

SEPTIEMBRE DE 2016



TRABAJO DE FIN DE GRADO EN PEDAGOGÍA

---

PROYECTO PROFESIONALIZADOR

## LUDOTECA PEDAGÓGICA “MILOU”



TUTOR:  
VÍCTOR MANUEL HERNÁNDEZ RIVERO

CRISTINA PÉREZ REVERÓN  
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA  
2015/2016

# ÍNDICE

<b>1. RESUMEN.....</b>	<b>Pág. 3-4</b>
<b>2. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>Pág. 4</b>
<b>3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO....</b>	<b>Pág. 4-5</b>
<b>4. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>Pág. 5-8</b>
<b>5. OBJETIVOS.....</b>	<b>Pág. 8-10</b>
<b>6. PROPUESTA DE ACTUACIÓN.....</b>	<b>Pág.10-27</b>
<b>6.1. Contexto.....</b>	<b>Pág. 10-12</b>
<b>6.2. Profesionales.....</b>	<b>Pág.12-15</b>
<b>6.3. Plan de actuación.....</b>	<b>Pág. 15-27</b>
<b>6.3.1. metodología.....</b>	<b>pág. 15-16</b>
<b>6.3.2. justificación.....</b>	<b>pág. 16</b>
<b>6.3.3. actividades.....</b>	<b>pág.16-27</b>
<b>7. PROPUESTA DE EVALUACIÓN.....</b>	<b>Pág. 27-30</b>
<b>8. PRESUPUESTO.....</b>	<b>Pág. 30-31</b>
<b>9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>Pág. 32</b>

## **1. RESUMEN**

Este trabajo trata de crear e innovar una ludoteca en el sur de Tenerife, con unas propuestas de actividades para la mejora del desarrollo de aprendizaje de los niños y niñas en edades comprendidas entre los 3 y los 12 años de edad, dependiendo de la madurez de cada uno. Durante esta etapa es importante que los niños y niñas continúen con el desarrollo de sus capacidades para que aprendan a estimular el desarrollo físico y mental, y las habilidades cognitivas y socioemocional a través de una metodología innovadora, didáctica y lúdica. Todo ello contribuye a la necesidad de crear un espacio lúdico educativo que cumpla los objetivos anteriores.

Además, la ludoteca ofrecerá unos servicios innovadores como son el refuerzo escolar mediante talleres, psicomotricidad y el asesoramiento familiar y docente, ya que en el sur de Tenerife no existe ninguna ludoteca con estas características.

Por ello, se ha llevado a cabo este proyecto profesionalizador sobre las ludotecas, en el cual, a través de una serie de propuestas que se reflejan en este presente informe, se pretende mejorar e innovar las metodologías de estos espacios de aprendizajes.

### **PALABRAS CLAVES**

Propuestas de actividades, ludoteca, desarrollo físico y mental, habilidades cognitivas, socioemocional, metodología, didáctica, innovadora, lúdico.

### **ABSTRACT**

This paper tries to create and innovate a toy library in the south of Tenerife, with proposals for activities to improve the learning development of children aged between 3 and 12 years of age, depending on the maturity of each child. During this stage it is important that children continue to develop their capacities to learn to promote the physical and mental development, and cognitive and socioemotional through an innovative, didactic and playful methodology skills. All this includes creating an educational play area for the child develop their potential in a dynamic and fun way.

In addition, the toy library will offer innovative services such as school support through workshops, motor skills and educational and family counseling, as in the south of Tenerife there is no ludoteca with these characteristics.

Therefore, it has carried out this project professionalized on the playgrounds, in which, through a series of proposals that are reflected in the present report is to improve and innovate methodologies of these areas of learning.

## **KEY WORDS**

Proposals for activities, games, physical and mental development, cognitive, social-emotional, methodology, didactics, innovative, playful.

## **2. INTRODUCCIÓN**

A lo largo del desarrollo del proyecto profesionalizador, se presentará una serie de actividades para trabajar y mejorar el desarrollo físico y mental, las habilidades cognitivas y socioemocionales de los niños y niñas con edades comprendidas entre los 3 y los 12 años. Cabe destacar que en el sur de la isla de Tenerife, concretamente en el municipio de Arona (La Camella), no dispone de ningún espacio en el que el menor aprenda y desarrolle sus capacidades de una forma dinámica y lúdica. A partir de esta idea surgió la necesidad de crear e innovar un espacio que englobe los siguientes propósitos:

Fundar una ludoteca pedagógica donde los niños y niñas puedan aprender e incrementar sus capacidades por medio de actividades y talleres.

Profundizar el tema de la psicomotricidad, ésta se impartirá a lo largo de la semana por sesiones en grupos teniendo en cuenta la edad.

Además se dispondrá de asesoramiento personal a las familias y a los docentes de los colegios más cercanos de la zona. De esta manera, se pretende fortalecer la educación desde otro punto de vista en el que los hijos e hijas aprendan de una manera más atractiva.

Para finalizar, se mostrará de forma detallada cada uno de los apartados necesarios para la elaboración de este informe que conformará un proyecto profesionalizador de una ludoteca.

## **3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

La apertura de la Ludoteca Pedagógica es una propuesta que se llevaría a cabo en el sur de la isla de Tenerife, concretamente el pueblo de La Camella, perteneciente al municipio

de Arona, siendo esta la tercera ciudad más poblada de Tenerife tras Santa Cruz y San Cristóbal de La Laguna, con una población de 75.903 habitantes.<sup>1</sup>

El sector terciario constituye la base de la riqueza de este municipio sureño, que ha sabido explotar las características de su clima (cálido, seco y con un sol permanente) para crear un importante enclave turístico. Más del 60% de su población trabaja en este sector, siendo característico que lo realicen los dos progenitores, con un estatus socioeconómico y cultural medio.

Los destinatarios a los que está dirigido esta propuesta, serán para un colectivo de niños y niñas de edades comprendidas entre los 3 y los 12 años, pero también para las familias y los profesionales docentes de los CEIP de la zona.

Respecto a las leyes o reglamentos que regulan las ludotecas, no existe ningún tipo de decreto o similar que controle la actividad de estos centros, ya que lo que se realiza son actividades, que dependiendo de cada centro, son enfocadas hacia perspectivas de desarrollo, de capacidades, lúdicas, innovadoras, creativas, didácticas, etc..., donde el educador/a las imparte de forma libre, sin ayuda de un manual teórico, tan solo aportando sus experiencias y conocimientos.

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

He elegido el proyecto profesionalizador de una ludoteca con la temática de “ludoteca como espacio recomendado para que el niño o niña desarrolle sus potencialidades y capacidades de una forma lúdica y divertida, con el fin de estimular el desarrollo físico y mental, las habilidades cognitivas y socioemocionales”, ya que me parece interesante e innovadora y, además, la zona en la que se llevará a cabo dicha propuesta no dispone de una Ludoteca que se centre en desarrollar y mejorar las competencias de los más pequeños a través de una metodología innovadora, didáctica y lúdica fuera de la escuela.

