



Yo sé quien soy

Juegos didácticos para aprender los Derechos del Niño

i Información general

Síntesis

El proyecto, llevado a cabo en diversos contextos barriales desde el 2012, propone la implementación de juegos didácticos que propician el conocimiento y aprendizaje de los Derechos del Niño. Son diseñados por alumnos de la Cátedra de Diseño en Comunicación Visual B. De esta manera se complementa la formación de los alumnos, la tarea docente y la investigación sobre el tema. Los juegos sirven como disparadores en actividades que permiten la expresión, el debate, la reflexión y el conocimiento de los derechos por parte de niños y niñas que asisten y participan en los espacios y organizaciones barriales. Fomentan el derecho a jugar y a expresarse y proporcionan a los adultos que trabajan junto a ellos y ellas, herramientas didácticas que facilitan el diálogo y el abordaje de la temática. Se propone en éste caso el trabajo conjunto con el colectivo lúdico "La Kombi, juegoteca viajera", con experiencia en el área del juego y la infancia en diversos espacios y organizaciones barriales

Convocatoria

Convocatoria Ordinaria 2017

Palabras Clave

Educación popular Promoción educación Aprendizaje didáctico Talleres Derechos Humanos
Identidad

Línea temática

ARTE Y COMUNICACIÓN POPULAR

**Facultades y/o colegios
participantes**

Destinatarios

Niños y niñas entre 0 a 12 años que concurren al barrio Meridiano V cada domingo para participar de actividades recreativas. Este barrio es un atractivo cultural de la ciudad de La Plata, que tiene sus raíces en los lazos solidarios, la memoria viva y la revalorización del espacio urbano.

Localización geográfica

El barrio Meridiano V (comprendido desde calles 66 a 72 y de 13 a 19) nació junto y dentro del trazado de la ciudad de La Plata en 1882. Al principio se fue poblando muy de a poco (la panadería "La Sonambula" fue e las primeras en la ciudad), a principios de siglo XX se empezó a construir el Ferrocarril Provincial en la zona, teniendo su estación de cabecera en las calles 17 y 71.

La actividad del ferrocarril y el nombre del mismo "Ferrocarril Provincial al Meridiano V" termino por darle nombre a esta zona pujante de la ciudad, logrando ser un polo comercial en la primera parte del siglo XX.

Después de años de abandono, en 1998, un grupo de vecinos de la zona, en muchos casos hijos y nietos de ferroviarios, gestó en el enorme edificio abandonado de la Vieja Estación, el "Centro Cultural Estación Provincial", con la finalidad de preservar la identidad del barrio, difundir la historia del ferrocarril, transformar el lugar en núcleo generador de actividades recuperando el lugar como punto de encuentro y esparcimiento, vinculando la vida cultural como factor de integración, trabajo y transformación social.

Centros Comunitarios de Extensión Universitaria

Cantidad aproximada de destinatarios directos200

Cantidad aproximada de destinatarios indirectos

☰ Detalles

Justificación

El programa de Promoción y Protección de los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes, dependiente de la Dirección General de Cultura y Educación de la Nación; plantea que el sistema educativo en su totalidad debe tener como prioridad concebir a los sujetos como actores sociales, que tienen que ser protagonistas activos en su contexto comunitario para constituirse como ciudadanos plenos desde su nacimiento. Para ello, las instituciones educativas, sociales y culturales deben trabajar intersectorialmente para elaborar en conjunto estrategias tendientes a la promoción y/o restitución de derechos en los casos en que éstos hayan sido vulnerados. En este sentido, resulta esencial como parte de la Universidad Pública contribuir en la difusión de los Derechos del Niño con el objetivo de que puedan apropiarse de ellos y prevenir situaciones de incumplimiento de los mismos.

Cuando un niño juega, dibuja, o baila, no sólo disfruta y se divierte, sino que a la vez conceptualiza, conoce, produce, crece, socializa, aprende y ejerce su derecho a jugar y ser niño/a.

