

LA INVESTIGACIÓN DRAMÁTICA. UNA PROPUESTA METODOLÓGICA INNOVADORA DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

Dramatic investigation. a methodological innovative proposal of qualitative research

Luz Cristina López

Pedro Emilio Espejo¹

Recibido: 9 de abril de 2007-11-21 • **Revisado:** julio 16 de 2007 • **Aceptado:** 12 de octubre de 2007

Resumen

La Investigación Dramática para Metodología Ludotecas - NAVES, es un proceso de investigación concertado entre la Universidad Santo Tomas sede Bogotá y la Corporación Día del Niño - CDN. El objetivo general fue describir y comprender la metodología NAVES a través de encuentros dramáticos realizados en 12 ludotecas del país. Se integró un equipo de investigadores con docentes de la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación y funcionarios del área técnica de la CDN, quienes acogieron los principios de la investigación cualitativa y construyeron una propuesta innovativa denominada investigación dramática, con criterios, conceptos, instrumentos y técnicas apropiadas a estas ludotecas.

Las ludotecas NAVES con las que se desarrolló esta propuesta investigativa fueron María Ignacia Fajardo de Chiquinquirá, Sueños de Belén de Umbria, Cafeteritos de Chinchiná, Cocorobé de Quibdó, Aventuras Mágicas de Cúcuta, Mundo de Ilusiones de Santiago, Texaco de Manaure, La Tora de Barrancabermeja, Luz del Saber de Túquerres, Caritas Felices de Valledupar, Aventura Mágica de Restrepo y Valentina de Sabaneta.

El presente artículo hace parte del texto final de la investigación y expone los fundamentos de esta innovación en investigación dramática como propuesta investigativa desde lo social que surge del buscar la caracterización de la

¹ Docentes investigadores del grupo de investigación "Estudios científico sociales de la cultura física, el deporte y la recreación", de la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la USTA - Bogotá, reconocido por Colciencias. Participantes del proyecto "Investigación dramática para metodología ludotecas NAVES", en el cual participaron en algunas fases Patricia Casallas Reyes e Ivonne Castellanos.

metodología NAVES, y que permitió revelar desde una acción lúdico dramática, conocimientos, prácticas y generar acciones significativas de empoderamiento y autogestión de las comunidades en torno a las ludotecas.

Palabras clave

Investigación, drama, actores, ludoteca, acción lúdica, encuentros dramáticos, metodología NAVES.

Abstract

The Dramatic Research for the Ludotecas NAVES methodology, is a process of investigation between the University Santo Tomas Bogota headquarters and the Dia del Niño Corporation -CDN-. The overall objective was to describe and understand the NAVES methodology through dramatic encounters conducted in 12 Ludotecas in the country. A team of teachers was conformed with Professors from the Faculty of Physical Culture, Sport and Recreation and officials from the technical area of the CRC, who hosted the principles of qualitative research and built an innovative proposal called Dramatic Research with criteria concepts, tools, and techniques appropriate for these Ludotecas.

The Ludotecas Naves with which this proposal was developed, were Maria Ignacia Fajardo of Chiquinquirá, Sueños de Belén de Umbría, Cafeteritos de Chinchiná, Cocorobé de Quibdo, Aventuras mágicas de Cúcuta, Mundo de ilusiones de Santiago, Texaco de Manaure, La Tora de Barrancabermeja, Luz del saber de Túquerres, Caritas felices de Valledupar, Aventura mágica de Restrepo and Valentina de Sabaneta.

This article is part of the final text of the research and exposes the foundations of this innovation in Dramatic Research as investigative proposal from the social that rises from the quest of the characterization of the NAVES Methodology, and that allowed to disclosure from a ludic dramatic action, knowledge, practices and to generate significant actions of empowerment and self-management in the communities around the Ludotecas.

Key words

Research, drama, actors, Ludoteca, ludic actions, dramatic encounters, NAVES Methodology.