Es por ello que considero que en el pueblo de La Camella es necesario la demanda de este espacio con horarios adaptados que sean beneficiosos para los padres y madres que no tienen donde dejar a sus hijos e hijas por motivos laborales, familiares, etc. Por tanto, otra de las ventajas que ofrecería esta ludoteca, a parte de unos horarios acordes, sería unos

---

<sup>1</sup> Ayuntamiento de Arona. (2016). Estadística: Datos demográficos. Recuperado de <http://www.arona.org>.

precios asequibles, e incluso la recogida de los niños y niñas en el propio centro del pueblo.

Todo ello son características que hacen que este proyecto profesionalizador sea innovador y suprima la idea de lo que sería una ludoteca convencional.

La elección del pueblo de La Camella se debe a varios motivos, principalmente a que cuenta con un colegio llamado CEIP Chayofa, el cual, ofrece los cursos de Educación Infantil y Educación Primaria. A su vez, este pueblo es un punto céntrico para la demanda de la apertura de esta ludoteca, puesto que alrededor se encuentran varios pueblos, como el Valle San Lorenzo, Cabo Blanco y Buzanada. De los cuales el único pueblo que cuenta con una ludoteca es el pueblo de Buzanada, pero no ofrecen los servicios que más adelante se desarrollan en este informe.

Se hace alusión que durante mi jornada de prácticas de la carrera en el Grado en Pedagogía, en el CEIP Valle San Lorenzo algunos de los familiares les comunicaban a los docentes del centro la falta de un espacio educativo donde poder dejar a sus hijos e hijas para desarrollar actividades extraescolares, etc. También pude observar como el asesoramiento tanto familiar como docente es un pilar muy importante para la formación de los menores.

En conclusión, la apertura de este espacio educativo podría ser bastante beneficioso ya que nos encontramos con un amplio porcentaje de niños y niñas del propio pueblo y de los más cercanos, y no existe ninguna ludoteca con esta temática.

Para conocer este tema de una manera fundamentada, haré mención a varios autores relevantes de la pedagogía.

En primer lugar, Freinet C., (1972), para este autor en la escuela debe existir una libre expresión en los niños y niñas, a los que considera unos sujetos muy importantes y en los que se basará para su modelo de enseñanza. En cuanto a la estructura curricular, añade que no solo tienen que tener un contenido teórico sino que también se debe tener en cuenta las necesidades y expectativas fuera de la escuela. Las organizaciones dentro de las aulas deben estructurarse a partir de los propios intereses de los niños y niñas, donde el trabajo escolar tenga una función realmente educativa.

Freinet (1972) plantea una postura en la que defiende una infancia basada en el juego y en los materiales que lo posibilita, en su opinión, existe un gran malentendido sobre la

noción del juego. Él admite que hay un juego funcional (que funciona en el mismo sentido que las necesidades individuales y sociales del niño y del hombre), y que es, en definitiva, el trabajo, y por lo tanto, se trata de trabajo- juego.

Es importante destacar que el medio y el entorno tienen una gran influencia en el niño y la niña, ya que, cuando obligan a un niño o niña a realizar actividades no funcionales o sin relación con sus fines primarios, aparece un segundo juego de segunda persona que, aún más separado del trabajo, plantea daños, y evidentemente, se trata de un intento antinatural. En esta segunda zona aparece en persona que, aún más separado del trabajo y actitudes que son contrarias a sus necesidades naturales, físicas, fisiológicas y psíquicas, sufren una tensión anormal.

Otro autor a destacar es Dewey J., (s.f), el cual considera la escuela como un espacio de producción y reflexión de experiencias relevantes de vida social que permite el desarrollo de una ciudadanía plena. Dewey decía que el objetivo de la escuela es enseñar al niño/a a vivir en el mundo en que se encuentra. Se trata de partir de las necesidades y experiencias de los niños y niñas priorizándolas frente a lo que deben saber los adultos.

La escuela es una institución especializada para conducir a los niños/as, a utilizar sus propias capacidades para fines sociales. Además de cumplir dos misiones, la reconstrucción social: ayudar al desarrollo de los alumnos/as creando en ellos un deseo de crecimiento continuo de seguir aprendiendo, y hacer que cada uno de ellos encuentren su propia felicidad. Para lograr estos fines, se ha de tratar las actividades como elementos de la organización escolar y considerar la educación como un proceso inacabado. Dewey J. dice que la escuela, no es un lugar de preparación para la vida posterior, sino que es en sí misma un lugar de vida que habrá que diseñar para que se manifiesten las experiencias que los alumnos y alumnas ya tienen y se hagan posibles otras nuevas. Este autor, afirma que en la escuela nos encontramos con un lugar de vida y trabajo en el que la jornada escolar lo constituye una especie de juego libre en el que se motiva a niños y niñas para que adopten alguna ocupación doméstica e indaguen sobre los aspectos que giran en torno a ella hasta alcanzar mayores grados de comprensión.

Montessori M., es otra autora que considero importante ya que revolucionó los parámetros educativos poniendo al niño como auténtico protagonista de todo proceso educativo. Tiene un programa basado en una dirección de actividades no competidas,

que ayuda al niño al desarrollo de la propia imagen y la confianza para enfrentar retos y cambios con optimismo.

El método Montessori está basado en el amor natural que el niño tiene por aprender e incluirá una eterna motivación por aprender continuamente. Esto ayudará al niño en su crecimiento natural y evitará forzarle a hacer algo para lo cual no está listo. Además, le provee al alumno la posibilidad de escoger el material en el cual él quiere trabajar dentro de un entorno atractivo y libre del dominio del adulto en el cual el niño puede descubrir su propio mundo y construir por sí mismo su mente y cuerpo dentro de las siguientes áreas: vida práctica (aprende a cuidarse a sí mismo y su medio ambiente), sensorial (desarrollo de los sentidos y entendimiento del mundo a su alrededor), lenguaje, geografía, matemáticas, ciencias, música, arte, baile, costura, cocina, y lenguas extranjeras. El propósito fundamental de este programa es ayudar al niño a alcanzar el máximo potencial en todas las áreas de su vida a través de actividades desarrolladas con el fin de promover el desarrollo de la socialización, madurez emocional, coordinación motora y preparación cognoscitiva.

Finalmente, la idea de este trabajo y sus contenidos, han ido surgiendo de forma progresiva a lo largo de mi formación en el Grado de Pedagogía de la Universidad de La Laguna.

