XI CONGRESO IBEROAMERICANO DE EXTENSION UNIVERSITARIA
INTEGRACION, EXTENSION, DOCENCIA E INVESTIGACION PARA LA INCLUSION Y COHESION SOCIAL
22 AL 25 NOVIEMBRE DE 2011 SANTA FE ARGENTINA
UNL

TITULO: JUEGOS Y JUGUETES PARA LA AUTORREALIZACIÓN Y APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN BARRIOS PERIURBANOS
EJE: Mesa de Trabajo 3. Extensión, docencia e investigación

AUTORES: LEMME, ADRIÁN; CARPINELLI, ANDRÉS; ARIÑO, JUAN
REFERENCIA INSTITUCIONAL: Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Mar del Plata.
CONTACTOS: adrianlemme@yahoo.com.ar

RESUMEN

El juego en la infancia es uno de los derechos fundamentales en la niñez, según la Declaración de los Derechos del Niño de la ONU, ya que a través de su carácter lúdico, permite que se lo utilice como herramienta de aprendizaje de valores personales y sociales.

El objetivo del proyecto es atender las necesidades de aprendizaje y recreación de los niños en los barrios periurbanos Parque Palermo, Parque Hermoso y Las Heras de la ciudad de Mar del Plata, donde la escasez de recursos entre otros imposibilita el ejercicio de su derecho a jugar.

El proyecto apunta a trabajar junto a las instituciones educativas de la zona, que son las que atienden la mayor cantidad de problemas de los niños fuera del hogar. En este sentido, encontramos en las Escuela Provincial nº 74, ubicada en el barrio Las Heras el espacio propicio para complementar las necesidades cognitivas del niño, junto con las lúdicas, emocionales y sociales, para el desarrollo de su aprendizaje.

De esta manera se procura generar un espacio de participación con los niños de 4º, 5º y 6º año en la creación de líneas de juguetes con el fin de satisfacer sus necesidades de juego y aprendizaje, donde los niños puedan a partir de su involucramiento en todo el proceso, generar sentido de pertenencia e identificación con los mismos. Se estimulará la participación en actividades que permitan la sociabilización entre los niños y el equipo ejecutor del proyecto y se hará hincapié el aspecto artístico y creativo, teniendo en cuenta además que la transformación de los recursos materiales utilizados generen bajo impacto en el ambiente, reforzando la idea de responsabilidad social en el proyecto.

Mediante la vinculación de distintos actores sociales, como empresas privadas, docentes y alumnos de las cátedras de Diseño de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño y diseñadores industriales graduados, se pretende generar un modelo de gestión, donde el diseño industrial funcione como nexo para crear líneas de juguetes, dando una solución material a la necesidad lúdica de la niñez, posibilitando una acción de retroalimentación sinérgica entre el grado, la investigación, la extensión y la práctica social y profesional.

DESARROLLO

En el área de trabajo, específicamente el barrio Las Heras, se encuentra ubicada la escuela primaria nº 74. Allí parte de la población infantil, posee en su núcleo familiar complejas problemáticas que repercuten en su educación: bajo nivel educativo, trabajo infantil, escasos recursos económicos, altos niveles de desocupación. Provocando en los niños falta de estimulación lingüística, baja autoestima, aislamiento, falta de contacto con amigos, deficiencias cognitivas y retraso educativo.

De las visitas y entrevistas realizadas en la escuela, los análisis y resultados consignados por los proyectos de extensión (Burmester:2009) e investigación (Garamendy:2009), desarrollados en el territorio en cuanto a la vinculación con los actores de la comunidad y el estudio causal de las principales problemáticas que afectan a la niñez, junto con los antecedentes de acciones previas en institución educativa, se revela la necesidad de estimular los aspectos lúdicos en los niños, dado que éstos no cuentan con espacios de juego dentro de sus hogares, ni elementos para tal fin. Esta necesidad de los niños fue percibida oportunamente por los docentes de la institución. La creciente demanda por parte de los alumnos, de utilizar el gabinete psicopedagógico para la práctica de juegos y la ausencia de espacios y tiempos definidos para estas actividades, movilizó a un grupo de docentes a realizar un proyecto con el objetivo de constituir una ludoteca. Ésta ultima funcionó en el espacio físico de la biblioteca y era organizada y gestionada por este grupo de docentes y trabajadoras sociales de la escuela. El proyecto no prosperó como se esperaba. No se logró una apropiación del espacio por parte de los alumnos y docentes, los juguetes no eran los más aptos para las etapas evolutivas y habilidades de los alumnos, deteriorándose rápidamente. Se provoca entonces un paulatino desgranamiento en la concurrencia y participación, desactivándose el proyecto anticipadamente.

