



Figura 1. Composición ejemplar: la ira



Figura 2. Composición ejemplar: la tristeza

# JUJUETE PARA LA EDUCACIÓN EMOCIONAL

**Marlen García** | [marlen.garciadi@gmail.com](mailto:marlen.garciadi@gmail.com)

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

El objetivo fue diseñar un juguete que permita la construcción de un personaje que estimule la imaginación y que colabore en el desarrollo de *habilidades emocionales* en niñas y niños mayores de cinco años. La dinámica del juego consiste en la composición *intuitiva* de personajes de fantasía. Mediante la *intuición representativa*, el niño o la niña percibe la idea general, sin la necesidad de utilizar el recurso del razonamiento.

El juguete está compuesto por material especificado, es decir, que el usuario realiza las operaciones constructivas a partir de piezas definidas. Existen dos tipos de piezas, las *estructurales* (TIPO I) y las de *personificación* (TIPO II). Cada categoría está definida mediante el modo de vinculación. De esta manera, el niño o la niña podrá encontrar características en común para su clasificación, pero ejecutará libremente la toma de decisiones respecto de la cantidad y la cualidad de las piezas, y de su ubicación. El resultado de la configuración final es un personaje ficticio de rasgos antropozoomorfos similares a un *peluche*.

El juego no finaliza cuando el juguete adquiere personalidad, sino que se incorpora como *instrumento* para el abordaje de la educación emocional mediante las distintas características expresivas que el usuario selecciona en los distintos contextos de juego.

Entre las ventajas se pueden detallar las siguientes: desarrollar las cualidades de experimentación (acto de conocer) y de observación; adquirir conceptos, como forma y figura, sus características; estimular las funciones cerebrales ejecutivas de organización y de planificación; favorecer la psicomotricidad fina de manos y dedos, fortaleciendo los músculos y mejorando la precisión y la coordinación; desarrollar la coordinación óculo-manual y las habilidades sociales [Figuras 1, 2, 3 y 4].



Figura 3. Conjunto de piezas



Figura 4. Piezas de personificación