

Convocatoria Proyectos Juguetoría 2021

Nombre	Marta Fernández + Colectivo Sociedad de Maestras (Grupo 1 Asignatura Fundamentos de la Educación Artística).
Email	martfe37@ucm.es
Teléfono	(+34) 601-118626
Fecha de nacimiento	09/05/1999 y 20/10/2021 (Nacimiento del colectivo)
¿Cómo conociste esta convocatoria?	Hemos llegado a esta convocatoria a través de la asignatura de Fundamentos de la Educación Artística en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. Los y las estudiantes de nuestra profesora ya participaron como colaboradores en la primera edición de Juguetoría, realizando, de forma paralela, varios diseños de juguete. Este año queríamos realizar un proyecto común, que englobara a todo el grupo, que tuviera un presupuesto mínimo, y nos permitiera interactuar más estrechamente con los creadores y colaboradores que participan con el resto de propuestas, lxs estudiantes y profesorxs de la escuela de Arte 10 y Matadero-Medialab.

Comentarios

Nos sumamos a la convocatoria entonces como colectivo. La Sociedad de Maestras es el nombre provisional que nos hemos dado, pues pretendemos que la convocatoria dé lugar a una reflexión profunda en torno al arte, el juego y la educación, que entre otras cosas, nos lleve también a darnos un nombre que case conceptualmente con nuestras intenciones pedagógicas.

La propuesta que presentamos es en sí misma un juego, pues partiendo del juego simbólico planteamos este proyecto de diseño de "guías no directivas para la creación de espacios de juego" como un role play al que jugaremos durante las clases en la UCM, visitas y sesiones de creación en Matadero-MediaLab, si la propuesta sale seleccionada. Esto es, las guías se diseñarán en un contexto de juego, desde, por y para el juego.

El contexto simbólico que hemos imaginado se circunscribe a un escenario de opresión social en torno al juego, una sociedad que bien podría ser la nuestra, pero que dramatizaremos para hacerla jugable. En esta sociedad en la que el juego es perseguido, la Sociedad Secreta de Maestras, desde su "laboratorio de subversión del juego" diseñará diferentes acciones, intervenciones en el espacio público, kits de juego y guías no directivas para la promoción de los espacios de juego otros, los juguetes otros, los juegos otros.

Resumen biográfico

Venimos de distintos lugares, experiencias y formación (Bachillerato de Artes, de Ciencias de la Salud, Sociales, Humanidades, Tecnológico y Ciclo de Grado Superior), pero todas y todos estamos en tercero de carrera y queremos ser "buenxs docentes", empezando por entender lo que esto significa, y creemos que participar desde el juego simbólico en la propuesta de Medialab puede ayudarnos a

comprenderlo, o al menos, pensarlo.

En la asignatura de Fundamentos de la Educación Artística nuestro cometido es diseñar desde las artes diferentes propuestas pedagógicas para la etapa de Educación Infantil, que quizás puedan ser también intergeneracionales. Somos 51 estudiantes, por lo que hacemos muchas mentes con ganas de sumar. Trabajaremos en gran grupo y pequeños grupos de manera alternativa, como si fuéramos una cooperativa, intentando dividir nuestras funciones de forma democrática, en asambleas y por consenso, a partir de diferentes comisiones, como un centro social autogestionado.

Asumimos esta identidad grupal del colectivo Sociedad Secreta de Maestras para pensar un mundo utópico que a través de la ficción política y el juego simbólico nos permita confrontar puntos de vista, construir personajes que nos empoderen, experimentar el propio juego, mirar desde la infancia e impulsar un laboratorio de investigación de juego dedicado a la activación de acciones subversivas que reclamen el juego para la infancia.

Conocimientos relacionados

Somos un colectivo de futuras docentes (docentes en formación) que buscan la libertad del niño a través del juego, tratándose éste, de una herramienta fundamental para su aprendizaje y desarrollo. Nos hemos dado cuenta de que los niños cada vez tienen más dificultades para jugar, pues los espacios para la infancia en general, y para el juego en particular, especialmente públicos, cada vez están más acotados. Muchas veces da la impresión de que a los niños se les regalan juguetes para desentenderse de ellos, sin que el juego suponga muchas veces ese lugar de encuentro intergeneracional que deseamos, que integre también a los niños como miembros activos de nuestra sociedad. Queremos que se juegue para divertirse, para ser creativos, socializar, desarrollar capacidades, soñar, compartir, pensar, hacer... Queremos que se juegue para lo que la persona que juega, el grupo que juega, quiera. El juego no tiene que tener finalidad, solo tiene que suceder para transformarnos, pero debemos ofrecer más espacios para el juego espontáneo, que amplíen los horizontes que ofrece el juguete convencional.

Queremos ser facilitadoras, acompañantes, jugadoras, nexos con la sociedad, las familias, y las instituciones. Queremos conservar la memoria de la niñez, y acercar la educación a la vida. Queremos un mundo menos competitivo donde se respete a cada niño en su diferencia, un mundo que juegue en colectivo. Un mundo que dote de recursos, autonomía y apoyo a las infancias porque educar va más allá del aula.

Tenemos pasión por nuestra profesión, porque a pesar de las dificultades para estudiar esta carrera en los últimos años, estamos todas aquí. Seguimos jugando.

