

AGENCIAMIENTOS DE LUDOTECAS COMUNITARIAS: ACCIONES TRANSFORMADORAS PARA EL DERECHO AL JUEGO EN LA INFANCIA

Dra. Ana Isabel Márquez Rojas
Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez
Núcleo Regional de Educación Avanzada Valencia
aimarquez2002@yahoo.com
Gestión del Conocimiento para la transformación

RESUMEN

El juego ejerce un rol preponderante en el proceso de socialización de la infancia, cumple con la función de conectarlos con la imaginación, la sociedad y representar simbólicamente acciones cotidianas de las personas adultas. La presente ponencia tiene como finalidad reportar tres experiencias de Diseño y Creación de centros de préstamos de juegos y juguetes denominado (Ludoteca) en sus modalidades: Comunitaria, Investigativa e Itinerante. La primera Ludoteca Escolar se creó en el Preescolar Cota 905 en la Ciudad de Caracas con actores sociales familia-escuela-comunidad. La segunda Ludoteca en su modalidad de Investigación e Itinerante en el Núcleo Maracay de la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez y la tercera propuesta de Ludoteca Comunitaria(Fase Diseño) en una zona popular del Estado Carabobo Ricardo Urriera, emprendida con la Dirección de Educación de la Alcaldía de Valencia. Experiencias adscritas a la línea de investigación “Innovación y Transformación de la Práxis Pedagógica en Educación Inicial”. Metodológicamente la investigación se orientó siguiendo los criterios de la Investigación Acción Participativa. Las ludotecas, reivindican el derecho al niño y la niña a la convivencia a través del juego participativo, es un espacio de generación de Conocimiento que potencia la vinculación social entre los actores sociales familia-escuela-comunidad.

Palabras Clave: juego, juguete,ludoteca,convivencia,

AGENCIAMIENTOS DE LUDOTECAS COMUNITARIAS: ACCIONES TRANSFORMADORAS PARA EL DERECHO AL JUEGO EN LA INFANCIA

Dra. Ana Isabel Márquez Rojas

Introducción

El juego como recurso pedagógico le va a brindar al niño y la niña, la oportunidad de adquirir una serie de conocimientos y destrezas, que desempeñarán un papel fundamental en su desarrollo. Por ello es importante que el ambiente esté diseñado y planificado especialmente, a fin de que éstos puedan explorar libremente y se propicien así, aprendizajes significativos que favorezcan su desarrollo integral, ya que el niño/a tendrán la oportunidad de manipular, conocer directamente el juego o juguete construir progresivamente sus funciones mentales superiores, en atención a lo establecido en la teoría Vygotskyana. En este sentido, la situación ideal de aprendizaje ocurre durante el juego, recurso que conduce el desarrollo a lo largo de la rutina diaria, tanto del niño y la niña, como de los mediadores que lo acompañan. “El juego es a la vez un producto y un proceso que genera nuevas actividades de aprendizaje y amplía la Zona de Desarrollo Próximo”. (Vygotsky 1979, p.21)

Froebel (1989) afirma que “el juego es la expresión más elevada del ser humano, ya que constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño” (p.23). Es decir, esta es una actividad que lo acompañará a lo largo de toda su vida y le permitirá consolidar las bases de su personalidad.

Para Borja (2000) “los niños y las niñas en las escuelas, no sólo juegan en los patios o aprenden juegos en los espacios, sino que esta, es su actividad primero y natural” (p.10)

Al respecto, cabe citar a Rodríguez (1997) “El niño no obligado a cubrir el tiempo con actividades no lúdicas, con responsabilidades y compromisos de trabajo tienen que aceptar la vida, la naturaleza, las leyes, los hechos, antes de haberlos manipulados como objetos de dominio, de su sueño, de su poder”

Es evidente entonces, como el niño y la niña desde que llegan al mundo se les priva de uno de sus derechos fundamentales, como es el juego, ya que las mismas condiciones del lugar donde interactúan, se lo impiden. Por otra parte, deben enfrentarse igualmente a las condiciones de espacio y ambientes de aprendizajes en las instituciones educativas a las que asisten, caracterizados estos, con las mínimas condiciones para el esparcimiento y la recreación. Aunado al alto índice de violencia estructural que afecta principalmente a los más desprotegidos: La infancia.

