



Universidad de Valladolid



La participación familiar en las ludotecas: proponiendo una guía de indicadores de calidad

Eva María López Perea; y María Fernández Hawrylak

Universidad de Burgos

Resumen

La calidad ya forma parte de la cultura organizativa de las organizaciones. En la actualidad se vienen analizando los procesos de calidad aplicados a distintos ámbitos de la sociedad, como es el caso de la participación familiar en las ludotecas como espacio propulsor del juego. El objetivo de este estudio es diseñar y desarrollar un instrumento metodológico con la participación activa de padres, técnicos e investigadores, que potencie la implicación de las familias en el juego infantil desarrollado en las ludotecas como un indicador de calidad. Para ello, se empleará un diseño de investigación cualitativa. Se utilizarán la técnica Delphi, entrevistas semiestructuradas y cuestionarios como instrumentos de recogida de datos. Si la técnica Delphi arroja información sobre las opiniones de los expertos (investigadores en el juego infantil), los cuestionarios y las entrevistas lo harán desde el punto de vista de los profesionales (ludotecarios con diferentes antecedentes formativos) y de los usuarios (padres), procurando una información más completa en torno al objeto de estudio al obtener información de todos los agentes implicados. Ello permitirá realizar la triangulación de los datos para el posterior análisis de los mismos, con el fin de medir los procesos de participación de las familias en las ludotecas. Como resultados se presupone que tanto la construcción de este instrumento junto a las aportaciones y visiones de un grupo representativo de



Universidad de Valladolid



profesionales procedentes de diferentes ámbitos, así como la información arrojada por los beneficiarios, mejorará la calidad de estas instituciones socioeducativas desde una visión integradora.

Palabras clave: ludoteca, investigación cualitativa, Técnica Delphi, calidad, participación familiar.

Abstract

The quality is already part of the organizational culture of organizations. Quality processes applied to different areas of society are being analyzed now, such as the family participation in toy libraries as a driving space of game. The aim of this study is to design and develop –with the active participation of parents, technicians and researchers– a methodological tool that enhances the involvement of families in children's play developed in the toy libraries as a quality indicator. A qualitative research design will be used. The Delphi technique, semi-structured interviews and questionnaires will be used as data collection instruments. While the Delphi technique will provide information about the opinions of experts (researchers at children's game), questionnaires and interviews will do it from the point of view of professionals (toy librarians with different educational background) and users (parents), providing a more complete information about the object of study by obtaining information from all stakeholders. This will perform the triangulation of data for further analysis, in order to measure the processes of family involvement in toy libraries. As a result it is assumed that both the construction of this instrument –with contributions and visions of a representative group of professionals from different areas– as the information provided by the beneficiaries will improve from an integrated vision the quality of these socio-educational institutions.

Keywords: toy library, qualitative research, Delphi method, quality, family involvement.



Introducción

El juego es una actividad presente en todos los seres vivos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha reforzado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis).

El juego posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente amplias y complejas, como para que en los momentos actuales no exista una única explicación teórica, bien porque se aborda desde distintos marcos teóricos, bien porque los autores justifican sus explicaciones sobre diferentes aspectos de su realidad, pero lo cierto es que a través de la historia se han construido teorías y explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que desempeña en la evolución humana.

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir el juego a lo largo del ciclo vital de cada sujeto. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se encuentra presente a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. A través de él las civilizaciones transmiten valores, normas, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan la personalidad.

Después de analizar y descubrir la transcendencia del juego para el desarrollo de la humanidad, la ONU (1959) reconoció a través de UNICEF los derechos de la infancia. En la *Carta de derechos de la infancia*, ratificada en 1989, se expone el derecho al juego en su artículo 7c. Un derecho que parecía diluirse en el desarrollo de una sociedad en la que cada vez había menos espacios abiertos para jugar, menor seguridad en las calles para hacerlo, menos hermanos con quien jugar y el juguete, útil de la infancia por excelencia, se convertía prácticamente en un artículo de lujo de la sociedad de consumo (Reyes, 2012).



Los discursos contemporáneos construyen la infancia como una etapa que debe ser protegida. Sin embargo, en los países desarrollados se está siendo vulnerada debido a la reducción del tiempo de juego libre como consecuencia de la extrema organización y la programación de actividades que impiden a los menores disponer de tiempo libre para jugar (Ginsburg, 2007).

