

Actividad, juego y juguete y las manifestaciones de la subjetividad en niños de 0 a 3 años.

Equipo:

Directora: Myrtha Chockler

Co-director: Ivan Darrault-Harris

Investigadores: M. Victoria Gómez de Erice – Adriana Vilapriño – *Investigadora en formación:* M. Silvina

Bascuñan – *Graduados:* Noemí Beneito – Fanny Chalabe

– Eduardo Giriboni – Bibiana Aguilera – Silvia Morresi –

Alumnos: Gabriela Cádiz – Beatriz Muñoz – Ruben Senar

- M.Luz Yañez

Palabras claves:

Subjetividad – Protoinfancia - Actividad prelúdica – Jugar - Objeto-juguete - Espacio lúdico – Autonomía – Ontogénesis – Psicosemiótica - Valores sociales - Estrategias cognitivas.

Resumen técnico:

El juego reviste particular interés en la promoción de la salud infantil y en la prevención de alteraciones del desarrollo biopsicológico, de los trastornos del aprendizaje, de dificultades en la integración escolar y social y en la psicoterapia infantil

- 1- **Objetivos:** aportar conceptos científicos e instrumentos técnicos y operativos, de aplicación inmediata, en la población de niños de 0 a 3 años en general y de sectores desfavorecidos socioeconómicamente de la Región de Cuyo y de otras zonas del país.
- 2- **Línea de investigación:** Investigación aplicada sobre: * Objetos y juguetes, espacios y tiempos de actividad exploratoria y juego y su relación con las manifestaciones de la subjetividad y con las competencias de los protoinfantes.
- 3- **Hipótesis de trabajo:** a) La situación de emergencia social impide o limita el despliegue de la riqueza potencial y estructurante del juego en niños pequeños; b) la producción y utilización de artefactos espaciales y juguetes, sometidos a una fuerte inducción del mercado y la publicidad, frecuentemente no están adecuados a las necesidades y a las potencialidades de los niños.
- 4- **Metodología:** investigación-acción basada en el análisis psico y etosemiótico.
- 5- **Productos a obtener:** a) Categorizaciones y tipologías acerca de la actividad lúdica, del juego y el juguete en etapas tempranas del desarrollo infantil. b) Caracterización de las competencias de los protoinfantes en las actividades lúdicas y prelúdicas. c) Caracterización de objetos, juguetes y espacios lúdicos ofrecidos a los niños pequeños y su posible incidencia en la constitución de la subjetividad. d) Creación de parámetros de calidad para el diseño y producción de objetos y juguetes.
- 6- **Transferencia:** Creación del laboratorio del juguete con la elaboración de un sello de calidad y creatividad original. Creación de espacios lúdicos científicamente

organizados. Formación de investigadores en la temática. Publicación de artículos específicos, producción y difusión del banco de datos.

- 7- Beneficiarios: los niños y sus familias, educadores y profesionales de la salud, productores de juegos y juguetes, investigadores y responsables de gestión política y académica.