUMONES CINTA SCOTCH
Respuestas de rebeldía del niño de la calle.	2 h	El Mairo comprenderá las respuestas de rebel día del niño callejero.	Inductivo, Analítico, Activo.	CASO		CASO: "Soy rebelde ¿y qué?"
Los niños de la calle y el rechazo a la autoridad.	1 h	El educador relatará el rechazo a la autoridad.	Inductivo, Analítico, Activo.	ESCRIBIR UN CASO		NOTA TECNICA ¿Cómo elaborar un caso?

## CONCLUSIONES

Los niños de la calle son PERSONAS HUMANAS y por lo tanto tienen derecho a vivir como tales, sin embargo viven en condiciones infrahumanas; no tienen los medios indispensables como son: techo, comida, higiene, medicina, familia, amor. Toda la sociedad especialmente los educadores de la calle debemos luchar porque sea respetada la dignidad de cada persona.

Los niños de la calle son en esencia igual a los demás niños, pero con una carencia profunda de amor y con un gran corazón. Por lo que los Mairros deben entregarse en cuerpo y alma a su labor; pues sólo con amor se puede formar al educando.

Los niños viven en la calle haciendo lo que quieren, pero toda auténtica libertad debe de estar controlada por el autodomínio de la voluntad. Es indispensable que los educadores se ganen la aceptación de los niños para poder formarlos y enseñarles a utilizar su voluntad y libertad adecuadamente.

El desarrollo infantil está directamente vinculado con el juego, ya que éste satisface algunas necesidades básicas, tanto en el campo físico, como en el psíquico y social; además inicia de forma placentera el contacto con la realidad e introduce en el mundo de las relaciones sociales. Todos los niños juegan por naturaleza. A los niños de la calle les atrae mucho el juego pero nunca se dan tiempo para jugar.

Desgraciadamente la infancia del niño de la calle es muy especial porque su primer interés es sobrevivir, si no se les invita a jugar no juegan.

En la calle el juego es un medio para ganarse la aceptación del niño e incrementar la autoridad educativa que ejerce el Mairo sobre el niño.

El Mairo al ser educador debe ser una persona íntegra, que siempre se preocupe por su perfeccionamiento y el de cada niño que conviva con él.

El principal problema de los niños de la calle no es el dinero, ni las cosas materiales sino su profunda carencia de amor. Por lo que es necesario que más personas opten por trabajar con estos niños. Dándoles una autoridad en quien confiar, formación y sobre todo amor.

Las personas que están trabajando con los niños de la calle son generalmente profesionistas con mucha disposición, pero desgraciadamente en ocasiones no tienen la preparación adecuada para ayudarlos. Por ello, es obvia la necesidad de implementar en las instituciones de ayuda para los niños de la calle, un programa que les proporcione dicha preparación, en beneficio de ellos mismos y principalmente del niño de la calle.

ANEXOS

GUIA DE ENTREVISTA PARA LAS INSTITUCIONES QUE TRABAJAN  
CON LOS NIÑOS DE LA CALLE EN GUADALAJARA.

- 1.- NOMBRE DE LA INSTITUCION: \_\_\_\_\_
- 2.- ¿CUAL ES EL FIN DE LA INSTITUCION? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 3.- ¿CUANTO TIEMPO TIENE FUNCIONANDO LA INSTITUCION?  
\_\_\_\_\_
- 4.- ¿EN QUE CONSISTE EL PROYECTO (En qué consisten las etapas)?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 5.- ¿QUIEN ATIENDE LA INSTITUCION? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 6.- ¿DE DONDE NACIO LA INQUIETUD DE AYUDAR A LOS NIÑOS DE LA CALLE?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 7.- ¿QUE EDADES TIENEN LOS NIÑOS QUE ATIENDEN? \_\_\_\_\_
- 8.- ¿CUANTO TIEMPO ESTAN LOS NIÑOS CON USTEDES? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 9.- ¿CONOCE A OTRAS INSTITUCIONES QUE TRABAJEN CON LOS NIÑOS DE LA CALLE? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## J U E G O S

A) De acuerdo con el lugar de procedencia:

1.- PALILLOS CHINOS Se toman los palillos en forma vertical en el puño de la mano; y apoyados en el suelo o en una mesa se sueltan sobre la superficie. El jugador en turno debe levantar uno por uno, todos los palillos sin mover ninguno de los otros, pues cuando esto suceda, habrá perdido el derecho de continuar y cederá los palillos al siguiente jugador. Al terminar el turno de cada jugador se calculan los puntos ganados de acuerdo con el número de palillos tomados de cada uno de los 5 colores que tienen diferente valor: a) Verde 5 puntos; b) Azul 10 puntos; c) Amarillo 15 puntos; d) Rojo 20 puntos; e) Negro 50 puntos. El ganador es el que llegue primero al 1000.

