

PROGRAMA CICLO LECTIVO 2024

Departamento Académico: Teatro, Música, Artes Visuales

Carrera/s y plan de estudios: Profesorado de Teatro (Plan implementado en 2016 - RM N° 554/2015 modificada por RM N° 2390/2015), Profesorado en Educación Plástica y Visual (Plan implementado en 2017 - RM N° 1220/2016), Profesorado en Educación Musical (Plan implementado en 2017 - RM N° 170/2015 modificada por RM N° 1190/2015)

Asignatura y año al que pertenece: JUEGOS CONSTRUCTIVOS DIDÁCTICOS. EL DISEÑO DE DISPOSITIVOS LÚDICOS

Régimen de cursado: cuatrimestral

Comisión: Comisión Única

Equipo Docente:

Profesor Titular: SERGIO MARTIN YONAHARA

Profesora Adjunta: INÉS MARÍA MARIETTI

Distribución Horaria:

Distribución Horaria: Viernes de 9 a 13 horas. Aula E1, Pabellón Bolivia.

Horario de consulta: : Lunes y jueves de 13:00 a 16:00 horas.

Correo electrónico de contacto con la cátedra: sergio.yonahara@unc.edu.ar

PROGRAMA

1- Presentación

El presente seminario tiene por finalidad proporcionar instrumentos tanto teóricos como prácticos, en relación al diseño de dispositivos lúdicos, sea juegos o juguetes, de carácter constructivo, en el campo del llamado Juego Inclusivo. Como tal se prevé tratar aspectos surgidos del cruce disciplinar del campo de las artes, pedagogía y diseño. Este cruzamiento tiene su origen en las experiencias y desarrollos del pedagogo alemán Friedrich Fröbel quien a través de la invención de Kindergarten diseñó lo que llamó Dones y ocupaciones, un conjunto de juguetes constructivos que de manera sistematizada permitía, por medio de una simple pero ordenada manipulación, el desarrollo de capacidades cognitivas experimentales. De allí en adelante, e influyendo en el denominado movimiento de la Escuela Nueva, hemos asistido a la gran producción, tanto industrializada como artesanal de dispositivos, que, recrean diferentes tipos de capacidades e inteligencias de sus usuarios. En este sentido podemos considerar la presencia de tres ejes: uno de carácter cognitivo *la inteligencia espacial en la formación de los conceptos*, un segundo en relación al diseño: las configuraciones de objetos-cosas desde la bidimensión a la tridimensión; y un tercero de carácter

socio-cultural: principios de diseño inclusivo y multicultural en la problemática de la industria cultural y sociedad de masas.

2- **Objetivos**

Generales

- Comprender y adquirir conocimientos sobre los juegos, juguetes y demás dispositivos lúdicos.
- Desarrollar habilidades en la proposición y elaboración de proyectos de diseño, sus configuraciones, y sus materiales

Específicos

- Conocer las nociones didácticas básicas sobre Juego, juguetes y jugabilidad.
- Comprender las características de los Objetos-Cosas, como prótesis culturales del ser humano.
- Comprender los diversos factores constituyentes en la creatividad aplicada al diseño.
- Aplicar los conocimientos en el desarrollo de prototipos.

3- **Contenidos**

1. JUEGOTECAS.

- 1.1. Sobre los juegos.
- 1.2. Juegotecas y juguetes.
- 1.3. La noción de Jugabilidad.
- 1.4. Dimensiones de la Jugabilidad.
- 1.5. Tipología de juegos.
- 1.6. El método ESAR de Garon.
- 1.7. Los juegos de la naturaleza.
- 1.8. Los Dones y Ocupaciones de Froebel.
- 1.9. La perspectiva socio-histórica de Vygotsky.

2. EL DISEÑO DE LAS COSAS.

- 2.1. Lo antropógeno.
- 2.2. De lo simple a lo complejo.
- 2.3. los objetos simples.
- 2.4. Los objetos articulados.

- 2.5. La máquina.
- 2.6. Nominando las cosas.
- 2.7. Evolución versus ruptura.
- 2.8. El apogeo evolutivo.
- 2.9. Coherencia estructural.

