

APORTACIONES DEL INFORMANTE 2

DEFINICIÓN DE LUDOTECAS

Afirmas estar conforme con la definición planteada.

APORTACIONES REALIZADAS A LA DEFINICIÓN DE ESTÁNDARES

ÁMBITO: SERVICIOS Y RECURSOS		
OBJETIVO: Diseñar recursos y servicios acordes con las necesidades familiares e infantiles, usuarias de la ludoteca.		
1.- ESTANDAR: El centro pone a disposición de los padres un catálogo de juguetes (siguiendo las características pedagógicas recogidas por el método ESAR) adaptados a las características evolutivas de los usuarios.	SI x	NO
OBSERVACIONES: Los juguetes son secundarios y son definidos como tales por los propios jugadores. Lo esencial es poder jugar con otros niños		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: en lo que respecta al comentario que has realizado, estoy totalmente de acuerdo contigo, pero es importante tener en cuenta que al igual que sucede en los oficios (que requieren de buenas herramientas para obtener un buen resultado) los juguetes representan las utensilios que utilizan los niños, para construir sus propios significados. Por tanto el juego es lo esencial, pero los instrumentos (juguetes) pueden convertirse en los catalizadores del desarrollo.		
3.-ESTANDAR: La ludoteca oferta un servicio de préstamos de juguetes para disminuir las diferencias sociales existentes en el seno de la comunidad.	SI X	NO
OBSERVACIONES: De nuevo el préstamo de juguetes es secundario a la posibilidad de jugar con otros niños. En cualquier caso el juguete prestado puede potenciar el juego de ficción en el hogar de cada niño usuario de la ludoteca.		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: me remito al comentario anterior.		

ÁMBITO: SATISFACCIÓN DE LOS USUARIOS.		
OBJETIVO: Desarrollar los mecanismos para mejorar y conseguir un alto grado de satisfacción entre los usuarios (familias y niño/as) de la ludoteca.		
6.- ESTANDAR: Los programas desarrollados desde la ludoteca, contemplan el registro periódico del grado de satisfacción de la familia sobre las intervenciones realizadas desde las ludotecas.	SI	NO
	X	
OBSERVACIONES: Las evaluaciones, como los exámenes, son útiles pero lo fundamental es el juego (o el aprendizaje), no los resultados de las evaluaciones (o de los exámenes).		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: estoy de acuerdo con la puntualización que realizas, pero es necesario conocer de primera mano, la visión que poseen los usuarios de los diferentes programas, actividades, iniciativas, etc, que se pueden poner en marcha desde la ludoteca. De esta forma y a través de evaluaciones periódicas, podremos introducir, desde pequeños matices en las programaciones que articulen las propuestas, a recursos concretos, proporcionados desde las familias para mejorar la dinámica lúdica ofrecida desde este servicio.		

ÁMBITO: GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO. LUDOTECAS COMO MARCO DE INVESTIGACIÓN Y PROMOCIÓN DE NUEVOS CONOCIMIENTOS.		
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.		
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
	X	
OBSERVACIONES: Puede haber ludotecas muy útiles para los niños aunque no dispongan de esas redes de difusión mediante las TICs.		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: Las tecnologías aplicadas a este tipo de recursos, efectivamente pueden ser un elemento secundario, pero sí que es cierto que en los tiempos que corren (sobre todo en los entornos urbanos), las nuevas tecnologías se convierten en un elemento necesario para acceder al conocimiento y a la información cuyo uso se encuentra sistematizado, por lo que pienso que es imprescindible ofrecer a los usuarios, estos medios de difusión y de dinamización (nos gusten o no).		
7.- ESTANDAR: Desde la ludoteca se crea redes de comunicación entre ludotecas que facilita el trabajo de los ludotecarios accediendo a iniciativas desarrolladas en otras ludotecas.	SI	NO
	X	
OBSERVACIONES: Especialmente útil, y muy formativo, este intercambio de experiencias entre ludotecas		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: en relación a tu comentario, la triste realidad camina por senderos ajenos a la mejora de la operatividad en estos servicios. A pesar de creer que la creación de redes de comunicación sería útil y formativa, la verdad es que todavía existen ludotecas públicas sin conexión telefónica, dificultando así el acceso y la comunicación a los padres.		