

CONVOCATORIA PARA  
CENTROS COLABORADORES  
PLANEA 2024 - 2025

# JUGUETORÍA

PLANEA



**CONVOCATORIA:** Del 25 de noviembre al 11 de diciembre de 2024.

**RESOLUCIÓN:** 16 de diciembre.

**MODALIDAD:** Semipresencial.

**SESIONES FORMACIÓN:** Las sesiones se realizarán durante el año 2025 en horario de tarde (ver ESTRUCTURA).

**DESTINATARIOS:** Centros educativos públicos de Infantil de la Comunidad de Madrid

**ORGANIZA:** PLANEA Red Arte y Escuela, Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid

**COLABORA:** Sara San Gregorio y Arancha Cristo Jimeno

**ENLACES:** [www.redplanea.org](http://www.redplanea.org) / <https://juguetoria.org/tagged/colegios/>  
[www.juguetoria.com](http://www.juguetoria.com)

**JUGUETORIA** es una factoría de objetos, espacios y experiencias lúdicas fundada desde la fantasía de crear una fábrica de juguetes jugando. Diseñamos y producimos piezas de fin abierto, para que cada persona que juegue pueda componer sus propios juegos y juguetes.

A través de una maleta llena de piezas, dibujos y relatos de lo que se ha fabricado y jugado en **JUGUETORÍA** hasta ahora, entregamos el kit inicial para convertir vuestro aula en una factoría de juguetes y un espacio de investigación y creación a través del juego. Con metodologías que vienen de procesos de diseño y que tienen mucho en común con las derivas que toma el juego, iremos creando en diferentes sesiones juegos y juguetes experimentando y transformando las formas, los colores, los volúmenes y los símbolos.

**PLANEA** es una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales que se comprometen a utilizar las prácticas artísticas en la escuela pública de manera transversal. A través de diferentes proyectos, la red pretende prototipar, evaluar y recopilar aprendizajes sobre los modos y las formas de producir cambios significativos en las instituciones educativas, culturales y en su ecosistema más cercano, a través de las prácticas artísticas.

## OBJETIVOS

- Promover el juego como experiencia de aprendizaje y de convivencia.
- Facilitar el aprendizaje significativo a través del acompañamiento consciente del juego.
- Incorporar lenguajes de creación contemporánea en los procesos de aprendizaje.
- Promover la transformación temporal de los espacios de aprendizaje para generar nuevos contextos de relación y creación colectiva a través del juego.
- Dotar de materiales y técnicas sencillas para que durante los procesos de juego se vivencien conceptos de diseño como la teoría del color, el diseño modular, retículas, relaciones geométricas, simbolismo.
- Estimular la percepción y los sentidos a través del trabajo con material sensorial.
- Reflexionar sobre el papel del juego en los procesos de aprendizaje desde lo vivencial y lo compartido con guías de observación y documentación de los procesos.
- Diluir la frontera entre la escuela y otros lugares de producción cultural a través de las puestas en común con otros contextos culturales y ciudadanos.
- Introducir dinámicas del trabajo por proyectos a través del desarrollo de una colección de juegos y juguetes que incluir en el catálogo de JUGUETORÍA

## ESTRUCTURA:

### FASE 1: FORMACIÓN (20 horas)

**Sesión presencial de inicio:** 23 de enero 2025

Duración: 3h (17:00 a 20:00)

Lugar: ISMIE Instituto Superior Madrileño de Innovación Educativa

**Cinco sesiones online** de 2h horas cada una:

- Jueves 6 de febrero de 17:00h a 19:00h.
- Jueves 13 de febrero de 17:00h a 19:00h.
- Jueves 20 de febrero de 17:00h a 19:00h.
- Jueves 20 de marzo de 17:00h a 19:00h.
- Jueves 27 de marzo de 17:00h a 19:00h.

**4h de trabajo** de formación de las docentes en el aula virtual.

**Sesión presencial de cierre:** 29 de mayo 2025

Duración: 3h (17:00 a 20:00)

Lugar: ISMIE Instituto Superior Madrileño de Innovación Educativa

### FASE 2: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA (12 horas)

Las semanas que siguen a la presentación de cada bloque servirán para aplicar las técnicas y ejercicios en el aula. Se estima que pueden desarrollarse alrededor de 12 horas en el aula, aunque dependerá del docente y las posibilidades en su aula.

## A QUIÉN VA DIRIGIDA LA CONVOCATORIA

La convocatoria va dirigida a Centros educativos públicos de educación Infantil de la Comunidad de Madrid que se comprometan en el desarrollo del proyecto JUGUETORIA: la formación y la puesta en marcha del proyecto en el aula/centro. Este proyecto está pensado para trabajar con todo el ciclo de infantil de 3 a 5 años.

