



JUGUETORIA •

JUGUETORÍA

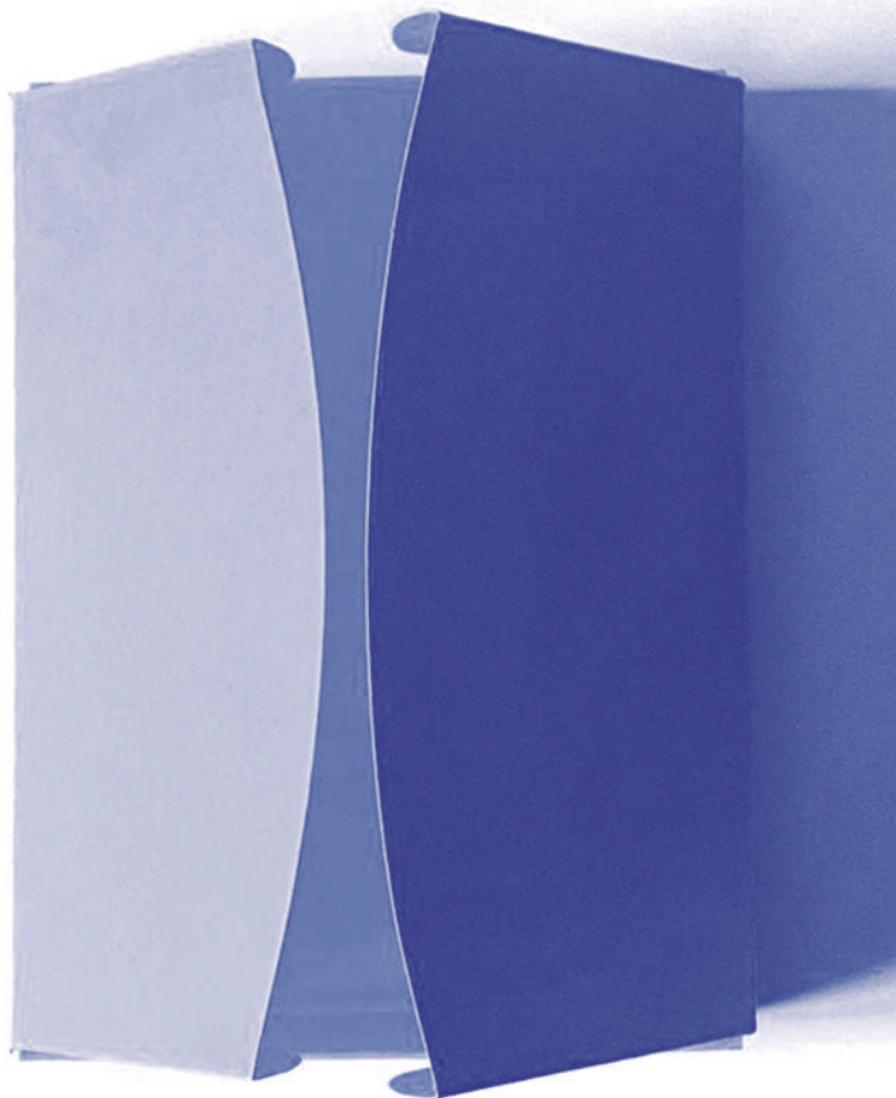
JUGUETORÍA es una factoría de juguetes muy particular que se funda en otoño de 2020 en **Medialab Prado**, comisariada por **Sara San Gregorio**. Funciona como un laboratorio de diseño y fabricación en el que jugamos para diseñar y diseñamos para jugar.

Hemos imaginado muchas veces como nos gustaría que fuera una fábrica de juguetes y **JUGUETORÍA** está siendo la posibilidad de empezar a inventarla.

La proyectamos como una fábrica distribuida de objetos de juego, un proyecto cultural de colaboración interdisciplinar e intergeneracional y un programa educativo que pone en comunicación el juego con el diseño y el diseño con el juego.

Con esta vocación hemos promovido una serie de propuestas, convocatorias y actividades para convertir la experiencia de diseño y producción en una experiencia lúdica, compartida y significativa.





PLAYCARDS

Colección de cartas de diseño, pedagogía y juego con diferentes conceptos y principios que utilizamos en JUGUETORÍA.

Proponemos un juego abierto para consultar, replicar, remezclar y crear nuevas ideas de diseño de juguetes al que podemos ir sumando nuevas cartas.

Esta primera colección toma como ejemplo las experiencias y proyectos desarrollados en Medialab de octubre a diciembre de 2021.

Edición, redacción y diseño: Sara San Gregorio

Ilustraciones: Ana Cebrián, Sara San Gregorio,
VVAA de los proyectos.

Diseño de portada: Roberto Almarza

Fotografías: Alicia Gutiérrez, Sara San Gregorio,
Estudio Perplejo, Clara Asanza

Maquetación y publicación: Alda con Limón

ISBN: 978-84-09-38138-8

Licencia: CC-by-NC-SA

Publicación ampliada: juguetoria.org

Medialab en Matadero | Enero 2022



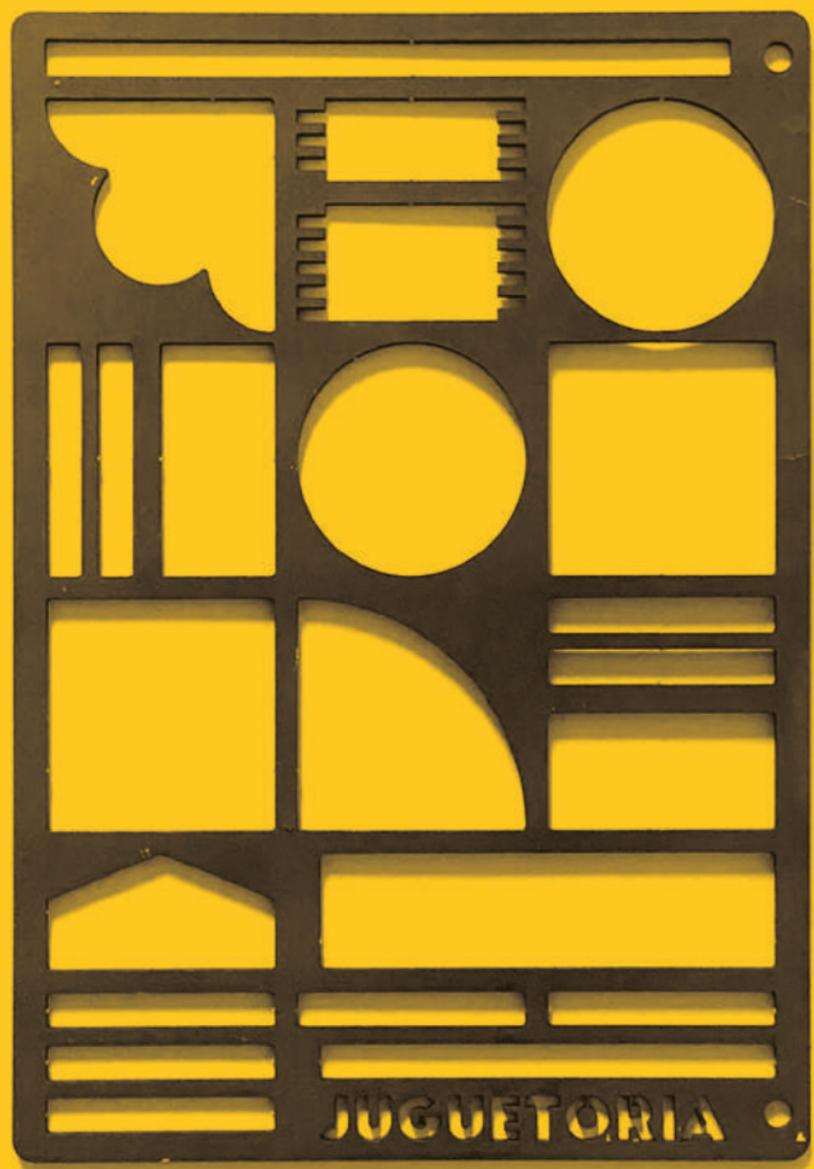
OBJETO

TRANSICIONAL (EVOCADOR de la RELACIÓN)



Imagina este objeto como una metáfora narrativa.
Sigue el juego con el objeto en las manos y el símbolo en el pensamiento.

juguetoria.org / #charlas



TODAS LAS COSAS GRANDES CREEN PORQUE SE CONSTRUYEN EN COMÚN:

PROYECTOS:

JUEGO EN RUTA (ESPACIOS de JUEGO en la CIUDAD).

LA REGADERA 0-5
(JUEGO EN UN CENTRO de
ARTE). / AL RASO
JUGUETORIA (10-LAB)

UNA CABAÑA EN
LA CIUDAD y
UNA REVOLUCIÓN EN LA

JUEGOS de
AUTOCONSTRUCCIÓN
(SIN INSTRUCCIONES)

APARECEN OTRAS COSAS
↓
JUEGO SIMBÓLICO

TODAS LAS COSAS
GRANDES CREEN
PORQUE SE CONSTRUYEN
EN COMÚN:



JUEGO ESPONTÁNEO (DIBUJO)
PIEZAS PEQUEÑAS (SUELTAS)
PIEZAS GRANDES (CABAÑAS)
(LOOPERATIVO)

PIEZAS + CIUDADES
PERSONATES +
LETRAS + ESPACIOS
PARA COMPARTIR +
NARRATIVAS

juguetoria.org/#charlas

JAVIER ABADY
ÁNGELES RUIZ LUPO
CREATECTURA
PAULA PERNAS
LAURA BAÑUELOS
ALICIA GUTIÉRREZ

FERNÁN
BLANCO
LUPU
CREATECTURA
PAULA PERNAS
AVFLOSS

MEDIALAB
PRESENTACIÓN de
JUGUETORIA 2021

JUGUETORIA

EVENTOS:

CHARLAS
#EDCD
TALLER de
PRODUCCIÓN de JUGUETES
REMEZCLAS Y JUEGO

"TODAS LAS HISTORIAS
BONITAS EMPIEZAN
EN UNA CABAÑA".

DIMAS MUSEO NACIONAL de ARTES
DECORATIVAS
ARTEDIEZ RED PLANEA VLM
#EDCD TRANSFERENCIAS DESIGN

JUEGO SIMBÓLICO y
DISEÑO A ESCALA
FACTORIA de JUGUETES

Localiza las piezas que corresponden a estos vacíos.
¿Qué fueron antes? ¿Qué fueron después? ¿Qué pueden llegar
a ser? ¿Y esto que queda?

juguetoria.org/#charlas



REPRODUCEN LA PROPIA CASA



Súmate al hackathon de Juguetoría planteado en el #edcd y digitaliza muebles expuestos en el MNAD para fabricarlos a escala 1:10 y convertirlos en juguetes.

juguetoria.org/#charlas



MEMORIAS DE JUEGO INCONFESAS ←



Recopila tus recuerdos de juego, no intentes ordenarlos, mételos en esta caja. Quizá ya tenías una caja con diferentes historias de juego ;Podrías dibujarlas?



"JUGAMOS y DIBUJAMOS PARA COMPRENDER EL MUNDO!"



"JUGAMOS y DIBUJAMOS PARA COMPRENDER EL MUNDO!"

COMO PIEZAS de UN PUZZLE TOTAL. EL ORDEN Y LA SELECCIÓN SON IMPORTANTES.

DIBUJAR JUGUETES

OBJETOS VITALES DE TODOS LOS TIEMPOS Y LUGARES

INTIMIDAD (CON SU HISTORIA)

DIBUJO COMO ACERCAMIENTO, COMO FORMA DE CONOCIMIENTO.

SUBVERSIÓN BÚSQUEDA de VÍNCULO

1 JUGUETES NO CONDESCENDIENTES

2 JUGUETES PARA LO SIMBÓLICO.

3 JUGUETES TRADICIONALES.

4 JUGUETES QUE QUIEBRAN CABEZAS

(ANÁLISIS CRÍTICO).

5 JUGUETES DE OTROS LUGARES DEL MUNDO.

6 PERSONAJES REDONDOS.



IMAGEN DUTHIE

ILUSTRACIÓN + INVESTIGACIÓN

ARQUEOLÓGICA COMO REACCIÓN

AL CONFINAMIENTO. INVESTIGACIÓN).



ALGUNOS (COMO LAS TABAS) SON MUY ANTIGUOS

TEXTOS BREVE (QUE ACABA SIENDO UN BLOG, UNA INVESTIGACIÓN).

4 PUBLICAR LOS VIERNES.

REGLAS PARA ROMPERLAS

REGLAS INICIALES:

1 1 SEMANA PARA CADA RETRATO

2 LO INUSUAL, LO CLÁSICO, (BUENOS PERSONAJES)

3 AÑADIR UN

juguetoria.org/charlas

Busca juguetes presentes y pasados, de todas las partes del mundo. Elige uno, investiga, dibújalo y cuéntanos su historia.

juguetoria.org/#charlas





LAS NARRATIVAS QUE NOS CONTAMOS A TRAVÉS DEL JUEGO O LA FICCIÓN



LO NARRATIVO NOS ACOMPAÑA A LO LARGO DE LA HISTORIA → PROYECCIÓN DE LA MENTE

LA VENTANA O MURO COMO MARCO (COMO SOPORTE DE LA IMAGEN)

CÓMIC: UNA ARQUITECTURA



ENRIQUE BORDES

LAS NARRATIVAS QUE NOS CONTAMOS A TRAVÉS DEL JUEGO O LA FICCIÓN SON LO QUE CONSTRUIMOS COMO SOCIEDAD

ORDEN DE LECTURA Y PARTICIPACIÓN

TIEMPO EN VIÑETAS Y TIEMPO de LECTURA

LA SECCIÓN de la CASA

MAPAS O PLANOS QUE SE SUPERPONEN

SOLIDARIDAD IKÓNICA (ELEMENTOS SEPARADOS E INTERDEPENDIENTES)

juguetoria.org/#charlas

Acércate al MNAD a ver su casa de muñecas. Cuéntanos las historias que percibes en cada estancia en forma de cómic. Usa esta estructura como estructura narrativa.

juguetoria.org/#charlas



→ EL DIÁLOGO CON LO INESPERADO

LA CASA DE LOS FUTUROS PENSAR
DE **BAMAKO**: EL FUTURO COMÚN.

(MAPA FULLER DYNAMION
PARA CARTOGRAFIAR EL
MUNDO SIN DISTORSIONES DE
ESCALA). ARTES VIVAS.

LA CASA COMÚN:

LA UNIÓN EN
PLANTA DE TODAS
NUESTRAS CASAS
DURANTE EL
(CONFINAMIENTO
(NO-STOP CITY).

**VISORES DE
RURALIDAD
AUMENTADA:**

ECOLOGÍAS DE
RELACION VISUAL
CON EL PAISAJE.
(MÁQUINA DE HABITAR).
VISORES INTERVENIDOS.

**CONSTRUCCIÓN DE CIUDAD
DE FORMA COLABORADA,
EXPERIENCIAL Y SITUADA.**

GRI GRI PROJECTS

**SUSANA MOLINER +
DAVID PÉREZ**

**PROYECTOS QUE SURGEN
DEL ENCUENTRO COMUNITARIO:**

- SOLUCIÓN COMÚN
- EL HACER
- EL HABITAR
- EL DIÁLOGO CON LO INESPERADO.
- LA EXPERIENCIA COMPARTIDA.
- LO PARTICIPATIVO.
- LOS VÍNCULOS.
- LA CONEXIÓN, CON EL INTERÉS PÚBLICO
- EL PROTOTIPADO
- LA TRANSFORMACIÓN
- OTROS BENEFICIOS
- DESCENTRALIZAR
- DESAUTORIZAR
- LOS LÍMITES.



Camina, mira, y comparte con un objeto tu experiencia cotidiana. Inventa un ritual compartido, para conservar la esencia de las conexiones inesperadas que han sucedido.

juguetoria.org/#charlas

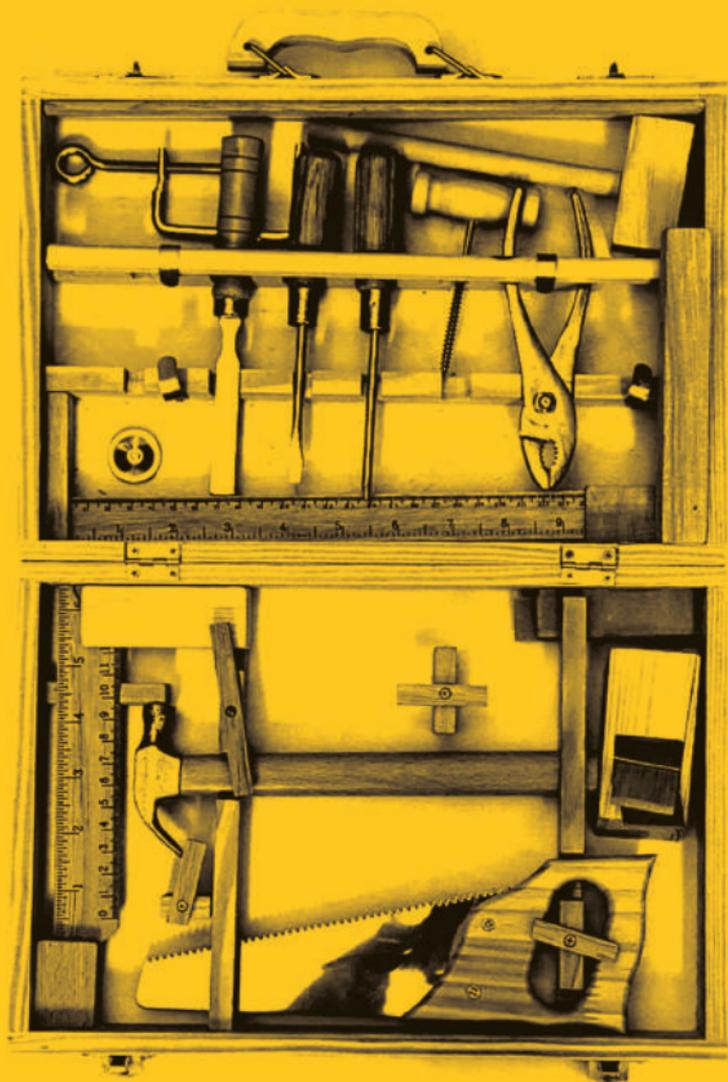


RED → ARTE ESCUELA



Elige el mueble, libro, objeto o espacio que menos te guste del colegio y conviértelo en el mueble, libro, objeto o espacio que regalarías a tus amigos.

juguetoria.org/#charlas



INVENTAR EL OBJETO Y CONSTRUIRLO ES LA MEJOR FORMA de JUGAR

EPHIMERA PLAY:

- + MATERIAL DIDÁCTICO de MATEMÁTICAS y LECTO-ESCRITURA/
- + MOBILIARIO VIVO/ PSICOMOTRICIDAD /
- + OBJETOS PARA MENSAS



ALICIA GUTIERREZ
EPHIMERA PLAY

- de LUZ /
- + CASAS de SUMAS y JUGUETES de EQUILIBRIO Y ESPACIOS LÚDICOS.



MICROARQUITECTURA
ALICIA + SARA
(MENUDAS PIEZAS)
INVENTAR EL OBJETO Y CONSTRUIRLO ES LA MEJOR FORMA de JUGAR

MOBILIARIO, MAQUETAS, JUGUETES. ESPACIOS LÚDICOS Y JUEGO de ESCALAS.

"ME GUSTAS MAMÁ, PORQUE SIEMPRE RESUELVES LOS PROBLEMAS." - MI HIJA-

DISEÑO COMO RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS → (FASES)

del DISEÑO: DEFINICIÓN PROBLEMA / del PROBLEMA, COMPONENTES del PROBLEMA / RECOLECCIÓN de DATOS / ANÁLISIS de DATOS / CREATIVIDAD / DATOS MATERIALES / EXPERIMENTACIÓN / MODELOS /

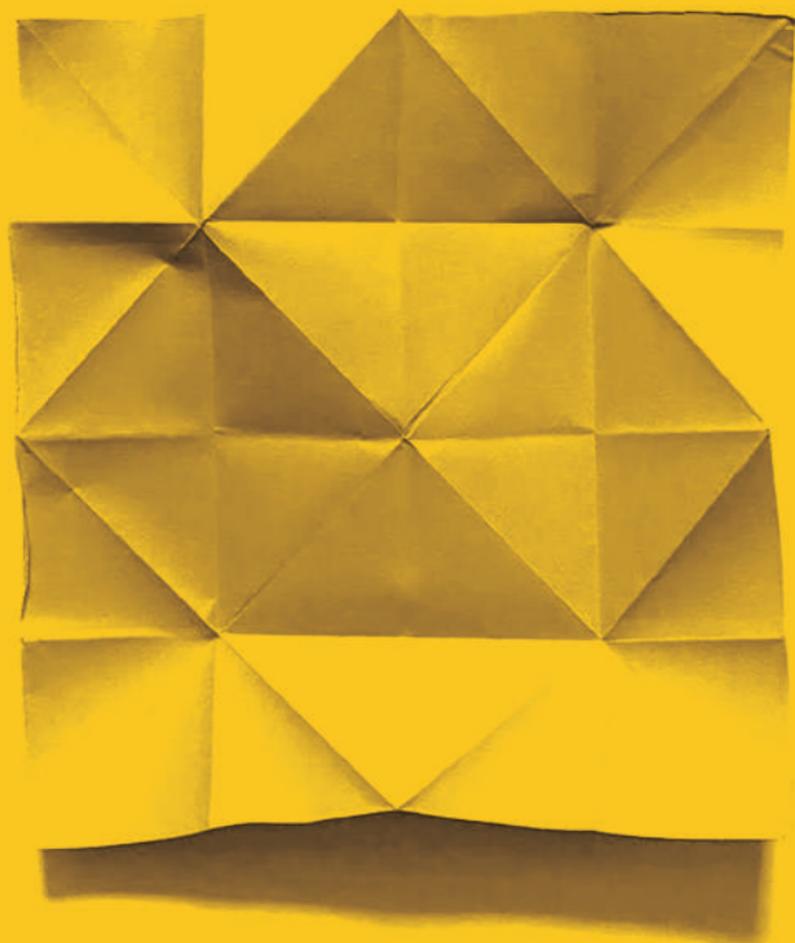
TÉCNICA / VERIFICACIÓN. PRUEBA y MEJORA / DIBUJOS CONSTRUCTIVOS / PROTOTIPO / MAQUETA / SOLUCIÓN → DISEÑO. EXPERIMENTACIÓN. Y PENSAMIENTO CRÍTICO.

ARQUITECTA, MADRE, DISEÑADORA de IDEAS y de JUGUETES. / MAQUETAS, FACHADAS y MURALES, MOBILIARIO de CARTÓN, + EVENTOS EFÍMEROS, INTERIORES, STANDS ...

juguetoria.org/#charlas

Cierra los ojos. Vuelve a abrirlos. Mira lo que hay a tu alrededor como si ahora fueran objetos de juego. ¿Cómo jugarías? ¿Algo nuevo que tendrías que construir?

juguetoria.org/#charlas



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA NARRATIVA



Juguetoria.org/#charlas

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA DE APRENDIZAJE LAS NARRATIVAS

CAMBIAN EL MUNDO. PRODUCCIÓN EN CARTONCILLO, PAPEL, METAL, METACRILATO O MADERA (VERSIÓN PARA IMPRIMIR Y VERSIÓN PARA IMPRESIÓN DIGITAL).



CONVOCATORIA 2020 APRENDIZAJES DE JUGUETORIA:

COMECOCOS PARA INCITAR NARRATIVAS (ESTRUCTURAS)

POP-UP



NUP NARRATIVAS VERTICALES

PROYECTO TRANSDISCIPLINAR PARA CONSTRUIR HISTORIAS

CUENTOS Y NARRATIVAS

TESTEO de DISEÑO EN "LA PUERTA AZUL"

MAT. ECONÓMICO. FÁCIL, SOSTENIBLE, FAMILIAR.

ASPECTOS PEDAGÓGICOS:

- MOTOR y PRAXIS (PSICOMOTRICIDAD).
- LENGUAJE y PENSAMIENTO (DISCURSO NARRATIVO).
- ATENCIÓN, MEMORIA...
- CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN.
- DESARROLLO SOCIAL.