Introducción

Un nuevo desequilibrio y un nuevo salto evolutivo en la construcción de conocimiento fue introducido por la postulación (que la física cuántica ya había elaborado) de que toda observación es una fusión de los puntos de referencia y aún de los valores del observador, y no sólo un atributo de lo observado. La observación afecta lo observado. El o los observadores con sus limitaciones, supuestos y prejuicios, organizan lo observado. Puede así argumentarse que no existe una

descripción objetiva de la realidad. Este argumento por cierto acaba por cuestionar qué es la realidad misma. El conocimiento del mundo, lejos de ser una representación de la realidad externa, existe en los acuerdos descriptivos (dramáticos) construidos por los participantes, esta es la realidad dramática.

Queríamos trabajar un conocimiento sobre la metodología NAVES y además de esto terminamos haciendo una propuesta investigativa que denominamos dramática.

Esta es una versión de unos intérpretes de la investigación dramática, en la que destacamos sus voces en diversos momentos de este relato de la obra de las ludotecas NAVES².

Las preguntas que los investigadores construyeron durante el proceso de elaboración investigación fueron ¿Cómo destacar la participación de los actores con sus juegos y juguetes?, ¿cómo hacerlo en el sitio mismo de las ludotecas?, ¿cómo valorar el drama en un contexto de investigación social?, ¿cómo los investigadores juegan en una ludoteca?, ¿cómo el juego es una expresión dramática?

Hacer observaciones, en tanto descripciones de las experiencias vividas en una ludoteca, retó a los investigadores a forjar una metódica que diera cuenta de esto.

Una vez nos fuimos apropiando de los retos, lo primero que hicimos fue revelar los conocimientos, prácticas y acciones significativas con niños y en programas sociales en las cuales se utilizaron juegos, títeres, obras de teatro, además de la selección de textos de investigación cualitativa, ahí entendimos que, devenimos del interés por las opciones, tales como: la investigación acción participativa, la etnografía, la cartografía social, las historias de vida, y encontramos que todas eran pertinentes, y algo de cada una de ellas, quedó insertado en el drama, con el complemento de la satisfacción por la actuación, el juego, la libertad, la novedad, así que apostamos a convocar el drama.

Deseábamos hacer una investigación cualitativa, a la medida de la metodología NAVES para describir y comprender sus componentes, el ejercicio de los roles, la diversidad de juegos y técnicas.

Definición de investigación dramática

Siguiendo a Mucchielli (1996) un antecedente a la intervención dramática es el método de los juegos de roles resaltado por Moreno, J. en la década de 1920.

Se trata de permitir a uno o varios individuos desempeñar, ante un grupo que proporciona los diferentes protagonistas necesarios, un guión en el que se han fijado distintos roles y una problemática determinada.

Esa idea puesta en la práctica, se traduce en un evento de estudio, de investigación, se trata entonces de convocar a un drama, para investigarlo, participando directamente en él. El evento a describir es la metodología NAVES, la narraron: ludotecarios, jefes inmediatos, grupos de apoyo, monitores³, investigadores de la USTA, niños-niñas. Los diversos momentos para estudiarlos fueron los encuentros de conocimiento o encuentros dramáticos, en un lapso de dos a tres días *in situ*.

Este propósito investigativo está en la línea de la investigación social y tiene puntos de contacto con la producción de conocimientos a través de textos, relatos, historias y su especificidad se refiere a la relación: logos (palabra), expresión corporal y espacios simbólicos, que generan un tejido complejo de una acción humana intencionada en nuestro caso, el marco de los derechos de la niñez.

El drama permite describir tres dimensiones de las interacciones humanas que se construyen en las ludotecas NAVES: las palabras, frases y relatos; la expresión corporal y los espacios simbólicos.

² NAVES sigla, Niños aprendiendo, viviendo, experimentando y socializando, que identifica la metodología lúdica propuesta por la Corporación Día del Niño. Bogotá, Colombia.

³ Jefes inmediatos, grupo de apoyo y monitores, son actores desde lo municipal y desde la Corporación Día del Niño que hacen parte del modelo CDN.



La investigación dramática es un método de la investigación social. Su presencia en la comunidad científica es poco conocida, la popularidad de la etnografía y las diversas opciones de investigación-acción la han opacado.