El juego está desapareciendo de las calles, el principal lugar de reunión social tanto de la población adulta como infantil. En la calle los niños pobres o ricos gozaban de su propio universo lúdico que utilizaban a su antojo (Caiuby, 1989). Ante esta situación aparecen las alertas y por lo tanto las respuestas que se proyectan sobre la problemática generada. Surge la necesidad de crear espacios (ludotecas), medios y retos que se programan sobre el rescate de los niños, sobre las pretensiones didácticas de los adultos y de la inseguridad de las calles como lugar de ocio y diversión infantil.

Pero al igual que sucede con el trabajo u otras prácticas sociales, las oportunidades para el disfrute del juego siguen siendo profundamente desiguales y discriminatorias (Caride, 2014). Una realidad de la que se habla en términos de derechos, no puede ser ajena a las políticas sociales ni a una educación del ocio que favorezca el desarrollo humano del modo más universal e integral posible. Un propósito para el que ya era esencial actuar educativamente, al menos en tres ámbitos: las familias, las escuelas y las comunidades locales (Caride, 1998).

La cooperación entre los diferentes agentes que forman parte de las comunidades educativas: niños, ludotecarios, junto con los padres, madres y miembros de la sociedad circundante, constituye un elemento clave en el desarrollo de los procesos socioeducativos y en el cumplimiento de los fines y objetivos de cada institución.

Las nuevas necesidades de aprendizaje que plantea la así llamada sociedad del conocimiento en el contexto de un mundo globalizado son complejas y diversas, y su satisfacción requiere de acciones y estrategias



multisectoriales. Es por ello que se propugnan desde las instituciones socioeducativas nuevos estilos de participación y colaboración que comprometan activamente a todos los asociados en la tarea de apoyar a los individuos en sus aprendizajes, desarrollo y formación de un proyecto de vida y de un esquema de valores (Parra, 2004).

La idea de la participación de la familia en la gestión de las ludotecas no es un fenómeno nuevo que haya irrumpido ahora en nuestros días. La noción y la práctica era ya familiar, con diversos matices, en algunos países y aunque no aparecía como algo «institucionalizado» a niveles oficiales, no pocas ludotecas la habían puesto en práctica en algunos aspectos (LekoteK o Toy Libray, por ejemplo).

No obstante, es en la última década cuando la idea de la participación de la familia en la educación ha cobrado vigor. Se reconoce el derecho de los padres junto a niños, especialistas, representantes de asociaciones y grupos a una intervención en campos que hasta ahora estaban reservados a la competencia de los educadores y de la Administración. Este derecho como afirmaba Faure (1973), se reconoce en la determinación de los objetivos educativos, en la creación y organización de las instituciones educativas, en el financiamiento y reparto de los recursos, en la definición de los contenidos los problemas de método y pedagogía, en el reclutamiento de los enseñantes, en las remuneraciones, en la reglamentación de los establecimientos, y en el control de los resultados.

Surge la necesidad de un cambio en la concepción del papel que deben desempeñar las familias en la educación y el desarrollo de sus hijos. Del rol preferentemente desempeñado hasta ahora de meros clientes de las ludotecas y consumidores de la educación, al de agentes comprometidos que colaboran activamente en los proyectos socioeducativos y el funcionamiento organizativo de las ludotecas. Junto a ese cambio de concepción, se impone la tarea de construir entre todos *una cultura de la participación*. Para ello es necesario



iniciar un proceso que tiene en la comunicación una de sus principales vías para establecer una relación de confianza mutua que lleve a la colaboración efectiva entre padres y ludotecarios.

Si bien las ludotecas están puestas al servicio de los niños, sería un error pensar que sus programas son un servicio exclusivo para ellos. Es en la familia el escenario en el cual los niños inician el proceso de construcción de su identidad, es decir en donde aprende las formas de interacción y de comunicación, las primeras normas o el afecto. Los adultos son su referente inmediato y por lo tanto a través de éstos comienza a llenar su vida de contenido. Muchos padres de los niños que acuden a las ludotecas desconocen el valor del juego en los procesos de crianza y en el aprendizaje de pautas de comportamiento (Reyes, 2012).

Por esta razón se deben integrar a los adultos en la dinámica de las ludotecas para que aprendan las bondades de los juegos y los juguetes, trabajar con ellos en la elaboración de nuevos juguetes en compañía de sus hijos, rescatar con ellos conocimientos de las formas tradicionales de las manifestaciones lúdicas de los municipios, orientar en el respeto por los derechos de los niños y en la manera como se enseñaran también los deberes, indicando a los padres cómo durante el desarrollo de los niños existen etapas que abren posibilidades para ampliar el horizonte de sentido para la construcción de una mejor vida.

