

Actividades y Programas en Ludotecas

Actividades

- Asamblea inicial: presentaciones de niños/as y monitoras, recordatorio de normas, información del sistema de refuerzos, horarios, presentación de actividades, juegos...
- Juego libre por los diferentes espacios de las ludotecas:
 - Espacio de juegos de construcción y psicomotricidad.
 - Espacio de juegos de imitación a la vida (tienda, en algunas de ellas una peluquería y una casa diseñada y adaptada a la estatura de los menores).
 - Espacio de juego sociodramático.
 - Espacio de juegos de mesa
 - Propuesta de actividades diversas
- Taller de juguetes y manualidades:
 - Realización de manualidades relacionadas con las campañas, estación en la que nos encontremos, o demandadas por los menores
- Juegos tecnológicos: Play Station III y Wii:
 - Juegos con estos recursos tecnológicos. Organización de turnos. Establecimiento de normas.
- Asamblea final:
 - Resolución de conflictos, valoración de conductas, aplicación del sistema de refuerzos, recordatorio de horarios y actividades próximas.
- Juego final de grupo dirigido:
 - Organización y dinamización.

De manera puntual se realizan excursiones familiares, visitas culturales, gymkhanas, jornadas lúdicas y actividades diversas... relacionadas con las temáticas, efemérides y campañas que estemos desarrollando tales como:

- Consumo responsable
- Carnaval
- Coeducación
- Interculturalidad: Día internacional de la eliminación de la discriminación racial, día internacional del pueblo gitano
- Igualdad de oportunidades
- Animación a la lectura
- Día Internacional de la Familia
- Día Internacional del Juego
- Día Mundial del Medio Ambiente
- Día Mundial sin Tabaco
- Día sin alcohol
- Campaña contra el absentismo escolar “Todos los días al cole”
- Jugando con las tradiciones (Fiestas del otoño y Halloween)
- Día Internacional de los derechos de los niños y niñas
- Día Internacional de las personas con discapacidad.
- Campaña de Ludotecas, Juegos y Juguetes
- Etc.

Programas:

- Ludoteca y Barrio

Hacen posible que el barrio recupere la conciencia ciudadana y que sus vecinos se sientan más integrados. Se trata de hacer una conexión afectiva de las personas con su medio. Esto favorece sin duda el índice e interés en la participación ciudadana. Las ludotecas dan vida, dinamizan esta zona que carece de otros recursos sociales, y favorecen también la animación infantil global de la zona, su dinamización cultural y la creación de mecanismos para la implicación de los adultos en el juego. Se trabaja con su entorno más inmediato: familias, jóvenes, adultos y mayores, pues éstas son el vínculo de unión y de formación de ese tejido social más primitivo como son los barrios.

- Ludoteca y Escuela

Tiene como destinatarios todos los centros educativos del municipio para hacerlos partícipes de la necesidad y de las ventajas de colaboración entre las dos instituciones, promoviendo a su vez una relación estable entre la educación formal y la educación no formal. Es importante destacar la ayuda que puede aportar la ludoteca para tratar los distintos temas transversales del currículo escolar como educación para la paz, educación para la salud, educación para el consumo, etc. Actualmente, se desarrollan dos proyectos:

- Visitas escolares “Conocemos la ludoteca”: se realizan desde el año 2000, consiste en hacer visitas de conocimiento a la Ludoteca “Marsalá”, es decir, que la clase acude a probar en la práctica los juguetes, el espacio y el funcionamiento de este servicio en horario escolar. Esta visita pretende darles una visión de cómo es un día normal en la ludoteca. Es un servicio muy demandado por los colegios, y está valorado por el profesorado como una de las actividades más atractivas para los menores del municipio. Este año se han atendido en las visitas escolares a 550 niños/as entre los meses de Enero a Mayo.
- “Aprender Jugando”: se desarrolla dentro de la Campaña contra el absentismo escolar “Todos los días al cole”. Se propone principalmente a los grupos del tercer ciclo de primaria. Dicho proyecto tiene como fin prevenir el absentismo escolar motivando a los menores a asistir a los centros educativos con deseos de aprender. Se dirige principalmente a los centros educativos de las zonas con más índice de absentismo o de aquellas zonas con más riesgo de exclusión social.
- Ludoteca y Sociedad: desarrolla diferentes actuaciones y jornadas lúdicas tales como:
 - Participa en la investigación de juguetes de AIJU (Instituto Tecnológico del Juguete).

- Ofrece asesoramiento acerca de las Ludotecas, los juegos y los juguetes a todos los entes, asociaciones, instituciones,... que lo solicitan (AMPAS, profesionales, estudiantes de ciclos formativos, etc.)
- Organiza desde el año 1999 hasta el 2006, las Jornadas sobre Ludotecas, Juegos y Juguetes dirigidas a estudiantes y profesionales de la intervención socioeducativa.
- Para hacer partícipe al resto de la población motrileña de la necesidad e importancia que tienen las actividades lúdicas en todas las edades y en especial para los menores, se desarrollan jornadas lúdicas en calles y plazas del centro de Motril con motivo de alguna campaña en especial como pueden ser: Campaña contra el absentismo escolar “Todos los días al cole”, Día Internacional de los Derechos de los niños y niñas, Campaña de Ludotecas, juegos y juguetes, Día Internacional del Juego, Día Internacional de la Familia, etc.