Por ello, he tomado la decisión de elaborar en el trabajo de fin de grado de carrera mi propuesta de un proyecto profesionalizador sobre las ludotecas con el fin de llevarlo a cabo en un futuro.

## **5. OBJETIVOS.**

El objetivo principal que tendrá en cuenta esta ludoteca pedagógica será prevenir, tratar y rehabilitar a niños/as y adolescentes con posibles déficits, dificultades de aprendizaje, necesidades educativas, dificultades en las áreas cognitivas y motoras y, a su vez, un asesoramiento familiar y docente.

Como objetivos generales a tener en cuenta se añaden los siguientes:

- ✓ **Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje:** teniendo en cuenta que el niño o niña acuda a la ludoteca para desarrollar sus conocimientos y



aprendizajes partiendo de actividades didácticas y juegos, y no como una ludoteca para “pasar el tiempo”.

- ✓ **Fomentar el desarrollo psicomotriz:** es importante que el niño/a adquiera autonomía personal a través del progresivo dominio de su cuerpo valorando sus posibilidades y limitaciones y aprendan a regular sus intereses, conocimientos, sentimientos y emociones.
- ✓ **Fomentar el asesoramiento familiar y docente:** es importante que las familias sientan confianza con el objetivo de tener un espacio para resolver dudas, mejorar situaciones, solventar dificultades, así como favorecer la comunicación entre los profesionales de los centro. Los docentes también deben de tener la confianza de contar con un espacio de atención y refuerzo para algunos casos.

Para poder llevar a cabo estos objetivos, esta ludoteca pedagógica debe ofrecer unos servicios que se adecuen a ellos. Los servicios que ofrecería la ludoteca Pedagógica son:

- **Refuerzo escolar (Lectura, escritura, cálculo y déficit de atención).**  
Se atenderá a las necesidades educativas de cada niño/a mediante talleres lúdicos. Por ejemplo: Taller de Lectura, taller sobre las TIC, Taller de habilidades sociales...
- **Psicomotricidad:**  
Se trabajaría la relación a través del juego para que niños/as tengan un buen desarrollo motriz, cognitivo, emocional y social.

Los siguientes objetivos son:

- Coordinar sus movimientos según una serie de normas.
- Fomentar la confianza en sí mismos.
- Crear un clima de seguridad afectiva.
- Lograr su equilibrio afectivo encauzando su sensibilidad.
- Desarrollar sus dotes de iniciativa y creatividad.
- Convivir y comunicarse con el compañero o el grupo.
- Utilizar el propio cuerpo y la expresión no verbal.

Las sesiones se realizan de forma grupal, tanto con niños/as que presenten alguna dificultad como con niños/as que no lo presenten.

- **Asesoramiento familiar y docente. (Charlas informativas, reuniones)**

Lo que se pretende es que las familias se sientan en confianza con el objetivo de tener un espacio para resolver dudas, mejorar situaciones, solventar dificultades, recibir asesoramiento, así como favorecer la comunicación entre los profesionales del centro y la familia.

## **6. PROPUESTA DE ACTUACIÓN**

### **6.1. Contexto.**

El lugar donde se llevará a cabo esta ludoteca es un local céntrico del pueblo de La Camella que cuenta con un espacio amplio para poder elaborar unas instalaciones acordes para la creación de una ludoteca. El local deberá tener como mínimo una superficie de 250 metros cuadrados con zonas diferenciadas para recepción, zona de juego, dotado de extintores, salidas de urgencia, botiquín, lavabos adaptados para niños y niñas y suelo mullido.<sup>2</sup> Concretamente el local donde estaría la ludoteca tiene una superficie de unos 200 metros cuadrado por lo que el local estaría disponible para la apertura de este espacio lúdico educativo. Además este espacio estará dividido por tres espacios, un espacio para las clases de psicomotricidad, donde estará equipada por colchonetas, piscina de bolas, etc. La otra clase estará equipada de mesas y sillas para trabajar en grupo con pizarra táctil, ordenadores, etc. Y el otro espacio estaría equipado de una mesa con varias sillas y una pizarra de tiza.

En cuanto a la apertura de la ludoteca será anual, excepto domingos y festivos. Los horarios que se ofrecen son: de lunes a viernes de 14:00 a 19:30 y sábados de 09:00 a 13:30 y de 16:00 a 18:00, además los martes habrá horario de 09:00 a 12:00 am y 20:30 a 21:00 pm para las reuniones y asesoramiento de las familias y atención a los docentes de la zona.

---

<sup>2</sup> Afamour. (2001). Asociación Española de fábricas de mobiliario urbano y parques infantiles. Normativas. Recuperado de <http://www.afamour.com>.

La organización de las sesiones para llevar a cabo los servicios que ofrece la ludoteca, se estructurará formando grupos por tramos de edades para ofrecer una programación adaptada a las necesidades del momento evolutivo que están viviendo. Las sesiones son diarias y con unos horarios establecidos por edades:

14:00→ Apertura de la ludoteca y recogida de niños/as en el CEIP.

14:30 a 15:00→ Asamblea. Para todas las edades de 3 a 12 años.

15:00 a 17:00→ Psicomotricidad o taller.

17:00 a 17:30→ DESCANSO.

17:30 a 19:00→ Psicomotricidad o taller.

19:30→ Cierre de la ludoteca.

Tabla de representación de horarios por edades:

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	Edades
14:00	APERTURA	DE	LA	LUDOTECA		3 a 12 años
14:30 a 15:00	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Todos
15:00 a 17:00	Psicomotricidad	Taller	Psicomotricidad	Taller	Juego libre	3 a 5 años
17:00 a 17:30	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	Todos
17:30 a 19:00	Taller	Psicomotricidad	Taller	Psicomotricidad	Juego libre	6 a 9 años y 10 a 12 años
19:00	CIERRE	DE	LA	LUDOTECA	3 a 12 años	

<b>SÁBADOS</b> <b>09:00 A 13:30</b> <b>16:00 a 18:00</b>	Juego libre	3 a 12 años
--	-------------	-------------

Los recursos con los que cuenta la Ludoteca Pedagógica son:

- **Materiales:** se cuenta con el local acondicionado para el servicio de ludoteca y los materiales y juguetes que se necesitan para el desarrollo de cada una de las actividades.
- **Humanos:** el servicio de ludoteca contaría con un especialista en Pedagogía, un Educador/a y un Técnico en Psicomotricidad.

Otro paso importante a tener en cuenta para que se lleve a cabo esta ludoteca es contar con la búsqueda de subvenciones que ofrece el municipio, en este caso se contaría con el Ayuntamiento de Arona, a través de “Prestaciones por desempleo” nivel contributivo<sup>3</sup>, en el que se exige una serie de requisitos para obtener dicho préstamo. [Ver anexo]. Con ello se puede conseguir una mejor inversión para el local.

