

EL JUGUETE CON SENTIDO EN EL RECORRER DE LA NIÑEZ A LA VEJEZ

The meaningful toy in the path from childhood to old age.

O brinquedo com sentido no percurso da infância até a velhice.

Patricia Traslaviña Espitia

Docente tiempo completo Universidad Minuto de Dios virtual y a distancia, UVD,
patricia.traslavina@uniminuto.edu.co

Resumen

“La feria del juguete” fue el nombre que se dio a la exposición de los juguetes didácticos diseñados y creados por los estudiantes de segundo semestre de la Universidad Minuto de Dios Virtual y a Distancia, los cuales estaban dirigidos al ciclo vital infancia temprana (3 a 7 años), con el fin de apoyar y mejorar los procesos cognitivos básicos de los niños. En el caso del adulto mayor (65 años en adelante) el juguete pretendía fortalecer dichos procesos. La experiencia se plantea como un recurso de enseñanza-aprendizaje a través de la cual los estudiantes adquieren la comprensión de las temáticas de clase y reconocen la función del educador físico además de formador de la inteligencia corporal, como ente activo en la consecución del desarrollo de los procesos cognitivos básicos de los niños y en el fortalecimiento de dichos procesos en el adulto mayor.

Palabras clave: *Juguete; procesos cognitivos; aprendizaje; ciclos vitales*

Abstract

"The toy fair" was the name given to the exhibition of the didactic toys designed and created by the students of the second semester of the University Minuto de

Dios Virtual y Distancia, which were aimed at the early childhood life cycle (3 to 7 years old), in order to support and improve the fundamental cognitive processes of children. In the case of the elderly (65 years and older), the toy was intended to strengthen these processes. The experience is intended as a teaching-learning resource through which students acquire an understanding of class themes and recognize the role of the physical educator as well as a body-intelligence educator, as an active entity in the achievement of the development of the primary cognitive processes of children and the strengthening of these processes in the elderly.

Keywords: *Toy; cognitive processes; Learning; Lifecycles*

Resumo

"A feira de brinquedos" foi o nome dado à exposição dos brinquedos didáticos projetados e criados pelos alunos do segundo semestre da Universidade Minuto de Deus Virtual e à Distância, os quais estavam voltados para o ciclo de vida da primeira infância (3 a 7 anos), com a finalidade de apoiar e melhorar os processos cognitivos básicos das crianças. No caso dos idosos (65 anos em diante), o brinquedo foi destinado a fortalecer esses processos. A experiência é proposta como um recurso de ensino-aprendizagem através do qual os estudantes adquirem uma compreensão dos temas da aula e reconhecem a função do educador físico para além de um formador da inteligência corporal, como um ente ativo na obtenção do desenvolvimento dos processos cognitivos básicos nas crianças e no fortalecimento destes processos nos idosos.

Palavras-chave: *Brinquedo; Processos cognitivos; Aprendizagem; Ciclos de vida*

1. Introducción

Desde siempre los juguetes han hecho parte de los seres humanos en todos los ciclos de vida, son varias las definiciones que han recibido dependiendo del uso, del contexto de acción, la utilidad etc.; por ejemplo, el diccionario de la RAE lo define como "objeto que sirve para entretenerse"; para Sarazanas & Bandet, es "el

accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente del juego”. Según Hetzer (1978), el juguete debe ser un objeto que ofrezca al niño distintas posibilidades de uso, que despierte su interés y que le brinde un amplio campo de acción. Definiciones todas válidas para sus usos en los diferentes procesos de desarrollo.

Teniendo en cuenta a Hetzer (1978) y las posibilidades del uso del juguete, los estudiantes de Educación Física UVD plantean una experiencia a través de la elaboración de juguetes didácticos con un fin pedagógico y reconocen la importancia de estos como herramienta en el transcurso de enseñanza aprendizaje en aras de mejorar los procesos cognitivos en los niños y reforzar los de los adultos mayores.

De la misma manera, los estudiantes desechan el imaginario del rol del Educador Físico visto netamente como generador de inteligencia corporal; amplían la mirada de la profesión y del docente a un creador y partícipe del progreso de los niños en las habilidades cognitivas y de pensamiento, estimulándolos con una didáctica participativa, creativa y lúdica como lo es la utilización del juguete didáctico.