La situación sociológica antes descrita, nos reseña un panorama general de las diversas problemáticas socioculturales, a las que se encuentran expuestas la mayoría de la población infantil y entre ellos, los estratos más desfavorecidos del país, situación que amenaza la calidad de vida de estos estratos y por ende del niño y la niña, ya que se violenta su derecho al juego, a disponer de espacios pacíficos y seguros debidamente acondicionados para ello, como las Ludotecas.

Una **ludoteca** (del latín *ludus*, «juego», «juguete» y de la palabra griega *théke* «caja», «lugar donde se guarda algo») es un espacio donde se realiza algún tipo de actividad para niños con alguna dificultad como de juegos y juguetes, especialmente en educación infantil con el fin de estimular el desarrollo físico y mental y la solidaridad con otras personas.

Dinello, R. (1993) espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría”

Borja (citado en Dávila, 1987) señala que la ludoteca podría ser: “el lugar en que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y en donde puede jugar por mediación directa del juguete con la posibilidad de ayuda de un ludotecario o animador infantil”.

Cabe decir, que la ludoteca es un espacio donde el niño y la niña pueden jugar y escoger libremente el juguete que deseen, sin necesidad de ser guiado directamente por el ludotecario. Esta libre escogencia, va a contribuir con el desarrollo de la personalidad de la infancia debido a que se dispondrá de más oportunidades para tomar decisiones al momento de escoger determinados juegos y juguetes según necesidades e intereses internos del niño/a. Las ludotecas son iniciativas recreativo-culturales que tienen proyección a nivel Mundial. Desde las iniciativas Anglosajonas hasta las Latinoamericanas, existen organismos congregados que mancomunadamente vienen realizando propuestas interesantes que se congregan en la Asociación Nacional Británica de Ludotecas y La Federación Latinoamericana de Ludica y Ludotecas en Colombia.

En atención a la sistematización emprendida por la investigadora venezolana Isabel Zerpa, en cuanto a las Ludotecas, se tiene que los investigadores de la Organización Mundial de Educación Preescolar (OMEP) y del Consorcio Internacional de Desarrollo en Educación (1996), afirman que existen dificultades para ubicar el origen de las ludotecas. Hacen referencia a la existencia de centros de préstamos de juguetes en la ciudad de Indianápolis entre 1939 y 1942 en plena guerra mundial, con el propósito claramente definido de ayudar a los niños de los sectores más desfavorecidos. En sus investigaciones la OMEP y el CIDE consideran que a partir de 1959 los países escandinavos abrieron establecimientos especializados llamados *lekotek* en Australia, Nueva Zelanda, Holanda, Alemania, Suiza y Bélgica.

En América Latina, se tienen las experiencias de Ludotecas en Brasil, (brinkadotekas) México con el apoyo del Instituto de la Infancia; en Costa Rica en los Centros Recreativos “Arco Iris”; en Cuba mediante los círculos Infantiles y en Colombia, las juegotecas organizadas en parques infantiles y centros de bienestar Familiar, también en Uruguay y Argentina (Zerpa, I. 2008)

Las Ludotecas en Venezuela

Tomando en consideración la sistematización realizada por la investigadora Isabel Zerpa (op.cit), en relación a la presencia de Ludotecas en nuestro país, se tiene: La propuesta de creación de Ludotecas para los niños del antiguo Instituto Nacional del Menor (INAM), así como la presentada como propuesta al Museo Jacobo Borges (1996). La Ludoteca para la Escuela Bolivariana Florencio Jiménez en el año (2000) .

En el año 2000, fue creada en el Instituto Pedagógico de Caracas una Ludoteca con el fin de atender a los niños y niñas que asistían diariamente a esta institución universitaria, y al grupo de infantes del Preescolar del Pedagógico. En la actualidad este centro sigue en funcionamiento, pero sin el nombre de Ludoteca.