## **6.2. Profesionales.**

Los agentes que intervienen son los encargados de llevar a cabo los planes de acción para conseguir los objetivos propuestos, así como coordinar el desarrollo de las mismas.

Estos agentes son los siguientes:

- ❖ El/la pedagogo/a en la ludoteca pedagógica será el/la encargado/a de llevar a cabo lo siguiente:
  - Diseñar y evaluar programas y proyectos educativos.
  - Organizar y gestionar instituciones.
  - Planificar y elaborar proyectos socioeducativos y culturales.
  - Organizar y coordinar actividades educativas de vacaciones.

En cuanto a la formación se encargará de:

- Desarrollar actividades de formaciones de formadores (monitores, padres, animadores).
- Realizar intervención educativa directa, en grupos o individualmente.
- Crear actividades (talleres, juegos, etc.) para niños con problemas o con deficiencias específicas.

En el Asesoramiento el pedagogo/a tendrá la función de:

- Asesorar las diversas instituciones en la elaboración de programas, proyectos o actividades y en su evaluación.
- Asesorar a los creadores de recursos y materiales e investigar sus posibilidades.

---

<sup>3</sup> Servicio Público de Empleo Estatal. “Prestaciones por desempleo”.

- Dinamizar e idear recursos y actividades para grupos específicos de la población.<sup>4</sup>

❖ El perfil de educador/a:

El educador o educadora se encargará de establecer un vínculo con el niño o niña que le permita sentirse afectivamente seguro. Además de enseñar al niño o niña las bases de cada tipo de juego (sensorial, simbólico, de reglas) mientras juega con él/ella. Como también servir de “mediador/a” en los primeros encuentros lúdicos entre iguales.

❖ Perfil de técnico en Psicomotricidad se encargará de los siguientes puntos:

- Ayudar al niño o niña a crecer tratando de compensar las carencias en su desarrollo.
- Fomentar la confianza en sí mismos.
- Favorecer la afirmación personal.
- Crear un clima de seguridad afectiva que permita la comunicación con los otros.

Para llegar a una buena intervención y su posterior puesta en práctica a través de actividades y talleres, es muy importante tener en cuenta una serie de competencias, imprescindibles para el buen desarrollo de la intervención, por lo que se establecen las competencias generales hasta concretar las competencias específicas, para que a partir de las mismas se puedan cumplir y desarrollarlas de una forma satisfactoria y que los destinatarios se beneficien de ello.

Competencias generales:

- Utilización de una terminología adecuada, conocimiento de las necesidades de los destinatarios en todos los ámbitos (psicológicos, físicos, emocionales, pedagógicos...), para la posterior puesta en práctica ante situaciones educativas de enseñanza-aprendizaje.

---

<sup>4</sup>VICENTE, P. Y MOLINA, E. (Coords.). (2001). *Salidas profesionales de los estudiantes de Pedagogía*. Editorial Universitario.

- Saber diseñar, organizar y evaluar cualquier tipo de intervención de enseñanza-aprendizaje, teniendo siempre en cuenta, que la finalidad es mejorar y ayudar de forma lúdica y divertida una serie de habilidades.
- Desarrollar técnicas educativas adaptadas a todos y cada uno de los destinatarios, sean cuales sean sus diferencias o particularidades, respetando por encima de todos sus derechos y libertades fundamentales de igualdad.

Competencias específicas:

- Comprender y ayudar a desarrollar los procesos físicos, cognitivos y socioemocionales de niños y niñas en edades comprendidas entre los 3 y los 12 años.
- Realizar trabajos educativos a través del cual puedan adquirir autonomía personal, experimentar, decidir, observar, respetar pautas y normas, participar en juegos, compartir, trabajar de forma individual y colectiva, participar de manera cooperativa, comunicarse, analizar y actuar a partir de diferentes situaciones sociales en las que se encuentren...
- Promover el aprendizaje no discriminatorio, sin violencia y otorgando las mismas posibilidades e igualdades a todos, siempre a través del diálogo, la resolución de conflictos y la convivencia.
- Conocimiento y comprensión ante las diferentes necesidades educativas, de situaciones y contextos, tanto familiares como individuales para intervenir de la forma más adecuada y planificar una intervención acorde a las necesidades de cada uno.
- Identificar los posibles trastornos y necesidades de los destinatarios de edades comprendidas entre los 3 y los 12 años, los familiares y docentes para intervenir o precisar de la ayuda de un profesional, con el fin de ayudarlos, comprenderlos y transmitirles un clima de seguridad, afectividad y apoyo.

En cuanto a la organización de estos tres profesionales de la educación serán los lunes de 09:00 a 12:00 de la mañana, donde de forma grupal se repartirán las funciones a emplear en la ludoteca pedagógica “Milou”.

Para las sesiones de Psicomotricidad, será el agente de Técnico en psicomotricidad el encargado de llevar a cabo estas sesiones en los horarios establecidos. Para las sesiones de los talleres, tanto el pedagogo/a como el educador/a, serán los encargados de llevar a cabo los talleres, por lo que ambos tendrán que organizarse para trabajar con niños o niñas de 6 a 9 años y de 10 a 12 años.

Para la atención y formación de los profesionales docentes, el agente encargado para esta función será el pedagogo/a.

Y finalmente, para la atención y las reuniones con los familiares, el encargado principal será el pedagogo/a, pero tanto el educador/a como el técnico en psicomotricidad forman parte de dicha reunión y atención para una mejor intervención por parte de las familias, donde los tres profesionales podrán establecer una buena comunicación y un clima agradable por ambas partes.

### **6.3. Plan de actuación.**

#### **6.3.1 Metodología.**

Para la puesta en práctica sobre la temática elegida en el presente proyecto profesionalizador sobre una ludoteca como espacio recomendado para que el niño/a desarrolle sus potencialidades y capacidades de una forma lúdica y divertida, con el fin de estimular el desarrollo físico y mental, las habilidades cognitivas y socioemocionales, se ha realizado un plan de acción, que será desarrollado, y donde a partir de la planificación de una serie de actividades estructuradas y ordenadas servirán como herramientas para llevarlas a cabo en dicha ludoteca por profesionales.

Cada una de las actividades que se llevará a cabo en esta ludoteca, llevará establecido unos objetivos, un desarrollo de la misma, temporalización y los recursos necesarios. Se incluye también un seguimiento de cada acción para comprobar los resultados obtenidos.

Estas actividades están planteadas como un recurso, el cual se pueda trabajar en este espacio de forma adecuada y cómoda.