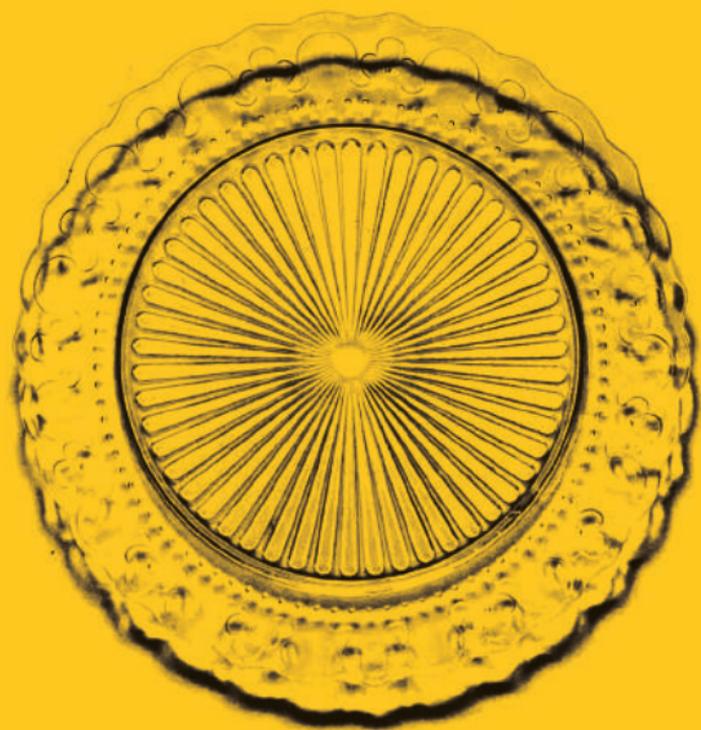
TEMAS SOCIALES



CULTURA y JUEGO LIBRE / PROCOMÚN / CONSTRUCCIÓN de PENSAMIENTO / MAT. EN ABIERTO / ACCIÓN SOCIAL

Sigue la historia: "¡En la propia ciudad, a la vista de la casa en la que vivía Carla, había una ENORME FÁBRICA DE JUGUETES! ¡Os lo imagináis?..."

Juguetoria.org/#charlas



↑ QUE EL VIAJE ↓ SEA LA CASA

LA POSTERIDAD QUIZÁS NO ES IMPORTANTE

← VERSUS → LEER + AUTORAS

↑ QUE EL VIAJE

← CASAS SIN

"EL MANANTIAL" EL HOMBRE CREATIVO,

↓ SEA LA CASA

GENTE Y

BLANCO, INTELLECTUAL,

COLECCIÓN de COLECCIONES
RECOPILAR EL MUNDO INTERNO.

MASH-UP

GENTE SIN CASA

COMO CENTRO DE TODO. EL "YO" FRENTE A "LO COLECTIVO" MITO de la

+ ALLÁ de la PRODUCTIVIDAD del PATRIARCADO CAPITALISTA-



FICCION PARA CREAR MUNDO

↓ CREACIÓN, EL HOMBRE CONTEMPORÁNEO y LA CIVILIZACIÓN EUROPEA

JUGAR / REIR / BAILAR

RED de los COMUNES TIEMPO de LXS NIÑXS VERDADERO

RAQUEL CON GOSTO

BUSCAR OTRA ÉPICA

COMO CENTRO DE TODO,

OTRAS NARRATIVAS INVENTAR OTRA VEZ LOS CIMIENTOS DE COMO VIVIMOS

¿ QUIÉNES SON LOS, ARQUITECTOS PERO... QUIEN HACE EL HOGAR? OTRA

FICCION PARA ENFRENTARLO

Aquí ponemos el plato, tú pones la comida.
La compones, le das calor, olor y sabor simbólico.
¡Ya está lista para compartir!

juguetoria.org/#charlas

Jugetoría.org

PRESTAMOS
ATENCIÓN A LOS
APRENDIZAJES QUE
PUEDEN DESARRO-
LLARSE DURANTE EL
JUEGO.

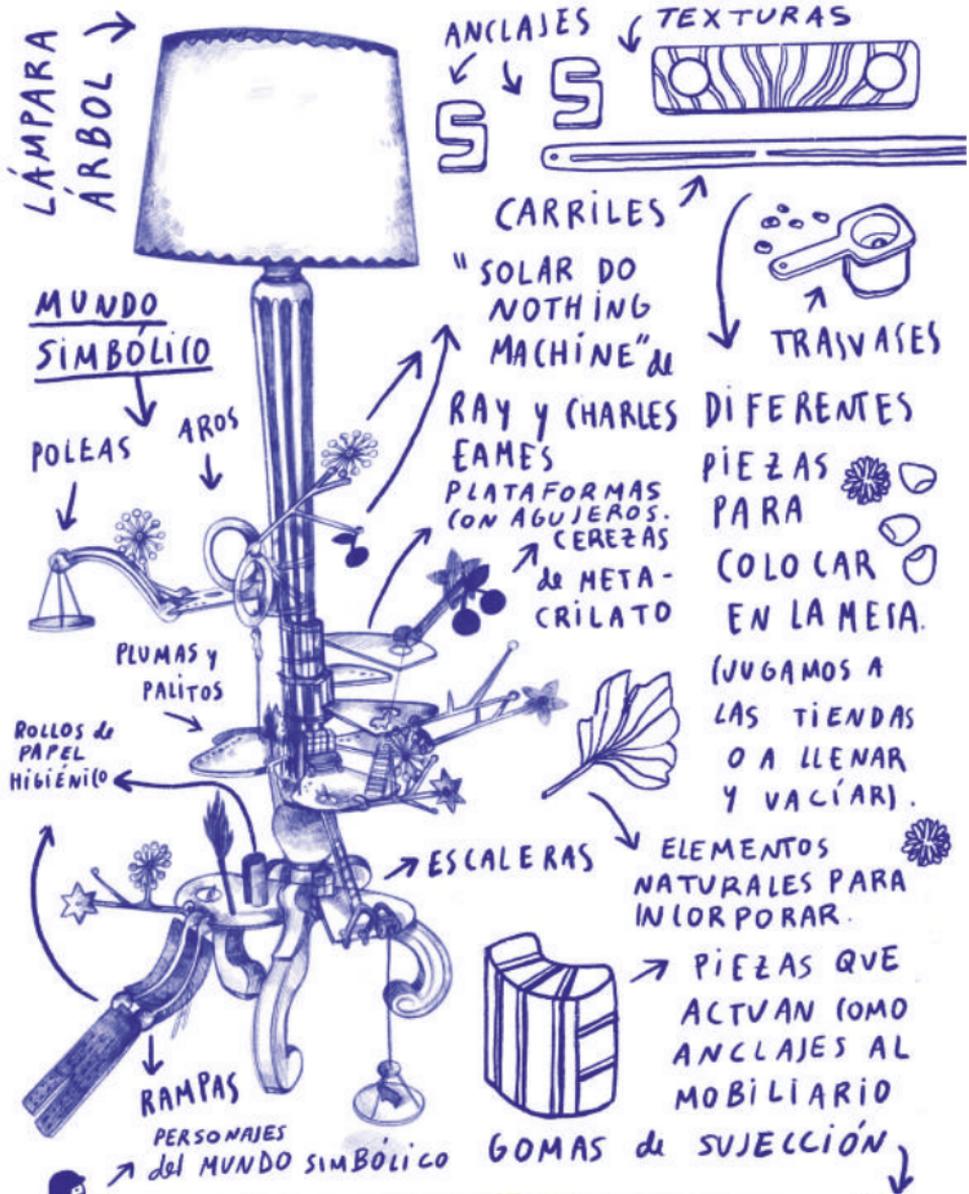


JUEGO
SIMBÓLICO,
DE CONSTRU-
CIÓN, DE
EQUILIBRIOS,
DE TRASVASES,
DE ESTÉTICA
...

ANA
CEB
RIAN

“Del contacto entre acción física y acción mental surge una conceptualización vinculada a la realidad.”

María Antonia Canals



JUGUETES AMPLIADOS

@JUGUETESAMPLIADOS

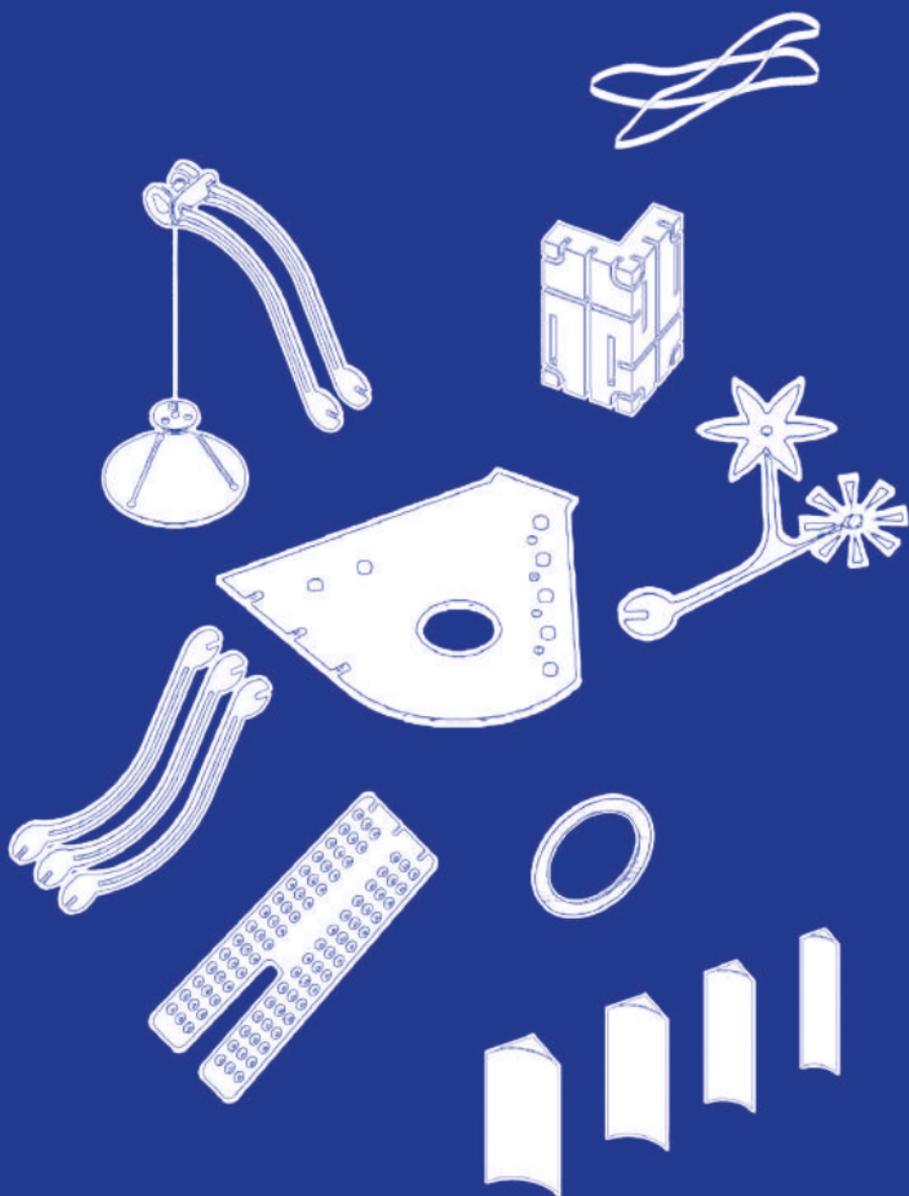
JUGUETES AMPLIADOS

Salida creativa al hogar a través de artilugios que permiten crear microespacios en los muebles existentes en las viviendas.

Utilizando diferentes herramientas de fabricación digital se diseñan y producen anexos y extensiones a los muebles para convertirlos en estructuras de juego y micromundos para juego simbólico.

Promueven: Katerina Psegiannaki, Francisco García Triviño, Daniel García López, Clara Megías Martínez.

Colaboran: Nicolás Fernández Vázquez, Carlos Vivó Fernández, Cristian Elvira Murciano, Andrés Somavilla Martín, Mercedes Montalbetti.



AFFORDANCES

La teoría de las Affordances de Gibson establece que percibimos el mundo en términos de las posibilidades de acción que nos sugieren los objetos y los espacios de nuestro entorno.

Las distintas familias de piezas de Juguetes Ampliados se pueden agrupar según la acción que buscan despertar: Anexar al mueble, construir, subir, bajar, enlazar, o culminar la construcción.

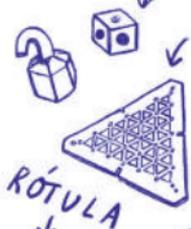
**INVESTIGAV LAS PUBLICACIONES DE
@JUGUETESAMPLIADOS.**

**¿QUÉ ELEMENTOS DE LAS PIEZAS HAN
AÑADIDO/QUITADO HASTA LLEGAR A ESTA
COLECCIÓN?**

PARTIENDO DEL JUEGO ORIGINAL SE VA DANDO FORMA A LAS PIEZAS.

TOMAMOS PRESTADO EL ALFABETO MONTESSORI Y OTRAS PIEZAS EN LAS REMEZCLAS HASTA DAR CON LAS FORMAS PROPIAS DEL JUEGO

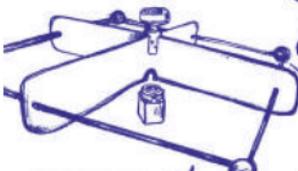
EXPLORAMOS DISTINTAS POSIBILIDADES MÁS O MENOS ORGÁNICAS HASTA DAR CON LAS DEFINITIVAS



RÓTULA

DE ELLO DEPENDE EL (DES)EQUILIBRIO

LO QUE MÁS DIFICULTAD SUPONE ES CREAR LA RÓTULA Y SU SOPORTE



ENGANCHES, FRUTOS, BASE Y ASPAS.

PENSAMOS EN LA COHERENCIA DEL DISEÑO ENTRE LAS PARTES



CREAMOS FRUTOS CON LAS PIEZAS

ENGANCHES



METACRILATO

SE TRATA de un JUEGO de EQUILIBRIO



SE CREA EL JUEGO EN DOS ALTURAS DISTINTAS

"ASPAS"

"FRUTOS"

"ÁRBOL (TRONCO)"

"ENGANCHES"

"FRUTOS"

Y LÓGICA

"BASE"

EQUILIBRIUM

@EQUILIBRIUM_JUGUETORIA

EQUILIBRIUM

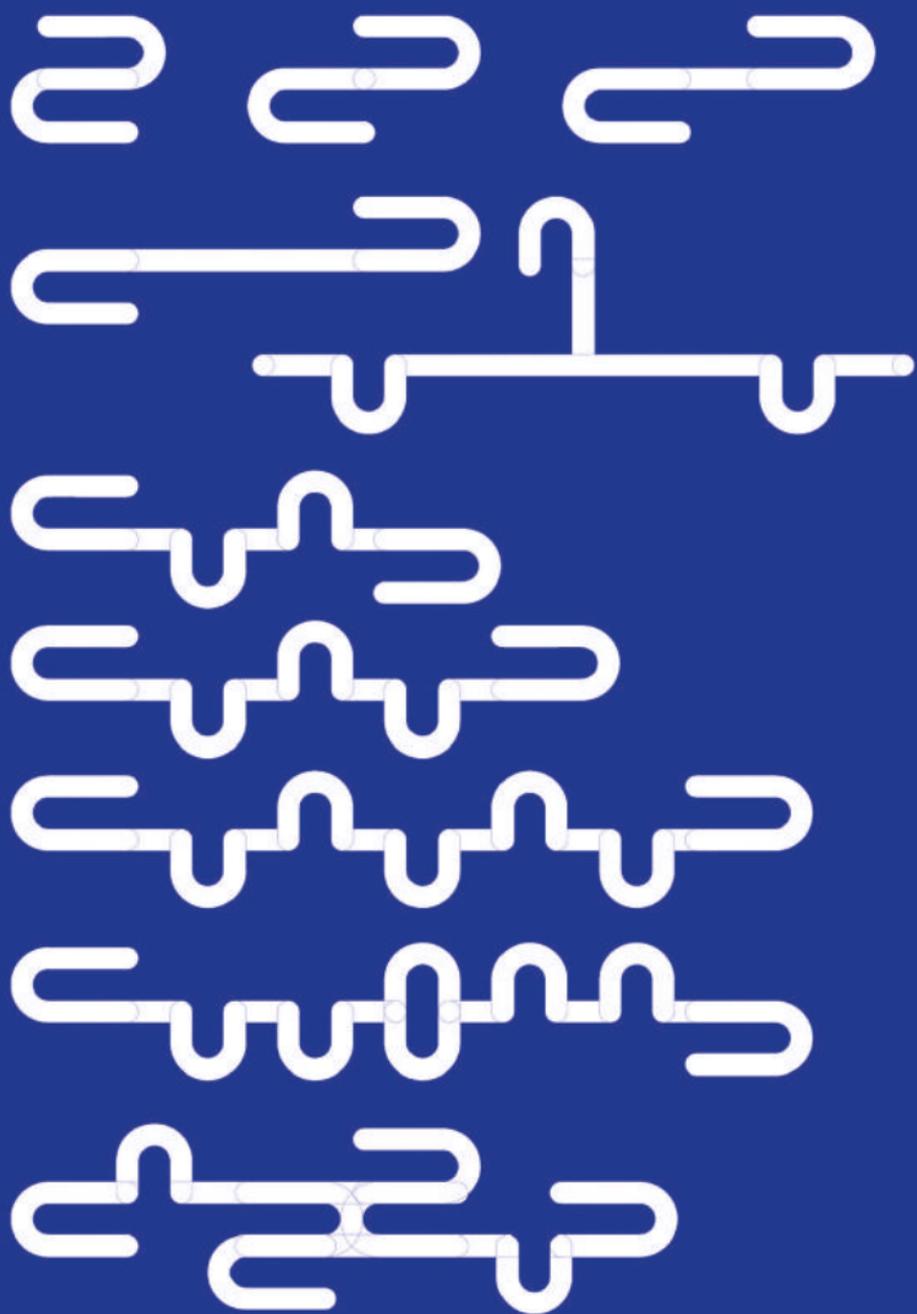
Juego colaborativo de construcción vertical en el que el niño experimenta el equilibrio y la balanza de pesos usando piezas sueltas.

Como las ramas de un árbol, las piezas se entrelazan, cuelgan y cruzan formando estructuras únicas.

Es un juego diseñado para favorecer el conocimiento del entorno y desarrollar habilidades motrices y cognitivas.

Promueven: Laura Ortega León, Cristina Sánchez Bautista, Alicia Somolinos

Colaboran: Carlos López Torrado, Verónica Pastor, Diego Andrés Ramírez.



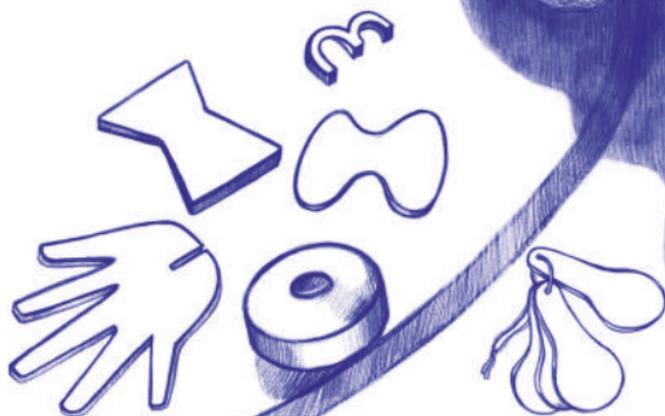
MÓDULO

Un módulo es un elemento con función propia concebido para poder ser agrupado de distintas maneras con otros elementos constituyendo una unidad mayor.

Las diferentes piezas de Equilibrium se componen por la agrupación de una pieza base y versiones de ella giradas, desplazadas o simétricas. Esta pieza era la que servía inicialmente de transición entre la estructura de cuelgue y lo que se quería colgar y ahora forma sus propias estructuras de cuelgue como las “balanzas” y sus elementos colgantes como las “hojas” del árbol.

DISEÑA UNA PIEZA NUEVA DE @EQUILIBRIUM_JUGUETORIA PARTIENDO DEL MISMO MÓDULO, DE MANERA QUE NO LOGREMOS DIFERENCIAR SI FORMABA PARTE DE LA COLECCIÓN INICIAL O NO.

JUGAR IMPLICA
DESCUBRIR (NOS
EN)
EL ENTORNO.



Jugetoría.org

POTENCIA-
MOS EL USO
DE LAS
PIEZAS
CON EL
DISEÑO DE
ENTORNOS.



ANA
E.E.B
RIAN

“El camino para aprender a ser libre, es rodear al niño de un ambiente estimulante y natural donde se pueda construir a sí mismo por la vía del descubrimiento propio.”

María Montessori



TÓTEM

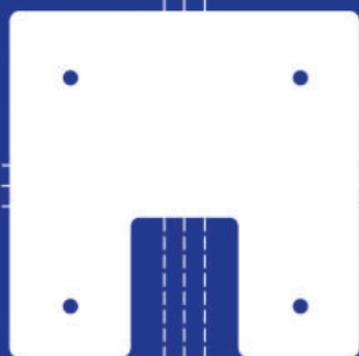
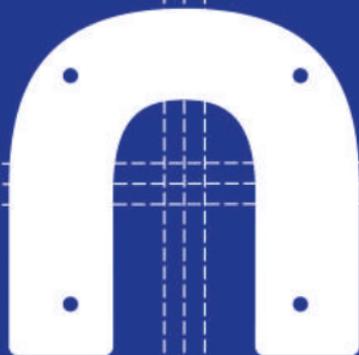
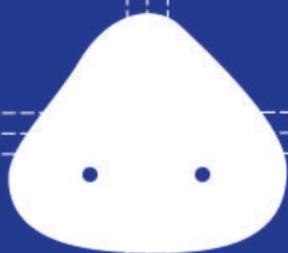
TÓTEM

Sistema de piezas para crear tu propio avatar de forma tangible construyendo un tótem de madera usando una estructura cilíndrica central y filtros de color para alterar la imagen y la percepción.

Está fabricado con piezas de metacrilato de colores y de madera laminada de gran grosor, fresadas y rebajadas con una Cortadora de Control Numérico (CNC).

Promueve: Vanessa Miranda

Colaboran: Sofía Brochard y Miguel Díaz Rodríguez



PERCEPCIÓN

La Gestalt definió la percepción como el proceso cognitivo que tiene lugar en la interpretación de la información desde las partes al conjunto.

Algunas leyes de la percepción y de alteración de la percepción que se han tenido en cuenta para diseñar el proyecto #tótem en @juguetoria son:

- **SIMETRÍA:** Los objetos simétricos se perciben como iguales
 - **DIRECCIÓN COMÚN:** Los elementos agrupados en la misma dirección se perciben como una figura.
 - **PREGNANCIA:** Cuanto más sencillos sean los elementos de una imagen más sencillos serán de recordar.
-

IMAGINA EL PROYECTO SI SUS PIEZAS NO TUVIERAN FORMAS SIMPLES, SIMÉTRICAS. Y SI NO EXISTIERA EL CILINDRO SOBRE EL QUE SE CONSTRUYE EL TÓTEM.

¿LA CONSTRUCCIÓN CON LAS PIEZAS SE SEGUIRÍA PERCIBIENDO COMO UN PERSONAJE?

SI **NO** SE JUEGA
NO ES NUESTRA
INVESTIGACIÓN



ANA
LEB
RIAN

LAS
REMEZCLAS
CAMBIAN
EL DISEÑO
DE LOS
JUGUE-
TES

Jugetoría.org



“Es necesario que estemos convencidos, nosotros los adultos, de que los niños son ostentadores de una capacidad de elaborar cultura, que son capaces de construir su cultura, y de contaminar la nuestra.”