Desde 2005, la Socióloga y activista Irama La Rosa, creó en el Barrio el 70 del Valle con una escuela local, habilitar una sala para estos fines en la comunidad. Esta iniciativa fue de gran aceptación por parte de la comunidad y de organismos internacionales, como la Embajada de Finlandia, quien ofreció su colaboración al proyecto y dotó a la Ludoteca de equipos tecnológicos para enriquecer el aprendizaje y las experiencias de los niños y las niñas.

En el año 2011, La Alcaldía de Chacao ubicada en la Ciudad de Caracas crea una Ludoteca en la Biblioteca Los Palos Grandes a través de Cultura Chacao, este espacio fue creado con el fin de que los niños puedan estar en contacto con la cultura, la creación y la ciudadanía por medio del juego y la lectura.

En relación a los espacios para el disfrute y el esparcimiento, se tiene que en nuestro país, los mismos se caracterizan por ser reducidos y carentes de las más mínimas condiciones de salubridad. Las grandes construcciones urbanísticas en su mayoría limitan el espacio para el juego dirigido. De allí la importancia de promover la creación de espacios organizados para el esparcimiento y la recreación (Ludotecas) experiencia que ha venido realizando la investigadora desde el año 1998 con el Diseño e Inauguración de la primera Ludoteca ubicada en una zona urbana desfavorecida dentro del Preescolar Cota 905, ubicado en la Ciudad de Caracas. Esta Ludoteca Comunitaria se creó dentro de la institución educativa con el apoyo de las maestras y un grupo de cinco (5) madres colaboradoras de la Comunidad que diariamente asistían para conocer de cerca la experiencia y comprender en qué consistía, pues en todo momento se conversaba acerca de la importancia de la vinculación y

mantenimiento de este espacio en el tiempo, a los fines de proteger el Derecho y Disfrute al juego de sus hijos/as.

La Segunda Experiencia de Diseño e Implementación de Ludoteca, se realizó dentro de una institución Universitaria La Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, este centro de préstamo de juegos y juguetes(aun en funcionamiento) fue creada por una demanda colectiva del personal docente, obrero, administrativo de la Universidad, debido a la alta presencia de niños deambulando por las instalaciones. En el año 2003, se diseñó la propuesta junto a un grupo de estudiantes de Educación Inicia, cursantes de las prácticas profesionales y fue en el año 2007, cuando se concretó el sueño de disponer de un pequeño pero cómodo espacio donde los niños y las niñas tuvieran un oasis de esparcimiento y recreación. Es importante destacar que esta iniciativa de Ludoteca se creó en principio pensando en la atención de la Infancia y la Comunidad, pero su fin es de Investigación. Su radio de acción es interna dentro de la Universidad y también funciona en su modalidad Itinerante, es decir en los Hospitales y Comunidades.

La modalidad de atención es de jornada diaria completa, de una o dos horas por niños/as, a fin de que todos puedan participar. Dentro de los nudos críticos que se evidenciaron en la dinámica de atención se tienen:

1.-Desconocimiento de las experiencias, vivencias del niño y la niña en torno al momento de esparcimiento y disfrute en la Ludoteca. Pues lo más importante es el actor social (niño/niña) que juega.

2.-Ausencia de seguimiento pedagógico del juego y juguete que se da en condición de préstamo al niño y a la niña. Puesto que las estudiantes en su función de ludotecarias, ejercen su práctica profesional con fines investigativos. De allí la importancia de generar procesos de acompañamiento pedagógico.

3.-Al finalizar la jornada de atención a la infancia, no se evidenciaba la práctica del registro del acompañamiento pedagógico por parte de las ludotecarias.

4.-Es necesaria la vinculación con los padres y actores sociales que asisten a la Ludoteca a fin de describir las actividades emprendidas durante la jornada diaria y la importancia de los procesos pedagógicos generados y competencias logradas.

5.-La Evaluación permanente de las condiciones del juego y juguete una vez que es manipulado por el niño/a, determinar sus condiciones de estado, cantidad de piezas y estimación de tiempo de uso.

Estas Debilidades fueron convertidas en Fortalezas a los fines de brindar un servicio de atención a la infancia de calidad. Dentro de las acciones que se realizaron están: La implementación de un diario de registro por parte de las ludotecarias, a los fines de sistematizar la experiencia. También la creación de un taller de Sistematización de Experiencias a los fines de desarrollar competencias investigativas en las participantes derivadas del cúmulo de registros descriptivos realizados y comprender esta práctica como un objeto de reflexión y generación de conocimientos.