La implementación de estos juegos, aporta a la difusión y conocimiento de los Derechos y al enriquecimiento de la comunidad, como a la concientización para docentes y alumnos, sobre la importancia de la participación en el contexto social. Este proyecto ha resultado generador de propuestas integradoras similares, profundizando aspectos que hacen al desarrollo de profesionales con capacidad de diagnosticar, analizar y observar la realidad a través de miradas críticas y constructivas. Gracias a esta experiencia se trabajará en conjunto con el colectivo lúdico, para multiplicar la práctica.

La experiencia de años anteriores, demuestra que estos juegos son un vehículo motivador de una experiencia pedagógica creativa y les ha permitido a los adultos responsables abordar problemáticas referidas al cercenamiento de los derechos, difíciles de trabajar sin un disparador didáctico, ésto aumenta el valor de los materiales.

Objetivo General

Generar en la comunidad un aumento del conocimiento de los Derechos Humanos y en particular de los Derechos del Niño por medio de juegos y materiales didácticos apropiados para fomentar el diálogo, la participación y el Derecho a Jugar de niños y niñas. Fomentar en la infancia la conciencia y el empoderamiento de los niños y jóvenes, para que ellos mismos puedan protagonizar la generación de iniciativas como la que hoy los tiene como destinatarios.

Objetivos Específicos

- 1. Consolidar la formación de alumnos y docentes extensionistas.
 - 2. Aportar a la comunidad material didáctico innovador para la enseñanza-aprendizaje de los Derechos del Niño y los Derechos Humanos
 - 3. Evaluar la puesta en uso de los juegos, junto al colectivo lúdico "La Kombi, juegoteca viajera"
 - 4. Reproducir los juegos seleccionados de acuerdo a los destinatarios y distribuirlos.
 - 5. Capacitar a los referentes de organizaciones sociales para la implementación de los juegos.
 - 6. Educar a los niños y jóvenes en los derechos que les son propios.
 - 7. Incidir para que los niños que reciban los juegos en la estructura de contención en la que se encuentren, adquieran en forma natural nociones de la importancia de consolidar una sociedad que respete y fomente los 'Derechos Universales del Niño' y los Derechos humanos.
-

Resultados Esperados

- 1.1. Al menos 4 alumnos y 3 docentes comprometidos y responsables de actividades de extensión.
 - 2.1. Tres prototipos diseñados de acuerdo a las edades de los niños, distribuidos e implementados en la organización participante.
 - 3.1 Cuatro juegos evaluados con el colectivo lúdico.
 - 3.2 Dos juegos implementados en terreno.
 - 4.1. Participación con alumnos extensionistas en al menos 2 eventos organizados por el colectivo lúdico.
 - 4.2 Tres juegos en gran tamaño entregados para trabajar en el barrio.
 - 5.1. Dos encuentros de capacitación.
 - 5.2. Dos referentes de la organización capacitados en el uso de los juegos entregados.
 - 5.3. Al menos 90 niños/as capacitados (destinatarios directos).
- 1.1. Al menos 4 alumnos y 3 docentes comprometidos y responsables de actividades de extensión.
 - 2.1. Tres prototipos diseñados de acuerdo a las edades de los niños, distribuidos e implementados en la organización participante.
 - 3.1 Cuatro juegos evaluados con el colectivo lúdico.
 - 3.2 Dos juegos implementados en terreno.
 - 4.1. Participación con alumnos extensionistas en al menos 3 encuentros organizados por el colectivo lúdico en territorio.
 - 4.2 Tres juegos en gran tamaño entregados para trabajar.
 - 5.1. Dos encuentros de capacitación.
 - 5.2. Al menos 90 niños/as capacitados (destinatarios directos). Si consideramos que cada

niño/a comparte el juego con su familia y puede generar la multiplicación de los conocimientos adquiridos a otros miembros de la misma, se espera alcanzar la sensibilización de al menos 40 familias.

