

la igualdad no es juego

concurso nacional de juguetes no sexistas

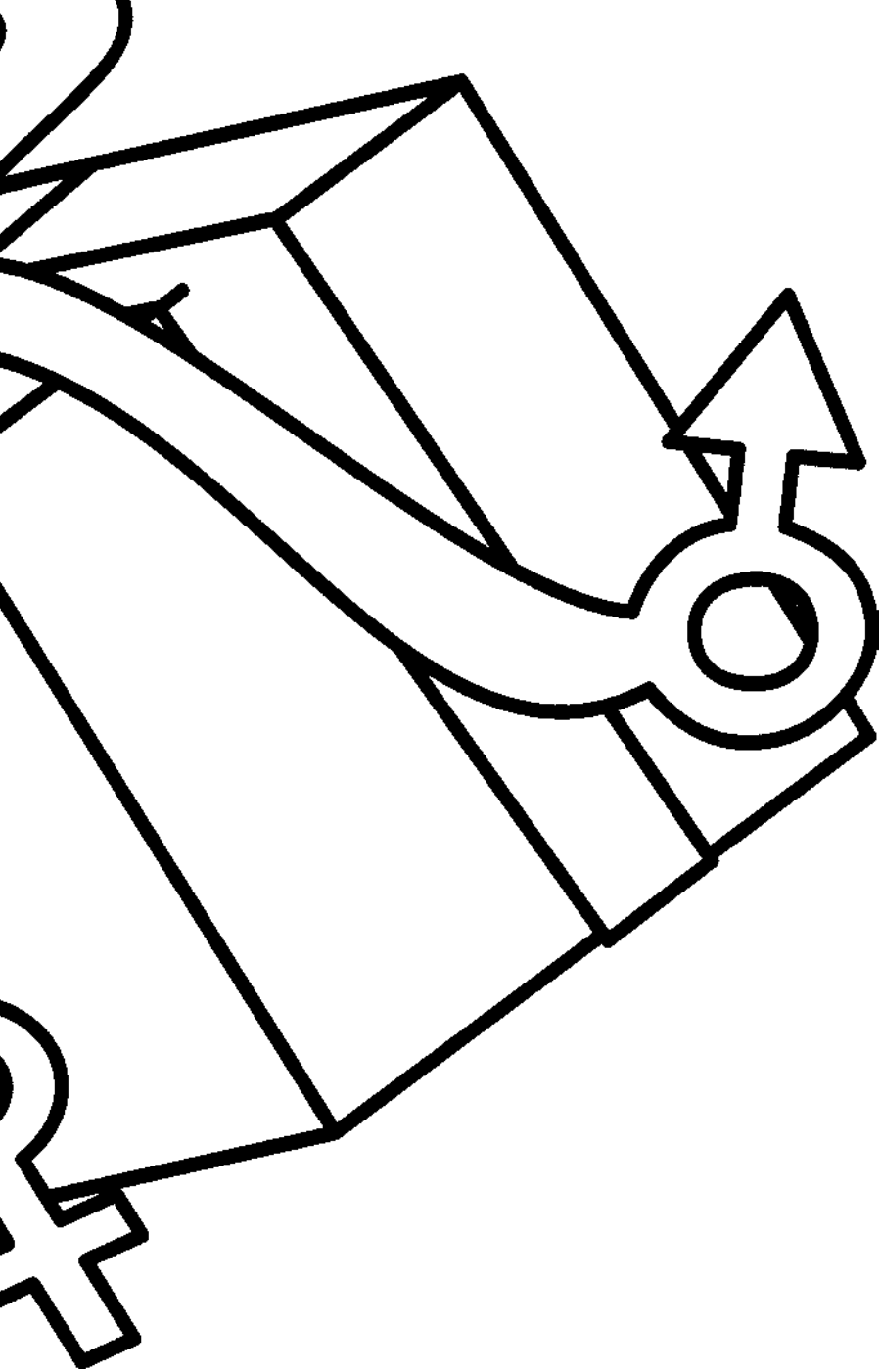


Uruguay Cultural DEPARTAMENTO
DE INDUSTRIAS
CREATIVAS

mec

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA







—la igualdad no es juego—

MUESTRA ITINERANTE

CONCURSO
nacional
de juguetes
NO
sexistas

2011



Ministerio de Educación y Cultura

Ministro de Educación y Cultura
Ricardo Ehrlich

Subsecretaria de Educación y Cultura
María Simon

Director General
Pablo Álvarez

Director Nacional de Cultura
Hugo Achugar

Director de Proyectos Culturales
Alejandro Gortázar

Coordinador Departamento de Industrias Creativas
Diego Traverso

Proyecto Viví Cultura

Unidad Coordinadora de Proyecto Conjunto
Coordinadora General
Virginia Pacheco Prado

Naciones Unidas

Coordinadora Residente del Sistema de Naciones Unidas en Uruguay
Susan McDade

Asesora Técnica de ONU Mujeres/Uruguay
Irene Rodríguez

Representante Auxiliar de UNFPA Uruguay
Fernando Filgueria

Concurso Nacional de Juguetes No Sexistas

Coordinación General
Dominique Rumeau

Coordinación de muestra itinerante
Ximena Moraes

Asistencia Técnica DNC/DICREA
Ricardo Klein

Diseño Gráfico y Fotografía
Rodolfo Fuentes / NAO

ISBN: 978-9974-36-175-1 (Colección)
ISBN: 978-9974-36-176-8 (Volumen 2)

Impresión
Imprenta ROJO
Dep. Legal: 354.653

El orden en que aparecen en este catálogo los trabajos con Mención no refleja ningún tipo de distinción o valoración entre ellos. Lo mismo ocurre con los seleccionados para su exhibición.

