



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional

Las prácticas socioculturales en una Ludoteca Comunitaria de La Plata
para el cambio social

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid y María Antonieta Teodosio

Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 2, N.º 1, diciembre 2016

ISSN 2469-0910 | <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>

FPyCS | Universidad Nacional de La Plata

La Plata | Buenos Aires | Argentina

Las prácticas socioculturales en una Ludoteca Comunitaria de La Plata para el cambio social

Gisela Assinnato

gisela183@gmail.com

Pamela Vestfrid

pvestfrid@gmail.com

Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Universidad Nacional de La Plata
Argentina

María Antonieta Teodosio

mateodosio@gmail.com

Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Universidad Nacional de La Plata
Universidad Nacional de Quilmes
Argentina

Introducción

Nuestro objeto de estudio es una práctica de Ludoteca que se realiza en la Asociación civil "La Máquina de los sueños" (Calle 148 entre 35 y 36, barrio San Carlos, La Plata) y está destinada a niños de entre 3 y 12 años.

Se trata de una práctica de educación no formal, cuya característica principal es el juego que, en sus diversas estrategias posibles, propicia entre otras cuestiones la creatividad, el desarrollo personal y grupal, la puesta en común de habilidades, saberes (no escolares) y valores como la solidaridad, el compañerismo, el respeto por las diferencias, etc.

La elección del objeto de estudio se adecuó a los criterios de búsqueda del proyecto de investigación "Prácticas sociales y representaciones temporales: cruces entre lo educativo/político y el cambio social" (2015-2019), que es llevado adelante por un grupo docentes, investigadores y becarios de investigación de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata (FPyCS, UNLP), bajo la dirección de Nancy Díaz Larrañaga y la codirección de María Victoria Martín.

Este trabajo, se pregunta por situaciones de educación; comprendiéndolas desde una mirada no reduccionista de la formación de sujetos (Buenfil Burgos, 1992), y que además se constituyan como una práctica colectiva, sistemática, local y con una intención transformadora de la realidad. En otras palabras, entendemos que este tipo de prácticas devienen en posibilidad de encuentro, diálogo y participación, de movilizar horizontes y visiones de mundo de los sujetos.

Desde estas definiciones, el objetivo del estudio es indagar los vínculos que se establecen entre estas prácticas, las intervenciones políticas en juego y las representaciones que se visibilizan y pugnan como parte de un cambio social.

En este marco, la ONG en general, y la Ludoteca, en particular, se presentó como un objeto adecuado para el análisis de la relación entre interpelaciones y reconocimientos subjetivos y perspectivas de cambio e ideas de futuro que se dan en dicho espacio.

La institución y su historia

La práctica de la ludoteca no puede comprenderse de forma aislada a la Asociación Civil sin Fines de Lucro "La Máquina de los sueños". Conformada en 1997 por un grupo de profesores de la ciudad de La Plata. Tiene por fin "brindar apoyo moral, educativo y material a la niñez en situación de abandono, aislamiento, desfavorabilidad social o económica, o discapacidad. Canalizar esa solidaridad para que los niños puedan tener mayores posibilidades de educación y formación escolar. Propiciar también el acercamiento de esos niños y jóvenes al arte y la técnica para generar competencias que permitan una futura inserción en el mundo del trabajo y generar proyectos para adultos tendientes a la formación profesional y laboral" (La Máquina de los Sueños, 2009).

En primer momento el espacio se llamó "Amanecer" pero, meses después, se decidió adoptar el nombre de "La máquina de los sueños". El cual corresponde al título de un libro escrito y publicado en Italia ("La Macchina dei Sogni") por el hermano de la fundadora del proyecto, Graciela Cavalieri, quien cedió los derechos

de autor a la institución. Desde entonces, trabajan mancomunadamente con la italiana "Associazione Culturale La Macchina dei Sogni", que recibe y envía donaciones para la sede local.