Estas experiencias de transformación social coconstruida participativamente, permitieron llevar a cabo la tercera propuesta de Ludoteca en la Ciudad de Valencia Parroquia Miguel Peña de la Ludoteca Comunitaria. La descripción de esta experiencia es se explicita a lo largo del siguiente ensayo, pues es una propuesta que aún está por desarrollarse.

La creación de esta Ludoteca también se justifica, por cuanto en dicha comunidad se viene observando la alta presencia de niños/as y adolescentes jugando en las avenidas sin ningún sentido de orientación, ni acompañamiento, quedando éstos desatendidos y al margen de cualquier momento de esparcimiento, recreación y aprendizaje, mientras sus padres, o familiares laboran, estudian o participan en sus obligaciones.

Ante esta problemática, surge como alternativa de solución, la ludoteca, la cual se ha venido desarrollando como una estrategia de atención no convencional de mediación lúdica, de convivencia social para la promoción de valores sociales, como: el respeto, la tolerancia, el compartir, el amor, la generosidad, mediante los juegos y juguetes que ayudan a satisfacer sus requerimientos de carácter físico, psicológico, social y educativo. Es por ello, que la creación de espacios lúdicos, dentro del ambiente de enseñanza del infante, se hace imprescindible para la promoción de una cultura de paz, en estos tiempos en que los niños tienen grandes restricciones para desarrollarse a través del juego.

Según la definición de las Naciones Unidas (1998, Resolución A/52/13), la cultura de paz consiste en una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos tratando de atacar sus causas para solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas, los grupos y las naciones.

La Declaración y el Programa de Acción sobre una Cultura de Paz (1999, Resolución A/53/243) refiere los siguientes puntos:

- Concienciar para la reflexión y acción a favor de una Cultura de Paz.
- Participar de las actividades que promueva la UNESCO sobre temas a fines con la educación para la paz y la Cultura de Paz.

- Desarrollar vínculos institucionales locales, regionales e internacionales con otras instituciones universitarias en la promoción de la educación para la paz.
- Identificar y promover cambios curriculares dirigidos a configurar transversalmente un currículo por la paz.
- Promover transformaciones sustantivas en la cultura universitaria dirigidas a crear una cultura de paz.
- Promover la investigación y la labor creadora y de acción participativa en torno a la construcción de una Cultura de Paz.

Cultura de paz por medio de la educación- Educación para la no violencia
www.unesco.org/education/nved/index.html

Evidentemente que la problemática así vista, demanda una ludoteca, como espacio de excelencia para el juego, por cuanto no evade esta realidad, sino que la enfrenta y revierte en acciones positivas, en momentos significativos, de alegría y aceptación entre los miembros que a ella asisten, y así hacer posible el derecho a la recreación contemplado en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), lo que respalda la necesidad de realizar una investigación que responda a las siguientes interrogantes:

¿Será la creación de un espacio lúdico la oportunidad para que los niños/as y adolescentes de la Parroquia de Ricardo Urriera, hagan valer el derecho al disfrute y la recreación?

¿Serán los actores educativos-comunitarios los llamados a la transformación de esta realidad?

Las respuestas a dichas interrogantes están relacionadas directamente con el propósito de las experiencias en el diseño e implementación de las anteriores ludotecas. Experiencias que se toman en consideración para proponer en esta Parroquia dicha propuesta, la creación de una ludoteca, como un espacio comunitario para el desarrollo humano.

Objetivos de la Investigación

General

Proponer un Centro de préstamos de juegos y juguetes (Ludoteca) para hacer valer el derecho al juego de los niños y niñas en el Sector de Ricardo Urierra.

Objetivos Específicos

1. Diagnosticar la necesidad de la creación de un espacio de préstamo de juegos y juguetes donde la población infantojuvenil hagan valer su derecho al juego y la recreación.
- 2.-Diseñar un espacio dotado de recursos lúdicos en la Comuna Ricardo Urierra para la recreación y convivencia social
- 3.- Evaluar junto al colectivo y mediante un proceso reflexivo las condiciones de la creación de una ludoteca y su proyección en el tiempo.

