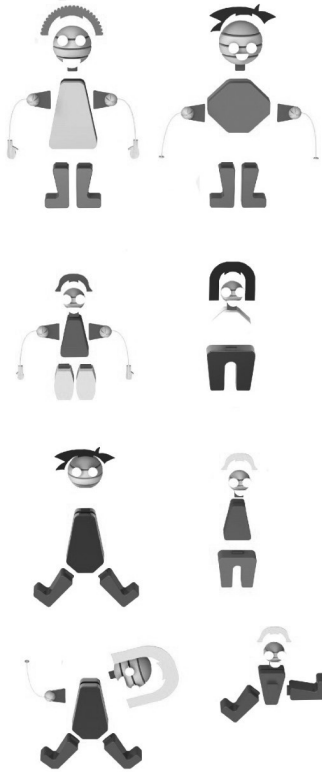


JUGUETE DIDÁCTICO DE CONSTRUCCIÓN TRIDIMENSIONAL
 María Emilia Meza Garegnani
 Tableros (N.º 9), pp. 34-35, octubre 2018. ISSN 2525-1589
<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/tableros>
 Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata



JUGUETE DIDÁCTICO DE CONSTRUCCIÓN TRIDIMENSIONAL

María Emilia Meza Garegnani

me.meza@hotmail.com

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

El punto de partida es el desarrollo de un juguete de construcción que sea recreativo y, al mismo tiempo, un medio de expresión que posibilite la exteriorización de las emociones, los conflictos, los problemas y los pensamientos. Emociones es un juguete que estimula la imaginación y la expresión del mundo interno infantil, teniendo en cuenta que el niño tiene dificultad para manifestarse verbalmente y que lo hace de manera más cómoda a través del dibujo y el juego. En estas dos actividades produce simultáneamente una proyección de sí mismo, que se ve enriquecida por el relato que construye. Mediante estas herramientas se pueden identificar y expresar sus emociones para elaborarlas, manejar sus dificultades y lograr encontrar conductas alternativas, más adaptativas y funcionales.

El objetivo es que el juego funcione como disparador del imaginario infantil para que a través de analogías y de representaciones simbólicas (ya sean de él mismo, de su familia o de personajes) pueda ir más allá del juego de construcción, desarrolle sus funciones psíquicas, físicas y emocionales, y aprenda a relacionarse con su entorno. Para que esto suceda se le brindan los elementos necesarios para crear, imaginar y expresarse libremente.

A tal fin, se propone como base de expresión el dibujo infantil de la figura humana: sus formas, las expresiones del rostro —enojo, miedo, alegría, etcétera— y los tamaños de brazos, de manos, de tronco y de extremidades. En ese sentido, el modo



de construcción se basa en el encastre por forma (macho-hembra). La cabeza posee ranuras horizontales para la colocación de las partes de la cara (expresión facial) y del pelo, y otras verticales para la colocación de las orejas. Cada pieza tiene una adición de forma rectangular (macho) para generar el encastre. El niño podrá colocar donde quiera y como quiera los componentes de la cara. De esta manera, el juguete no solo tendrá una función lúdica en sí misma, sino de evaluación o de tratamiento de sus problemas emocionales. Conocer y saber interpretar el juego permitirá comprender lo que verdaderamente le es difícil de comunicar.

Además, el torso permite adicionar cabeza, piernas y brazos. Tiene un ranura en todo su entorno que permite el encastre por forma y que da la posibilidad al niño de colocar como quiera dichas partes. El juguete tiene un código de color en la pieza adicionada (que hace de macho) realizado en goma eva para facilitar su encastre. Emociones tiene el mismo tipo de encastre por forma en todas sus partes, que presenta un mismo color para facilitar la asociación con la pieza a encastrar —el encastre se entiende por sí solo con el vacío de la ranura y la adición de la parte—. El resto de las piezas posee diversos colores, lo que genera mayor atractivo y, al mismo tiempo, sirve como un elemento más de interpretación. La morfología es sencilla al igual que las características del dibujo del niño, se crean tres tamaños diferentes en las piezas a fin de permitir expresar el nivel de importancia que le adjudica a cada figura. La posición de las mismas puede ser organizada a su gusto lo que también resulta significativo al momento de la interpretación. De acuerdo con la elección de las piezas, se pueden realizar distintas combinaciones para generar estructuras.

Emociones permitirá que, con pocos y simples elementos, el niño cree estructuras que le posibiliten imaginar historias y personajes a partir del juego simbólico. De este modo, podrá canalizar, modificar y crear una realidad acorde a su momento evolutivo y emocional, recreando su entorno familiar sobre la base de sus conflictos. Este juguete fue pensado no solo como medio recreativo, sino también como medio psicoterapéutico —para psicopedagogos, psicólogos, fonoaudiólogos, etcétera—, ya que el juego constituye una herramienta esencial en todo proceso psicoterapéutico infantil.