

APORTACIONES DE L INFORMANTE Nº 7

DEFINICIÓN DE LUDOTECAS

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: instituciones me suena como muy burocrático, podíamos cambiarlo por espacios, porque entiendo que no todos tienen que estar institucionalizados incluso pueden concebirse ludotecas en espacios improvisados e informales, no es solo el espacio lo que importa sino el tipo de interacciones que se dan, cómo se dan.... El juego es la manera más natural de socializarse.

COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: ante el comentario que has formulado el hecho de que un espacio de estas características este regulado, ofrece más garantías de permanencia y continuidad en el tiempo, con respecto a un espacio improvisado e informal. Desde luego que lo que realmente importa son el tipo de interacciones que se producen en ella, pero si estos espacios están organizados y regulados con normativas, con unos objetivos bien definidos y dirigidos con profesionales, las interacciones serán más ricas.

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.

MODIFICACION DEL OBJETIVO:

(Infor. 1): Definir los fines y objetivos de la ludoteca en función de las necesidades de los niños para mejorar su utilidad y eficacia.

ÁMBITO: SERVICIOS Y RECURSOS

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

OBSERVACIONES:

Se intenta cambiar el concepto de ludoteca como guardería, aparcaniños, dónde nos vamos a hablar con nuestras vecinas, para que nos dejen tranquilos los niños.

A un concepto mucho más interactivo que presupone una disposición a interactuar y a formar parte del proceso de socialización y educativo de sus hijos, poniendo a disposición de las familias que así lo quieran, una batería de actividades, propuestas socioeducativas que fomenten la comunicación y el vínculo paterno-filial entre las familias, y las relaciones interfamiliares con otras familias de la comunidad.

COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: el comentario que realizas es muy acertado. Actualmente vivimos unos momentos en la que las familias entienden que las ludotecas son servicios para “aparcar” a los niños durante un tiempo determinado. La falta de información y de voluntad política de dinamizar a través de la información y formación, atentan contra los objetivos y las finalidades educativas y sociales que persigue una instalación de esta naturaleza. De esta manera se diluyen la posible consecución de objetivos referidos a la participación de las familias en las propuestas que desde las ludotecas se pueden llegar a materializar.

ÁMBITO: RELACIÓN CON LA COMUNIDAD.		
OBJETIVOS: Integrar las ludotecas como elemento dinamizador de la comunidad.		
OBSERVACIONES: Desde los centros cívicos, uno de los objetivos fundamentales a ejecutar son las colaboraciones de los servicios con otros recursos, asociaciones y colectivos del barrio, no sólo a nivel de ludoteca y juego, si no como una propuesta más amplia que acerque a las diferentes entidades y personas del barrio al conocimiento de los mismos. Los servicios de ludoteca y sala de encuentro, están muy politizaos, mal pagaos, y con unas normas muy burocratizadas, lo que supone que muchas acciones no dependen de la voluntad de las trabajadoras, si no de dependencias externas que muchas veces no están por la labor de invertir en estas acciones de formación.		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: en referencia al comentario que has realizado, estoy totalmente de acuerdo. La dinamización comunitaria a través de un servicio de esta naturaleza, contribuye a desarrollar la cultura lúdica de la comunidad, además de facilitar el trabajo orientado a disminuir las deficiencias que pueden encontrarse en la comunidad con un carácter compensador utilizando el juego y el juguete como mecanismos para reducir las desigualdades que se pueden observar en determinadas zonas geográficas. Y para conseguirlo es imprescindible revalorizar el servicio y a los profesiones que trabajan en él, otorgando la importancia y la necesidad de integrar un servicio de estas características en la comunidad, no perdiendo de vista el objetivo y la finalidad socioeducativa que persigue.		
3.- ESTANDAR: La ludoteca colabora con programas comunitarios dirigidos a niños y familias para potenciar el desarrollo de habilidades adaptativas y funcionales al medio a través de la participación activa en este servicio.		
MODIFICACIÓN DE LA POSICIÓN DEL ESTÁNDAR (Infor. 1): considera que este estándar se debería colocar en el ámbito de la participación familiar.		

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).		
4.-ESTANDAR: La ludoteca desarrolla mecanismos evaluativos con el fin de valorar los procesos de participación familiar orientándoles hacia la mejora.	SI	NO
	x	
OBSERVACIONES: Realimentación entre evaluación y el desarrollo de la actividad, que los mecanismos evaluativos sean creativos.		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: En este estándar es importante destacar que los procesos de retroalimentación en un contexto, ha de repercutir directamente sobre la mejora de las actividades y por lo tanto del servicio.		

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 x	NO
OBSERVACIONES: 1º a través de encuestas realizadas en cada actividad, por la comunicación directa, y por el buzón de sugerencias, sólo se evalúan las actividades que se desarrollan y el grado de satisfacción de las mismas, no del servicio en general. Las actividades se promocionan a través de cartelería, que se pone mensualmente, también a través de las redes informales (whatsapp, Facebook), haciendo un análisis real de cuál son las repercusiones de cada recurso. Introducción de metodologías activas para la recogida de información.		
COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: Del comentario que realizas en este estándar surge la necesidad de proponer otro estándar que se proyecte sobre la evaluación del servicio evitando hacer evaluaciones que se proyecten sobre aspectos limitados del servicio. SE PROPONE INTRODUCIR OTRO ESTANDAR CUYA CONCRECIÓN ES: Se recoge información sobre el servicio que se ofrece a los usuarios de la ludoteca.		
PROPUESTA DE OTRO NUEVO ESTÁNDAR 6.- ESTANDAR (Infor.1): Se evalúa el grado de satisfacción general que poseen los usuarios del servicio (niños y familias a través de una evaluación diferenciada).		
7.- ESTANDAR: Desde la ludoteca se crean redes de comunicación entre ludotecas que facilita el trabajo de los ludotecarios accediendo a iniciativas desarrolladas en otras ludotecas.		
ELIMINACION DEL ESTÁNDAR (Infor.1): según este informante el estándar nº 3 y el 4, contempla el contenido de este estándar nº 7 por lo que se decide suprimir		
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.		
ELIMINACION DEL ESTÁNDAR (Infor.1): este informante considera innecesario este estándar en un ámbito de gestión del conocimiento e investigación por lo que se decide eliminar.		

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 interdisciplinarios.

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
	X	

OBSERVACIONES:
Formación solo a ludotecarios por parte de la empresa. Resaltar la importancia de la evaluación continua.

COMENTARIO DE LA INVESTIGADORA: Como panelista propones formar solamente a los profesionales. En este punto estoy totalmente de acuerdo contigo, pero es importante ofrecer información y formación a los padres de cómo deben utilizar los juguetes, porque deben compartir tiempos de juegos con sus hijos y conocer la transcendencia que esta actividad tiene para el desarrollo evolutivo de sus hijos. La experiencia me demuestra que a los padres, también se les debe facilitar formación en este tipo de cuestiones y que mejor manera que recibirla que desde las instituciones que abanderan el juego como vehículo de crecimiento, socialización y desarrollo.