3. CREATIVIDAD Y DISEÑO.

- 3.1. Significado creativo.
- 3.2. las incitaciones cotidianas.
- 3.3. el estímulo hedonista.
- 3.4. Lo racional y lo afectivo.
- 3.5. La indagación analítica.
- 3.6. El cosmos de las ideas.
- 3.7. La idea generativa.
- 3.8. El desarrollo proyectual.
- 3.9. Etapas del proceso.

4. REPERTORIO Y CONSTRUCCION.

- 4.1. Juegos perceptivos.
- 4.2. Juegos motrices.
- 4.3. Juegos de representación.
- 4.4. Juegos de ingenio.
- 4.5. Juegos de mesa.
- 4.6. Rompecabezas.
- 4.7. Juegos de lápiz y papel.
- 4.8. Juegos con dados y cartas.
- 4.9. Juegos de construcción.

4- Bibliografía obligatoria por unidad

Unidad 1: Juegotecas.

BRINNITZER, E.: 2018 *Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas*; Buenos Aires: Ediciones novedades Educativas. Desde la página 37 hasta la 80.

SARLÉ, P. & ROSAS, R. (2012) *Juegos de construcción. Y construcción del conocimiento*, Buenos Aires: Miño y Dávila.

Unidad 2: El diseño de las cosas.

RICARD, A.: 2000 *La aventura creativa. Las raíces del diseño*, Barcelona: Ariel. Desde la página 37 hasta la 70.

Unidad 3: Creatividad y diseño.

RICARD, A.: 2000 *La aventura creativa. Las raíces del diseño*, Barcelona: Ariel. Desde la página 97 hasta la 126.

Unidad 4: Repertorio y construcción.

BRINNITZER, E.: 2018 *Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas*; Buenos Aires: Ediciones novedades Educativas. Desde la página 95 hasta la 182.

5- Bibliografía general de la cátedra

ARMENGAUD, C. (2010) *Juguetes de la naturaleza. Historias y secretos para fabricarlos*, Madrid: Saga editorial.

BROKBALS, W. (2008) *Juegos y juguetes de madera, Tomos 1 y 2*, Buenos Aires: Albatros.

FONTAN DEL JUNCO, M. - BORDES, J. - CAPA, A. (eds.) (2019) *El juego del arte. Pedagogías, arte y diseño*, Madrid: Fundación Juan March.

FRAENZA, F. - YONAHARA, S. - PERIE, A.: (2013) *¿Cómo vemos?. Una introducción a la visión de la forma y el color*. Córdoba: Brujas.

GOLDSTEIN, E. B. (2005) *Sensación y percepción*, México: Thomson.

MUNARI, B. (2016) *¿Cómo nacen los objetos?*, Barcelona: Gustavo Gili.

SMITH, E.K. (2018) *Taller de libros para niños*, Barcelona: Gustavo Gili.

6- Propuesta metodológica

El dictado se realiza a través de clases teórico prácticas en las cuales, cada uno de los contenidos teóricos son aplicados al análisis y desarrollo de dispositivos visuales diversos (entre ellos, obras de

arte, piezas de diseño, etc.) y a la producción de objetos que pongan de manifiesto y permitan la experiencia sensible (material, visible) de los contenidos estudiados.

El desempeño fundamental de los alumnos a lo largo del seminario consiste en llevar a cabo, tras una lectura comprensiva de la bibliografía propuesta, su traslado y aplicación en actividades prácticas de formatos variables.

La jornada semanal de trabajo consta de 4 (cuatro) horas las cuales se organizan del siguiente modo: una clase teórica de una hora y media aprox. de duración; quince minutos de esparcimiento, y durante dos horas y media el trabajo en taller de acuerdo a un instructivo diario (o semanal),. Cada sesión de taller está destinada a la realización de un trabajo práctico. Los Trabajos prácticos comprenderán una carpeta, que será presentada el mismo día de cada examen parcial teórico, según corresponda.