El proyecto de adopciones a distancia "Padrinos Escolares" -que continúa vigente- fue una de las primeras iniciativas, gracias a la cual los niños en situación de vulnerabilidad reciben ayuda y pueden disponer de todo lo necesario para su escolaridad (libros, útiles escolares, guardapolvo). Asimismo, inicialmente eran organizadas actividades educativas de modo itinerante¹.

La construcción de la sede a partir del año 2000 sobre un terreno donado por un particular en el Barrio San Carlos -que posibilitó además la apertura de un Jardín de Infantes-, produjo que el espacio creciera significativamente en la diversificación de sus actividades². En este marco, se abrieron espacios de apoyo escolar, clases de computación, una Biblioteca Popular Pública, un servicio diario de meriendas para los niños que concurren a las clases, servicio mensual de peluquería, talleres de cerámica, costura, tejido, cocina y repostería; arreglo de ropas en desuso y feria de ropa abierta a la comunidad, entre otros.

A estas propuestas, concurren habitantes de la zona, que son en su mayoría inmigrantes internos o de países limítrofes. Además, una comunidad Toba se radica en esa región platense. En suma, los grupos familiares que se han establecido en ese barrio periférico afrontan problemas vinculados a la precarización e informalidad laboral, incidencia de drogas y suicidio adolescente y afecciones a la salud derivadas de factores ecoambientales y de infraestructura, como es el caso de la parasitosis y enfermedades asociadas al agua no potable.

Actualmente, un grupo de 14 mujeres conforman la comisión directiva de la organización. Todas ellas son docentes, la mayoría jubiladas, y realizan desde gestiones administrativas, hasta la organización de eventos como bingos y cenas para recaudar fondos, jornadas recreativas para los chicos, entre otros.

Uno de los principios de la ONG es que no tiene ningún tipo de vinculación política o religiosa. El financiamiento de las actividades depende de proyectos con diferentes entidades e iniciativas solidarias y, en muy pocos casos, se ha conseguido apoyo

1 Funcionaban en "Josefina Bakhita", un jardín muy pequeño cercano a la actual sede. Allí, dictaban clases de apoyo, plástica e inglés, los sábados.

2 Se realizaron un aula con cocina y baños (2000), se añadió un aula para adultos (2001), el Jardín de Infantes con sus cinco salitas (2003-2007), una Sala Multiedad (2008), una casa de Caseros y cobertura del patio central (2009). Para ello se contó con contribuciones varias, entre las que se destacan el Fondo FAO del 1% para el desarrollo, la Cooperativa Unicomondo (de Vicenza, Italia), grupos de ciudadanos y fondos recolectados por la asociación en Roma, la Asociación Italiana "Avvocati per bambini" (AxB), privados y empresas en Italia y Argentina, y aportes recaudados en acciones como rifas, bingos y eventos. Los proyectos de ampliación de la sede aún no concluyen: en un futuro, se espera albergar una escuela primaria.

estatal³. Por tanto, las prácticas que allí se constituyen están atravesadas por un problema simultáneamente coyuntural y estructural que tiene que ver con la dificultad de garantizar el sostenimiento a largo plazo de los recursos humanos e insumos necesarios.

No obstante, el compromiso y voluntarismo de las fundadoras -aunque con un carácter personalista- ha permitido su sostenimiento y crecimiento en el tiempo y la constitución de un vínculo con el barrio. A casi 20 años de su fundación, la organización se presenta como un punto de referencia para la comunidad, un lugar de encuentro, de ayuda y de posibilidades.

La ludoteca como práctica

La primera ludoteca de La Máquina de los Sueños nace en 2011 mediante un Proyecto del Instituto Superior de Formación Docente N° 17 de La Plata, destinada a bebés de seis meses a tres años.