Loris Malaguzzi



ENSAMBLE

@EN-SAM-BLE

ENSAMBLE

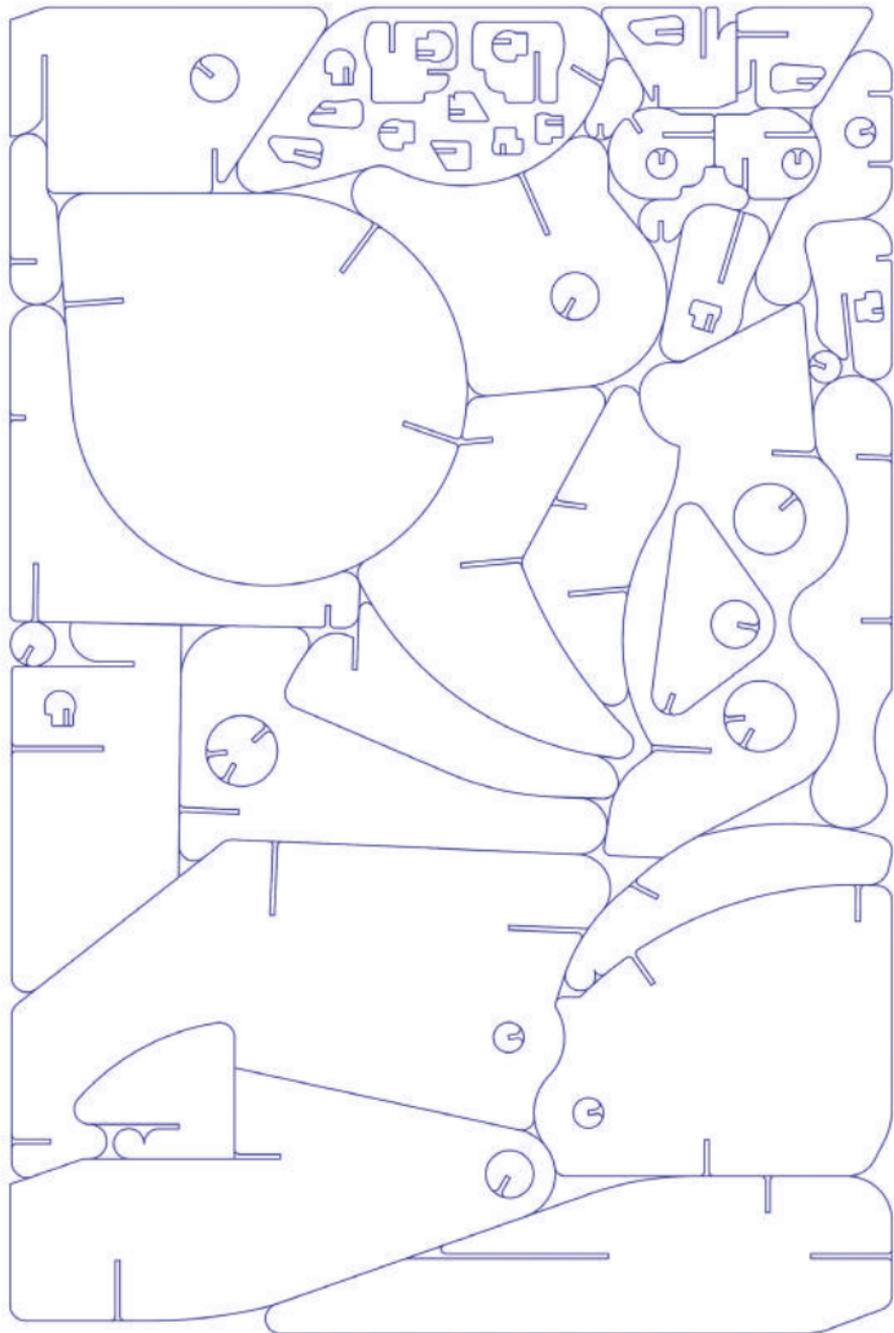
Juego de piezas que se ensamblan unas con otras permitiendo crear estructuras habitadas por y para el juego desde la interacción y la imaginación.

Se pueden armar volúmenes aleatorios, guiados por la composición, el equilibrio, el color o la proyección simbólica.

El módulo y el grosor de las piezas permite al juego combinarse con otros elementos de JUGUETORÍA.

Promueve: Natalia Recalde Díaz

Colabora: Sebastián Báez



COLOR

La teoría del color es un conjunto de reglas básicas de combinación de colores para lograr el efecto deseado.

Existen esquemas y métodos para combinar colores que ayudan a generar la paleta perfecta, por ejemplo:

- **Paleta monocromática:** elegir un color e ir cambiando el matiz.
 - **Paleta de complementarios:** Combinando colores enfrentados en la paleta de color
 - **Paleta de análogos:** combinar los que están juntos en la ruda de color. Elegir un predominante y usar los que están alrededor.
-

COLOREA ESTA IMAGEN CON DISTINTAS PALETAS COMO HA HECHO @EN_SAM_BLE, CONSTRUYE CON SUS PIEZAS ELEMENTOS TRIDIMENSIONALES Y ANALIZA CÓMO INFLUYEN LOS COLORES ESCOGIDOS EN LA PERCEPCIÓN DE LOS ESPACIOS CREADOS.



@ TOPOGRAFÍAS - PARA - NARRAR

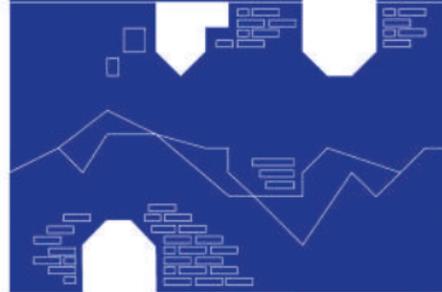
TOPOGRAFÍAS PARA NARRAR

Juego de bloques y piezas para la construcción de topografías, la creación de historias y la elaboración de nuevos paisajes que se expanden a través de texturas, luces y sombras.

Funciona como un laboratorio de volúmenes, formas y texturas para construir y contar historias y trasladarlas al papel con técnicas de estampación como el *frottage*.

Promueven: Jeisson Torres, Marcela Romero, Miguel Martínez Tejero,

Colaboran: Carolina Maqueda, Bea Rey, Carina Mercado, Randoll Sosa Rocafort, Karla Cote, Isaac Rovira



FONDO Y FIGURA

No percibimos ningún elemento de forma independiente si no en relación con los otros.

No podemos ver figura y fondo a la vez.

Tendemos siempre a priorizar uno de los dos, aunque se pueden intercambiar.

@topografias_para_narrar ha utilizado el recurso de diseño fondo y figura para contar diferentes historias alterando la secuencia de los elementos, intercambiando los fondos con las figuras.

AL NARRAR ESTAS HISTORIAS VAMOS CONSTRUYENDO NUEVOS SIGNIFICADOS Y DANDO SENTIDO A EXPERIENCIAS DIVERSAS EN NUESTRA RELACIÓN CON EL PAISAJE. ESTAS SECUENCIAS SE PUEDEN TRASLADAR AL PAPEL CONVIRTIENDO EL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN Y NARRATIVO EN UNA EXPERIENCIA GRÁFICA CON EL FROTTAGE.



CREAR
PUENTES
ENTRE
JUGUETES

Jugetoria.org

CREAR
PUENTES
ENTRE EL
MUNDO
REAL Y EL
IMAGINARIO

DIBUJAR
EN EL AIRE



ANA
LEB
RIAN

“Los objetos de una instalación de juego son “portadores de ideas” y favorecen la construcción de significados compartidos relacionados, por ejemplo, con la capacidad para evocar objetos-sujetos que no están presentes.”

Ángeles Ruíz de Velasco

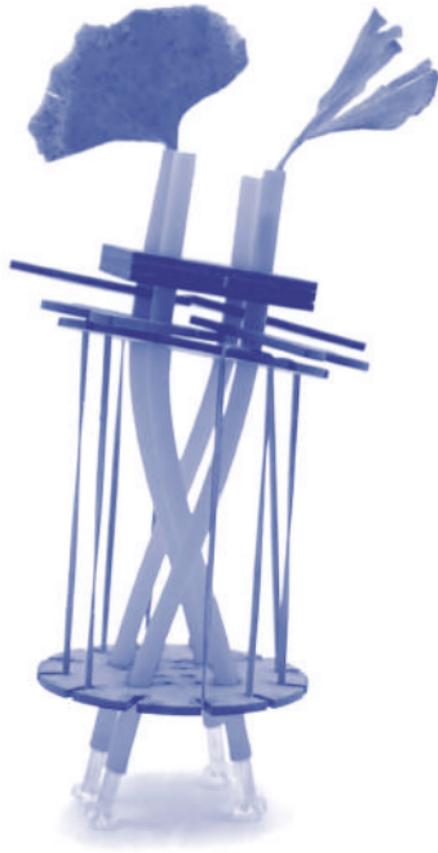
- Javier Abad

@equilibrium_juguetoria @juguetoria















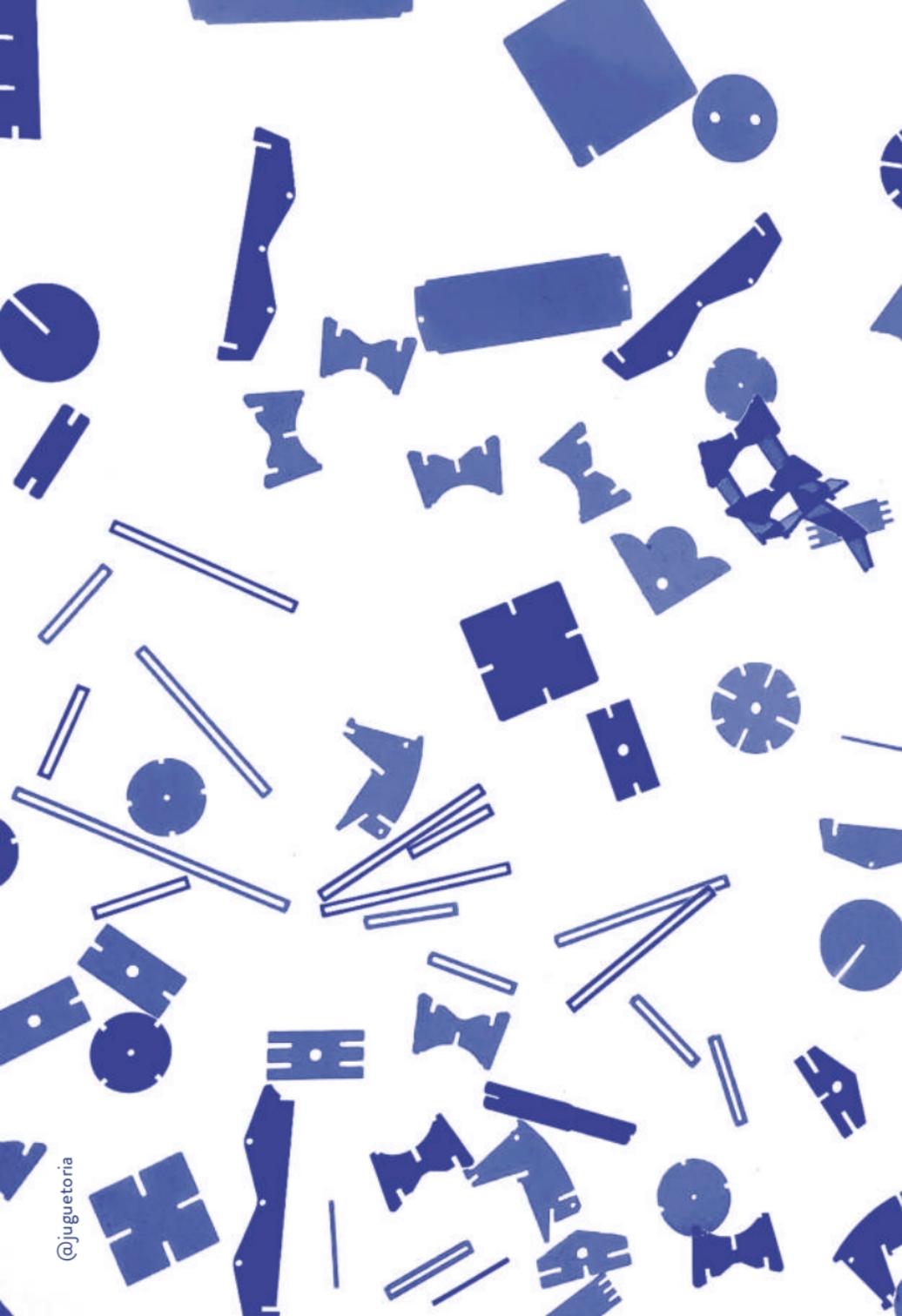




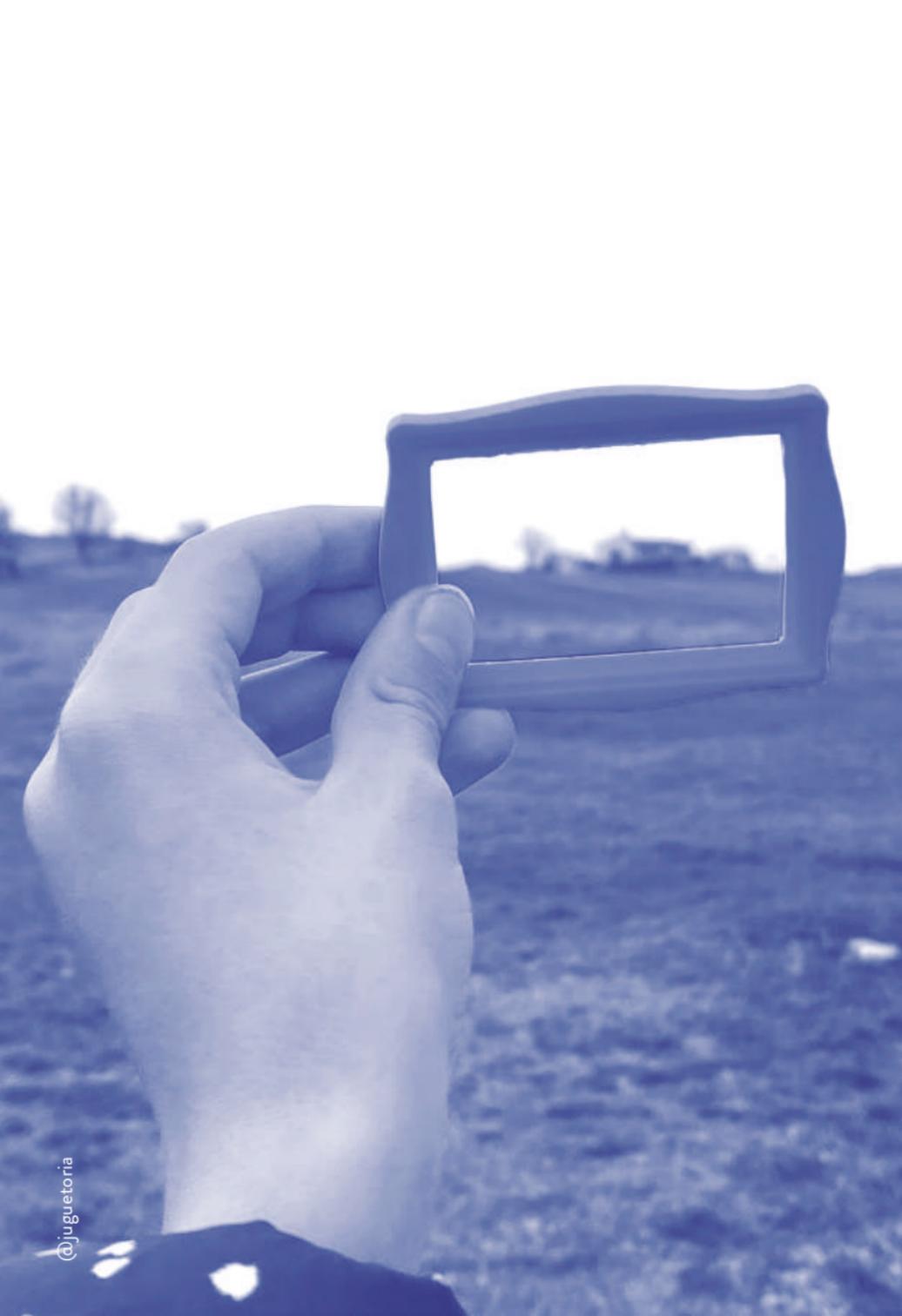




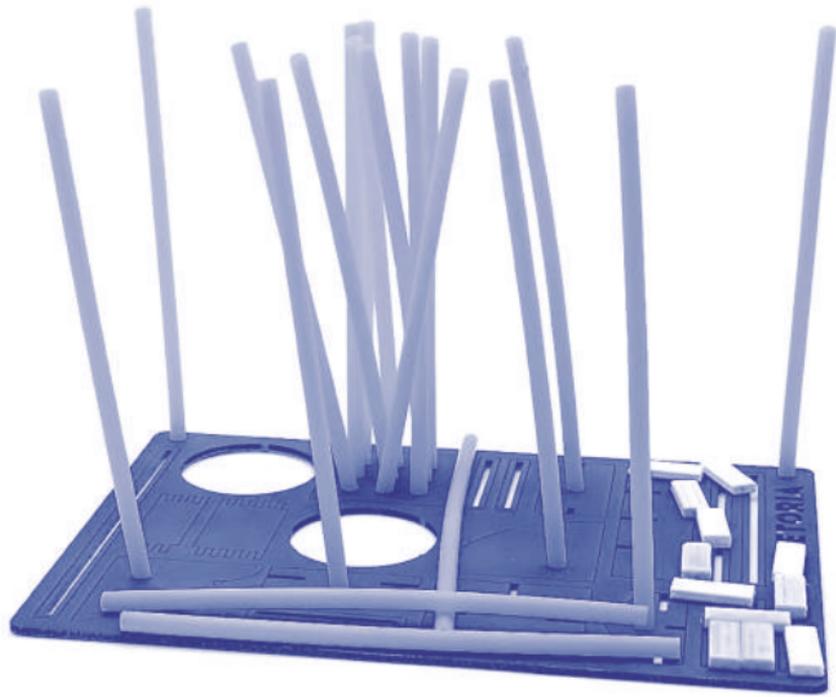


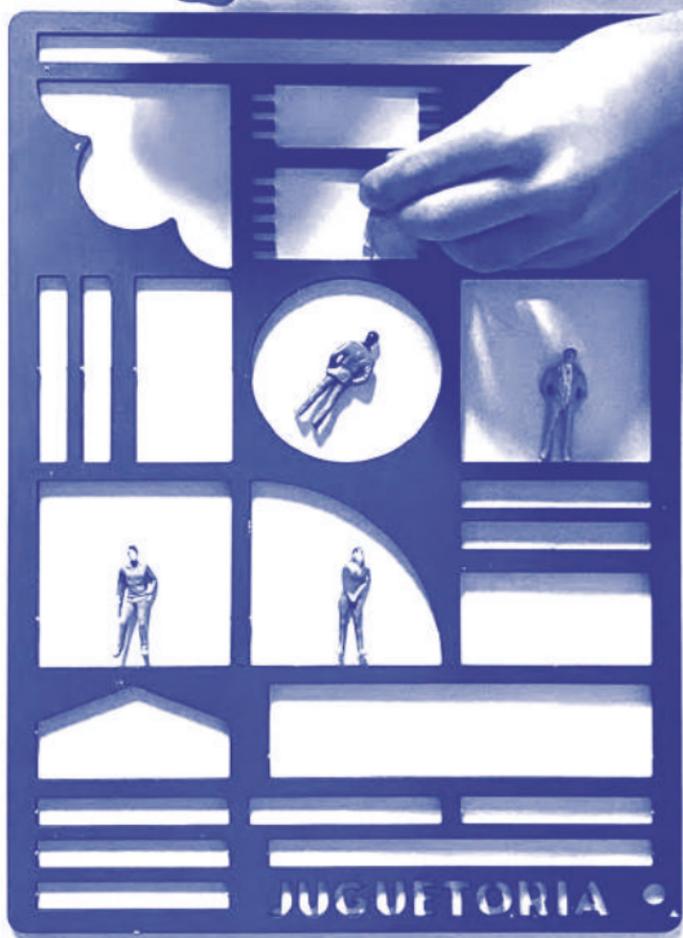












**MATADERO
MEDIALAB**

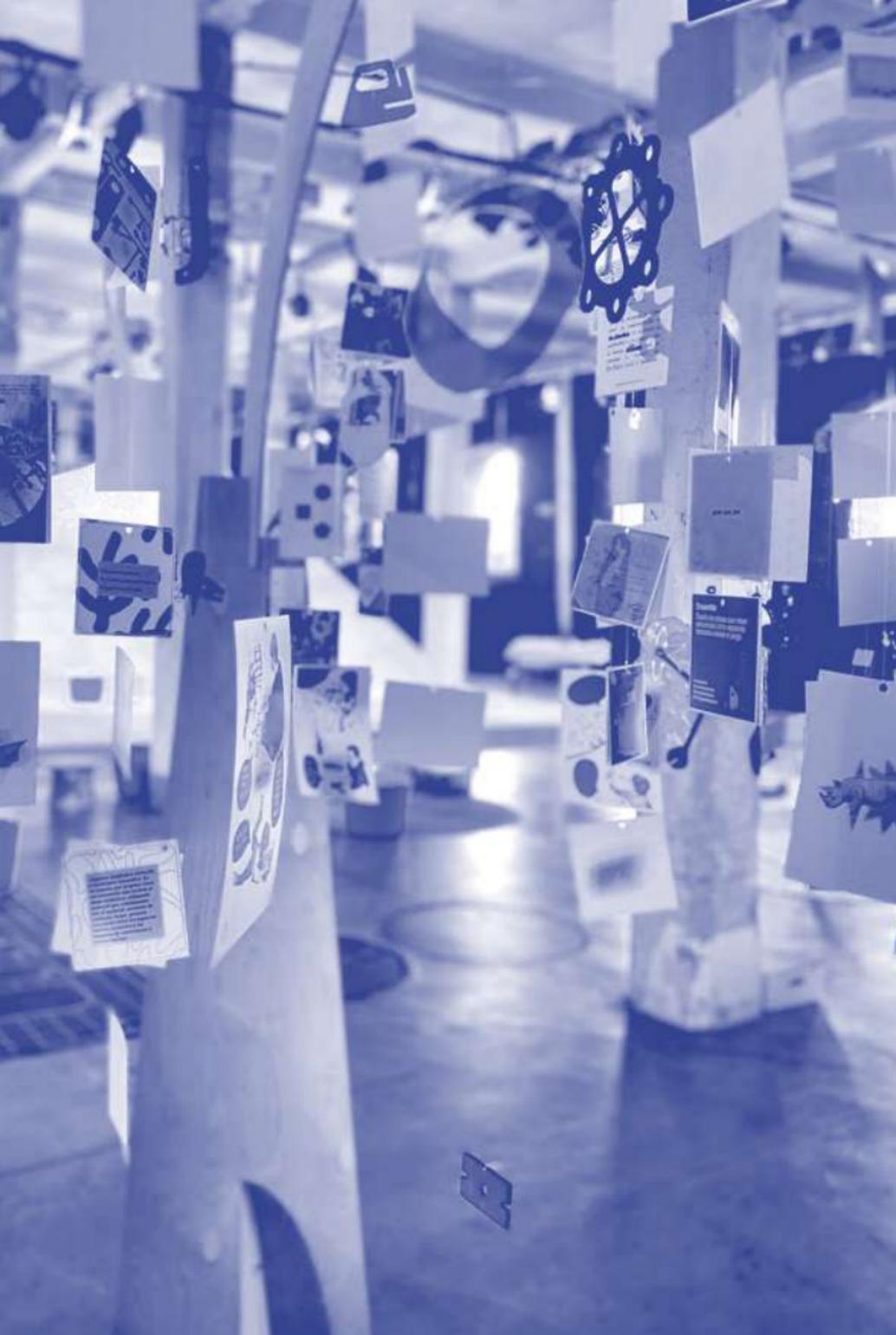
MANIFIESTA TENDENCIAS
**ARTES
DECORATIVAS**

ARTE
DIE
Z

#edcd

PLANCA
DE ARQUITECTURA

di_mad



PLAYCARDS AMPLIACIONES

El formato de las playcards, está disponible para acoger diferentes ampliaciones para documentar todos los proyectos que se han desarrollado en el marco de JUGUETORÍA.

Cuanto más conceptos, ejemplos, piezas, juguetes y juegos sumemos a las cartas de juego más posibilidades de jugar, remezclar, aprender, colaborar en proyectos de diseño y juego podremos compartir. En la primera playcard de vuestra colección tendréis que incluir estos datos:

Edición y Diseño basado en JUGUETORÍA
PLAYCARDS licenciado con CC-by-NC-SA por
Sara San Gregorio y VV AA

Coordinación y redacción:

Fotografías:

Adaptación de diseño y maquetación: Daniel
Oliva

Publicación:

Licencia: CC-by-NC-SA



PLAYCARDS UNODIEZ

Esta publicación es una ampliación de cartas de diseño, pedagogía y juego con diferentes proyectos desarrollados en la escuela pública de arte y diseño Artediez durante el curso 21-22 por todas sus especialidades.

Agradecer a los profesores y profesoras de Artediez que han hecho posible este proyecto y por que no hay nada más satisfactorio que proponer ideas y que se unan y las lleven a cabo con cariño y calidad. Al Museo Nacional de Artes Decorativas, a Sofía y a Félix, por acoger siempre a la escuela en el museo. Y especialmente a Sara San Gregorio por brindarnos la oportunidad de investigar, diseñar para jugar y jugar para diseñar, con ella.