6.1. Una publicación editorial para sistematización de la experiencia

6.2. Una publicación digital para comunicación entre los integrantes y destinatarios del proyecto y la comunidad en general.

7.1 Aumento en al menos un 20% de la demanda de juegos por parte de nuevas instituciones.

Indicadores de progreso y logro

1.1 Cantidad de alumnos comprometidos x 100 / Cantidad de alumnos convocados

1.1 Cantidad de docentes comprometidos x 100 / Cantidad de docentes convocados

1.1 Grado de apropiación de los alumnos y docentes al proyecto (asistencia a capacitaciones, cantidad de horas dedicadas al proyecto)

2.1 Cantidad de prototipos seleccionados x 100 / Total de juegos diseñados

2.1 Cantidad de prototipos distribuidos x 100 / Cantidad de prototipos seleccionados

3.1 Cantidad evaluados x 100 / cantidad de juegos a evaluar

3.1 Cantidad de juegos implementados x 100 / cantidad de evaluados

4.1 Cantidad de unidades distribuidas x 100 / Cantidad de unidades impresas

4.1 Cantidad de unidades distribuidas x 100 / Cantidad de unidades impresas

4.1 Cantidad de unidades implementadas x 100 / Cantidad de unidades diseñados

4.1 Cantidad de juegos implementados x 100 / Cantidad de talleres realizados

4.1 Cantidad de encuentros realizados x 100 / Cantidad de talleres planificados

4.2 Cantidad de adultos capacitados x 100 / Cantidad de adultos convocados

4.2 Grado de interés por parte de los adultos participantes.

4.2 Grado de aceptación de la metodología (por observación directa, entrevistas, cantidad de horas dedicadas en la organización a su implementación)

4.2 Cantidad de experiencias generadas por los adultos participantes en la organización donde se realizan actividades

4.3 Cantidad de niños capacitados x 100 / cantidad de niños que concurren a las organizaciones del barrio.

4.3 Grado de inserción de los materiales en el barrio.

5.1 Cantidad de experiencias registradas

5.1 Grado de innovación de las experiencias registradas a partir de la implementación de los juegos

5.2 Cantidad y variedad de experiencias y actualizaciones periódicas

6.1 Nivel de demanda de los juegos por otras instituciones barriales y comunitarias.

7.1 Grado de replicabilidad y sostenibilidad de la experiencia

Metodología

Los objetivos del trabajo se lograrán mediante la articulación de seis etapas secuenciales:

- 1ª. Puesta en común entre alumnos y docentes de la cátedra integrantes del proyecto acerca de la metodología para la capacitación de adultos multiplicadores, niños y adolescentes. Realización de talleres con técnicas participativas a cargo de la coordinadora. Utilización de técnicas lúdicas que potencian el uso de los juegos. Se trabajará sobre las maquetas ya elaboradas por los alumnos.
- 2ª. Reproducción de los juegos por medio de la impresión supervisada a cargo de los alumnos participantes dirigidos por los docentes. Es necesario ajustar los originales de los juegos ya diseñados y testeados, pero sólo a modo de optimizar costos de impresión.
- 3ª. Vinculación con los responsables de la institución participante y acuerdo de agenda para distribución y capacitación.
- 4ª. Distribución y capacitación a los destinatarios en terreno: niños, adolescentes y adultos en los espacios de capacitación planificados y en eventos para distribución en mayor cantidad a cargo de alumnos y equipo docente.
- 5ª La agenda estará condicionada por los eventos convocados por el colectivo lúdico " La Kombi, juegoteca viajera" (Día del Niño, Festival Revancha de juegos callejeros - en el se conmemora el Derecho al Juego, cierre de Teatro por la Identidad)
- 6ª Transferencia de resultados a partir de la cuarta etapa a otras unidades académicas y extensionistas, además de organismos públicos y organizaciones civiles interesadas en la temática y la metodología. Responsables a cargo director y co-director junto al equipo docente. Se contempla el monitoreo de todas las etapas por medio de la medición de los indicadores propuestos. Visitas a terreno en equipo conformado por un docente y dos alumnos y/o becario.
- 7ª Difusión de los resultados en exposición anual de la Cátedra en el Centro Cultural Islas Malvinas y Expouniversidad.