Estos antecedentes han sido el punto de partida para el desarrollo del proyecto de extensión denominado “Juegos y juguetes para la autorrealización y aprendizaje de los niños en barrios periurbanos”. En mismo tiene como objetivo, generar un espacio de participación con los niños de 4º, 5º y 6º año de la Escuela Provincial Nº 74, en la creación de juegos y juguetes con el fin de satisfacer sus necesidades de juego y aprendizaje.

Este objetivo se platea a partir de conocer esta realidad antes descripta y convencidos de que el juego constituye una actividad indispensable para el equilibrio emocional y para los procesos cognitivos. Cuando el niño juega, utiliza, amplia y construye su lenguaje en situaciones naturales. Ello favorece sus vínculos, asume roles, incorpora reglas que guían la acción situada, activando mecanismos de aprendizajes significativos y relevantes ya que las situaciones de juego se relacionan con los intereses de cada uno que son fuente de aprendizajes. El juego resulta fundamental desde nuestro nacimiento marcando el futuro de nuestra vida como adultos. El juego en la niñez nos permite relacionarnos con el mundo que nos rodea, interactuar con otros seres humanos y comprender mejor a los demás. El juego es riqueza en sí mismo, nos enseña a enfrentarnos a la vida, nos permite convivir, descansar, conseguir metas y mejorar nuestras relaciones humanas. El juego es un proceso creativo, nos hace más equilibrados porque aprendemos como interactuar con otros, más sanos porque ayuda a descargar nuestras tensiones relajándonos y más alegres porque reímos y gozamos. A través de su carácter lúdico, permite que se lo utilice como herramienta de enseñanza de valores tanto personales como sociales.[1]

Enri Wallon realiza la siguiente clasificación de los juegos correlacionándolos con las etapas evolutivas:

- Juegos funcionales
- Juegos de ficción
- Juegos de adquisición
- Juegos de fabricación

Respecto a los juegos funcionales, los entiende como aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto, y que además son movimientos elementales y muy simples que tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el auto-conocimiento corporal. Estos juegos permiten al niño experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos. Posteriormente, en una segunda etapa, el niño comenzará con los juegos de ficción, como por ejemplo, jugar a la familia y a la comida, etc. Más adelante, los juegos de adquisición le permitirán recibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón, el niño no se cansará de oír relatos y cuentos, de aprender canciones, para captar el medio y la cultura de su realidad circundante. Por último, en los juegos de fabricación se va a producir la síntesis integradora de las anteriores etapas, por medio de estos

juegos el niño opera con los objetos y los va a combinar, reunir, y en la medida que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes.

Para Wallon, existe una progresión funcional que determina la sucesión de las etapas de los juegos en el proceso evolutivo. "En efecto, las etapas que sigue el desarrollo del niño están marcadas, cada una de ellas, por la exposición de actividades que parecen, durante cierto tiempo, acapararlo casi totalmente, y cuyos efectos posibles él no se cansa de perseguir. Estas actividades jalonan su evolución funcional, y algunos de los rasgos de éstas pueden retenerse como pruebas para discernir o medir la aptitud correspondiente". (Wallon:1941)

Juguetes

En este punto, nos parece importante definir que es un juego y que se entiende por juguete. Los juegos son las acciones desarrolladas por las personas y los juguetes son elementos que se utilizan para el desarrollo de la acción. Los juguetes son inanimados y su vitalidad está dada siempre por quien juega con ellos, necesitan de un jugador para poder "ser".

