

## **APORTACIONES DEL INFORMANTE Nº 6**

### **DEFINICIÓN DE LUDOTECAS**

En lo que respecta a la definición planteada consideras oportuno eliminar “a través de la magia del juego”, quedando la definición final del siguiente modo.

Las ludotecas son instituciones socioculturales que facilitan la interacción lúdica infantil, favoreciendo una educación integral y potenciando la socialización de los niños a través de la materialización de un derecho fundamental, “el juego”. Cuentan con recursos dispuestos y distribuidos (intencionadamente por ludotecarios) para favorecer la interacción de los usuarios con la intención de desarrollar la capacidad de jugar, potenciando así la cultura lúdica de la comunidad, donde el niño explora, siente y experimenta. En la configuración de estos espacios, las familias, con su participación, potencian la calidad e interés por las ludotecas.

## APORTACIONES REALIZADAS A LA DEFINICIÓN DE ESTÁNDARES

ÁMBITOS: FINES DE LA LUDOTECA		
OBJETIVO: Definir los fines y objetivos de la ludoteca entre la población en función de las necesidades de los niños para evitar confusiones sobre su utilidad.		
2.-ESTANDAR: Los ludotecarios desarrollan programas de información (en función de las necesidades de los usuarios) dirigidos a las familias inscritas, para dar a conocer el objetivo (como espacio de desarrollo) de las ludotecas y evitar así confusiones sobre su utilidad.	SI	NO
	X	
OBSERVACIONES: Si aquí hablan de ludotecarios, también deberías hacerlo en la definición (usas profesionales), pero ten en cuenta que la RAE no reconoce la palabra.		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: tu aportación ha sido tenida en cuenta en la definición de ludoteca.		
3.- ESTANDAR: La ludoteca informa sobre la importancia y la necesidad del juego y de los juguetes con el fin de favorecer las interacciones familiares	SI	NO
	X	
OBSERVACIONES: Quitaría "juguetes".		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: En respuesta a tu comentario, es importante destacar la importancia del juego, pero también de los juguetes como instrumento potenciador del desarrollo.		

ÁMBITO: PARTICIPACIÓN FAMILIAR		
OBJETIVO: Facilitar a la familia los medios para intentar fomentar la participación activa en el desarrollo del niño/as, potenciando la mejora de programas específicos de habilidades parentales saludables (psicomotricidad a través del juego, técnicas de relajación mediante juegos musicales, etc.).		
3.- ESTANDAR: La ludoteca desarrolla programas cuyo objetivo es reforzar las interacciones familiares fuera de la ludoteca, a través de excursiones, visitas, talleres lúdicos, etc.	SI	NO
		X
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: Este estándar ... ¿no le consideras útil para configurar la guía de indicadores o modificarías su redacción?.		

<b>ÁMBITO: SATISFACCIÓN DE LOS USUARIOS.</b>		
OBJETIVO: Desarrollar los mecanismos para mejorar y conseguir un alto grado de satisfacción entre los usuarios (familias y niño/as) de la ludoteca.		
2.- ESTANDAR: Se evalúa por parte de los usuarios la utilización de los recursos de las ludotecas.	SI	NO
	X	
OBSERVACIONES: Habría que diferenciar bien entre familias y niños y cómo se va a realizar con los niños ya que sus opiniones pueden ser “relativas”.		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: ¿Consideras necesario reescribir el estándar haciendo la diferenciación de usuarios quedando su redacción de la siguiente manera?: MODIFICACIÓN DEL ESTANDAR: Se evalúa por parte de padres y niños (evaluación diferenciada) la utilización de los recursos de las ludotecas.		
5.- ESTANDAR: Se evalúan los mecanismos de difusión de la información ofrecida a padres y a la comunidad de fomento de la participación familiar en las ludotecas.	SI	NO
		X
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: ¿No consideras necesario incluir este estándar en la guía o crees conveniente reformular su redacción?		

<b>ÁMBITO: GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO. LUDOTECAS COMO MARCO DE INVESTIGACIÓN Y PROMOCIÓN DE NUEVOS CONOCIMIENTOS.</b>		
OBJETIVO: Coordinar, organizar y facilitar estrategias de difusión y dinamización de la información que facilite el estudio, el análisis y el conocimiento de las posibilidades que ofrece el juego como recurso para la investigación, la indagación de nuevos modelos pedagógicos dirigidos por equipos interdisciplinares.		
1.- ESTANDAR: Desde las ludotecas se desarrollan iniciativas dirigidas a ludotecarios y padres con el fin de generar nuevos conocimientos relacionados con los beneficios de la interacción familiar en las prácticas lúdicas infantiles.	SI	NO
		X
OBSERVACIONES:		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: ¿no consideras necesario incluir este estándar en la guía o crees conveniente reformular su redacción?		
3.- ESTANDAR: La ludoteca utiliza las TIC como medio de difusión y dinamización de la información que puedan generar el conjunto de los agentes participantes (familias, instituciones, asociaciones...) y facilitar así el trabajo en red entre profesionales e investigadores.	SI	NO
	¿??	¿??
OBSERVACIONES: No le veo la relación directa con la investigación. Esta iría más en el ámbito anterior.		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: en relación con la aportación que has realizado es importante destacar la utilización de las TIC como elemento dinamizador de las ludotecas. La creación de canales de comunicación, no solo entre profesionales, sino también entre servicios ludotecarios puede facilitar la configuración de canales de información y comunicación que contribuya a mejorar las prácticas profesionales, así como el intercambio de recursos que conlleven a investigar aspectos relacionados con la dinámica de las ludotecas.		