2.- CHAN-GAY es un juego indonesio cuyo material son 3 palos y consiste en poner dos de ellos en una posición de cruz sobre el piso, de tal manera que el extremo de uno quede separado del suelo, con el tercer palo un niño golpea el extremo levantado del palo de encima mandándolo al aire. El propósito es mantener en el aire el palo volador pegándole con el palo que el jugador usó para impulsarlo inicialmente. El marcador será más alto mientras más lejos se mande el palo de la posición original. Una vez en el aire el palo, sólo podrá

ANEXO 2

mantenerse en juego pegándole con el que tiene en la mano el jugador y no podrá volver a ser impulsado si toca el piso. El palo más corto puede usarse para medir las distancia que viajó el palo impulsado.(36)

3.- FUEGO EN LA MONTAÑA originario de Tanzania, no requiere equipo, el tipo de movimiento es simple y de una sola frase. Se pide a los niños que se acuesten de espaldas en el suelo y que se levanten tan rápidamente como puedan al oír qué el niño que está a su izquierda grita "*Fuego en la montaña*".

Cada niño gritará "*Fuego en...*" diferentes lados, "*Fuego en los cerros*" otro niño "*Fuego en el río*" "*Fuego en las flores*", etc. Solamente cuando mencionen "*Fuego en la Montaña*" todos los niños deben levantarse y el que lo haga al último quedará eliminado del juego, también quedará eliminado el que se levante antes de que se termine de decir "*Fuego en la montaña*" o lo haga cuando se diga fuego en otro lado.(37) etc.

(36) cfr., BRYTANT J. Cratty "Juegos escolares que desarrollan la conducta" p.241

(37) cfr., ibidem., p.244

B) De acuerdo a las edades:

a) Niños hasta 8 años:

1.- TOQUE DEL OSO

Material: máscaras de oso. Formación: a 10 ó 15 mts. del grupo de participantes está un jugador (el oso) de espaldas, usando una máscara.

Desarrollo: los jugadores avanzan silenciosamente hacia el oso. El que consigue tocarlo primero dirá: "¡Corre, oso!", e inmediatamente todos corren. El oso sale en su persecución y los apresará al simple toque de mano. Los prisioneros se tornarán auxiliares del oso, colocándose máscaras. Así prosigue el juego. El último jugador, que no sea apresado, será el vencedor.

2.- LA ARDILLA SALE DE SU CASA

Material: un silbato o campanilla.

Formación: los jugadores son numerados y agrupados de 3 en 3. De cada tres, dos formarán la casa (dándose las manos y levantándolas), y el tercero será la ardilla. Las casas formarán un círculo con bastante distancia entre una y otra. En el centro habrá una o dos ardillas sin casa. A cada 5 minutos habrá cambio de papeles: uno de la casa será la ardilla y una ardilla formará la casa.

ANEXO 2

Desarrollo: a la señal de inicio, las ardillas intentarán cambiar de casa, y entonces la ardilla del centro se apropiará de una de las casas. La ardilla que quedó sin casa irá al centro. El juego prosigue así hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de ser ardillas.

### 3.- CORRE, TRENECITO

Formación: cada jugador recibirá el nombre de una de las partes del tren: caldera, rueda, pito, manivela, vagón, ventana, etc.

Desarrollo: el que representa la máquina, se destaca un poco del grupo y dice: -"El tren va a partir, pero no puede porque le falta la ..."- y dice el nombre de una de las piezas. El representante de la pieza citada corre y coloca las manos sobre los hombros de aquel que representa a la máquina. La máquina sigue llamando y las piezas se van alineando, siempre detrás del último con las manos sobre los hombros de éste. Cuando todos fueron llamados, la máquina saldrá corriendo seguida por todos. Quien corte la cadena irá a la cola.

#### 4.-¡CUIDADO! ¡PARE!

Formación: los jugadores estarán en fila atrás de la línea de partida, y a unos 10 mts. de esa línea habrá un jugador de espaldas.