Impulsada por Graciela Cavalieri, entonces docente de la institución educativa, la propuesta promueve capacitar a estudiantes de primer año del Profesorado en Educación Inicial como ludotecarias para que luego puedan realizar prácticas en el espacio de la ONG. Ésta se realiza en pequeños grupos, acompañadas por la profesora del instituto y por integrantes de la Comisión de La Máquina de los sueños y con presencia de padres, madres o tutores.

Se trata de la única Ludoteca de bebés de La Plata: se lleva a cabo dos veces por semana en la sede de la organización y presenta una notable demanda tanto por parte de las docentes en formación como de los padres de los niños que asisten al espacio⁴.

Este antecedente permitió la apertura de una segunda ludoteca, objeto de análisis del presente trabajo. La actividad se lleva a cabo los sábados, de 9 a 12 de la mañana, entre los meses de marzo a diciembre. En el mes de febrero, la actividad se realiza diariamente, en horas de tarde, y adquiere el formato de colonia de vacaciones.

En ese sentido, ofrece actividades, incluso al aire libre y con agua, para refrescarse de las altas temperaturas. Asimismo, en varias oportunidades realizan paseos o excursiones con los niños, a Buenos Aires para conocer el Cabildo y la Casa Rosada o el Teatro Argentino de La Plata. Estas salidas permiten también darles a los niños

3 El Jardín, por ejemplo, es de gestión privada (pertenece a la ONG) pero es gratuito para los alumnos. El Estado subvenciona los sueldos de los maestros. El resto de los gastos se costea con la organización de acciones solidarias.

4 En 2015, se llegó a contar con 35 bebés en los encuentros. Además, más de 150 alumnas del Profesorado de Educación Inicial hicieron sus prácticas como ludotecarias.

la posibilidad de conocer y aprender de otros sitios culturales y recreativos a los que sus padres no tienen acceso económico para llevarlos⁵.

Sus inicios se remontan a 2013, tras la trágica inundación de La Plata⁶, cuando se acordó un financiamiento parcial por parte de la Secretaría de Niñez y Adolescencia Municipal.

Asisten alrededor de 30 niños que rondan los 10 años, aunque se convoca a edades de entre 3 y 12. Suelen concurrir hermanos y primos, y en general, pertenecen al barrio, asisten o han asistido al jardín de La Máquina de los sueños y/o suelen estar vinculados a sus actividades.

La ludoteca tiene sus reglas: no pueden concurrir sin aviso, deben estar inscriptos previamente y comprometer su permanencia, evidenciándose una intencionalidad de proyecto a largo plazo.

En los encuentros, se invita a los chicos a jugar: pintar, escenificar, ver películas, en ocasiones cocinar, escuchar la lectura de cuentos y ver presentación de títeres. También se realizan actividades al aire libre que se llevan a cabo en el terreno lindero a los edificios, como juegos de mancha, de puntería y con pelotas.

La coordinación de las prácticas está a cargo de dos profesoras en educación inicial, recientemente recibidas, que además pasaron previamente por la experiencia de la ludoteca de bebés. También colaboran un profesor de educación física y una auxiliar que tiene a su cargo la preparación de la colación que se les brinda a los niños. En algunas ocasiones, reciben la visita y participación voluntaria de otros sectores de la comunidad.

En tanto práctica, la ludoteca se presenta como un espacio de educación no formal, de carácter social y comunitario; por su anclaje en un contexto situado y su intencionalidad de ampliar las posibilidades de acceso a un mundo cultural distinto al que habitualmente perciben los niños.

Asimismo, los encuentros están atravesados por las cuestiones estructurales de la ONG, en cuanto a modos de organización, dificultades de sostenimiento, etc.; impactando por ejemplo en la necesidad de tener que cambiar en ocasiones los docentes a cargo. Paralela y consecuentemente, la ludoteca se ha constituido como un escenario dinámico, permitiendo la recreación permanente de estrategias de continuidad, generando articulación con diversos actores de la comunidad y una fuerte adhesión de quienes ya son parte del espacio.