En el trabajo con los padres se deben emplear como herramientas todas las actividades lúdicas que posibiliten que las familias aprendan a través del juego y con el juego, cómo mejorar sus niveles de comunicación, de integración y de cohesión, de tal manera que el ambiente familiar de los niños cuente con las condiciones que garanticen el respeto de los derechos de los niños y promuevan el cumplimiento de sus deberes de una manera pedagógica y sana.

Si las ludotecas se proponen el desarrollo integral y armónico del hombre, éste no puede llevarse a cabo sin la participación de la familia, puesto



que valores, comportamientos, actitudes... del niño, dependen estrechamente del clima educativo familiar que éste percibe, como demuestran las investigaciones de autores como Welsh, & Bailey (2010).

Sería necesario unificar criterios que permitan establecer cuándo puede o no denominarse como tal una ludoteca y “cómo” una normativa adecuada puede favorecer una definición en la que los padres sean actores dinámicos facilitando crear un marco de participación que suponga unos mínimos de calidad y que le distinga de otros recursos (Fernández, y Salgado, 2011). Parece que en términos generales, la mayoría de las ludotecas deberían: (1) Presentar proyectos educativos o socioeducativos con unas características de continuidad que sirvan para desarrollar el juego familiar y que puedan compensar las necesidades del niño y de la familia; (2) Plantear una metodología adaptada a las características, peculiaridades y edades con una estructura y unos criterios de evaluación que potencien una coordinación interna y externa entre las familias y otros recursos de la comunidad; (c) Disponer de recursos humanos específicos, por titulación, formación, experiencia, y por la posibilidad de trabajar con las familias.

La calidad de servicios como las ludotecas ha de estar basada en la satisfacción de los diferentes implicados, y entendida como el equilibrio entre expectativas y percepciones de cada grupo. Actualmente uno de los criterios de calidad en estos ámbitos es la participación de las familias. Por esta razón algunos municipios comienzan a contemplar este tipo de dinamización familiar como un elemento imprescindible para llegar a configurar y a ofertar unos servicios coherentes y ajustados a las necesidades del contexto.

Ya en las primeras Jornadas de Ludotecas Municipales de la Comunidad de Madrid celebradas en el verano del 2000, se reconocen los siguientes aspectos sobre las características mínimas que debería reunir una ludoteca, en relación con los objetivos y la metodología: ser un punto de encuentro e interacción entre niños y familias; constituirse en espacios diseñados



exclusivamente para el desarrollo del juego y compensador de necesidades de juego; y servir de apoyo general para las familias.

Por lo tanto se necesita establecer y unificar unos criterios participativos como requisitos indispensables para asegurarnos una gestión compartida, actitudes de diálogo y comunicación, planificación, gestión... Estos requisitos no son fáciles de conseguir a pesar de que alguna normativa intenta involucrar a los padres en la dinámica activa de las ludotecas, como es el caso de los reglamentos elaborados por los técnicos municipales de Robledo (Castilla La Mancha), Lemoa (Vizcaya), Briviesca (Burgos), entre otras.

Dentro de este contexto, la calidad se presenta como un término multidimensional que supone acepciones diferentes, tanto en el tiempo, como en función de quien lo utilice. En su valoración influyen dos macroelementos básicos: las expectativas y las percepciones. Por lo tanto, en el ámbito de las organizaciones del tercer sector (aquellas que prestan servicios), el concepto de calidad reconoce dos tendencias: la calidad objetiva y la calidad subjetiva. La calidad objetiva se enfoca en la perspectiva del productor, de quien ofrece un servicio, y la calidad subjetiva en la del consumidor, de quien recibe o disfruta de ese servicio. La calidad percibida de los servicios por tanto, es subjetiva ya que supone un nivel de abstracción más alto que cualquiera de los atributos específicos del producto y tiene una característica multidimensional (Duque, 2005). En este sentido, la calidad subjetiva percibida por los usuarios de las ludotecas es más compleja de evaluar que las de los programas, aunque ésta puede variar con mayor vulnerabilidad de un usuario a otro.