La idea principal para desarrollar los planes de acciones en esta ludoteca pedagógica, por un lado, trabajar de forma tanto grupal como individual para que los niños y niñas aprendan a desenvolverse, a participar, experimentar, decidir, observar, respetar pautas y

normas, participar en juegos, compartir, participar de manera cooperativa, comunicarse, etc. es decir desarrollar habilidades de forma lúdica y divertida con dichas actividades.

La organización de las sesiones se estructura formando grupos por tramos de edades para ofrecer una programación adaptada a las necesidades del momento evolutivo que están viviendo. Las sesiones son diarias y se agrupan en tres tramos de edad:

-3 a 5 años.

-6 a 9 años.

-10 a 12 años.

Cabe mencionar que habrá sesiones en que su estructura no será por tramos de edades sino de forma conjunta.

Además, se cuenta con el asesoramiento familiar y docente donde a través de recursos como talleres, charlas formativas y actividades, préstamos de materiales, etc. donde se intentará mejorar las necesidades que se les presente a cada uno de estos destinatarios.

Por tanto, las actividades que se llevarán a cabo en esta ludoteca pedagógica estarán diseñadas para niños y niñas de edades comprendidas entre los 3 y los 12 años de edad. Además de contar con recursos y técnicas diseñadas para la atención a las familias y a los docentes de los CEIP de la zona que requieran ayuda o simplemente información.

### **6.3.2. Justificación**

Todo el planteamiento de este presente informe surgió durante la carrera en pedagogía y a su vez, en el periodo de las prácticas en el CEIP Valle San Lorenzo. Durante los meses de prácticas y continua convivencia con alumnado y profesorado pude darme cuenta de algunas carencias. Una de las carencias se reflejaba en algunos comportamientos de los alumnos y alumnas del centro, pero también en los pocos recursos que disponían el profesorado para trabajar con ellos.

Esa es una de las carencias que la ludoteca pedagógica “Milou” trataría de forma dinámica y lúdica para un mejor desarrollo y aprendizaje.

Como se especificó anteriormente, se trabajará por sesiones de diferentes edades donde las actividades estarán diseñadas acordes a cada intervalo de edad.

Por ejemplo: Taller de Habilidades Sociales.



Actividades → 3 a 5 años

Actividades → 6 a 9 años

Actividades → 10 a 12 años

### 6.3.3. Actividades

En este caso se desarrollarán los objetivos y las actividades para el taller de habilidades sociales que se trabajará en la ludoteca.

Los objetivos serían:

#### Para la etapa de 3 a 5 años:

*Objetivo general:*

- Mejorar la competencia social en los niños y niñas.

*Objetivos específicos:*

- Fomentar la interacción entre los niños y niñas.
- Participación en las actividades organizadas.
- Aprender a escuchar, mirar, debatir y expresar.
- Fomentar el conocimiento y comprensión del valor de los amigos/as.
- Estimular la destreza manual.
- Relacionarse entre los compañeros y compañeras.
- Fomentar la comprensión y la observación.

A continuación se expone una tabla con las actividades a desarrollar a lo largo de dos meses con las sesiones a llevar a cabo durante una hora aproximadamente.

SESIÓN	TÍTULO	CONTENIDOS	TEMPO	MATERIAL	ACTIVIDAD
1º	Nos conocemos	-Juego de presentación y conocimientos de las competencias sociales.	1 hora Aproximadamente.	No necesario	-Juego de nombres: se dice una letra del abecedario para decir los nombres que empiecen por esa letra. Por ejemplo: C, aquel alumnado que su nombre comience por C debe levantar la mano y decir su nombre. -Cuento de una historia.
2º	Valor de la amistad.	-Conocimiento de la amistad.	1 hora. Aproximadamente.	Ordenador, un proyector,	-Película: El valor de los amigos. -Dibujar una flor.

		-Cooperar y compartir.		cartulinas, lápices...	
3°	Premio por...	-Cooperar y compartir.	1 hora. Aproximadamente	Cartulinas, lápices de colores, pegamento, folios...	-El alumnado después de dibujar la flor tiene que regalársela a su compañero/a, y por ello deberá dar las gracias. -Creación de una medalla donde el alumnado deberá escribir “gracias”.
4°	Cantando	-Conocimiento del valor de la amistad. -Cooperar y compartir.	1 hora. Aproximadamente	Ordenador, proyector, la medalla, lápices...	-Canción de la amistad: el alumnado ha de aprenderse la canción y la coreografía. -En la medalla trabajada en la sesión anterior se ha de escribir la palabra “amistad”.
5°	El cuento	-Conocimiento del concepto ayudar. -Cooperar y compartir.	1 hora. Aproximadamente	Ordenador, proyector, lápices y la medalla.	-Cuento: El viejo árbol. -Nuevamente en la medalla el alumnado deberá escribir la palabra “ayudar”

### Para la etapa de 6 a 9 años:

#### Objetivo general:

- Mejorar la competencia social en los niños y niñas.

#### Objetivo específico:

- Fomentar la interacción entre los niños y niñas.
- Participación en las actividades organizadas.
- Aprender a escuchar, mirar, debatir y expresar.
- Fomentar el conocimiento y comprensión del valor de los amigos/as.
- Estimular la destreza manual.
- Relacionarse entre los compañeros y compañeras.
- Fomentar la comprensión y la observación.
- Reconocer las acciones cotidianas que hacemos para relacionarnos con los demás.
- Analizar aspectos que favorecen o dificultan las buenas relaciones.

SESIÓN	TÍTULO	CONTENIDOS	TEMPO	MATERIAL	ACTIVIDAD
--------	--------	------------	-------	----------	-----------

1°	Nos conocemos	-Juego de presentación y conocimientos de las competencias sociales.	1 hora Aproximadamente.	Bola de Hilo.	-El educador/a empezará a decir su nombre y dos cualidades, después deberá tirar la bola de hilo al compañero/a, así sucesivamente hasta finalizar.
2°	Habilidades	-Introducción al tema y conceptos previos. -Relación que se establece con los demás. -Análisis de los factores que favorecen la comunicación con los demás. -Cooperar y compartir con los demás.	1 hora. Aproximadamente	Ordenador, proyector o pizarra cartulinas y lápices.	-El educador/a hará una pequeña introducción del tema explicando y preguntando al grupo, ¿dónde nos relacionamos con los demás? Después en la pizarra o en el proyector se divide en tres partes: 1° conceptos, 2° positivos y 3° negativos. Se plantea al alumnado decir acciones que se hacen en la vida diaria cuando se relacionan con los demás, en casa, colegio... y se irán anotando en la pizarra donde tendrán que separarlas en la parte positiva o negativa. A continuación en pequeños grupos deberán elegir tres palabras que favorecen las relaciones con los demás.
3°	Cooperación	-Relación que se establece con los demás. -Análisis de los factores que favorecen la comunicación con los demás. -Mensajes verbales y no verbales. -Cooperar y compartir con los demás.	1 hora. Aproximadamente	Ordenador, proyector o pizarra, cartulinas, lápices y folio de actividad.	-Continuación de la actividad anterior: una vez el alumnado haya elegido las tres palabras que favorecen las relaciones con los demás, han de crear una frase en la que aparezcan las tres palabras que han elegido. -Actividad en grupo: deberán unir 9 puntos con cuatro líneas rectas de trazo continuo.
4°	Collage.	-Cooperar y compartir.	1 hora. Aproximadamente	Cartulinas,	Después de que cada grupo haya creado la frase con las palabras que