5 También han visitado la estación hidrobiológica de Chascomús, Mundo Marino (Partido de La Costa) y, en La Plata, el Estadio Único y la Iglesia Catedral. Varios padres, madres o tutores han acompañado al grupo de niños y referentes de La Máquina en estas experiencias.

6 La inundación del 2 y 3 abril de 2013 fue la mayor en la historia de la ciudad, con un saldo de casi un centenar de víctimas fatales y una suma aproximada a los 500 millones de dólares en pérdidas. El agua afectó la zona de incidencia de la ONG, caracterizada por calles de tierra, casas sencillas de material y otras de madera y chapa.

Perspectiva metodológica

El proyecto se sitúa desde el modelo de sistematización de la práctica propuesto por Mercedes Gagneten (1990) que implica un posicionamiento en el modo de hacer investigación y un proceso en el cual el investigador no concurre al espacio a buscar y registrar información, sino a construir conocimiento conjuntamente con los actores de la práctica.

Se propone crear un plan de trabajo donde la comprensión y la confianza hacia el otro, el reconocimiento de las distintas interpretaciones de los actores intervinientes y la renuncia al privilegio a la mirada del investigador, sean aspectos constituyentes.

Coherentemente con la propuesta de unir en la sistematización a los actores de las prácticas populares con los de la universidad en un diálogo fecundo que busca las claves de comprensión de las realidades, el método busca partir de la praxis para contribuir a la construcción teórica, y a la vez generar un mejoramiento de lo que se hace "a partir de la reflexión en simultáneo con el desarrollo de las prácticas" (RePraSis, 2008).

Desde este marco conceptual, Gagneten propone siete fases para la sistematización, a saber: reconstrucción, análisis, interpretación, conceptualización, generalización, conclusiones y propuestas. Lejos de considerarse un material acabado, lo que se presenta en este informe es un grado de avance de esta sistematización, que aborda tan sólo las primeras instancias de este proceso metodológico.

En ese sentido, desde inicios de 2015 hasta la actualidad hemos concurrido a la ludoteca en diferentes momentos para desarrollar entrevistas, observaciones y recuperar material documental, que ha sido sistematizado para la investigación. Asimismo hemos participado de diversas actividades, como por ejemplo el acto de fin de año de la ludoteca (2015), la salida con los pequeños al Teatro Argentino de La Plata (2016), la cena realizada en el Círculo Trentino para recaudar fondos para la ONG (2016). El trabajo de campo sigue en curso.

La mirada acerca del juego

Es clave explicitar aquello que define a una ludoteca. Un rastreo por distintos materiales bibliográficos (Monroy Antón y Saéz Rodríguez, 2011), permite aseverar que los especialistas que han producido sobre el tema, coinciden en que:

- son ámbitos de encuentro entre niños

- que tienen diversos juguetes destinados al juego de los niños o a su préstamo
- que han de ser abiertas a los niños de los distintos sectores sociales
- que cuentan con un agente de intervención (el ludotecario), que se desempeña como el educador del lugar.

La idea de ludoteca, que data de 1934, se ha ido complejizando: de ser concebida como un espacio que brinda juguetes a un espacio que posibilita los vínculos sociales, proporciona un ámbito para el desarrollo integral del niño y le ofrece diversión. No obstante, con el paso del tiempo nuevas funciones se le encontrarán seguramente a las ludotecas por su potencialidad. Para el adecuado desenvolvimiento de una ludoteca es relevante la programación. La planificación del espacio, el tiempo y los recursos lúdicos. Conjuntamente con esto último, la presencia de un ludotecario competente, que logre empatía y la motivación de los niños son fundamentales para la ludoteca.

En ese sentido, las ludotecarias de la Máquina de los sueños poseen conocimientos como Profesoras del Nivel Inicial y transitan una capacitación interna con las referentes de la ludoteca que las preparan, con el objetivo de que recuperen su memoria lúdica. Asimismo, diseñan en conjunto las actividades y les facilitan los materiales para utilizar en cada encuentro. Cavalieri comentó acerca de la capacitación: "procuramos que las jóvenes recuperen la memoria lúdica que han perdido con su paso por la educación formal, como es el caso de los juegos y las canciones tradicionales".

