

Querido amigo/a:

En primer lugar quiero agradecerte nuevamente la disposición a colaborar en el proyecto de validación de una guía de indicadores centrada en fomentar la participación familiar en las ludotecas y la respuesta al primer cuestionario.

Como sabes la técnica Delphi, en la que estás participando, supone varios envíos en los que iremos consensuando la guía desde lo más general (los ámbitos en los que se divide la guía), hasta llegar a lo más concreto (los indicadores). Cada ámbito consta de varios estándares que nos van a ayudar a observar y hacer cuantificable el indicador y a poder asegurar si se cumple o no con un mismo criterio de valoración objetivo para todos los evaluadores.

La guía de la que partimos consta de 6 ámbitos que recogen todos los aspectos de la organización que pueden incidir, de forma directa o indirecta, en la mejora de los procesos de participación familiar en las ludotecas. No obstante, con las aportaciones realizadas se van a realizar algunas modificaciones.

Nº de expertos que han realizado aportaciones: 8

Para cualquier duda o información que precises, no dudes en ponerte en contacto conmigo.

Un abrazo.

Eva María López Perea

APORTACIONES REALIZADAS SOBRE LA DEFINICIÓN DE LUDOTECA

Tras analizar las aportaciones sobre la definición de ludotecas, se llega a la conclusión de que no existe consenso en ninguna de las aportaciones que me habéis enviado. Tan solo dos informantes, coinciden en que las ludotecas son un recurso que facilita materializar el derecho del juego de los niños. Pero no por ello se puede afirmar que las aportaciones que habéis realizado se deban desechar al no existir un consenso en los aspectos que habéis aportado, sino todo lo contrario. Por este motivo veo la posibilidad de construir una definición de ludotecas que contengan las contribuciones que habéis realizado.

Definición definitiva

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 los profesionales) 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 a través de la magia del juego, 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 SOBRE LA CONCRECCIÓN DE LOS ÁMBITOS

Los ámbitos de valoración inicial en los que se dividía la guía eran siete. Tras el análisis de las aportaciones recibidas por los ocho panelistas, se presenta la modificación realizada en los ámbitos y objetivos iniciales de la guía.

El resultado de la modificación de los ámbitos y objetivos es:

Ámbito: *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.*

Ámbito: *Servicios y recursos*

Objetivo: *Diseñar recursos y servicios acordes con las necesidades familiares e infantiles, usuarias de la ludoteca.*

Ámbito: *Participación familiar.*

Objetivo: *Facilitar a la familia los medios para intentar fomentar la participación activa en el desarrollo de los niños, potenciando la mejora de programas específicos de habilidades parentales saludables (psicomotricidad a través del juego, técnicas de relajación mediante juegos musicales, etc).*

Ámbito: *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.*

Ámbitos resultantes tras el análisis:

Ámbito: Fines de la ludoteca

Ámbito: Servicios y recursos

Ámbito: Relación con la comunidad.

Ámbito: Participación familiar

Ámbito: Satisfacción entre los usuarios.

Ámbito: Ludotecas como marco de investigación y promoción de nuevos conocimientos.



UNIVERSIDAD DE BURGOS

*DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UNA GUÍA DE INDICADORES DE CALIDAD, CENTRADA EN
FOMENTAR LA PARTICIPACION DE LOS PADRES EN LAS LUDOTECAS*

SEGUNDO ENVÍO

Objetivo del segundo envío

1. Informar a cada experto acerca de cómo se han recogido sus aportaciones al primer envío para enriquecer la guía.
2. Informar del nivel de consenso y las aportaciones recogidas a partir de las aportaciones realizadas sobre el primer envío, mostrando una nueva definición de ludoteca tras haber incluido y analizado todas las aportaciones consensuadas por el grupo.
3. Explicar la estructura de la Guía de Indicadores (ámbitos y objetivos) resultantes del primer envío.
4. Ofrecer una propuesta nueva de la definición de ludotecas y estándares que complementen los ámbitos resultantes del envío anterior con el fin de recoger aportaciones del grupo de expertos para después analizarlas y consensuarlas por el grupo.

Fecha de envío: 17 de Octubre del 2017

Fechas de recepción de respuestas: 31 de Octubre del 2017

Nº de expertos que realizan aportaciones: 8

PROPUESTA DE LA DEFINICIÓN

Esta es la definición resultante realizada a partir de las contribuciones que habéis realizado. En caso de querer añadir o de quitar algo, exponlo a continuación.