El Concurso Nacional de Juguetes No Sexistas es una producción del Departamento de Industrias Creativas (DICREA) de la Dirección Nacional de Cultura (Ministerio de Educación y Cultura), en el marco del Proyecto Viví Cultura, financiado por el "Fondo para el logro de los ODM (F-ODM)" a través del Sistema de Naciones Unidas "Unidos en la Acción. Contó con el apoyo de la División Artesanías de DINAPYME (Ministerio de Industria, Energía y Minería).







Los valores detrás de una industria

Los juegos y juguetes conforman una industria compuesta por un número incalculable de actores heterogéneos. Desde los creadores, artesanos y artesanas, empresas de distribución, jugueterías, empresas trasnacionales del entretenimiento, importadores, empresas de publicidad, medios de comunicación, y distintas industrias conexas como el audiovisual, dan origen a juegos y juguetes con que juegan y se divierten los niños y niñas diariamente.

Esta industria como tal genera empleo, valor agregado, comercio, pero también es generadora de valor simbólico, de identidades, de pautas de comportamiento y de prácticas y hábitos culturales.

Decidir con qué juguetes jugar depende de las decisiones personales y/o del grupo familiar, pero también depende de la diversidad y tipos de juguetes que esta industria ofrece a la sociedad en su conjunto.

A través del juego las nuevas generaciones aprenden y reproducen patrones de conducta aprendidos en el entorno familiar, educativo, recreativo, social y particularmente en los medios masivos de comunicación.

Si bien los juguetes no son definitorios respecto de cómo se juega con ellos, el juguete en sí es al menos un referente en lo que tiene que ver con la producción de sentido. Constituye

además un instrumento educativo sumamente relevante que vehiculiza una serie de valores socioculturales y sentidos comunes. Cualquiera sea el tipo de juguete, es necesario estudiarlo incluyendo su empaque, la publicidad y el marketing involucrados.

Los juguetes y sus usos también pueden fomentar estereotipos de género. La construcción de sentido y los imaginarios sobre los roles de hombres y mujeres se producen en buena medida a través de actividades lúdicas, las cuales no deberían ser limitadas dependiendo del sexo si se apuesta a educar en igualdad a hombres y mujeres. La infancia es una etapa vital en la que la aprobación social tiende a estar condicionada por la realización de “actividades propias” de cada sexo, dónde se corrigen aquellos casos en la que la actividad no coincide con los estereotipos tradicionales. Por ejemplo, con qué juegan los niños y con qué juegan las niñas, construyendo referencias en su entorno familiar, social, educativo y de consumos culturales/mediáticos.

Por estas razones es que el Departamento de Industrias Creativas (DICREA) de la Dirección Nacional de Cultura del Ministerio de Educación y Cultura, en conjunto con el Proyecto “Viví Cultura”, realizó el Concurso Nacional de Juguetes No Sexistas. El proyecto de Fortalecimiento de las Industrias Culturales y

mejora de accesibilidad a los bienes y servicios culturales del Uruguay – “Viví Cultura”, es financiado por el Fondo para el logro de los ODM (F-ODM) a través del Sistema de Naciones Unidas (Unidos en la Acción) que tiene como objetivos la reducción de la pobreza y el hambre, la promoción de la igualdad entre los géneros y la autonomía de la mujer, y el fomento de una asociación mundial para el desarrollo.

En la implementación del proyecto “Viví Cultura” por parte del gobierno uruguayo participan la Dirección Nacional de Cultura (DNC) del Ministerio de Educación y Cultura (MEC), la Dirección Nacional de Artesanías y Pequeñas y Medianas Empresas (DINAPYE) del Ministerio de Industria, Energía y Minería (MIEM) y la Oficina de Planeamiento y Presupuesto de la Presidencia de la República. (OPP). Asimismo, los organismos de cooperación involucrados son: la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) y las siguientes agencias del Sistema de Naciones Unidas: ONUDI, PNUD, UNFPA, UNICEF, ONU Mujeres, UNESCO en calidad de agencia líder.

La Dirección Nacional de Cultura dado su compromiso político con la equidad de género y a partir de la concepción de la cultura como herramienta de transformación social, busca la transversalización de género en las políticas

culturales. Mediante este concurso se buscó fomentar procesos de equidad en las actividades lúdicas y propiciar desde el juego el afianzamiento de vínculos de respeto mutuo entre niñas y niños, así como el diálogo, la cooperación y la superación de sesgos sexistas donde lo femenino y lo masculino no son categorías autoexcluyentes. Asimismo, se buscó la reflexión sobre el papel de las industrias culturales en la construcción de sentido que mediante el marketing y la publicidad se le asigna al juguete en sí mismo


La presente publicación y la Muestra Itinerante de Juguetes no Sexistas que se difunde en todo el territorio nacional son acciones concebidas como la continuación y profundización del trabajo realizado durante los años 2009 y 2010 a partir de la Muestra Itinerante del Concurso Nacional de Diseño de Afiches Sobre Juegos, Juguetes y Género.

