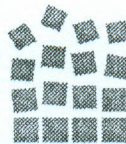


UNC

Universidad
Nacional
de Córdoba



1613 - 2013

400
AÑOS



FO

Facultad de
Odontología

VISTO:

El expte. 47158/2012, por el cual la Lic. Irma Moncunill eleva un proyecto pedagógico de Extensión que propone la integración de una Ludoteca Especializada en Salud en la Biblioteca de la Facultad; y

CONSIDERANDO:

Los despachos de las Comisiones de Extensión Universitaria, de Enseñanza y de Presupuesto, Biblioteca y Edificio;

Por ello,

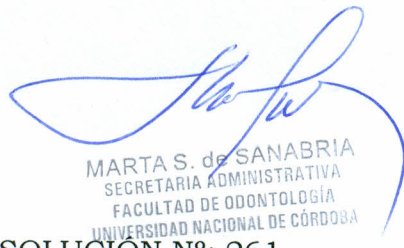
EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ODONTOLOGÍA

RESUELVE:

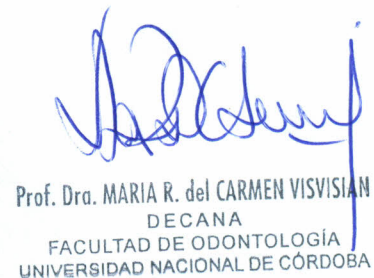
ARTICULO 1º: Disponer la integración de una Ludoteca Especializada en Salud en la Biblioteca de la Facultad de Odontología, de acuerdo a las especificaciones que se detallan en el anexo de la presente.

ARTICULO 2º: Tómese nota, comuníquese y archívese.

DADA EN LA SALA DE SESIONES A OCHO DÍAS DEL MES DE AGOSTO DEL AÑO DOS MIL TRECE.


MARTA S. de SANABRIA
SECRETARIA ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ODONTOLOGÍA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

RESOLUCIÓN Nº: 261


Prof. Dra. MARIA R. del CARMEN VISVISIAN
DECANA
FACULTAD DE ODONTOLOGÍA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

ANEXO Resolución nº 261/13 HCD

INTEGRACIÓN DE UNA LUDOTECA ESPECIALIZADA EN SALUD EN LA BIBLIOTECA DE LA FACULTAD DE ODONTOLOGÍA DE LA UNC

AUTORES: Lic. Irma Moncunill y Od Ariel Herrera, de la cátedra de Psicología Evolutiva, Departamento de Odontología Preventiva y Social; Bibl. Susana Clara López y Lic. Tamara Cortés, de la Biblioteca de la Facultad de Odontología.

FUNDAMENTACIÓN

La palabra ludoteca deriva del latín *ludus* (juego, juguete) y del griego *théke* (cofre, caja). Podemos decir que la ludoteca es al juguete lo que la biblioteca es al libro, como espacio especialmente preparado para actividades lúdicas con juegos clasificados, catalogados y ordenados, ofreciendo actividades diversas educativas y de entretenimiento. Es atendida por personas especializadas –docentes, ludotecarios-, quienes estimulan, orientan e informan sobre los juegos.

PROBLEMA

La ludoteca de la cátedra de Psicología Evolutiva viene funcionando con continuidad y demanda creciente desde hace 6 años, con la participación de docentes y ayudantes alumnos. La conforman juegos que anualmente presentan los alumnos como evaluación en un trabajo práctico integrador. Sus actuales usuarios, mayoritariamente alumnos que cursan Odontopediatría y Odontología Preventiva y Social, expresan que el servicio requiere mayor dinamismo en su funcionamiento, aunque al mismo tiempo evalúan positivamente que la institución cuente con herramientas para “*motivar a sus pacientes niños*”. Al solicitar los juguetes, demandan al docente/ludotecario asesoramiento sobre los juegos con contenidos relacionados con la salud, considerando la edad, el nivel de desarrollo y las dificultades y potencialidades de los destinatarios que los utilizarán.

Cada vez son más los usuarios que participan de voluntariados y de otras actividades de extensión.

