

RESUMEN

Los primeros años de vida constituyen un periodo fundamental en la formación de la personalidad, el crecimiento, la maduración y el desarrollo del individuo. En las distintas etapas de la infancia se adquieren habilidades motrices, perceptivas, lingüísticas, cognitivas y sociales que posibilitarán el desarrollo personal y social del niño. Los hábitos, la estimulación y las experiencias que proporciona el entorno, tanto voluntaria como involuntariamente, comprometen, en consecuencia, la formación de la persona, en tanto ser individual y social.

El sector productivo-comercial que comprende al juguete y los productos para la infancia ha experimentado un considerable crecimiento, particularmente en el mundo occidental. Este crecimiento se ha visto influenciado también por los avances tecnológicos, cambios en los sistemas de producción, nuevos materiales, nuevas formas de vida, globalización, hegemonía de algunas marcas transnacionales, y sin duda los modos de consumo, así como el rápido acceso a la información, que facilita la penetración de productos globales en los mercados locales.

La comprensión de la complejidad del sector a nivel nacional, regional e internacional, así como las causas y consecuencias asociadas, se convierte en una prioridad para poder construir miradas estratégicas desde el diseño, no solo por intereses productivos y comerciales sino por la implicancia social, cultural y política del tema en cuestión.

Es así que el presente curso de Educación Permanente ha sido concebido desde una mirada integral e integradora con los países de la región, atendiendo aspectos académicos, formativos, culturales y de sector. El mismo abordará contenidos generales sobre el conocimiento del Sistema Juguete y Productos para la Infancia, proponiendo un recorrido histórico del juguete y su vínculo con la sociedad y la cultura, y generando, en forma participativa, una lectura e interpretación sobre el sector y sus proyecciones a futuro.

El EP "Juguetes y productos para la infancia. Construcción de una mirada estratégica" posee 5 créditos, compuestos por 25 horas presenciales y 50 horas de dedicación extra-aula, totalizando 75 horas. Se realizarán instancias teóricas y actividad de taller para la construcción de mapas, líneas de tiempo, análisis prospectivo y propuestas estratégicas.

Para facilitar la concurrencia de participantes con fuerte actividad laboral así como también la presencia de aquellos interesados de la región, se propone que el curso de desarrolle durante tres fines de semana con actividades distribuidas entre viernes y sábados.

PROGRAMA

Objetivo general

Conocer las características del sector del juguete y del mercado de productos para la infancia, a nivel local, regional y global.

Objetivos específicos

Introducir al estudiante al universo del juguete y del mercado de productos para la infancia.

Conocer los actores y factores que forman parte del sistema juguete y productos para la infancia.

Identificar factores de "actuación", integración y co-participación desde el diseño.

Identificar factores de cambio sobre el sector a futuro.

Construir y proponer miradas críticas y estratégicas sobre el sector.

Contenidos:

1. Sistema juguete y productos para la infancia

- . Definición de juego y juguete desde diversas ópticas
- . Definición y organización del sector juguete y productos para la infancia. Factores incidentes.
 - a nivel nacional
 - a nivel regional
 - a nivel global
- . Sistema juguete y productos para la infancia:
 - Actores privados
 - empresas
 - cámaras
 - organismos certificadores
 - otros
 - Actores estatales
 - programas regionales de integración sectores diseño y juguete
 - iniciativas sociales (UCC, otros...)
 - Mercados
 - Tipos de comercialización: licencias, ferias, otros
 - Elementos de distribución y venta
 - packaging, comunicación, distribución, venta
- . Clasificación y tipologías de productos para la infancia, de acuerdo a las etapas del desarrollo del niño y a las necesidades que cubren:
 - Productos para el juego (juegos y juguetes)
 - simbólico, de construcción, de reglas, de ejercicio
 - Productos para la higiene
 - Productos para el transporte
 - Productos para la alimentación
 - Productos para el estudio
 - Productos para la salud
 - Productos para el deporte
 - Indumentaria y accesorios

2. Historia:

- . Historia y evolución del juego y del juguete
- . Breve panorama del juguete a través de tiempo
 - Antigüedad
 - Etapa pre-moderna
 - Modernidad
 - Contemporaneidad
 - Miradas extra-occidentales al juguete

3. Tendencias / prospectiva:

- . Miradas prospectivas del sector
 - Identificación de "señales portadoras de futuro"
 - Miradas críticas e innovadoras
- . Propuestas de estrategias futuras para el sistema juguete y productos para la infancia

Metodología:

Se realizarán clases expositivas y charlas de invitados; intercaladas con trabajos predominantemente de tipo taller, y actividades a realizar fuera del aula.

Los estudiantes realizarán lecturas y búsqueda de datos que servirán de insumo para la realización de los talleres de discusión, análisis, síntesis y propuestas.

Se realizarán trabajos individuales, grupales y colectivos.

Actividades y resultados:

-relevamientos, búsqueda bibliográfica - internet, mapas de relaciones / análisis / comprensión del sistema / identificación de factores de influencia

-elaboración de líneas de tiempo

-tipologías del juguete, según destinatarios y su evolución

-elaboración de mapas que ayuden a analizar el sistema

-generación de hipótesis de estrategias para Uruguay y la región

Evaluación:

Entrega de trabajos individuales y en grupo. Participación en los talleres.

Asistencia obligatoria: 80% de las instancias presenciales

Bibliografía:

-Bordes J. Historia de los juguetes de construcción. Cátedra.2012

-Celaya, J. La empresa en la Web 2.0. El impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación online en la estrategia empresarial. Barcelona: Gestión 2000, 2010.

-Delucchi, Dolores. *El Diseño y su incidencia en la industria del juguete argentino*. Universidad de Palermo. Consulta:11/3/2015.

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=9414&id_libro=470

-García Velázquez, Alfonso y Lull Peñalba, Josué. *El juego infantil y su metodología*. Editex, España. ISBN: 9788497713030

-Gorris Torres, Jose Maria. El juguete y el juego: Aproximación a la historia del juguete y a la psicología del juego (Serie Pedagogía ; 10). Avance 1977

-Kaplan, R. y Norton, D. Mapas Estratégicos: Convirtiendo los activos intangibles en resultados. Gestión2000.com

-Pelegriñelli, Daniela - *Diccionario de Juguetes Argentinos. Infancia, industria y educación 1880-1965*. 2010, El juguete ilustrado Editor.

-Ridao, Angela. *El lenguaje secreto de los juguetes*. Universidad Nacional de Uncuyo.

Suárez Basurto, Alejandro 2006. *La Industria del Juguete*. Fecha de consulta: 16 de Octubre del 2007. Disponible en: <http://www.tintero.org/La-industria-del-juguete.html>

-*Juego, juguetes y Atención Temprana. Pautas para el diseño de juguetes útiles en la terapia psicopedagógica*. AIJU, Centro Tecnológico. Fecha de consulta: 26 de Febrero de 2015.

<http://www.guiadeljuguete.com/2009/docs/atencion-temprana.pdf>.

Por mayor información y consultas, dirigirse a:

direccion@euclid.edu.uy

rdelisi@euclid.edu.uy

cporadosu@euclid.edu.uy