

Crear juguetes con material reciclado

Prof. Guadalupe Bertoni
Mg. Stela Maris Ferrarese
1er. Grado "B" Turno Mañana
Escuela Primaria Común N°1
Neuquén
Argentina

En la época actual el jugar, como acción neuromotriz emocional humana tiene relación con los programas que se emiten en televisión y los que se pueden desarrollar en la computadora. Los varones especialmente eligen juegos de estos dos espacios sociales y generalmente la "violencia" es lo que predomina en los mismos. Jugar a golpearse los ubica en lo que Gregory Bateson decía "El límite entre esto es juego y esto no es juegos" en el proceso de comunicación que se da entre jugadores. Un golpe que supere el límite de dolor establecido por uno de los jugadores (en su psique y Yo emocional) hace que interprete "esto no es juego" y responda ese golpe con un golpe o actitud (llanto, enojo, etc.) indicador de que ya no existe el concepto juego y su acción jugar. Las mujeres por su parte también pueden usar como elemento motivador ambos objetos: televisor y computadora pero generalmente lo que difiere son los juegos jugados. A la fecha se siguen repitiendo patrones sociales de objetos que determinan la división sexual entre ambos al momento de jugar. Si bien hay juegos que juegan juntos (manchas, rayuela, etc.) pero no lo son tantos.

La creatividad es un elemento fundamental en la humanidad la que desde hace décadas ya, está siendo explotada por investigadores de la comunicación al servicio de grupos o corporaciones que rigen los destinos de la humanidad orientando sus gustos y anulando la creatividad personal.

En este ambiente social y cultural el jugar usando el propio cuerpo es algo que está desapareciendo. Si bien varios son los motivos. Vivir en casas sin patio, departamentos, estudiar o realizar varias actividades extraescolar. Es sabido que el cuerpo necesita "movimiento" por razones de salud. La escuela, en los lugares en que esta tiene patio, es el único lugar en el que se puede ver correr a niñas y niños a pesar de que lo expresado en párrafos anteriores influencia en la inmovilidad lúdica y es posible observar al alumnado de pie o sentado en el piso usando juguetes que le permiten jugar solo/a o con uno/a compañero/a nada más. Aquí aparece el otro componente el aislamiento humano.

En este ámbito la propuesta fue revalorizar el jugar infantil. Lograr que niño y niñas de entre 6 y 7 años de edad jueguen usando su cuerpo y otros juegos que no sean solo los antes mencionados.

Nos ubicamos en 1er grado turno mañana de una escuela primaria en la ciudad de Neuquén. El objetivo inicial se complementó con los festejos del Bicentenario de la Revolución de Mayo. Uniendo estos dos elementos: juegos y Bicentenario la propuesta fue contar la historia a través de los juguetes usados en distintas épocas. Luego de ver los juguetes la propuesta fue "construirse" un juguete reciclando material.

El juguete a construir elegido fue "**balero**"



Para construirlo se propuso reciclar latas de conserva de dos tamaños diferentes. Un palo extraído del entorno e hilo fueron los componentes de mango y ensartador. Otro palo (más pequeño) fue utilizado para trabar adentro de la lata. El procedimiento fue: agujerear la lata colocar el hilo y atarle el palo pequeño en el extremo que queda dentro de la misma. En el otro extremo atar el palo de mayor tamaño. En la parte externa de la lata pegarle papeles de colores para decorarlo o pintarlo.



El juguete fue realizado junto con la familia en la casa para, también, contribuir a la interacción familiar en los juegos, algo que actualmente no es frecuente por varias razones.



También construirlo con botellas de plástico a la que se le corta la parte superior es la otra alternativa. Un corcho sirve de objeto para embocar el cual atado a un hilo que a su vez se ata alrededor del "cuello" de la botella. Este debe permanecer con su tapa para que se pueda maniobrar el juguete sosteniéndolo desde esta parte.



Toys create with recycled material

Prof. Guadalupe Bertoni
Mg. Stela Maris Ferrarese
1er. Grade "B" Morning
Primary School N°1
Neuquén
Argentina

In the present age playing, the human action as emotional and neuromotriz has relationship with the programs that are emitted in television and those that can be developed in the computer. The males especially choose games of these two social spaces and generally the "violence" it is what prevails in the same ones. To play to stick them locates in that that Gregory Bateson said "The limit among this is game and this is not games" in the communication process that is given among players. A hit that overcomes the limit of established pain for one of the players (in their psyche and their emotional) makes him to interpret "this is not game" and respond that hit with a hit or attitude (cry, anger, etc.) indicator that it no longer exists the concept game and their action to play. The women on the other hand can use also as motivational element both objects: television and computer but what differs is generally the played games. To the date they continue repeating social patterns of objects that determine the sexual division between both to the moment to play. Although there are games that play together (stain, hopscotch, etc.) but they are not so many.

The creativity is a fundamental element in the humanity, that for decades already, it is being exploited by investigators from the communication to the service of groups or corporations that govern the humanity's destinations guiding its likes and annulling the personal creativity. In this social and cultural atmosphere, the playing using the own body is something that is disappearing. Although several they are the reasons. To live at homes without patio, departments, to study or to carry out several activities extraescolar. It is known that the body needs "movement" for reasons of health. The school, in that this has patio, in the places it is the only place in which one can see girls and children run although that expressed in paragraphs previous influence in the immobility lúdica and it is possible to observe to the foot pupil or sat down in the floor using toys that allow him to play lonely alone or with one partner nothing else. Here the other component appears the human isolation.

In this environment the proposal was to revalue playing infantile. To achieve that boy and girls of between 6 and 7 years of age they play using their body and other games that are not alone before those mentioned. We locate ourselves in 1 grad turn of tomorrow a primary school in the city of Neuquén. The initial objective you complement with the festejos of the Bicentennial one of the Revolution of May. Uniting these two elements: games and Bicentennial the proposal was to count the history through the toys used in different times. After seeing the toys the proposal it was "to be built" a toy recycling material.

The toy to build elect was "balero"



To build it intended to recycle cans of it conserves of two different sizes. An extracted stick of the environment and thread were the mango components and ensartador. Another stick (smaller) it was used to begin inside the can. The procedure was: to hole the can to place the thread and to tie him the small stick in the end that is inside the same one. In the other end to tie the stick of more size. In the external part of the can to hit him papers of colours to decorate it or to paint it.



The toy was carried out together with the family in the house for, also, to contribute to the family interaction in the games, something that at the moment is not frequent for several reasons.



To build it with botellas de plastic to which is cut the superior part is also the other alternative. A cork serves as object for embocar the one which tied to a thread that in turn gets tied up around the "neck" of the bottle. This should remain with their cover so that you can maneuver the toy sustaining it from this part.