Edición y Diseño basado en JUGUETORÍA PLAYCARDS licenciado con CC-by-NC-SA por Sara San Gregorio y VV AA

Coordinación y redacción: Ana García Angulo y VV AA de los proyectos

Fotografías: Ana García Angulo y VV AA de los proyectos

Ilustración: VV AA de los proyectos, Rocío Conches y Ana Cebrián

Diseño de portada: Daniel Oliva

Maquetación: Daniel Oliva

Publicación: Paperback revista digital de Artediez

ISSN: 1885-8007

Licencia: CC-by-NC-SA



Ilustración: Rocío Conches

JUGUETORÍA UNODIEZ

Juguetería entra en la escuela Artediez durante el curso 21-22 para integrar el diseño de juguetes dentro de su programación adaptándose a cada una de las especialidades. El juego simbólico y el diseño a escala han sido los ejes de trabajo de esta edición con la vocación de crear imaginarios entre el juego y el diseño de interiores, producto, gráfico, moda, mobiliario, la fotografía, la ilustración y la interacción.

El proyecto culmina en la exposición Juguetería UNODIEZ. Una muestra conjunta de Juguetería y las piezas diseñadas en Artediez en el Museo Nacional de Artes Decorativas, del 5 de mayo al 26 de junio de 2022.

Durante estos meses de trabajo hemos realizado charlas, talleres y generado materiales y conocimiento al que se puede acceder desde la web de Juguetería y desde la web del proyecto UNODIEZ.

juguetoria.org

juguetoriaunodiez.artediez.es

JUGUETORÍA

ESCUELA de DISEÑO
ARTE DIEZ

MUSEO
NACIONAL
de ARTES
DECORATI-
VAS.

RESIGNIFICAR
ZAS PIEZAS DEL
MUSEO EN PIE-
ZAS de JUEGO.

DECONSTRU-
IR Y TRANS-
FORMAR LA
CASA de MUÑE-
CAS.

LA
ESCALA
COMO
RELACIÓN
↓

→ COEXISTENCIA
DE ESCENARIOS
DE REALIDAD
E IMAGINACIÓN

JUEGO
SIMBO-
LICO.

JUGAR
LA EXPO-
SICIÓN.

IMA-
GI
NAR

A TRAVÉS
DEL JUEGO
COMPRENDEMOS
EL MUNDO.

UNA
FACTORIA
de JUGUETES

ANTES de
DISEÑAR
JUGAMOS.



JUGUETORÍA .ORG

Jugetoriaunodiez .artediez .es

ANA
CEB
RIAN

JUEGO SIMBÓLICO A ESCALA UNODIEZ

Denominamos “Escala” a la relación que existe entre una realidad y su representación. Diseñar a escala, es por tanto, diseñar para establecer una relación.

Esta exposición es una muestra de una relación promovida por El Museo Nacional de Artes Decorativas que invita a la Escuela de diseño Artediez y a Juguetoría a jugar juntas, a imaginar cómo sería una factoría de juguetes dentro de una escuela de diseño y a convertir temporalmente sus salas en un espacio de juego simbólico y a resignificar sus piezas de museo en piezas de juego.

Jugar es una experiencia vivencial, que alcanza la dimensión simbólica cuando los niños empiezan a jugar a ser otros, a investigar otras formas de ser y de estar y a recrear de forma cotidiana y común escenas imaginarias.

Desde JUGUETORÍA aprendemos de la experiencia libre del juego de la infancia, para contribuir e influir, a través del diseño, en la construcción colectiva de otras realidades, que podamos medir desde la escala de una niña.

Queda lanzada la invitación a jugar la exposición, a asociar libremente ideas, posibilidades y pensamientos e imaginar juntos cómo sería una factoría de juguetes en la que antes de diseñar, juguemos.

*Sara San Gregorio /
Comisaria del proyecto Juguetoría
juguetoria.org*



JUGUETORÍA, ARTEDIEZ Y MNAD

A través del juego y la experimentación comprendemos el mundo, y este se puede representar en infinitas formas. Cada cultura tiene su propio concepto identitario, que marca con el diseño de sus propios juegos y juguetes.

El proyecto de Juguetoría con la Escuela Artediez y el Museo Nacional de Artes Decorativas, descontextualiza, deconstruye y transforma la casa de muñecas, como elemento de juego simbólico, con el que comprender las estructuras sociales y las dinámicas de los espacios habitables del siglo XIX. Adaptando los escenarios, las estructuras, la moda, el mobiliario y los materiales a la tendencias actuales, basándose en una construcción dinámica y efímera que permita la coexistencia de diferentes escenarios de realidad e imaginación.

Ana García Angulo /

*Profesora en Artediez y coordinadora de Juguetoría UNODIEZ
artediez.es*



UNIFORMES PARA JUGUETORÍA

Este proyecto está basado en la creación de uniformes de trabajo de los empleados de una imaginaria fábrica de juguetes que diseñaría y fabricaría casas de muñecas y juguetes. Los complementos del conjunto han sido realizados para generar los estilismos finales que se observan en las fotografías. Inspirados en los peinados del último cuarto del siglo XIX y el interiorismo de la casa. Las prendas están inspiradas en los monos de trabajo tradicionales de diferentes épocas y profesiones. Así como el detalle de los bordados se inspira en los retratos que podemos encontrar en la casa de muñecas así como en los parches que se suelen utilizar en el vestuario laboral para identificar las marcas o empresas.

Si quieres conocer los diseños de estos uniformes tan especiales puedes visitar nuestro álbum fotográfico aquí:



Ciclo Formativo Superior de Modelismo de Indumentaria, Ciclo Formativo Superior de Estilismo de Indumentaria, Ciclo Formativo Superior de Ilustración y Ciclo Formativo Superior de Fotografía

Docentes: Yolanda Orejas, Encarnación Melero, Rosa Alonso, Mercedes García y Juan Pablo Ferrero



UNIFORMES PARA JUGUETORÍA



Ciclo Formativo Superior de Modelismo de Indumentaria

Sonia Rafael, Deva Flández, Jonthan Bravo, Lucia Galarza, Endika González, Candela Martín, Berta Dugnot, Deva Flández, Yaiza Díaz, Carlota Martín, Lucía Candelaria Martínez, Enma Piedra, Eva Chicharro, Deva Flández, Miriam García, Natalia Sánchez

Ciclo Formativo Superior de Estilismo de Indumentaria

Iulia Neagur, Lucía Magan, Anna De la Cruz, Marta Rodríguez, Aroa Naranjo, Silvia Murias, Elena Serna, Rocío García, M^a Jesús Perales, Pablo García (Lerry), Carla Villamarín, Manuela Corretsé, Paula Blázquez, Marta Moreno, Marcos Nogueras

Ciclo Formativo Superior de Ilustración

Beatriz Blanco, Mar Díaz, Elsa María Varo, Priscila Fernández, Sandra Cendrero, Cristina Álvarez, Nahuel Guillamon, Paula Gonzalo, Joan David Grueso, Eva Hoffmann, Nerea Blanco, Marta Ortega, María Tapia, María Casas, María Martín, Erika López, María (Miriam) Montilla, Óscar Alonso, Noel San José, Alejandro Díaz

Ciclo Formativo Superior de Fotografía

Manu Godino_@trixard, Blanca Prieto, Nacho Mateos_@soul.nef, Alba Cabrera_@_albap, Cris Guerrero, Ainhoa Álvarez_@ainoha.raw, Óscar del Peso_@foskr.photo, Sara Iraburu_@sarairaburu, Ronaldo Serpa, Irene Baeza, Daniel Rodríguez_@dasnidphoto, Yun (ping), Constanza Parra, Miriam Casanova



TRANSNARRATIVAS

El proyecto explora la narrativa gráfica y la interacción analógica y digital por medio de la realidad aumentada. Las viñetas tienen apariencia tridimensional (algunas son habitaciones y otras trascienden ese espacio) donde se ubican situaciones, objetos y personajes que cuentan historias. Las páginas o viñetas son exentas, impresas en superficie imantada. De esta forma se pueden construir arquitecturas e historias diferentes.

Por medio de la realidad aumentada podemos encontrarnos con nuevas narrativas o detalles sorprendentes. Descarga ROAR Augmented Reality App por medio de los códigos QR y enfoca a las viñetas para encontrarlas.

ANDROID



IOS



Ciclo Formativo Superior de Ilustración

Óscar Alonso, Cristina Álvarez, Beatriz Blanco, Nerea Blanco, María Casas, Sandra Cendrero, Mar Díaz, Alejandro Díaz, Priscilla Fernández, Paula Gonzalo, Joan David Grueso, Nahuel Guillamón, Eva Hoffmann, María Martín, Erika López, Elvira Inés Lorenzo, Luca Núñez, Marta Ortega, Noel San José, María Tapia, Elsa Maria Varo

Docentes: *Palmira Morán y Ana García Angulo*



UNA CASA PARA...

El proyecto explora las relaciones entre el juego simbólico y la casa de muñecas. El objetivo del proyecto consiste en reconsiderar y diseñar un concepto de casa de muñecas escala 1:10 desde la reflexión, debate y propuestas de transformación sobre el concepto de espacio, sus elementos y las personas que lo habitan, adaptando su dimensión de juego simbólico al entorno actual.

LA CASA DE LAS MIELES

PINGUFEST

CASA DEL CINE

MI PRIMER MUSEO

Ciclo Formativo Superior de Modelismo Industrial

Javier Vidal, Carla Cruz, Manuel Mújica, Lara Rivera, Paula López, Natalia Ruiz, Boniface López, Carla Galán, Paula Lera, Iván Ayuso, Sandra López, Silvia Portillo, Catalina Sirbu, Sofía Sepúlveda, Jade Sanz, Felipe Puissegur.

*Docentes: Fátima Ferreiro, Micaela Uría,
Sonsoles del Olmo, Cesar Lomas, Nacho Clemente*



ART TOY I:IO

El proyecto consiste en el Diseño de familia de personajes como objetos de colección. Reconsiderar y diseñar un juego de casa de muñecas resolviendo espacios de habitabilidad (escenario) y personajes que habitan el espacio (Art Toys) tomando como inspiración un contexto de actualidad (cultura local, música, gastronomía, tendencias).

Los estudiantes de gráfica han generado un bot para los Art Toys, si quieres saber más sobre su historia, lee el código QR correspondiente y chatea con ellos.

ITOY

PATIO CORDOBÉS

POBLADO ÍBERO

NEKORFO

TODOS SOMOS UNO

SENTI MONTY

Ciclo Formativo de Modelismo Industrial y Gráfica Impresa
Daniel Moncayo, Iris Zapico, Virginia López, Nora Salcedo,
Sara Vázquez

*Docentes: Fátima Ferreiro, José Antonio Díaz Vargas,
Carlos Colomo, Cesar Lomas*

```
<li class="nav-item dropdown">
  <a href="proyecto-jueguetoria-
dropdown-toggle" data-toggle="
expanded="false" aria-haspopup
</li>

</ul>
</div>
<a href="juguetes-unodiez.html"
3">JUGUETES Y REPOSITARIO</a>

</div>
div>
/>
```

```
on class="bg-primary-alt header-inner
class="container">
div class="row my-3">
<div class="col">
</div>
div>
div class="row py-6 text-left justify-c
ver-2">
<div class="col-xl-8 col-lg-8">
  <h1 class="display-4 bigjon">JUGUETO
```

PROPUESTAS WEB JUGUETORIA

Creación por parte de los alumnos y alumnas de diferentes propuestas para la web de Juguetoría en un sólo documento HTML usando recursos Javascript y CSS3 para dotarla de animaciones y dinamismo.

Puedes conocer las animaciones
y los recursos aquí:



Ciclo Formativo Superior de Gráfica Impresa 2ªA

Docente: José Manuel Cortés



FIGURAS RECORTABLES

Realización de muñecos recortables y su correspondiente indumentaria. Se crea un contexto propio para los personajes para así generar el aspecto de los mismos y la ropa que deben llevar. Las historias, muy personales y totalmente libres en su planteamiento, van desde la reivindicación de la diferencia física o de género, a la multiculturalidad o la recreación de personajes de ficción existentes. Se parte de la casa de muñecas como un espacio íntimo donde se desenvuelve la imaginación del niño. Las figuras se readaptan en recortables o en imanes sacándolas del espacio cerrado y haciéndolas más “jugables” y más actuales.

**Puedes conocer todos los diseños
y las posibilidades aquí:**



Ciclo Formativo Superior de Modelismo de Indumentaria

Paola Alonso, Rocio Criado Jiménez, Sofía Berdugo Paris, Manuel Galindo Amo, Africa García-Asenjo Calderón, Sandra Legrado Martínez, Marco Antonio Theis Fuentes, Vicky Monforte, Mireya Rodríguez, Miguel Sánchez Casado, Teresa Sopeña García, Vanuhi Vardanyan

Docente: Raquel Martín Tovar



JUGUETES GRÁFICOS

Estos proyectos pretenden investigar en el concepto de juguete gráfico. Mediante la búsqueda de un concepto y por medio de la metodología proyectual se han generado los diferentes resultados que se exponen. Plantillas para generar formas dibujadas, juegos de carta, puzzles 2D y 3D, sistemas de imanes para aprender a leer o los números, una ruleta que relaciona animales con sus fonemas o cuentos-teatrillo.



Ciclo Formativo Superior de Ilustración y Gráfica Impresa

Almudena Adrián, Laura Huidan Gómez Palacios, Iván López, Almudena Poaquinza, Daniel Álvarez, Rocío Coronado, Patricia Rangel, Lino Abad, Najib Belali, Alejandra Lalanne, Marta Martín, Olga Gacia, Carolina Martínez, Raquel Puerta, Belén Royo, Alexis Herranz, Josu Mario Sánchez, Jhoanna Elizabet Zelada, Lía Reinoso, Álvaro Vega, Guillermo Castaño, Francisco Costa, Andrea García, Dolores García, Saioa Vicente, Juan Sánchez, Eva Ocaña, Laura Fimia, Elena Chía, Pablo García-Bernaldo, Ana Monescillo, Juan Manuel Suárez

Docentes: Palmira Morán y Ana García Angulo

JUEGOS ILUSTRADOS

Realización de un juego (relacionado con el juego simbólico) basado en la ilustración siguiendo las etapas de elaboración Investigación, creatividad, bocetos, realización...)

CAMAREON **COMPAÑERO DE AVENTURAS** **LA CAJITA DE SRA. RANA** **LEO Y SUS TÍAS**

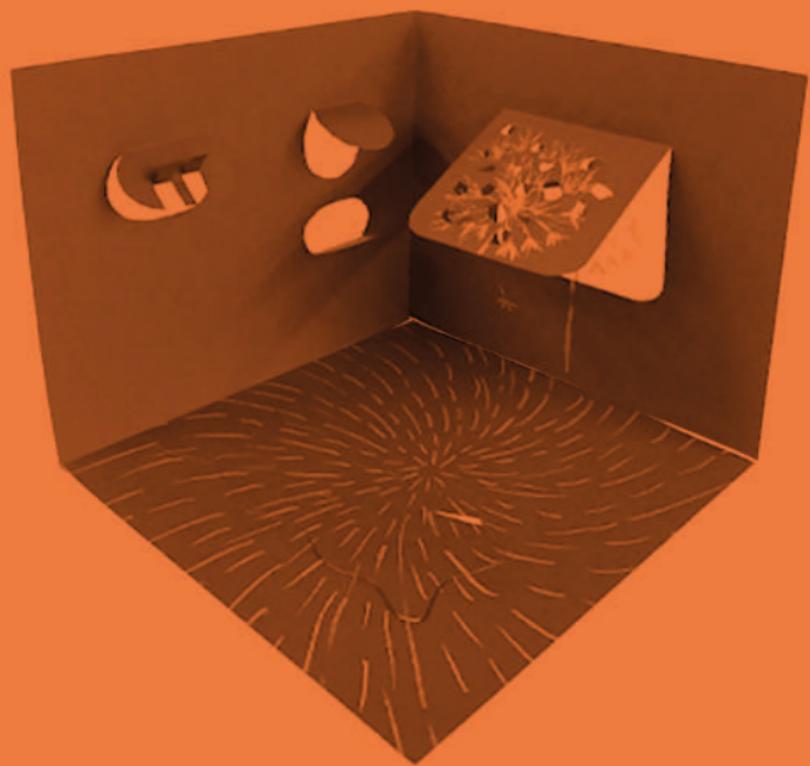
No te quedes sin conocer estos divertidísimos proyectos. Visítalos aquí:



Ciclo Formativo Superior de Ilustración

Ander Gómez, Angélica Livora, Antonia Guerra, Elliott Torres,
Sara Manuel, Esther Alcol, Ángeles Mejías, Sergio Santisteban

Docente: Pepa Aoiz



CUARTOS IMAGINADOS

Triedro gráfico. Piezas con troqueles para montar habitaciones. Son módulos que se pueden sumar, y los troqueles descubren elementos de la habitación que sirven para inspirar a los niños historias o situaciones en ellas. Los triedros son posibles habitaciones en la casa: pueden colocarse juntos o aislados para construir una casa imaginaria de muñecas.

Las habitaciones se presentan en un color uniforme sin elementos gráficos, solo troqueles que descubren espacios con diferente grado de abstracción para que los niños imaginen los lugares de juego.

Aquí una galería fotográfica
de los procesos:



Ciclo Formativo Superior de Grabado y Estampación
Daniel Gómez Galeano, Johnny Mosquera Correa, Francesca Aiello,
Andrea Larena Escobar, Alejandra Alcácer Batres, Alicia Díaz Rico,
Verónica Ortas Zborilova, Félix Peinado Elvira, Gloria Guzmán de Mingo

Docente: Charo Sánchez



“JUGAR”

En este proyecto, el significante “JUGAR” es el punto de partida para la elaboración de conceptos gráficos. Trabajos a dos tintas impresas en risografía.

Accede a todos los carteles
a través de este QR:



Ciclo Formativo Superior de Ilustración

Esther Alcol Rodríguez, Verónica Carmena Gómez, Rocío Conches Esteba, Lucía Cornejo Archidona, Gema García Ingelmo, Antonia Guerra Bravo, Sara Hernanz López, Angélica Livora Chang, Sara Manuel Aumaitre, Ángeles Mejías Cobos, Ana Moreno García, Marina Peiró Cejuela, Marta Redondo Herranz, Pablo Rodríguez García, Sergio Santisteban Moreno, Elliott Torres Arellano

Docentes: *Pepa Aoiz y Charo Sánchez*



MOBILIARIO INTERACTIVO

El proyecto explora las relaciones entre el juego simbólico y la casa de muñecas. Una casa de muñecas proporciona a los niños un contexto espacial y unos objetos con los que desarrollar un juego simbólico. Mobiliario a escala 1:10 versátil y móvil, de fácil montaje que permite el desorden y el intercambio entre piezas y espacios creando nuevas tipologías de muebles a partir de contextos actuales. Se han realizado piezas para muebles a partir de materiales como DM, metacrilato y madera.

¿Quieres conocer las piezas para muebles que se han realizado a partir de materiales como DM, metacrilato y madera? [Accede aquí:](#)



Ciclo Formativo Superior de Mobiliario

Cristina Aguilera, Ana Xiubao Algobia, Elena de Frutos, Carla Francesconi, Melannye Dahana Franco, Lucía Hernández, Mónica Istace, Carmen Martínez, Hugo Merchán, Alejandro Miguel, Alba Moreno, Alan Palo, Javier Perales

Docentes: *Laura García Martín y Paula María Dalià*



RISOGRAFÍA Y ENCUADERNACIÓN A JUEGO

Con este proyecto se trabaja la técnica de la Risografía, impresión en dos o tres tonos. La imposición de páginas en pliego y los tipos de encuadernación. Los jóvenes, los lugares interiores que habitan en sus juegos y la vivienda compartida para lograr su independencia es el tema con el que se trabaja en este proyecto de impresión.

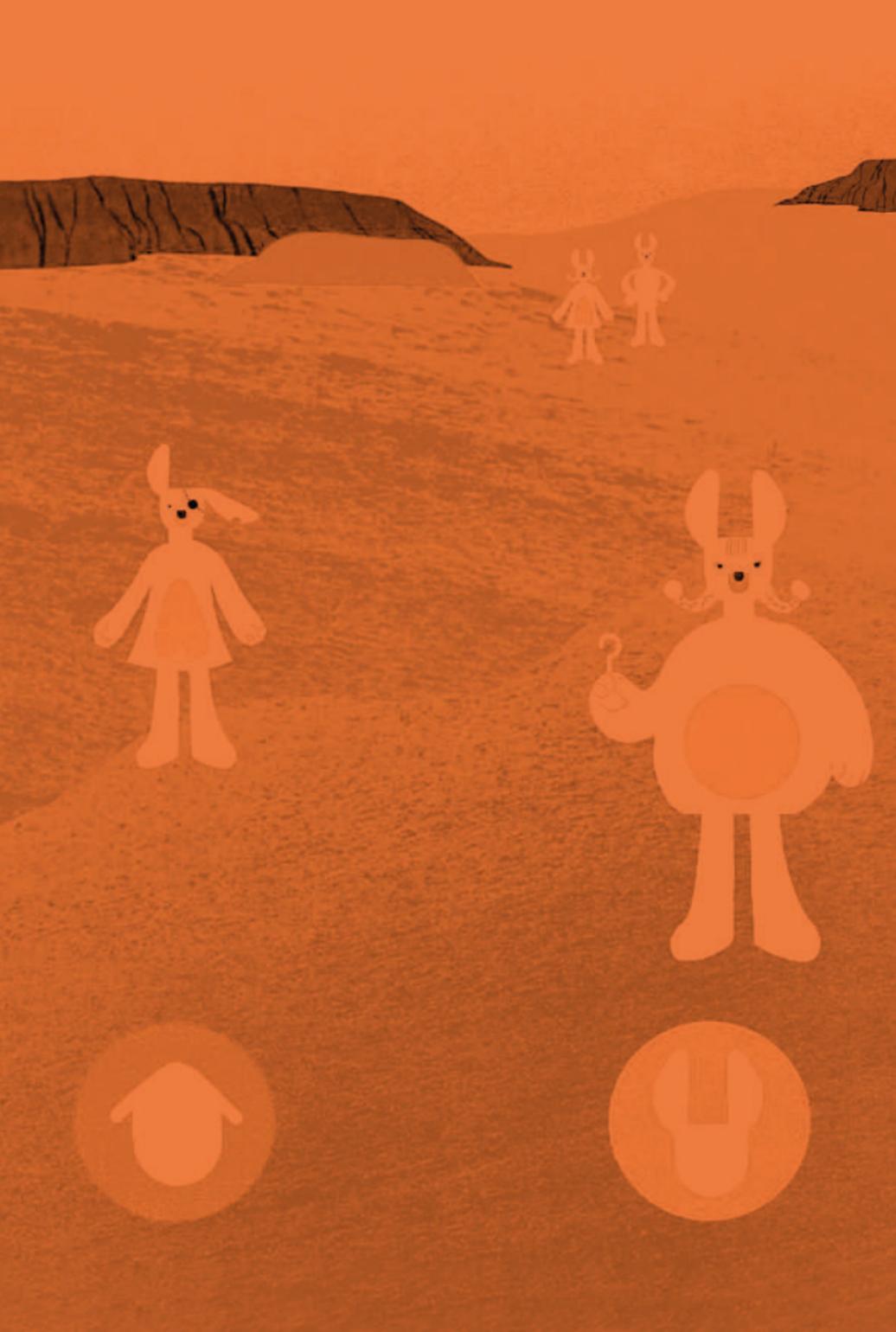
Ciclo Formativo Superior de Ilustración

Óscar Alonso, Cristina Álvarez, Beatriz Blanco, Nerea Blanco, María Casas, Sandra Cendrero, Mar Díaz, Alejandro Díaz, Priscilla Fernández, Paula Gonzalo, Joan David Grueso, Nahuel Guillamón, Eva Hoffmann, María Martín, María Montilla, Luca Núñez, Marta Ortega, Noel San José, María Tapia, Elsa Maria Varo

Ciclo Formativo Superior de Gráfica Impresa

Laura Aranda, Claudia de la Cal, Violeta Fernández, Candela Geiger, Elizabeth Aitana Kolnik, Ayman Machton, Erika Martínez, Raquel Mullet, Víctor José Pontvianne, Rubén Rodríguez, Andrea Rodríguez, Luis Roldán, Miriam Saez-Bravo, Carlos Santiago

Docente: Juana Navío



CASA DE MUÑECAS INTERACTIVA

Diseño, desarrollo y prototipado de una aplicación interactiva infantil. La casa de muñecas nos ha servido para acotar las posibilidades de juego, ya que la aplicación debía girar en torno al juego simbólico y las casas de muñecas. Si bien, sus habitantes y espacios podían ser humanos o fantásticos.



