

FERIA PROVINCIAL DE EDUCACIÓN, ARTES, CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

Título: **“DISEÑAMOS NUESTROS JUGUETES”**

Alumnos Expositores:

Titulares:

ESCOBEDO Matías	D.N.I. N°49.058.314	TALLER DE MANTENIMIENTO II
LEIVA Ezequiel	D.N.I. N°46.433.712	S.A.F.I.
ALEGRE Brandon	D.N.I. N°46.334.779	S.A.F.I.
GIMENEZ Lucas	D.N.I. N°48.106.895	TALLER DE MANTENIMIENTO II

Nivel: Primaria 2

Modalidad: Especial

Ámbito: Urbano

Área: Educación Tecnológica (Primaria).

Orientador: FIGUEROA Silvio Gerardo D.N.I. N°26.206.171

Institución Educativa: ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL 501

Dirección: Chacabuco N°68

Localidad: Florencio Varela

Provincia: Buenos Aires

CUE ó N° de Registro: 0601701

Año: 2.021

Título: “DISEÑAMOS NUESTROS JUGUETES”

ÍNDICE

Carátula.....	1
Índice.....	2
Resumen.....	3
Introducción.....	3
Marco teórico.....	3
Análisis de situaciones cotidianas.....	4
Planteamiento del problema.....	4
Objetivos.....	4
Búsqueda de alternativas de solución.....	4
Metodología de trabajo.....	5
Fase técnica.....	5
Búsqueda de información.....	5
Diseño.....	5
Planificación.....	5
Fase tecnológica.....	6
Construcción.....	6
Comprobación.....	6
Divulgación.....	6
Conclusión.....	6
Bibliografía.....	6
Agradecimientos.....	7

RESUMEN

Durante los recreos las alumnas y los alumnos observaban la falta de juegos y juguetes. En el taller surgió el planteamiento del problema: ¿Qué juguetes podemos hacer para jugar en los recreos? La pregunta motiva a las niñas y a los niños a proponer diferentes alternativas de solución: TATETI, CARRITO DE ARRASTRE, PALETAS, MUÑECOS, CASITA DE MUÑECAS.

Se observa que los juguetes son motivadores de buenas conductas sociales durante los recreos y en el taller durante su construcción.

Debido a los logros obtenidos en años anteriores se continua trabajando en pandemia con el proyecto “Diseñamos nuestros juguetes” mediante la modalidad virtual *con la finalidad de crear juegos y juguetes desde el hogar para disfrutar en familia*. Por lo tanto, se construyeron barriletes, tatetí, robots, aviones y títeres, entre otros.

Los juegos y juguetes realizados con materiales descartables propiciaron momentos de entretenimiento y diversión a cada una de las familias, permitiendo el olvido de la pandemia y sus consecuencias. Los adultos responsables recordaron su infancia y contaron anécdotas de cuando eran niños al realizar los barriletes.

INTRODUCCIÓN

MARCO TEÓRICO

El juego es toda actividad que realizan uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento y diversión.

Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo, juegos no competitivos donde los jugadores buscan simplemente disfrutar de la actividad.

Tipos de juegos: Juegos populares, juegos tradicionales, juegos infantiles, juegos infantiles exteriores, juegos simbólicos, juegos de reglas, juegos de construcción, juegos de mesa, juegos de naipes, videojuegos, juegos de rol, juegos competitivos.

Un juguete es un objeto para jugar, entretener, aprender y desarrollar diferentes capacidades tanto en el aspecto físico, el emocional y social. El juguete representa el instrumento utilizado con frecuencia en los juegos infantiles, ya que al jugar se necesita de objetos en donde la imaginación pueda expresarse.

Etimológicamente el adjetivo “lúdico” procede a la palabra latina “Ludus” que significa a la vez diversión infantil, juegos danza y escuela (según la UNESCO).

Por lo tanto, las propuestas de los talleres fomentarán un espacio de trabajo lúdico – recreativo donde las alumnas, los alumnos y sus familias manipularán diferentes materiales y herramientas con el fin de estimular la capacidad para imaginar, inventar y crear.

En este contexto de pandemia y para garantizar la continuidad pedagógica los talleres se reorganizaron y la modalidad de trabajo que se adoptó fue la creación de grupos de WhatsApp en los cuales participan alumnas, alumnos, familias y docentes. Se orienta a las niñas, a los niños y familiares usando textos, audios, videos explicativos, videollamadas y reuniones por zoom.

Las alumnas, los alumnos y sus familias pudieron adaptarse a esta nueva forma de trabajo mostrando interés por mantener el vínculo, expresaron sentimientos, sensaciones y emociones. Realizaron las actividades propuestas, brindaron aportes para alcanzar logros en común. Sin olvidarse y poniendo en práctica las medidas de prevención para el cuidado del Covid-19.

ANÁLISIS DE SITUACIONES COTIDIANAS (RAZONES QUE MOTIVARON AL TRABAJO)

En reuniones de forma virtual las alumnas y los alumnos que cursaron en el año 2.019 el Taller de Mantenimiento II recordaron y comentaron a las demás compañeras y compañeros que habían construido juguetes y juegos. Por lo tanto, se envía al grupo fotos de producciones realizadas. Las imágenes generaron ganas de construir juguetes en el hogar.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA (SITUACIÓN PROBLEMÁTICA)

¿Qué juguetes y juegos podemos realizar para jugar en familia?

