



MENDOZA, 12 de diciembre de 2024.-

VISTO:

El **Expediente Nro. 38432/2024**, donde se tramita el proyecto denominado: **Ludoteca en la Biblioteca**, presentado por la Dirección de Biblioteca de esta Unidad Académica, y

CONSIDERANDO:

Que el proyecto tiene como objetivo principal la creación de un espacio lúdico dentro de la biblioteca, con el fin de promover la interacción social, el aprendizaje y el bienestar de los estudiantes.

Que esta propuesta busca posicionar dicho espacio como un centro de recursos y actividades, ampliando la oferta de servicios de la biblioteca para hacerlo más atractivo y dinámico

Que el desarrollo del proyecto está a cargo del agente Fabricio Gastón SAYAGO, quien cuenta con la colaboración de la Profesora Esp. Dora Ester AHUMADA y la agente Ana Silvia CHAMORRO

POR ELLO,

**LA DECANA DE LA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
RESUELVE:**

ARTÍCULO 1.- Aprobar el proyecto denominado: **Ludoteca en la Biblioteca**, presentado por la Dirección de Biblioteca, cuyo detalle se encuentra en el Anexo que forma parte integrante de la presente resolución.

ARTÍCULO 2.- Comunicar, notificar e insertar en el Libro de Resoluciones.

LG

JLV

AL



-ANEXO-

Denominación del Proyecto: Ludoteca en la Biblioteca.

Responsable: Fabricio Gastón SAYAGO.

Colaboradores: Profesora Esp. Dora Ester AHUMADA y Ana Silvia CHAMORRO

Tipo de Proyecto: Programas y proyectos especiales: Proyecto de extensión bibliotecaria

Unidad Ejecutora: Facultad de Educación. Secretaría Académica. Biblioteca.

Área temática: Educación, ocio, interacción social.

1.- Justificación del proyecto:

La biblioteca de la Facultad de Educación, aunque es un espacio de estudio y consulta, entendemos que puede enriquecerse al ofrecer servicios complementarios que fomenten la interacción social y el aprendizaje a través de actividades lúdicas.

La creación de una ludoteca permitirá a los estudiantes relajarse, socializar y desarrollar habilidades cognitivas y óptimas para el trabajo en equipo, complementando así su formación académica, por ejemplo:

-Desarrollo de habilidades sociales: los juegos de mesa pueden fomentar habilidades como el liderazgo, la tolerancia a la frustración, la adaptabilidad, y la negociación, competencias altamente valoradas en el mundo laboral.

-Preparación para equipos de trabajo: la universidad es un entorno colaborativo, y los juegos de mesa ofrecen un espacio seguro para practicar el trabajo en equipo y la resolución de conflictos de manera lúdica.

-Lugar de esparcimiento: la ludoteca puede servir como un espacio de descanso para desconectar de lo académico y para explorar intereses y pasatiempos más allá del aula. Además, ayuda al estudiante a combatir el estrés y mejorar el bienestar emocional en un entorno relajado.

-Fortalecimiento de la comunidad universitaria: la ludoteca puede convertirse en un punto de encuentro para estudiantes de diferentes carreras y años, fomentando el sentido de pertenencia a la comunidad universitaria a través del fomento de una actividad enriquecedora y que aliente al desafío creativo.

LG

JLV

AL

2.- Objetivos y metas del proyecto:

- **Objetivo general:** Crear un espacio lúdico dentro de la biblioteca para promover la interacción social, el aprendizaje y el bienestar de los estudiantes.
- **Objetivos específicos:**
 - Aprovechar la infraestructura que la biblioteca presenta a fin de potenciar otros usos de la misma.
 - Promoción de la biblioteca como centro de recursos y actividades ampliando la oferta de servicios de la biblioteca, haciéndola más atractiva y dinámica.
- **Metas específicas a corto y mediano plazo.**
 - Adquirir una colección inicial de 15 juegos de mesa variados. Priorizar juegos que promuevan la interacción social, la resolución de problemas y la diversión.
 - Establecer un horario de funcionamiento de la ludoteca, dentro del horario de atención de la biblioteca de lunes a viernes de 09:00 a 19:00 hs.
 - Promocionar la ludoteca entre los estudiantes.
 - Organizar un acto de inauguración para dar a conocer la ludoteca a la comunidad universitaria a través de un evento que incluye demostraciones de juegos y actividades lúdicas.
 - Evaluar la satisfacción de los usuarios y el impacto de la ludoteca en la comunidad universitaria.