		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Relación que se establece con los demás.</li> <li>-Mensajes no verbales.</li> <li>-Análisis de los factores que favorecen la comunicación con los demás.</li> </ul>		Pegamentos, tijeras y revistas.	han seleccionado, deberán crear una especie de collage con revistas recreando la frase que han elaborado. Pero han de trabajar en silencio y con la tensión del control del tiempo, ya que entre los grupos deberán compartir las revistas. El grupo que trabaje en silencio y consiga crear el cómic será el ganador. Una vez finalizada la actividad todos los grupos deben enseñar su collage.
5°	Valor de la amistad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocimiento de la amistad.</li> <li>-Cooperar y compartir.</li> </ul>	1 hora. Aproximadamente.	Ordenador, un proyector, cartulinas, lápices...	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Película: El valor de los amigos.</li> <li>-Dibujar una flor.</li> </ul>
6°	Mediación	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocimiento de los demás.</li> <li>-Cooperar y compartir.</li> <li>-Conocimiento para auto regularse.</li> </ul>	1 hora. Aproximadamente	Ordenador y proyector.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Vídeo de un corto: El puente y la mediación.</li> <li>-Actividad en grupo: deberán elegir un personaje del corto donde tendrán que debatir sobre la actitud del personaje que han seleccionado. Finalmente se debatirá en voz alta con la clase.</li> </ul>
7°	Juego de mudos	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Relación que se establece con los demás.</li> <li>-Mensajes no verbales.</li> <li>-Cooperar y compartir con los demás.</li> </ul>	1 hora. Aproximadamente	Cartulinas con diferentes formas de cuadrados y sobres grandes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Juego de mudos: en grupos de 5 miembros deberán colocarse en mesas separadas de manera que no puedan molestar ni influenciarse mutuamente. Se les repartirá un sobre a cada miembro del grupo y a la señal del maestro, los jugadores abren el sobre con sus piezas. Los grupos deben reconstruir los 5 cuadrados con las piezas que disponen. La actividad termina cuando cada miembro del grupo</li> </ul>

					construya un cuadrado, para ello no deberán hablar ni tratar de entenderse por señas.
8°	Rumores.	-Análisis de los factores que favorecen la comunicación con los demás. -Relación que se establece con los demás. -Mensajes no verbales y verbales. -Cooperar y compartir con los demás.	1 hora. Aproximadamente	No necesario.	-Los rumores: el maestro/a le contará una historia a un alumno/a en secreto. El resto del alumnado sale del aula para no escuchar la historia, una vez que el compañero/a sabe la historia, el resto del alumnado deberá entrar uno por uno al aula para que el compañero/a le cuenta la historia, y así sucesivamente hasta que la historia le llegue al último alumno/a. Finalmente el último alumno/a debe contar la historia para comprobar si le ha llegado bien y si han establecido una comunicación entre todos los compañeros/as.
9°	Valores.	-Conocimiento para auto regularse.	1 hora. Aproximadamente	Ordenador, proyector y videos.	Video de dos cortos: Belleza en las nubes. Convivencia. Actividad en grupo: El alumnado deberá debatir, opinar y comparar sobre los cortos que se les han expuesto.

**Para la etapa de 10 a 12 años:**

*Objetivo general:*

- Mejora la competencia social en los chicos y chicas.

*Objetivos específicos:*

- Conocer los conceptos previos.
- Reconocer las acciones cotidianas que hacemos para relacionarnos con los demás.
- Analizar aspectos que favorecen o dificultan las buenas relaciones.
- Valorar los aspectos positivos que favorecen las relaciones.

- Aprender a escuchar, mirar, debatir y expresar.
- Participación en las actividades organizadas.
- Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo.
- Favorecer la comunicación con el grupo.
- Favorecer el conocimiento con los demás.

SESIÓN	TÍTULO	CONTENIDOS	TEMPO	MATERIAL	ACTIVIDAD
1º	Habilidades	-Introducción al tema y conceptos previos. -Relación que se establece con los demás. -Análisis de los factores que favorecen la comunicación con los demás. -Cooperar y compartir con los demás.	1 hora. Aproximadamente	Ordenador, proyector o pizarra cartulinas y lápices.	-El educador/a hará una pequeña introducción del tema explicando y preguntando al grupo, ¿dónde nos relacionamos con los demás? Después en la pizarra o en el proyector se divide en tres partes: 1º conceptos, 2º positivos y 3º negativos. Se plantea al alumnado decir acciones que se hacen en la vida diaria cuando se relacionan con los demás, en casa, colegio... y se irán anotando en la pizarra donde tendrán que separarlas en la parte positiva o negativa. A continuación en pequeños grupos deberán elegir tres palabras que favorecen las relaciones con los demás.
2º	Cooperación	-Relación que se establece con los demás. -Análisis de los factores que favorecen la comunicación con los demás. -Mensajes verbales y no verbales. -Cooperar y compartir con los demás.	1 hora. Aproximadamente	Ordenador, proyector o pizarra, cartulinas, lápices y folio de actividad.	-Continuación de la actividad anterior: una vez el alumnado haya elegido las tres palabras que favorecen las relaciones con los demás, han de crear una frase en la que aparezcan las tres palabras que han elegido. -Actividad en grupo: deberán unir 9 puntos con cuatro líneas rectas de trazo continuo.
3º	Collage.	-Cooperar y compartir.	1 hora. Aproximadamente	Cartulinas,	Después de que cada grupo haya creado la frase con las palabras que