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 los profesionales) 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 ~~a través de la magia del juego,~~ 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.

OBSERVACIONES:

PROPUESTA DE ESTÁNDARES DE LA GUÍA

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.		
1.- ESTANDAR: La ludoteca debe disponer de un catálogo de servicios en el que se especifiquen los fines, objetivos y servicios que se ofrecen a los usuarios (inscritos y potenciales) para darlo a conocer, como espacio de desarrollo y evitar así confusiones.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
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
OBSERVACIONES:		
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
OBSERVACIONES:		

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	NO
OBSERVACIONES:		
2.- ESTANDAR: La ludoteca desarrolla programas específicos que potencien el uso del juego y del juguete como herramienta para conseguir la implicación activa de la familia en la ludoteca.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
3.-ESTANDAR: La ludoteca oferta un servicio de préstamos de juguetes para disminuir las diferencias sociales existentes en el seno de la comunidad.	SI	NO

ÁMBITO: RELACIÓN CON LA COMUNIDAD.		
OBJETIVOS: Integrar las ludotecas como elemento dinamizador de la comunidad.		
1.- ESTANDAR: La ludoteca desarrolla campañas de difusión y colaboración entre los centros educativos, AMPAS, CEAS, familias, asociaciones, centros de la tercera edad, etc, para dar a conocer los programas de fomento de la participación en la comunidad.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
2.- ESTANDAR: Los agentes de la comunidad (AMPAS, colegios, asociaciones vecinales, etc) utilizan los recursos de las ludotecas en actividades, festividades locales, u otros eventos.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
3.- ESTANDAR: La ludoteca colabora con programas comunitarios dirigidos a niños y padres para potenciar el desarrollo de habilidades adaptativas y funcionales al medio a través de la participación activa en este servicio.	SI	NO
OBSERVACIONES:		

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).		
1.- ESTANDAR: La ludoteca desarrolla mecanismos para que los padres puedan aportar ideas con el fin de que se puedan llevar a la práctica en futuras programaciones, otorgándoles responsabilidad y protagonismo en los procesos de dinamización familiar en las ludotecas.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
2.- ESTANDAR: Desde la ludoteca se organizan actividades dirigidas a atender a las necesidades familiares en riesgo de exclusión social, como ajustar los tiempos, adaptar recursos o prestar juguetes como mecanismo compensador.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
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
OBSERVACIONES:		
4.-ESTANDAR: La ludoteca desarrolla mecanismos evaluativos con el fin de valorar los procesos de participación familiar orientándoles hacia la mejora.	SI	NO
OBSERVACIONES:		

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.		
1.- ESTANDAR: Se recoge información sobre el grado de aceptación de las actividades, programas e iniciativas realizadas en la ludoteca.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
2.- ESTANDAR: Se evalúa por parte de los usuarios la utilización de los recursos de las ludotecas.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
3.- ESTANDAR: Se evalúan los programas y actividades de formación específica dirigidas a familias.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
4.- ESTANDAR: Se actualizan los catálogos de información y difusión de actividades, recursos, programas, etc, ofrecidos a los usuarios y a la comunidad.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
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
OBSERVACIONES:		
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
OBSERVACIONES:		

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.		
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
OBSERVACIONES:		
2.- ESTANDAR: Desde un servicio de estas características se analizan los beneficios (psicológicos, físicos, sociales, educativos) que obtiene el niño/as mediante la participación familiar en la ludoteca.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
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:		
4.- ESTANDAR: La información generada fruto del trabajo en red, mejora las posibles actuaciones desarrolladas por los ludotecarios dirigidas a favorecer la implicación familiar.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
5.- ESTANDAR: Se evalúa el impacto de la información obtenida a través del trabajo en red.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
6.- ESTANDAR: Con la información recopilada mediante el trabajo de los agentes implicados (usuarios, agentes sociales) se abren posibles líneas de investigación en colaboración con otras instituciones.	SI	NO
OBSERVACIONES:		
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
OBSERVACIONES:		
8.- ESTANDAR: Desde la ludoteca se desarrollan programas de formación específica dirigidos a familias y ludotecarios a partir de la información obtenida en las evaluaciones previas, con el objeto de mejorar la participación familiar en las ludotecas.	SI	NO
OBSERVACIONES:		