

HEXAEDRO

juega con la forma

Mónica Piña
Prof. guía Juan Carlos Jeldes
23 Sept. 2013



ÍNDICE

● antecedentes	6-31 conceptos 33-41 maquetas 43-59 experiencia
● proyecto	62-79 maquetas 82-93 lecturas 96-113 registro fotos proceso constructivo
● planos y fotografía	120-130 planos 131-134 registro foto- gráfico objeto final

PRÓLOGO

Es destacable a esta generación de diseñadores que hoy egresan. Son un grupo de alumnos que conformaron un taller que comprendió en su paso por esta escuela la relevancia del trabajo colaborativo por sobre lo competitivo.

Mirando la diversidad de proyectos en que trabajaron, uno puede leer que las oportunidades de diseño se encuentran en cualquier situación, lo importantes es saber verlas. Muchas veces estas oportunidades de diseño están en situaciones cotidianas, y se hacen latentes en el momento en que se les mira y se les da forma que las distingue y las dignifica, por lo tanto el diseño no es sólo un producto al que pueden acceder quienes tengan cierta condición económica, sino quienes tengan recursos culturales y es de ahí que el diseñador debe saber leer también los recursos culturales de una comunidad para poder llevar adelante el diseño.

Ahora en particular me referiré a los siguientes proyectos.

Hexaedro, espacio lúdico modular. De Mónica Piña.

Instalación recreativa de cuerpo vertiginoso, diseño de bajo costo para escala de barrio. De Francisca Concha y Pablo Reveco. Y,

Visualización y experimentación de las formas vivas, exposición didáctica de la geometría en la naturaleza. De Federico García.

Estos proyectos se perfilaron dentro del taller de título que dirigimos junto a Daniela Salgado. En esta ocasión trabajamos en torno a lo lúdico como una condición inherente a las personas y que es que se expresa con mayor intensidad en la niñez, de ahí que para descubrir cómo esto se convierte en objetos de diseño, ordenamos la investigación del taller desde los destinatarios en tres rangos etarios, niños preescolares, primer y segundo ciclo básico, y enseñanza media.

El primer proyecto es el diseño de un mueble que conforma un lugar de aula, opera en un espacio intermedio al punto de armarse abriendo el espacio. Mónica propone dar un espesor delante de las paredes de las salas de clases de los párvulos, a una escala en que los niños se encuentren con una unidad compuesta de celdas hexagonales, al modo de un cuerpo cavernoso, es decir una fragmentación del espacio de la sala. De este modo se busca que el niño interactúe en un borde de múltiples aproximaciones y no con un cierre. Acá lo lúdico tiene cabida cuando el niño juega y el mueble se vuelve parte de una historia que se completa en su imaginación y afirma su personaje.

El segundo es un espacio de juego para comunidades en proceso de consolidación, se trata de diseños de lo que en la industria del equipamiento urbano denominan playground. Esta vez el propósito es colaborar con la conformación de los espacios públicos de poblaciones en desarrollo. Los alumnos avanzan con experiencias en distintos lugares y finalmente fabrican dos juegos en una comunidad del sector de quebrada verde de Valparaíso. Aquí los recursos culturales están dados por el entendimiento de los habitantes del lugar y los alumnos son capaces de ver las capacidades transformadoras de los miembros de la comunidad. En este proyecto se logra Trabajo comunitario, entendimiento del entorno y lectura de los anhelos para dar con la forma.

En ambos proyectos mencionados se enfatizan el diseño con conciencia social y ambiental, considerando los ideales y la factibilidad de poner en práctica lo que se quiere, mediante un diseño inclusivo y respetuoso, es el espacio compartido, el espacio de goce y alegría en un presente.

Por otra parte Federico García propone una exposición interactiva en donde el joven relaciona formas en la naturaleza, sus patrones geométrica y la escritura matemática. Estudia cómo las formas en la naturaleza se sintetizan en elementos geométricos básicos o son la combinatoria de estos. Luego es posible descubrir el algoritmo matemático detrás de toda forma! aún en aquellas que parecieran ser irregulares. Este ha sido un exhaustivo trabajo donde el desafío a sido encontrar el modo de transmitir al usuario a través de la experiencia la relación entre la naturaleza y los números. Federico ha realizado una serie de nueve objetos que intentan expresar formas artificiales semejantes a las naturales pero que al presentarse de manera separada se puede ver el algoritmo que las compone. Hasta ahora los recursos materiales son para la construcción de prototipos. Este trabajo será parte de una segunda exposición itinerante del programa explora conicyt que diseñaremos en la escuela.

En el caso de Mónica los párvulos interactúan adquiriendo una noción del espacio.

En el proyecto de Francisca y Pablo el destinatario interactúa construyendo una noción de lo social. Y en Federico se entrega una visión de abstracción matemática. Noción del espacio, noción social y conocimiento.

Juan Carlos Jeldes P.

INTRODUCCIÓN

El juego forma parte de la vida del niño porque es lo que le ayuda a hacerse y a descubrir el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas y es importante el rol del diseño en éste periodo, es considerado una actitud activa que implica en su totalidad al niño y que refleja en éste un compromiso emocional, físico e intelectual con respecto al mundo que le rodea.

Es así, como en un primer período de estudio me enfoco a como se desenvuelve el niño en sus distintas etapas de crecimiento, de acuerdo a éstas, cual es su desarrollo óptimo tanto motriz como cognoscitivo y de que manera el diseño puede abordar e influenciar en el aprendizaje y desarrollo de éste.

Se realiza un estudio de distintas teorías de aprendizaje basadas principalmente en los sentidos y en el desarrollo temprano de éstos, como cada uno influye en la persona y de que manera se van desarrollando en el ser humano.

Es importante, comprender que el niño debe ser entendido como un ser activo en la sociedad, capaz de discriminar sobre lo que quiere o no, poder tomar decisiones y a su vez interferir en el mundo que habita. No debe ser tratado bajo parámetros ya existentes que lo reprimen y no lo dejan desarrollar sus capacidades libremente, es por ésto, que se necesita fomentar un aprendizaje libre y fluído.

Es así, como posiciono al juego como un factor directo de desarrollo, El juego es una actitud ante los objetos, los otros y ante nosotros mismos que marca la situación de tal forma que decimos que "estamos jugando". Es una actividad natural, un comportamiento en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio para el niño, es decir, supone un "hacer sin obligación" de tal forma que esta capacidad de hacer refleja para el propio niño y para los que les rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad. Es un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso proporciona al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro.

El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el auto-dominio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio. El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento.

Bajo éstos principios, es que el objetivo principal del proyecto fue poder dar vida al juego por medio de un objeto que potencie las capacidades innatas del niño en desarrollo.