Actividades

- 1.A. Realización de tres encuentros de integración con los alumnos y docentes participantes del proyecto para poner en común la agenda de trabajo y la metodología a implementar en las capacitaciones.
- 1.B. Acuerdo de agenda para actividades con un referente responsable de la organización.
- 2.A. Selección de prototipos del total de los diseñados en 2012/2013/2014 de acuerdo al destinatario
- 2.B. Elaboración de material de apoyo teórico para la capacitación de los adultos responsables de implementar los juegos y que permita la replicabilidad en nuevas instituciones.
- 3.A Cuatro encuentros con el equipo del colectivo lúdico "La Kombi, juegoteca viajera"
- 3.B Implementación de los juegos.

- 3.C Reproducción de los juegos con mayor receptividad por parte de los niños y niñas y distribución.
 - 4.A. Impresión de los juegos seleccionados.
 - 4.B. Puesta en común con el equipo extensionista de los modos de organización para cada evento. Impresión de los materiales, armado, forma de distribución, roles de cada participante.
 - 5.A. Acuerdo de convocatoria a docentes para la capacitación.
 - 5.B. Realización de 2 encuentros de capacitación y distribución.
 - 5.C Recopilación de experiencias de la aplicación de los materiales didácticos por parte de los referentes capacitados y receptores del material a cargo de los capacitadores y la becaria
 - 7.A. Difusión del proyecto en medios masivos de comunicación, producciones editoriales y portales de la Universidad Nacional de La Plata y sus diferentes Unidades Académicas.
 - 5.B Transferencia de resultados al total de la matrícula de alumnos y docentes de la cátedra, a otras unidades académicas y a organismos públicos interesados en la temática en Congresos de Extensión Universitaria y de Comunicación y educación entre otros que se realizan anualmente.
 - 5.C. Registro fotográfico y documental de las distintas etapas del proyecto.
 - 5.D. Elaboración de publicación editorial que de cuenta de la experiencia
 - 6.A. Monitoreo en terreno de la organización participante para medir el grado de replicabilidad de los talleres por parte de los adultos capacitados.
-

Cronograma

ACTIVIDADES (distribuidas en 12 meses)

- 1.A. Realización de tres encuentros de integración con los alumnos y docentes participantes del proyecto para poner en común la agenda de trabajo y la metodología a implementar en las capacitaciones. (1-2)
- 1.B. Acuerdo de agenda para actividades con un referente responsable de la organización. (1-2)
- 2.A. Selección de prototipos del total de los diseñados en 2012/2013/2014 de acuerdo al destinatario (3-4)
- 2.B. Elaboración de material de apoyo teórico para la capacitación de los adultos responsables de implementar los juegos y que permita la replicabilidad en nuevas instituciones.(4-5-6)
- 3.A Cuatro encuentros con el equipo del colectivo lúdico "LaKombi, juegoteca viajera" (4-5)
- 3.B Implementación de los juegos.(6-7)
- 3.C Reproducción de los juegos con mayor receptividad por parte de los niños y niñas y distribución. (6-7)
- 4.A. Impresión de los juegos seleccionados. (6-7)
- 4.B. Puesta en común con el equipo extensionista de los modos de organización para cada evento. Impresión de los materiales, armado, forma de distribución, roles de cada participante.(7-8)
- 5.A. Acuerdo de convocatoria a docentes para la capacitación. (7-8)
- 5.B Transferencia de resultados al total de la matrícula de alumnos y docentes de la cátedra, a otras unidades académicas y a organismos públicos interesados en la temática en Congresos de Extensión Universitaria y de Comunicación y educación entre otros que se realizan anualmente.(8-9)
- 5.C. Registro fotográfico y documental de las distintas etapas del proyecto. (3 a 12)
- 5.D. Elaboración de publicación editorial que de cuenta de la experiencia (9-11)
- 6.A. Monitoreo en terreno de la organización participante para medir el grado de replicabilidad de los talleres por parte de los adultos capacitados.(10-12)