El Concurso Nacional de Juguetes No Sexistas estuvo dirigido a estudiantes y profesionales de diseño, artesanas y artesanos de todo el territorio nacional, así como al público en general, convocándolos a realizar juguetes que promovieran la reflexión sobre cómo los juguetes definen identidades y relaciones de género.

El jurado estuvo compuesto por: Sara Pacheco, en representación de la Dirección Nacional de

Cultura; Mauro Escudero Lacroix en representación de la División de Artesanías de la Dirección Nacional de Artesanías, Pequeñas y Medianas Empresas del Ministerio de Industria, Energía y Minería; Gabriela Sarasúa como especialista en género; Diego Carnales como especialista en diseño; y Daniel Bergara como representante electo por los concursantes.

La gestión y organización del concurso estuvo a cargo del DICREA, Dominique Rumeau y Ximena Moraes, quien actualmente coordina en el territorio nacional la producción de la muestra itinerante de los juguetes seleccionados. El diseño de las piezas gráficas de difusión estuvo a cargo del diseñador Rodolfo Fuentes.

Por último, aprovechamos para saludar y felicitar a todos los participantes, premiados o no, y agradecer a todos quienes fueron parte de la organización e implementación de esta convocatoria que pretende contribuir a fomentar los procesos de equidad. 

Diego Traverso

Coordinador

Departamento de Industrias Creativas

Dirección Nacional de Cultura

¿POR QUÉ JUGAMOS?

Jugar es un impulso primario y natural que tenemos los seres humanos desde el momento en que nacemos. Es una necesidad que nos permite conocer y explorar nuestro entorno y nuestro interior. Jugar es crecer, construye nuestra mente y nuestra personalidad. Desarrolla nuestras capacidades, estimula nuestra imaginación y fantasía. Jugando se aprenden esquemas de conducta práctica que desarrollan actitudes de estudio y trabajo.

Los juguetes que utilizamos en el juego nos hablan de la época histórica en que nacieron y de la sociedad que los pone en funcionamiento. Son indispensables para establecer las relaciones sociales y las visiones del mundo que nos rodea. Jugando se aprende a vivir, imitando modelos y pautas de comportamiento. Los juguetes son miniaturas del mundo real. Son objetos culturales y transmisores de cultura. Y son claves para la cultura de una sociedad.



¿QUIEN JUEGA?

La personalidad de la niña y el niño empieza a formarse dentro de la familia. Son los que les compran los primeros juguetes en los primeros años de su vida, tan importantes en el desarrollo psíquico infantil.

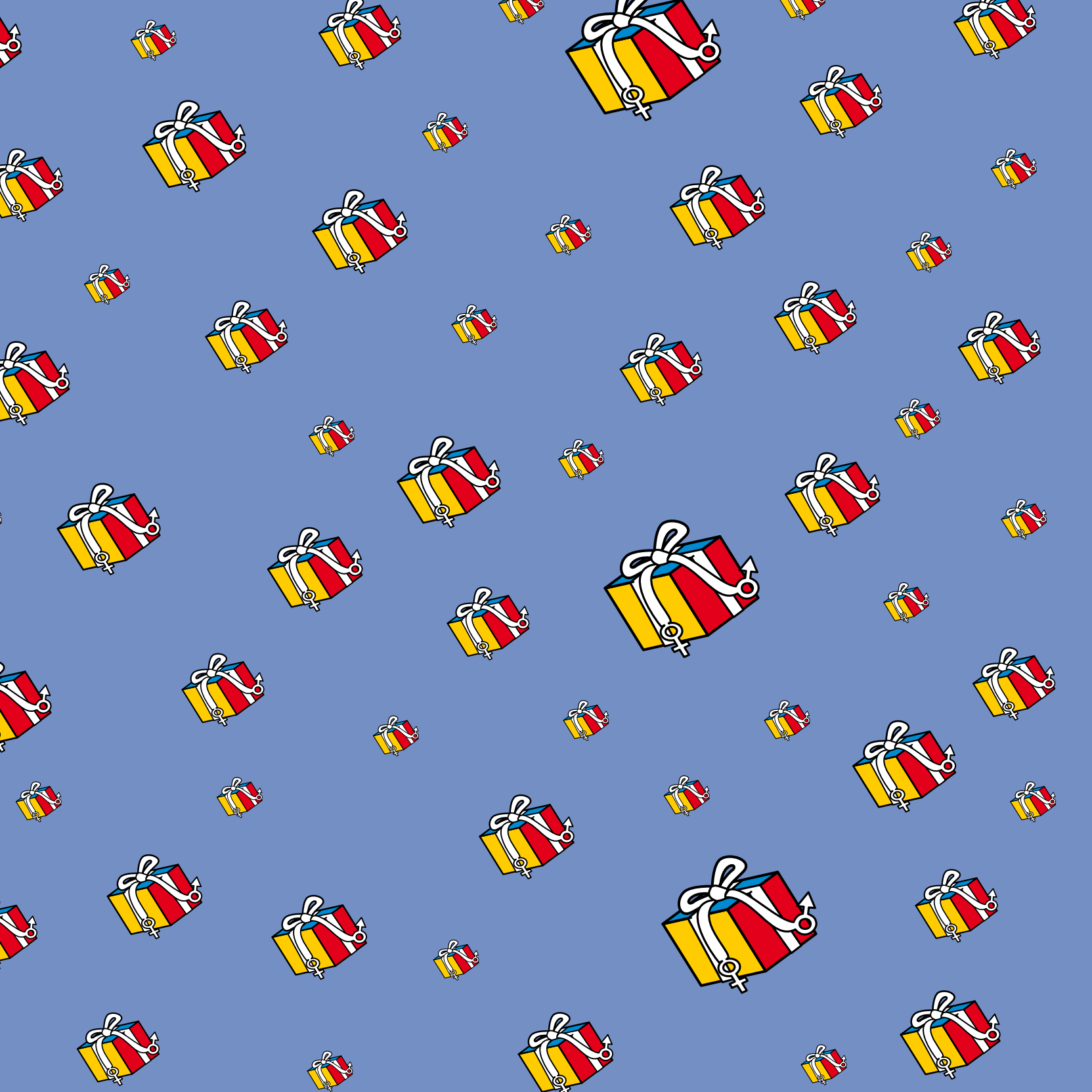
Después los educadores y educadoras les acompañan en la labor de ir aumentando su desarrollo en conocimientos, capacidades y valores. Y el juego es una herramienta fundamental para su educación.