HOMO LUDENS

citas de J. Huizinga pertinentes

“En nuestra conciencia, el juego se opone a lo serio. Ésta oposición permanece, al pronto, tan inderivable como el mismo concepto del juego. Pero mirada más al pormenor, ésta oposición no se presenta ni unívoca ni fija. Podemos decir, el juego es lo “no serio”. Pero, prescindiendo de que ésta proposición nada dice acerca de las propiedades positivas del juego, es muy fácil rebatirla. En cuanto en lugar de decir “el juego es lo no serio” decimos “el juego no es cosa seria”, ya la oposición no nos sirve de mucho, porque el juego puede ser muy bien algo serio. Los niños, los jugadores de fútbol y los de ajedrez, juegan con la más profunda seriedad, y no sienten la menor inclinación a reír. Es notable que la mecánica puramente fisiológica del reír sea algo exclusivo del hombre, mientras que comparte con el animal la función, llena de sentido, del juego.”

“Todo juego, es antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego. Ya éste carácter de libertad destaca el juego del cauce de los procesos naturales. Se les adhiere y adapta como un hermoso vestido. Naturalmente que en éste caso habrá de entender la libertad en un amplio sentido, que no afecta para nada el problema del determinismo. Se dirá, tal libertad no existe en el animal joven ni en el niño: tienen que jugar porque se lo ordena su instinto y porque el juego sirve para el desarrollo de sus capacidades corporales y selectivas. Pero al introducir el concepto instinto no hacemos sino parapetarnos tras una x y, si colocamos tras ella la supuesta utilidad del juego, cometemos una petición de principios. El niño y el animal juegan porque encuentran puesto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad.”

“El juego no es la vida “corriente” o la vida “propiamente dicha”. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe que hace “como si”; que todo “es pura broma”. El siguiente caso, que me refirió el padre de un niño, ilustra con especial claridad cuan profunda es la conciencia del niño en esto. Encuentra a su hijo de 4 años sentado en la primera silla de una fila de ellas, jugando “al tren”. Acaricia al nene, pero éste le dice: “Papá, no debes besar a la locomotora, por que si lo haces, piensan los coches que no es de verdad”. En éste “como si” del juego reside una conciencia de inferioridad, un sentimiento de broma, opuesto a lo que va en serio, que parece ser algo primario. Ya llamamos la atención acerca del hecho de que la conciencia de estar jugando en modo alguno excluye que el mero juego se practique con la mayor seriedad y hasta con una entrega que desemboca en el entusiasmo, y que momentáneamente, cancela por completo la designación de “pura broma”. Cualquier juego puede absorber con completo, en cualquier momento al jugador. La oposición “en broma” y “enserio” oscila constantemente. El valor inferior del juego encuentra su limite en el valor superior de lo serio.”

“El juego es desinteresado. Éste “algo” que no pertenece a la “vida corriente”, se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos y hasta interrumpe éste proceso. Actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.”

“El juego se aparte de la vida corriente por su lugar y por su duración. Su “estar encerrado en sí mismo” y su limitación constituyen la tercera característica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo.

Ésto constituye una nueva y positiva característica del juego. Éste comienza y, en determinado momento, ya se acabó. Terminó el juego. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación un enlace y desenlace. Pero a ésta limitación temporal se junta otra característica notable. El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una carrera, o transcurrido un largo tiempo. Ésta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales. En casi todas las formas altamente desarrolladas de juego, los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos.”

“Pero todavía es más clara la limitación especial del juego. Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que , material o tan solo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano. Así como por la forma no existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, es decir que ésta se desarrolla en las mismas formas que aquel, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar totalmente del campo de juego. El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, son todos ellos, por la forma y por la función , campos o lugares de juego, es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma.”

“Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto . He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula. Ésta conexión íntima con el aspecto de orden es, acaso, el motivo de porque el juego , como ya hicimos notar, parece radicar en gran parte dentro del campo estético. El juego, decíamos, propende, en cierta medida, a ser bello. El factor estético, es acaso , idéntico al impulso de crear una forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras. Las palabras con que solemos designar los elementos del juego corresponden , en su mayor parte, al dominio estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba, liberación y desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas, y expresarlas: ritmo y armonía.”

VALORES EN EL DISEÑO

comprensión del habitar por medio del diseño

Tras un trabajo de recopilación de lo estudiado en segundo año, queremos llegar a una instancia de comprensión del habitar por medio del diseño, basándonos en una mirada que se enfoca en los valores de la sociedad y así, reconocer dónde, cuándo y cómo un objeto aporta valor a la sociedad y a su vez cómo el diseño integra desde una forma constructiva y creativa a las personas.

Se desarrolla el concepto del proyecto de diseño a partir de dos grandes materias, el lenguaje del diseño, relacionado a lo formal y lo constructivo y el hacer comunidad, que abarca los aspectos sobre para quién se diseña; es decir, se busca comprender cada proyecto no sólo desde el objeto mismo, sino también desde todo el espectro que involucra su concepción y producción. Este modo de construir el pensamiento del diseñador apunta a un rol más inclusivo de la sociedad en la proyección y fabricación de las ideas, basándose en el cuidado de los recursos en el método productivo.

1. coherencia tecnológica

encontrar la relación precisa entre los gastos generados por la producción, las técnicas constructivas y el resultado final. La forma resultante, ya sea por su material o el contexto donde se usará, demanda un criterio constructivo donde cada proceso sea justificable, tal que la forma siga la función y los procesos y recursos vayan acorde al entorno social donde se desenvuelva labor.

2. diseño espontáneo

en un contexto de economía y de la disponibilidad de la materia, junto con una actitud de independencia tecnológica, se da la reutilización de distintos implementos en el hogar que ya cumplieron su función primaria pero que cuentan con un potencial aprovechable, donde las personas son creadores y fabricantes a la vez.

3. recursos

como primera línea del pensamiento del diseñador está concebir cada proyecto u objeto desde la optimización y cuidado de los recursos, tanto energéticos como materiales, teniendo en cuenta que este ha sido el propósito de la tecnología.

4. lo modular

pensar los objetos desde la unidad replicable que conforma un conjunto mayor lleva a una disminución de los procesos constructivos y así, a un ahorro energético. Se aborda el tema de la coherencia formal y los códigos dentro del objeto, para entregar una forma comprensible desde la unidad y como parte de un total

desarrollo del proyecto de diseño



1. la temporalidad

la comunidad se reconoce por darse entre ellos una actividad en común, que requiere un lugar concreto y un tiempo para llevarse a cabo. La relación lugar-tiempo viene a darse por distintos factores determinantes. La naturaleza del lugar, en este caso en lo público, debe hacer posible una permanencia. EL momento del día, la luz o su ausencia, también inciden en la dinámica de la comunidad.