¿Juegas?



Ciclo Formativo Superior de Ilustración

Lucía Cornejo, Silvia Galán, Antonia Guerra, Sara Manuel, Ángeles Mejías, Marina Peiró, Marta Redondo, Pablo Rodríguez, Sergio Santisteban, Elliott Torres, Esther Alcol

Docente: *Laura García Martín*



PUZZLE 3D

Diseño, desarrollo y prototipado de un puzzle 3D para su fabricación en corte láser. Basándose en diferentes edificios o espacios arquitectónicos emblemáticos se ha realizado una síntesis y esquematización de las formas para llevar a cabo un puzzle viable.

Aquí puedes conocer las propuestas de las alumnas y alumnos de puzzles en 3D:



Ciclo Formativo Superior de Modelismo y Maquetismo

Docente: Rosa Ana García San Martín



PELUCHE INTERACTIVOS

El peluche interactivo nos permite llevar la ilustración a otros materiales e introducir el concepto de interacción física así como los *soft circuits*. Por medio de un circuito sencillo realizado con hilo conductor y leds especiales para tejidos, pensamos el peluche con un interruptor físico que nos ayude a interactuar con el mismo.

Por ejemplo, el gato se enciende al capturar al pez, el platillo volante al introducir al extraterrestre conductor, la araña se activa con el matamoscas...

Conoce a todos los personajes
de peluche aquí:



Ciclo Formativo Superior de Ilustración

Óscar Alonso, Cristina Álvarez, Beatriz Blanco, Nerea Blanco,
María Casas, Sandra Cendrero, Alejandro Díaz, Priscilla Fernández,
Paula Gonzalo, Joan David Grueso, Eva Hoffmann, María Martín,
Marta Ortega, María Tapia, Elsa María Varo

Docente: Ana García Angulo



MIRA QUIÉN VIVE AHÍ

Los alumnos de Estilismo de Indumentaria partiendo de la descripción dada de una serie de personajes (posibles habitantes de una casa), han realizado el estilismo asociado a sus características físicas, psicológicas, sociales... Así mismo también han ideado los componentes y el espacio habitados por éstos en la casa de muñecas.

El objetivo era transgredir el concepto original de la casa de muñecas, actualizándolo al siglo XXI. Se trata de una casa de muñecas un tanto bizarra, compuesta por personajes (personas) y espacios muy diversos que aúnan en parte algunas de las personalidades variopintas que podríamos encontrar en nuestro entorno. Resulta atractiva la idea de una casa de tod@s, donde la diversidad es bienvenida.

Puedes conocer a los habitantes de esta casa aquí:



Ciclo Formativo Superior de Estilismo de Indumentaria

Daniel Arranz, Alba Burgos, Álvaro Cámara, Rodrigo Chozas, Anna Crosland, Lucía Gallardo, Andrea García, Camila Guzmán, Nerea Molina, Diego Montagut, Paula Muñoz, Iris Oñate, Nicole Rioja, Paula Rivero, Sandra Rodríguez, Paula Sánchez, Rebeca María Sirbu, Misael Villa

Docentes: Rosa Alonso Ramiro y Charo Carril Vigil



JUGUETORÍA RED PLANEA

JUGUETORÍA se hace hueco en IES Julio Verne, dentro del Ciclo formativo de Grado Superior en Educación Infantil, para abrir una nueva línea de investigación en torno al juguete pedagógico con el objetivo de incorporar procesos, experiencias y metodologías de trabajo de Juguetoría aplicables a la práctica docente.

Durante 8 sesiones se han jugado, analizado y remezclado diferentes objetos mediadores del juego para diseñar nuevos proyectos de juguetes y materiales pedagógicos que presentamos aquí.

Edición y Diseño basado en JUGUETORÍA
PLAYCARDS licenciado con CC-by-NC-SA por
Sara San Gregorio y VV AA

Coordinación: Sara San Gregorio
Ilustraciones: VVAA de los proyectos
Fotografías: Ivan Castellano

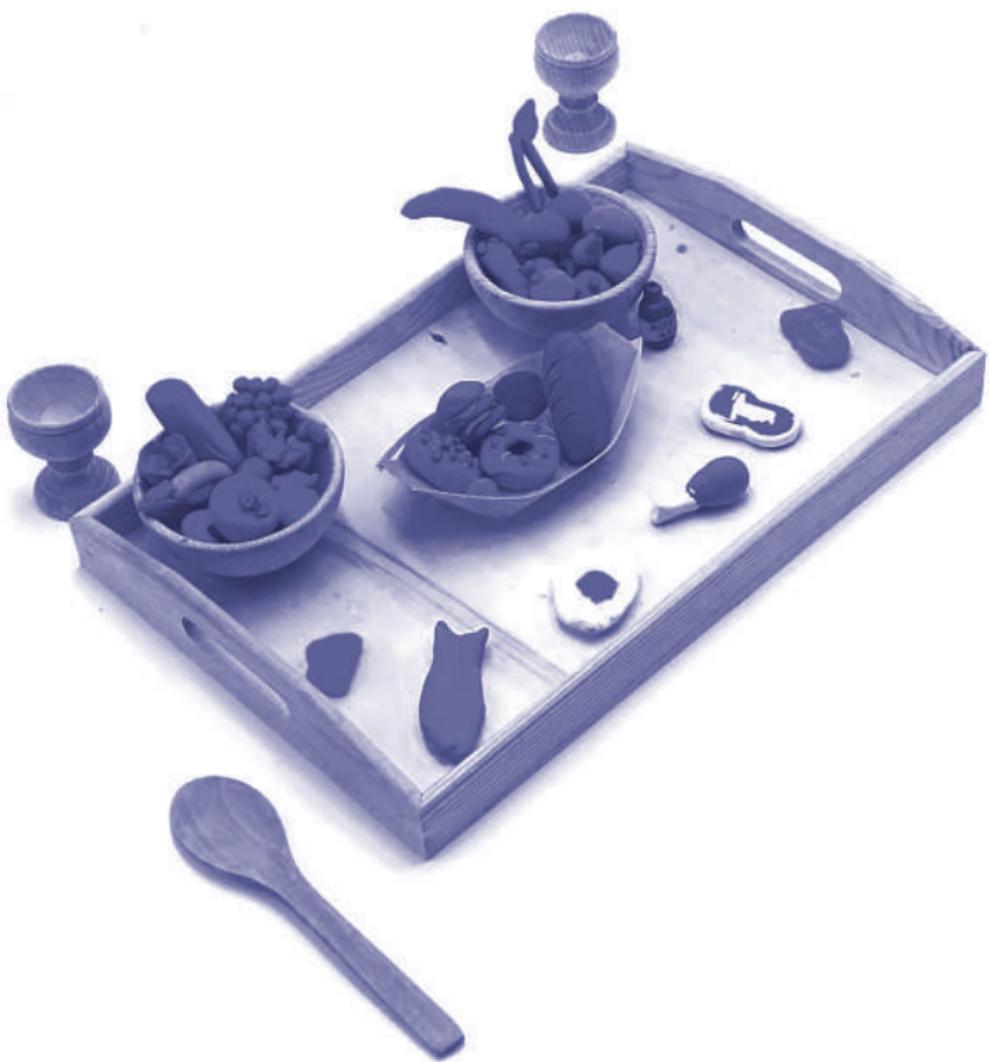


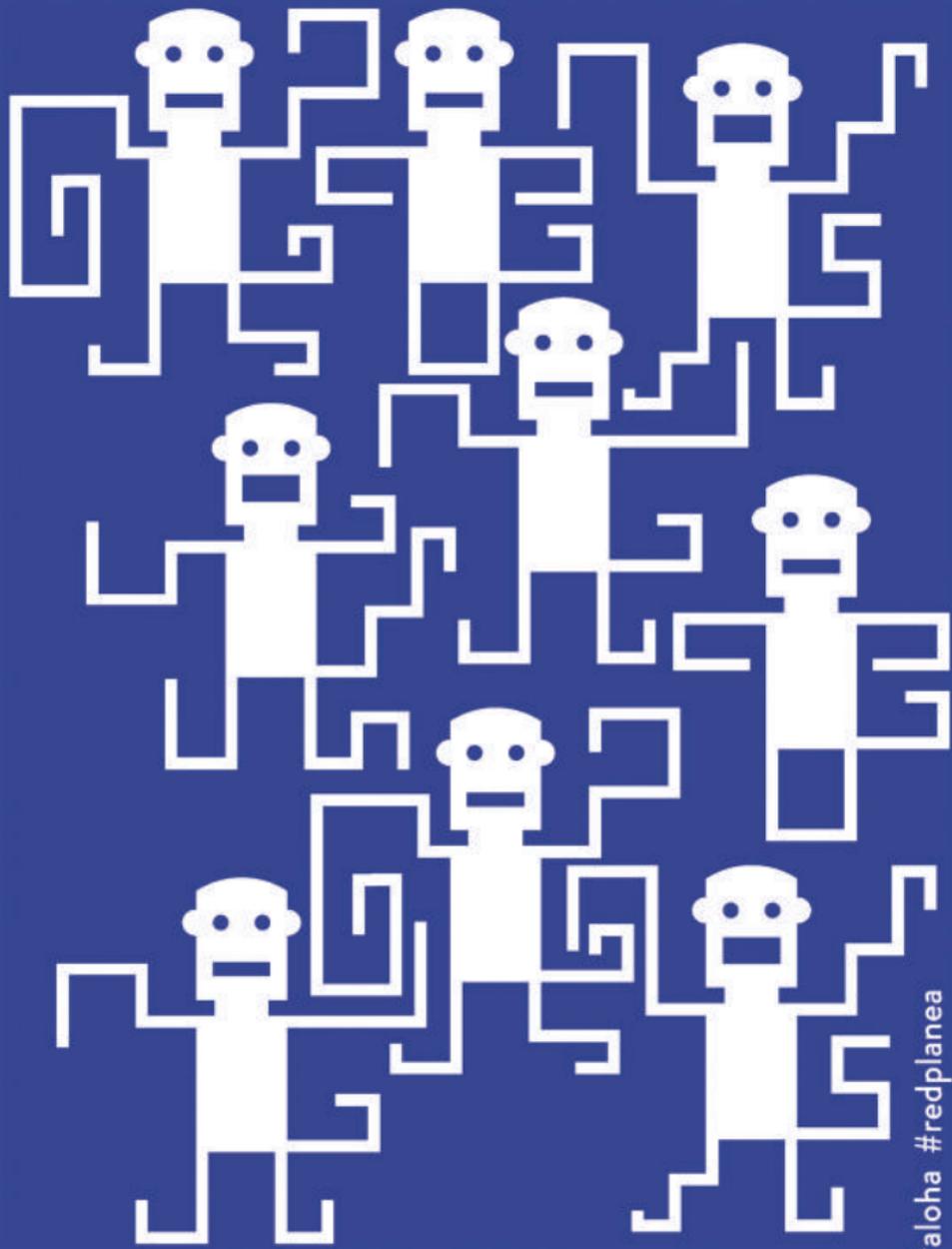
#redplanea #bienvenidosalaselva



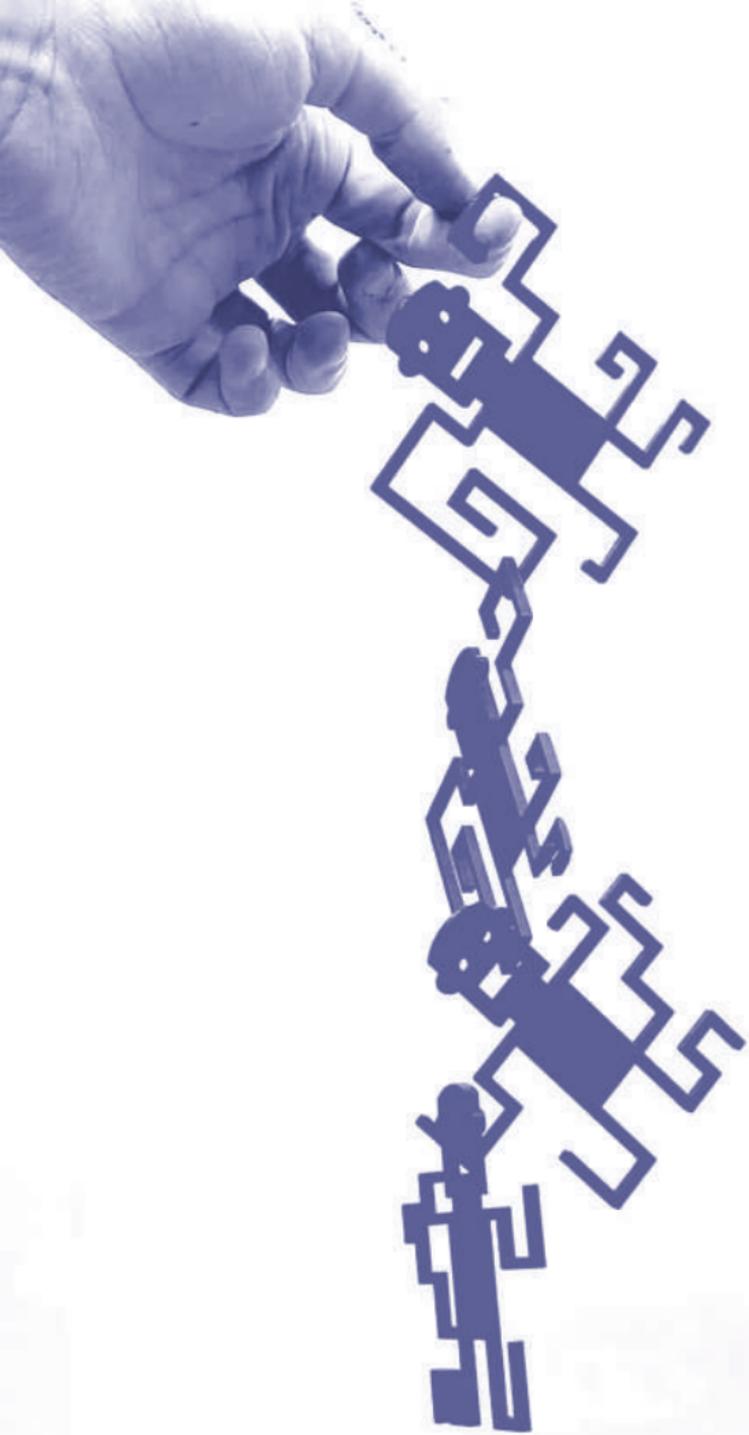


#alamesa!
#redplanea

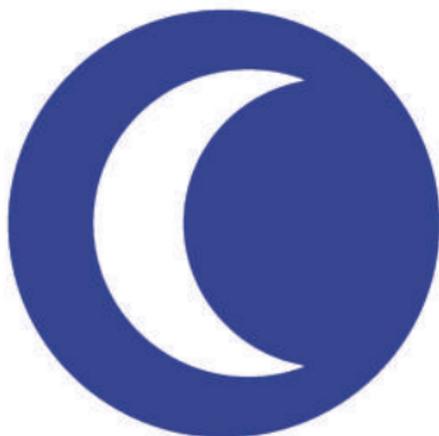
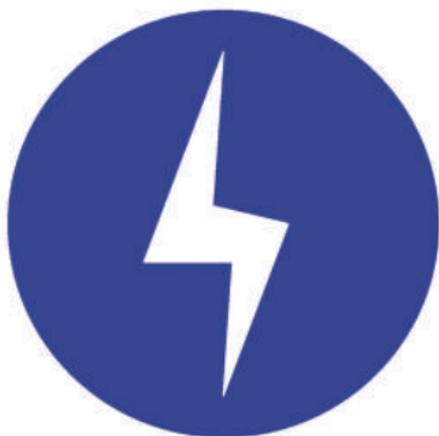
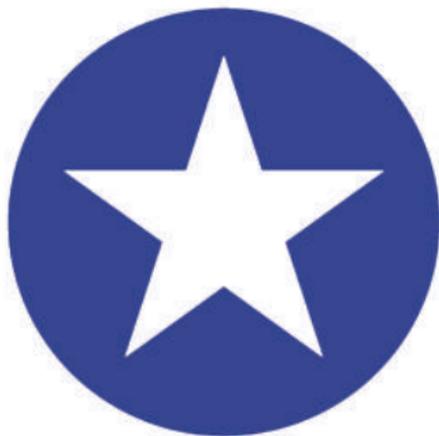
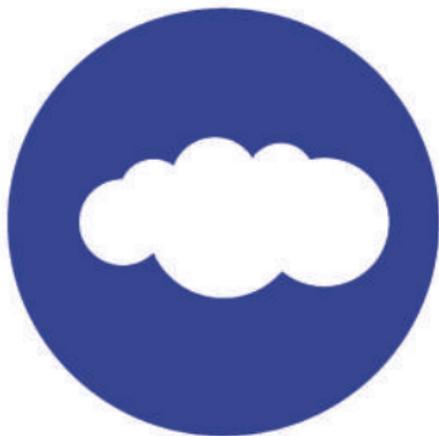
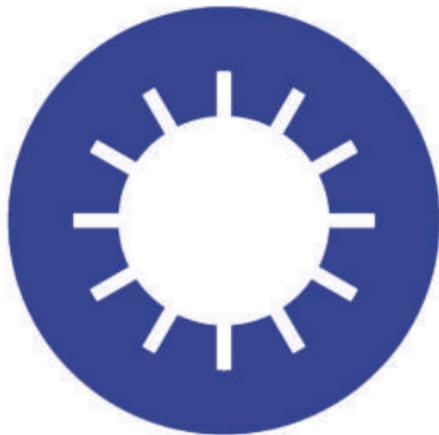