Los juguetes y juegos que compramos son obra de pequeños talleres y de grandes industrias, cuya principal preocupación son los beneficios.

La elección de un determinado juguete o juego puede parecer un acto meramente personal, pero eso no es del todo cierto. En ese acto la publicidad juega un papel muy influyente. La televisión, el cine, internet, los cuentos, las campañas publicitarias en periódicos o centros comerciales con sus calendarios de consumo, nos influyen y determinan nuestra elección.

Las personas, en sus múltiples acciones, construyen y transforman la cultura. Y hay instituciones, tanto a nivel nacional como internacional, que asumen la responsabilidad, a través de acciones y normas, de velar para que los juegos y juguetes se adecuen a los valores sociales y culturales que desean transmitir.





— la igualdad no es juego —

CONCURSO nacional de juguetes NO sexistas

PREMIOS, MENCIONES Y SELECCIONADOS



Comentarios del jurado

El jurado encargado de evaluar las 30 obras presentadas al Concurso Nacional de Juguetes no sexistas, estuvo conformado por Daniel Bergara, Diego Carnales, Gabriela Sarasúa, Mauro Escudero Lacroix y Sara Pacheco.

Los criterios de evaluación establecidos sobre los cuales fueron evaluadas las obras en concordancia con las bases del concurso fueron: capacidad de fomentar la creatividad-imaginación, posibilidad de que sea utilizada por hombres y mujeres indistintamente, cuidado y logro de que no se reproduzcan estereotipos de género, fomentar valores humanos de equidad, solidaridad, cooperación, respeto, diálogo, aceptación de la diversidad y el no fomento de comportamientos violentos, seguridad, originalidad, adecuación a las edades, empaque, materiales y costo.

El trabajo de selección y premiación fue por unanimidad de los/las integrantes del jurado.

El jurado destacó el nivel de compromiso de los/las participantes y consideró que los trabajos seleccionados cumplieron con los objetivos expresados en las bases del llamado:

“Este concurso pretende contribuir a fomentar procesos de equidad en las actividades lúdicas y propiciar, desde el juego, el afianzamiento de vínculos de respeto mutuo entre niñas y niños, el diálogo, la cooperación y la superación de sesgos sexistas donde lo femenino y lo masculino no sean categorías autoexcluyentes.

La intención es promover la libertad y alejar las prohibiciones; propiciar que el sexo no incida a la hora de decidir a qué se puede jugar y a qué no. Se busca que cada niña y niño pueda, a través del juego, desarrollar sus capacidades y aptitudes al máximo, al margen de estereotipos impuestos.”

1

1er Premio

“Mymba”

Seudónimo “Mymba”

Alejandro Salvo

20/03/1988 - Montevideo

Comentario del jurado

La propuesta se destaca por la integralidad y coherencia de todos los aspectos evaluados, desde la conceptualización hasta el producto final. Plantea un juguete que no asigna roles preestablecidos a cada uno de los participantes por su sexo.



Mymba surge a partir de la búsqueda de un producto que resalte las cualidades propias del material, y aproveche la gran cantidad de desechos que se generan por aserraderos y carpinterías locales.

Se trata de una línea de cuatro animales autóctonos, el carpincho, el jabalí, la nutria y la mulita a través de los cuales se reconoce parte de nuestra identidad. Parten de quince piezas que pueden combinarse entre sí, siguiendo las posiciones indicadas por el fabricante o dejando libre la creatividad de los/las jugadores/as generando nuevos animales.

No se utilizan íconos que remitan a estereotipos de género, sino que se busca a través del uso de figuras como los animales autóctonos, la integración de todas las personas sin importar su sexo. El nombre *Mymba* que significa “animal” en idioma guaraní, hace que se produzca una atracción fonética como parte del juego.



MYMBA

mención honorífica

“Mee”

Seudónimo “Mota”

Manuel Barreiro

10/09/1987 - Montevideo

Comentario del jurado

Mee es la simplicidad formal, parte del tradicional juguete tentempié sin connotaciones sexistas constituyéndose en un producto amigable, adecuado a las edades propuestas.