Motivaciones y expectativas

Esta propuesta puede ofrecernos la oportunidad de crecer como maestras construyendo escenarios de juego en los espacios culturales, conocer otros contextos, aprender poniendo en práctica, llevar el juego a otro nivel. Deconstruir la teoría para acercarnos a la práctica. Creemos que son urgentes espacios de cultura donde también nos formemos las futuras docentes para adquirir herramientas artísticas que nos permitan promover valores positivos en torno al juego y el juguete como instrumento de aprendizaje en entornos de juego no sexistas, antirracistas y diversos para naturalizar la diferencia. Queremos aprender a provocar modos de juego flexible, individual y también colectivo. Queremos ante todo que se reconozca la capacidad de juego de las maestras como personas creativas.

Tener la oportunidad de dar una forma física, estética y jugable a las guías y dispositivos de promoción del juego que queremos diseñar sería una gran oportunidad para crecer como docentes.

Descripción del proyecto

Como comentábamos al inicio, nuestro proyecto va a jugarse dentro de un contexto de role play. La Sociedad de Maestras: laboratorio subversivo para la creación de dispositivos de juego.

Dentro del proyecto se programarán una serie de sesiones en el aula y en Matadero-Medialab durante la convocatoria de Juguetoría, en el que las estudiantes que formamos el colectivo nos reuniremos para diseñar dispositivos de activación del juego. La finalidad última del proyecto es crear estos materiales que promuevan el juego, partiendo de los juguetes desarrollados en la convocatoria anterior y la presente, por lo que su diseño final aún está por determinar.

Queremos desarrollar materiales guía que enseñen a “jugar sin guías”. Quizás pensemos que todos lxs niñxs juegan y no tienen dificultades para hacerlo, pero muchas veces los espacios limitados para el juego o los juguetes cerrados impiden que el juego sea espontáneo y libre, y nos enfrentamos a niñxs que quedan paralizados frente al juego colectivo o que no saben jugar sin juguetes que lo hagan por ellxs. Nuestro laboratorio de creación de dispositivos de activación del juego pretende reflexionar sobre todas estas cuestiones y cómo afectan a la docencia o se ven afectadas por ella. Reivindicamos la escuela como un lugar donde se juega.

Nuestros objetivos son:

- Ser nexo entre juego y aula, instituciones, creadores y contexto educativo; elaborando materiales que acompañen el diseño de los juguetes que favorezcan la integración de ambos mundos.
- Favorecer espacios de juego asequibles, intergeneracionales, diversos, públicos, eco, como contextos permeables al cambio adaptados a la infancia y la sociedad de hoy.
- Realizar una reflexión sobre el juego en las aulas: los materiales, valores y aplicaciones didácticas relativas al juego en interacción con el currículum de Infantil.
- Repensar los escenarios de juego en el aula, especialmente los destinados al juego simbólico.
- Generar materiales y dispositivos de juego que integren otras propuestas de juguetoría a modo de guías no directivas, que amplíen posibilidades dentro de las aulas y favorezcan interacciones diversas.

Entre nuestras posibles acciones a desarrollar en la propuesta:

Construcción de zonas/momentos/dispositivos para activar el juego.

Documentación de experiencias de juego en el espacio público y privado.

Activación de acciones/escenarios de juego en torno a los juguetes presentados a la convocatoria anterior de Juguetoría, mediante materiales y guías.

Creación de materiales y guías desde una intención estética que los convierta también en juguetes.

Creación de manifiestos, consignas, performances, para visibilizar el juego y su importancia.

Utilización de espacios que normalmente no sean utilizados para el juego en público, ser adultxs que juegan y documentar las reacciones de la gente que mira e invitarles a jugar.

Elaboración de guías de fabricación de juguetes low cost.

Activación de redes de colaboración subterránea, donde las maestras son las que se encargan de transmitir el secreto entre lxs niñxs, difundiendo y animando a participar. En colaboración con centros, barrio y familias.

Creación de kits de juego, acompañamiento y transformación que puedan distribuirse de manera gratuita, a modo de “juguetes viajeros” en distintos puntos de la ciudad.

Descripción del perfil de los colaboradores que requiere el proyecto

Nos parecería muy interesante poder contar con la interacción de los creadores y colaboradores de ediciones anteriores, que nos permitieran jugar sus juegos, entrar en conversación y diseñar acciones pedagógicas a partir de sus proyectos. Lo mismo podría hacerse con los compañeros y compañeras de esta edición, pues pensamos que podemos ser complementarixs, podemos aportar la parte pedagógica, aterrizada en el contexto educativo. Otras personas, de los campos de las artes, el diseño y la arquitectura nos pueden ayudar con su visión creativa y el dominio de las herramientas de producción de juguetes. Nuestra intención siempre, es trabajar de manera colaborativa y establecer múltiples sinergias, estamos aquí por eso, para aprender del intercambio, por lo que estamos abiertxs a cualquier tipo de colaboración.

Otros requisitos con estimación de presupuesto

La propuesta no necesita un presupuesto muy extenso, queremos que la producción sea low cost, por lo que tendremos esto muy en cuenta, muchos de los materiales podrán desarrollarse en papel o cartoncillo, especialmente la guías, que queremos para que se puedan producir de manera libre en centros culturales o escuelas. Para los dispositivos y acciones se necesitará crear carteles y algunos materiales en madera, pintura de pizarra, tizas, impresión en tela, todo esto pensando siempre en llegar al acuerdo más sostenible sin dejar de lado su función estética en el juego.

Adjuntar archivos



Adjuntar documentación gráfica



SOLIDAD & MAESTRAS



Adjuntar Curriculum Vitae



Currículum Vitae.pdf