Desarrollo: el jugador que está de espaldas a los demás comenzará a contar hasta un número mayor que 10. Los demás, mientras él cuenta, van caminando o corriendo para llegar hasta él. Este repentinamente deja de contar y se volverá hacia los jugadores, que deben estar parados. Aquellos que estuvieren en movimiento serán enviados a la línea inicial para que comiencen de nuevo. El jugador vuelve a contar, y así prosigue el juego. El vencedor será el que llegue primero hasta el jugador destacado. El, entonces, será el nuevo contador.

#### *b) Para niños de 8 a 11 años:*

##### 1.- ¡ALTO!

Material: una pelota.

Formación: los jugadores se enumeran y forman un círculo. El que tiene la pelota, se coloca en el centro.

Desarrollo: el jugador del centro grita un número y tira la pelota hacia arriba. El poseedor del número toma la pelota, y los demás, incluso el que gritó, corren y se distancian lo más que puedan. Al grito de "¡Alto!", dado por el que tomó la pelota, todos se quedan donde están. Este, entonces, tirará la

pelota a las piernas de uno de sus compañeros, quien no podrá defenderse. Si fuera alcanzado, tomará la pelota e irá al centro del círculo. Si ninguno de los jugadores fuera alcanzado, el que tiró irá nuevamente al centro.

## 2.- UN BOTE

Material: una pelota. Formación: los jugadores son numerados y forman una fila delante de una pared. Desarrollo: uno de los jugadores se separa del grupo y lanza la pelota contra la pared, al mismo tiempo que grita un número. El jugador, cuyo número fue llamado, ha de tomar la pelota cuando ésta dé el primer bote sobre el suelo. Lanzará la pelota contra la pared y gritará otro número. Así prosigue el juego. Falta: el jugador que es llamado y no consigue tomar la pelota, vuelve a su lugar en la fila, y su antecesor tendrá derecho a un lanzamiento más.

## 3.- EVITAR LA PELOTA.

Material: una pelota. Formación: los jugadores se ubican en círculo. En el centro, un jugador. Desarrollo: cada uno de los jugadores del círculo tirará la pelota al jugador del centro, con la intención de darle en las piernas. Este procurará defenderse como pueda. El jugador que dé en el blanco reemplazará al del centro.

#### 4.- DERECHO CON DERECHO

Material: una pelota. Formación: tomados de la mano, los jugadores forman un círculo, con el pie derecho separado. El pie izquierdo permanece firme, dejando un espacio de unos 30 cm a su derecha. Desarrollo: a la señal de iniciar el juego, uno de los jugadores pateará la pelota con el pie derecho, hacia cualquier dirección, e intentará hacerla pasar por el espacio dejado a la derecha de sus compañeros. El jugador que la deje pasar será eliminado; el último será el vencedor.

*c) Para niños mayores de 11 años:*

##### 1.- MIMICA.

Formación: los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que será ejecutada por gestos. Desarrollo: un grupo camina hacia el otro y pregunta:

-¿De dónde vinieron?...De Nueva York.

-¿Qué trajeron?...Limonada.

-¿Nos dan un poco?

El grupo interrogado comienza inmediatamente a representar el asunto escogido. El grupo adversario intentará por tres veces adivinar de qué se trata. Si consiguen adivinar, los que dramatizan escapan hacia una meta, perseguidos por el otro grupo. Los que fueren presos pasan al grupo que los apresó.

Se alternan las dramatizaciones. Si un grupo en las tres oportunidades no descubre lo que se representa, deberá correr a la meta perseguido por los adversarios. La victoria será del grupo que, al terminar el tiempo establecido, cuente con más miembros.

## 2.- ¡ALERTA, PAREJAS!

Formación: dos equipos con igual número de miembros, dispuesto en dos líneas paralelas distantes de 10 a 15 mts. Los jugadores son numerados por parejas: pareja 1, pareja 2, pareja 3, etc. y éstos se dan las manos. Desarrollo: una de las parejas, de cualquier equipo, va al punto central y grita un número. Las parejas de ambos grupos que tengan el número citado, deben inmediatamente cambiar de equipo. No es necesario ocupar el lugar dejado vacante, basta llegar a la otra línea. La pareja que está en el centro procura apresarse a una de las parejas que corre. Si lo consigue, ocupará su lugar y el par apresado llamará otro número. Si uno de los pares se suelta de manos, automáticamente ocupará el lugar de la pareja que estaba en el centro.

