

EMOCIONES

Emilia Meza - Martin Favre - Ricardo Cortez
Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata

Resumen

Idea rectora: desarrollar un juguete de construcción, recreativo, expresivo que estimule la imaginación, posibilitando exteriorizar emociones, conflictos y pensamientos para poder gestionarlos.

Se toma como base el dibujo infantil que posee la misma función que el juego, recrear el entorno familiar (base de sus conflictos). Tomando características de la forma, tamaño y expresión: enojo, culpa, miedo, alegría. etc. Complementado con brazos, con/sin manos, piernas con/sin pie.

La estructura tiene tres partes principales cabeza, tronco, extremidades. El juego funciona como disparador del imaginario, que a través de analogías y representaciones simbólicas permite ir más allá. Se dan elementos para crear, imaginar y expresar libremente.

Morfología sencilla, con tres tamaños de piezas permitiendo expresar la importancia adjudicada a cada figura que sumado a su organización darán significado a la interpretación.

La construcción basada en encastre por forma (macho, hembra). La cabeza posee ranuras horizontales donde colocar pelo y partes para la expresión facial, otra vertical para introducir orejas.

El niño puede colocar como quiera, donde quiera los componentes de la cara. El torso permite adicionar cabeza, piernas, brazos; tiene en su contorno una ranura para el encastre por forma posibilitando que se coloquen como quieran las partes.

El juguete consta de 92 piezas realizadas en madera, cable, goma eva.

"Emociones": basado en el Test de la Figura Humana infantil, el niño cuando dibuja o juega hace una proyección de sí mismo. Las partes que usa y como tienen su significado, también el relato sobre los mismos.

A la función lúdica se suma una evaluativa y catártica.

Conocer, interpretar el juego permite ver lo que el niño no puede expresar verbalmente, es por sí mismo terapéutico, el pequeño usa elementos de la realidad exterior para representar su mundo interno.

El juguete está compuesto:

Figuras grandes, normales y pequeñas.

Cabezas: Localización del propio yo, centro del poder intelectual y control de los impulsos. (pequeña, grande, mediana).

Expresión facial: principal fuente de análisis.

Brazos: extendidos, pegados al cuerpo, grandes, cortos, rígidos etc.

Manos: relacionadas al yo y a lo social: ocultas, pequeñas, grandes.

Piernas: largas, cortas, desiguales, con- sin pie. Representan estabilidad.

Tronco: Pequeño, gordo, grande etc.

Boca: Si esta, tiene dientes o no.

Ojos: Grandes, pequeños, con pupilas.

Pelo: Relacionado con la sexualidad.

Se utiliza el color como valor agregado, ayuda al diagnóstico, atrae la atención, refleja estados anímicos y emocionales.

Palabras clave

Construcción- Juguete-Emociones -Expresiones-Imaginación


EMOCIONES



COMBINACIONES



USO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

D.I - TALLER 5 "A"

Autor: Meza M. Emilia y Coautores: Docente adjunto a cargo de 5to. Año Martín Favre y Prof. Titular Ricardo Cortez.