El trabajo de la ludoteca, su importancia para la niñez y para el desarrollo de los municipios, nos invita a proponer la investigación dramática como una búsqueda metodológica, ética, estética y política, la cual se instala en el debate cuantitativo cualitativo y que ha producido una imagen idealizada de la investigación cualitativa y de acuerdo con Bryman (1988) se resaltan tres problemas en la práctica de este tipo de investigaciones:

1. El problema de la observación y la interpretación que se evidencia cuando no hay acceso directo a las experiencias vividas por otros.
2. El problema de la relación entre teoría e investigación. La consecución de los puntos de vista de los "participantes" contradice a las teorías y las reglas de investigación social.
3. El problema de la generalización a partir del estudio de caso.

Una solución a esta problemática consiste en:

- Estudiar más de un caso, así, seleccionamos doce ludotecas NAVES.

- Que sean varios los investigadores que examinan los casos, nos entrenamos con los directivos y monitores de CDN y ludotecarios, ampliando la participación de la niñez en el montaje e interpretación de los dramas.
- Buscar casos típicos y casos atípicos, las doce ludotecas aportan diversos eventos: unas recién creadas, otras fundadoras, otras con padrinos⁴, otras por iniciativa comunitaria, otras con respaldo político, otras sustentadas en convenios.

La solución dramática plantea:

1. Participar directamente en encuentros dramáticos, en los cuales la interpretación tiene dos significados:
 - 1.1 La interpretación de un rol definido por cada uno de los actores como el intérprete que expresa un rol asumido según la trayectoria de cada ludoteca.
 - 1.2 La interpretación, como acción que relaciona las partes, esto es una gama de conexiones entre los interpretes de los roles, que pone de presente lo realizado y convoca a construir el guión a realizar, o continuarlo si es el caso, según los intereses y necesidades de cada ludoteca.

La interpretación de un drama acordado por los intérpretes es una experiencia vivencial *in situ*, legitimada por cada ludoteca, según su plan de acción.
2. La relación entre teoría e investigación se logra a través de la consecución de los puntos de vista de los "sujetos" los cuales son fuentes teóricas y posibilitan la emergencia de nuevas reglas de investigación. Así la teoría y la investigación se flexibilizan y trabajan entre márgenes y con criterios mínimos para la producción de conocimiento.

4 Padrino: actor de orden empresarial que apoya y promueve el desarrollo y sostenimiento de la ludoteca, principalmente con aportes financieros.

3. La generalización a partir del estudio de caso, se redefine en tanto en cada caso está el todo y las partes. Además que lo que se busca es la diversidad de posibilidades de la vida social.

Los procesos y los productos de los grupos y las organizaciones como las ludotecas, se han estudiado de diversas maneras, la opción de la ID (investigación dramática) es leerlos como actores de un drama y apreciar el drama como una versión compartida de unos actores que le otorgan sentido a la prestación de este servicio público.

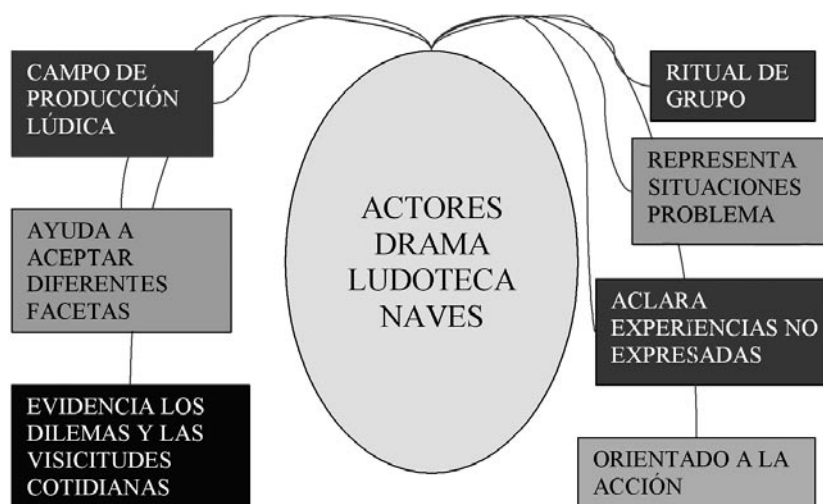
La investigación dramática permite apreciar con detalle las actuaciones corporales, su conexión con los relatos y los actos conversacionales y el simbolismo

de los espacios, las interpretaciones en vivo e *in situ* de los acontecimientos, la forma como se construyen diversos saberes lúdicos.