2. lenguaje

el lenguaje como vehículo del modo de ser de un grupo específico y factor de cohesión social. Comprendido desde la comunidad pasa por términos y ciertos códigos sociales que se manifiestan desde las sutilezas; no se hace reflexión sobre lo que se dice porque no es un propósito explicarlo, es un común acuerdo tácito. Va desde los gestos y comportamientos hasta la jerga, en un lenguaje que se mantiene actualizado.

3. el motor

reconocer desde el rol del diseñador la existencia de un aspecto del quehacer de la comunidad que no se rige por la funcionalidad o por el lado práctico; lo que convoca a la gente a querer estar de determinada forma en su hacer, recoge una parte de la tradición, el arraigo al lugar

4. lo cambiabile

la comunidad se entiende como un componente de una red viva en un orden mayor, la ciudad, por lo que es sensible a la contingencia y los cambios naturales que se produzcan. Lo cambiabile dialoga con el elemento del arraigo y la tradición para hacer posible la existencia de la comunidad.

VALORES EN EL DISEÑO

citas referentes

“coherencia tecnológica”

Las tecnologías sostenibles son aquellas que usan menos energía, menos recursos limitados, no agotan los recursos naturales, no polucionan directa o indirectamente el ambiente y pueden ser reutilizados o reciclados al final de su vida útil. A su vez, las tecnologías que se desarrollan para al construcción de estos objetos deben referirse siempre a este mismo contexto de sostenibilidad, teniendo muy presente las necesidades y los recursos de los que dispone cada país y de la misma manera, poder desarrollar una tecnología adecuada, la cual fomente la mejor manera lo que ellos disponen.

<La principal tarea de la tecnología debe ser la de aliviar el peso del trabajo que el hombre tiene que llevar adelante para poder subsistir y desarrollar sus facultades potenciales. Es muy fácil darse cuenta que la tecnología cumple su cometido cuando observamos cualquier parte de una maquinaria determinada en pleno trabajo.>

<La tecnología intermedia se adecuará mucho mas fácilmente al entorno relativamente simple en el cual ha de ser utilizada. El equipo sería bastante simple y por lo tanto comprensible, adecuado para el mantenimiento y la reparación “in situ”. Un equipo simple normalmente depende mucho menos de una materia prima de gran pureza o de especificaciones exactas y se adapta mucho mas fácilmente a las fluctuaciones del mercado que los equipos altamente sofisticados.>

E.Schumacher , Lo pequeño es hermoso

“polifonía del discurso”

A raíz de la concepción planteada del ser humano como ser social, que vive en comunidad, traemos al estudio a Mijaíl Bajtín , quien rechaza la concepción de un “yo” individualista y privado; el “yo” es esencialmente social. Cada individuo se constituye como un colectivo de numerosos “yo” que ha asimilado a lo largo de su vida, en contacto con las distintas “voces” escuchadas que de alguna manera van conformando nuestra ideología. Nunca estaremos por fuera de la ideología porque “hablamos con nuestra ideología. Por lo tanto, es el sujeto social quien produce un texto que es, justamente, el espacio de cruce entre los sistemas ideológicos y el sistema lingüístico. Por este motivo, el análisis de la lengua en su totalidad concreta y viviente conduce al análisis translingüístico, en otras palabras, a la polifonía, al conjunto de las “voces”; no al simplemente lingüístico que ofrece una perspectiva monológica y abstracta. Aparecen de esta manera las relaciones lógicas que son necesarias para las relaciones dialógicas, que es el discurso de dos voces. La significación puede llegar a existir sólo cuando dos o más voces se ponen en contacto: la voz de un oyente, responde a la voz de un hablante.

Mijaíl Bajtín

ESPACIOS PÚBLICOS como influyen en la sociedad

Los espacios públicos definen la esencia y la naturaleza misma de las ciudades. Ésto hace referencia no solo a una cuestión física de parques, plazas y vías de comunicación, sino también a aspectos funcionales, sociales, legales institucionales, políticos y éticos que dicen relación con la conciencia colectiva.

El espacio público es el lugar que le otorga identidad a la ciudad, permite reconocerla y vivirla en sus sitios urbanos, rurales, culturales y patrimoniales.



naturaleza de las ciudades

No cabe duda que la mayor parte del espacio urbano y de las edificaciones tiene un carácter privado, que la dinámica económica de las ciudades y su desarrollo comercial se articulan en torno a la operatoria del libre mercado, que la iniciativa privada a través de la persecución de intereses materiales va dando forma a la estructura física de las ciudades y haciendo posible su operatoria mas o menos fluida. Sin embargo, no es menos cierto que la suma de los intereses particulares no hace la ciudad ni define la esencia de su naturaleza.

La naturaleza de las ciudades se define en los “espacios públicos”, lo cual tiene, primero, una expresión física en lo que es mas inmediatamente percibido como tal: los parques, las plazas, las avenidas y las calles, así como también en los bienes nacionales de uso publico en lo que hace relación a la ciudad. Hoy también abarca espacios que en términos jurídicos pueden ser de propiedad privada, pero que juegan una función publica de encuentro, de servicio, o de promoción de intereses colectivos de la comunidad urbana.

lo social

También hay un “espacio publico” que se expresa en lo social a través de la infinidad de manifestaciones de la cultura urbana y otras expresiones de convivencia ciudadana. Como no reconocerlo en las formas de convivencia y solidaridad a nivel de vecindario y mas ampliamente en la ciudad; que van moldeando la identidad de la ciudadanía con su espacio mas querido.

Por otro lado, los “espacios públicos” resultan fundamentales para el logro de una movilización amplia de recursos y de voluntades. La participación y el fomento a una vida cívica mas activa, son fundamentales para alcanzar una mayor identidad. La presencia de lo publico en la ciudad en los aspectos ya mencionados significa un liderazgo y una capacidad de conducción publica de los procesos sociales que van enmarcan la dinámica del mercado y la iniciativa del sector privado

DISEÑO PARA EL DESARROLLO

un enfoque de las capacidades

enfoque de las capacidades

Tras el estudio sobre metodos, estructuras y objetivos del diseño social, nace la iniciativa de que se tiene que trabajar en un "enfoque de las capacidades"



"La distinción entre los funcionamientos y las capacidades alcanzadas," explica Robeyns, "es entre lo realizado y lo eficazmente posible; es decir, entre los logros por una parte, y las libertades u opciones valiosas entre las que uno puede elegir" (Robeyns). Según Alkire, una razón para centrarse en capacidades en vez de funcionamientos es que valoramos la opción libre".

libertad
"que tienen para disfrutar de estados y actividades que consideren valiosas"

capacidades
lo que las personas son capaces de hacer y ser.

funcionamientos
Se llama a estos estados (beings) y actividades (doings) "funcionamientos". Los funcionamientos "juntos constituyen lo que hace que una vida tenga valor" (Robeyns) y son "constitutivos del ser de una persona"

la tecnología
como extensión de la capacidad



"política de diseño centrada en el ser humano"

se dirija a capacitar a personas marginadas por medio del diseño y considere cuidadosamente el rol social y cultural del diseño.