Según el rango de edad al que están destinadas las ludotecas, se dividen en bebetecas y ludotecas infantiles. En el caso de la Máquina de los sueños, en la actualidad se desarrollan ambos tipos de ludotecas. La bebeteca es la que cuenta con mayor tradición; a la misma concurren los días miércoles madres o abuelas con bebés de muy temprana edad. En dicho espacio se trabaja de manera intensiva el vínculo familiar y se realiza estimulación temprana. De los centros de salud del barrio derivan y aconsejan a los padres que lleven a sus hijos a la bebeteca cuando observan que su desarrollo no es el adecuado para la edad. No obstante, el equipo de investigación ha seleccionado para la indagación la ludoteca de la ONG, que se desarrolla los sábados por la mañana.

En relación al concepto de ludoteca, los actores del espacio en estudio nos han manifestado que la misma es una ludoteca comunitaria, que adopta el juego de manera diferente a como se hace en la institución educativa formal. Nos han referido que en la escuela se hacen juegos para aprender las letras o se juega también para resolver problemas matemáticos, siendo un juego que se lleva a cabo con un objetivo claro y preciso, determinado por el adulto y que justamente por ello no lo consideran un "juego".

Por el contrario, Graciela Cavalieri señala que concibe al juego en los siguientes términos:

Un factor del desarrollo, que tracciona hacia delante a la zona de desarrollo próximo, lo que es lingüístico, la imaginación, el lenguaje-pensamiento y lo motriz. Entonces lo concebimos más con el desarrollo que con las actividades de aprendizaje. El aprendizaje viene subsidiariamente, porque el juego siempre trae consigo aprendizaje aunque sea en el ámbito informal. Nosotros lo tomamos al jugar con todo lo que implica abrir la imaginación, de salir de la situación real para trasladarse a una situación imaginada o ajena a la realidad cotidiana. Crear su propio juego, incentivar la creatividad.

Y además, agrega:

En la ludoteca el niño elige los materiales y la actividad, juega con otros, se socializa y se desarrolla en todos los aspectos. Aprende subsidiariamente, pero aprende mucho, pero no porque nosotros lo planteemos como el objetivo primario, el objetivo primario es jugar.

Graciela Cavalieri al hacer referencia a los autores que le posibilitan pensar en el juego, menciona al teórico de la psicología, Lev Vigotsky, porque le permite considerar con optimismo el desarrollo real que presentan los niños que se encuentran en situación de vulnerabilidad. Al trabajar la zona de desarrollo próximo, es decir, aquella que podría estar si se los estimula adecuadamente, constituye un factor decisivo. Muchas veces el desarrollo real de estos niños no es el adecuado para su edad y el juego se convierte en el puente o camino que lo tracciona hacia la zona de desarrollo próximo. Así, el juego se torna una herramienta muy poderosa.

Articulación ludoteca y comunicación en las claves del proyecto

Es evidente a esta altura del trabajo que la práctica social de índole educativa es en sí misma práctica comunicacional, ya que si nos dedicamos a revisar antecedentes, podremos observar una buena cantidad de trabajos académicos que se refieren a la asociación entre videojuegos, educación y tecnologías de la información y la comunicación. Sin embargo, podemos considerar que aún fuera del marco de las TIC, existe tal articulación al menos por tres razones: la primera, porque involucra sujetos que se relacionan a través del lenguaje, con mensajes que entran discursos; la segunda, porque los sujetos se relacionan y establecen vínculos y

tercera, porque esas prácticas son productoras de sentidos. Así lo postula Jorge Huergo (2005), para quien la delimitación del espacio áulico no es condición necesaria para que una práctica pueda comprenderse como educativa.