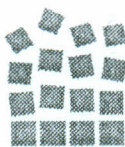
Los motivos más frecuentes de demanda expresados por los usuarios de la ludoteca pueden agruparse de la siguiente manera:

- a) el trabajo con niños en situaciones de psicoprofilaxis clínica y



UNC

Universidad
Nacional
de Córdoba



1613 - 2013

400
AÑOS



FO

Facultad de
Odontología

b) acciones de promoción de la salud con escolares.

La presente propuesta busca, además, dar respuesta a las dificultades para el almacenamiento y para el funcionamiento de la ludoteca en el espacio físico de la cátedra de Psicología a fin de evitar la interrupción de las actividades docentes y clínicas que allí se desarrollan.

PROPÓSITO

La propuesta responde al propósito de ampliar la actividad extensionista de la Facultad a otras instituciones que requieran el uso de la ludoteca como recurso pedagógico en proyectos de salud con niños.

OBJETIVOS

- Asegurar continuidad al proyecto insertándolo institucionalmente.
- Reubicar la ludoteca, integrándola en la Biblioteca de la Facultad.
- Diseñar un catálogo online para favorecer consultas eficaces y sencillas.
- Ampliar la accesibilidad a la ludoteca a usuarios intra e interinstitucionales.

FACTIBILIDAD

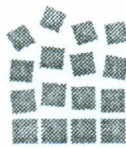
- El servicio resulta de utilidad para los alumnos que cursan Odontopediatría y Odontología Preventiva y Social. Los más de 400 préstamos que se realizaron entre los años 2010 y 2012 así lo ratifican.
- Se cuenta con personal interesado, sensibilizado y capacitado para la concreción del proyecto, tanto en la cátedra de Psicología Evolutiva como en la biblioteca de la Facultad.
- Se cuenta con un stock clasificado de diversos juegos destinados a la promoción de la salud y a al psicoprofilaxis en situación odontopediátrica.
- Se ha comprobado la creatividad y el entusiasmo con que los alumnos que cursan la asignatura confeccionan recursos lúdicos pertinentes, lo que contribuiría al recambio y al enriquecimiento del stock de juegos de la ludoteca.

METODOLOGÍA



UNC

Universidad
Nacional
de Córdoba



1613 - 2013

400
AÑOS



FO

Facultad de
Odontología

Para evaluar la factibilidad y proponer acciones conjuntas se realizaron reuniones de trabajo con docentes responsables de la cátedra de Psicología y con personal de la Biblioteca de la Facultad.

Las dos áreas interesadas, cátedra de Psicología Evolutiva y Biblioteca, acordaron los siguientes ejes de trabajo:

ACCIONES PREVISTAS

- Organizar el espacio físico y de almacenamiento de juegos, según el plano elaborado por el Arq. José Armas, que obra en expediente 47158/12.
- Organizar, clasificar y actualizar el stock de juegos elaborado por las cohortes de alumnos desde 2006.
- Elaborar un Inventario.
- Diseñar un manual explicativo del material lúdico, en formato papel y digitalizado.
- Reglamentar el préstamo y la devolución del material.
- Perfeccionar la ficha de evaluación de utilidad de los juegos, realizando el seguimiento de sus fortalezas y debilidades.
- Crear una base de datos de la ludoteca, en el sitio web de la biblioteca, con las fichas de los juegos, que incluyan fotos, reglas y objetivos del juego, nivel de desarrollo del destinatario, clasificación, número de identificación y otros datos que resultaren necesarios para la consulta online.
- Difundir dentro y fuera de la Facultad el servicio que ofrece la ludoteca.

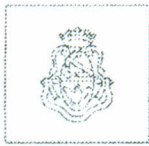
RECURSOS HUMANOS DISPONIBLES: delimitación de roles y funciones:
1-Coordinadores de la Articulación entre la cátedra de Psicología Evolutiva y el Área Biblioteca:

Prof. Titular: Lic. Irma Moncunill

Directora del Área : Lic. Susana López

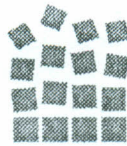
Serán sus funciones:

- Redactar el reglamento de la ludoteca.
- Formar ayudantes alumnos de la cátedra de Psicología para cumplir la función de ludotecarios.
- Gestionar la colaboración de personal de la biblioteca en el proyecto.
- Gestionar la participación de alumnos u otras personas de la institución que deseen colaborar voluntariamente en tareas de conservación y restauración de los juegos.