¿Cómo ampliamos las capacidades o las libertades positivas de las personas?

SOBRE EL DISEÑO

postura personal del rol del diseño

técnica

El ser humano desde sus orígenes siempre ha desarrollado una técnica, la cuál nos ofrece vastas posibilidades de ejercer una acción, pero solo si tenemos la imaginación suficiente para aprovecharla

No hay conciencia del momento de invención dentro de la técnica. Esto significa que el hombre no se concibe aún como el inventor o creador de implementos técnicos; sino más bien atribuye a sus movimientos técnicos un sentido mágico, extranatural, ante el cual se siente vinculado inconscientemente a ella.

En este contexto, se considera la técnica como una dimensión insertada en la vida misma. No podemos vivir en un mundo sin técnica, porque si fuese así, no sería el mundo de los hombres. La técnica va mucho mas allá de la satisfacción de unas necesidades; la técnica es la expresión fundamental del hombre y de su hacerse en el mundo.



comunidad

Es así, como entra en nuestras vidas el diseño como una disciplina que estudia el habitar humano, notando y entendiendo siempre que es un habitar que se encuentra en constante cambio. El diseño se integra en una cultura específica desarrollada por una sociedad determinada llamada comunidad.

Quando hablo de incorporar a la comunidad en el proceso de diseño , me refiero al desarrollo de un diseño integro, que "integra" al usuario. Así es como nace el concepto de lo reutilizable y lo reciclable. Como se puede dar valor a lo que ya ha sido utilizado? , y a su vez, de que manera las personas discriminan entre lo útil y lo inservible, en que punto se considera cumplida la utilidad de un objeto? .

La identidad

la comunidad por un lado entrega valores al diseñador que deben ser leídos para integrarlo en un pensamiento de concepción de un objeto determinado, y a su vez el diseñador al crear debe identificar a la persona con el objeto construido,

diseño social

A su vez, la comunidad es conformada por personas que "tienen algo en común" y se van a desenvolver en un espacio físico determinado llamado espacio publico , donde el diseño entrega objetos que se deben enfocar en el desarrollo de las capacidades de las personas.

espacio público

El diseño debe llevar consigo el valor de la permanencia, lo que se conoce hoy en día como slow design donde el enfoque no es diseñar para el mercado comercial, sino por el bienestar de las personas y la naturaleza Surgimiento de la idea de un mejor "bienestar de vida". Sin embargo, el foco no está en los objetos materiales que mejoran nuestra calidad de vida, sino más bien los espacios que se dedican a, y cómo nos afectan emocionalmente e íntegramente. Es así como considero que debe crearse un diseño que se preocupe en primer lugar de crear un espacio adecuado para la persona, un espacio para habitar y para permanecer.



Lo que está de paso y lo que permanece, es así como la escuela nos ha entregado este valor de diseño espontáneo, principio fundamental al momento de diseñar, donde el diseñador se encuentra con el lugar, la comunidad y lo que dispone en el entorno para construir una obra, lo que encontramos cada año con las travesías de amereida, una especie de regalo que nos otorga el lugar, donde rescatamos sus valores de comunidad y los dejamos expuestos en una obra que muestra su quehacer.

El hombre es entendido como ser múltiple, capaz de desarrollar distintas áreas en su vida, es así como éste ser múltiple debe vivir en sociedad, haciendo la tarea del aprendizaje parte de un todo y de todos, donde la misma sociedad sea la que le entregue los valores necesarios para la vida.

INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO DE LOS NIÑOS enfoque del diseño

Tras tener formada una postura del diseño, se busca un área en la cuál desempeñar el estudio y posterior propuesta. Es así como se reconoce una fuerte carencia en cuanto al desempeño del diseño en el área educacional, dónde existe un abandono en mejorar e implementar nuevos objetos que fomenten el aprendizaje infantil.

Se abordan dos áreas a trabajar. Aprendizaje y juego, desempeñar las dos áreas al momento de construir el objeto.

Así, el diseño como disciplina, le ofrece al niño materiales ricos en posibilidades de manipulación, construcción y creación, permitiéndole desarrollarse tanto en el área física como mental.

diseño

rol fundamental en la actividad humana, sin embargo su papel en la escuela ha pasado a segundo plano en los últimos años, donde no se ha fomentado la intervención de éste en el aprendizaje infantil.

valores del diseño educacional

Las actividades de diseño fomentan el pensamiento pluralista, pues al permitir multiplicidad de respuestas y soluciones válidas, se oponen a la dicotomía correcto/incorrecto que prevalece en la valoración de los resultados obtenidos de las actividades propuestas en la escuela tradicional.

Las actividades de diseño

Las actividades de diseño involucran activamente a los niños, otorgándoles una mayor sensación de control y un mayor nivel de compromiso sobre su proceso de aprendizaje, en contraste con las actividades de la escuela tradicional.

Los niños

Los niños descubren su mundo a medida que lo perciben con sus sentidos, lo transforman con sus manos, y aprenden de él en ese ciclo de sensación-transformación.

Como conclusión, por medio de la ejecución de actividades físicas y del establecimiento de relaciones concretas, el niño fundamenta sus primeros aprendizajes, evidenciando la necesidad de poner a su disposición tantos y tan variados elementos enriquecedores de su "banco de experiencias" como sea posible. Así, por medio de éstos elementos, el niño logra descubrir y construir nociones, conceptos y categorías mentales, a medida que los manipula e interviene en su medio físico con ellos, creando nuevos esquemas (físicos y mentales) a partir de los existentes. Esto es diseñar.

ESTIMULACIÓN TEMPRANA

técnica para el desarrollo infantil

La estimulación temprana consiste en un conjunto de técnicas y actividades aplicadas desde el nacimiento hasta los 6 años de edad, con el objetivo de desarrollar al máximo las capacidades cognitivas, físicas y psíquicas del niño.

El cerebro evoluciona de manera sorprendente en los primeros años de vida, y es el momento en que el aprendizaje es más eficaz, esto se debe a que el cerebro tiene mayor plasticidad, es decir se establecen conexiones entre neuronas con mayor facilidad y eficacia, esto se da hasta los 6 años; después de esta edad algunos circuitos se atrofian y otros se regeneran, el objetivo de la estimulación temprana es conseguir el mayor número de conexiones neuronales, haciendo que éstos circuitos se regeneren y sigan funcionando y desarrollándose.