Mee es un tentempié de madera que apunta a niños/as entre 3 y 5 años.

Es leído fácilmente por el niño como un personaje/oveja mediante la utilización de recursos formales mínimos. De esta manera se busca que niños y niñas desarrollen el personaje y el juego en su imaginación.

Mee busca ser un juguete innovador libre de estereotipos. No está pautada implícita o explícitamente una forma de jugar. Por otra parte, el personaje “Oveja” representado en el juguete no es un animal estereotipado, como si lo podría ser por ejemplo el León (feroz, masculino, el rey, incluso podemos imaginar su tono de voz).

En el tentempié conviven dos cualidades algo contrapuestas. Por un lado, es una figura poco caracterizada con un guión abierto, no saturado de significación, de modo de poder ser inventadas por los niños y niñas. Por otro lado, lo que lo singulariza es cierto carácter mágico que provoca en niños y niñas, ya que éstos desconocen las leyes físicas que lo devuelven a su postura erguida.



mención honorífica

“Juegos Mínimos”

Seudónimo “Dani”

Roberto Cancro

25/01/1967 - Montevideo

Comentario del jurado

“Juegos mínimos es una propuesta cuidada en los detalles de diseño que invita a la reflexión acerca de los roles de mujeres y varones a partir de la imagen.”



Juegos Mínimos busca promover imágenes no estereotipadas de hombres y mujeres, convocando al juego la participación de ambos sexos.

El objetivo del juego es lograr apoyar las esferas y dar forma final a la imagen. Puede ser un desafío personal como una competencia entre varios, comparando los tiempos que le lleva a cada jugador/ra.

“Compartir es más que ayudar”

Éste asocia habilidad y paciencia a una imagen que vincula el juego con la equitativa distribución de roles en la vida adulta, promoviendo la responsabilidad compartida respecto a las tareas de cuidado de los/as hijos/as, y así, habituar a los/as niños/as a la construcción de roles libres de sesgos.



mención honorífica

“Rayolinos”

Seudónimo “Lemur”

Gastón Chavat

01/01/1988 - Durazno

Comentario del jurado

Rayolinos se constituye en una pizarra tridimensional no estereotipada donde la niña y el niño pueden crear su propio personaje. Logra una buena resolución en el uso de materiales que admiten el lavado y su reutilización.



Rayolinos son muñecos que buscan potenciar el desarrollo de una sana salud sexual y afectiva de los niños y niñas mientras éstos juegan y se divierten.

Son muñecos neutros que remiten a la forma humana sin entran en detalles. Se pueden dibujar y caracterizar según lo que se imagine, creando así personajes, representando actores de su entorno o, a él mismo. Una vez dibujados, los muñecos permiten ser lavados, quedando en blanco para comenzar con el diseño de un nuevo personaje.

La forma humanoide sin detalles hace que no se condicione la imaginación del niño o niña. Los muñecos no poseen órganos sexuales, dejando así la libertad de agregarlos o no. Los círculos de los ojos, buscan simplemente orientar la forma, dejando libre la creación de expresiones y estados de ánimo. También se buscó no identificarlos desde el punto de vista étnico racial.

Rayolinos se presenta en un pack básico de dos muñecos y 6 fibras de tinta al agua de diferentes colores. El conjunto viene en una bolsa de tela que sirve, no solo para el guardado, sino también para su transporte.



“Tetrágonos”

Seudónimo “Ton Dúo”