Por otra parte, el juego desde la creación de un ámbito ficcional, claramente delimitado, construye un escenario articulado en el que los aprendizajes se realizan sin hacer ostensibles las huellas de lo didáctico, con lo cual a través de él se producen lenguajes, discursos, vínculos y sentidos cuya fuerza ilocucionaria se expande en virtud de sus propios valores: la libertad y el disfrute.

Por las razones antedichas, conviene marcar que los códigos que se aprenden a través del juego allanan el juego social. No necesitan ser particularmente inclusivos para ser eficaces en este punto: los niños al jugar se sitúan en lugares móviles, que no definen previamente los resultados. Siempre posibles ganadores, competidores, adversarios, ayudantes, y si perdedores, el juego cada vez puede volver a empezar. Basta con decir las palabras claves, con la ventaja de que si los contrincantes se enojan, al rato se amigan y pueden volver a jugar.

Articulación entre juego educativo y comunicación para el cambio social

Como la comunicación para el cambio social ya es una cuestión que va teniendo largo arraigo en nuestra región, diremos solamente que ha sido planteada la direccionalidad del cambio en términos de apertura o al menos claramente no unidireccionales, a fin de dar lugar a miradas que no avalan el desarrollo como lugar de sentido (Cadavid Bringe, 2014). Por otra parte, en su trabajo se señala que es este un camino fecundo para la construcción política continental iniciada. Puntualmente en relación con la práctica llevada a cabo por La Máquina de los Sueños, y a partir de las interpretaciones realizadas, se puede considerar que los ejes de la comunicación para el cambio social tienen relación por un lado con las relaciones entre la comunidad y la institución, también con las prácticas lúdicas en contextos de alta vulnerabilidad social, con la formación de identidades -las de los chicos, de las pasantes, de las madres, de las maestras, de los padrinos, de las mismas docentes-, de proyectos de futuro, de expectativas. Un eje aparte lo constituye la comunicación de la institución hacia dentro, ya que así como se destaca la tarea realizada no solo en el barrio sino en la ciudad, así también se perciben cuestiones problemáticas en su interior, que habilitan la construcción de hipótesis para esta etapa del trabajo.

En relación con lo dicho, el aprendizaje del juego en los bebés promueve un tipo particular de comunicación con sus madres que vuelve a enlazarlos, después del cordón umbilical y luego o simultáneamente con la lactancia. El juego es un nuevo espacio-tiempo en el que definen el vínculo de confianza y de reciprocidad, que los pone ante el ser-para-otro. Ese aprendizaje entendemos resulta de fundamental importancia para la construcción ulterior de vínculos sanos y positivos.

En el caso de los niños, la variedad de juegos genera oportunidades que la escuela en general ha dejado de lado, para poner en práctica actividades intelectuales diversas así como motrices y de relación. También tienen allí lugar los juegos de competencia, aunque no son los únicos ni los más empleados.

Estos datos aun sin sistematizar permiten considerar que estos sujetos -niños y adultos- involucrados de diferente forma alrededor de la ludoteca asumen otras posibilidades de acceso al juego social, bien por las capacidades de diálogo que van propiciando, bien por asumirse actores de su propio juego, bien por reconocer que una mano perdida -en las cartas- no define el juego. Sus modos de relacionarse a través del juego habilitan la alegría y la esperanza, condiciones de base para querer ganar el juego. En ese sentido, hipotetizamos que esta experiencia comunitaria favorece desde la práctica de comunicación el cambio social.

Comentarios finales

Como se ha mencionado, el objetivo de la ponencia ha sido compartir la experiencia que se está transitando en una investigación en curso. Por lo cual en este apartado podemos expresar algunas ideas de carácter abierto.