		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Relación que se establece con los demás.</li> <li>-Mensajes no verbales.</li> <li>-Análisis de los factores que favorecen la comunicación con los demás.</li> </ul>		Pegamentos, tijeras y revistas.	han seleccionado, deberán crear una especie de collage con revistas recreando la frase que han elaborado. Pero han de trabajar en silencio y con la tensión del control del tiempo, ya que entre los grupos deberán compartir las revistas. El grupo que trabaje en silencio y consiga crear el cómic será el ganador. Una vez finalizada la actividad todos los grupos deben enseñar su collage.
4°	Mediación	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocimiento de los demás.</li> <li>-Cooperar y compartir.</li> <li>-Conocimiento para auto regularse.</li> </ul>	1 hora. Aproximadamente	Ordenador y proyector.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Vídeo de un corto: El puente y la mediación.</li> <li>-Actividad en grupo: deberán elegir un personaje del corto donde tendrán que debatir sobre la actitud del personaje que han seleccionado. Finalmente se debatirá en voz alta con la clase.</li> </ul>
5°	Juego de mudos	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Relación que se establece con los demás.</li> <li>-Mensajes no verbales.</li> <li>-Cooperar y compartir con los demás.</li> </ul>	1 hora. Aproximadamente	Cartulinas con diferentes formas de cuadrados y sobres grandes.	-Juego de mudos: en grupos de 5 miembros deberán colocarse en mesas separadas de manera que no puedan molestar ni influenciarse mutuamente. Se les repartirá un sobre a cada miembro del grupo y a la señal del maestro, los jugadores abren el sobre con sus piezas. Los grupos deben reconstruir los 5 cuadrados con las piezas que disponen. La actividad termina cuando cada miembro del grupo construya un cuadrado, para ello no deberán hablar ni tratar de entenderse por señas.

6°	Rumores.	-Análisis de los factores que favorecen la comunicación con los demás. -Relación que se establece con los demás. -Mensajes no verbales y verbales. -Cooperar y compartir con los demás.	1 hora. Aproximadamente	No necesario.	-Los rumores: el maestro/a le contará una historia a un alumno/a en secreto. El resto del alumnado sale del aula para no escuchar la historia, una vez que el compañero/a sabe la historia, el resto del alumnado deberá entrar uno por uno al aula para que el compañero/a le cuenta la historia, y así sucesivamente hasta que la historia le llegue al último alumno/a. Finalmente el último alumno/a debe contar la historia para comprobar si le ha llegado bien y si han establecido una comunicación entre todos los compañeros/as.
7°	Valores.	-Conocimiento para auto regularse.	1 hora. Aproximadamente	Ordenador, proyector y videos.	Video de dos cortos: Belleza en las nubes. Convivencia. Actividad en grupo: El alumnado deberá debatir, opinar y comparar sobre los cortos que se les han expuesto.

Las sesiones serán de lunes a jueves de una hora y media aproximadamente, dependiendo del taller que se imparta y de las respuestas que los niños y niñas vayan mostrando.

Los viernes y los sábados las sesiones estarán dedicadas al tiempo y juego libre, es decir, los viernes por edades tendrán sesiones de juego libre. Y los sábados, niños y niñas con edades de 3 a 12 años, de forma grupal, tendrán juego libre, donde podrán estar distribuidos por toda la ludoteca compartiendo y jugando de forma grupal o individual sin indicaciones de un profesional.

Por un lado, el seguimiento de cada acción será mediante la observación, la interacción y la participación, y, a su vez se le preguntarán a los niños y niñas uno por uno lo que les ha aportado el taller y lo aprendido durante las sesiones. Conforme a la aportación de los



chicos y chicas se comprobaría la evolución de estos para así poder mejorar los errores y llevar a cabo un nuevo taller. Por otro lado, la temporalización de cada una de las acciones, en este caso, los talleres, sería de dos en dos meses, dependiendo de la evolución de cada niño/a. A su vez, se ha de tener en cuenta los meses de navidad, carnavales, día de canarias... donde en esas semanas se trabajará mediante manualidades y actividades sobre dichos temas.

También la Ludoteca pedagógica “Milou” contará con sesiones para las familias donde se ha de tener en cuenta que debe abundar la cooperación y la coordinación para conocer los intereses y necesidades de las familias, por ello se llevará a cabo la sesión que se desarrolla a continuación:

### **Objetivos generales:**

- Conseguir un compromiso real de las familias con la educación de sus hijos.
- Favorecer e impulsar relaciones de colaboración y cooperación entre las familias y los profesionales.
- Promover la participación efectiva de las familias en los planes de acción que plantea la ludoteca proporcionando a los niños y niñas una educación y formación de calidad.
- Favorecer el desarrollo de estrategias que permitan a las familias transmitir a sus hijos e hijas el sentimiento de pertenencia a una comunidad educativa y social dentro de un marco de convivencia.

### **Contenidos:**

- La asistencia de las familias a la ludoteca para informarse de lo que se pretende llevar a cabo a nivel educativo con sus hijos e hijas a través de talleres.
- Capacidad de ayuda por parte de las familias para la mejora educativa del hijo/a.
- La participación activa de las familias para que se puedan llevar a cabo actividades de mejora en la calidad educativa de la misma.
- La integración por parte de las familias del mecanismo de mediación en la convivencia diaria.
- La comunicación como herramienta necesaria por parte de todos los agentes

implicados en el proceso educativo, para mejorar las relaciones.

- El conocimiento tanto de las familias como del profesorado, de que el proceso educativo por el que pasa el niño/a es importante para ambos.

### MODELO DE REUNIÓN

<i>TIEMPO</i>	<i>ACTIVIDAD</i>	<i>CONTENIDO</i>	<i>RESPONSABLE</i>
10 min	Bienvenida y presentación.	Acoger y dar la bienvenida a los asistentes: se trata de crear un clima agradable y calido con los Padres y Madres asistentes, Una vez los Familiares estén dentro del aula, se les comunicará lo que se desea hacer y lograr en con estas reuniones.	Profesional de la educación. (Pedagogo/a, educador/a)
15 min	Trabajo en grupo	Los Padres y Madres se han de colocar de pie y en círculo para trabajar una actividad de presentación, para crear un buen ambiente y establecer una comunicación más cercana.	Profesional de la educación. (Pedagogo/a, educador/a)
5 min	Conclusiones	Después de escuchar las opiniones de los padres y madres, se ha decir una breve conclusión o un breve resumen de lo que se comentó en la actividad.	Profesional de la educación. (Pedagogo/a, educador/a)
10 min	Puesta en común	Cada padre o madre e incluso ambos, han de escribir en un posit un	Profesional de la educación.

		tema o los que les preocupa de sus hijos/as y que les gustaría que en las próximas reuniones de padres y madres se trataran entre todos.	(Pedagogo/a, educador/a)
10 min	Tema	Se les comentara a las familias de forma general el avance que presenta cada uno de sus hijos/as desde el comienzo en la ludoteca hasta la fecha.	Profesional de la educación. (Pedagogo/a, educador/a), y/o padres y madres según se considere.
5 min	Compromisos y evaluación de la sesión.	Conseguir llegar a algún compromiso sobre lo que se llevó a cabo en la reunión y, finalmente, un empleo de alguna técnica para la evaluación de la reunión.	Profesional de la educación. (Pedagogo/a, educador/a), y/o padres y madres según se considere.
5 min	Tentempié	Café o refresco y bizcochón	Profesional de la educación. (Pedagogo/a, educador/a)
60 min	Tiempo TOTAL		

Estas reuniones se llevarán a cabo los primeros martes de cada mes en el horario de atención a las familias y docentes, de 09:00 a 12:00 y de 20:30 a 21:00, dependiendo de la disponibilidad de las familias y docentes se les ofrecen dos horarios para mayor asistencia. Además este horario esta siempre disponible a lo largo de cada semana para obtener una buena comunicación con las familias y a los docentes.

