



UNIVERSIDAD DE BURGOS

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

Después de haber realizado una amplia revisión bibliográfica, se propone la siguiente definición de referencia para poder iniciar la validación de la Guía de Indicadores de Calidad para fomentar la participación familiar en las ludotecas.

El Objetivo general del estudio que se pretende llevar a cabo es:

- Elaborar una guía de indicadores de calidad con la participación activa de expertos, técnicos y familias, para que desde las ludotecas se diseñen programas dinamizadores que promuevan la implicación activa de las familias en el juego desarrollado en ellas.

Para cumplimentar el formulario

El documento que a continuación se presenta, se deberá completar colocando la X donde se considere oportuno y en el caso de querer realizar alguna aportación, se realizará en el apartado final de cada recuadro. Una vez resuelto, se deberá enviar a la dirección de correo electrónico emlperea@ubu.es.

A continuación se presenta el tercer y último envío de la guía de indicadores centrada en fomentar la participación familiar en las ludotecas.

Os recuerdo que deberéis poner el grado de acuerdo o desacuerdo con la redacción del estándar o indicador. En caso de no estar de acuerdo... por favor indicarme los motivos y si es posible una nueva redacción del estándar o indicador.

ÁMBITOS: FINES DE LA LUDOTECA		
OBJETIVO: Definir los fines y objetivos de la ludoteca en función de las necesidades de los niños para mejorar su utilidad y eficacia.		
1. ESTANDAR: La ludoteca debe disponer de un catálogo de servicios en el que se especifiquen los fines, objetivos educativos y servicios básicos que se ofrecen a los usuarios (inscritos y potenciales) con la posibilidad de ir modificándolos según las condiciones de participación y difusión, con la intención de darlo a conocer, como espacio de desarrollo.	SI X	NO
INDICADORES:	SI	NO
1. El servicio tiene definida su misión, visión y unos objetivos educativos que incorporan la implicación familiar como elemento clave de la intervención		X
	SI	NO
2. La misión los fines y los objetivos se revisan y se actualizan periódicamente.	X	
OBSERVACIONES: Aunque el estudio se centra en la participación de la familia en las ludotecas, insisto en que dicha participación no es un elemento clave. Sí lo es la participación y disfrute de los niños. Por eso, la promoción de la participación familiar no debe NUNCA sustituir al objetivo y fin indispensable de la ludoteca: la participación y el protagonismo de los propios niños.		
2. ESTANDAR: Los ludotecarios, entidades gestoras, etc, desarrollan actividades informativas (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.	SI x	NO
INDICADORES:	SI	NO
3. Se oferta a las familias un catálogo completo de los servicios y programas que pueden demandar.	x	
4. Se diseñan los servicios de acuerdo con un análisis sistemático de las necesidades de las familias	SI	NO
		x
5. Se desarrollan iniciativas de información y formación sobre la importancia del juego y del juguete en el ámbito familiar.	SI	NO
	x	
6. Se difunden desde la ludoteca, la importancia del juego y del juguete contemplando los diferentes colectivos sociales de interés (familias, hijo/as, abuelo/as, personas con discapacidad,), así como las entidades sociales, educativas, etc.	SI	NO
	x	
OBSERVACIONES: Las actividades informativas son importantes, pero mucho más lo es la observación y recopilación permanente de lo que realizan los niños mientras juegan		

ÁMBITO: SERVICIOS Y RECURSOS		
OBJETIVO: Diseñar recursos y servicios acordes con las necesidades familiares e infantiles, usuarias de la ludoteca.		
3. ESTANDAR: El centro pone a disposición de las familias un catálogo de juguetes adaptados a las características evolutivas de los usuarios.	SI x	NO
INDICADORES:	SI	NO
7. Existe, se revisa y actualiza (evolutivamente, idiomáticamente, etc), periódicamente el catálogo de juguetes en función de los usuario/as y sus necesidades.	x	
8. El catálogo incluye recomendaciones sobre el uso del juego y el juguete en el entorno familiar.	SI x	NO
OBSERVACIONES: El primer lugar donde el niño debe tener la posibilidad de jugar es en la ludoteca. Ésta no puede quedar reducida al préstamo de juguetes (inspirada en las bibliotecas) porque, aunque el niño puede y juega en ocasiones solo, la ludoteca debe ser un espacio para promover el juego y el protagonismo infantil en él.		
4. 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 x	NO
INDICADORES:	SI	NO
9. Los programas creados desde este servicio, fomentan el uso del juego y el juguete y abarcan las distintas áreas de desarrollo infantil.	x	
10. Los programas desarrollados desde la ludoteca contemplan como objetivo reforzar las relaciones familiares y favorecer el desarrollo del niño, potenciando los lazos familiares a través del juego y el juguete.	SI x	NO x
OBSERVACIONES: el objetivo de la ludoteca es el juego. Los lazos familiares responden a otras varias dinámicas que no son sólo juego. Se podrán beneficiar, como puede suceder con el rendimiento escolar de los niños, pero el objetivo de la ludoteca NO ES ni uno ni otro.		
5. 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
INDICADORES:	SI	NO
11. Todas las familias usuario/as de este recurso, tienen acceso al servicios de préstamo de juguetes.	x	
12. Las ludotecas desarrollan mecanismos para evaluar el impacto del programa de préstamos de juegos y juguetes, y analizan cómo estas medidas, potencian las relaciones familiares creando ambientes más estimulantes para el niño y las familias.	SI x	NO
OBSERVACIONES: De nuevo el énfasis de la ludoteca se centra en el préstamo de juguetes, no en el juego. La lectura es fundamentalmente una actividad individual. El juego no.		