Para lograr el objetivo antes planteado, se planificó:

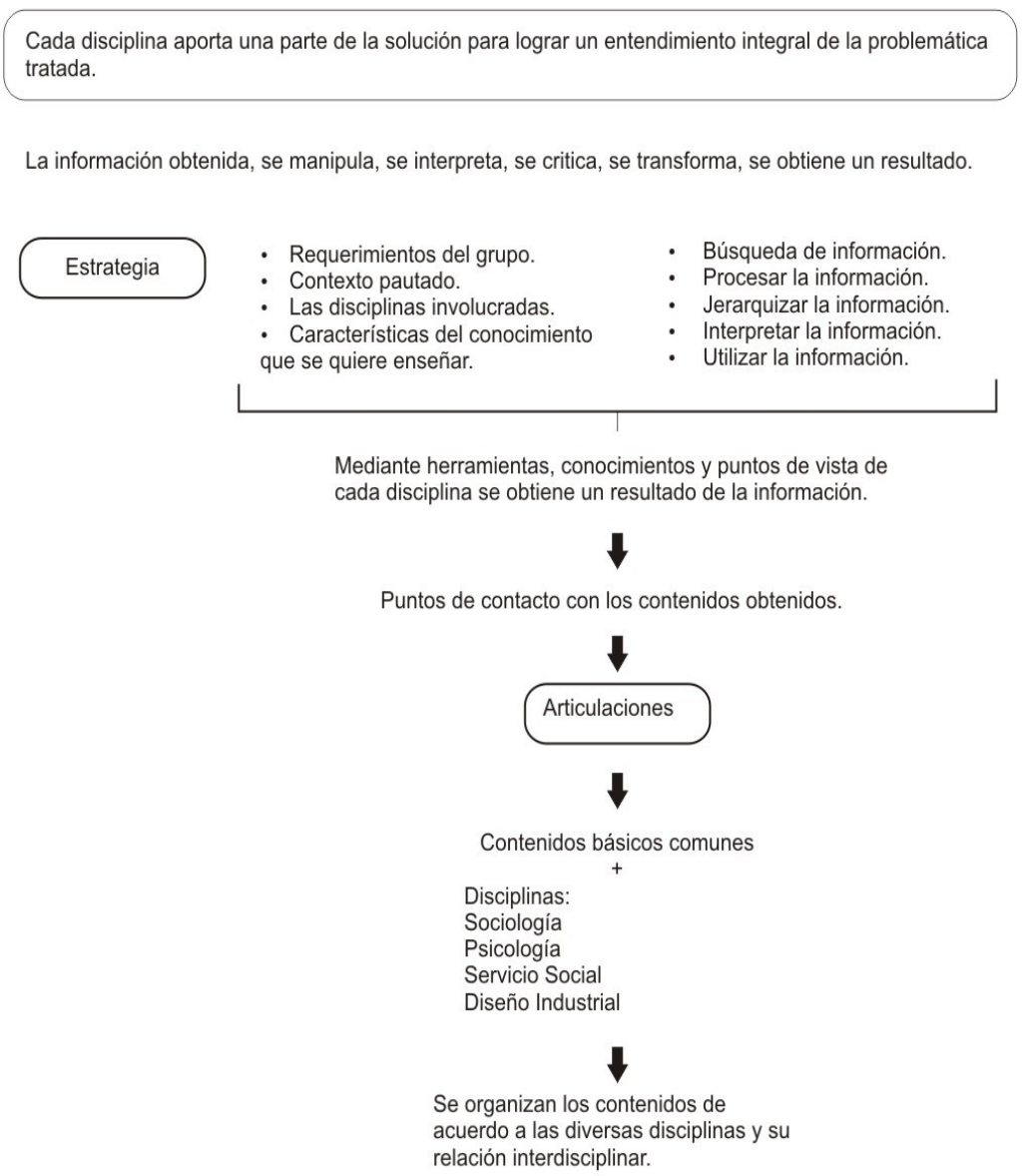
- Generar actividades de sociabilización entre los niños y el equipo ejecutor del proyecto.
- Definir acciones correspondientes para definir la línea de juguetes.
- Involucrar a los niños en la creación de los juguetes, para generar pertenencia hacia los mismos, y a su vez, estimular aspectos artístico y creativo.
- Crear un proyecto social responsable, en el que la transformación de los recursos materiales utilizados generen bajo impacto en el ambiente.
- Desarrollar los productos.

