



Esquicio: Cultura Medioambiental: Transformando lo descartable

Cultura medioambiental

Uno de sus objetivos es promover la conciencia de acciones apropiadas para el medio ambiente. Por lo tanto, un objeto lúdico puede ser un instrumento donde se verifiquen estos principios y que sirva para comunicarlos.

■ **PROPÓSITOS:**

1. Reconocer la posibilidad de transformar morfológicamente objetos para reciclarlos generando objetos lúdicos.
2. Integrar esta práctica en el marco del tema paraguas del 2011, definido por Secretaría Académica: "Cultura medioambiental"
3. Trabajar con alumnos de otros cursos para favorecer el intercambio de conocimientos y formas de trabajo diferentes, generando situaciones de aprendizaje diferentes
4. Analizar la posibilidad de transferir esta experiencia a otros contextos

■ **CONSIGNA:**

Diseñar un objeto lúdico, en tres dimensiones, a partir del reuso objetos descartables.

■ **ESPECIFICACIONES:**

Requerimientos del objeto:

1. Podrán emplearse materiales descartables pero serán intervenidos morfológicamente
2. Las partes componentes podrán transformarse: cortarse, aplastarse, trenzarse, etc., para formar parte del objeto.
3. En una primera aproximación el objeto lúdico deberá leerse como tal, en una segunda instancia se reconocerán las piezas descartables empleadas para realizarlo.
4. Para las uniones podrán emplearse:
 - elementos lineales: elásticos, hilos, sogas, etc
 - elementos puntuales: piezas de fijación (tornillos, remaches, etc)
 - encastre entre piezas
 - pegamento

Pautas de trabajo:

1. Se traerán materiales descartables (ej, vasos, cubiertos, agitadores de café, tapas envases de gaseosas, biromes, etc) y herramientas para transformarlos (trincheta, tijera, sierrita de arco, punzones, etc) y unirlos (ver el punto correspondiente).
2. Sería importante que durante la semana se familiaricen con la temática, tanto de objetos lúdicos como de reciclado, prestando especial atención a las operaciones morfológicas que desdibujan la identidad del objeto reciclado.
3. En el taller transformarán los materiales y la información con la que vienen
4. Se trabajará en equipos de 6 alumnos, que deberán contar con alumnos de los tres niveles. Para organizarnos la asignación de espacios será la siguiente:

Taller 105. Coordina Juan

Maru, Axel, Juan Creus, Luis

Taller 106. Coordina Alejandro/Nora

Juan Secchi, Noelia/Nicolás, Nico Demarco, Nacho Raffo

Entrepiso 106. Coordina Alejandro/Nora

Renata, Soledad, Damián



Taller 107. Coordina Analía

Nico Humpryes, Maite, Vicky, Martín Helmer

Entrepiso 107. Coordina Analía

José, Fernanda, Leo

Componentes de la entrega:

- Cada equipo presentará al menos un objeto lúdico materializado al finalizar la clase y una lámina A3 con las instrucciones de armado del objeto. La lámina debe incluir en el reverso el nombre de los integrantes del grupo, (con los nombres de los docentes correspondientes) y el número de taller donde trabajaron.

■ **CRONOGRAMA:**

Esquicio 22 de Junio, 19 hs **Rogamos puntualidad por el poco tiempo disponible**

19 a 20.30 Definición del proyecto

21 a 22.30 Construcción

22.30 a 23 Cierre

NOTAS ACLARATORIAS:

Dos miradas sobre los objetos lúdicos:

1. “Al referirnos al concepto *lúdico* o *lúdica* generalmente hacemos referencia al juego. *Lúdica* viene del latín *ludus: juego, diversión, pasatiempo. Sin embargo*...la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos” (Bolívar, 1998). De esta manera “La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento” (Ibíd.). (...) Podemos considerar entonces algo lúdico como aquello que proporciona diversión a través del juego.[Los objetos lúdicos] son destinados al entretenimiento, diversión y recreación, sin un fin de transmisión de saberes específicos.”

Castillo Beltrán, Paola Andrea. *Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos*, Tesis de Maestría, 2009

http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis_completas/45-castillo.pdf

2. CLASIFICACIÓN DE OBJETOS LÚDICOS

“Pedagogos y psicólogos han desarrollado variados criterios para clasificar los objetos lúdicos, lo que está muy relacionado con la posición teórica asumida. En este sentido se encuentra entre las primeras, la clasificación de Bühler, para quien los juguetes podían designarse en tres tipos:

1. Juguetes proyectados para el movimiento y la actividad motora, con vista al desarrollo muscular.
2. Juguetes para el juego constructivo y creador, cuya fase señala el comienzo de la conquista del niño de los materiales que le rodean.
3. Juguetes que se prestan a la acción dramática, la ficción, y el juego imitativo y capacitan al niño a penetrar en el mundo de la fantasía.

Esta clasificación de Bühler, aparentemente tan simple y poco actualizada para esta época, tiene subyacente un enfoque que visto bajo la luz de un nuevo análisis, ofrece aspectos interesantes de considerar, algo que se ha de retomar cuando se valore la relación del juguete con la estimulación de las inteligencias.”

Revista Juegos y Juguetes, M. Grillo- M. Rodrigo

www.educarjuntos.com.ar/documents/REVISTAJUEGOSYJUGUETES.doc