ÁMBITO: RELACIÓN CON LA COMUNIDAD.		
OBJETIVOS: Integrar las ludotecas como elemento dinamizador de la comunidad.		
6. 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 lúdica en la comunidad.	SI X	NO
INDICADORES:	SI	NO
13. Se desarrollan desde este servicio, programas de difusión entre los centros educativos, asociaciones, AMPAS, centros de la tercera edad, etc..	x	
14. Desde la ludoteca se desarrollan actividades en colaboración con centros educativos, asociaciones, AMPAS, centros de la tercera edad ,etc	SI X	NO
OBSERVACIONES:		
7. 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 X	NO
INDICADORES:	SI	NO
15. Desde la ludoteca se dan oportunidades de participación dirigidas de forma específica para otros agentes de la comunidad.	X	
16. Se desarrollan actividades relacionadas con el juego y el juguete en distintos entornos fuera de la ludoteca.	SI x	NO
OBSERVACIONES: Las ludotecas son un excelente pivote sobre el que hacer girar muchas otras actividades comunitarias. Pero, una vez más, NUNCA debe robárseles el protagonismo a los propios niños. No debe ser un lugar para “charlas” aunque lo sea, excelente, para actividades relacionadas con muy diversos temas educativos, sanitarios y sociales.		

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 competencias.		
8. ESTANDAR: La ludoteca desarrolla mecanismos para que las familias puedan participar activamente en la programación y dinamización de la ludoteca.	SI X	NO
INDICADORES:	SI	NO
17. Existen cauces o mecanismos organizados desde la ludoteca que permitan a los usuario/as hacer llegar las demandas de modificaciones o establecimientos de nuevas ofertas hasta los responsables del servicio.	X	
18. Se analizan las demandas y propuestas realizadas desde el ámbito familiar y se establecen acciones de mejora para futuras actuaciones.	SI X	NO
9. ESTANDAR: Desde la ludoteca se organizan actividades dirigidas a atender a las necesidades familiares en riesgo de exclusión social, adaptando recursos o prestando juguetes como mecanismo compensador.	SI X	NO
INDICADORES:	SI	NO
19. Existen cauces o mecanismos organizados desde la ludoteca que permitan a los usuario/as en riesgo de exclusión social, hacer llegar las demandas de modificaciones o establecimientos de nuevas ofertas hasta los responsables del servicio	x	
20. Se analizan las demandas y propuestas realizadas desde el ámbito familiar de usuarios en riesgo de exclusión social y se establecen acciones de mejora para futuras actuaciones.	SI X	NO
OBSERVACIONES:		
10. 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 x	NO
INDICADORES:	SI	NO
21. Se planifican y realizan actividades fuera del espacio físico de la ludoteca.	x	
22. Se analiza si dichas actividades refuerzan las interacciones familiares dentro y fuera de la ludoteca.	SI X	NO
OBSERVACIONES:		
11. ESTANDAR: La ludoteca desarrolla mecanismos de evaluación de la participación familiar.	SI x	NO
INDICADORES:	SI	NO
23. Existen mecanismos de medición de la participación familiar.	X	
24. Los datos recogidos son analizados periódicamente para modificar y mejorar la planificación de las actividades y los medios utilizados.	SI X	NO
OBSERVACIONES: Importante evaluar la participación infantil, de los propios niños, en las actividades de las ludotecas. La evaluación de la participación familiar está bien pero es muy secundaria respecto a ésta de los propios niños.		
12. 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.	SI X	NO