Materiales y Métodos

Desde el punto de vista epistemológico, este estudio tiene un abordaje crítico-dialéctico, mediante un proceso de unificación de teoría, praxis, conocimiento y acción. Se asume una metodológica desde los modelos de Elliot (1994) y Kurt (2004), adaptados por las investigadoras para este proceso. Para ello se distinguieron los siguientes momentos: diagnóstico, planificación, ejecución, evaluación.

Desde el punto de vista epistemológico, este estudio tiene un abordaje crítico-dialéctico, por tanto las sociedades son abordadas desde la totalidad de las mismas mediante un proceso de unificación de teoría y praxis, conocimiento y acción. Entre los precursores de esta línea de pensamiento encontramos a Adorno, Marcuse y Horkheimer(1998) integrantes de la escuela de Frankfurt. Sin embargo, quienes introdujeron los planteamientos de la teoría crítica en el ámbito de la educación fueron Carr y Kemmis (1998) a partir de los presupuestos más evolucionados de Habermas. Para Habermas (1982) la Sociedad está sumergida en una racionalidad instrumental que deja de lado la crítica y el pensamiento reflexivo. Las ciencias críticas parten de la necesidad e interés de las personas para realizar sus propios planteamientos y reflexionar sobre ellos.

Según Habermas (1982) la ciencia social crítica busca hacer a los seres humanos más conscientes de sus propias realidades, más críticos de sus posibilidades y alternativas, más confiados en su potencial creativo e innovador, más activos en la transformación de sus propias vidas, en una palabra, más autorrealizados.

Considerar esta teoría en la presente investigación, tiene un significado vital, por cuanto el acompañamiento con la gente de la comunidad y dos instituciones significativas en interacción comunitaria, como son: La Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, (Núcleo Regional de Educación Avanzada Valencia, y la Alcaldía de Valencia (Dirección de Educación) en estos nuevos contextos de construcción y episteme social, el lenguaje cobra valor, dentro del contexto cotidiano, ya que no solamente se refiere a algo en el mundo objetivo (como el conjunto de lo que es o podría ser), sino también a algo en el mundo social (como el conjunto de relaciones interpersonales legítimamente reguladas) y a algo en el mundo propio y subjetivo del mismo hablante (como el conjunto de vivencias manifestables a las cuales tiene un acceso privilegiado. “Sólo cuando los hombres puedan comunicarse sin coacciones y cada uno pueda reconocerse en el otro, podría la especie humana reconocer a la naturaleza como un sujeto como lo otro de sí, reconocerse en ella como en otro sujeto” (ob.cit, 1982; p. 63).

Resultados:

.Momento I: Diagnóstico

En este primer momento se realizó una etapa de visitas a la Comunidad de Ricardo Urriera, específicamente a la Casa Comunal, a fin de determinar la necesidad existente y manifiesta por este colectivo en cuanto a disponer de un espacio para el esparcimiento y recreación de los niños y niñas de la Comunidad.

Durante el recorrido emprendido dentro de las mismas instalaciones de la Casa Comunal, se realizó un análisis de las Fortalezas, Oportunidades, Amenazas y Debilidades de este espacio, ya que hasta los momentos se cuenta con dos espacios de vinculación comunidad que tiene una gran afluencia de visitantes, como es el Cine Comunitario y la Sala de Informática o (Infocentro) y para acondicionar un espacio, como la Ludoteca se requiere contar con las condiciones mínimas de espacio, ventilación, saneamiento y distribución. Luego del recorrido, se pensó en reestructurar el espacio del Cine y acondicionarlo con las condiciones mínimas para el proyecto de Ludoteca que se tiene previsto.

El logro de esta iniciativa de alta proyección social, mantiene motivados a los niños y niñas de la comunidad, quienes han servido de divulgadores de la iniciativa en la comunidad, diariamente se acercan más infantes a conocer sobre la iniciativa y preguntar la fecha en que se dispondrá de este espacio. Ya que en la comunidad son insuficientes los espacios y el único parque de que se dispone, se encuentra en condiciones de abandono y deterioro general.