Los trabajos prácticos serán tanto bidimensionales como tridimensionales. Buena parte de los mismos serán realizados en materiales celulósicos, otro tanto en tejidos, gomas y pvc, maderas. Se considerará también el reciclado de materiales y la re-adaptación de objetos industrializados.

7- Evaluación

El seminario comprende de un proceso generativo de proyectos, basado en el análisis de casos y la proyectación de prototipos, por lo tanto tendremos dos evaluaciones parciales correspondientes a cada etapa. Luego dentro de cada etapa prevemos tres trabajos prácticos (en total 6).

Se evaluarán los trabajos prácticos tanto cualitativa como cuantitativamente teniendo en cuenta: los niveles de conocimiento de los contenidos, la adecuación a las consignas y a los criterios de evaluación específicos de cada subtema. Para ello tendremos los siguientes criterios generales de evaluación:

- El ajuste técnico artesanal.
- El desarrollo de la organización formal.
- Elaboración de la Idea-Concepto de producción.

Por otra parte llevaremos a cabo dos test teóricos de resolución virtual (Aula Virtual) bajo la modalidad de Opciones Múltiples correspondiente a cada etapa.

8- Prácticos

A1: BIDIMENSIONALES

Ejercicios: Análisis del juego Tangram

Aplicación: Rompecabezas

A2: NATURALEZA

Ejercicios: Exploración y recolección de cosas naturales.

Aplicación: Los juegos olvidados de antepasados.

A3: INDUSTRIA CULTURAL

Ejercicios: Indagación e interpelación de los productos culturales y significación.

Aplicación: Tratamiento de reciclado de imágenes.

A4: MULTISENSORIALES

Ejercicios: Catálogo de materiales con diversos sentidos.

Aplicación: Prelibros de Munari.

A5: CONSTRUCTIVOS

Ejercicios: Repertorio de figuras y reglas de combinación: de Fröebel a Moholy-Nagy

Aplicación: Prototipo de juego constructivo manual.

A6: TECNOLÓGICOS

Ejercicios: Revisión de nuevas tecnologías.

Aplicación: Interacción de nuevos medios tecnológicos

TEST TEÓRICO A: Unidad 1: *Juegotecas*; y Unidad 2: *El diseño de las cosas*.

TEST TEÓRICO B: Unidad 3: *Creatividad y diseño*; y Unidad 4: *Repertorio y construcción*.

9- Requisitos de aprobación para promocionar, regularizar o rendir como libres (según normativa vigente).

ALUMNOS PROMOCIONALES

Se debe tener el 80% de las instancias evaluativas con un mínimo de nota mayor o igual a 6 y promedio de 7.

ALUMNOS REGULARES

Se debe tener un 75% de las instancias evaluativas con un mínimo de nota igual o mayor que 4. Luego, se presentará en fechas de exámenes finales con la modalidad de desarrollo de casos (una actividad práctica complementaria a las instancias evaluativas 1 y 2 del cursado) en el plazo de una semana.

El seminario se regula por el régimen de alumno: OHCD 01/2018

https://artes.unc.edu.ar/wp-content/blogs.dir/2/files/sites/2/OHCD_1_2018.pdf

Y a la reglamentación vigente del régimen de alumno trabajador:

<https://artes.unc.edu.ar/estudiantes/estudiantes-trabajadores-o-con-familiares-a-cargo/>

Importante: según lo establecido en el Plan de Estudios los Seminarios no se rinden en condición de Libre. Y los estudiantes en condición de regulares deberán inscribirse a rendir examen en los turnos

de examen de mayo y septiembre, previstos por el Departamento de Artes Visuales

10- Disposiciones especiales de la Cátedra: (-)

11- Requisitos y disposiciones sobre Seguridad e Higiene:

Las presentaciones de los trabajos prácticos y de los exámenes que requieran montaje de obras deberán respetar las normas de seguridad e higiene. No se pueden utilizar los espacios: escaleras, ascensor, techos, escaleras de emergencia, como así también obstruir puertas (oficinas, emergencias, ingreso, etc). Los espacios de tránsito de uso común deberán contar con las indicaciones pertinentes si interrumpen el paso.