Interdisciplinaridad del equipo de trabajo.

La diversidad de aspectos a tener en cuenta en un tema de complejidad como el abordado por el proyecto, hace necesario la participación de diversas disciplinas para logran un resultado satisfactorio y con un grado de profundidad aceptable, con miradas particulares desde cada área disciplinar que se integren en la búsqueda de soluciones integrales y no particulares a cada una de ellas. La interdisciplina facilitara un funcionamiento sistemático del proyecto (construcción conceptual común del problema), aportando la mirada interdisciplinar de articular las perspectivas de cada disciplina para lograr un objeto total que exprese todas las partes logrando una síntesis superadora.

El grupo de trabajo está compuesto por las siguientes disciplinas

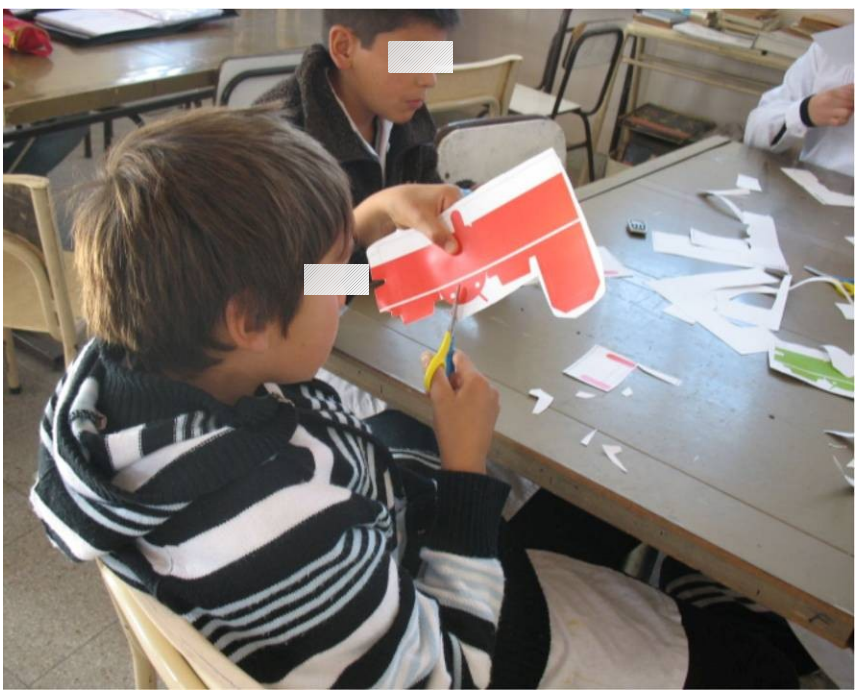
- Sociología
- Psicología
- Servicio Social
- Diseño Industrial
- Educación y Gestión Cultural
-



Etapa inicial del proyecto

Se comenzó con actividades de socialización entre el grupo de trabajo y comunidad educativa (equipo directivo, docentes, alumnos). Se puso en conocimiento de los docentes y alumnos día y horarios en los que se desarrollarían las actividades y quiénes serían los responsables de cada taller.

Llegado el día, se les presentó a los alumnos una actividad evaluatoria y de socialización. Esta consistió en recortar una figura de papel previamente impresa y luego mediante plieges y encastres generar un personaje tridimensional. De esta manera se observaron las habilidades, el grado de interés, y la participación de los niños, que permitieron adecuar la planificación de las actividades siguientes.



Cabe destacar que los planteos previos con respecto al nivel de responsabiliades que le otorgaríamos a los niños para la fabricación de los juguetes, debió modificarse. Los niños, casi en su totalidad, no tenían las habilidades ni la pericia necesarias para resolver las operaciones previstas, acordes a su edad evolutiva.

Evaluados los primeros encuentros entre equipo de trabajo, alumnos, docentes y coordinadores de la escuela, se llegó a la conclusión de fabricar juguetes para el desarrollo de juegos de mesa tales como: cuatro en linea, memotest, damas y ajedrez, además del mobiliario para el guardado, orden y cuidado de los mismos.

