



Espiral S.L.

GRUPO DE GESTIÓN Y FORMACIÓN

LUDOTECA

1. PRESENTACIÓN

Nuestra propuesta de ludoteca pretende satisfacer las necesidades planteadas por l@s [niñ@s](#) de edades comprendidas entre los 3 y 12 años, correspondiendo éstas a la etapa de Educación Primaria. Como posibilidad y en casos puntuales se trabajará con las familias, incluyéndose aquí, las actividades con padres, madres y [abuel@s](#).

2. JUSTIFICACIÓN

El juego es la actividad más seria que el niño puede realizar. En efecto, el niño proyecta sobre los compañeros y materiales de juego sus fantasías, deseos y temores, elabora frustraciones, experiencias de separación y pérdida... Progresivamente, los compañeros y materiales con los que el niño juega limitan su subjetividad, imponiéndole su realidad objetiva, lo que le permite avanzar en el aprendizaje de la realidad externa.

En la actualidad, la organización social, el estilo y condiciones de vida imperantes se caracterizan por un excesivo utilitarismo que se refleja en vías urbanas invadidas por el tráfico, pocos parques y éstos no apropiados para el juego, viviendas pequeñas, falta de predisposición por parte de los adultos para aceptar el juego de los niños, etc.

Todos estos aspectos usurpan espacio y tiempo al juego, dejando como única salida el abuso de la televisión, de videojuegos y de actividades de carácter consumista y pasivo, que no solamente no responden a las necesidades de desarrollo, sino que incluso contribuyen al enquistamiento de las dificultades y conflictos que surgen a lo largo de éste. De esta manera las ludotecas ofrecen un espacio, materiales, actividades y tiempos adecuados para el disfrute de la actividad lúdica por parte de los niños.

En segundo lugar, ofrece a padres y madres la posibilidad de desarrollar actividades personales, permitiéndoles dejar a los [niñ@s](#) durante un espacio de tiempo relativamente breve, sin sentimientos de culpabilidad, ya que tienen la garantía de que sus hijos no solamente están bien atendidos, sino que están disfrutando de un tiempo de juego feliz y creativo.

En una sociedad como la nuestra, donde los valores predominantes (“lo útil”, “lo bello”, “lo eficaz”...) se asocian a la juventud, se produce un rechazo, miedo al envejecimiento y por tanto al mayor. En él vemos un futuro que no deseamos. Esto dificulta enormemente a los [niñ@s](#), a los adolescentes y a los propios adultos el proceso de maduración, infantilizando a la sociedad en su conjunto.

De la misma manera que el joven y el adulto rechazan al anciano por ver en él aquel futuro que temen, el anciano rechaza al adolescente y al joven por ver en ellos aquello que han perdido.

En las sociedades poco industrializadas, en los ambientes rurales, donde la experiencia, la memoria y la ciencia empírica transmitida verbalmente de una generación a otra, es fundamentalmente patrimonio de los ancianos, la vejez encierra entonces valores. Es así como el anciano encuentra su sitio dentro de la sociedad, transmitiendo la memoria histórica.

En las ciudades nos encontramos con: separación y aislamiento entre las distintas generaciones en espacios específicos creados para aprender a producir, producir y consumir (escuelas, fábricas, oficinas...). No existen espacios cuya función predominante sea el ocio, el intercambio generacional y la comunicación.

El ocio, el intercambio placentero es considerado negativamente. Adultos y ancianos convierten su tiempo libre en tiempo vacío, ya que el placer, el disfrute, el gozo, en tanto en cuanto son improductivos se consideran inútiles.

La ludoteca ofrecerá, por lo tanto, la posibilidad de que los [abuel@s](#) y los padres y madres, tengan esporádicamente un espacio donde puedan ser artífices de su propio disfrute y contribuir al de los otros, aportando sus experiencias, sus conocimientos, sus afectos.

3. OBJETIVOS GENERALES

- 3.1. Que los distintos grupos de edad de los [niñ@s](#) comprendan a través de experiencias compartidas lo que unos y otros se aportan recíprocamente.
- 3.2. Estimular la comunicación para la comprensión, el conocimiento y el respeto a las diferentes realidades, opiniones y problemáticas.
- 3.3. Que los participantes descubran la utilidad que para el desarrollo personal tiene la comunicación, así como todas aquellas actividades lúdicas y creativas cuyo valor reside en el proceso y no en el producto final (creatividad frente a productividad).
- 3.4. Fomentar la salud mental de los participantes permitiéndoles elegir y realizar libremente actividades creativas que devuelven al sujeto aquellos aspectos alienados de su personalidad.
- 3.5. Hacer sentir a los [niñ@s](#) que no desarrollan una actividad materialista ni consumista, aumentando por lo tanto su autoestima al reconocer los valores y posibilidades que tienen como personas.

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 4.1. Posibilitar la superación de prejuicios estéticos, que coartan la expresión personal de la vida interior, que ofrecen la plástica, la danza, el teatro...
- 4.2. Ofrecer a los [niñ@s](#) la posibilidad de disfrutar su tiempo de ocio, de manera diferente y más creativa de lo que es habitual.
- 4.3. Recuperación de juegos tradicionales.
- 4.4. Favorecer en el [niñ@](#) el paso del juego a las actividades culturales; cocina, carpintería, construcción, cuentos, teatro, danza...
- 4.5. Que [tod@s](#) los participantes aprendan a decidir las actividades creativas y lúdicas que desean realizar y a organizarlas.
- 4.6. Que los [niñ@s](#) sean capaces de construir su identidad personal.
- 4.7. Potenciar el despliegue de capacidades y conocimientos, así como el descubrimiento de nuevas posibilidades o aptitudes.
- 4.8. Que los participantes aprendan a identificar sus necesidades, intereses y deseos.
- 4.9. Ofrecer estrategias para que los [niñ@s](#) aprendan a resolver sus conflictos y a organizar la consecución de sus objetivos, adquiriendo autonomía.
- 4.10. Que descubran las posibilidades que la cooperación ofrece para la consecución de objetivos comunes y aprendan a moverse de forma coordinada y organizada.
- 4.11. Que los [niñ@s](#) escuchen y conozcan vivencias y experiencias del pasado de los mayores, acercándose así a su historia próxima, al devenir y a la causalidad histórica, facilitándoles de esta manera la construcción de una identidad colectiva y la comprensión de su realidad actual.
- 4.12. Fomentar el desarrollo del espíritu crítico.
- 4.13. Realizar actividades lúdicas que permitan la proyección de fantasías y la elaboración de experiencias frustrantes.
- 4.14. Estimular las actividades creativas, ya que son las únicas que permiten la realización de deseos consustanciales al ser humano, aliviando así el sentimiento de frustración que en la actualidad se tiende a negar mediante el consumismo.
- 4.15. Que los adultos adquieran conocimientos acerca del desarrollo de los [niñ@s](#) y funciones que en él desempeña el juego.

5. ACTIVIDADES

La actividad fundamental de la ludoteca es el juego libre y espontáneo, pudiendo los [niñ@s](#) elegir entre los distintos juegos y juguetes, talleres y actividades, que estarán distribuidos en el espacio.

Entre estos espacios lúdicos consideramos importantes:

- La casa (con cocina, baño, muñecas...).
- Títeres y teatro (con disfraces, material de desecho y un pequeño escenario).
- Rincón de construcciones, experimentación e invención (con aparatos viejos como casets y vídeos entre otros).
- Juegos reglados o sociales de mesa.
- Taller de plástica y manipulación.
- Cajón de arena, espacio de colchones, cojines, pelotas...(todo lo que implica juego psicomotor).
- Juegos tradicionales (canicas, herradura, tejo...).
- Rincón de lectura y “cuenta cuentos”.
- Rincón de naturaleza (que se podrá combinar con un espacio exterior si puede ser).

Así como talleres de apoyo a los anteriores, como, carpintería, costura, reparación y creación/construcción de todo tipo de juguetes, elaboración de disfraces... Además se ofrecerá un servicio de préstamo de juegos y juguetes, y de libros y tebeos, para que los [niñ@s](#) disfruten en casa.

6. TEMPORALIZACIÓN

La puesta en marcha deberá ser progresiva, es decir, no todos los talleres y rincones de actividades se pondrán en marcha al principio, si no que se irán elaborando y proponiendo según las necesidades y demandas del grupo destinatario al que va dirigido.

La ludoteca tendrá un funcionamiento de Lunes a Viernes en horario de 4 a 7, pudiendo variar éste, siempre que así lo solicite el centro donde se va a realizar.

7. METODOLOGÍA

El Proyecto a desarrollar presenta como denominador común un conjunto de principios metodológicos que son las directrices básicas y orientadoras del trabajo de los/las monitores/as:

La Ludoteca está pensada como un único espacio, con diferentes talleres de apoyo al juego y de rincones de juego, que permanecerán abiertos continuamente, de manera que los participantes puedan elegir libremente la actividad que quieren desarrollar.

En los talleres y rincones, se da prioridad a actividades creativas y productivas en las que los participantes funcionan como sujetos activos, frente a aquellas actividades meramente receptivas en las que funcionarían como consumidores pasivos.

- Fomentar una metodología de trabajo que favorezca la autonomía personal, la comunicación, la tolerancia, al tiempo que los hábitos de vida y utilización del tiempo libre de forma saludable.
- En la realización de las actividades creativas, que entrañan un mayor grado de simbolización y ajuste psicomotor, se pondrá el acento en la expresión de la propia subjetividad. De manera tal que técnicas y códigos se contemplan como instrumentos que facilitan la expresión y la comunicación.
- Las actividades estarán planificadas en torno a centros de interés, siendo éstos englobados en un marco simbólico que será el hilo conductor de las actividades que se realizarán, y que serán presentadas y propuestas por un personaje fantástico.
- Los niños y niñas son los protagonistas de la Ludoteca por lo que atenderemos sus demandas y necesidades ofreciendo actividades variadas y flexibles.
- Existirán unas normas generales e incondicionales expuestas por el equipo al grupo de niños y niñas, así como otras negociables .

- Los conflictos surgidos entre niños y niñas serán abordados por los adultos una vez se haya comprobado que no han sido resueltos por ellos/as mismos/as.

- Todos los temas y actividades se trabajarán a partir del juego, ya que éste es la forma natural de aprendizaje, elaboración y resolución de conflictos por parte de los/las niños/as, y a partir de la creatividad, fomentando, así, la libre expresión.

- Se respetarán las diferencias de gustos, capacidades, etc., realizando adaptaciones individuales cuando se precisen.

- La base del trabajo educativo será la coeducación, poniendo especial atención en la utilización de un lenguaje no discriminatorio, en potenciar la participación de niños y niñas en cualquier tipo de actividad y teniendo cuidado en no reproducir los roles sexistas.

- La formación y cohesión del grupo de niñ@s servirá para canalizar la participación activa de los niños y niñas, siendo ésta el motor de funcionamiento de la Ludoteca, potenciando sus propuestas e iniciativas y la toma de decisiones y compromisos, siendo por lo tanto una metodología activa y participativa.

- Se realizará la programación de las actividades, así como todos los aspectos que haya que tratar, unificando las aportaciones de todo el equipo educativo.

- Metodología específica: se utilizará el marco simbólico para trabajar los temas, teniendo como elemento motivador un personaje fantástico para los pequeños y medianos. Con los mayores, los elementos motivadores serán más cercanos a la realidad. También se intentará que sean cómplices con los/las monitores/as en la introducción y recreación del personaje fantástico.

8. COORDINACIÓN

La figura de coordinación tendrá la función de garantizar la organización global de la Ludoteca, de la marcha del grupo como de la integración individual. Fomentará el trabajo y la diversión, así como la propuesta de materiales, espacios y actividades. También servirá de apoyo al equipo de trabajo, coordinando las tareas y ayudando en la resolución de conflictos.