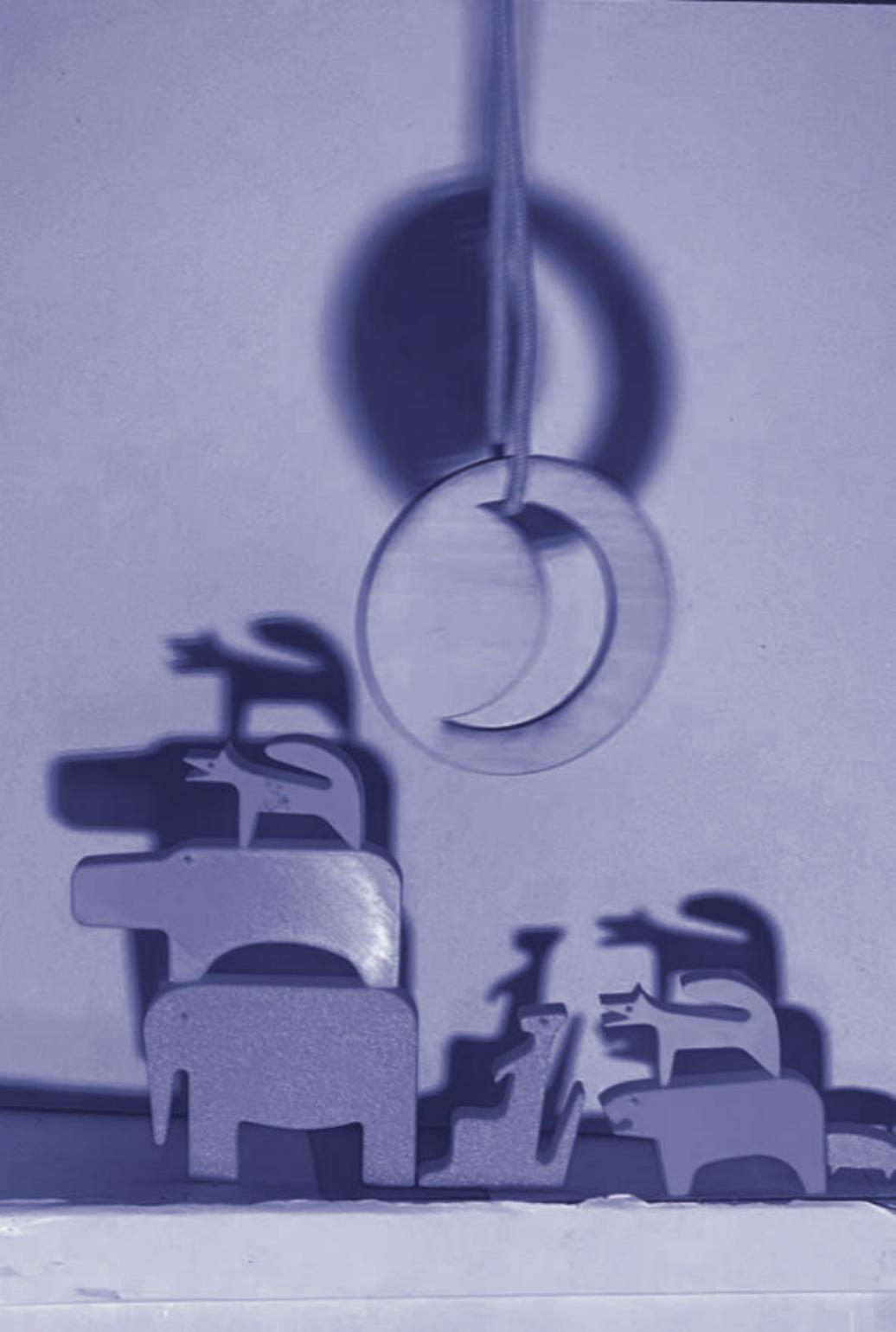
#aloha #redplanea







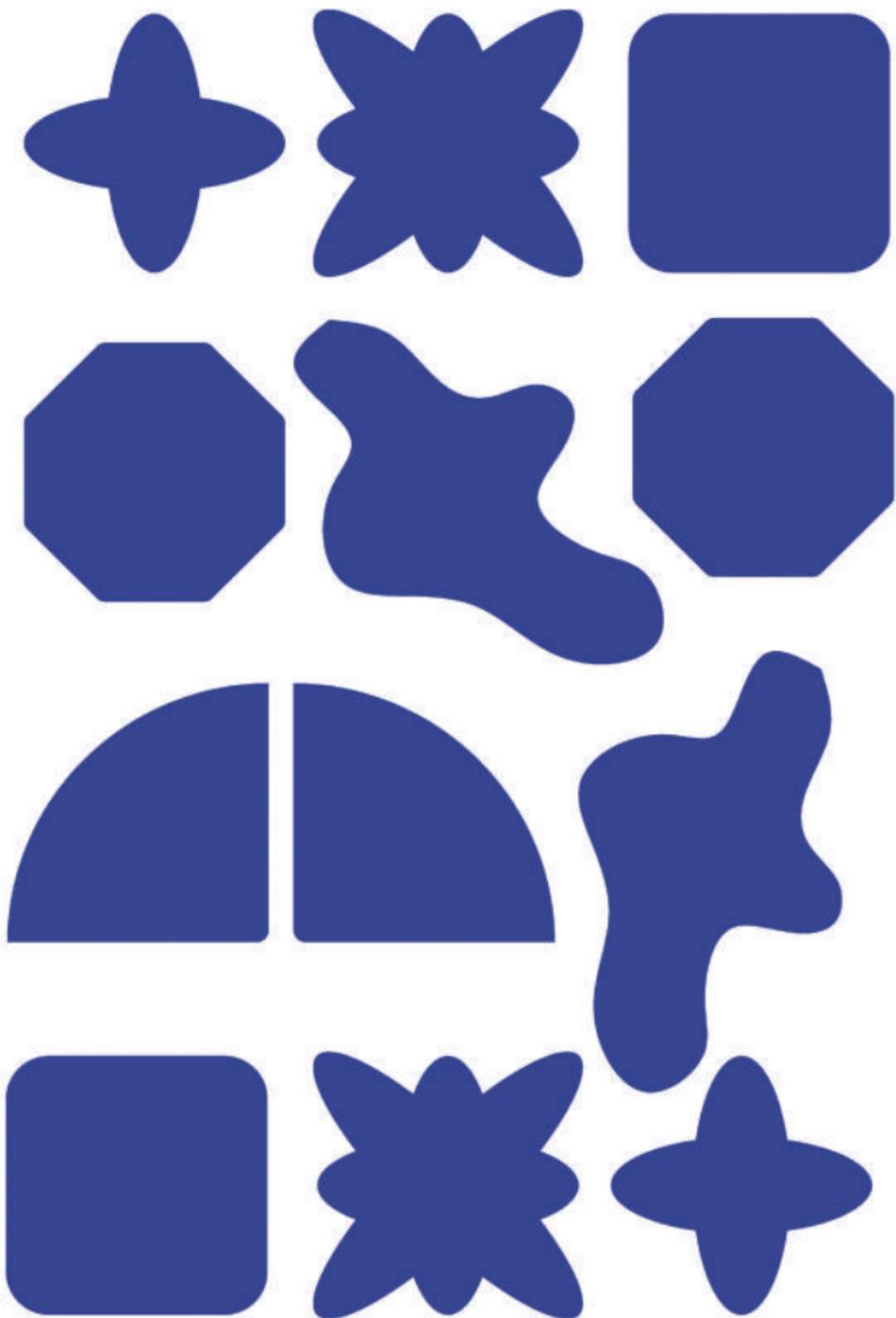
#redplanea #circulosensorial



#redplanea

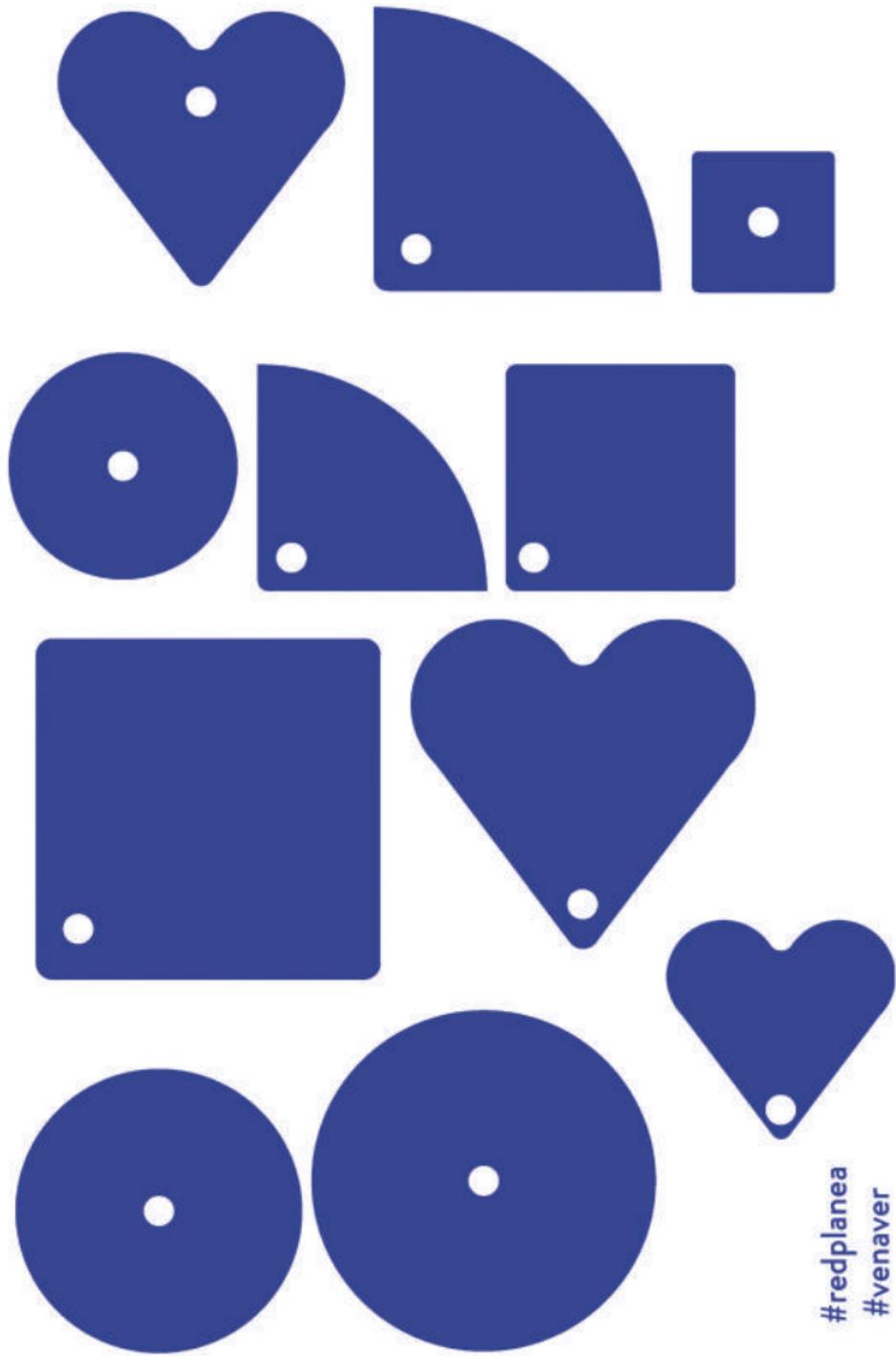
● #vayalio





#redplanea #maderamágica





#redplanea
#venaver



SOLIEDAD

de MAESTRAS



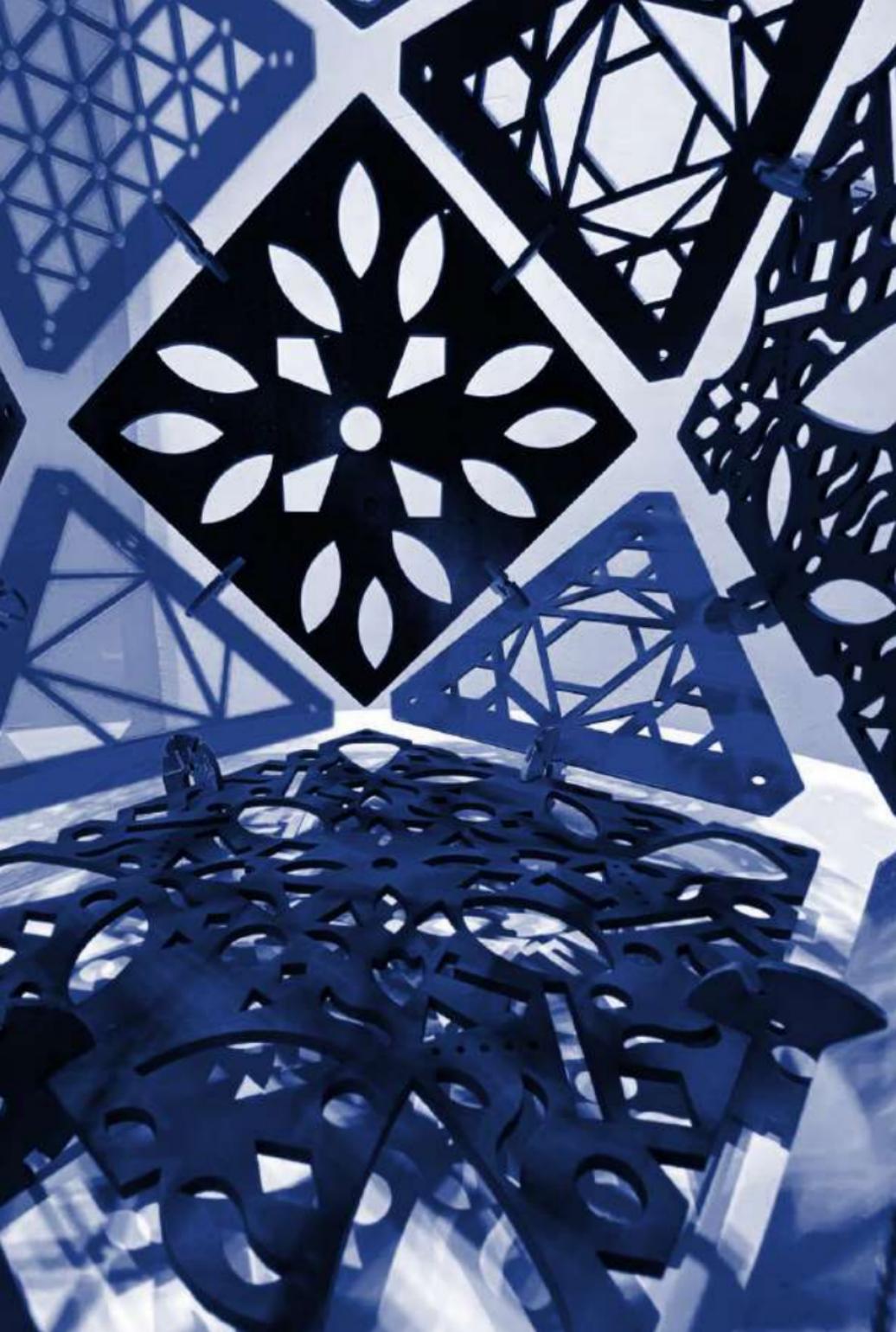
SOCIEDAD DE MAESTRAS

Role play al que jugamos en grupo imaginando un contexto de forma dramática en el que jugar se penaliza y como Sociedad Secreta de Maestras tenemos que diseñar de manera colaborativa y subversiva kits de juego y guías no directivas para la creación de espacios lúdicos.

Coordina: Ana Cebrian

Participan: Estudiantes del primer cuatrimestre de 3º de INFANTIL. Grupo M1. Facultad de Educación UCM

Leyre, Margarita, María, Iria, Lucía, Alejandra, Marta, María, Nidia, Elisabeth, África, Vanessa, Irene, Álvaro, Sandra, Sofya, Clara, Lida, Laura, Sonia, Lidia, Sandra, Nuria, Ana, Alberto, Alejandra, Carolina, Noelia, Marta, Ana, Paula, Adela, Andrea, Paula, Judit, Lidia, Natalia, Leticia, Cristina, Ainhoa, Noelia, Giovanna, Nerea, Sandra, Paula, Raquel, Natalia.



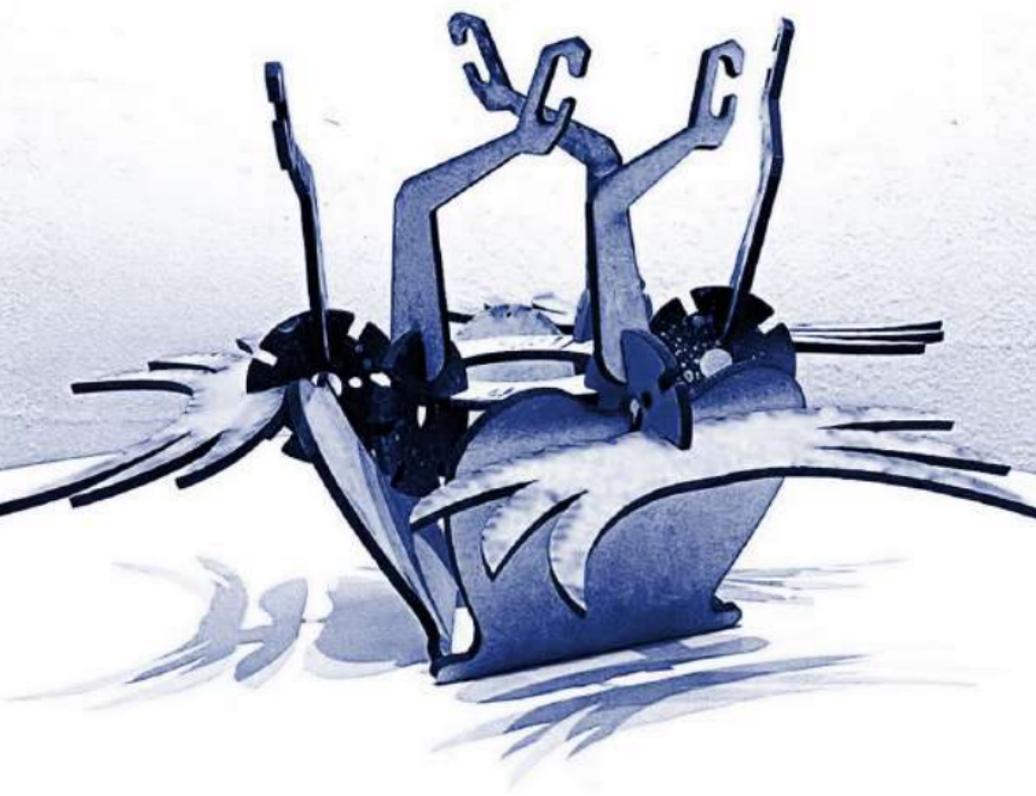
JUGUETORÍA LABNL

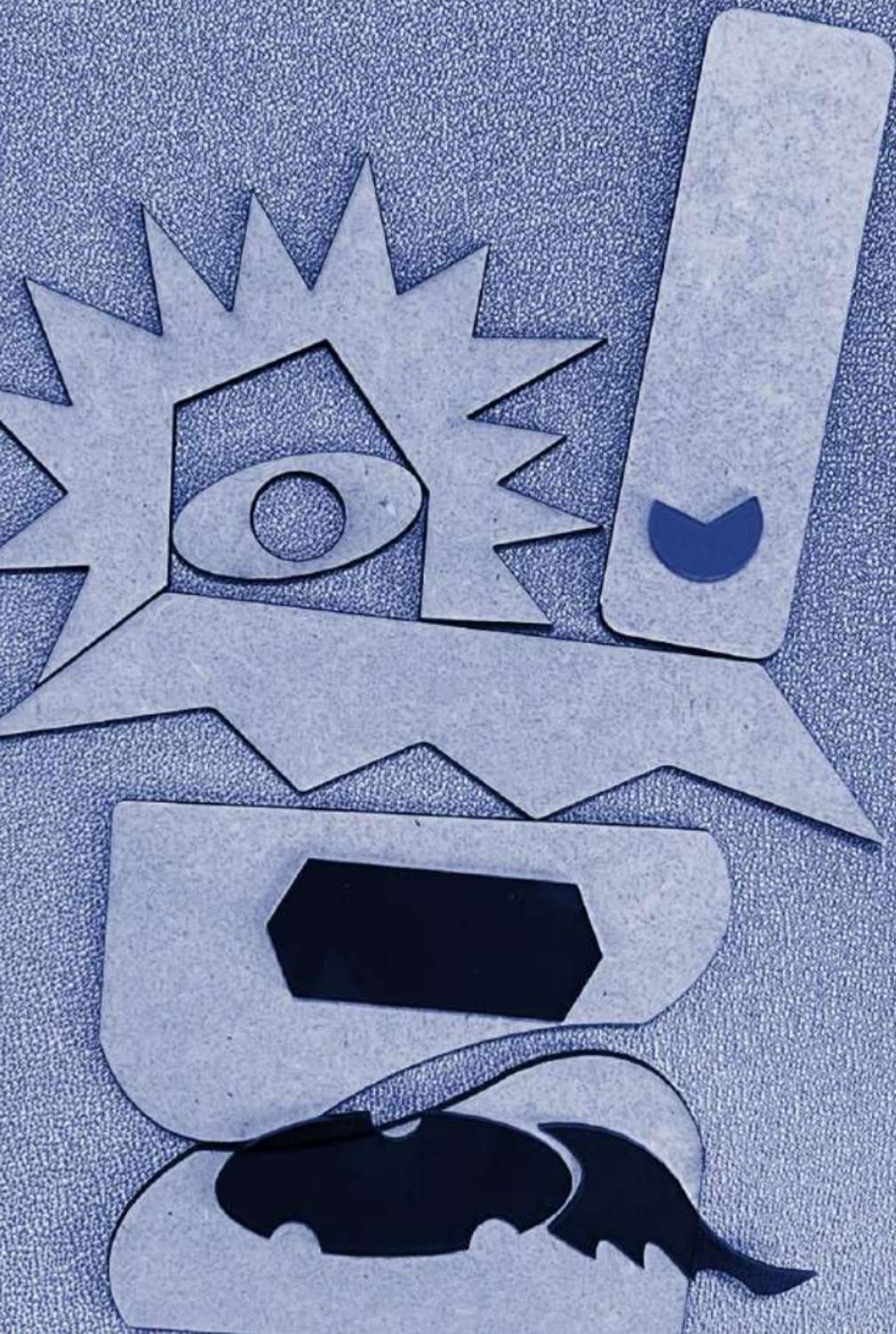
JUGUETORÍA viaja a Monterrey para desarrollar un taller intensivo de prototipado colaborativo de juguetes dentro del marco de residencias artísticas del laboratorio ciudadano de Nuevo León [LABNL].

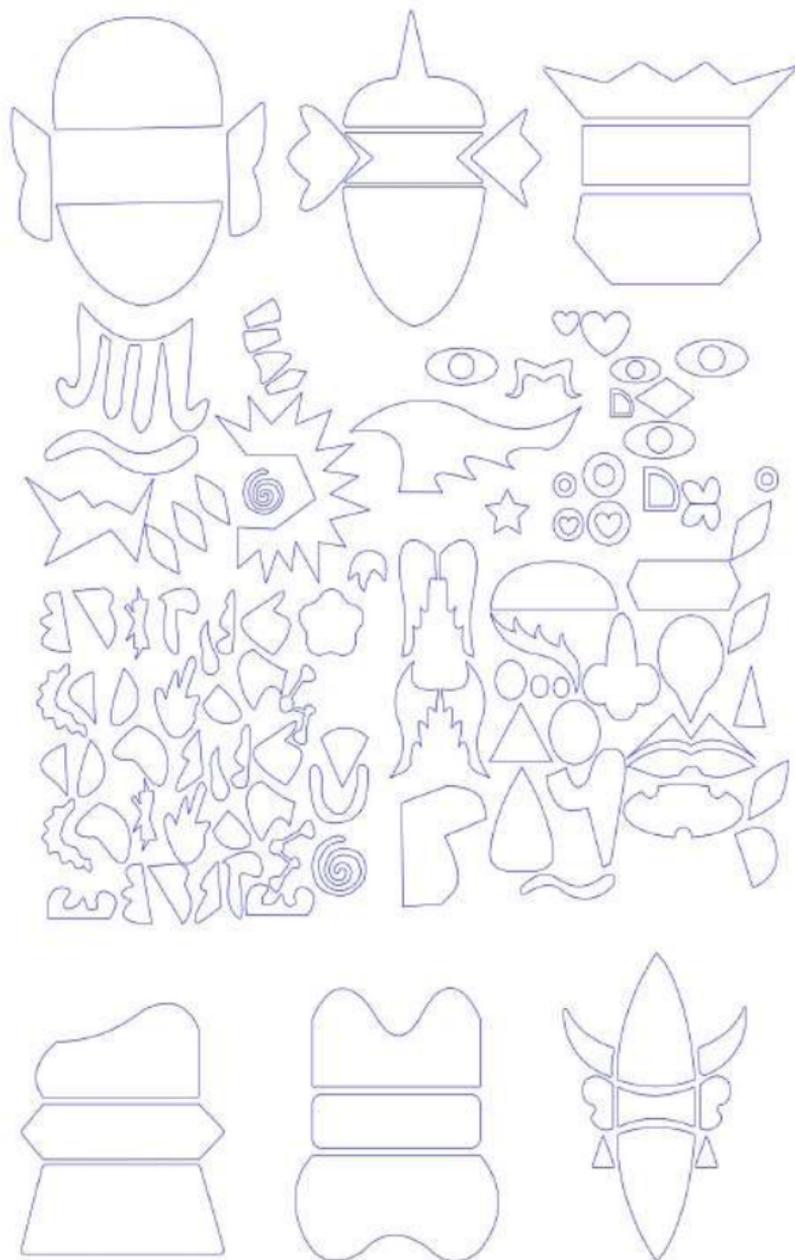
Durante 3 sesiones se han conceptualizado y diseñado de forma colaborativa 3 juguetes basados en tradiciones mexicanas y se han producido con las herramientas de fabricación digital disponibles en el LABNL. Ahora quedan como materiales de juego de Juguetoría en su sede en Monterrey.

Edición y Diseño basado en JUGUETORÍA
PLAYCARDS licenciado con CC-by-NC-SA por
Sara San Gregorio y VV AA

Coordinación: Sara San Gregorio
Ilustraciones: VVAA de los proyectos
Fotografías: Equipo de Documentación LABNL

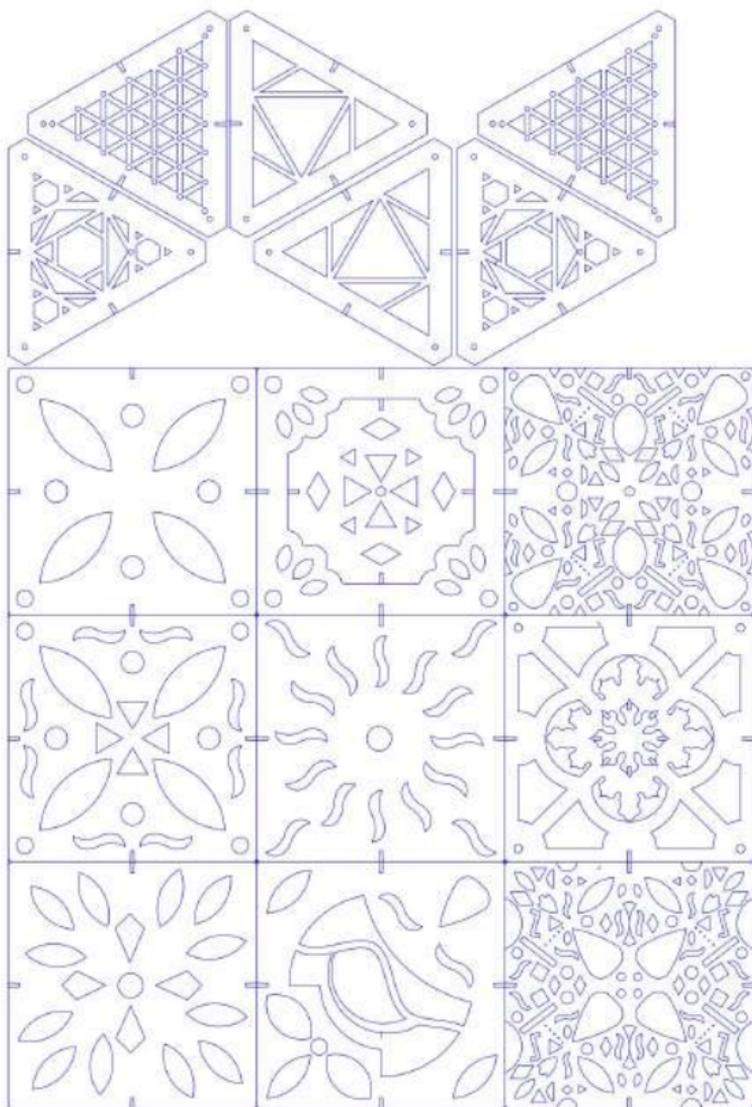




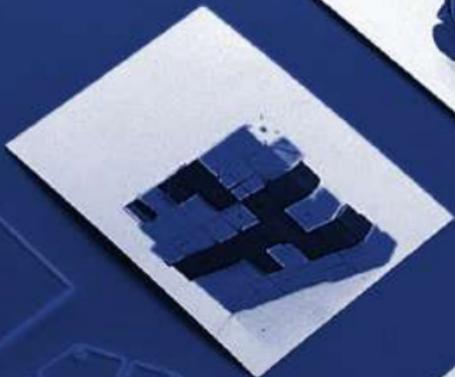
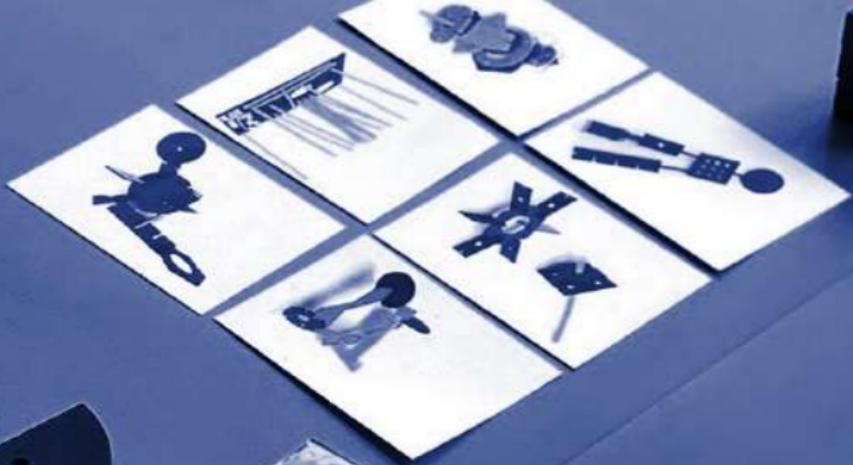


juguetoria.org/tagged/labnl
#labnl #proyectos #mix&mask





juguetoria.org/tagged/labnl
#labnl #proyectos #pikatón



JUGUETORÍA LEVADURA

Sara San Gregorio y Arancha Cristo diseñan un proyecto de arte-escuela para el proyecto Levadura en el que JUGUETORÍA, es una factoría de juguetes que quiere imaginar junto con niñas y niños cómo sería una colección de juguetes diseñada desde el juego. Para hacerlo realidad se propuso conocer y experimentar con otros juguetes, mezclarlos, inventar nuevos usos, darles forma, fabricarlos, intercambiarlos y hacer un catálogo de la colección.