La revisión bibliográfica realizada ha incluido un estudio de los orígenes de las ludotecas, los modelos existentes, así como el estudio de las normativas locales y regionales que configuran servicios de esta naturaleza. De la misma forma también se ha realizado un análisis de los diferentes modelos de calidad, normas ISO... que pudieran adaptarse a estos espacios socioeducativos para mejorar su calidad. Este proceso de búsqueda se ha caracterizado por la



ausencia de instrumentos que puedan llegar a medir parámetros de calidad en las ludotecas. Por este motivo surge la necesidad de desarrollar un instrumento que facilite analizar las percepciones y el contexto donde se desarrolla las prácticas lúdicas familiares.

Ante esta realidad, la investigación plantea la utilización de escalas o instrumentos que valoren tanto la dimensión subjetiva (percepción de los agentes implicados) como la dimensión objetiva referida a las condiciones que debe reunir una ludoteca. Estas cuestiones, unidas al hecho de la dificultad de evaluar la calidad de las ludotecas debido a la diversidad de contextos socioculturales existentes, hacen especialmente necesario validar indicadores que ayuden a favorecer la evaluación de estos entornos de desarrollo y aprendizaje.

Esta necesidad detectada justifica el objetivo de la investigación que consiste en elaborar un instrumento, como indicador de calidad, con la participación activa de investigadores, técnicos y padres, que promueva aquellas condiciones que desde la organización y los programas puedan favorecer la implicación de las familias en el juego infantil desarrollado en las ludotecas.

1 Metodología

1.1 Participantes

Participan en la investigación 8 expertos procedentes de diferentes ámbitos y disciplinas (educación, participación ciudadana, psicología y orientación pedagógica) de España y Portugal, y 2 ludotecarios y 6 padres por cada una de las ludotecas de la Comunidad Autónoma de Castilla y León. Estos ofrecerán una visión desde su experiencia y formación. Con su ayuda se identificarán los ámbitos que engloba la calidad centrada en fomentar los



procesos de participación familiar en las ludotecas, definiendo ámbitos, estándares e indicadores que permitirán desarrollar las condiciones que desde una ludoteca se deben promover para mejorar la calidad de procesos de esta naturaleza.

1.2 Instrumentos

Como instrumentos se emplean:

- Entrevista (o cuestionario) a especialistas: para determinar el consenso existente entre un grupo seleccionado de expertos, se les solicita su opinión sobre cuestiones referidas al tema que se investiga, el juego infantil.
- Cuestionario: se trata de un cuestionario elaborado *ad hoc* para el presente estudio, tiene dos partes. La primera consta de preguntas clasificatorias, acerca del género y la edad de los ludotecarios, los antecedentes formativos, años de experiencia en la ludoteca entre otras variables. La segunda parte consiste en una escala tipo Likert de 25 enunciados, con cinco opciones de respuesta sobre actitudes, creencias, comportamientos y características de los procesos de participación que se desarrollan en estas instituciones socioeducativas.
- Entrevista: para captar la información necesaria para responder a los objetivos del estudio, se decide realizar entrevistas semiestructurados a los padres o adultos de referencia de los niños. La entrevista se construye específicamente para este estudio en torno a dos bloques de información: (a) la participación previa en edad infantil y juvenil de los adultos; (b) la participación de los padres en alguna entidad social de la comunidad.



2 Procedimiento

Se elige una metodología cualitativa utilizando la técnica Delphi, cuestionarios y entrevistas semiestructuras. La información que se recoge mediante los instrumentos descritos permitirá realizar la validación de la Guía de Indicadores de la participación familiar en ludotecas.

Entre los procedimientos de obtención de datos se emplea la “Técnica Delphi”. El método Delphi es un método de expertos definido como un procedimiento sistematizado e iterativo encaminado a la obtención de las opiniones, y si es posible el consenso de expertos, considerándose experto al individuo cuya situación y recursos personales le posibilitan contribuir al fin que ha motivado la iniciación del trabajo Delphi (Landeta, 1999). Consiste básicamente en una entrevista (o cuestionario) para ver el acuerdo existente entre un grupo de entendidos a los que se les solicita su opinión sobre cuestiones referidas al tema que se investiga. Es un buen procedimiento para extraer información de un grupo de especialistas, presentando ventajas sobre otras técnicas de obtención de información subjetiva (Ortega, 2008). Las estimaciones de los expertos se realizan en rondas, anónimas, con el objetivo de tratar de conseguir consenso, pero con la máxima autonomía por parte de los participantes.

En función de estas perspectivas, se ha considerado que la metodología Delphi era la más adecuada para el contraste del problema planteado, ya que existe la oportunidad de acceder a un número significativo de expertos en el entorno profesional del juego infantil.

