



LUDOTECA EDUCATIVA “PANDORA”

Autoras: Silvia Liliana Senatore, Romina Paola Abelló, María José Peralta
Escuela N° 7 D.E. 11°

Descripción del proyecto.

LUDOTECA ESCOLAR “PANDORA”, para niños, jóvenes, familias con necesidades especiales (puede ser utilizada en enseñanza común e inicial). La implementación se fundamenta en que los mismos tengan acceso a una mayor variedad de recursos materiales para el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje. Utilizando los mismos en beneficio de la actividad pedagógica de docentes (maestros - profesores) y psicólogos.

Fundamentación o justificación.

¿Qué es una ludoteca?

Su función más importante es hacer felices a los niños / jóvenes/ adultos, ya que no existe nada más esencial que la sonrisa de ellos. Siendo un espacio creado para favorecer y facilitar el juego. En el cual estos miembros de la comunidad educativa van para jugar libremente con todas sus potencialidades y necesidades lúdicas. Se encontrarán con el personaje principal de la ludoteca: el juguete (objeto intermediario y cultural, motivador de nuevas conductas y motor de la creatividad). A través del juego/juguete se pretenderá proporcionar aprendizajes , adquisición de conocimiento , desarrollo de habilidades, de forma natural y agradable, porque en la ludoteca la construcción del conocimiento es una delicada aventura, este lugar es diseñado, imaginado, soñado, para que los jóvenes, niños, adultos, puedan vivir plenamente con toda su curiosidad y entusiasmo. Los encargados y responsables de cumplir con este objetivo son los ludotecarios o facilitadores de juego (individual y grupal), además de clasificar y catalogar juegos y juguetes, planificando animaciones lúdicas y eventos especiales de integración, es decir, que actúa facilitando el juego en lugar de dirigirlo, prestando especial atención a la creación de una atmósfera libre de fracaso y a un ambiente que estimule la creatividad, la diversión, elevando el nivel de desarrollo de la persona. _Esta propuesta está dirigida a toda institución abierta a las necesidades y a los cambios, donde se trabaje para lograr que sus alumnos alcancen un equilibrio emocional, sensible e intuitivo, fortalecido para enfrentar en un futuro próximo la inserción a la sociedad.

Finalidad del proyecto.

El proyecto pretende crear, ejecutar e implementar un nuevo espacio (LUDOTECA) con personal capacitado (LUDOEDUCADOR), favoreciendo en primer lugar la integración de la comunidad educativa (especialmente entre pares) y posteriormente en un futuro lograr la inclusión de personas con necesidades especiales a la sociedad.

Objetivos.

Generales:

- Satisfacer la necesidad de contar con un espacio lúdico, como herramienta integradora (tanto del niño / joven / adulto con el juguete y entre ellos.
- Potenciar la utilización de la actividad lúdica como un recurso educativo y creativo en el tiempo libre.
- Específicos:
- Crear una ludoteca escolar.
- Favorecer la integración y socialización (aceptación del otro), tanto en la institución como en el mundo externo.



- Insertar en el mundo laboral, a través de las pasantías educativas (Limpieza Juegos / Juguetes y Ludoteca).
- Favorecer y facilitar el juego.
- Estimular la libertad y ofrecer seguridad para la acción.
- Permitir la expresión de la creatividad.
- Generar igualdad de oportunidades lúdicas.
- Transmitir valores humanos.
- Propiciar un espacio placentero, alegre, sorprendente, curioso y vivo.

Metas.

Crear una ludoteca escolar a cargo de profesionales especializados (Ludoeducadores), para prestar servicio a la comunidad educativa de las instituciones que lo soliciten.

Beneficiarios.

Directos: Alumnos (de todos los grupos de la institución).

Indirectos: Comunidad Educativa (en su totalidad). - Sociedad.

Productos.

Se logrará ambientar la ludoteca con recursos a cargo de la Institución Educativa, familias y colaboración de terceros (ONGS)

Sectores de la Ludoteca. Descripción:

- Sector de Psicomotricidad: en este espacio se fomentará el trabajo psicomotriz por medio de la utilización de diversos materiales, tales como pelotas, bastones, aros, cubos y túneles de goma espuma, colchonetas, etc.
- Sector de Bebés: se tenderá al desarrollo temprano, a través de material sensorio, entre otros.
- Sector de Juegos: habrá estantes con juegos y juguetes con libre acceso para ser explorado libremente o coordinada por el ludoeducador.
- Sector Musical: se estimulará la percepción auditiva por medio de instrumentos convencionales y artesanales.
- Sector Arte: se ofrecerá diverso material estructurado y no estructurado para fomentar la creatividad a través de la expresión plástica, (pizarrón). Los trabajos van a estar expuestos en móviles (colgados del techo con maderas).
- Sector de Experimentos: se fomentará la exploración de los fenómenos físicos, mediante el uso de guías con experimentos sencillos.
- Mesa de Actividades: en forma a la cual se puedan reunir para realizar todo tipo de juegos de mesa en forma grupal e individual.
- Sector Balcón (pelotero, carpa y aro): espacio destinado a la ejercitación psicomotriz y a la exploración de materiales.
- Sector Dramatización: constará de títeres, un baúl para disfraces, maquillajes, accesorios y un retablo móvil, para que los participantes puedan crear historias y manejar títeres.
- Botiquín de Juguetes: con materiales necesarios para la restauración de juegos y juguetes dañados.
- Cosoteca: variedad de material reciclable para la construcción de juguetes.
- Botiquín de Auxilios: con elementos de primeros auxilios.
- Material Bibliográfico: material de consulta para profesionales.
- Administración: caja con ficheros de juegos / juguetes. Carpeta de actividades lúdicas realizadas. Fichero de préstamo.
- Cuadro de Comunicaciones: donde puedan ser colocados recados de un participante para otro, noticias sobre las actividades de la Ludoteca o simplemente avisos de rutina. Reglamento.
- Biblioteca: espacio que incluye todo tipo de cuentos y libros (para todas las edades, con almohadones para contener y sostener a los participantes que quieren leer un libro confortable y placentero.
- Pandora: muñeca gigantesca, se encontrarán en el hall, recibiendo a los jugadores.



Especificación operacional de las actividades y tareas a realizar.

- 1) Preparación, acomodamiento y organización del espacio de juego.
 - a) Limpieza del espacio.
 - b) Conseguir los materiales.
 - c) Pintar (paredes).
 - d) Carpintería (puertas y ventanas).
 - e) Colocar estantes y mesas.
 - f) Cortinas.
 - g) Piso (de goma).
 - h) Organizar sectores de juego, incluyendo denominación y recursos lúdicos.
- 2) Motivación - Publicidad
 - a) Elaboración de afiches, trípticos e invitaciones.
 - b) Distribución.
- 3) Inauguración.
 - a) Organización de una jornada de juego en la que rotarán todos los integrantes de comunidad educativa.
 - b) Inauguración-Jornada de Juego –pautará una fecha-
- 4) Implementación del proyecto.
 - a) Actividades grupales e individuales.
- 5) Evaluación del Proyecto

Métodos y técnicas a utilizar.

La metodología que se utilizará en la creación de la Ludoteca tratará de ser lo más participativa posible, pretendiendo una democratización en las acciones buscando la colaboración de la comunidad educativa, durante toda la preparación del espacio así como también su difusión.

Determinación de los plazos o calendario de actividades.

Actividad	Semana del mes												
	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	
Presentación del proyecto													
Limpieza del espacio													
Búsqueda de materiales													
Pintura paredes y carpintería													
Colocar estantes y mesas													
Colocar cortinas													
Colocar piso vinílico													
Organizar sectores de juego													
Elaboración de publicidad													
Distribución de publicidad													



Organización de jornada de juego inaugural														
Inauguración														
Jornada de juego														
Implementación del proyecto														
Evaluación del proyecto														

Determinación de los recursos necesarios y Cálculo de costos de ejecución y elaboración del presupuesto.

Estructura organizativa y de gestión del proyecto.

Horario de la Ludoteca será pautado por cada institución

Se propone realizar momentos lúdicos de 50 minutos por grupo, trabajando con grupos de uno a siete integrantes.

Procedimiento.

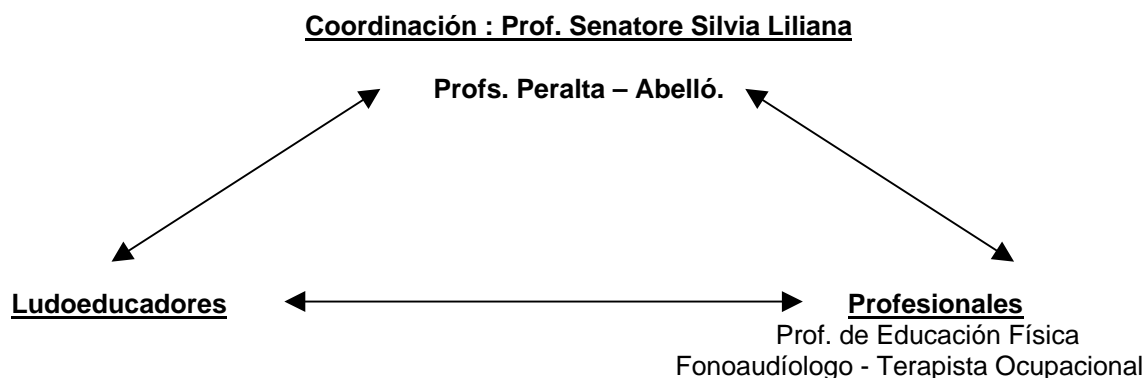
Reglamento. Préstamo de juguetes. Biblioteca para profesionales. Mantenimiento (Pasantías). Cartelera. Botiquín de Auxilio. Botiquín de Juguetes. Administración.