0 a 4 años

ritmo acelerado del desarrollo del organismo

interrelación entre salud, desarrollo físico y psiconervioso del niño

alto grado de orientación con el medio

Finalidad

Entregar una gama de experiencias que permitirán formar las bases para la adquisición de futuros aprendizajes.



desarrollo motriz de los primeros meses de vida

Consideraciones al aplicar las actividades

realizar diariamente o min 3 veces por semana

repetir cada actividad. de 3 a 4 veces
el área donde se realiza debe estar libre de obstáculos, adecuada en ventilación, iluminación y ruidos

material variado y atractivo para el niño
en cada sesión realizar de 3 a 4 actv.
secuencia lógica en las actividades.

realizar ejercicios sencillos para el niño
iniciar con actividades más sencillas a más difíciles

Duración de las actividades

primer año : de 5 a 10 min
segundo año: de 10 a 15 min
tercer y cuarto año: de 15 a 30 min,

áreas de desarrollo

Cognitiva

le permite al niño comprender, relacionar y adaptarse a nuevas situaciones. Uso del pensamiento e interacción directa con los objetos y el entorno.

Se desarrolla con experiencias.

Motriz

habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo.

Desarrollo de la coordinación principalmente hasta alcanzar movimientos de mayor precisión como agarrar, dibujar, caminar.

Lenguaje

capacidad de comprensión, expresión y gestualidad.

Se desarrolla la comprensión desde el nacimiento en una primera instancia por medio de señas y tonalidades para luego ir comprendiendo y aprendiendo el lenguaje social.

Socioemocional

experiencias afectivas y socialización del niño, que sea capaz de relacionarse con el otro, de acuerdo a normas sociales.

Los adultos son su referencia para esta área, logrando idealmente un dominio sobre su conducta, expresión de sentimientos y desarrollo de una independencia.

DESARROLLO MOTOR

primeros años de vida

El desarrollo psicomotor en los primeros años de vida es fascinante. Desde que nacen, los bebés van desarrollando su sistema motor, sus movimientos y el modo en el que manipula su entorno, a un ritmo muy rápido y continuo.

La maduración del sistema nervioso, responsable del desarrollo motor, tiene un orden preestablecido y por ello el desarrollo tiene una secuencia clara y predecible, aunque no sea exacta en cada bebé y niño, ya que depende de factores diversos.

Todos los niños siguen un determinado orden progresivo en su desarrollo motor, sea cual sea la edad en que efectúen cada uno de los adelantos en sus movimientos y no debe ser motivo de excesiva preocupación el que un niño efectúe esos avances antes o después de la edad que nosotros consignamos como normal.

Ningún niño es igual a otro, un mismo movimiento puede aparecer antes o después en la edad cronológica, sin que por ello represente un trastorno digno de tenerse en cuenta, especialmente cuando estas diferencias no superan un número lógico de días. A pesar de esto, los movimientos se efectúan en la mayoría de los niños en una misma etapa de su vida, y a medida que aumenta su edad cronológica, el niño avanza en su desarrollo motor.

desarrollo del movimiento

motor grueso

La motricidad gruesa está referida a los cambios de posición del cuerpo y a la capacidad para mantener el equilibrio, es decir, que implica el uso hábil del cuerpo como un todo e incluye la postura y la movilidad.

Podemos decir que el desarrollo motor grueso es el primero en hacer su aparición, desde el momento en el que el bebé empieza a sostener su cabeza. Sentarse sin apoyo, gatear, caminar, correr, saltar, subir escaleras... son otros logros de motricidad gruesa que, con el paso de los años, irá adquiriendo y aprendiendo el niño.

motor fino

El desarrollo motor fino comienza en los primeros meses cuando el bebé descubre sus manos y poco a poco a través de experimentar y trabajar con ellas, podrá empezar a darle un mayor manejo.

Al darle juguetes a su alcance, el bebé tratará de dirigirse a ellos y agarrarlos. Una vez que logre coordinar la vista con las manos, empezará a trabajar el agarre, el cual en un principio será con toda la palma de la mano.

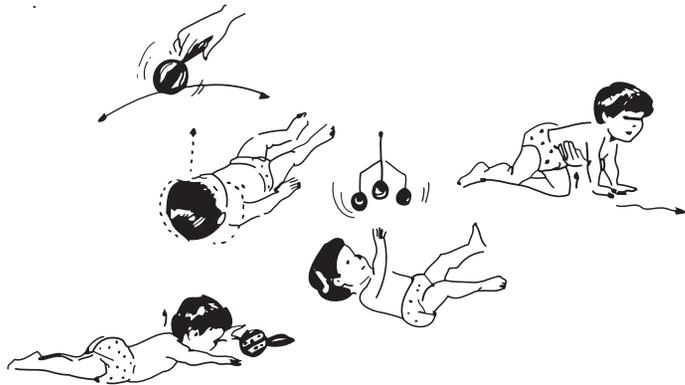
Es por esto, que inicialmente necesita objetos grandes, y poco a poco ir ofreciéndole objetos para que el tome y tenga que usar sus dedos de las manos.

etapas motrices

Primer año

Se trabaja para fortalecer los músculos del cuerpo del bebé.

Agarre, apoyo, confianza, balanceo del cuerpo, dominio de posturas como sentarse y pararse. Juguetes básicos de agarre general, sin diferenciar los dedos de la mano.



Segundo año

Ayudar a ampliar el control del movimiento del espacio, desarrollar la capacidad de ir, manipular y modificar objetos, desarrollar el equilibrio y perfeccionar formas de desplazamiento. Ya tiene una noción de los dedos de las manos, y comienza a manipular distintos objetos.



Tercer año

Se desarrolla estabilidad y coordinación en la locomoción. Coordinación viso motora, que fortalece el tono muscular del brazo y mano. Manejo del lápiz y de las figuras, control en la velocidad al correr y del movimiento, realización de movimientos rítmicos y con mayor grado de complejidad.



CAPACIDADES SENSORIALES

El desarrollo motor está marcado por una serie de “fundamentos”: habilidades que un niño domina antes de continuar hacia otras más difíciles. Estos fundamentos no son habilidades aisladas, éstas se desarrollan sistemáticamente y cada nueva habilidad que se domina prepara al bebé para abordar la siguiente.