### 3.- SALVA AL AMIGO

Material: un objeto cualquiera. Formación: jugadores dispersos por el campo. Uno de ellos está con el objeto en la mano. Cerca de él, el perseguidor. Desarrollo: el perseguidor se lanza en persecución de quien tiene el objeto en la mano. Este corre y le pasa el objeto a uno de sus compañeros que, a su vez, también corre y le pasa el objeto a otro. El perseguidor procurará apresar a aquel que está con el objeto. Si lo consigue, él se queda con el objeto y el otro inicia la persecución.

### 4.- TOMAR EL PAÑUELO

Material: una pelota y un pañuelo. Formación: dos equipos ubicados detrás de líneas paralelas, a una distancia de 9 a 10 mts., y numerados de manera que los números iguales queden en diagonal. Al centro se coloca la pelota con un pañuelo encima. Desarrollo: el dirigente grita un número, e inmediatamente los que tienen ese número corren para tomar el pañuelo y volver a su respectivo lugar. Si uno lo consigue, el otro correrá detrás de él y lo tocará antes que llegue a su lugar. Si uno consigue llegar a su lugar con el pañuelo sin ser tocado, su equipo marca dos puntos. Si es tocado no marca punto, pero sí marca un punto el equipo que lo tocó. La victoria es del grupo que, al terminar el tiempo establecido, cuente con más puntos.

C) Por grado de Escolaridad:

a) *Para niños de 1º a 3º de primaria:*

1.- EL RATON Y EL GATO

Organización: se colocan los jugadores en círculo, tomándose de las manos todos menos dos. Uno, que hará de gato y otro, de ratón. El gato se pondrá dentro del círculo y el ratón, fuera. A una señal, el gato tratará de tocar al ratón, rompiendo el círculo. Una vez que el gato ha salido, deben dejarlo entrar y salir libremente por cualquier parte del círculo igualmente que al ratón. Se debe cambiar la pareja con frecuencia y, en caso de que sea muy numeroso el grupo, se escogerán varios gatos y un número igual de ratones.

2.- ¿HAS VISTO A MI OVEJA?

Organización: se coloca a todos los jugadores, menos uno, en círculo, viendo al centro; al jugador que queda fuera se le llama "pastor". A una señal, el "pastor", por fuera del círculo, selecciona a una de las ovejas, tocándola por la espalda y preguntándole: ¿Has visto a mi oveja? y la "oveja" contesta: ¿Cómo estaba vestida?, a lo que el primero responde: tiene una corbata negra, camisa azul, zapatos blancos, etc.

La oveja trata de adivinar, ayudada por el resto del grupo, cuál es el jugador descrito y, si aciertan, el "pastor" dirá: sí y la oveja interrogada tratará entonces de alcanzar a la oveja perdida quien al saberse perseguida, corre al rededor del círculo. Si la alcanza, queda entonces como pastor.

*b) Para niños de 4º a 6º de primaria:*

1.- PELOTA FRONTERIZA

**Material:** una pelota. Se raya en el campo un rectángulo de 20 X 15 metros con una raya límite al centro y se divide a los jugadores en dos equipos iguales, que se colocan sobre cada una de las líneas finales o líneas menores del rectángulo. Las dos líneas finales son la meta de los equipos. El objetivo del juego es el siguiente: tratar de cruzar la meta contraria con una pelota suave (basquetbol o volibol), rodando, después de uno o más botes, manejada con las manos. No contará la pelota que cruce la meta sin haber tocado el suelo, es decir, arrojada al aire sin botarla o si la cruza por fuera de las líneas finales. Los jugadores se pueden mover libremente en su respectiva mitad de campo, pero no les es permitido entrar al campo contrario, por lo que tendrán que arrojarla cuando mucho desde la línea central del campo, pero botando o rodando. A la suerte se decidirá cuál de los dos equipos lo intentará primero y si no lo logra y en cambio pierde la pelota, ésta será del equipo contrario que a su vez lo intentará.