Evocamos nuestras experiencias con los clásicos y encontramos a J. L. Moreno (1966) y su trabajo con el psicodrama, los socio -gramas, los socio -dramas, las interpretaciones, los dramas, las actuaciones, los libretos, las secuencias, las improvisaciones, las creaciones, las reflexiones, son una referencia que aparece con fuerza desde 1920, hoy en día estamos interesados en activarlo, actualizarlo, y sentimos que con esto sentamos pasos firmes.

¿Qué es el drama? Y empezamos hacer los siguientes trazos:

Mapa 1.



La investigación dramática, convoca a los actores a interpretar un drama, la obra de la ludoteca y la metodología NAVES.

El guión es el hilo conductor, es decir, el Modelo CDN; la puesta en escena es la metodología NAVES, los libretos son diversos y distintos, acorde a los requerimientos de los papeles de desarrollo de los intérpretes de cada ludoteca, pero son en últimas el desempeño de los roles, con sus normas, obligaciones, intereses y necesidades regulados por los planes de acción.

Leer, sentir, lenguajear, jugar en una ludoteca, es la convocatoria que se hace con el drama. La observación y descripción de los sucesos de una metodología, están orientados a:

- La interpretación de situaciones problema cotidianos de cada ludoteca.
- La exposición de rituales para delimitar el poder, la autoridad y la convivencia generados en cada ludoteca.

- La identificación de las condiciones de desarrollo humano.
- El ejercicio explícito de los derechos de la niñez.
- La articulación con los planes de desarrollo local.

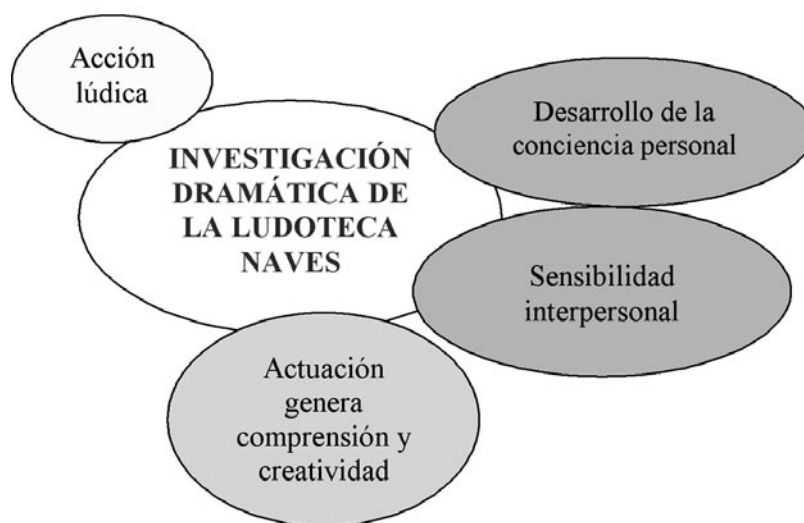
Ahora bien, si ampliamos el espectro en la investigación dramática como se observa en el Mapa 2, en acción rítmica, se juega para:

1. Propiciar un campo de producción lúdica.
2. Presentar los dilemas y las vicisitudes cotidianas del desarrollo humano.
3. Aclarar las experiencias no expresadas en otras circunstancias.

4. Ayudar a aceptar las diferentes facetas de los actores.
5. Identificar el perfil dinámico de los intérpretes y todos los actores.
6. Precisar las relaciones entre las metas y los procedimientos.
7. Precisar los recursos y posibilidades contextuales.

Al dar un pequeño giro y ampliando la perspectiva, como el paneo con una cámara de vídeo, la investigación dramática conduce a la acción lúdica, a la sensibilidad interpersonal, al desarrollo de la conciencia personal de cada uno de los actores, a la coordinación de ideas y acciones de los grupos y colectivos productores de un proyecto social, la actuación genera comprensión y creatividad.

Mapa 2.



La vitalidad crece dentro del contexto del drama, así somos vitales al jugar en el lugar de los acontecimientos. Esta premisa la validamos para la investigación dramática, la cual convoca al juego para hacer vitales las narraciones, los relatos, las percepciones de los actores.