Funciones del personal del proyecto.

Coordinación General, Prof Silvia Liliana Senatore – Miembro de la Comisión de Cultura y Educación del club Amigos de UNESCO; Buenos Aires – ARGENTINA.

La Profesora Romina Abelló y la Profesora María José Peralta son las responsables de coordinar las actividades y dar asistencia como personal especializado.

Relaciones e Interacciones del personal.





Psicólogos - Psicopedagogos - Profesores - Auxiliar Docente
Comunidad Educativa
Personal de Maestranza Personal Administrativo Familias

Sistemas de evaluación y seguimiento.

Se realizarán a través de grillas, de forma continua y estarán a cargo de los responsables del proyecto y de la planta coordinadora de la institución.

Canales de Información.

Se llevará a cabo por medio de Folletos (Boletín Mensual) y Pizarrón (puerta de la Ludoteca).

Indicadores de evaluación del proyecto.

- Puesta en marcha.
- Asesoramiento de problemas y planteó de soluciones.
- Porcentaje de participación de la Comunidad Educativa (registro).
- Supervisiones de la planta coordinadora de la institución.

Factores externos condicionantes o pre-requisitos para el logro de los efectos e impacto.

- Colaboración y motivación de los alumnos para participar en las actividades de la Ludoteca.
- Colaboración del personal de conducción para coordinar las actividades.
- Participación y apoyo al proyecto por parte del plantel docente y las familias (Comunidad Educativa).
- Colaboración económica por parte de terceros (donaciones).

RECETA PARA HACER UNA LUDOTECA.

Cajas, latas y alegrías
Pintura, cola y poesía
Muchos niños por doquier
Y tantas ganas "de hacer".

Bolsas, lápiz y pincel
Muchas hojas de papel
Instrumentos...una canción
Y un niño en el corazón.

No es difícil, ya veras
Si te lanzas a jugar
Y pronto organizarás.
Ludotecas en cada lugar.

Y..., aunque te queden dudas
Inténtalo, por favor,
Hay muchos niños que esperan
De tu alegría y tu amor.

Cecilia De Simone



Todos tenemos un niño dentro de nosotros
lo importante es dejar salir nuestro YO JUGADOR.

Bibliografía consultada.

- Aguilera María José; "Cómo elabora un proyecto".
- Bautista Helena; " Ludoteca, un espacio comunitario de recreación", VI Congreso Nacional de Recreación.
- Velez Jiménez; " La nueva pedagogía para el siglo XXI".
- La legislatura de la ciudad de Buenos Aires; " Ley 415, Juegotecas".
- Jiménez Carlos;" El placer de la lúdica".
- Caba Beatriz; " Juego y necesidades especiales", ¿Qué es una ludoteca?, "El juego infantil en los medios urbanos", "Por que es importante jugar", " Características de la actividad lúdica", " Las ludotecas en la Argentina, una necesidad sociocultural del 2000"
- Secretaría de Desarrollo Social;"Hagamos un proyecto comunitario".
- Robert Jaulin; "Juegos y juguetes".
- Guillermo Brown; "Qué tal si jugamos... Otra vez...".
- Motta Alejandra," El juego en la escuela".
- Alvarez Silvia; " Integración de áreas e interdisciplinas".
- Goleman Daniel, "El espíritu creativo".
- Dinello Raimundo; " La ludoteca y el circo del pueblo: Reafirmación cultural a través de lo lúdico", "Expresión lúdico creativa".

ANEXO - SEGURIDAD E HIGIENE.

LUDOTECA.

Se tendrá en cuenta las superficies sin desniveles y antideslizables, que cuente con una limpieza tanto general como localizada, de forma cotidiana.

JUEGOS /JUGUETES.

Se tendrá en cuenta la calidad de los materiales, el tamaño de las piezas acorde a la edad del usuario, la utilización de material en perfecta condiciones (no se podrán utilizar materiales rotos o en mal estado), estos deber ser reparados en forma inmediata al ser visualizado.

Se supervisará la higiene de estos objetos, así también como su desinfección en forma mensual.

Todo juego / juguete que no pueda ser reparado será utilizado en la ludoteca como material para construcción.

ANEXO – REGLAMENTO DE LA LUDOTECA

- Respetar el horario de ingreso y egreso a la Ludoteca.
- Mantener el orden de los juegos / juguetes por respeto a otros usuarios y a profesionales.
- Mantener la limpieza del espacio (no se come, ni se toma en la Ludoteca).
- Cuidar los juegos / juguetes, para volver a utilizarlos y para que otros usuarios puedan jugar.
- Evitar usar la violencia.

Por una educación basada en “Una Cultura de Paz y de no violencia; en beneficio de la HUMANIDAD”