Los espacios utilizados deben ser dejados en condiciones, retirando todos los elementos de montaje (cintas, tanzas, etc.). Si se utilizan muebles de la Facultad deben ser devueltos de donde han sido retirados.

Montajes que requieran autorización, los pedidos deben hacerse a la Dirección del Departamento de Artes Visuales y deben tener el aval del docente responsable.

Cualquier actividad que se realice fuera del ámbito de la Facultad deberá contar con el aval de la Dirección del Departamento.

12.- Cronograma tentativo

Semana	Unidades	Temas	Actividades	Lecturas
1	1 y 2	Introducción al campo multidisciplinar. Metodología de diseño Nociones básicas de: Juegos, Juguetes, Juegotecas y Jugabilidad	Clase introductoria a los contenidos y actividades del seminario. Iniciación de los contenidos de la primera etapa.	-
2	1 y 2	Jugabilidad. Lo antropogeno.	Actividad 1: Bidimensionales. A partir del Tangram resolución de rompecabezas.	Brinnitzer: "La promoción de la jugabilidad". Ricard: "Las cosas"
3	1 y 2	Sobre los Juegos, en	Actividad 2: Naturaleza.	Brinnitzer:

		relación a sus fuentes y principios. Posibilidades materiales.	Exploración en la memoria de los antepasados y algunas infancias naturalistas.	“Las ludotecas” Ricard: “Las cosas”. Armengaud: “Prólogo”
4	1 y 2	Tipología de los Juegos, Nominación. Clasificación E.S.A.R.	Actividad 3: Industria cultural. El problema de la significación contextual y la inposición e estereotipos.	Brinnitzer: “Las ludotecas” Ricard: “Las cosas” Sarlé & Rosas: “El juego de construcción y la construcción del conocimiento”
5	1 y 2	Cierre Síntesis de los temas de las unidades 1 y 2	Actividad de Meta-análisis y metacognición sobre el seminario.	Todas las de la primera etapa
6	1 y 2	Todos los presentados en la 1° instancia	Recuperatorios	Todas las de la primera etapa
7	3 y 4	Introducción a repertorios y construcción de juegos y juguetes.	Clase introductoria a los contenidos y actividades de la segunda etapa.	Brinnitzer: “Repertorio y construcción de juegos y juguetes” Ricard: “Sobre la creatividad”
8	3 y 4	Creatividad y metodología. Desarrollo de ideas sobre juegos perceptivos y motrices	Actividad 4: Multisensoriales. Los Prelibros de Munari. Desarrollo metodológico. Consultas presenciales individuales.	Brinnitzer: “Juegos perceptivos” “Juegos motrices”

				<p>Ricard: "Sobre la creatividad"</p> <p>Munari: "Los prelibros"</p>
9	3 y 4	<p>Creatividad y metodología.</p> <p>Desarrollo de ideas sobre juegos constructivos y autoinstruccionales.</p>	<p>Actividad 5: Constructivos. De alfabetos y composición.</p>	<p>Brinnitzer: "Juegos constructivos" "juegos autoinstruccionales"</p> <p>Ricard: "Sobre la creatividad"</p>
10	3 y 4	<p>Creatividad y metodología.</p> <p>Desarrollo de ideas sobre la aplicación de nuevas tecnologías.</p>	<p>Actividad 6: Tecnológicos. Las extensiones del cuerpo humano y el cerebro.</p>	<p>Brinnitzer: "Juegos constructivos" "juegos autoinstruccionales"</p> <p>Ricard: "Sobre la creatividad"</p>
11	3 y 4	<p>Cierre Síntesis de los temas de las unidades 3 y 4</p>	<p>Actividad de Meta-análisis y metacognición sobre el seminario.</p>	<p>Todos las de la segunda etapa</p>

12	3 y 4 y todas	Todos los temas	Recuperatorios 2° etapa Presentación estudiante Régimen de alumno trabajador / familiar a cargo	Toos las lecturas de la cursada
13	Todas	Todos los temas	Recuperatorio Régimen de alumno trabajador / familiar a cargo	Todas las lecturas de la cursada