3.- Cronograma de actividades:

Mes	Actividades principales
Mayo	Puesta en marcha: Apertura de la ludoteca. Organización del espacio y de los juegos. Promoción: Difusión en redes sociales y cartelera.
Mayo-Junio	Funcionamiento regular: Juegos de mesa disponibles durante el horario de la biblioteca. Actividades complementarias: Talleres de introducción a juegos de mesa. Primer torneo: Organizar un torneo de un juego popular para promocionar el servicio.
Agosto - Septiembre	Funcionamiento regular: Juegos de mesa disponibles.
Octubre	Segundo torneo: Organizar un torneo de un juego diferente.
Noviembre- Diciembre	Funcionamiento regular: Juegos de mesa disponibles. Evaluación anual: Analizar los datos recopilados durante el año y realizar ajustes para el próximo.
Anualmente, a partir del año 2026	Evaluación: Recopilación de datos sobre uso, satisfacción y sugerencias. Mantenimiento: Revisar el estado de los juegos y realizar reparaciones si es necesario.

LG

JLV

AL



4.- Evaluación:

- **Indicadores:**
 - Número de usuarios que usan la ludoteca.
 - Frecuencia de uso del material lúdico.
 - Satisfacción de los usuarios (encuestas).
 - Impacto en el clima social de la biblioteca.
- **Riesgos:**
 - Baja demanda por parte de los estudiantes.
 - Deterioro de los juegos.
 - Conflictos por el uso de los juegos.

5.- Presupuesto y financiamiento:

- **Presupuesto:** se incluirán 2 presupuestos que se detallan al final de este proyecto, presupuestos para que sean evaluados por quien corresponda.
- **Financiamiento:** se pedirán presupuestos en lugares referentes y proveedores del material a utilizar y se elevará la propuesta a fin de que se analice la viabilidad del mismo de acuerdo a los fondos que la Institución determine.

6.- Resumen técnico:

Este proyecto propone la creación de un espacio lúdico dentro de la biblioteca de la facultad, con el objetivo de fomentar la interacción social, el aprendizaje y el bienestar de los estudiantes a través de juegos de mesa.

Consideraciones adicionales:

- **Selección de juegos:** Priorizar juegos que fomenten la interacción, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- **Espacio físico:** Adaptar un espacio de la biblioteca para la ludoteca, asegurándose de que sea cómodo y accesible.
- **Normas de uso:** Establecer un reglamento para el uso de los juegos y el mantenimiento del espacio.
- **Promoción:** Utilizar diversos canales de comunicación para dar a conocer la ludoteca (redes sociales, cartelería, eventos).
- **Evaluación continua:** Realizar encuestas y observaciones periódicas para evaluar el impacto de la ludoteca y realizar ajustes si es necesario.

LG

JLV

AL

7.- Recursos.

A continuación, se detalla el valor de cada juego de mesa, a partir de los presupuestos solicitados en



los diferentes comercios.

Multijuegos (Local ubicado en Gdor. Ricardo Videla n°1657 - San José)

Elementos	Cantidad	Características	Precio unitario	Precio Total
Uno flip	2	Juego de cartas útil para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas	\$4.500	\$9000
Cobras de Shanghai	2	juego de mesa de destreza y coordinación	\$13.476,40	\$26.952,80
Epidemia	2	Juego de cartas de estrategia y gestión de cartas	\$13.600	\$27.200
Ajedrez y Damas combinados	2	Juego de mesa de estrategia	\$11.950	\$23.900
Juanito	2	Juego de mesa familiar, de estrategia y cooperación	\$14.990	\$29.980
Backgammon Plastigal	2	juego de mesa de estrategia y autocontrol	\$8.144,50	\$16.289
Cubi-Storias Aventura	2	Juego de mesa para el desarrollo de la creatividad, la imaginación, la comunicación y la narrativa	\$9.128,10	\$18.256,20
Casino Celuplastic Español	2	Mazo de cartas para Rummy, juego para desarrollar la atención, la lógica y la visión espacial	\$4500	\$9.000
Naipes x54 frases hachazo	2	Mazo de cartas española para diversos juegos (escoba, truco, etc)	\$3.600	\$7.200
Presupuesto Total				\$ 167.778
Precios vigentes a la fecha				

Aquí hay dragones (Local ubicado en Gutiérrez 323)

Elementos	Cantidad	Características	Precio unitario	Precio total
Dables	2	Juego de mesa de rapidez visual	\$11.000	\$22.000
Sushi Do	2	Juego de administración de cartas y para la ejercitación de la memoria	\$8.000	\$16.000

LG

JLV

AL



Shiki-Maldon	2	Juego de mesa relajante y útil para el desarrollo de las habilidades motoras	\$13.000	\$26.000
Virus -Dazul	2	Juego de cartas de estrategia y gestión de cartas	\$23.500	\$47.000
Dominó Cristal-Ruibal	2	Juego de estrategia y de desarrollo cognitivo	\$9.200	\$18.400
kitsune - Neptuno	1	Juego de estrategia concentración	\$18.990	\$18.990
A las chapas (ambulancia) - Dazul	1	Juego de ingenio y velocidad	\$13.100	\$13.100
Naipes casino Paisanito	2	Mazo de cartas española para diversos juegos (escoba, truco, etc)	\$5.000	\$10.000
Presupuesto		Importe Neto Gravado: \$141.727,27 IVA 21%: \$29.762,73		Total: \$171.490,00
Precios vigentes a la fecha				

LG

JLV

AL