

---

# Diseño y producción de juegos y juguetes tradicionales

D.C.V María Silvana Court

5to Año. Orientación Estética y Comunicación.

---

## **TÍTULO**

Diseño y producción de juegos y juguetes tradicionales.

## **NOMBRE Y APELLIDO DEL/LOS PROFESORES A CARGO.**

D.C.V María Silvina Court

## **NIVEL**

5to Año. Orientación Estética y Comunicación.

## **FUNDAMENTACIÓN**

El lugar y el valor del juego en la vida de los niños y de las niñas es muy importante y su importancia se puede justificar de diferentes perspectivas.

Si nos atenemos a la definición habitual hablaríamos que un juguete es un objeto con el que se entretiene un niño o una niña, sin embargo esta es una definición muy pobre. Los juguetes no hacen jugar a los niños y niñas, ni hacen que desarrollen nada concreto. Hacen mucho más que eso: los acompañan en su juego personal, les aportan apoyos concretos, herramientas materiales sobre las que inventar, crear, practicar, imaginar.

Los juguetes son instrumentos para desarrollar y potenciar habilidades personales, fomentar el aprendizaje, explorar el mundo que nos rodea. Ayudan a madurar el sistema nervioso central, y el desarrollo intelectual y afectivo. Son una herramienta con la que los niños y niñas construyen su propio puente entre la fantasía y el mundo real.

El juego se define comúnmente como el conjunto de actividades en las que el organismo toma parte del placer por el placer mismo. Toda actividad lúdica promueve el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, características que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego.

Frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica, vale la pena ahondar y retomar juegos y juguetes tradicionales y de este modo refrescar la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación.

La principal diferencia entre ambas clases de juego/juguetes (tradicionales y electrónicos) es el tipo de actividad que requieren del niño. Por ejemplo, en el caso de un videojuego, el niño debe escoger de entre una serie de respuestas y acciones preestablecidas, cerradas. Estimulan cada vez más la pasividad corporal, receptividad y consumista frente a una imagen/pantalla. Aquí nos hacemos unas preguntas: ¿Cuándo supone un riesgo el juguete tecnológico? ¿podemos considerar la televisión como otro “juguete tecnológico”?

En este orden de ideas esta materia está enfocada en contribuir con el mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad, pues tiene como objetivo el diseño y la construcción de juegos o juguetes que promuevan la convivencia ciudadana y el goce por el juego mismo. Consideramos interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños.

En este escenario interviene el diseño de comunicación visual como disciplina que aporta en la búsqueda de soluciones a ciertas problemáticas sociales a través del cumplimiento de su responsabilidad social. El diseño de comunicación visual, es

un medio de expresión y comunicación fundamental para la actividad sociocultural, política, artística y económica de una sociedad. Por consiguiente influyente en la formación de ideas y en la determinación de actitudes tanto individuales como sociales.

**La presente propuesta de taller contempla el diseño y producción de juegos y juguetes generados a través del pensamiento proyectual del diseño de comunicación visual y su responsabilidad social como profesión.** Se basa en la comprensión de procesos comunicacionales, poniendo el acento en los procesos de producción (el hacer como forma de aprendizaje). También promueve gestionar espacios que posibiliten la vinculación, articulación y transferencia con otros ámbitos educativos como forma de socializar las producciones finales.

El taller pretende proporcionar una base sólida de principios y fundamentos de la actividad creativa de diseñar y fomentar la valoración de las producciones que se crean a través de la acción de diseñar. En el diseño y producción de un juego convergen varios campos de aplicación del diseño, contempla una metodología y ponen en práctica diferentes miradas y habilidades.