UNC

Universidad
Nacional
de Córdoba



1613 - 2013

400
AÑOS



FO

Facultad de
Odontología

- Supervisar el préstamo, la devolución del material y el asesoramiento al respecto.
- Elaborar informes anuales sobre fortalezas y debilidades del servicio a fin de planificar acciones para su optimización.

2-Coordinador responsable de la Ludoteca: Od. Ariel Herrera

Serán sus funciones:

- Diseñar las fichas de los juegos en formatos papel y digital.
- Ofrecer asesoramiento online y presencial para los préstamos de material.
- Colaborar en el análisis de encuestas evaluativas de los usuarios.
- Coordinar el grupo de docentes y de ayudantes alumnos de la cátedra de Psicología que tendrán a su cargo los préstamos, la recepción de devoluciones y el archivo del material. Eventualmente, en la primera etapa, la devolución del material podrá ser atendida por el personal de la Biblioteca, durante su horario de atención al público, cuando no se encuentren presentes los docentes de la Cátedra de Psicología destinados para ello.

El coordinador responsable cumplirá 4 horas semanales, teniendo en cuenta el horario de funcionamiento de la biblioteca.

PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN DE LOS DOCUMENTOS Y SU MANTENIMIENTO

1. Procesamiento

La descripción y la clasificación para el uso didáctico de las piezas lúdicas estarán a cargo de los docentes de la Cátedra de Psicología.

La incorporación de dicha información en el KOHA (sistema de gestión bibliográfica de uso común en las bibliotecas de las UNC) estará a cargo del personal de la Cátedra y su visibilidad y difusión en la web de la Biblioteca estarán a cargo de personal auxiliar de la Biblioteca (pasantes, voluntarios o similares).

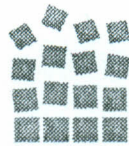
2. Mantenimiento

El mantenimiento de los objetos será realizado por voluntarios o similares, que podrán provenir tanto de la Facultad como de la Universidad Nacional de Córdoba, aun los inscriptos en el Programa Universitario para Adultos Mayores (PUAM). El personal de la Facultad en actividad podrá colaborar



UNC

Universidad
Nacional
de Córdoba



1613 - 2013

400
AÑOS



FO
Facultad de
Odontología

voluntariamente con la ludoteca fuera de su horario laboral y con la debida autorización del Director del Área en la que se desempeña.

ESPACIO, RECURSOS TECNOLÓGICOS, MOBILIARIO Y PATRIMONIO

Espacio: Se destina a la ludoteca un espacio, que será cerrado con paneles vidriados, ubicado en el ala izquierda de la planta alta de la Biblioteca. Metros disponibles: 6 x 3 (detalle en el expediente de marras).

El espacio ofrece buena visibilidad a la colección y accesibilidad a los interesados. Se debe prever, además, la posibilidad de su ampliación.

Recursos tecnológicos y mobiliario

- Estanterías de exposición, almacenamiento y clasificación del material.
- Escritorio y silla para el ludotecario.
- Equipo informático para el registro de stock, préstamos y devoluciones.
- Divisorio de paneles vidriados para el cierre del espacio destinado.

Patrimonio

Los objetos lúdicos serán provistos por la Cátedra de Psicología Evolutiva y pasarán a formar parte de la colección de la ludoteca, inventariados como bienes de la biblioteca.

IMPACTO ESPERADO

La Biblioteca se enriquecerá como unidad documental al incorporar a las colecciones bibliográficas nuevos formatos de nivel pedagógico. Es el ámbito pertinente para albergar una colección lúdica, con el valor agregado de haberse originado en una Cátedra de la Facultad como parte de su labor docente, y resultaría dinámica y de utilidad permanente, teniendo en cuenta el incremento constante de la demanda de los alumnos desde su creación, según la estadística llevada a cabo por la misma Cátedra.

Este proyecto pedagógico extensionista ampliaría su impacto más allá de los muros institucionales, beneficiando a otros usuarios de la comunidad (voluntariados, centros de salud, escuelas), interesados en la promoción y educación en salud.