Uno de los objetivos de la investigación cualitativa es sumergirse en el mundo subjetivo de las personas y hacerlo emerger. Los participantes, interpretarán una realidad de acuerdo a su propio criterio o visión. En esta investigación se les solicita que a partir de una formulación previa, aporten sugerencias y propuestas para generar una teoría que refleje una opinión y una



visión que represente a todo el grupo sobre el juego de los niños. A medida que avance la investigación, la teoría o formulación inicial se transformará o enriquecerá con las aportaciones consensuadas de todos los participantes (De la Herrán, 2005).

Simultáneamente, a los ludotecarios que voluntariamente aceptan, se les administra de forma individual los cuestionarios durante el horario laboral, utilizando este instrumento con fines cualitativos (Rodríguez, Gil, y García, 1999). Las entrevistas tienen una duración aproximada de 20 minutos, y se realizan de forma personal e individual cara a cara en las ludotecas, a cada uno de los padres que también accedan participar y den su consentimiento (Cannell, y Kahn, 1992).

Toda la fase de procedimiento de recogida de la información (localización, identificación y contacto con expertos, ludotecarios y usuarios a entrevistar, así como la realización de la entrevista, la recogida y el registro de información) es realizada por un único entrevistador, con la finalidad de obtener una mayor fiabilidad y validez en el estudio (García, 2002).

3 Análisis de datos

Tras haber analizado el estado de la situación se procederá a la creación del panel de expertos cuya función es la de hacer la revisión, en distintas fases, de la Guía de Indicadores para: verificar que los ámbitos representan los distintos aspectos a tener presentes para evaluar los procesos de participación familiar en las ludotecas; definir estándares e indicadores y agruparlos por ámbitos; contrastar la representatividad de los estándares realizando propuestas, sugiriendo cambios o proponiendo las alternativas que se estimen oportunas; asegurar la objetividad de los indicadores, con posibilidad de sugerir cambios que ayuden a medir el indicador; aportar sugerencias y propuestas para mejorar la calidad y representatividad de la Guía.



A partir de la primera versión de la Guía, comienza el procedimiento de validación a través de la técnica Delphi. En esta técnica se pide a los expertos (panel a distancia) que se pronuncien sobre el desarrollo futuro de un fenómeno. Se busca un pronóstico, una estimación sobre el desarrollo o la tendencia futura de una situación compleja (Tojar, 2006). Lo que se pretende a través del proceso es asegurar que el instrumento mida lo que queremos que llegue a medir y asegurarnos de que los conceptos y significados atribuidos son compartidos por los expertos. *“La validez alude al grado en que los constructos elaborados y las conclusiones de un estudio se corresponden con la realidad”* (Rodríguez, Gil, y García, 1999).

El objetivo de la *validez interna* en esta investigación tiene como fin asegurar si para un equipo de expertos, la Guía de Indicadores de Participación Familiar en Ludotecas, realmente evalúa aspectos relacionados con la participación familiar en las ludotecas. Y la *validez externa* se logra si los marcos teóricos y definiciones en los que se basa la Guía de Indicadores de Calidad son comprensibles y compartidos por éstos y otros investigadores, o lo que es lo mismo, confirmar que la Guía y el planteamiento del investigador, basándonos en lo que indica Flick (2004), se fundamentan en el modelo de calidad recogido en las investigaciones presentadas en este trabajo, y hasta qué punto este fundamento es transparente y comprensible para cualquier evaluador.

Respecto a los cuestionarios, todas las respuestas de los ludotecarios se codifican y analizan mediante el paquete estadístico SPSS versión 20.0., empleándose, en concreto, el módulo de estadísticos descriptivos. Las entrevistas son transcritas, codificadas y analizadas para diferenciar las categorías de las respuestas.

4 Resultados



En primer lugar se ha analizado el estado de la situación actual en Castilla y León de los procesos de participación familiar contemplados en las normativas, ordenanzas municipales de las localidades de más de 5.000 habitantes. El resultado obtenido fue que de un total de 49 municipios más las 9 capitales de provincia, solo 18 contaban con ludotecas municipales, 8 tenían normativas que regulasen su funcionamiento y 4 involucraban a los padres en las dinámicas de la ludoteca.