## 2.- EL JARDINERO Y EL ZORRO

Organización: se divide al grupo en dos secciones iguales, formando dos círculos, uno dentro del otro; el primer círculo de seis metros de diámetro y el segundo de diez metros (más abierto). Se nombran dos jugadores aparte; uno es el "jardinero" y el otro el "zorro". A una señal el "zorro" huye del "jardinero" Y corre por en medio de los dos círculos. El "jardinero" lo sigue y cuando lo alcanza, los dos jugadores más cercanos de ambos círculos toman sus lugares y siguen el juego. Mientras el "jardinero" persigue al "zorro", los círculos deben moverse, uno para la izquierda y el otro para la derecha.

D) De acuerdo con las características de los juegos:

### a) *Juegos Didácticos:*

BRINCAR Y CONTAR En el suelo se escriben 5 veces los números del 0 al 9 una persona dice una suma, resta, o multiplicación y los niños deben de brincar en cada uno de los números del resultado como si escribieran el número. Por ejemplo si se dice  $2+2$  el niño brinca al número 4; si se dice  $5 \times 5$  el niño brinca primero al 2 y después al 5. (38)

---

(38) cfr., BRYANT J., Cratty "Juegos Didácticos Activos" Pág.76

b) *Juegos chuscos:*

1.- CARRERA DE LA PALANGANA

Material: una o varias palanganas.

Por parejas o individualmente, los jugadores se colocan una palangana mediana (o un plato) de agua sobre la cabeza, para caminar una distancia determinada. A los que tengan más habilidad se les pone más agua en la palangana. Por lo general todos terminan bañados.

2.- CARRERA DE MERENGUE

Dotación: varios merengues, tantos cuantos jugadores sean. A una señal, salen a comerse un merengue, que se ha colocado a una distancia de 5 a 10 metros, después de comerlo, se quedan inmóviles, hasta que puedan silbar al hacerlo, regresan inmediatamente a tocar al siguiente compañero. El grupo que termine primero, gana.

3.- CARRERA DEL MESERO

Material: Charola, vaso y botella de refresco. Se forman dos hileras con igual número de competidores, llevando como estafeta, el primero de cada grupo, una charola con una botella y un vaso; el objeto es pasarlo de uno al otro, empleando únicamente una mano; en caso de caerse algún objeto, se levanta y sigue la carrera, pero cuenta por puntos. Si llega a romperse la botella o el vaso, queda descalificada la hilera del accidente. El que termine primero, gana.

ANEXO 2

#### 4.- RELEVO DEL HUEVO

Dotación: cucharas y huevos.

Se forman dos hileras con igual número de competidores. Con una cuchara en la boca cada uno. Al primero de cada hilera se le pone un huevo en la cuchara y tiene que ir a un punto señalado con anticipación; al regresar, debe pasar el huevo a la cuchara del que sigue, sin ayuda de las manos. En caso de que el huevo se rompa, queda descalificada la hilera. El equipo que termina primero, gana. (39)

#### *c) Juegos Populares:*

##### ZANCOS

Material: zancos de madera en las modalidades que acuerden los competidores. Los jugadores se ponen los zancos y caminan con ellos la distancia señalada, gana el que llegue primero.

También se encuentran juegos como el yo-yo, trompo, balero, canicas, cuerda, matatena, papalotes, rompecabezas, escondidillas, traes, etc.

---

(39) cfr., ob. cit. DEL POZO, Hugo Págs. 215 y sig.

CONNOTACIONES MORALES DEL JUEGO COMO MEDIO DEL  
EDUCADOR DE LA CALLE PARA INCREMENTAR AUTORIDAD EN EL NIÑO DE  
LA CALLE.

El niño de la calle es una persona humana y por lo tanto, con dignidad ontológica (que le pertenece por el hecho de SER) y una dignidad metafísica (que debe de luchar por conseguirla). Es un ser único e irrepetible. La naturaleza humana, en sí misma tiene derechos:

- a) VIDA DIGNA.
- b) FAMILIA.
- c) ALIMENTACION.
- d) EDUCACION.
- f) RESPETO.

Desgraciadamente los niños de la calle, no gozan de los derechos que por naturaleza les corresponden:

- Duermen en las calles, donde les cae la noche, tirados en el suelo y si acaso cobijados con un cartón.

- Comen lo que pueden muchas veces los desperdicios que se encuentran o les dan otras personas.

- Viven sin el apoyo de una familia porque no existe (moral y/o físicamente).

- Nadie se preocupa por educarlos, pero si hay quien les quiere manipular.