María del Carmen de Lisi

27/09/1962 - Montevideo

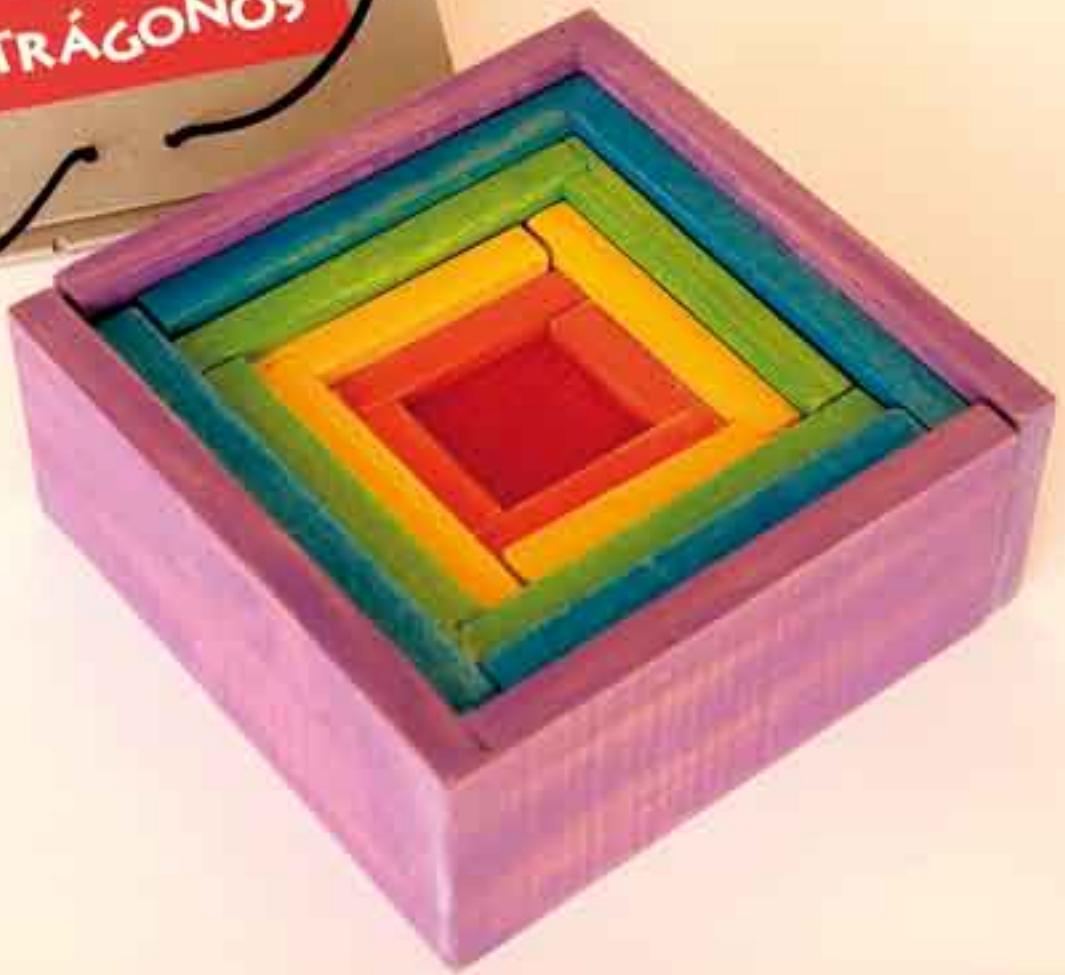
Rosita de Lisi

06/06/1965 - Montevideo



Juego compuesto por piezas de madera en forma de “L” de distintos tamaños y colores que permite realizar composiciones geométricas en el plano o en el espacio. Puede ser jugado por niños y niñas de diversas edades a partir de 4 años, individualmente o en grupo.

Estimula la creatividad, la imaginación y el desarrollo de la destreza manual, fomentando procesos de aprendizaje, crecimiento y cooperación. Se ejercitan los conceptos de creciente y decreciente, el manejo de la geometría, la percepción del color y la comprensión del espacio bi y tridimensional.



“Sin título”

Seudónimo “Hokusai”

Carlos Clavelli

10/01/1955 - Montevideo



Es una propuesta de juego abierta que estimula la imaginación y creación en todas sus posibilidades. Acerca a niños y niñas a una serie de elementos que permiten armar el *Teatro de Sombras*, a partir del cual crear nuevos personajes, escenografías e historias.

Es un juego no sexista por su carácter integrador en el que pueden participar niñas y niños de 7 años en adelante, involucrando a la familia y amistades de todas las edades. No predetermina roles específicos, ni de género.

Al apagar la luz se genera un espacio diferente –ajeno al mundo de la televisión-, un espacio de expresión creativa para una imaginación sin límites.

Está compuesto por una pantalla, dos pinzas para sujetarla a la mesa, un foco de luz, tres soportes para fijar los elementos que componen la escenografía, figuras abstractas y simplificadas, varillas para la manipulación de éstas, y un cordón elástico con el que pueden enhebrar los distintos componentes a fin de armar tantos personajes como elementos de la escena.



seleccionado

“Helicóptero”

Seudónimo “Gusano”

Gustavo Genta

27/11/1971 - Montevideo



Es un objeto construido de forma artesanal con alambre de hierro pintado que se le abren las puertas y puede transportar otros juguetes u objetos en su interior. Está destinado a niñas y niños mayores de 5 años.

La selección del helicóptero como objeto lúdico tiene como objetivo reflexionar y evidenciar que no son los juguetes en sí mismos los que están cargados de contenido sexista, sino que se tornan juguetes sexistas en función de la asignación y construcción de sentido en torno al objeto.



“Acróbatas”

Seudónimo “¡Panquemado!”

Lucía Guidali

15/02/1980 - Montevideo



Un juego de construcción en equilibrio para niñas y niños mayores de 4 años, compuesto por 12 acróbatas con diversas habilidades que desafían a componer distintas figuras de acrobacia.

Permite tanto el juego individual como el colectivo. Estimula el desarrollo de la imaginación, el pensamiento lógico y la motricidad fina en un marco de integración y cooperación.

Acróbatas no tiene una única solución, no tiene una única forma de jugar por lo que no tiene instructivo. Las reglas del juego son establecidas por las propias formas de los acróbatas, su potencialidad y por quién o quienes juegan con ellos.

Evidencia –sintetizando formalmente- la coexistencia de ambos sexos en un contexto de convivencia y cooperación.

Explicita diversidad de características, habilidades e igualdad de destrezas y posibilidades independientemente del sexo.

Juega con el equilibrio individual y colectivo, destacando para ambos procesos la complementación y la importancia de la integración y participación de otros.



A
CRO
BATAS



construcción en equilibrio

4+

12

Se puede jugar de 4 a 6 años.
Contiene: 12 unidades. Incluye instrucciones
utilizables por uso educativo.