La selección del espacio para la implementación de la Ludoteca Comunitaria, fue un tema debatido en diversas reuniones con el equipo asignado por la Alcaldía de Valencia, Gestores comunitarios y Adultos Significativos (Madres, Padres, Representantes de los niños y niñas que viven en la comunidad), a los fines de concretar mediante plan de acción las actividades pertinentes que

permitan la concreción de este espacio para el esparcimiento y recreación en una zona de alta participación popular, como es Ricardo Urriera.

Es importante resaltar que en el equipo designado por la Coordinación de Educación de la Alcaldía de Valencia se contó con la presencia de 4 Psicopedagogas y una Profesora de Educación Inicial y por parte de la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez (1 Profesora Especialista en Educación Inicial, la Investigadora, quien describe la experiencia de esta iniciativa pedagógica).

La selección de un espacio idóneo para la ubicación de la Ludoteca es un tema fundamental que debe ser ampliamente discutido por los actores sociales que harán vida en ella, por cuanto en esta etapa se vislumbra el horizonte de acción que brindará la oportunidad a niños y niñas de contar con un espacio acondicionado donde se haga valer su derecho a la recreación.

Esta primera etapa de acercamiento permitió socializar el objetivo del proyecto e involucrar a la comunidad en un proyecto social de gran envergadura dirigido a la Infancia, en donde toda la población está llamada a construir colaborativamente para que tenga lugar la concreción de esta iniciativa.

Es importante resaltar que aun cuando se tiene destinado este espacio exclusivamente para la Infancia, los Adultos Mayores pueden participar en ella, mediante programas y proyectos de vinculación intergeneracional que pueden darse mediante actos de lecturas compartidas, (Creación de Club de Cuentacuentos), participación en Jornadas sobre la importancia del Juego de Ayer y de Hoy en el rescate de Valores y Promoción de una Etica del Encuentro, entre otros aspectos de interés.

Tabla 1. Planificación para la ejecución del Proyecto de Creación de Ludoteca Comunitaria

Momento II: Planificación

Actividad	Acciones	Tiempo						Responsables
		FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	
Socialización del Proyecto	Presentación del Proyecto al Colectivo de Educadores de la Alcaldía de Valencia. Coordinadores Psicopedagogas, Comunidad	X						Investigadora Prof. Ana Márquez Lic. Arelys Pirela (Comuna los 4 Elementos)
Espacio (Creación Ludoteca)	Recorrido Comunitario para la ubicación del Espacio	X						Idem
Formación	Fundamentos Generales sobre las ludotecas, Características, Funcionamiento		X					Idem
Dotación de Equipos	Proceso de Autogestión y Donaciones			X	X	X	X	Idem
Inauguración de la Ludoteca	Invitación de niños/as Adolescentes que viven en la comunidad						Por definir	Idem

Momento III: Ejecución

1.-Formación del Personal Docente (Equipo de Atención Educativa No Convencional de la Alcaldía de Valencia) en los Espacios de la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez (Núcleo Regional de Educación Avanzada Valencia) a cargo de la Prof. Ana Márquez (Subdirectora de Educación Continua e Interacción Comunitaria).Para este proceso se formaron:

- 1.-Docentes de la Alcaldía de Valencia (Equipo de Atención Educativa No convencional)
- 2.-Coordinadores de FUNDEVAL (Fundación para el Desarrollo Educativo de Valencia.
- 3.-Coordinadores de la Casa Comunal de Ricardo Urriera(Representantes de los 12 Consejos Comunales integrados en este espacio)
- 4.-Al colectivo (Madres del Barrio)

Momento IV: Evaluación

En la actualidad el proyecto de investigación propuesto se encuentra en la selección definitiva del espacio, por cuanto el previsto, se destinó para la construcción de aula de formación comunitaria. Hasta el momento y tomando en consideración la realidad social diagnosticada junto al colectivo, se puede precisar a modo de conclusión o consideraciones finales :

1.- La necesidad permanente de analizar junto al colectivo comunitario su participación protagónica en el proyecto.