Juguetería se realizó junto al alumnado de infantil del CEIP Marcelo Usera y Medialab-Prado

Edición y Diseño basado en JUGUETORÍA
PLAYCARDS licenciado con CC-by-NC-SA por
Sara San Gregorio y VV AA

Coordinación: Sara San Gregorio

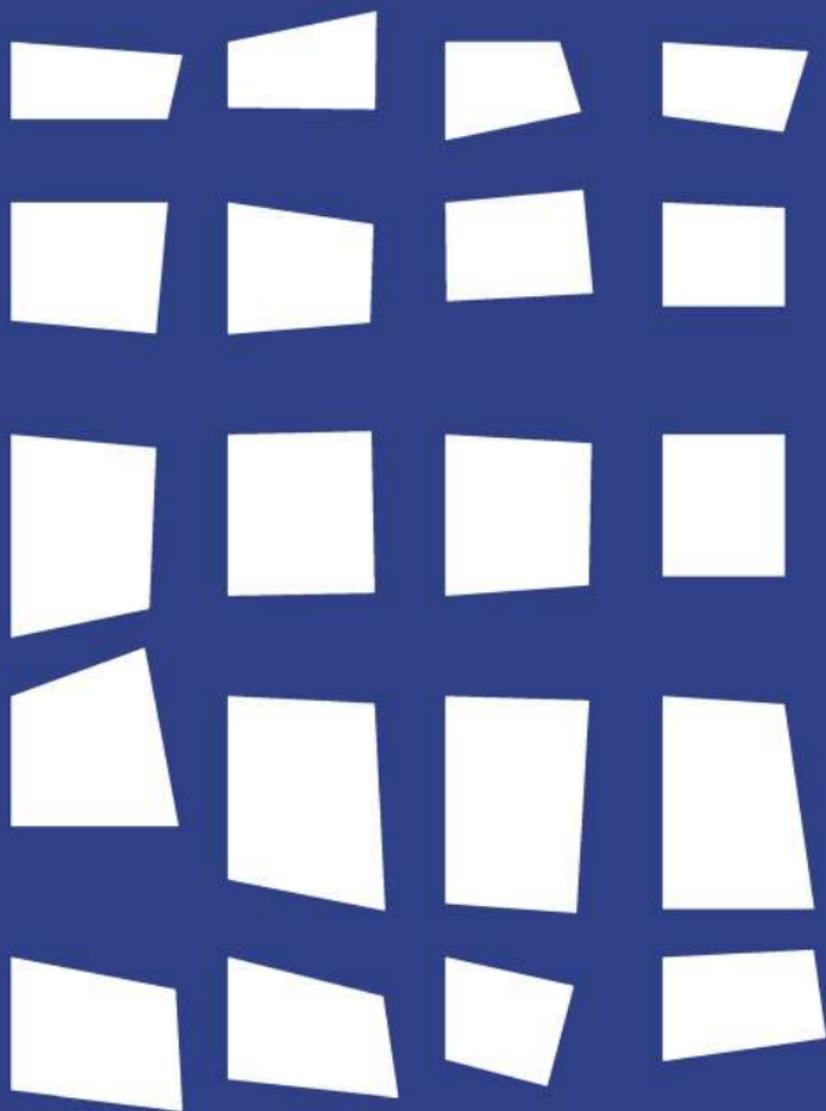
Ilustraciones: VVAA de los proyectos

Fotografías: Equipo de documentación de
Levadura





juguetoria.org/tagged/colegios
#levadura #proyectos #colegios

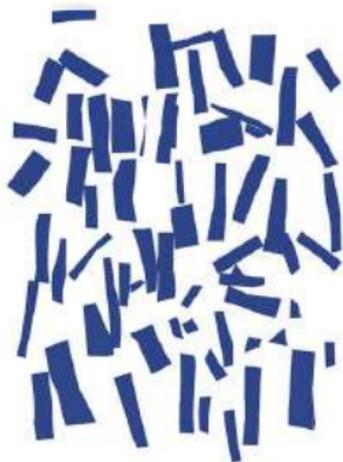




juguetoria.org/tagged/colegios
#levadura #proyectos #colegios

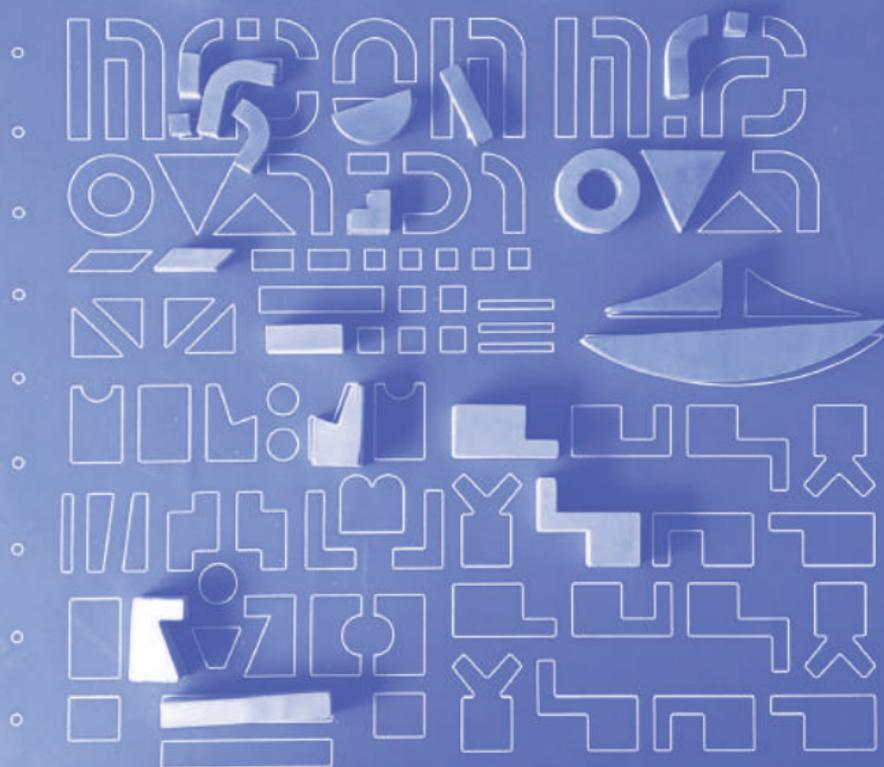








JUGUETORIA



PLAY BOOK

JUGUETORÍA

2020

La primera edición de Juguetoría, tuvo su propia publicación en forma de playbook que podéis descargaros del blog : juguetoria.org

No obstante, añadimos algunas páginas de la primera publicación a esta colección de postales para sumar piezas, referencias y conceptos a este nuevo juego de cartas

Edición, redacción y diseño: Sara San Gregorio

Ilustraciones: Roberto Almarza, Marta San Gregorio, Sara San Gregorio, VVAA de los proyectos.

Diseño de portada: Marta San Gregorio

Fotografías: Alicia Gutiérrez, Marta San Gregorio,

Maquetación y publicación: Marta San Gregorio

Licencia: CC-by-NC-SA

Publicación ampliada: juguetoria.org

Medialab-Prado | Enero 2021

el juego del arte

GG  Design for Children K. Birks

GG  MANUAL DE RECREO

GG  Lugar Andre Stern

GG                            

GG  los juegos de sombras 3D

GG                          

GG                         

¿De cuántos materiales existen versiones de un mismo diseño y que procesos artesanales, experimentales, proyectuales, industriales o comerciales se han seguido para cada uno de ellos?

¿Qué recorrido posterior quedaría por explorar para fabricar un juguete después de pasar por un fablab en la industria local?

¿Qué rituales de juego tienen que tenerse en cuenta a la hora de diseñar un nuevo juguete?

¿Qué fue antes el juego, el juguete?

¿Qué juguetes de la colección Juan Bordes te gustaría que se volvieran a fabricar?

¿Qué juguetes quedan por inventar que te gustaría que se diseñaran, fabricaran y jugaran ahora mismo?

¿Con cuántos objetos y de cuántas maneras diferentes se puede jugar después de investigar la teoría de las piezas sueltas de Simon Nicholson?

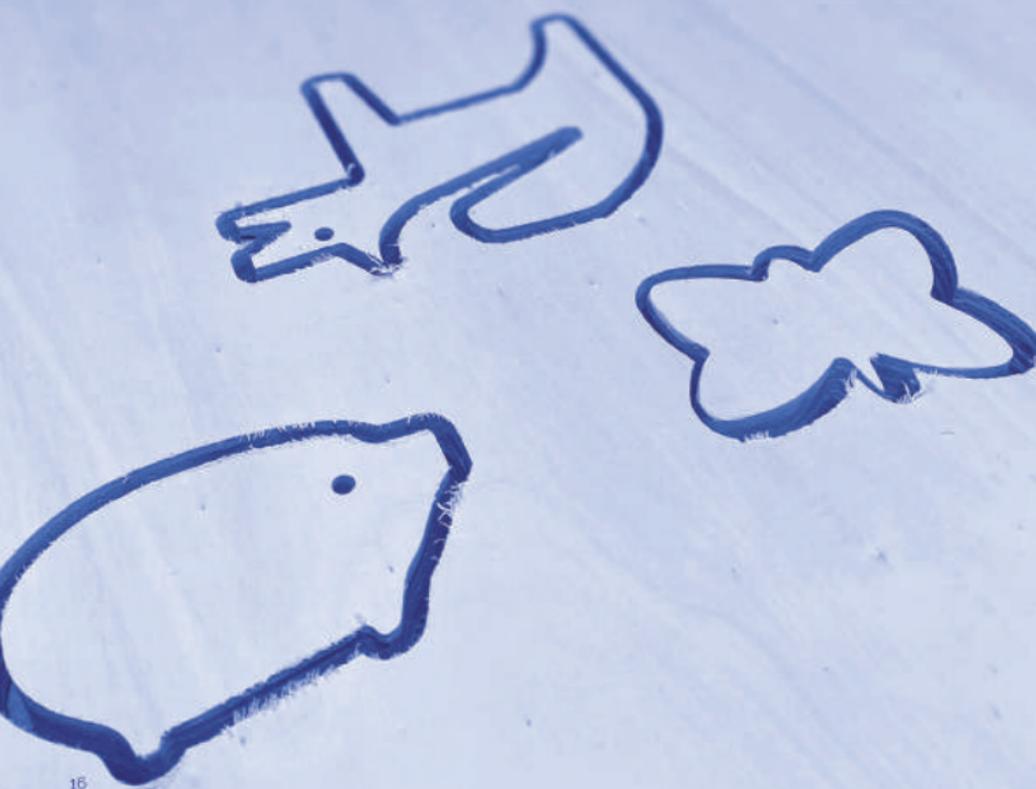
¿Cómo se diseña un proyecto común con actitud lúdica?
¿cómo sería una metodología de diseño industrial basada en el juego?

¿Con qué juguetes jugaron los artistas de las vanguardias?

¿Cómo se vuelve a jugar cuando se ha dejado de hacerlo?

¿Qué diferencia hay entre juguetería y juguetería?
¿Qué utopía tendríamos que construir juntas?

¿Qué diferencia hay entre un prototipo y un juguete listo para comercializarse?
¿Cómo afecta en el diseño de producto estas diferencias?

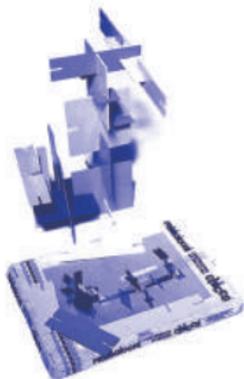
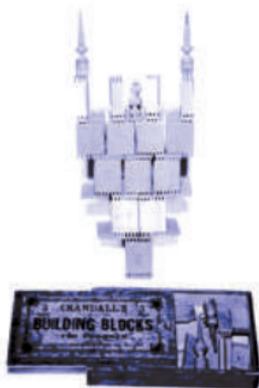


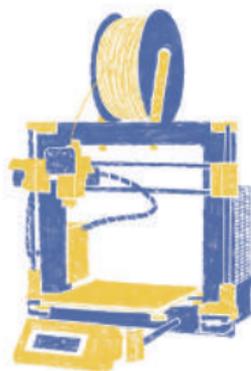


¿SABRÍAS RECONOCER A QUÉ JUEGO ORIGINAL CORRESPONDE CADA PIEZA?

JUEGOS COLECCIÓN JUAN BORDES

Elio Creation System
Cristal Climbers
Crandalls building blocks
Linky Links
Slot It
Primigiocci





IMPRESORA 3D:

- Fabricación por adición de **capas de plástico** fundido según el rebanado de un objeto 3d
- Área de trabajo: **240 x 200 x 200** mm.
- Formato de archivo: **.stl .obj**
- Materiales que utilizan las impresoras 3d del fablab: **PLA** de colores de 1,75 mm.

CORTADORA LÁSER :

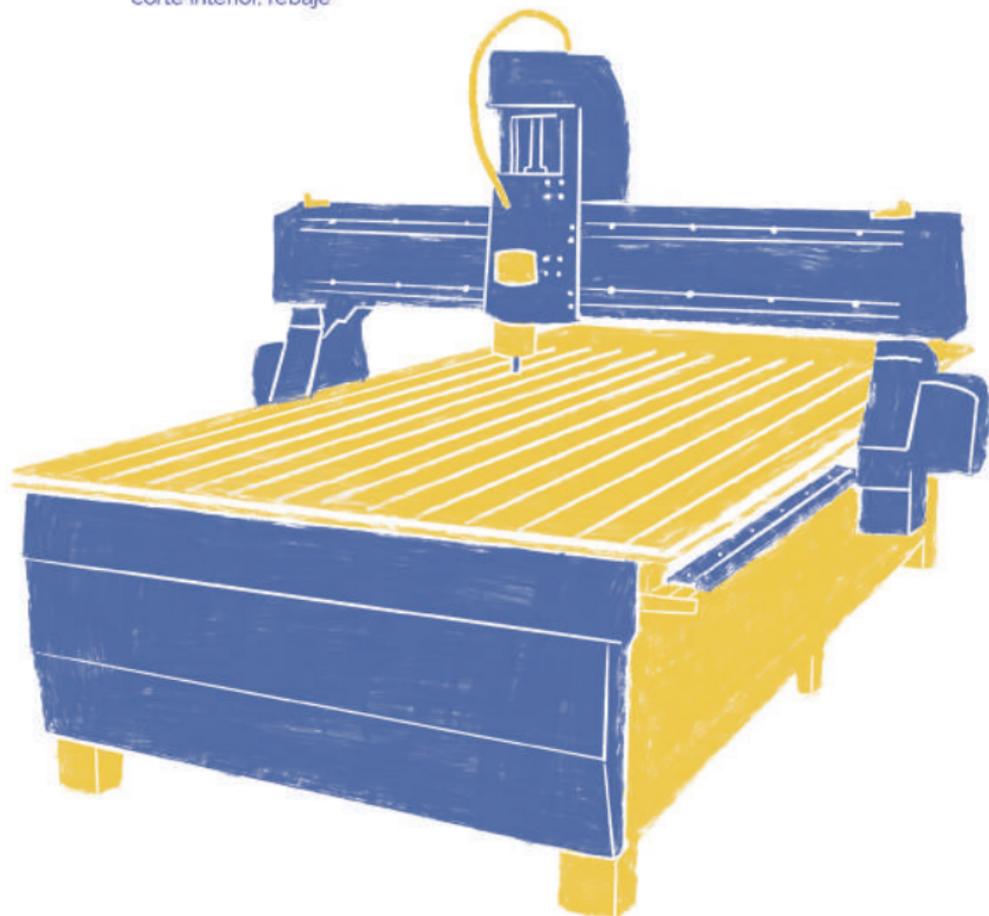
- **Corte según vector** con un láser.
- Área de trabajo **900 x 600** mm.
- formato de archivo: **.dxf**
- Materiales que se pueden cortar en láser en la cortadora del fablab: **Acrílico y MDF** de hasta 3 mm de grosor.
- Capas de trabajo: **corte, grabado, ráster**



SEGÚN ESTAS PISTAS. ¿CON CUÁL DE ESTAS MÁQUINAS SE PUEDEN FABRICAR CADA UNA DE LAS PIEZAS DE LA SIGUIENTE PÁGINA?

FRESADORA CNC

- **Corte según vector** con una fresa: cuanto más grosor del material, más pasadas de la fresa.
- Área de trabajo **1200 x 2400 mm**.
- Formato de archivo: **.dxf**
- Materiales que se pueden fresar en la CNC del fablab : **contrachapado y MDF**.
- Capas de trabajo: taladro, corte exterior, corte interior, rebaje



SIGUE CONSTRUYENDO LA TORRE SIN QUE SE
DESPLOME (AQUÍ ES MÁS FÁCIL QUE CON LAS
PIEZAS DE MADERA).



JUEGOS

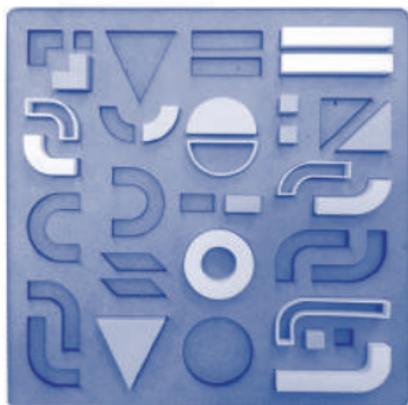
Animalj - Enzo Mari
Baupspiel - Alma Shiedoff Buscher
Block head - Colección Juan Bordes
Totem Blocks - Colección Juan Bordes



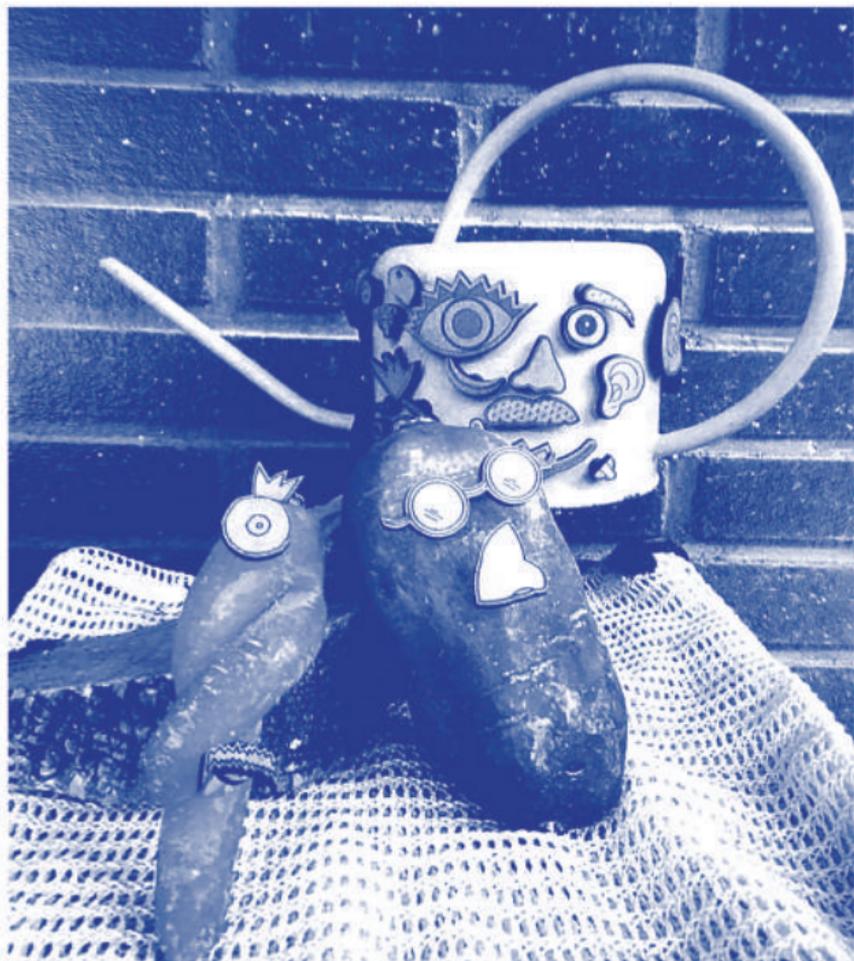


م
ذ
ز
ه
ر
و
ا
م
م
ن

¿SABRÍAS LOCALIZAR CON CUÁL DE ESTAS
FORMAS SE HAN COMPUESTO ESTAS LETRAS?

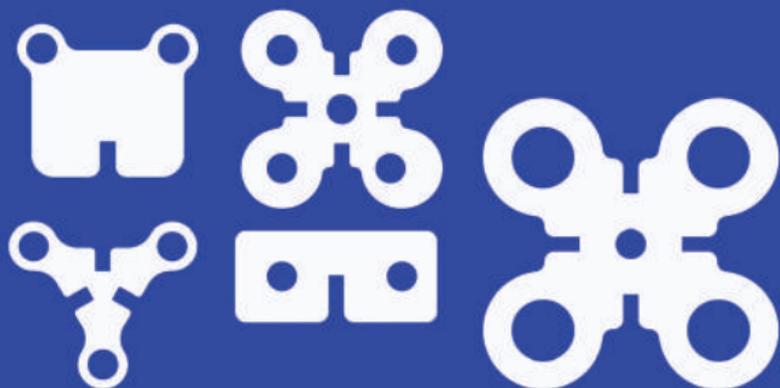


¿QUIÉN ES? PONLE NOMBRE A ESTOS SERES,
ESCRIBE SU HISTORIA Y MÁNDANOSLA.





CONSTRUYE TU CIUDAD ANHELADA.





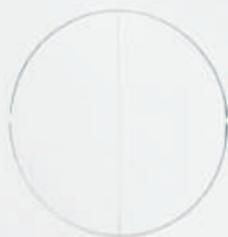
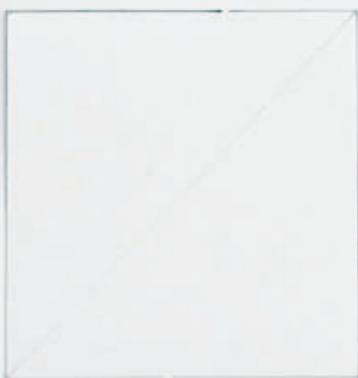
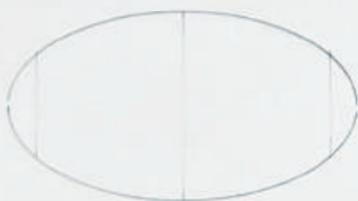
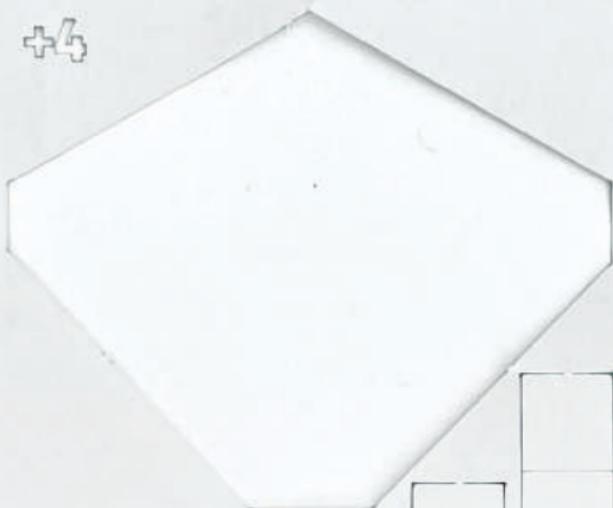
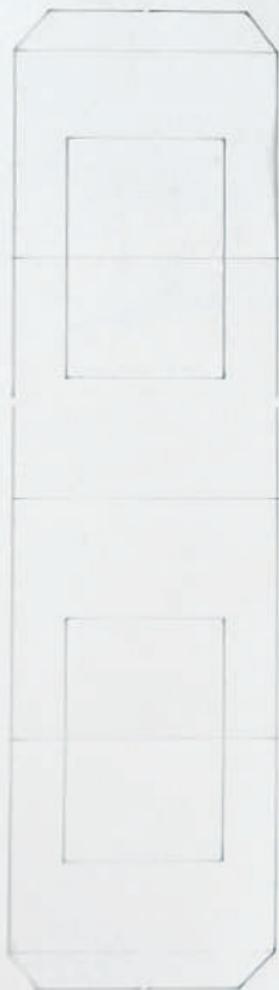
¿NOS CUENTAS LA NARRATIVA VERTICAL QUE
HAS CREADO CON ESTAS SILUETAS Y ESTOS
POP UP?

nup

VEGETALES

+6

+4

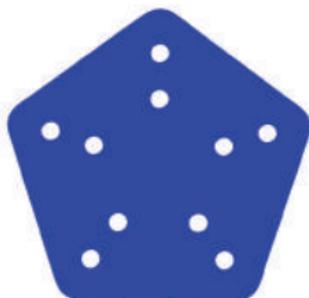
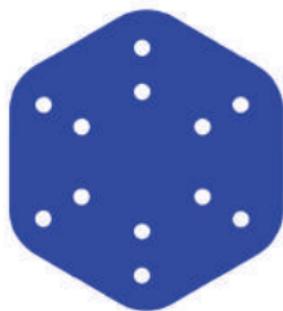


CREA TU CRIATURA
COMBINANDO PIEZAS
HASTA EL INFINITO





CONSTRUYE LAS ESTRUCTURAS USANDO ESTAS PIEZAS DE UNIÓN.