## JUGUETORIA OFRECE A LAS DOCENTES Y CENTROS EDUCATIVOS SELECCIONADOS EN LA CONVOCATORIA

- Kits JUGUETORÍA para cada centro.
- Acompañamiento de la creadora en 5 sesiones online con las docentes seleccionadas para reflexionar sobre el desarrollo del proyecto en el centro y las cuestiones de su aplicación tanto a nivel práctico como curricular.
- El centro seleccionado pasará a ser parte de los centros colaboradores de la Red Planea y podrán beneficiarse de otras formaciones y encuentros desarrollados tanto a nivel regional como estatal.

## INSCRIPCIÓN Y PLAZO DE SOLICITUD

Para cursar solicitud será necesario hacerlo a través del siguiente enlace: <https://innovacionyformacion.educa.madrid.org/node/827956>  
Deberá enviarse la información solicitada antes de la medianoche (23:59h, hora local en Madrid) del 11 de diciembre de 2024.

## CRITERIOS DE SELECCIÓN

- Se seleccionarán un máximo de 5 centros públicos de Infantil de la Comunidad de Madrid.
- Es imprescindible la inscripción y participación de 3 docentes por centro educativo en el curso de formación y en la implementación del proyecto.

## CREADORAS PARTICIPANTES

### **Sara San Gregorio**

Sara es arquitecta según un título, maker antes de conocer la palabra y, mediadora desde que trabaja en cultura y educación. Creadora y diseñadora de objetos y espacios de juego, trabaja conceptualizando proyectos en los que la experiencia lúdica es también una experiencia estética, creativa, compartida y libre. Aunque diferentes, los proyectos en los que trabaja Sara y los roles desde los que los lleva a cabo tienen en común las siguientes miradas y líneas de acción: 1. El diseño abierto como detonante del juego libre. 2. La cultura del juego como consideración hacia la infancia y 3. Los procesos compartidos entre la creación contemporánea y el juego no directivo. Comisaria de [La Regadera](#) (instalaciones artísticas para ser jugadas por niños de 0 a 5 años), [Al Raso](#) ( gran acampada y celebración colectiva de la noche y la naturaleza en la ciudad) o [Juguetería](#), ( Factoría de juguetes construida desde todo lo que tienen en común el juego espontáneo, el diseño abierto y la cultura libre ). Creadora de una línea de juguetes desobedientes [Menudas Piezas](#) y fundadora de su propio laboratorio [Ludolocum](#) desde el que sigue investigando el juego y los objetos que lo median tras su paso por Medialab-Prado como mediadora-investigadora.

### **Arancha Cristo Jimeno**

Arancha trabaja proponiendo y acompañando espacios cuidados, ambientes cálidos y objetos no estructurados y competentes para que la infancia pueda “ser” es decir pueda expresarse desde otros lenguajes, con libertad, asombro y alegría. Con larga formación y experiencia en educación infantil, pedagogías activas y arte y creatividad: (Pikler, Montessori, Reggio Emilia approach, Aucouturier, Javier Abad, Alfredo Hoyuelos, Createctura, Segni Mossi, Bosque Escuela...) funda su propia escuela en Rivas “El hilo rojo, espacio de juego” creciendo en tribu, sin prisas y bajo una misma mirada de respeto hacia el otro.

Desde hace unos años EL HILO ROJO se ha convertido en un Atelier itinerante que llena de juego, creatividad y alegría espacios culturales y educativos como Espacio Abierto la Quinta de los Molinos, MIRA de Pozuelo de Alarcón; los Aytos. de Soto del Real y Rivas Vaciamadrid; AMPAS y espacios respetuosos con la infancia de la Comunidad de Madrid.

Influida por sus viajes de estudio a las Scuolas y Nidos de Reggio Emilia, va construyendo una mirada y una forma particular de dialogar con la infancia desde los objetos no estructurados, la comunicación no verbal, la honestidad, la naturalidad, el descubrimiento, el asombro, el movimiento, la escucha, las relaciones y el juego.

En diciembre de 2020 acompaña las sesiones de juego de JUGUETORÍA, acogiendo el encuentro de cada familia, proponiendo material y documentando las derivas lúdicas que han ido sucediendo en cada una de las sesiones.

**[www.elhilorojocrianza.com](http://www.elhilorojocrianza.com)**

# JUGUETORÍA

**PLANEA**