## 7. PROPUESTA DE EVALUACIÓN.

Para la propuesta de evaluación cabe destacar que hace referencia a los niños y niñas que intervienen en la Ludoteca pedagógica. Para ello, se cuenta con una serie de criterios e indicadores, unos instrumentos de recogida de información y los agentes que intervienen.

En las siguientes tablas se expone de forma concreta:

<b>Criterios</b>	<b>Indicadores</b>
<i>Trasferencia de lo aprendido</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra niveles de desarrollo en habilidades cognitivas, comunicacionales y de interacción social.</li> <li>- Muestra motivación y compromiso personal con la transferencia de lo aprendido, y hacerlo de manera creativa.</li> <li>- Muestra que tienen habilidad para aplicar lo aprendido en un contexto a nuevos contextos.</li> <li>- Muestra que posee un saber hacer reflexivo al enfrentar nuevas situaciones de manera cada vez más autónoma.</li> <li>- Comunica con facilidad los resultados de su proceso.</li> </ul>
<i>Aprendizaje en equipo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Establece relaciones positivas con otros participantes de la acción colaborativa.</li> <li>- Muestra disposición a trabajar junto a otras personas para la consecución de un bien común.</li> <li>- Busca el entendimiento entre varios individuos para el desarrollo de una actividad.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra disposición a hacer partícipe a otras personas de actividades que ya están en curso.</li> <li>- Garantizan la interdependencia entre los componentes del grupo para el logro de una correlación positiva.</li> <li>- Favorece el diálogo en torno a procesos cognitivos.</li> <li>- Muestra deseos de transferir lo que se aprende en grupo al aprendizaje individual.</li> <li>- Muestra que interioriza modos de resolver problemas aprendiendo de los demás.</li> </ul>
<i>Autonomía personal</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actúa independientemente.</li> <li>- Considera la opinión de los demás.</li> <li>- Muestra confianza en sí mismo.</li> <li>- Trabaja de forma independiente, demostrando capacidad para juzgar y analizar.</li> <li>- Eleva los niveles de saber aprender y saber reflexionar, auto controlando sus procesos de aprendizaje en función de ir logrando madurez intelectual y personal.</li> </ul>
<i>Participación.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propone ideas para contribuir a la solución de problemas.</li> <li>- Cooperación en la realización de trabajos.</li> </ul>

	- Es activo/a y se involucra.
--	-------------------------------

<b>Instrumentos</b>	<b>Agentes que intervienen</b>
Instrumentos de observación: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de observación.</li> <li>- Pruebas objetivas.</li> <li>- Técnicas de grupo.</li> </ul>	Profesionales de la educación (pedagogo/a, educador/a).  Niño/a de edades comprendidas de 3 a 12 años.

## 8. PRESUPUESTO.

El presupuesto de las inversiones en el local de esta ludoteca establece una dimensión de unos 200 m<sup>2</sup>, ya que, en principio, se debe contar con local amplio para que los niños y niñas puedan llevar a cabo los juegos y actividades de forma adecuada. El local deberá estar dividido en las siguientes partes: **Recepción y despacho:** Es imprescindible que haya una recepción que dé la bienvenida e informe a los clientes. **Sala de juegos/ aulas:** Que estará debidamente habilitada y equipada. **Aseos:** Es recomendable que el suelo sea de material antideslizante y de fácil limpieza.

Para el acondicionamiento del local habrá que realizar una serie de obras que dependerán del estado en el cuál se encuentre el mismo. De este modo, también supondrán un coste a la hora de iniciar la actividad, la licencia de obra, la obra y los costes del proyecto.

El conjunto de estos conceptos puede rondar los 27.840,00 € (IVA incluido), aunque esta cifra varía mucho en función del estado en el que se encuentre el local.

**La inversión inicial necesaria para llevar a cabo este proyecto se resume en la siguiente tabla:**

<b>Conceptos</b>	<b>Año 1</b>
<b>Costo de producción</b>	<b>Presupuesto asignado</b>
Mano de obra directa	27.840,00€
<b>Costo de fabricación</b>	
Mobiliario	4.200,00€
Equipo informático	1.650,00€

Equipamiento	9.280,00€
Gastos de establecimiento	1.550,00€
Materiales de consumo	3.480,00€
Gastos de constitución y puesta en marcha	1.798,00€
<b>Gastos de operación</b>	
Sueldo del personal	Según el convenio
Publicidad	540,00€
<b>Total</b>	<b>50.338,00€</b>

**PLAN DE FINANCIACION:** Para financiar este negocio existen varias opciones:

**Fuentes Propias.** Es aquella financiación que proviene de los recursos propios del emprendedor/es: dinero, bienes en especie, etc.

**Fuentes Ajenas.** Cualquier tipo de financiación que provenga de terceros ajenos a la empresa: financiación bancaria (a través de créditos, préstamos y descuentos), financiación de otro tipo de empresas, sociedades de garantía recíproca y entidades de capital riesgo, etc.

**Apoyo a la inversión.** Ayudas y subvenciones generalmente provenientes de instituciones y Administraciones Públicas. Son recursos que obtiene la empresa de organizaciones de carácter generalmente público. Suelen consistir en préstamos a un tipo de interés más barato que el del mercado y ayudas a fondo perdido para fomentar la creación de empresas.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ayuntamiento de Arona. (2016). Estadística: Datos demográficos. Recuperado de <http://www.arona.org>.
- Afamour. (2001). Asociación Española de fábricas de mobiliario urbano y parques infantiles. Normativas. Recuperado de <http://www.afamour.com>.
- Freinet, C. (1972), *Las invariantes pedagógicas*.
- Moreno, J.J. (2011-2012). “Manual de Estudio Teoría de la Educación”. Universidad de La Laguna.
- Ventura, L. (2012). Universidad Veracruzana-México. Catedrática en Educación Física. Recogido en: <http://pedagogiafefuv.blogspot.com.es/2012/01/principales-autores-y-sus-teorias.html>
- Empresa e iniciativa emprendedora. Recuperado de: <http://www.empresaeiniciativaemprendedora.com>
- Vega, A. (2016). *Relación Familia y escuela*. Universidad de La Laguna. Recuperado del campus virtual de la ULL.