## OBJETIVOS

- Reconocer la importancia de la actividad lúdica como recurso socioeducativo y creativo para la prevención y el desarrollo integral de niños y niñas.
- Reconocer las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega.
- Consolidar una metodología para el diseño y producción de juegos/juguetes, atendiendo las necesidades comunicacionales y técnicas que se requieran.
- Conocer y utilizar diferentes materiales disponibles para la producción de diversos juegos/juguetes.
- Donar todos los juegos y juguetes producidos en el marco del taller a alguna Institución (comedor, biblioteca, etc)

## CONTENIDOS

### Unidad uno

- El valor del juego en el desarrollo psico-social de los niños y niñas.
- Diferencias entre juegos y juguetes
- Historia de los juegos y juguetes
- Tipos y clasificación de juegos/juguetes
- Variantes de un juego según la cultura y la región en la que se juega.
- Azar. Razonamiento. Estrategia.
- Materiales y tecnología aplicada a un juego/juguete
- Partes de un juego

## Unidad dos

- Proceso de creación y fabricación de un juego
- Análisis de los receptores del juego/juguetes
- La idea: tema y mecánicas
- El desarrollo: reglas, nombre del juego
- Diseño e ilustraciones del juego.
- Elementos de la comunicación visual. Imagen, texto y color.
  - La tipografía: uso semántico y expresivo. Familias tipográficas. Legibilidad, variables y jerarquías desde el punto de vista morfológico y comunicacional.
  - La imagen y sus múltiples significaciones. Relación texto/imagen. Ilustración y fotografía
  - El color y su función comunicacional.
- Fase técnica
- Embalaje del juego

## METODOLOGÍA DE TRABAJO

El centro de las propuestas de Talleres estará en el hacer como forma de aprendizaje, generando distintas experiencias en la relación entre práctica y teoría. El Taller trabajara formas esencialmente participativas de producción de conocimiento, en las que la apropiación y circulación de saberes se organice y ejercite de manera distinta a como habitualmente funciona en las Materia curriculares. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc, logrando así un aprendizaje agradable y profundo. Para alcanzar el conocimiento de los contenidos el alumno realizará distintos trabajos: relevamiento, prácticas con juegos, lectura y discusión de textos.

Estas actividades le permitirán ir comprendiendo los problemas que necesita conocer y conceptualizar para cumplir con los requisitos del curso.

## EVALUACION

Los criterios de evaluación tienen en cuenta:

- El desempeño en las actividades áulicas individuales.
- El nivel de participación y compromiso en los trabajos grupales.
- La actitud atenta, crítica y activa en el desarrollo de las actividades de propuestas.
- La presentación de trabajos prácticos a desarrollarse en clase en forma individual y grupal considerando: comprensión, aplicación y transferencia de los conceptos.

Para la acreditación se considerará:

- Presentación y aprobación de la totalidad de los trabajos prácticos desarrollados en cada bimestre.

- Aprobación del coloquio, defensa del trabajo final.
- Aprobación de la prueba conceptual escrita.
- Comprensión, aplicación y transferencia de los conceptos desarrollados en las actividades áulicas individuales y grupales.

## **BIBLIOGRAFÍA.**

- Juegos y juguetes. Narración y biblioteca.  
Serie cuadernos para el aula. ministerio de Educación ciencia y tecnología.  
presidencia de la Nación
- Branda M. – La creatividad en el diseño – Ed. Cátedra DCV “B”
- Branda M.- La Observación - Ed. Cátedra DCV “B”
- Dondis D.A. La sintaxis de la imagen –Ed. G. Gilli
- Eco U. – Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas –Ed. Lumen
- Frascara J. – Diseño gráfico y comunicación – Ed. Infinito
- Munari B. – Diseño y comunicación Visual – Ed. G. Gilli
- Prieto Castillo D. – Elementos para los análisis de mensajes – Ed. Ille
- Satué E. – El diseño gráfico –Ed. Alianza
- Wucius Wong (1989). Fundamentos del diseño bi-y tri-dimensional. (6ª Ed)  
Gustavo Gilli. Barcelona
- Caba Beatriz; " Juego y necesidades especiales", ¿Qué es una ludoteca?,  
"El juego infantil en los medios urbanos", "Por que es importante jugar", "  
Características de la actividad lúdica", " Las ludotecas en la Argentina, una  
necesidad sociocultural del 2000"
- Guillermo Brown; "Qué tal si jugamos Otra vez”
- Goleman Daniel"El espíritu creativo"