- En el medio en que se desenvuelve hay supresión del respeto, vive en un mundo de antivalores, comenzando por la moralidad de las películas de clasificación C a las cuales tienen fácil acceso, el trabajo nocturno de las prostitutas, las violaciones, la drogadicción, la explotación, etc.

"La persona humana por su inteligencia y su voluntad por su espiritualidad, se sabe dueña de un ser; sabe cuando menos qué es, y que ese ser concreto y determinado es la diferencia con los demás." (40) El niño como es una persona en formación, no es completamente dueño de sí, de ahí la responsabilidad ética del educador en la formación de los niños de la calle. Sólo al ganarse la confianza del niño podrá educarlo e ir formando en él, el interés por vivir dignamente y perfeccionarse cada día.

---

(40) BORBOLLA Juan de la "A fuerza de ser hombres"  
p.18

# GLOSARIO

ANIMISMO: Es la tendencia a considerar que todos cuerpos están dotados de vida. Los niños atribuyen a los objetos inanimados un comportamiento humano.

AUTORIDAD CARISMÁTICA: cuando los subordinados atribuyen al que manda cualidades extraordinarias, frecuentemente de tipo sobrenatural (santidad, heroísmo, etc.). Un ejemplo es la autoridad de los profetas y la de algunos líderes políticos.

DENTICION: Conjunto de los fenómenos de formación, salida y crecimiento de los dientes. La primera dentición se le llama cuando el infante tiene completa su dentadura de leche.

MIELINIZACION: Proceso por el cual algunas fibras nerviosas adquieren la mielina que es una sustancia transparente que esta en la médula espinal.

SEGUNDA DENTICION: Es el fenómeno de caída de los dientes de leche y salida de los siguientes.

EL SISTEMA PREVENTIVO DE DON BOSCO: Es un estilo de vida y una forma de educar tanto a los niños como a los jóvenes. El sistema preventivo se practica en las casas salesianas desde su fundación, pero no estaba por escrito, en 1877 Don Bosco escribe un brevísimo tratado en el que entre otras cosas dice: "Este sistema prefiere prevenir el mal antes que remediarlo. Consiste en dar a conocer las prescripciones y reglamentos de un instituto y vigilar después, de manera que los alumnos tengan siempre sobre sí el ojo vigilante del Director o de los asistentes, los cuales como padres amorosos, hablen, sirvan de guía en toda circunstancia y corrijan con amabilidad; consiste en poner a los niños en la imposibilidad de faltar. Este sistema descansa por entero en la razón, la religión y el amor; excluye, por consiguiente, todo castigo violento y procura alejar aún los suaves. Los educadores deben vivir totalmente consagrados a sus educandos y deben ser de acrisolada moralidad. A los alumnos debe darse amplia libertad de saltar, correr y gritar (gimnasia, música, declamación, teatro). La confesión, la comunión frecuente y la misa diaria son las columnas de este edificio"(41)

---

(41) Don Bosco y su Sistema preventivo, Pág.4

## BIBLIOGRAFIA

- ALDRETE Ramos, Maria Teresa. "Para Educar Mejor" Editora de Revistas S. A. de C. V. México, D. F. 1990.
- ALVIRA, Tomás. "¿Cómo Ayudar a nuestros hijos?" Segunda Edición 1984. Ediciones Palabra, S. A. Madrid, España.
- BORBOLLA, Juan de la. "A fuerza de ser hombres" Colección Manuales de Derechos No.3. Editora de Revistas, S. A. de C. V. México, 1990.
- BOSCO, Teresio. "El Sistema Preventivo de Don Bosco" Editorial Don Bosco, S. A. México, D. F., 1982
- BRAIDO, Pedro, et. al. "El sistema educativo de Don Bosco entre Pedagogía antigua y nueva" Central Catequística Salesiana. Madrid, España 1975.
- BRYANT J. Cratty. "Juegos Didácticos Activos" Tercera Reimpresión 1989. Editorial Pax México. México, D. F.
- COROMINAS, Fernando. "Educar Hoy" Colección Ser Familia 6. Tercera Edición 1989. Editora de Revistas S.A. de C. V. México, D. F.
- DAVID, Marina. "Mamá ámame, papá óyeme" Editorial Grijalvo, S. A. México D. F. 1979.
- DEL POZO, Hugo. "Recreación Escolar" Primera reimpresión 1985. Editorial Avante, S. A. México, D. F.
- Diccionario de las Ciencias de la Educación Tomos A-H y I-Z Tercera reimpresión 1987. Publicaciones Diagonal Santillana para profesores. México, D.F.
- Diccionario Enciclopédico de Educación Especial Tomos D-G y H-O Segunda reimpresión 1989. Publicaciones Diagonal Santillana para profesores. México, D. F.
- Diccionario Enciclopédico Grijalvo Ediciones Grijalvo S. A. Barcelona, España 1986
- "Don Bosco y su Sistema Preventivo" Editorial Don Bosco. Guadalajara, Jal. 1985
- ESCRIVA de Balaguer, José María. "Surco" Ediciones Rialp, S. A. Madrid, España 1986
- FERRER Hortet, Eusebio. "EXIGIR PARA EDUCAR" Segunda Edición 1989 Ediciones Palabra, S.A. Madrid, España.
- GASTON, María. "Guía de las Escuelas Cristianas" Segunda Edición 1952. Talleres editoriales e librería voluntad. Bogotá, Colombia.