El producto de este fabricante puede ser
utilizado para fines educativos y de ocio.
Este producto no debe ser utilizado para
propósitos de venta al por mayor.
Distribuidor: www.crobatas.com

Fecha: Octubre 2010

seleccionado

“Rompecabezas”

Seudónimo “Frodo”

Beatriz Ameijenda

10/04/1960 - Montevideo

Ricardo Fraga Robaina

10/12/1958 - Montevideo



Juego clásico que pone en juego la concentración y observación de los y las participantes.

Este diseño está pensado para su armado en forma vertical, lo que estimula además la motricidad fina al exigir un particular cuidado en el montaje de cada pieza en su lugar.

Posibilita incluso la participación desde ambas caras del juego, con las y los jugadores enfrentados/as, realizando el armado en forma participativa desde perspectivas diferentes.

Los motivos elegidos refieren al aire, el mar, y la tierra, sin connotaciones sexistas ni excluyentes.



“Divertítere”

Seudónimo “Masadis”

Sara Soria

20/04/1980 - Montevideo



Un títere es una figura que se manipula de manera que parezca que su movimiento le es propio, al cual podemos asignarle carácter, forma de actuar y nombre. Favorece el desarrollo de la imaginación, el lenguaje y enriquece el vocabulario, siendo un elemento de comunicación y expresión. Cada niño/a participa en la improvisación, escucha y reacciona ante las propuestas del otro/a.

Darle vida a estos títeres también significa interpretar personajes que no viven según los estereotipos de género vigentes. Cuando un niño o una niña jueguen con ellos inventarán historias, diálogos y situaciones, colocándose en la piel de mujeres y hombres libres de las limitaciones e inequidades de género instaladas en la sociedad. Se pondrán en la piel de hombres y mujeres que no sienten su identidad sexual como una limitante para expresarse y realizarse como personas.

En este caso Esteban realiza con mucho esmero las tareas del hogar luego de llegar del trabajo, de allí en adelante el niño y la niña pueden trazar con su imaginación la historia que más les guste y divierta.



seleccionado

“Simona”

Seudónimo “Simona”

Alejandra del Castillo

23/12/1964 - Montevideo



Son tres barquitos realizados en papel de colores, acompañado cada uno de ellos por un tripulante especial que no posee un sexo predeterminado, todos ellos recubiertos con una capa de sellador, para en caso de zozobrar no sufran las consecuencias.

El instructivo es sencillo, solo colocarlos en el agua y dejar que la imaginación de los niños y niñas hagan el resto. Los barquitos han estado sobre la superficie del agua durante ocho horas seguidas sin sufrir ninguna alteración.



“Piano - Tambor”

Seudónimo “Sonandoando”

Sergio Godoy

04/02/1966 - Montevideo



Se trata de un instrumento musical, denominado *Piano-tambor* por la similitud del mecanismo con las teclas de un piano. La diferencia es que éstas golpean mini tambores en vez de cuerdas. Éstos son reversibles y decrecientes en cuanto a sus diámetros para lograr diferentes sonidos, contribuyendo al desarrollo y estímulo de percepciones auditivas y despertando emociones diversas. El mecanismo de teclas y martillos es dejado en evidencia para comprenderlo y estimular la creatividad.

Este juego apunta a la investigación y creación sonora, pudiéndose jugar tanto de forma individual como colectiva.

Se trabajó con colores primarios de modo que éstos no se asocien al sexo del niño o niña.



“ExistaS ON”

Seudónimo “ExistaS ON”