Bibliografía

Arfuch, Chávez, Ledesma "Diseño y Comunicación" Ed. Paidos. Bs. As. 2001
Baudouin, Charles - "Psicoanálisis del arte" Ed. Psique- Bs. As. - 1972.
Branda, María. "Comunicación y creatividad". Ed. Nobuko. Bs. As. 2005
Csikszentmihalyi, M. "Creatividad" Ed. Paidos. Bs. As, 1998.
Chateau J. - "Los Grandes Pedagogos" Ed. F.C.E. México 1990.
De Bono, E. "El pensamiento lateral" Ed. Paidos. Bs.As. 1986.
De Ventos, Xavier R.- "Teoría de la sensibilidad". Ed. Península . España. 1968.
Drucker, Peter - "La sociedad postcapitalista" – Editorial "Sudamericana". Bs. As.1992.
Durand, Gilbert. "La imaginación simbólica". Ed. Amorrortu. Bs. As. 1998
Eco, Umberto. "Tratado de semiótica general". Ed. Lumen. Barcelona.1977
García Canclini, N.- "La producción simbólica". Ed. Siglo XXI. México 1979.
García Canclini, Néstor. "Culturas Híbridas".- Ed. Grijalbo. 1995.
Garnier, H. "Mentes creativas" Ed. Paidos. Bs.As. 1995
Gauthier, Guy. "Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido". Ed. Signo e Imagen. Madrid.1996
Heller, Agnes - "Para cambiar la vida" Ed. Grijalbo. España 1981.
Ibarrola, María de. - "Las dimensiones sociales de la educación". Ed. SEP. México 1985.
(Antología) Lowenfeld - "Desarrollo de la capacidad creadora" Paidos. México 1986.
Maldonado, T. "Ambiente Humano e Ideología". Ed. Nueva Visión. Bs.As.1972.
Mattelart A. "La Invención de la Comunicación". Ed. Editions La Découverte. 1992
Postik, Marcel - "La relación educativa". Ed. Narcea. Madrid 1981
Reed, Herbert - "Arte y sociedad" Ed. Península. Barcelona 1977.
Rollié - Branda. "La enseñanza del diseño en comunicación visual". Ed.Nobuko. Bs.As. 2004
Satué, E. "El diseño gráfico". Ed. Paidos- Madrid 1999
Saviani, Dermeval – "Educación: temas de actualidad" – Editorial "Libros del Quirquincho" Bs. As.1991.
Tedesco, Juan Carlos - "Educación popular hoy" - Editorial "El Capital Intelectual" Bs. As. 2005.
Verón, Eliseo. "El cuerpo de las imágenes". Ed. NORMA - Bogotá 2001
Alforja. Publicaciones de Educación Popular. "Técnicas participativas para la educación popular". Editorial Lumen-Hvmanitas. CEDEPO. Bs. As. 1996.
ECO, Educación y Comunicaciones. "Baúl de los recursos para la comunicación local". Santiago de Chile. 1995.

Sostenibilidad/Replicabilidad

El proyecto ha sido financiado desde 2012, sin embargo se ha desarrollado desde 2005, anclándose en dos ejes que le han otorgado una importante sustentabilidad: en primer lugar, la producción de nuevos juegos en cada año lectivo debido a que los Derechos del Niño se han incorporado como temática para las propuestas de Diseño en Comunicación Visual dependientes de los contenidos curriculares, por otro lado, la demanda sostenida de materiales didácticos por parte de escuelas y organizaciones sociales incrementan y retroalimentan los vínculos y facilitan su distribución. Esto ha demostrado su fácil replicabilidad; son los mismos juegos los que invitan a repetir la

experiencia en otras localidades. En los últimos 3 años se han implementado en coordinación con los referentes locales en:

Berisso: Centro de Salud N°43 (Villa Nueva), N°18 (Villa Zula), CIC N°16 (Barrio Obrero), Centro deportivo y Recreativo Villa Arguello.