INDICADORES:	SI	NO
25. Se desarrollan desde este servicio, excursiones, salidas, etc, que faciliten las interacciones entre las familias.	x	
26. Se desarrollan desde la ludoteca, talleres lúdicos familiares, actividades, etc orientados a fomentar las relaciones familiares.	SI	NO
	X	
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.		
13. ESTANDAR: Se recoge información sobre el grado de aceptación de las actividades, programas e iniciativas realizadas en la ludoteca al niño.	SI	NO
	x	
INDICADORES:	SI	NO
27. Existen mecanismos de medición de la satisfacción del niño/a.	x	
28. Existen mecanismos de medición de la satisfacción del niño/a con riesgo de exclusión social	SI	NO
	X	
29. Existen mecanismos de medición de la satisfacción de las familias usuarias del servicio	SI	NO
	x	
30. Existen mecanismos de medición de la satisfacción de las familias en riesgo de exclusión social usuarias del servicio	SI	NO
	X	
OBSERVACIONES: Si hay mecanismos de medición de la satisfacción de los niños (indicador1) y de las familias (indicador 3), los indicadores 2 y 4 parecen “discriminar” directamente a niños y familias en riesgo de exclusión al singularizarles en la recogida de la información, como si no estuvieran ya presentes en los indicadores 1 y 3.		
14. ESTANDAR: Se evalúa por parte de familias y niños (evaluación diferenciada) la utilización de los recursos de las ludotecas.	SI	NO
	x	
INDICADORES:	SI	NO
31. Existen mecanismos de medición de la satisfacción de las familias y los niños los recursos de las ludotecas en riesgo de exclusión social usuarias del servicio.	x	
	SI	NO
32. Existen mecanismos de medición de la satisfacción de las familias en riesgo de exclusión social usuarias del servicio.	x	
OBSERVACIONES: mismo comentario que en el apartado anterior. Otra cosa es que, en el análisis, se valoren separadamente las respuestas de unas y otras familias.		
15. ESTANDAR: Se evalúan los programas y actividades de formación específica dirigidas a familias.	SI	NO
	x	
INDICADORES:	SI	NO
33. Se elaboran instrumentos que faciliten la medición de la satisfacción de los programas formativos (prolongados en el tiempo) dirigidos a las familias.	x	
	SI	NO
34. Se mide el grado de satisfacción de las actividades formativas (puntuales) que se dirigen a las familias	x	
OBSERVACIONES:		
16. ESTANDAR: Se actualiza la información de los catálogos de información y difusión de actividades, recursos, programas, etc, ofrecidos a los usuarios y a la comunidad.	SI	NO
	x	
INDICADORES:	SI	NO
35. Se revisa periódicamente la información que se ofrece a los usuarios del servicio en forma de catálogos, programaciones, recursos, etc	x	
36. Se potencia la difusión de manera periódica de las actividades,	SI	NO

