

Taller de Diseño en Comunicación Visual 5B

DOCENTES

María Branda, Ana Cuenya, María Cecilia Blanco,
Nadia Gardella, Eugenia Rojido

Derechos de los niños y juegos didácticos

Darío César Masmut

dario.masmut@hotmail.com

Ángel Facundo Mastandrea

cufa_m09@hotmail.com

Nuestra tesis de graduación se enmarca dentro del proyecto de extensión «Nuestros derechos: juegos didácticos para aprenderlos» llevado adelante por docentes de la cátedra Rollie de Taller DCV-5B de la Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Esta cátedra propone a sus alumnos una serie de proyectos reales, con un alto compromiso social, en los cuales se puede entrevistar y trabajar directamente con cada uno de los actores, de los beneficiarios y de los destinatarios de cada proyecto en particular, lo que permite llegar a resultados fieles y confiables.

En nuestro trabajo proponemos, a través de diversas piezas gráficas y modalidades lúdicas, fomentar y hacer énfasis sobre los derechos del niño y, a la vez, posibilitar su uso como material didáctico para los docentes, para los referentes barriales y para los integrantes de organizaciones sociales como herramienta para el abordaje de los mismos. Teniendo presente que los juegos son una forma de conocer, de conceptualizar y de aprender, ofrecemos una ayuda para formar culturalmente a los niños y les brindamos herramientas para que puedan desenvolverse en una sociedad más justa.

En este escenario, proponemos la realización de juegos didácticos como método de enseñanza



Esta obra está bajo una
Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercialSinDerivar
4.0 Internacional





NUESTRO OBJETIVO ES APORTAR A LA COMUNIDAD MATERIAL DIDÁCTICO E INNOVADOR PARA LA ENSEÑANZA DE LOS DERECHOS DEL NIÑO A TRAVÉS DE 8 JUEGOS DIDÁCTICOS, DONDE BUSCAMOS REFLEJAR LA IDENTIDAD, CULTURA Y COSTUMBRES NACIONALES Y LATINOAMERICANAS.

alternativa o complementaria que aporte a la difusión y a los conocimientos de los derechos y, a la vez, que permita una relación entre los diferentes actores sociales. De esta manera, los responsables encargados de implementar dicha estrategia utilizarán los juegos como motivador de experiencias creativas y pedagógicas, ya que aportan una idea diferente de aprender y de enseñar y, de esta manera, amplían las capacidades educativas.

El objetivo de Guagua es aportar a la comunidad material didáctico e innovador para la enseñanza de los derechos del niño, donde buscamos reflejar la identidad, la cultura y las costumbres nacionales y latinoamericanas.

El mayor desafío fue poder lograr un sistema que pueda ser aplicado en establecimientos de todo el territorio argentino. Para esto, se planteó tomar como iniciativa la cultura de los pueblos originarios latinoamericanos, junto a un estilo gráfico moderno y atractivo para niños de distintas edades. De esta manera, buscamos fomentar la integración y alentar la igualdad a los niños, tanto nacionales como extranjeros, que habitan nuestro país.

Actualmente, varios de estos juegos están siendo utilizados en distintas instituciones de la ciudad de La Plata y se están llevando a cabo los trámites de patente para poder expandir su alcance.

Grilla Constructiva, Marca y Familia Tipográfica

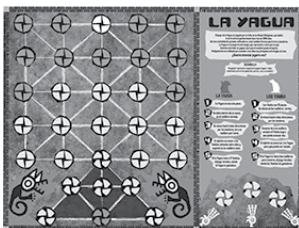


GUAGUA
JUEGOS DIDÁCTICOS
para aprender nuestros derechos

ABCDEFGHIJ
KLMNÑO PQ
RSTVWXYZ
0123456789

Grilla Constructiva, la marca y la familia tipográfica

Juegos



LA YAGUA +10 años

Adaptación de un juego de estrategia reglado, autóctono del norte argentino. Lo jugaban las tribus de los Chiriguano Chané hace más de 2500 años. Era utilizado para enseñar estrategias de caza a los niños. El propósito de este juego es revalorizar antiguas costumbres de los pueblos originarios.

LALLAMA YOLI +5 años

A través del personaje de la llama Yoli, los niños juegan y aprenden sus nombres, su dirección y otros datos personales para, así, poder conocerse entre ellos y familiarizarse con el uso del DNI.



ROMPE CABEZAS +6 años

Serie de cuatro rompecabezas que reflejan buenos hábitos y costumbres a través de escenas de la vida cotidiana de Juan, un niño de siete años, junto a sus amigos de la escuela y del barrio.



CUENTOS POPULARES +6 años

Una serie de cuentos populares nacionales que permiten trabajar distintos derechos y costumbres, compuesta de fichas encastrables que forman distintos tipos de armados, y, así, se convierte en un juego de construcción.

Señaladores promocionales



Afiches promocionales



Exposición del proyecto en el Odisea 17



EL JUEGO DE LOS DADOS ^{+6 años}

El juego consta de seis dados que tienen palabras relacionadas con los niños, con sus derechos y con responsabilidades con el propósito de generar charlas y debates. Esta actividad está propuesta para eventos especiales donde los niños puedan participar junto a sus familias.



COME COME ^{+3 años}

Permite una introducción al mundo de la alimentación sana y nutritiva por medio de un juego de memoria y alimenta al deportista con dietas saludables y nutritivas.



LA MANCHA ^{+3 años}

Kit de tres juegos de ejercicio que presentan variables del tradicional juego de la mancha con temáticas relacionadas con la higiene y con el cuidado del cuerpo.



RAYUELA PARA HACER AMIGXS ^{+6 años}

El tradicional juego de la rayuela, plantea fortalecer el vínculo entre compañeros a través del concepto de amistad y de cooperación.