Esta ID se orientó con los siguientes principios metodológicos:

1. La ludoteca es un acontecimiento histórico-cultural para el desarrollo humano (convivencia pacífica).
2. Es de inmenso valor la expresión espontánea del otro ante una situación poco estructurada (ludotecarios y beneficiarios).

3. El conocimiento es una producción constructiva - interpretativa de los actores, en un aquí y ahora determinados por los encuentros dramáticos.

4. La construcción del conocimiento tiene un carácter interactivo en proceso.

5. La construcción del conocimiento dramático se teje con actividades lúdicas.

6. Los conocimientos de la ludoteca se construyen por actores con diversos acontecimientos, basados en sus saberes de lúdica en el marco de los derechos de los niños y las niñas.

La investigación dramática que proponemos utiliza diversos dispositivos para el juego:

- Roles asignados y asumidos en la obra social.
- Percepción de objetivos y procesos.
- Interpretación de procesos y productos.
- Despliegue del rol.
- Identidad de la obra social.

Jugar con el cuerpo, con las palabras, con objetos, con reglas para producir acciones permite el desarrollo del lenguaje, el pensamiento y las emociones.

En los “encuentros dramáticos” se realiza el habla argumentativa, ya que el lenguaje no es sólo el hilo conductor de todo entendimiento, sino que también se constituye en instancia de la comprensión de las acciones realizadas y por realizar.

Los encuentros de conocimiento o encuentros dramáticos, son los eventos claves de la investigación dramática, a través de ellos hacemos conciencia estética y ética de una obra social, que sintetiza, el sentido y desarrollo de programas y proyectos sociales.

Cerrando, reiteramos que, drama es una palabra griega que significa acción o algo que sucede. Una investigación dramática se define como un método que convoca a la actuación mediante el juego. El es-

cenario dramático no está fuera del grupo convocado sino en él. Es el grupo convocado y los convocantes los que producen el drama.

Una vez comienza el juego, el grupo sabe que este sitio puede ser utilizado cuando los actores sientan que deben expresar dramáticamente sus conocimientos y sentimientos.

Siguiendo la argumentación de Moreno, J. L. (1966) las afirmaciones de los actores deben ordenarse y hacer que los sentimientos y pensamientos del grupo convocado tengan un contenido y se dirijan directamente hacia miembros concretos del grupo.

Desde el mismo momento en que el grupo empieza a construir el drama, están activas sus angustias, valores, es como una “microrealidad” o “metarealidad” dentro del escenario del grupo.

El objetivo de los encuentros dramáticos es reunir a los miembros de un colectivo que comparten unos propósitos, unas reglas de juego, para evidenciar cómo actúan el drama.

¿Quiénes y cómo hicimos la investigación dramática?

Organizamos un equipo de investigadores, de acuerdo al tamaño y cobertura de la ludoteca así:

Los intérpretes del drama

- Cuatro investigadores de la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación, de la Universidad Santo Tomás sede Bogotá, quienes interpretaron los sucesos de los encuentros dramáticos.
- Un directivo, monitor o delegado de CDN (Corporación Día del Niño) quienes interpretó a la autoridad del conocimiento de la metodología NAVES.
- Los ludotecarios, los jefes inmediatos, niños, niñas, padres de familia, líderes, autoridades locales quienes se interpretaron a sí mismos.

Para los encuentros de conocimiento en cada ludoteca visitada, se conformaron equipos de trabajo compuestos por dos investigadores y un funcionario de la CDN. Se desarrolló un recorrido por una amplia zona del país, en la que se visitaron 12 municipios en 11 departamentos, dando así un nivel amplio de cobertura. Los municipios y las ludotecas visitadas fueron:

LUDOTECA NAVES	MUNICIPIO	DEPARTAMENTO
María Ignacia Fajardo	Chiquinquirá	Boyacá
Sueños	Belén de Umbria	Risaralda
Cafeteritos	Chinchiná	Caldas
Cocorobé	Quibdó	Chocó
Aventuras Mágicas	Cúcuta	Norte de Santander
Mundo de Ilusiones	Santiago	Norte de Santander
Texaco	Manaure	Guajira
La Tora	Barrancabermeja	Santander
Luz del Saber	Túquerres	Nariño
Caritas Felices	Valledupar	César
Caritas felices	Restrepo	Meta
Valentina	Sabaneta	Antioquia