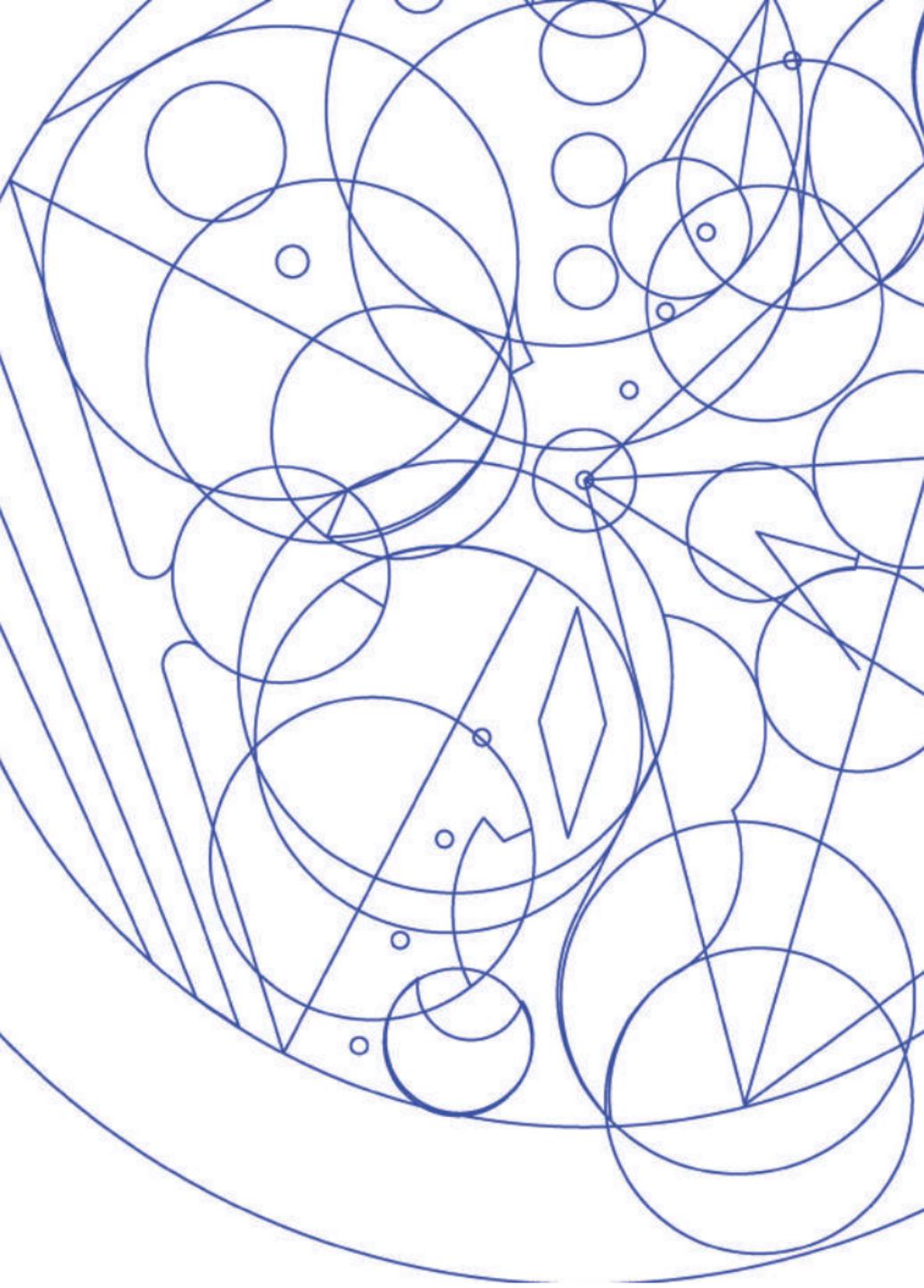




o c w
j q m n
a l x
d i b t n o
k v p s z g e
e f h f n
l v u
l y u s c

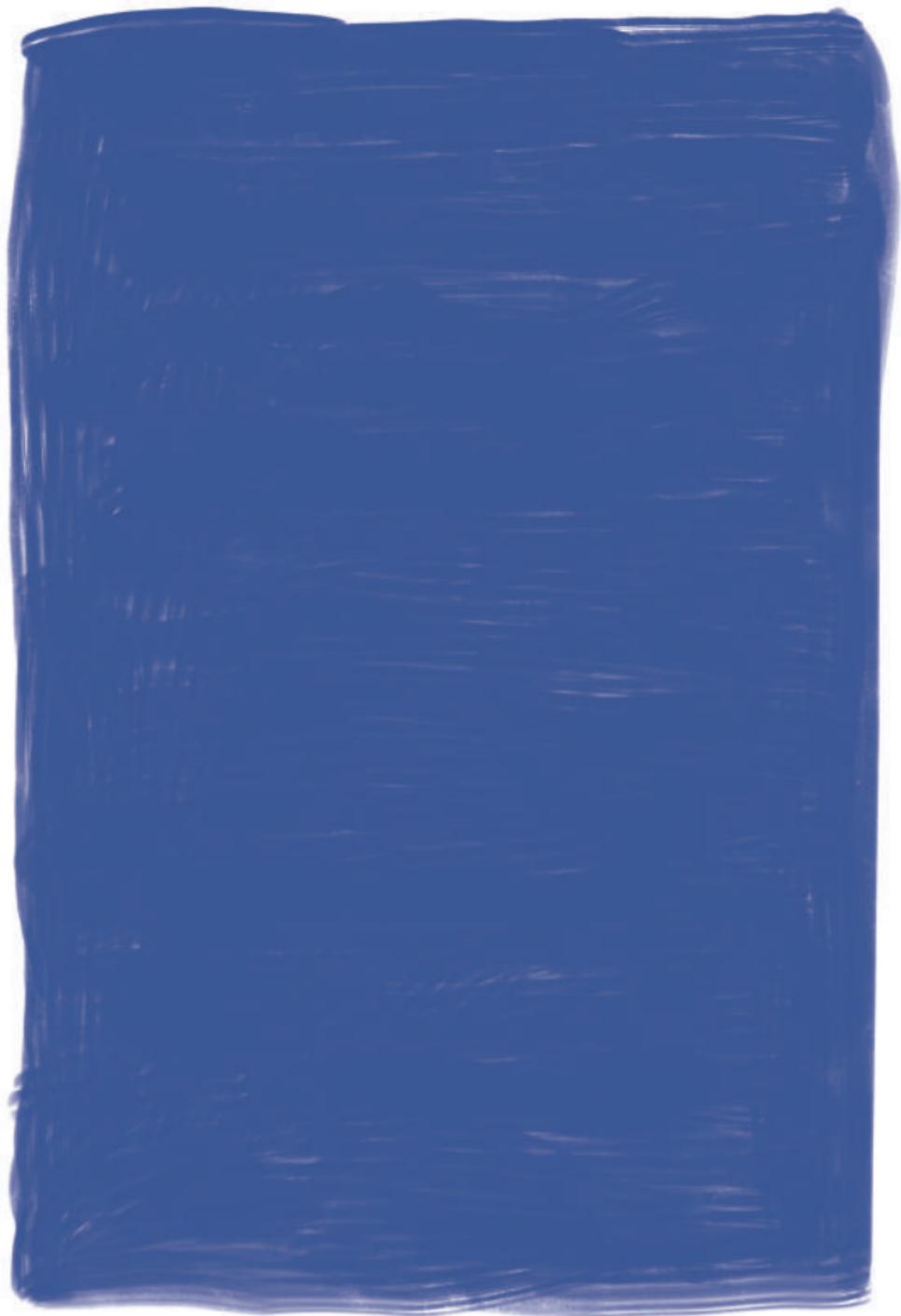
kala

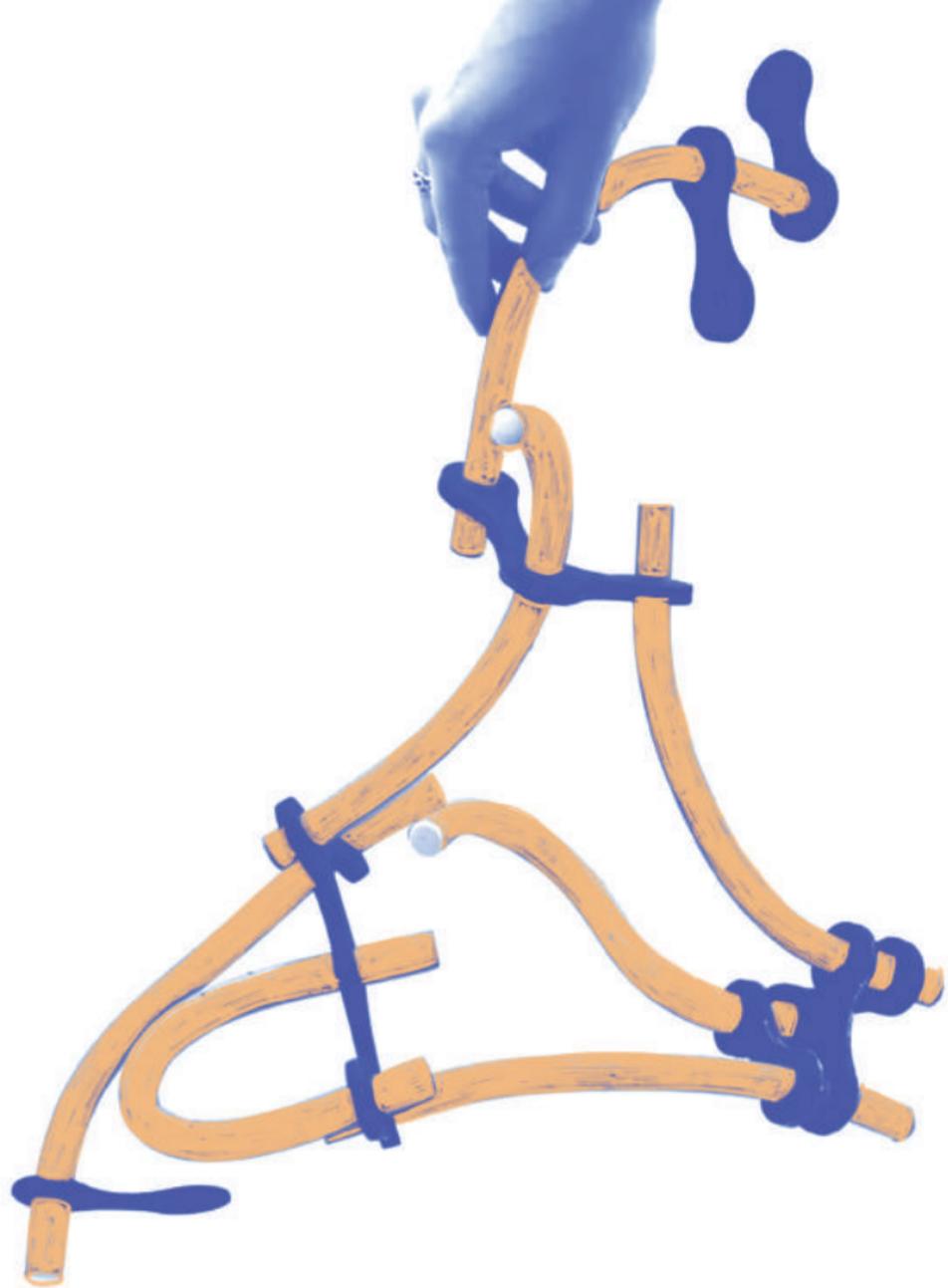
k

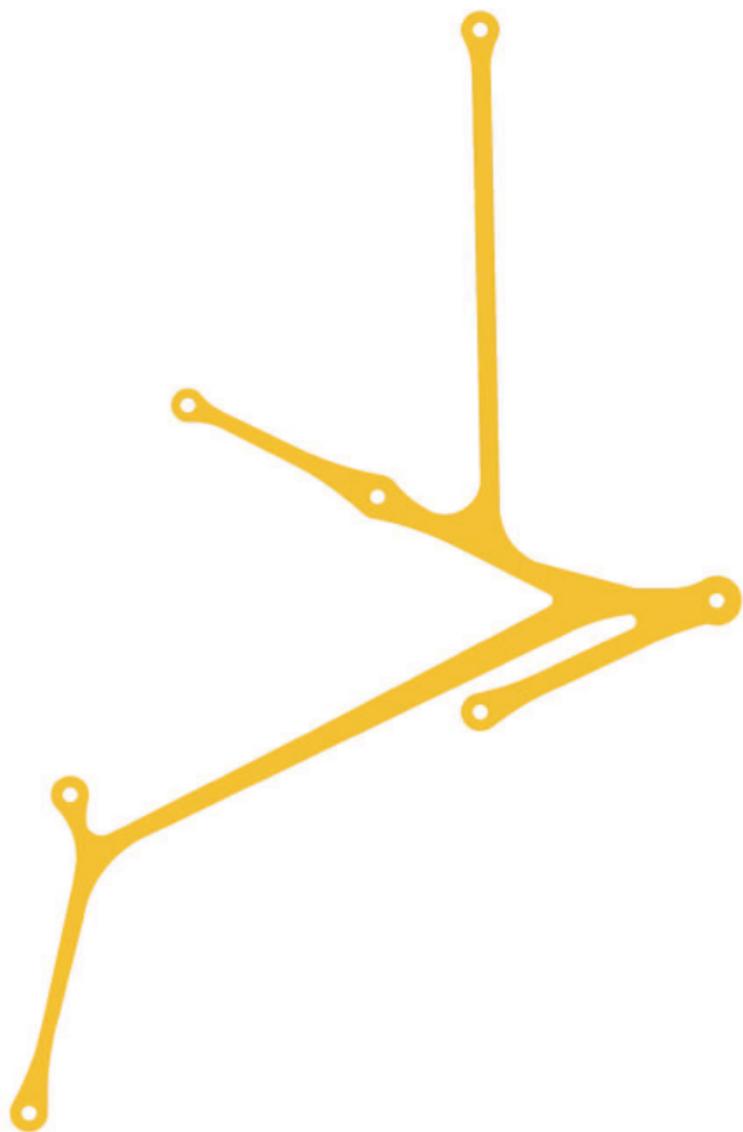




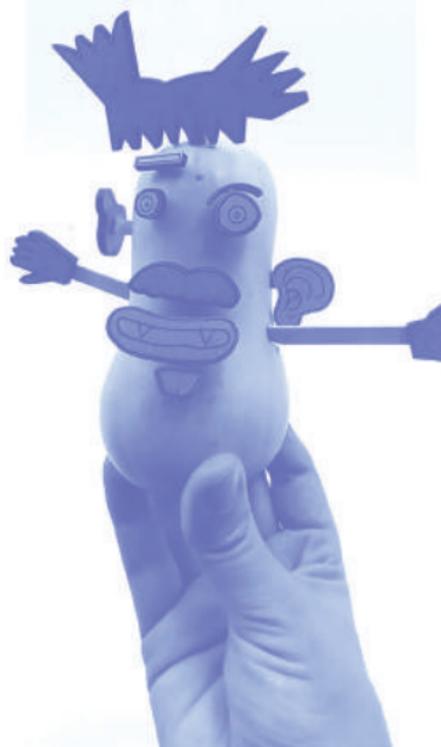
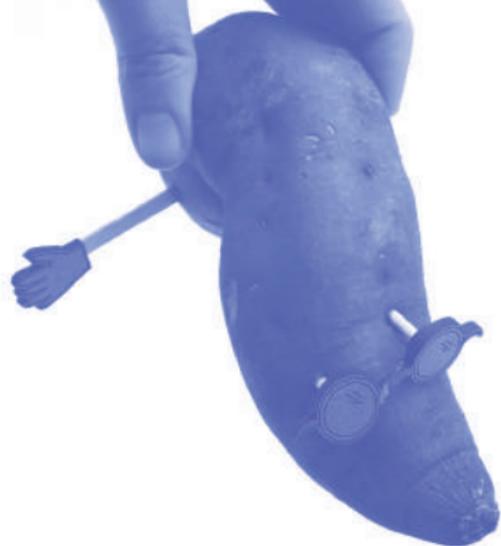


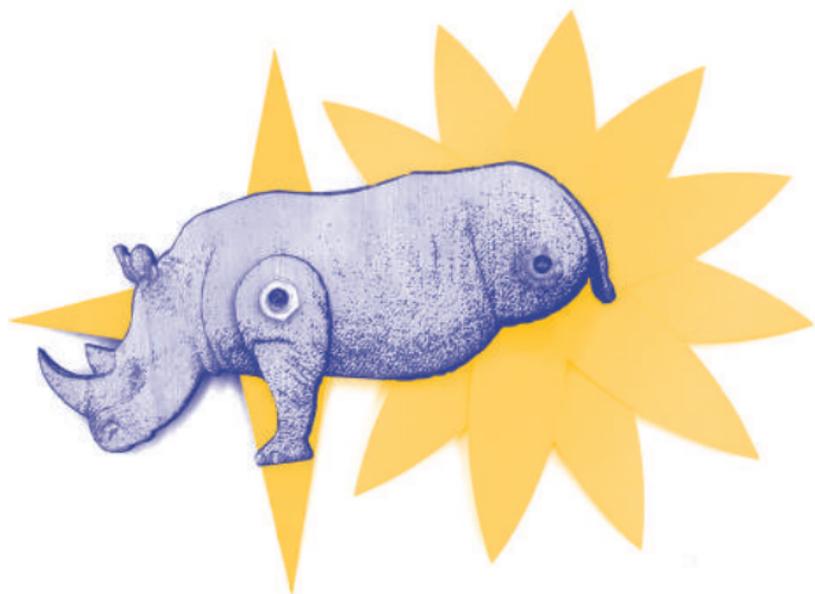


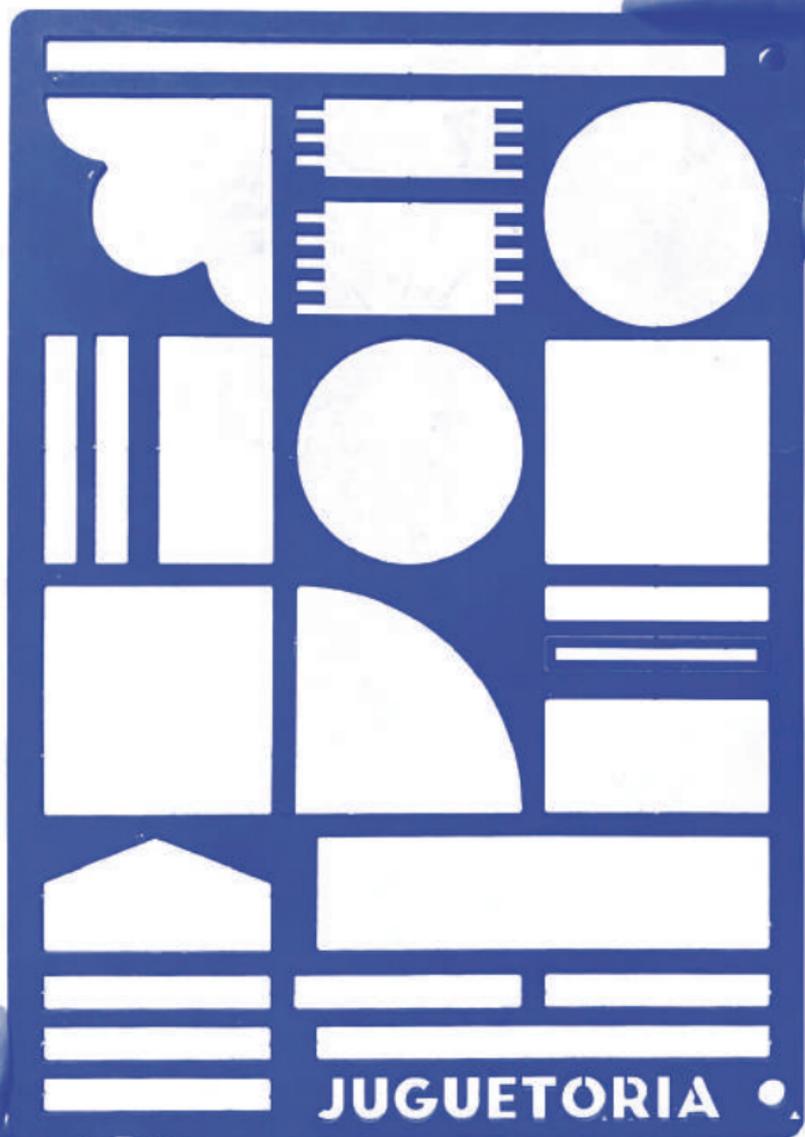






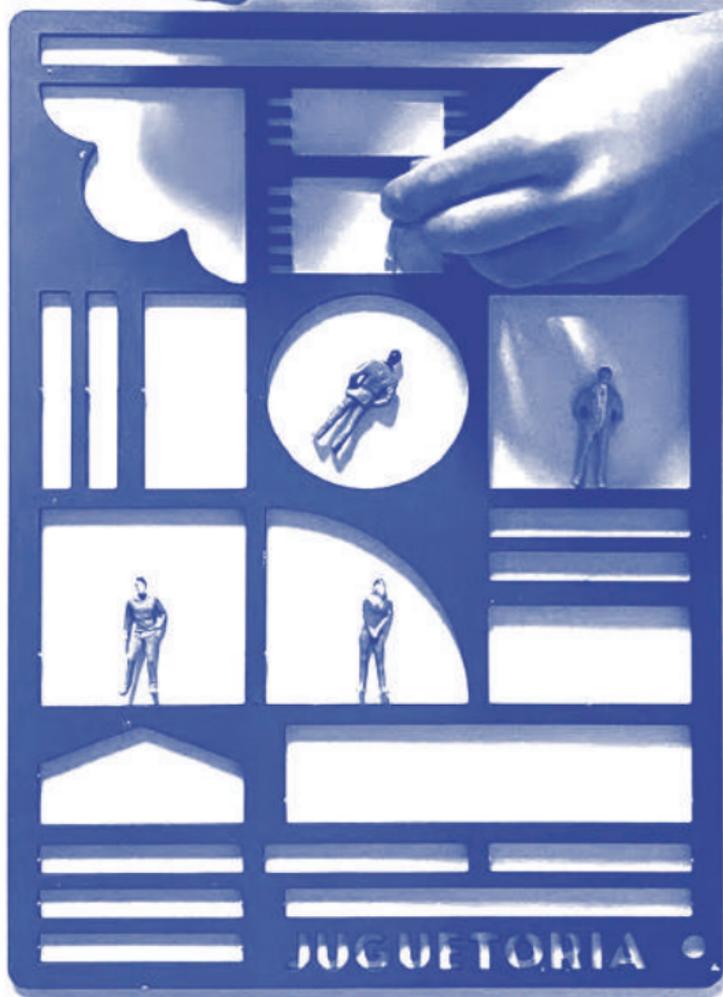






JUGUETORIA

JUGUETORÍA - PLAYCARDS Sara San Gregorio



**MATADERO
MEDIALAB**

PROYECTO DE
**ARTES
DECORATIVAS**

ARTE
DIEZ

#edcd

PLANEA
ESTADÍSTICA

di_mad