La parte educativa y formativa de los programas que pueden ser desarrollados desde una ludoteca debe tener una fuerte influencia de calidad. El documento resultante tras el proceso de validación en el presente estudio, constituye un instrumento de evaluación desde una perspectiva objetiva, incluyendo los procesos subjetivos, referidos a aquellos factores contextuales de las organizaciones donde se integran usuarios que pueden incidir significativamente, de forma directa o indirecta, en la calidad del servicio.

Nos encontramos en tiempos en los cuales es necesaria la integración de conceptos teóricos y prácticos en las instituciones socioeducativas, en lugar de verlos como un espacio de diferenciación. Al explorar el vasto mundo de la calidad socioeducativa se observa una diversidad de criterios que conforman la calidad en sí misma. Por esta razón, desde este estudio se tratarán de identificar conceptos comunes que nos lleven a delimitar el punto de partida común en relación con la participación familiar en estos espacios de juego como son las ludotecas.

Conclusión

De toda la literatura revisada se extrae que el juego es una necesidad básica y al mismo tiempo un derecho para el niño. La literatura también arroja la idea de que para las familias y la comunidad en general, las ludotecas deben abrir posibilidades y contribuir a desarrollar los mecanismos y cauces de



Universidad de Valladolid



participación familiar que involucren a los padres en el proceso de desarrollo de sus hijos.

Por ello surge la necesidad de desarrollar las alternativas en la educación no formal, dentro de las cuales las ludotecas resultan la vía más efectiva para propiciar una adecuada educación por el juego para todas las edades y para toda la familia.

El uso de la técnica Delphi persigue obtener acuerdos entre expertos o personas seleccionadas, por lo tanto, es adecuada como estrategia para la valoración de indicadores de calidad en los programas ofertados por las ludotecas.

Finalmente podemos concluir que el estudio representa una toma de conciencia sobre las condiciones pasadas del juego, las necesidades presentes y las respuestas futuras que exige la evaluación y acreditación de las ludotecas.

Referencias bibliográficas

- Caiuby, S. (1989). *Habitação indígena*. São Paulo: Nobel, EDUSP.
- Cannell, C. H. F., y Kahn, R.L. (1992). La reunión de datos mediante entrevistas. En L. Festinger, y D. Katz (Comps.), *Los Métodos de Investigación en Ciencias Sociales* (p. 310-352). Barcelona: Paidós.
- Caride, J.A. (2014). Del ocio como educación social a la pedagogía del ocio en el desarrollo humano. *Edetania: estudios y propuestas socio-educativas*, 45, 33-54.
- De la Herrán, A. C. (2005). *Investigar en educación*. Madrid: Dilex, S.L.
- Duque, E.J. (2005). Revisión de los modelos de evaluación de la calidad del servicio. *Revista Innovar*, 15(25), 64-80.



- Faure, E. (1973). *Aprender a ser*. Madrid: Alianza Editorial.
- Fernández, J.L., y Salgado, J.A. (2011). *Ludotecas. Conceptos y claves para su creación y gestión*. Madrid: AENOR ediciones.
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- García, M. (2002). La encuesta. En F. Alvira, M. García Ferrando y J. Ibáñez (Comps.), *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación* (p. 141-170). Madrid: Alianza editorial.
- Ginsburg, K.R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Landeta, J. (1999). *El método Delphi, una técnica de previsión del futuro*. Barcelona: Ariel S.A.
- Ortega, M.F. (2008). El método Delphi, prospectiva en Ciencias Sociales a través del análisis de un caso práctico. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 64, 31-54.
- Naciones Unidas, Asamblea General (1959). *Declaración de los derechos del niño*, A/4353 (20 de noviembre). Recuperado de: [www.un.org/es/comun/docs/?symbol=A/RES/1386\(XIV\)](http://www.un.org/es/comun/docs/?symbol=A/RES/1386(XIV))
- Parra, J.M. (2004). La participación de los padres y de la sociedad circundante en las instituciones educativas. *Tendencias Pedagógicas*, 9, 165-187.
- Reyes, N. (2012). *Las ludotecas: orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil*. Tesis Doctoral. Departamento de Pedagogía. Universidad de Granada.
- Rodríguez, G., Gil, J., y García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*, 2ª ed. Archidona: Aljibe.
- Tojar, J.C. (2006). *Investigación cualitativa. Comprender y actuar*. Madrid: La Muralla.



Universidad de Valladolid



Welsh, M., & Bailey, J. (2010). *White Paper on: Potential and possibilities: Model for providing children with disabilities access to benefits of play experiences*. Retrieved from: Lekotex.