



LU DOT ECAS COM UN A LES

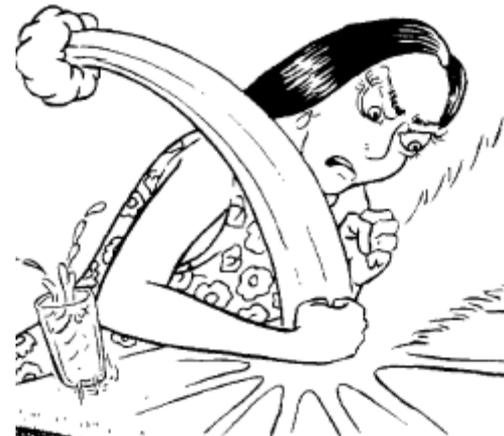
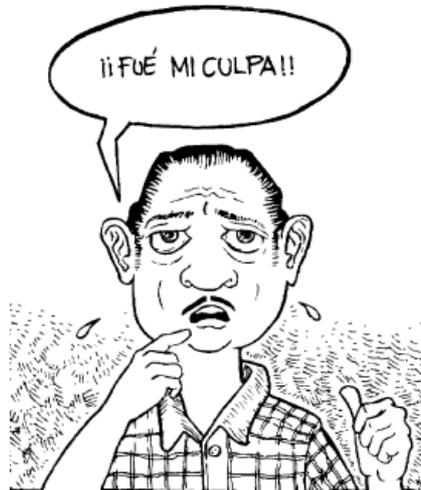
en el sur los niños y niñas ... crecen jugando

La Comunidad ante un desastre

- Una situación de desastre puede generar en las personas y en sus autoridades una crisis.
- La crisis puede:
 - Afectar profundamente y afectar nuestra vida; o
 - Puede enseñarnos una solución que antes no la veíamos.



Consecuencias en la salud mental



¿Qué es una Ludoteca?

- Es el espacio en el que se busca favorecer el JUEGO, entendiendo a éste como el canal natural de expresión de los niños y niñas; así como su canal natural de aprendizaje.
- Asimismo, la Ludoteca favorece el desarrollo de capacidades, potencialidades, valores y actitudes.
- La actividad lúdica más habitual de la ludoteca es el juego espontáneo y libre, un juego favorecido por los recursos y por el propio espacio. Por ello la Ludoteca debe ofrecer recursos lúdicos, suficientes y variados.
- Busca ocupar el tiempo libre y hacer uso productivo del tiempo de ocio.



Importancia de la Ludoteca en una situación de emergencia

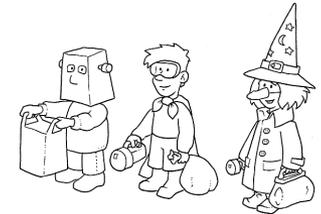
- Promueve la expresión de emociones saludables vs emociones no saludables (baja tolerancia a la frustración, visión catastrófica, demandas, culpa, ira). Recuperación emocional.
- Promueve la interacción, encuentro entre pares y de grupos intergeneracionales.
- Facilita la expresión de otras emociones distintas al sufrimiento.
- Convertirse en un espacio de desarrollo de capacidades y actitudes.
- Fortalece los recursos o soportes emocionales con los que cuenta la persona.
- Se convierte en un espacio de aprendizaje.

¿Con qué enfoque se trabajó?

ESAR es un sistema de organización y clasificación de los juegos, que permite disponerlos de acuerdo a las posibilidades y preferencias de los niños-as, teniendo en cuenta las características de su estado de desarrollo, basado en los planteamientos hechos por Jean Piaget

¿Qué busca cada una de estos sectores?

- **Ejercicios:** Sector que busca obtener efectos sensoriales interesantes y por el placer de manipular y de moverse, como juguetes sonoros y visuales, juguetes de manipulación, etc.
- **Simbólico:** sector que busca la representación de la vida a través de juegos de roles ficticios donde la imitación ocupa un lugar preponderante. El niño se familiariza con el mundo de los adultos en dimensiones reducidas.
- **Armar:** Sector que busca en los niños desarrollar la capacidades que permiten construir, ensamblar y reproducir la realidad tal como el niño la concibe haciendo uso de elementos simples, sólidos, variados y atractivos, rompecabezas, juegos de mosaicos, etc.
- **Reglas:** Este sector busca en el niño el cumplimiento de reglas simples que le dan acceso a juegos más colectivos. Luego, el interés se orienta hacia los juegos de reglas más complejas, integrando todas las competencias cognitivas y sociales acumuladas. Implica en los niños y niñas mayor formalización y abstracción del pensamiento



Materiales básicos por Sector

- Ejercicios: Colchonetas, Trompos, yo-yo, carro de arrastre, patín, triciclo, pelotas, sogas, liga para saltar, etc
- Simbólico: carritos, muñecas, juegos de médico, naves espaciales, set de cocina, títeres, set de herramientas, soldaditos, disfraces, etc.
- Armar: rompecabezas, ensamblaje, mecanos, puzzles, maquetas, lego, tangram, bloques de madera, etc.
- Reglas: juego de preguntas y respuestas, juegos para ordenar y clasificar, ajedrez, damas, yaxes, yenga, dominó, twister, bingo, sudoku, juego de michi, etc.

Etapas para la implementación de ludotecas

- Identificación de las zonas (coordinación con la UGEL y el gobierno local)
- Sensibilización de la comunidad
- Identificación de potenciales ludotecarios/as
- Convocatoria y capacitación de los potenciales ludotecarios/as
- Evaluación y selección de ludotecarios/as
- Implementación y funcionamiento de las ludotecas
- Acciones conducentes a la sostenibilidad