El niño primero aprenden habilidades simples y después las combinan en sistemas de acción cada vez más complejos, los cuales permiten un rango más amplio o más preciso de movimiento y un control más eficaz del ambiente.

fundamentos del desarrollo motor

habilidad	50%	90%
Rodarse	3.2 meses	5.4 meses
Coger una sonaja	3.3 meses	3.9 meses
Sentarse sin apoyo	5.9 meses	6.8 meses
Mantenerse en pie con ayuda	7.2 meses	8.5 meses
Coger con pulgar e índice	8.2 meses	10.2 meses
Mantenerse bien en pie solo	11.5 meses	13.7 meses
Caminar bien	12.3 meses	14.9 meses
Construir una torre con dos cubos	14.8 meses	20.6 meses
Subir escalones	16.6 meses	21.6 meses
Saltar en el mismo lugar	23.8 meses	2.4 años
Copiar un círculo	3.4 años	4.0 años

tabla realizada por el Manual de Entrenamiento Denver II, 1992



desarrollo motor y percepción

La percepción sensorial, permite a los niños aprender sobre su ambiente, de modo que puedan navegar en él. La experiencia motora fortalece su percepción de lo que sucederá si se mueven de cierta forma. Ésta conexión bidireccional entre percepción y acción le da al niño gran cantidad de información útil acerca de sí mismo y de su mundo.

áreas de desarrollo

Tacto

El tacto es el primer sentido en desarrollarse, y durante los primeros meses constituye el sistema sensorial más maduro. Las primeras señales de éste reflejo de orientación se presentan en el útero, dos meses después de la concepción. A las 32 semanas de gestación, todas las partes del cuerpo son sensibles al tacto, y esta sensibilidad se incrementa durante los primeros 5 días de vida.

En el pasado, se creía que el bebé en su primer tiempo de vida no sentía dolor, pero en realidad incluso durante el primer día de vida, los bebés sí pueden sentir dolor, y se vuelven más sensibles a él durante los siguientes meses. Además el dolor experimentado durante el periodo neonatal puede sensibilizar al bebé ante dolores posteriores, quizás afectando las rutas neuronales que procesan los estímulos dolorosos.

Audición

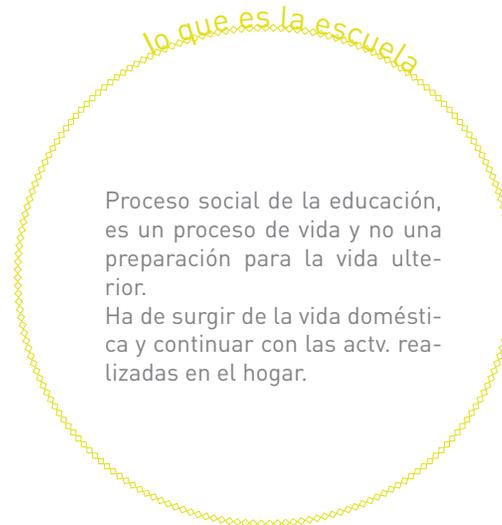
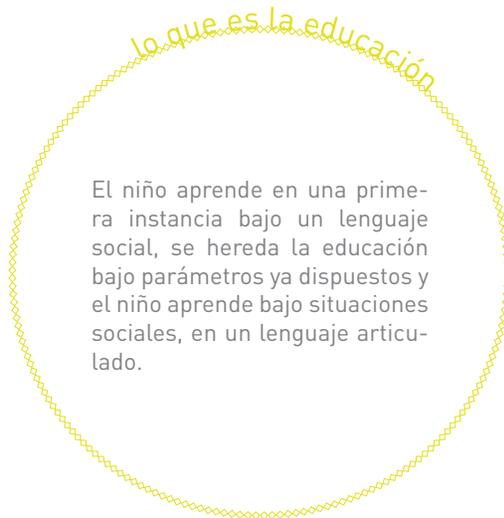
La audición también es funcional antes del nacimiento; los fetos responden a los sonidos y aparentemente aprenden a reconocerlos. La discriminación auditiva se desarrolla rápidamente después del nacimiento. Bebés de 3 días pueden identificar nuevos sonidos del habla, de otros que han escuchado antes. Al mes de edad, los bebés pueden distinguir entre sonidos tan parecidos como "ba" y "pa". Puesto que la audición es fundamental para el desarrollo del lenguaje, los problemas auditivos deben identificarse lo más pronto posible.

Visión

La visión es el sentido menos desarrollado en el momento del nacimiento. La capacidad de seguir un blanco en movimiento se desarrolla rápidamente durante los primeros meses, al igual que la percepción del color. Alrededor de los 2 meses de edad, los bebés pueden distinguir el rojo del verde, a los 3 meses pueden distinguir el azul. Los bebés de 4 meses pueden discriminar entre el rojo, verde, azul, y amarillo. La visión se vuelve más aguda durante el primer año, desarrolla la visión binocular, el uso de ambos ojos para enfocar, lo que permite la percepción de la profundidad y la distancia.

MI CREDO PEDAGÓGICO

teoría de la educación y sociedad por John Dewey



Proceso educativo

Psicológico

Básico, instintos y capacidades del niño

Medio / Continúa con el desarrollo del niño / Forma de vida en comunidad

Social

Estado actual de la sociedad, interpretación de las capacidades naturales del niño.

Educación moral / Modo de vida Social / Debida relación con los demás.

la materia de enseñanza

Vida social como base de la concentración. Es la unidad inconsciente. Generalmente se violenta al niño, ya que lo introducimos demasiado rápido en una cantidad de estudios especiales

El verdadero centro son las propias actividades del niño.
El progreso no está en la sucesión de estudios, sino en el desarrollo de nuevas actitudes y nuevos interés respecto a la experiencia.

la naturaleza del método

Orden y desarrollo de las capacidades del niño e intereses. Los niños no siguen su naturaleza, generalmente son limitados a seguir lo que ya se les ha impuesto, convirtiéndose en seres pasivos.

La imagen es el gran instrumento de la enseñanza
Se debe fomentar la capacidad de imaginación y la experiencia del niño. Los intereses son los signos y síntomas de la capacidad de crecimiento.

la escuela y el progreso social

La educación es el método fundamental del progreso y las reformas sociales. Es una regulación del proceso de llegar a participar en la conciencia social y la adaptación de la actv. individual sobre la base de ésta conciencia social es el único método seguro de reconstrucción social.

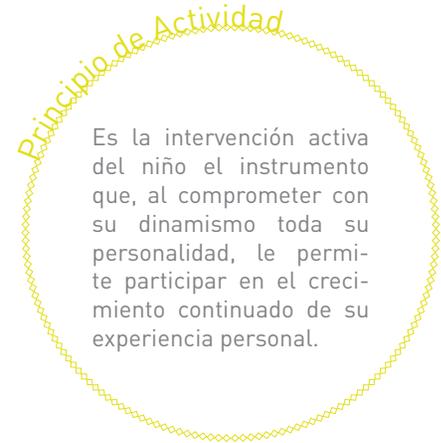
El individuo que ha de ser educado es un individuo social y a su vez, la sociedad es una unión orgánica de individuos.

PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS DE LA EDUCACIÓN INFANTIL

Por <<principio>> se entiende cualquier supuesta o factor de influjo real de los que la educación infantil depende funcionalmente, y cuyo conocimiento y control facilita una mejor comprensión del cómo y por qué de esa educación. El papel que asignamos a unos principios pedagógicos básicos en la educación preescolar es, pues, en sentido amplio, el de evidenciar la presencia de determinadas relaciones fundamentales en el proceso educativo del niño preescolar, relaciones que han de ser tenidas en cuenta si se quiere potenciar al máximo el éxito en el proceso.

Esos principios pedagógicos se hallan íntimamente relaciones entre sí. Éstos son el principio de Interacción del niño con el medio como base de crecimiento de su experiencia personal. Este es el principio radical y unificador en el proceso de conocer, en la génesis de la conducta y en el desarrollo de la personalidad infantil. Los demás principios tienen, respecto de éste, la consideración de subprincipios, los cuales son; el principio de la actividad, el principio de juego, el principio de interés, y el principio de actividad asociada.

Sub Principios:



Principio de Interacción del niño con el medio

contacto directo con la realidad, de la transacción o coordinación inseparable del sujeto y del objeto de experiencia, del niño y el medio, en la explicación de su conducta y en el desarrollo de su personalidad

el niño ante el medio no es una mera estructura receptiva de estímulos externos, sino un sujeto estimable, un organismo activo, con capacidad de conducta, es decir, con capacidad de respuesta personal.

Consecuencia fundamental del principio es que el niño se va configurando y definiendo en virtud de la mutua retroalimentación sensorial, ideacional, motora, afectiva y social, con el mundo de realidades físicas, naturales y sociales en que consiste su medio. Es en el modelo de interacción en que el niño encuentra el cauce y al forma de desarrollo y expresión personales.

Principio de Juego

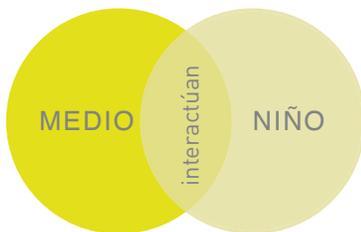
El juego, la forma de exteriorización infantil por excelencia, obliga a que sea el único modo de conducta que puede acoger con toda plenitud la inmadurez del niño.

Principio de Interés

El interés se identifica con la intencionalidad de la acción del niño. La etimología del término interese <<estar entre>>, el sujeto y el objeto, apunta a ese sentido de absorción del sujeto en una actividad por el valor que ésta representa para él.

Principio de Actividad Asociada

La educación para la vida en comunidad, fruto de la interrelación hombre-sociedad, debe proporcionar al niño conciencia de su lugar en la vida en colectividad y hacerle comprender que puede y debe participar activamente en la vida colectiva.



se codeterminan en un sistema unitario y dinámico que integra a ambos.



le permite el paso de la imaginación y la fantasía.

EDUCACIÓN SENSORIAL

La educación sensorial, como expresión y actividad educativo. La vida de relación del niño con el mundo que le rodea se inicia a través de los sentidos, ya que a partir de las sensaciones comienza la mente a construir sus propias ideas; por eso, desde el principio, es necesaria la guía en la interpretación de las impresiones sensitivas, en la aclaración de las percepciones sensibles.

Como <<ser>> en el mundo, el niño desde muy pequeño siente atracción por todo lo que tiene cerca y posee el excitante sensorial suficiente para captar la atención y estimular el órgano sensorial correspondiente. Ve los objetos, quiere cogerlos, llevárselos a la boca, golpearlos, examinarlos, dejarlos caer..

Las distintas teorías del conocimiento no siempre han concedido a los sentidos la importancia que tienen.

5 Factores

1. La experiencia sensorial es siempre personal.
2. El ejercicio sensorial es, generalmente, un ejercicio individual.
3. Las actividades y manipulaciones que permiten llegar a conclusiones no son realizables si participa en ellas un grupo de niños demasiado numeroso.
4. Los ejercicios sensoriales deben ocupar cada día un tiempo determinado en el horario.
5. El ejercicio sensorial no debe durar mas de 20 o 30 min. En ningún caso se trata de ir de prisa y aprender al máximo.

En la edad correspondiente a la educación preescolar ya está el niño en condiciones de procesar información, siendo esta capacidad imprescindible para su adaptación y para su misma supervivencia. El educador está obligado a poner el mayor empeño en la presentación ordenada y coordinada de todo lo que los niños pueden percibir, convirtiéndose la educación sensorial en la parte más importante del currículum de éste nivel prebásico.

No se puede seguir considerando a la educación sensorial como algo espontáneo, fruto exclusivo de los procesos de maduración, sino que depende muy fundamentalmente de las experiencias y de los aprendizajes que va alcanzando el niño.



Sentidos externos

Vista	Audición	Tacto	Olfato	Gusto
4 años desarrollo total	Sonidos agradables o desagradables	Proporciona seguridad y placer	No es totalmente desarrollado en el hombre	Relacionado directamente con el olfato
distancias grosor dimensiones	Atención	Sensaciones térmicas	Tabú	Asociación
A partir de los 2 años, el niño puede discriminar los colores básicos	Como complemento de otras actividades.	Fruto de la manipulación que de la vista	Dos olores: agradables y desagradables. Inculcados por la sociedad	Experiencia
Percepción de las distancias		No solo se desarrolla con la mano Froebel principal pedagogo que da sentido al tacto. (base del conocimiento)	Sentido de reconocimiento de lugares y objetos	

DIMENSIÓN CREATIVA

La dimensión creativa, expresión de la singularidad, originalidad y libertad humana, es uno de los vectores más relevantes de la educación preescolar, porque sintetiza todas las dimensiones y expresa mejor que ninguna la aspiración de formar personas íntegramente.

La creatividad no se puede reducir a un terreno particular (pintura, poesía o música), sino que es una base sobre la que se puede apoyar la enseñanza de cualquier materia.