Las “visitas” a las ludotecas, denominadas por la investigación como *encuentros de conocimiento* o *encuentros dramáticos*, se desarrollaron en períodos de dos o más días, dependiendo la ruta a seguir. Dichos encuentros de conocimiento implican trabajo con ludotecarios, niños y niñas visitantes de la ludoteca y sus familias, líderes comunitarios, representantes de instituciones educativas públicas y privadas, representantes de ONG, agentes de orden administrativo municipal, indígenas, funcionarios CDN y organizaciones comunitarias, entre otros.

De acuerdo con los procesos implicados en la investigación dramática, los encuentros de conocimiento permitieron que a través de la participación de dichos actores en una puesta en escena denominada “Villa Juego”⁵ con fichas, figuras humanas en espuma, tarjetas, se revelara el papel asumido por dicho actor en

la creación y evolución de la ludoteca, y se generaran compromisos frente a la proyección de la misma.

Los juguetes de los investigadores eran los registros de información consistentes en una serie de instrumentos que permitieron abordar el fenómeno de la ludoteca desde diversas formas de lectura de dicha realidad.

El diseño de la ID

Diseñar significa ante todo tomar decisiones a lo largo de todo el proceso de investigación dramática y sobre todas las fases o pasos que conlleva dicho proceso.

1. Al comienzo de la investigación dramática:

- Concertación del problema de conocimiento.
- Selección de ludotecas por diversidad de experiencias.

⁵ Villa Juego: Juego creado por la CDN para la promoción de los derechos de infancia. Para el proceso investigativo confeccionamos una nueva versión del juego que permite involucrar actores comunitarios con el objetivo de comprender su papel en la creación y evolución de la ludoteca.

- Experiencia piloto con el diseño.
- Revisión de documentos.
- Ensamble de instrumentos referencia Villa Juego, escenas.
- Matrices de identidad de las ludotecas.
- Mapas de roles.

2. Durante la investigación:

- Encuentros dramáticos de conocimiento.
- Identificación de actores.
- Escenas.
- Coreografías.
- Registros de observación.

3. Al final de la investigación:

- Aplicación de la matriz editor.
- Análisis de información.
- Edición del texto final.

Plan de la ID

ACTIVIDAD	PROPÓSITO	ENTIDAD RESPONSABLE
Generación de un cronograma a partir de la firma del convenio	Ajuste del calendario de acuerdo con los requerimientos y posibilidades de las entidades	USTA CDN
Recopilación de información secundaria	Realizar el levantamiento de la información conceptual ya trabajada por la Corporación Día del Niño	USTA CDN
Criterios para el montaje del drama	Un encuentro dramático en la Ludoteca NAVES de Chiquinquirá, por parte de los investigadores.	USTA CDN
Recopilación de fuentes primarias de información de las ludotecas con los ludotecarios	Se aprovecharon los encuentros de ludotecarios para realizar un primer levantamiento de la información	USTA CDN
Validación y ajuste con los ludotecarios de los instrumentos de recolección	Durante el proceso de levantamiento de la información, se realiza paralelamente la validación y ajuste de los mismos con los ludotecarios	USTA CDN
Aplicación y monitoreo de los instrumentos	Fase de desarrollo de los encuentros dramáticos en las ludotecas seleccionadas	USTA
Recopilación y sistematización de la información	Organización de la información para su análisis	USTA
Análisis de la información	Análisis transdisciplinar de la información y construcción de categorías	USTA
Construcción de un banco de actividades lúdicas que favorezcan la convivencia pacífica	Construir un inventario de actividades realizadas en las ludotecas	USTA
Elaboración y socialización de los resultados finales de investigación	Proceso final de la investigación en donde se socializa el trabajo realizado	USTA
Ajustes y entrega final	Últimos ajustes a la propuesta en caso de que sea necesario	USTA