recursos, programas desarrollados y los que se van a poner en marcha que se ofrecen a las familias inscritas y a la comunidad en general	X	
OBSERVACIONES:		
17. ESTANDAR: Se evalúa el grado de satisfacción general que poseen los usuarios del servicio (niños y familias a través de una evaluación diferenciada)	SI	NO
	x	
INDICADORES:	SI	NO
37. Se aplican mecanismos evaluativos al finalizar el curso para conocer el grado de satisfacción general existen entre los niños usuarias del servicio.	x	
	SI	NO
38. Se aplican mecanismos evaluativos al finalizar el curso para conocer el grado de satisfacción general existente entre las familias usuarias del servicio.	X	
OBSERVACIONES:		
18. ESTANDAR: Se realizan autoevaluaciones periódicas del funcionamiento del servicio, personal, etc	SI	NO
	x	
INDICADORES:	SI	NO
39. Se autoevalúa periódicamente el funcionamiento del servicio.	x	
40. Se autoevalúa anualmente el personal perteneciente al servicio.	SI	NO
	X	
41. Se autoevalúa el grado de colaboraciones activas con agentes externos a la ludoteca.	SI	NO
	X	
42. Se autoevalúa el trabajo de información, formación (familias, personal contratado) y los mecanismos de difusión que se realizan para dar a conocer el servicio.	SI	NO
	x	
43. Se autoevalúa los canales de información interna y externa empleados para informar y difundir.	SI	NO
	x	
44. Se comunica a las familias el grado de satisfacción de los usuarios del servicio de las diferentes cuestiones autoevaluadas.	SI	NO
	X	
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.		
19. ESTANDAR: Desde las ludotecas se desarrollan iniciativas (propias o en colaboración con otras instituciones) dirigidas a ludotecarios y familias con el fin de generar nuevos conocimientos (mediante el trabajo coordinado entre universidades, centros de investigación y ludotecas) relacionados con los beneficios de la interacción familiar en las prácticas lúdicas infantiles.	SI X	NO
INDICADORES:	SI	NO
45. La ludoteca dispone de una plataforma virtual que permite acceder e intercambiar información entre todos los agentes implicados		x
46. La plataforma está permanentemente actualizada y garantiza una interacción continua entre los agentes implicados mediante apartados donde las familias puedan hacer llegar sugerencias y detectar posibles demandas desconocidas por los ludotecarios	SI	NO
		X
47. Se crean materiales relacionados con la formación a partir de las experiencias realizadas.	SI	NO
	x	
OBSERVACIONES: De nuevo el riesgo es poner el énfasis de la actividad de las ludotecas en los padres y no en los niños		
20. ESTANDAR: Desde un servicio de estas características se analizan (de forma estructurada) con el apoyo de universidades y centros de investigación, los beneficios (psicológicos, físicos, sociales, educativos) que obtiene los niños mediante la participación familiar en la ludoteca.	SI X	NO
INDICADORES:	SI	NO
48. La ludoteca desarrolla o participa en investigaciones relacionadas con la interacción familiar en el juego infantil.	x	
49. Existe un registro de las iniciativas que se desarrollan entre todos los agentes implicados.	SI	NO
	x	
50. Se analizan las iniciativas y las conclusiones se orientan para establecer acciones de mejora en las actuaciones cuyo objetivo es el refuerzo de la relaciones familiares	SI	NO
	X	
OBSERVACIONES:		
21. 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
INDICADORES:	SI	NO
51. Existe página web exclusiva del servicio		X
	SI	NO
52. Se registran las entradas, sugerencias, etc de la web		x
	SI	NO
53. Se utiliza las Tic para difundir información de interés para las familias.	x	
	SI	NO

54. La organización dinamiza la página web respondiendo rápidamente a las necesidades, dudas, sugerencias que comunican las familias con respecto a la actividad lúdica.		
OBSERVACIONES: De nuevo el énfasis y el protagonismo se desplazan, ahora a las TIC's, con el riesgo evidente de que se puedan utilizar muy bien las mismas, pero NUNCA ser sustituidas completamente las relaciones e intercambios personales, verbales, con los miembros de las familias. NO ES UNA ESCUELA que deba rendir cuentas a una administración educativa. Es un espacio, o debe ser un espacio, de libertad infantil.		
22. ESTANDAR: La información generada fruto del trabajo en red, mejora las posibles actuaciones desarrolladas por los ludotecarios dirigidas a favorecer la implicación familiar.	SI x	NO
INDICADORES:	SI	NO
55. Existe un registro de los contactos con otras ludotecas, organismos oficiales, entidades relacionadas con el juego, etc.		
56. Se crean y consolidan canales de comunicación entre agentes externos a la ludoteca, encaminadas a potenciar procesos de implicación familiar.	x	
	SI	NO
57. Se crean y consolidan canales de comunicación entre agentes externos a la ludoteca, que facilitan el acceso a información que mejorara la dinámica del servicio (programas, iniciativas, actividades, etc).	x	
	SI	NO
	x	
OBSERVACIONES:		
23. ESTANDAR: Se evalúa el impacto de la información obtenida a través del trabajo en red	SI x	NO
INDICADORES:	SI	NO
58. Se registran las colaboraciones activas entre la ludoteca y entidades comunitarias obtenidas mediante el trabajo en red.	x	
59. Se analizan las posibles de modificaciones, desarrollo de programas, etc, realizadas gracias a la información proporcionada por otras ludotecas u otras entidades de la comunidad que han empleado las Tic para facilitar el trabajo en red.	SI	NO
	x	
OBSERVACIONES:		
24. ESTANDAR: Con la información recopilada mediante el trabajo de los agentes implicados (usuarios, agentes sociales, universidades, etc) se abren posibles líneas de investigación en colaboración con otras instituciones.	SI x	NO
INDICADORES:	SI	NO
60. La ludoteca participa en redes de investigación como socio principal o asociado	x	
61. Se han implantado nuevos proyectos, cursos, seminarios, etc a partir de líneas de investigación abiertas.	SI	NO
	x	
62. Se ha presentado la ludoteca a convocatorias públicas competitivas en los últimos 1-2 años	SI	NO
	x	
OBSERVACIONES:		

GRACIAS POR PARTICIPAR EN ESTE ESTUDIO