2. Contextualización

La experiencia se realiza en el proceso de la asignatura de Cognición y Procesos de Desarrollo de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte en la modalidad virtual y a distancia de la Universidad Minuto de Dios UVD, con los estudiantes de segundo semestre académico.

La actividad del juguete didáctico se realiza en las unidades de Infancia Temprana 3 y 7 años y adulto mayor 65 en adelante. El tiempo utilizado en cada unidad para la realización del juguete es de dos semanas, una semana de fundamentación teórica y una de elaboración del juguete.

3. Diseño y desarrollo

El ejercicio de clase se fundamenta en el enfoque praxeológico de Juliao (2011) a través de 4 fases: Ver, Juzgar, Actuar, Devolución creativa.



Figura 1. Fases del Enfoque praxeológico (Juliao, 2011).

Ver: Los estudiantes, a través de la teoría, conocen acerca de los procesos cognitivos de los ciclos de vida.

Juzgar: los estudiantes identifican las dificultades que se puedan presentar en el desarrollo cognoscitivo en los ciclos.

Actuar: los estudiantes realizan trabajo colaborativo y realizan una propuesta de diseño de un juguete didáctico que desarrolle procesos cognitivos en infancia temprana, y uno para que el adulto mayor fortalezca los procesos cognitivos básicos; luego, en un documento, describen el juguete, los objetivos, los materiales, las habilidades cognitivas a trabajar y las instrucciones de uso, este documento se trabaja en el aula virtual, y es retroalimentada por el tutor. El juguete debe contar con estas características:

- 1) Para la infancia temprana, debe estar basado y sustentado en la teoría del aprendizaje de Jean Piaget o Lev Vygotsky.

- 2) Fortalecer las habilidades cognitivas del adulto mayor.
- 3) Ser pertinente para las edades y las habilidades de pensamiento que se van a trabajar.
- 4) Debe ser innovador, original y pertinente para los ciclos vitales, y reflejar la creatividad como educador.

Se fija la fecha y hora de la “feria del juguete”, como se denomina la exposición; lo presentan a la comunidad universitaria y jurados evaluadores, lo explican teniendo en cuenta las características del juguete.

Para el otro ciclo, los estudiantes aplican sus conocimientos al servicio del adulto mayor e interactúan con ellos en un hogar geriátrico. Esta sustentación y puesta en práctica debe ser grabada en video y cargarla posteriormente al aula virtual.

Devolución creativa: A modo de conclusión cada grupo da respuesta a la pregunta ¿cómo a través del aprendizaje con un juguete se logra desarrollar, trabajar y fortalecer las dificultades cognitivas en la infancia temprana y en el adulto mayor?

4. Evaluación

El juguete didáctico se trabaja a través de un ejercicio colaborativo, este se evalúa a lo largo del proceso, existe una rúbrica donde se aclara los criterios de valoración del juguete, cada estudiante a través de la wiki inicia el aporte de ideas, y entre todos construyen una general, luego realizan el juguete según diseño concluido y aplicabilidad.

Los jurados evalúan con ayuda de la rúbrica, mientras los estudiantes exponen su juguete.

5. Conclusiones

El diseño y la creación de los juguetes didácticos por parte de los estudiantes permite ampliar los conceptos teóricos frente a las habilidades cognitivas del ser humano y su funcionamiento, a la vez que invita a pensar la práctica del Educador Físico no solo desde el desarrollo de la inteligencia corporal sino extenderla y ser artífices del mejoramiento de las habilidades cognitivas básicas en la vida del ser humano y en los procesos de aprendizaje de los niños así como reforzador de dichas habilidades en las etapas del adulto mayor.

El juguete didáctico puede pensarse para otro de los ciclos vitales del ser humano y encaminarlo a otros fines de aprendizaje, sociales o emocionales.

6. Referencias

- Hetzer, H. (1978): *El juego y los juguetes*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Juliao, C. (2011). *El enfoque praxeológico*. Bogotá: UNIMINUTO.
- RAE Real Academia de la Lengua Española (2018). *Juguete*. España: RAE.
- Sarazanas, R., & Bandet, J. (1972): *El niño y sus juguetes*. Madrid: Narcea.