2.-El análisis de las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas del proyecto previsto y su prolongación a través del tiempo a cargo de la Comunidad de Ricardo Urriera.

3.-La disposición que tiene la Dirección de Educación de la Alcaldía de Valencia, cuenta con un equipo de docentes especialistas en educación inicial y psicopedagógicas pertenecientes a la Coordinación de Atención Educativa No Convencional

4.- El imperativo de disponer a tiempo de los recursos económicos por parte de la Alcaldía para la concreción de la Ludoteca en la Casa Comunal.

5.-La selección del Parque Infantil en la Comunidad es una alternativa para la creación de la Ludoteca, sin embargo hay que socializar y acompañar junto a los

ciudadanos/as que hacen vida en la Casa Comunal la imperiosa necesidad de crear dicho espacio.

Conclusiones

Las experiencias antes descritas de propuestas, diseño e implementación de espacios o centros de préstamos de juegos y juguetes (Ludotecas) para la Infancia, reflejan el espíritu incansable de sus creadores de hacer más humano el mundo, de crear otros mundos posibles mediante el juego, de poner en el horizonte el Juego como posibilidad de cocreación armónica, de vida, paz y vinculación intergeneracional de los niños y niñas del mundo.

Las ludotecas son espacio de encuentro para la convivencia, la paz, la tolerancia, el juego y el juguete como elementos de reflexión, de generación de conocimientos, y activadores de procesos de desarrollo en la infancia, son desde el punto de vista epistemológico, axiológico y teleológico una oportunidad para reflexionar nuestro lugar de enunciación y compromiso social con la población más olvidada, y vital de todo el desarrollo humano: La infancia.

La articulación armónica entre los entes gubernamentales Alcaldías y Organizaciones Sociales es fundamental para el logro de los proyectos sociales que se deseen emprender en las comunidades. Hasta la fecha no se dispone de un espacio donde se haga valer el derecho que tienen niños y niñas de la comunidad de un lugar para el esparcimiento.

El personal formado para la atención de la Infancia en estos espacios posee la formación necesaria para ir avanzando y reformulando los ajustes que sean necesarios en un espacio integral para el desarrollo infantil. Los recursos didácticos, mobiliario, juegos y juguetes donados están a la disposición de ser ubicados en un espacio que reúna las condiciones, en atención a los lineamientos brindados.

Los actores sociales que hacen vida en la comunidad (Familias) son los primeros beneficiarios en este proyecto y los llamados a defender y a exigir la concreción de este proyecto dirigido a la infancia, que en su momento fue discutido y aprobado favorablemente.

Referencias Bibliográficas

- Adorno, Marcuse y Horkeimer (1998). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Trota
- Borja, M. (2000). *Las ludotecas. Instituciones de juego*. España: Octaedro
- Carr y Kemmis (1998) *Teoría Crítica de la Enseñanza*. Martínez Roca: España
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). *Gaceta oficial N° 36.860 del 30 de diciembre de 1999*.
- Cultura de paz por medio de la educación- Educación para la no violencia. (Transcripción en línea). Disponible: ww.unesco.org/education/nved/index.html (Consulta, 2012, Octubre, 20)
- Dávila, E. (1987). *Las ludotecas*. España: Morata
- Elliot, J. (1994). *La Investigación Acción*. Madrid: Ediciones Morata
- Froebel, F. (1989). *La Educación del Hombre*. Madrid: Crítica
- Habermas, J. (1982) *Conciencia Moral y Acción Comunicativa*. Madrid: Trotta
- Kemmis, S. y McTaggart, R. (1992). *Cómo Planificar la Investigación-Acción*. España: Laerte
- Kurt, L. (2004). Kurt Lewin and the Planned Approach to Change: A Re-appraisal *Journal of management studies*. Vol. 41 issue 6 pp. 977-1002). Sep 2004.
- Rodríguez, M. (1997) *Ludoteca: Una alternativa innovadora para rescatar el derecho de nuestros niños a jugar*. Revista Perspectiva N.12. Escuela parvularia. Universidad Central de Chile.
- Vigotsky, L.(1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

Zerpa, I. (2008). La ludoteca comunitaria. Una alternativa para la promoción de la Paz. Fondo Editorial de Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela.