

Índice

Prólogo.....	11
Introducción	13

PRIMERA PARTE
LA ORGANIZACIÓN DE LA LUDOTECA

CAPÍTULO 1 LAS LUDOTECAS	21
--	----

1. Un concepto con historia	22
2. Un concepto en evolución	22
3. Nuestro concepto de ludoteca	24

CAPÍTULO 2 ORGANIZACIÓN DE UNA LUDOTECA	27
---	----

1. Bases para la creación de una ludoteca	27
2. Sistema de funciones	29
2.1. Función educativa en el tiempo libre	30
2.2. Función social	34
2.3. Función de planificación y evaluación	36
2.4. Función administrativa y de préstamo	37
2.5. Función de investigación y documentación	42
2.6. Función de coordinación, información y publicidad	42
2.7. Función de mantenimiento y control	44
3. Reglamento interno	44
3.1. Requisitos mínimos	45
3.2. Horario y días de atención al público	46
3.3. Períodos vacacionales	47

3.4. Forma de participación infantil	47
3.5. Condiciones de préstamo de juguetes	48
3.6. Normas de convivencia e higiene	49
3.7. Sanciones	50
CAPÍTULO 3	
ELEMENTOS DE UNA LUDOTECA	51
1. El espacio en la ludoteca	51
1.1. El espacio interior	52
a. Condiciones del espacio	52
b. Distribución de los espacios de juego	56
1.2. Espacios exteriores de juego	61
1.3. Otros recursos espaciales	62
2. Los juguetes y otros materiales de juego	63
2.1. Concepto de juguete	63
2.2. Criterios para la selección de juguetes	64
a. Tamaño del fondo lúdico	64
b. Criterios para la inclusión y la exclusión de juguetes	65
c. Cómo tener claro lo que se busca	69
2.3. Criterios de clasificación	69
a. Adoptar un sistema de clasificación útil	70
b. El sistema ESAR	70
2.4. Mantenimiento de los juguetes	73
3. Los jugadores	74
4. Los ludotecarios	74
4.1. El personal necesario en una ludoteca. Niveles y funciones	75
a. Número óptimo de educadores	76
b. Funciones	76
c. Niveles profesionales en la ludoteca	77

CAPÍTULO 4

LA PROGRAMACIÓN EN LA LUDOTECA	79
1. Objetivos	79
1.1. Objetivos para todas las ludotecas	80
1.2. Objetivos generales específicos de las ludotecas infantiles y juveniles	82
2. Metodología	83
3. Actividades	84
3.1. Las actividades diarias	84
a. Juego libre	84
b. La actividad cotidiana sigue una programación establecida ...	85
c. La actividad diaria se basa en el juego libre y se complementa con una programación establecida	86
3.2. Las actividades especiales	87
a. Actividades puntuales	87
b. Actividades extraordinarias	88
3.3. Otras actividades	88
a. Actividades con familias	88
b. Actividades con colegios	89
c. Actividades con otros colectivos	90
4. La evaluación	91
4.1. Evaluación cuantitativa	91
4.2. Evaluación cualitativa	93

CAPÍTULO 5

GUÍA PARA LA ELABORACIÓN DE UN PROYECTO DE LUDOTECA	94
1. Denominación del proyecto	95
2. Naturaleza del proyecto	95
3. Objetivos y metas	96
4. Metodología y técnicas	97
5. Determinación y programación de las tareas y actividades	98

6. Determinación de los plazos o calendario de actividades	100
7. Evaluación de las actividades	101
8. Organización de los recursos	102
8.1. Organización funcional	102
8.2. Organización instrumental	102
a. Organización interna	102
b. Recursos necesarios	103

SEGUNDA PARTE
LA ANIMACIÓN DE LA LUDOTECA

CAPÍTULO 6
ANIMACIÓN Y LUDOTECA..... 111

1. Origen de nuestra propuesta	111
1.1. Un poco de historia	111
1.2. Tipo de ludoteca	112
1.3. La animación de la ludoteca	112
2. Por qué son necesarias, hoy, las ludotecas	114
3. Funciones y centros de interés de las ludotecas	121
4. Una ludoteca en acción a partir de las funciones	122
4.1. Ventajas del modelo propuesto	123
4.2. Las actividades de animación en el marco de las funciones	125

CAPÍTULO 7
FUNCIÓN EDUCATIVA

1. Promoción del juguete y del acto de jugar:	
semanas de divulgación del juego	128
Historia: <i>Homenaje internacional a la canica</i>	128
2. Búsqueda de espacios y tiempos para el juego:	
actividades de la ludoteca en la calle	133
Historia: <i>Saca de paseo tus osos de peluche</i>	133

3. Comprensión crítica de los elementos del juego:	
talleres de creatividad con los elementos del juego	136
Historia: <i>La anatomía del parchís</i>	136
4. Conocimiento de las variantes sociales y culturales	
del juego: aventuras educativas en la ludoteca	140
Historia: <i>Viaje por los mundos de los juegos</i>	140
5. Asunción por parte del niño y de la niña del protagonismo	
en la actividad lúdica: gestión infantil de la ludoteca	143
Historia: <i>El Estado de Peponas y su presidente Peonza</i>	143

CAPÍTULO 8

FUNCIÓN SOCIOECONÓMICA

1. Economización y ecologización del hecho de jugar:	
reparación de juguetes	146
Historia: <i>La pierna nueva del soldadito de plomo</i>	146
2. Establecimiento de una relación creativa y autosuficiente	
con el juguete: fabricación de juegos y juguetes	149
Historia: <i>En el taller de Geppetto</i>	149
3. Garantía del cumplimiento del derecho del niño y de la niña	
al juego: acción social desde la ludoteca	153
Historia: <i>Cometas y mecanos sin fronteras</i>	153
4. Creación de un espacio físico, social y moral positivo	
en el imaginario del niño y de la niña: grandes actividades	
de animación en la ludoteca	156
Historia: <i>Un desmontable bárbaro</i>	156
5. Denuncia de los aspectos puramente mercantiles	
del mundo del juguete: talleres de consumo	159
Historia: <i>Los muñecos de trapo contra el imperio del crimen</i>	159

CAPÍTULO 9

FUNCIÓN COMUNITARIA

1. Captación de nuevos destinatarios y animación infantil	
en la zona: fiestas infantiles de juego	163
Historia: <i>El cumpleaños de Messie Fútbolín</i>	163
2. Participación en la realidad cotidiana:	
jugar por los Días Internacionales	166
Historia: <i>San Valentín de los juegos</i>	166

3. Animación del juego en la escuela:	
colaboraciones entre escuela y ludoteca	170
Historia: <i>El día que unos patines tomaron la escuela</i>	170
4. Implicación de los padres y adultos en la actividad lúdica:	
proyectos intergeneracionales	173
Historia: <i>Un papá muy estirado jugaba a pisar los charcos</i>	173
5. Dinamización cultural de la zona:	
actuaciones lúdico-culturales en el barrio	176
Historia: <i>Barrio de maravillas</i>	176
CAPÍTULO 10	
FUNCIÓN DE INVESTIGACIÓN	179
1. Prevención del consumismo lúdico: campañas de información	179
Historia: <i>Consejos para evitar la artrosis de las bicis</i>	179
2. Mejora y modificación del juego: versiones de juegos	182
Historia: <i>La insumisión del tanque de juguete</i>	182
3. Divulgación de experiencias: edición de material didáctico	186
Historia: <i>Vida de un hula hoop contada por él mismo</i>	186
4. Preparación de personal cualificado y sensible	
al mundo del juego y el juguete: cursillos de formación	188
Historia: <i>Cursillo sobre la doma de caballos de ajedrez</i>	188
5. Comprobación de la calidad y eficacia de juegos y juguetes:	
el laboratorio del juego	191
Historia: <i>Dr. Títere y Mr. Play</i>	191
Información de utilidad	193
Bibliografía	195