GARCIA Hoz, Víctor (Dirigido por) "El concepto de persona" Editorial Rialp. España 1989.

GARCIA Hoz, Víctor "Principios de Pedagogía Sistemática" Editorial Rialp. España 1981

GARCIA Ruiz, Ramón. "Juegos Infantiles en la Escuela Rural" Editorial Avante. México 1984.

GARDUÑO Olmedo, Roberto. Trabajo Recepcional "El amor educativo una alternativa para el adolescente abandonado en Guadalajara" para obtener el título de Licenciado en Ciencias Sociales. Escuela Normal Superior Nueva Galicia, A.C. Guadalajara, Jal. 1990

GONZALEZ García, Ana María "El niño y su mundo" Editorial Trillas, México 1987.

HUERTA Palma, Hiram. Tesis Profesional "La Educación Física" Escuela Normal Anáhuac. Guadalajara, Jal. 1968

JUAN Pablo II. Carta "Juventum Patris" Ediciones Don Bosco, S. A. México 1988.

JUAN Pablo II. "Habla a México en 1990" Librería Parroquial de Clavería. México 1990.

KIEFFER, Francisco. "La Autoridad en la Familia y en la Escuela" Tercera Edición 1951. Ediciones Fax. Madrid, España.

LARIOS, Constanza. Tesina "Terapia de juego al aire libre en problemas de falta de afecto" para obtener el título de Licenciado en Psicología Educativa. Escuela Normal Superior Nueva Galicia, A. C. Guadalajara, Jal. 1985

LARROYO, Francisco. "Diccionario Porrúa de Pedagogía" Editorial Porrúa, S. A. México, 1982

LLANO Cifuentes, Carlos. "Las Formas Actuales de la Libertad" Editorial Trillas. México, 1983

LERMA García, Guillermo Juan. "Dirección de actividades extraescolares" Tesis para obtener el título de Licenciado en Pedagogía. Instituto Panamericano de Humanidades incorporado a la Universidad Nacional Autónoma de México. México, D. F. 1976.

NERECI Giuseppe, Imídeo. "Hacia una Didáctica General Dinámica" Cuarta reimpresión 1986. Editorial Kapelusz. México, D. F.

ORTIZ, Agapito. "Formación Humana de los hijos" Segunda Edición 1986. Editora de Revistas S.A. de C.V. México, D. F.

PIAGET Jean. "La formación del símbolo en el niño" Octava Reimpresión 1984. Fondo de Cultura Económica. México, D.F.

RONDOLINI, Renato. "Incorregible" Tercera Edición 1989. Ediciones Don Bosco. México, D.F.

RONDOLINI, Renato. "Mil y un Rebeldes" Ediciones Don Bosco. México, D.F. 1989

SALETE Pereira, María. "Juegos en la Escuela, en los Grupos, en la Catequesis" Segunda Edición 1988. Ediciones Paulinas. Chile.

VARERA, José Luis, DE ALBA, Javier. "El tiempo libre de los hijos" Segunda Edición 1980. Editorial Enunsa. Pamplona, España.

VERNEAUX Roger. "Filosofía del Hombre" Editorial Heder. Barcelona 1985.

VIGANO, Egidio. "El sistema preventivo de Don Bosco" Ediciones Don Bosco S. A. México 1988