OBJETIVOS

Que las alumnas y los alumnos:

- ✓ Logren comprender la importancia de respetar las medidas de prevención del Covid-19.
- ✓ Manifiesten curiosidad por saber a qué jugaban sus padres cuando eran niños.
- ✓ Logren realizar acuerdos con las actividades que debe llevar a cabo cada integrante de la familia.
- ✓ Logren construir juguetes a partir del uso de diferentes materiales que estén disponibles en el hogar.
- ✓ Indaguen a través del uso de las nuevas tecnologías cómo realizar juguetes.
- ✓ Logren compartir en familias momentos de recreación.
- ✓ Respeten las medidas de seguridad al manipular herramientas y máquinas.
- ✓ Mantengan ordenado y limpio el lugar de trabajo.

BÚSQUEDA DE ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN (HIPÓTESIS)

- ✚ Mi papá y yo hacemos barriletes.
- ✚ En casa tengo un TA-TE-TI para jugar en familia.

- ✚ En el patio de mi casa marcamos una cancha de tenis.
- ✚ Me gustan los juguetes de animales.
- ✚ Me gustaría hacer un robot

METODOLOGÍA DE TRABAJO

- **FASE TÉCNICA**

Búsqueda de información

Se consultó al entorno familiar sobre preferencias de juegos y juguetes.

Se compararon juegos de ayer y de hoy.

Se buscó información sobre la temática propuesta por el taller en diferentes portadores de información.

Se observó a través de imágenes y tutoriales variedad de juguetes y su construcción.

Diseño

Las alumnas y los alumnos:

Conocen preferencias y hábitos de prácticas lúdicas de familiares, compañeras y compañeros.

Proponen la construcción de:

TATETI, PALETAS, AVIONES, BARRILETES, CUBOS MÁGICOS, MANUALIDADES SOBRE ANIMALES, ARTESANIAS DECORATIVAS PARA EL HOGAR, TÍTERES, MUÑECOS, ROBOTS.

Evalúan la comercialización de los productos y precio de venta explorando plataformas de comercio electrónico, donde el usuario puede comprar y vender sus productos usando Internet.

Construyen prototipos de juguetes y juegos seleccionados mediante dibujos, bocetos y croquis; capturando de manera visual tantas ideas como fueran posibles y apelando a la creatividad.

Analizan si los productos cumplen con las expectativas esperadas.

Planificación

Las alumnas y los alumnos:

Reúnen los materiales y herramientas que se van a utilizar: madera de pino, cajas de cartón, palitos de helado, papeles, nylon, hilo, lanas, barrillas, cartulinas, telgopor, sorbetes, telas de diferentes texturas y colores, adhesivo vinílico, envases de plásticos, tapitas, fibras, colores, tijera, reglas, lápiz, birome, entre otros.

Organizan y planifican la división del trabajo con las familias para poder cumplir con las actividades del taller.

Reflexionan y aplican normas de seguridad al manipular materiales, herramientas y máquinas.

Aplican todas las medidas de prevención para el cuidado del Covid-19.

- **FASE TECNOLÓGICA**

Construcción (producción)

Durante la construcción de juegos y juguetes las alumnas y los alumnos usan diferentes técnicas de fabricación como: medir, marcar, cortar, agujerear, lijar, encolar, pintar, plegar, entre otras.

Comprobación

En los momentos de recreación en familia al utilizar los productos (juegos y juguetes) confirman que funcionan bien.

Divulgación

Las alumnas y los alumnos envían fotos de lo trabajado al grupo de WhatsApp.

Se comparten experiencias con otros talleres en reuniones de Zoom.

Se realizan videos con las producciones de las alumnas y los alumnos para ser compartido en los diferentes grupos y la comunidad educativa.

Las familias utilizan el “estado” de WhatsApp, Facebook, Instagram personales para mostrar el trabajo realizado por sus hijas e hijos.

CONCLUSIÓN

El armado del barrilete, el Tatetí y los robots fueron las actividades más placenteras para las alumnas y los alumnos del taller.

Los juegos y juguetes propiciaron momentos de entretenimiento y diversión a cada una de las familias permitiendo el olvido de la pandemia y sus consecuencias. Los adultos responsables recordaron su infancia y contaron anécdotas de cuando eran niños a partir de la construcción de los barriletes.

Los materiales que se descartan permiten crear juegos, juguetes y compartir el talento de cada alumna y alumno.

BIBLIOGRAFÍA

Documento Curriculares *Diseño Prioritario 2.020 - 2.021*

Internet – Wikipedia

Bricolaje y mantenimiento. Ed. Ediciones Juan Granica, S.A.

Proyecto de Jardín. Ed. Planeta

Arte y técnica de las manualidades. Ed. Hyma

200 Juegos para todas las ocasiones. Ed. Barcel Aires

<http://www.youtube.com/c/EIProfePol>

<http://www.youtube.com/c/QAChannel68>

<http://www.youtube.com/c/ArteencasaManualidadesyreciclaie>

<http://www.youtube.com/user/MultisoniKo>

AGRADECIMIENTOS

Nuestro agradecimiento a:

La comunidad educativa E.E.E. N° 501

A nuestras familias por su acompañamiento incondicional.

Al Equipo de Conducción de la E.S. N°24 “Ricardo Carpani” (Florencio Varela) por brindarnos su apoyo en el proyecto “Diseñamos nuestros juguetes”.

A los alumnos de 4° 2° con Orientación en Artes Visuales de la E.S. N°24 por su compromiso en la realización de juguetes para estimulación temprana.

La docente Araceli Alegre Martínez de E.P. N° 2 “Juan Bautista Alberdi”(Florencio Varela) por su colaboración en el proyecto.

Lucas Sosa – alumno de EET N°2 “Rodolfo Walsh” (Florencio Varela) por la realización de los videos.

