



## Taller de Diseño en Comunicación Visual 5B

Titular: María Branda, Adjunta: Ana Cuenya, Docentes: Marcelo Alonso, Ignacio Desuk

### Derechos de los niños y juegos didácticos

Alumnas: Constanza García Luna  
Gabriela Peña

**E**n el marco de la política extensionista de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), que fomenta la experiencia de Extensión Universitaria en el estudio de grado, la Cátedra Taller de Diseño en Comunicación Visual 5B propone, como trabajo de graduación, un proyecto de comunicación integral para los centros comunitarios que se vinculan con el Área de Extensión de la Universidad o proyectos específicos que den respuesta a bienes sociales en crisis.

Este proyecto se llama: “Nuestros derechos. Juegos didácticos para aprenderlos”. El trabajo consistió en diseñar y realizar juegos didácticos y piezas comunicacionales, destinados a niños y adolescentes, de entre 4 y 14 años, con alta vulnerabilidad social, escolarizados y no escolarizados. Los destinatarios del proyecto, que se implementó en el Centro Integrador Comunitario N° 16 y Centro de Salud N° 43, residen en el Municipio de Berisso, en los barrios Obrero y Villa Nueva. Los objetivos generales del mismo son aportar a la comunidad material didáctico para el conocimiento, aprendizaje y ejercicio de los Derechos del Niño, e intervenir en la estructura interpretativa de las personas de la comunidad, mediante la realización de piezas comunicacionales y juegos didácti-

cos que fomenten la socialización y participación, para así potenciar y fortalecer el conocimiento de estos derechos y lograr que tanto los niños como sus familias los sientan como propios.

Reconocemos a los niños como sujetos de derecho, conscientes de la capacidad que poseen para involucrarse en los asuntos que los conciernen. Asimismo, consideramos que la familia –formada por padre, madre, hermanos, tíos, abuelos y/o tutores– es un grupo fundamental para el crecimiento y para el bienestar de los niños que, para desarrollar plenamente su personalidad, deben crecer en compañía.

Por este motivo, creemos que es posible incorporar, al utilizar algunas herramientas que aporta la Comunicación Visual, nuevas distinciones para informar a los niños y a sus familias sobre algunas cuestiones que forman parte de los Derechos del Niño, como la salud, la educación y la recreación integral. Para ello, entendemos que es fundamental incluir los juegos didácticos en la vida cotidiana de los niños para acompañarlos en su proceso de aprendizaje, de manera creativa y recreativa, y construir identidades.

La implementación de juegos didácticos supone generar cambios, experimentar con lugares y con situaciones, y socializar. En ese en-

cuentro con otros, se desarrollan valores, como compartir y respetar. El juego y la creatividad son experiencias generadoras de conductas, particularmente en la infancia que es un momento decisivo para el futuro del individuo.

El proyecto se valida, entonces, ante la necesidad de concientizar, informar y dar a conocer a los adultos los Derechos del Niño y las implicancias de cada uno de ellos. Pero también, ante la necesidad de que los niños, desde la más temprana infancia, conozcan sus derechos para que puedan interiorizarlos, difundirlos según las posibilidades acordes a su edad, exigirlos y respetar el derecho de los otros.

Los objetivos específicos del proyecto son aportar (mediante piezas gráficas comunicacionales y juegos didácticos) una nueva distinción sobre los Derechos del Niño, para su reconocimiento y apropiación; ampliar el rango de percepción y crear una nueva visualización para el conocimiento y el ejercicio de los Derechos del Niño; concientizar sobre la importancia de la educación formal y no formal, de un crecimiento sano y de una buena alimentación; proyectar una fuerte imagen visual para favorecer la interacción e identificación del barrio con las instituciones y el proyecto; y proyectar visualización sobre la

<sup>1</sup> Hablamos de distinción como aquello que nos permite ver y hablar acerca de algo; aclarar todo lo que no pertenece a la realidad de los niños y de sus familias en situación de vulnerabilidad social e incorporarlo a ella con una mirada distinta y objetiva. El objetivo de estas distinciones, como nuevas interpretaciones, es modificar prácticas habituales.



QUEREMOS  
JUGAR!



importancia del juego y de sus beneficios en el aprendizaje y como creador de conductas.

De este modo, las piezas que se produjeron para desarrollar el proyecto responden a la intención de aportarle a la comunidad material didáctico para estimular el aprendizaje y para ejercitar los Derechos del Niño, a partir de una nueva distinción y conceptualización. Para construir éstas piezas se abordaron temáticas, como salud (educación sexual y salud reproductiva, y hábitos saludables en la alimentación), educación e identidad, entre otros. Además, se destacó la importancia del juego y la necesidad que tienen los niños de recrearse, como derecho fundamental, y los beneficios que ésta tiene para el aprendizaje.

La elección de elementos formales para el desarrollo de nuestro sistema de Identidad visual se basa en atributos como: diversión, aprendizaje, interacción, distinción, niñez, adolescencia, lúdico, infantil, pedagógico, entre otros. Utilizamos los colores primarios ya que en

su combinación con las formas geométricas básicas remiten a las piezas de juegos didácticos, y a la mayoría de los juguetes de los niños. La elección de los colores primarios se debe, a que se utilizan —por tradición— en las escuelas y aparecen también frecuentemente dentro de la educación básica.

Planificamos nuestra estrategia primeramente, en cuanto al desarrollo de identidad y refuerzo de rasgos identitarios: signo de identidad, folletería y afiches. En el plano promocional y de capacitación desarrollamos los juegos, tanto como las piezas comunicacionales que acompaña la difusión. Pensamos espacios potenciales para trabajar, distribuir y aplicar tanto los juegos como demás piezas gráficas: la sala de espera es uno de los lugares más importantes en que se centra nuestra estrategia, ya que tanto niños como adultos pasan mucho tiempo en este espacio a la espera de ser atendidos. Notamos también que este espacio no está adecuadamente ambientado para los niños, es decir, no es atractivo

para ellos desde lo visual. Por ende, es un espacio potencial para trabajar desde la comunicación visual. Pensamos ubicar algunos juegos, como pizarras magnéticas, sobre las paredes de la sala de espera para optimizar el espacio y que los chicos puedan jugar en este lugar sin entorpecer la circulación de gente. Algunos de los juegos sirven tanto para utilizarse dentro de las instituciones, salas de espera y consultorios, como también para ser llevados por los niños a sus hogares. Así se refuerza el vínculo con el proyecto y la institución.

Como reflexión final, queremos destacar que pensamos, elaboramos y planificamos este proyecto para tratar de dar una solución gráfica comunicacional, que si bien puede cambiar o no ciertas realidades, intervendrá en la estructura interpretativa de las personas y mostrará una manera distinta de ver.