Magdalena: Escuelas rurales N°24 (Payró), N°40 (Ferrari), N°10 (Arditi), N°26 (Paraje Starace)

Ensenada: O.S. Locos bajitos (Villa Tranquila)

Gonnet: Escuela N°81, Centro de Extensión Universitaria N°4 "Comedor Pan de Vida" (Villa Castells)

La Plata: O.S. "Del otro lado del árbol" (Parque Saavedra), Club Corazones del Retiro (El Retiro), Cooperativa de Trabajo "El Progreso", Escuela N°49 (El Peligro), Escuela N°51 (Arana), Escuela N°93 (Arturo Seguí)

Además: E.E.S. N°6 Alte. Brown, Centro Universitario del Complejo Penitenciario Federal IV de Mujeres (Ezeiza)

Autoevaluación

Fácil y alto grado de replicabilidad, aumento constante de la demanda de juegos como herramienta didáctica que permiten la multiplicación del tema por parte de la comunidad.

Sostenibilidad: por estar incluido el tema en las actividades curriculares, se innovan constantemente los juegos diseñados con mayor precisión en el conocimiento de los destinatarios.

Participantes

Nombre completo	Unidad académica
Rimoldi, Mariana (DIRECTOR)	Facultad de Bellas Artes (Jefe de Trabajos Prácticos)
Avico, Mariana (CO-DIRECTOR)	Facultad de Bellas Artes (Profesor)
Branda, Maria Jorgelina (COORDINADOR)	Facultad de Bellas Artes (Profesor)
Massolo, Pablo Eduardo (PARTICIPANTE)	Facultad de Bellas Artes (Profesor)
Rossi, Eliana Noelia (PARTICIPANTE)	Facultad de Bellas Artes (Alumno)
Carabajal, Maria Valeria (PARTICIPANTE)	Facultad de Bellas Artes (Profesor)
Cuenya, Ana Isabel (PARTICIPANTE)	Facultad de Bellas Artes (Profesor)
Veron Cuenca, Evangelina Ines (PARTICIPANTE)	Facultad de Bellas Artes (Profesor)
Carricaburu, Juan M. (PARTICIPANTE)	Facultad de Bellas Artes (Profesor)
Rocca, Luciana Mariel (PARTICIPANTE)	Facultad de Bellas Artes (Alumno)
Roletto, Maria Magdalena (PARTICIPANTE)	Facultad de Bellas Artes (Alumno)
Morbelli, Romina (PARTICIPANTE)	Facultad de Bellas Artes (Alumno)
Sanna, Ana Belen (PARTICIPANTE)	Facultad de Bellas Artes (Alumno)
Navas, Camila Luciana (PARTICIPANTE)	Facultad de Bellas Artes (Alumno)

Organizaciones

Nombre	Ciudad, Dpto, Pcia	Tipo de organización	Nombre y cargo del representante
LA KOMBI, JUEGOTECA VIAJERA	La Plata, Buenos Aires	"La Kombi, juegoteca viajera", es un colectivo lúdico. Su objetivo es fomentar el Derecho a Jugar, emplazando juegotecas y talleres (arte, creación de juguetes, intervenciones) en espacios públicos (Mar Chiquita, Mar de Cobos, Santa Clara del MAr, el Miramar, Camet Norte, Mar Azul, Mar de las Pampas, mesa barrial de El Carmen, Hogar el Angel Azul en barrio Hipódromo, Atalaya, Punta Lara, Altos de San Lorenzo) Sus referentes trabajan en las juegotecas municipales y en la ONG El Gran Pez y todos los domingos desarrollan su actividad en el playón de la Estación Provincial del barrio Meridiano V	Emilio Martinez, Director