Instrumentos de la ID

1. El juego de derechos de infancia “Villa Juego”, adaptado a las características del drama NAVES con:
 - a. Un instructivo.
 - b. Tarjetas SC de “situaciones cotidianas” y preguntas del guión Naves.
 - c. Tarjetas con diversos actores, personas, OG, ONG y organizaciones comunitarias.
 - d. Figuras de roles.
 - e. Figuras que representan íconos locales.
2. Ficha técnica de la ludoteca que permite la identificación de los actores y el uso de los espacios.
3. Escenas (CII: construcción interactiva de ideas) es un registro de acontecimientos significativos del Drama Naves, ordenado en los componentes de gestión, administrativo y técnico.
4. Coreografía: es un registro del eje técnico, da cuenta de la planimetría de los juegos.
5. Mapa de roles: es un registro de percepciones sobre el desempeño de los ludotecarios, jefes inmediatos, monitores, entre otros.
6. Apuntes de los intérpretes del drama.

Aparatos usados en la ID

1. Grabadoras digitales
2. Cámara fotográfica digital

Diseño de Matrices

En todos los momentos de decisión, para avanzar, ajustar, corregir y proponer interpretaciones utilizamos matrices, las cuales las entendemos como un conjunto de instrumentos generados por los investigadores

para procesar la información, ordenadas con Word y Excel.

Estamos en una apertura para leer, interpretar en los dos sentidos lo que producen diversos grupos de personas, que buscan comprender el sentido de lo que hacen y los rumbos de cambio de la metodología NAVES.

Conclusión

La Investigación Dramática –ID- como metodología innovadora de investigación social, fue para esta investigación la vía que posibilitó su inserción en un escenario lúdico denominado *Ludoteca*, la cual se fundamenta en un modelo particular denominado CDN y éste a su vez propone para ella una metodología específica denominada NAVES, en la que predomina el componente lúdico. La ID cobra vida a partir de los *encuentros dramáticos* o *encuentros de conocimiento* desarrollados en cada una de las 12 ludotecas visitadas en todo el país, en los que participaron diversidad de actores involucrados en la vida de la ludoteca, a través de una acción lúdica generadora de dramas denominada Villa Juego, a partir de la cual se conciben otras acciones que permitieron complementar los relatos de dichos actores, frente a su inclusión en este escenario.

La ID fue la apuesta investigativa que le permitió:

- A los investigadores, hacer lecturas comprensivas de una realidad llamada ludotecas NAVES, para poder entender su naturaleza y sus particularidades, gracias a los niveles de interacción altamente significativos con los actores y sus roles, lo que permitió conocer a profundidad dicho fenómeno con todos sus matices.
- A la Corporación Día del Niño, leerse en su modelo y tomar acciones inmediatas en el fortalecimiento de su metodología.

- A los ludotecarios, dimensionar la importancia del escenario lúdico que está a su cargo para el desarrollo de los niños de su municipio.
- A los actores municipales, comprender la complejidad de la ludoteca como un servicio público de recreación, y un escenario de inclusión con invaluable posibilidades de nutrir las políticas municipales en favor del fortalecimiento de la ciudadanía, a la vez que se facilitó la concreción de acciones inmediatas para abordar algunas de sus problemáticas.
- A los múltiples actores que hacen parte de la ludoteca, a quererla como un espacio único, lleno de propuestas para el desarrollo de sus niños, niñas, familias, escuelas, y por ende a protegerla y favorecer su proyección.

Este es un relato de una escena, en esta tarea de producción de una metódica dramática.

Bibliografía

- Bryman, A. (1998). *Cantidad y calidad en la investigación social*. Londres: Unwin Hyman.
- Foerster, V. (1991). *Las semillas de la cibernética*, Barcelona: Ed. Gedisa.
- Goffman, E. (1990). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Barcelona: Ed. Amorrourtu.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- MORENO, J. L. (1954). *Sociometría y psicodrama*. Buenos Aires: Ed. Deucalión.
- _____. (1996). *Psicoterapia de grupo y psicodrama*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Mucchielli, A. (1996). *Diccionario de métodos cualitativos en ciencias humanas y sociales*. Madrid: Ed. Síntesis.
- Parterm, A. (1985). *Historia de la etnología*, Buenos Aires: Ed. Universitaria.
- Rodríguez, Gil y García. (1996). *Tradición y enfoques en la investigación cualitativa*. Aljibe.
- Valles, M. (1999). *Técnicas y métodos de la investigación social*. Madrid: Ed. Síntesis.