La madera se seleccionó como principal materialidad, para la construcción de los juguetes, ya que da respuesta a requerimientos necesarios tales como: facilidad de transformación mediante tecnologías blandas, bajo riesgo en la manipulación, calidez y durabilidad para lograr que los juegos perduren en el tiempo. Esta decisión se toma en conjunto con los docentes, quienes consideran que los niños están en continuo contacto con materiales de descarte (cartón, botella, papel, etc.) y el uso de éstos no les generan sorpresa ni posibilidades de descubrimiento alguno, ya que éstos materiales recuperados se asocian a situaciones socioeconómicas desfavorables relacionadas, por ejemplo, con el cirujeo.

En encuentros subsiguientes, el equipo de diseñadores proveyó a los alumnos de las partes que conformaron los juegos: fichas, soportes, cajas, varillas, esferas, etc. Los niños, a partir de estos elementos base intervinieron los mismos: pintando, recortando, pegando y armando las partes componentes de los juguetes.

Con el desarrollo de esta actividad se pretendió que los niños participen de manera activa en el proceso de elaboración del juego, de manera que le incorporen rasgos particulares que les genere sentido de pertenencia sobre éstos.

Actualmente nos encontramos en la etapa de uso de los juguetes. A través de un “torneo” entre los grados, se pretende desarrollar la estimulación sobre juegos reglados que permitan la sociabilización, integración entre pares, respeto de normas, y el logro de metas y objetivos. Estas actividades que proponemos tienden a estimular, desarrollar y afianzar su autoestima potenciando su capital simbólico.

CONCLUSIONES

Se puede decir que las actividades desarrolladas para el cumplimiento de los objetivos específicos se han concretado de manera satisfactoria.

Los niños intervinieron las piezas siguiendo las consignas de los integrantes del equipo y con la participación (dispar) de los docentes. El nivel de atención y predisposición al trabajo propuesto fue muy alto. Algunos niños demostraron frustración por no poseer las habilidades necesarias para llevar a cabo las consignas, pero con la ayuda de los maestros y equipo, lograban superar sus dificultades. Durante el transcurso de las actividades se enfatizó el concepto de pertenencia, a partir del material (durable, sólido, noble, cálido), de la intervención sobre el mismo (pintar, armar) y la idea generar una parte de un todo más complejo colectivo.

El proyecto ha logrado un gran avance en términos disciplinares. El aporte de datos brindados por el grupo de asistentes sociales y maestros que trabajan de forma conjunta y constante en el lugar, sumado al relevamiento de las condiciones de equipamiento lúdico de la Escuela Nº 74, nos llevó a comprender los usos y funciones y reconocer las carencias de juego y recreación existente en la escuela. Los problemas de juego que suelen encontrarse dentro de

las instituciones educativas, pueden solucionarse sectorizando y aprovechando espacios y el aporte de juguetes afines a la edad y al estadio psicomotriz en el cual se encuentran los alumnos.

El proyecto propone la integración de distintos sectores de la comunidad atendiendo a problemas directos que tienen que ver con los niños, sus vinculaciones y relación con el juego y aprendizaje, para que una vez que se encuentre en marcha, pueda encontrar un modelo replicable en diferentes barrios de la ciudad. El proyecto tiene la flexibilidad de llevarse a cabo dentro de las mismas instituciones educativas tanto a niveles secundarios como jardines de infantes de los barrios mencionados. También es posible su adaptación a distintas instituciones educativas de la ciudad que tengan necesidades similares, adaptando el proyecto a las especificaciones particulares de otros grupos de niños. El impacto tiene un carácter positivo en el medio ya que se espera que modifique las conductas de los niños, fortaleciendo la capacidad de vinculación e integración, aumentando su autoestima y estimulando su aprendizaje. El proyecto además apunta a producir una iniciativa de los niños a la participación al juego y a conocer los valores del mismo.