Desarrollo de las funciones en concreto:

1. Planificación y programación:

- Planificar la organización general de la Ludoteca adaptándola después al desarrollo de los acontecimientos.
- Esbozar los rasgos de acción y criterios educativos, coherentes con los objetivos del equipo de trabajo.
- Adaptar o reformar la programación en base a la evolución, seguimiento y valoración del trabajo cotidiano.

2. Dinamización pedagógica

- Proponer materiales y recursos
- Proponer actividades
- Despertar iniciativas
- Facilitar la comunicación en el grupo y favorecer las relaciones
- Potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje
- Poner en contacto a los diferentes profesionales que trabajan en la Ludoteca , así como con los destinatarios (niños/as y padres y madres), estableciendo unos mínimos normativos y una corriente de comunicación.

3. Seguimiento y evaluación

- Analizar el punto de partida teniendo en cuenta todos sus elementos y el objetivo final.
- Analizar y evaluar todos los elementos del proceso mientras se desarrolla y tomar decisiones que lo mejoren. Se recogerán las valoraciones de todas las personas implicadas en el proceso, proponiendo adaptaciones del Programa y orientando en la toma de decisiones
- Analizar y evaluar el resultado final, incluyendo el propio diseño del Programa.

9. RECURSOS

Humanos

- [Coordinad@r](#)
- [Monitor@s](#)
- [Niñ@s](#)
- Padres y Madres (si se plantea esa posibilidad)

Materiales

Infraestructura: Una sala amplia (aproximadamente 80-90 m2), con calefacción, ventilación, y si es posible luz natural y una pila.

Un aseo accesible y cercano a la sala.

- Mesas y sillas
- Estanterías abiertas y cerradas
- Un banco de carpintería pequeño
- Dos o tres espejos
- Un cajón de arena
- Una colchoneta grande
- Cojines grandes
- Sillones de mimbre
- Cestos para guardar juguetes
- Baúl de disfraces

Fungibles: los propios de las actividades plásticas; papeles de diferentes tipos, temperas, rotuladores, pegamento, pintura de dedos, ceras, lápices de colores, tizas, chinchetas, cartulinas, cinta adhesiva, gomas de borrar, cordón de algodón, maquillaje de cara, colorantes alimenticios, arcilla...

Inventariables: pelotas, balones de baloncesto y futbol, aros, cuerdas,

juegos de mesa, sacapuntas, tijeras, grapadora, barreños, cuentos y tebeos, cacerolas, telas, material de desecho, grabadora y cintas, juegos tradicionales, pinceles, punzones, material de costura, lanas, herramientas para el banco, juegos de construcciones variados, cocina, plancha, coches y camiones, animales...

10. MÉTODO DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

La evaluación será una herramienta de trabajo tomando la programación como un elemento flexible, adaptándola a la realidad y permitiendo la coherencia entre sus elementos. Por lo tanto se evaluarán todos los aspectos de la misma (asistentes, actividades, rincones de juego, espacios, materiales, equipo educativo...).

Se dará en tres momentos:

Evaluación inicial: realizada por el equipo de trabajo durante la elaboración de la programación.

Evaluación continua: Durante el desarrollo de la Ludoteca.

- Por el equipo: mediante la observación, con reuniones de seguimiento y apoyo, con anecdóticos.
- Por los niños/as: en asamblea y mediante gráficas de colores u otras.
- Por los padres y madres: hablando con ellos/as día a día y mediante cuestionarios.
- Por la entidad: con un seguimiento de la responsable del mismo, comunicándose con el/la coordinador/a.

Evaluación final: una vez concluido el curso escolar.

- Por el equipo: reunión en la que se evaluará todo el proceso, incluyendo todos los elementos de la programación, datos con los que se elaborará la memoria.
- Por los niños/as: un sistema de evaluación con preguntas que tendrán que responder escribiendo o con colores y en asamblea
- Por los padres y madres: mediante un cuestionario anónimo.
- Por la entidad: con una reunión de evaluación posterior a la del equipo de trabajo.