Nuestra inserción en la Máquina de los sueños y puntualmente en la ludoteca para niños, nos ha permitido conocer un ámbito llevado adelante por un grupo de personas sumamente solidarias, responsables y comprometidas con el desarrollo de la niñez del barrio San Carlos, que le ofrecen a los pequeños de la zona otras experiencias de vida que se complementan con las de la familia y la escuela, entre ellas el juego a través de la ludoteca. En este espacio los materiales, las ludotecarias y las actividades -que muchas veces son creadas por los propios niños- permiten el afianzamiento de relaciones sociales, el diálogo y el pensamiento. Hemos realizado entrevistas a padres cuyos hijos concurren a la ludoteca, quienes han asegurado que han mejorado su vocabulario y su desempeño escolar. Por lo cual, están muy contentos con el trabajo que se hace desde la ONG con sus niños. En cuanto al concepto de juego, vemos cómo los actores que llevan adelante la ludoteca conciben al mismo en sentido amplio, porque una salida cultural o

recreativa también forma parte de sus objetivos formativos. A lo largo del año, gestionan con diversas instituciones visitas guiadas o la excepción del pago de una entrada y el costo del traslado en ómnibus: Teatro Argentino, la ciudad de Buenos Aires, Chascomús, Mundo Marino, etc.

Por otra parte, en palabras de Cavalieri aparece una concepción de juego que se diferencia de la que prevalece en la educación formal, incluso se desprende una mirada negativa de aquello que desde la escuela tradicional se hace en relación con el juego, porque se entiende que no promueve la creatividad, la libertad y el goce de los niños, contrariamente a lo que sí se promueve desde la ludoteca. Sería pasar de algo "cerrado", a una propuesta "abierto" y "flexible" que posibilita el descubrimiento, la creación y el protagonismo del niño.

Teniendo en cuenta todas estas consideraciones, los cambios que en sus hijos han manifestado observar los padres que llevan a los niños a la ludoteca, podríamos referir que es una práctica para el cambio social. A estos niños a través de la ONG y la ludoteca se les ofrecen otras experiencias de vida a las que de otro modo no podrían acceder. Experiencias que enriquecen la formación de sus subjetividades y les permiten desplegar otras relaciones sociales, afianzar su expresividad y comunicación, como parte fundamental del desarrollo de todo niño.

Referencias bibliográficas

- Buenfil Burgos, R. N. (1992) *Análisis de discurso y educación*. México: Departamento de Investigaciones Educativas Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional. DIE 26.
- Cadavid Bringe, A. Los actuales debates sobre comunicación, desarrollo y cambio social. En: Cadavid Bringe, A. y Gumucio Dagron, A. (Edit.) *Pensar desde la experiencia. Comunicación participativa para el cambio social*. Bogotá: Corporación universitaria Minuto de Dios, Fac. de Ciencias de la Comunicación.
- La Máquina de los Sueños* (2009) Nuestra Historia. Recuperado de: <http://goo.gl/JVku6b>
- Gagneten, M. M. (1990) *Hacia una metodología de sistematización de la práctica*. Buenos Aires: Editorial Humanitas.
- Gumucio Dagron, A. y Tufte, T. (Comp.) (2008) *Antología de comunicación para el cambio social*. Bolivia: Consorcio de Comunicación para el Cambio Social.
- Huergo, J. (2005). *Hacia una genealogía de Comunicación/Educación. Rastreo de algunos anclajes político-culturales*. La Plata: Ediciones de Periodismo y Comunicación Social, FPyCS, UNLP.

Monroy Antón, A. y Sáez Rodríguez, G (2011) Concepto y tipos de ludotecas. *Revista digital Educación Física y Deportes, Año 16, N° 161*. Recuperado de <http://goo.gl/AkLfbP>

Monroy Antón, A. y Sáez Rodríguez, G. (2012). Las ludotecas, importancia y funciones en el desarrollo de la actividad física del niño. *Revista Digital EFDeportes.com, Año 16, N° 164*. Recuperado de <http://goo.gl/eg8GsW>

RePraSis (2008) *Informe de la sistematización de las prácticas sociales de ACJ*. Fundación EPyCA.