En términos proyectuales, el proceso se enriqueció como resultado de las actividades desarrolladas. Se mejoraron los productos a partir de entender e incorporar las necesidades de los chicos, sus habilidades y su creatividad. Los progresos del proyecto, respecto al desarrollo teórico-práctico, avanzan a medida que se desarrollan las actividades, y mediante la interdisciplina, se generan puntos de vista críticos que dejan aportes específicos en el proyecto, pudiendo de esta manera redefinir y generar nuevas respuesta a las necesidades de los niños, docente y el medio. Mediante el presente proyecto se pretende no solo actuar sobre el medio, a través de una acción puntual, sino que se espera llevar adelante conocimientos empíricos de la profesión del diseñador industrial a la realidad concreta, utilizando la transversalidad lograda interdisciplinariamente. La acción de profesiones que comprenden las complejas problemáticas psicológicas y psíquicas del individuo como tal en una sociedad, permiten que una carrera proyectual como el Diseño, logre captar y reproducir materialmente, soluciones específicas al entorno inmediato. De esta vinculación se pretende crear una experiencia, que en una primera instancia, sirva como caso práctico de estudio sobre experiencias concretas de interdisciplinariedad, y en una etapa posterior, intentar replicar la experiencia documentada con alumnos. Pudiendo de esta manera proponer workshops, materias extra programáticas

relacionadas con la niñez, concursos, etc. para generar una retroalimentación sinérgica con el grado.

"El juego es la consecuencia del contraste entre una actividad liberada y las actividades en las que normalmente se integra. El juego evoluciona en medio de oposiciones y se realiza superándolas". Wallon, p.88, 1941

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS Y CITAS

Burmester, Mónica y otros. (2009), "Los niños, sus relaciones y vinculación con el habitat", Proyecto de Extensión, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Mar del Plata.

Caravaca Barroso, I. (1998). Los nuevos espacios emergentes. Revista Estudios Regionales Nº 50, pp. 39-80.

Córdova Montúfar, M. –coordinador– (2008). Lo urbano en su complejidad; una lectura desde América Latina. FLACSO Ecuador – Ministerio de Economía.

Ferraro, R. y L. Zulaica (2007). Sectorización del sistema periurbano de Mar del Plata, siguiendo criterios ambientales. En Congreso Internacional sobre desarrollo, medio ambiente y recursos naturales, sostenibilidad a múltiples niveles y escalas, Universidad Mayor de San Simón. Cochabamba.

Garamendy, Juan y otros. "Habitat vulnerable y riesgo ambiental: Estudio comparativo de un área de interfase periurbana de Mar del Plata", Proyecto de Investigación, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Mar del Plata

García Delgado, D. (1998). Estado-Nación y Globalización: fortalezas y debilidades en el umbral del tercer milenio. Editorial Ariel. Buenos Aires.

Lucero, P. –directora– (2008). Territorio y Calidad de Vida, una mirada desde la Geografía Local, Mar del Plata y Partido de General Pueyrredón. Universidad Nacional de Mar del Plata, Editorial Eudem. Mar del Plata.

Wallon, Henry. (2007) La evolución psicológica del niño, Ed. Crítica, Barcelona.

Wallon, Henry. (1987) *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil*, Visor-Mec edit., Madrid

Oscar A. Zapata. Juego y Aprendizaje Escolar. Editorial Pax

Zulaica, L. y J. P. Celemín (2008). Análisis territorial de las condiciones de habitabilidad en el periurbano de la ciudad de Mar del Plata (Argentina), a partir de la construcción de un índice y de la aplicación de métodos de asociación espacial. En Revista de Geografía Norte Grande, Pontificia Universidad Católica de Chile, Número 41, pp. 129-146.

Zulaica, L. y R. Rampoldi Aguilar (2009a). Problemáticas socioambientales en un área del borde urbano de la ciudad de Mar del Plata (Provincia de Buenos Aires, Argentina). En 12º Encuentro de Geógrafos de América Latina.

Zulaica, L. y R. Rampoldi Aguilar (2009b). Habitabilidad y Calidad de Vida en tres barrios del límite urbano-rural de la ciudad de Mar del Plata (Provincia de Buenos Aires, Argentina). En Revista Hologramática, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Lomas de

Zamora, Año VI, Nº 10, V. 1, pp. 27-58.Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Mar del Plata, Número 10, pp 121-140.

[1] "El juego", en Pizá, Alberto A. (2000) Técnicas prácticas de Gimnasia Cerebral, Editorial Simer