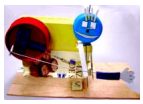
Llamamos "juguete tecnológico" a aquel en cuyo diseño se ha buscado realizar un efecto, una acción, un "funcionamiento", es decir el juguete, "funciona", se mueve, camina, hace algún sonido, enciende alguna luz, proyecta alguna imagen, cambia, ...

INTRODUCCIÓN



El juguete tecnológico que nos proponemos analizar y divulgar en esta página será aquel que haya sido diseñado y construido por educadores, alumnos u otros constructores, siempre y cuando se investiguen todas las posibilidades lúdicas y educativas de los mismos.

El objetivo de la actividad del niño con el juguete consiste en conseguir que el juguete funcione. Dependiendo de la edad del niño este montará piezas para lo cual deberá manipularlas siguiendo algún tipo de instrucciones: orales, escritas, indicaciones de otros niños, indicios,... Mas tarde el niño empezará a diseñar y construir.

El juguete, una vez terminado, de montar o construir, estará asociado a unas reglas que le darán otras posibilidades lúdicas y de aprendizaje.

En general, en estos juguetes, se emplea mucho más tiempo en armarlos, montarlos, y hacer que funcionen, que en jugar posteriormente con ellos; pero .. ¿no es jugar lo que han estado haciendo hasta ahora?.

CARACTERÍSTICAS DEL JUGUETE TECNOLÓGICO

Podemos decir que son las siguientes:

1ª Su construcción o montaje supone un problema tecnológico que el niño (o el sujeto que

juega) tiene que resolver.

2ª Se diseña (o ha sido diseñado en el caso de los montajes) con una finalidad distinta de la estética: conseguir su funcionamiento. Por supuesto que los valores estéticos son una componente añadida de gran interés.

3ª Para lograr su funcionamiento se deben "aprender" o interiorizar una serie de mecanismos llamados operadores tecnológicos de cuya aplicación manipulativa saldrá el juguete.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS

Todo juguete, por definición, implica una actividad lúdica. Para que ésta se dé realmente, o sea sentida como tal, se deben dar una serie de condiciones que la caracterizan:

1ª Toda actividad lúdica tiene un componente de voluntariedad, es decir de no-obligatoriedad, como no son, por ejemplo la mayoría de las actividades escolares encomendadas.

2ª La actividad lúdica lleva asociada una motivación intrínseca para el sujeto que la siente como tal.

3ª Toda actividad lúdica tiene para el sujeto un componente de reto, de relación con otras personas o cosas donde se establece una cierta competitividad, con otros o con si mismo, en este caso cuando el sujeto juega solo.

4ª La actividad lúdica tiene un componente afectivo que sirve de compensación al sujeto que la realiza y que crea por si satisfacción y adición.Muchas veces lo lúdico no es solamente una relación persona/personas-objetos o personas-reglas, sino que también es posible la creación o participación más o menos activa en climas lúdicos) donde se dan todas o varias de las condiciones anteriores.

QUE PRETENDEMOS CON ESTA SECCION

Ir presentando toda una serie de juguetes (fotos, planos, propuestas de trabajo...) que cumplan una serie de características, proporcionando ideas a los profesores interesados para que los construyan, admiren, comenten o realicen alguna propuesta de trabajo en este sentido en sus aulas.

Habrá pues:

Partes teórica, donde profundizaremos y continuaremos lo anterior. Analizaremos bibliografía, y comentaremos el papel del trabajo manual y de la educación tecnológica en el aula en todas las edades.

Parte práctica donde mostraremos distintos trabajos construidos por profesores y alumnos. En esta sección también propondremos propuestas de trabajo y problemas tecnológicos a resolver.

Sección de participación de todos los profesores, alumnos o personas "manitas" que se animen a colaborar de cualquier forma: presentándonos sus trabajos, haciendo preguntas y sugerencias (¿qué os parecería un concurso y posterior exposición?), debates...

PRÓXIMA ENTREGA

En el apartado teórico: Mostraremos un modelo de evaluación de los juguetes según los componentes lúdicos que incluyan o grado de jugabilidad, analizando antes estos conceptos

En el apartado práctico: Mostraremos los detalles de algunos juguetes tecnológicos de gran interés para los educadores: comerciales, construidos por alumnos y juguetes clásicos de realización artesanal. Mostraremos gran cantidad de fotografías y planos.

En la sección de participación: Mostraremos una selección de todas las cartas e

intervenciones recibidas, además de alguna propuesta de trabajo y/o concurso.En la medida de lo posible, difundiremos alguna otra Web española o extrajera que ofrezca un interés tan grande como la que ahora exponemos.

GLOSARIO

Problema tecnológico: Es aquel que se resuelve por medio del diseño y construcción de una máquina o aparato o, en el caso de los montajes, encontrando la pieza/s que consiguen el efecto deseado.

Para que sea problema debe tener alguna característica: Debe representar, o despertar cierto interés para el sujeto que lo abordará como reto personal interiorizando el problema o redefiniéndolo.Su solución no debe ser del todo obvia ni tan compleja que pueda sea desestimada.El sujeto debe contar con los recursos, conocimentos y metodología para saber encontrar la solución.

Operador tecnológico: Es cualquier elemento material simple (polea, palanca, fusible, biela..) o complejo (reductor de velocidad, motor eléctrico, bomba de agua...) que desarrolla una función diferenciada y produce un efecto por si mismo, o actuando sobre otro operador.

Clima lúdico:Es la situación tranquila, relajada, afectiva, atrayente, activa, ...que se crea entre ciertas personas que se sienten a gusto mientras realizan una actividad (un juego colectivo, una asistencia a una charla, un trabajo de alta motivación, una actividad deportiva...)