Daniel Flain

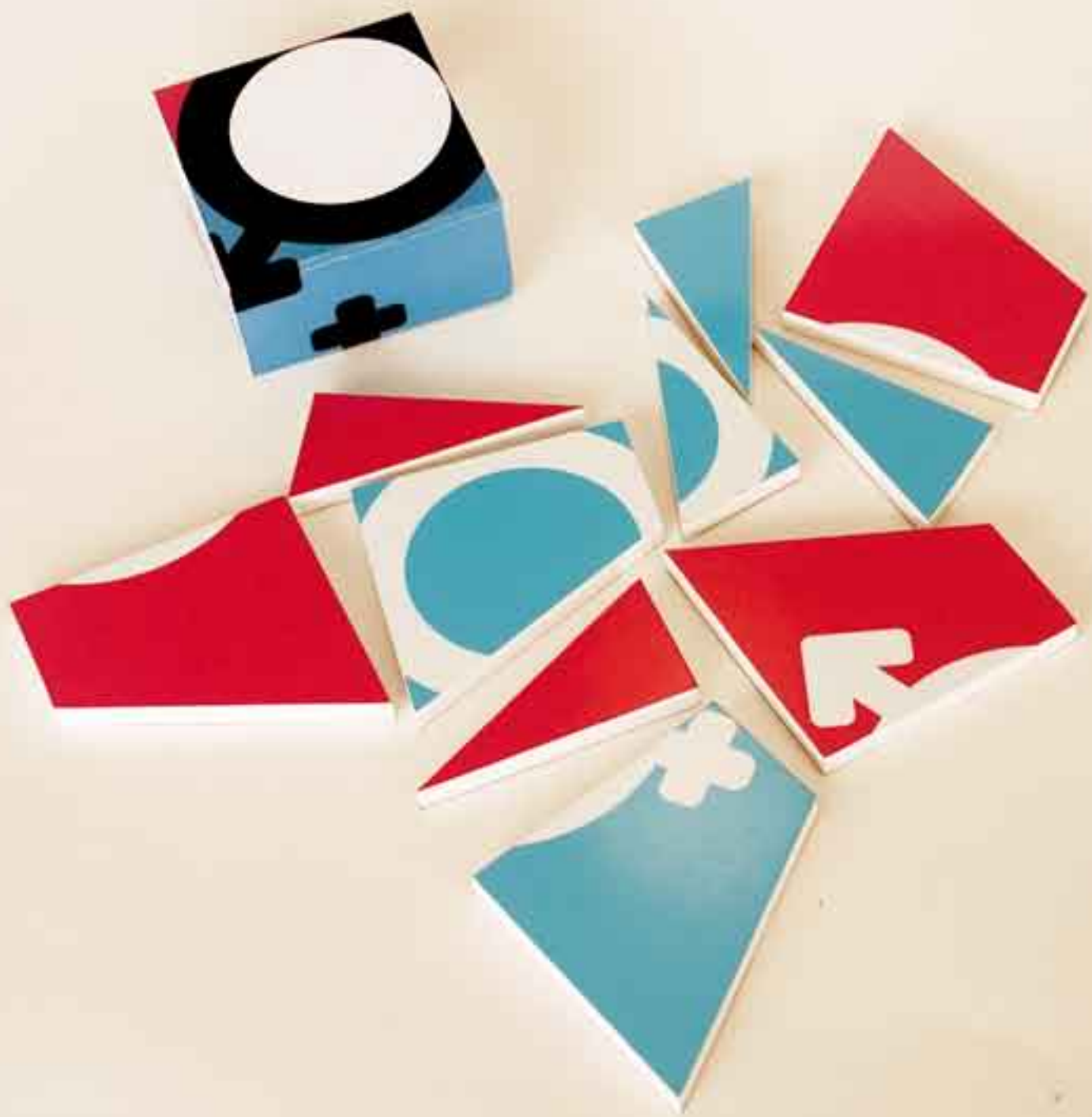
23/04/1968 - Montevideo



El puzzle, es uno de los juguetes tradicionales no sexistas que apela a la inteligencia y motricidad del participante.

El género, refiere a la construcción de lo femenino y lo masculino de los y las jugadores/as, no es un concepto absoluto. Todos y todas, tenemos una composición integrada de ambos. En la aceptación de esa mezcla es que comienza la aceptación del otro como similar. Complementario, diferente e igual en su dualidad. Como tal, ya los colores peligrosamente tradicionales, pierden su sentido simbólico. La propuesta lleva a la conformación del símbolo de Venus y Marte, femenino y masculino, yin y yang, con el quiebre de la (ya no) atadura cromática. Simbólicamente una cara del puzzle conforma a la opuesta y coexisten simultánea y equilibradamente.

Simplemente se propone resolver un puzzle no tradicional de 10 piezas.



“Helicópteros. Está en tus manos”

Seudónimo “Annie”

Roberto Cancro

25/01/1965 - Montevideo



Helicópteros es un juego mínimo, no sexista, que se apoya en la imagen para transmitir un mensaje transformador.

Las alas del helicóptero definen roles contrarios al estereotipo dominante. El equilibrio y funcionamiento del juego esta metafóricamente apoyado por la imagen del hombre y la mujer en cada hélice. Es un juego para armar, que apuesta a la posibilidad de construir una sociedad más equitativa a partir de las deconstrucción de roles estereotipados.



“Alanis”

Seudónimo “Alanis”

Clara Varesi

09/01/1990 - Montevideo



El concepto en el que el juguete se concentra, es el de posibilitar que niños y niñas descubran y creen otras formas de jugar. Visualmente, el objeto se puede identificar como una hamaca, pero su naturaleza maleable permite movimientos adicionales al hamacarse, apelando a su creatividad en la búsqueda de nuevas sensaciones y desafíos. También puede sujetarse de un solo tirador para obtener otras alternativas de juego.

Dentro de sus aspectos comunicativos, se expresa una sensación de libertad en su asiento blando y aireado. Asimismo, se destaca su forma atípica que incita a la imaginación, sin determinar un tipo de estética particular.

El juguete está destinado a niños y niñas de entre 6 y 9 años, que son quienes poseen más capacidad para transformar un objeto en un dispositivo.




CON ESTO NO SE JUEGA

Las niñas y los niños tienen necesidades específicas que requieren el reconocimiento también de unos determinados derechos. Estos se encuentran recogidos en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Niñas y los Niños.

La infancia requiere una perspectiva integral de la persona, buscando su protección y la provisión de sus necesidades materiales, pero también promoviendo la dignidad en su crecimiento. Los adultos somos corresponsables en la defensa de sus oportunidades, posibilidades y derechos.

Las niñas y los niños tienen que ser protagonistas de su propia vida. Tienen el derecho de preguntar para encontrar respuestas, de experimentar y de participar en actividades lúdicas y recreativas apropiadas a su edad. Necesitan jugar.

Vivimos en un mundo que cambia muy rápidamente. La globalización requiere el refuerzo de valores muy necesarios para el reto que nos plantea el futuro. Y los juegos y juguetes son vehículos para fomentar estos valores.

La solidaridad, la tolerancia, la paz y la igualdad son los objetivos. Somos iguales porque somos diferentes. 

¡JUGUEMOS!

¡JUGUEMOS!

¡JUGUEMOS!



2011