En la medida en que el niño busca, organiza y se expresa se encuentra en camino de ser particularmente creativo y seguir su propio aprendizaje. J.Piaget dice << Aprender es reinventar. Es, pues, actuar con iniciativa e intereses personales. El aprender es esencialmente creador>>

Es la capacidad para captar estímulos y transformarlos en expresiones o ideas con nuevos significados. Y la clave para conseguir a una persona creativa es cuidar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El éxito se logrará cuando el niño no haga una repetición o copia de lo que ha percibido, sino que elabore y procese ese material transformándolo en otro con el código de su sello personal.

niveles de creatividad

Nivel expresivo	Nivel productivo	Nivel inventivo	Nivel innovador	Nivel emergente
Se caracteriza por la espontaneidad y libertad; los dibujos espontáneos de los niños son el ejemplo tipo.	Se manifiesta en la preocupación por el logro de una producción técnica, que limita y controla la actividad libre.	Está caracterizado por un despliegue de ingenio que implica la combinación de relaciones inusuales entre elementos que anteriormente se encontraban separados. No consiste en la producción de nuevas ideas, sino de nuevas formas de ver las cosas.	La creatividad innovadora depende de la habilidad de penetrar y entender los principios fundamentales de cualquier teoría y tratar de perfeccionarla con nuevas aportaciones.	Éste nivel implica estar entregado a la producción de respuestas que emergen de forma continua y totalmente diferentes. Cualquier estímulo sirve para dar expresiones inusuales. El sujeto está en constante actitud creadora.

El niño pequeño se desenvuelve entre los tres primeros niveles, especialmente en el expresivo.

clima estimulador

Fase multisensorial

Ésta primera fase dura hasta los 4 años. Hay que preparar en torno al niño un ambiente de estimulación de los sentidos. Ésta estimulación despierta en el niño un interés vivo por su medi, que le pone en condiciones de descubrir algo nuevo todos los días. La fuerza de su curiosidad es unagran fuente de creatividad que le impulsa a pensar, hablar y preguntar.

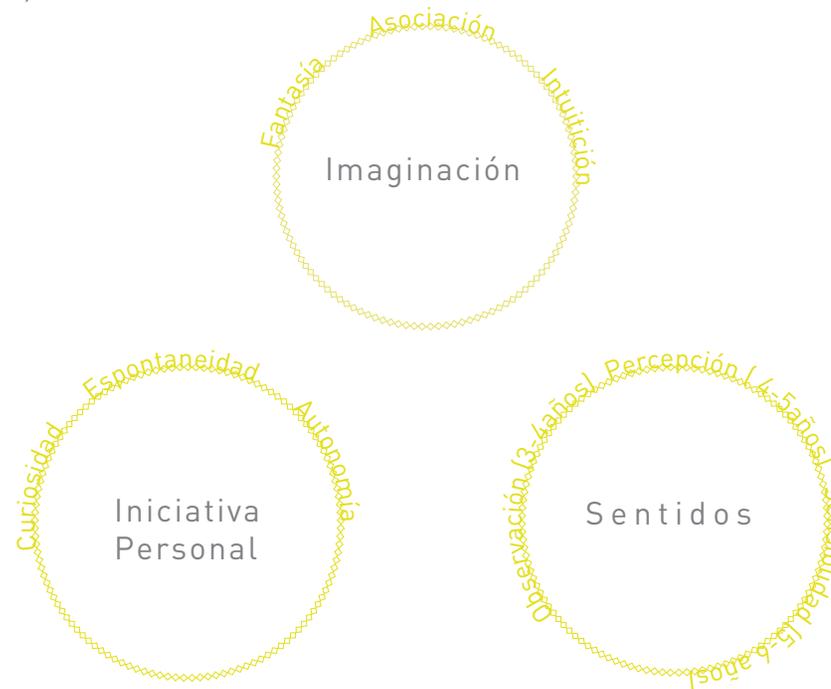
Desde una perspectiva neurofisiológica, el crecimiento neuronal depende, en gran medida, de la cantidad y calidad de estímulos recibidos.

Fase simbólica

En éste periodo el niño de 4-5 años amplía su caudal de conocimientos. A través de su comportamiento lúdico y de su espontaneidad consigue nuevos descubrimientos. Su vocabulario incrementa mediante sus conductas interrogativas, que deben fomentarse para que perduren más allá de la niñez y lleguen a convertirse en un hábito.

Fase intuitiva

La intuición del niño supone un foco de creatividad que +el aprovecha para enfrentarse a un problema y encontrar solución. El hecho de comprobar que existe más de una solución a cualquier problema agiliza el pensamiento e impide la rigidez mental. El niño es un investigador por naturaleza, si por investigador entendemos persona con capacidad de descubrir nuevos conocimientos.



ANTECEDENTES

estudios previos del diseño

Tras el estudio realizado, se proponen ciertos fundamentos al momento de desarrollar el objeto; como primera característica se quiere llegar a la construcción de un objeto que facilite, mejore y potencia los procesos de aprendizaje de los niños, especialmente trabajando en el periodo de desarrollo desde el año de vida hasta los 2 años, periodo que se caracteriza por ésta constante alerta frente a la exploración de los objetos y del mundo por medio del tacto como sentido principal.

Es por éste motivo, que se piensa en un objeto que estimule éstas capacidades motrices y sensoriales que comienza a desarrollar en ésta etapa el niño.

El niño en ésta etapa ya ha consolidado la marcha y se desplaza con mayor autonomía, éste logro le permite mayor dominio de sus movimientos y de su entorno.
Su exploración es más intencionada y selectiva en función del interés.
Prueba el efecto de sus acciones sobre los objetos y a la vez, resuelve problemas básicos.

Es una etapa de inestabilidad y contradicciones producto de la tensión de querer hacer las cosas solos y las posibilidades reales de exploración. El juego se suele desarrollar en solitario y les gusta experimentar con el tacto, la vista y los sonidos, pero comienzan por medio de la imitación a entender que es un ser social.

Se proponen construir y crear distintas situaciones de juego, y aprovechar que ya pueden permanecer más tiempo en las actividades lúdicas , incorporando de ésta manera la estimulación temprana (desarrollada anteriormente). Las rutinas y la repetición de actividades y secuencias son fundamentales en ésta etapa ya que le permite ir descubriendo conductas, como especialmente sentirse seguro y ganar autonomía.

Es oportuno incorporar el diseño en ésta área de aprendizaje, por medio de juegos de observación, de memoria y de estimulación de los sentidos, los elementos utilizados actualmente son principalmente de construcción, ensamble de piezas, agarre, desplazamiento y apilamiento.

ESPACIO MODULAR

primeras propuestas

Se plantea diseñar un objeto que fomente las capacidades sensoriales y motrices en la primera etapa de vida del niño (desde un año y medio a dos años y medio), el cual se pueda incorporar en la sala de clases de los jardines infantiles, de tal manera que se incorpore a la temática de aprendizaje del niño.

Es así, como se piensa en un espacio modular, que tengo dos puntos como fundamento base, adaptabilidad al espacio y montaje simple.

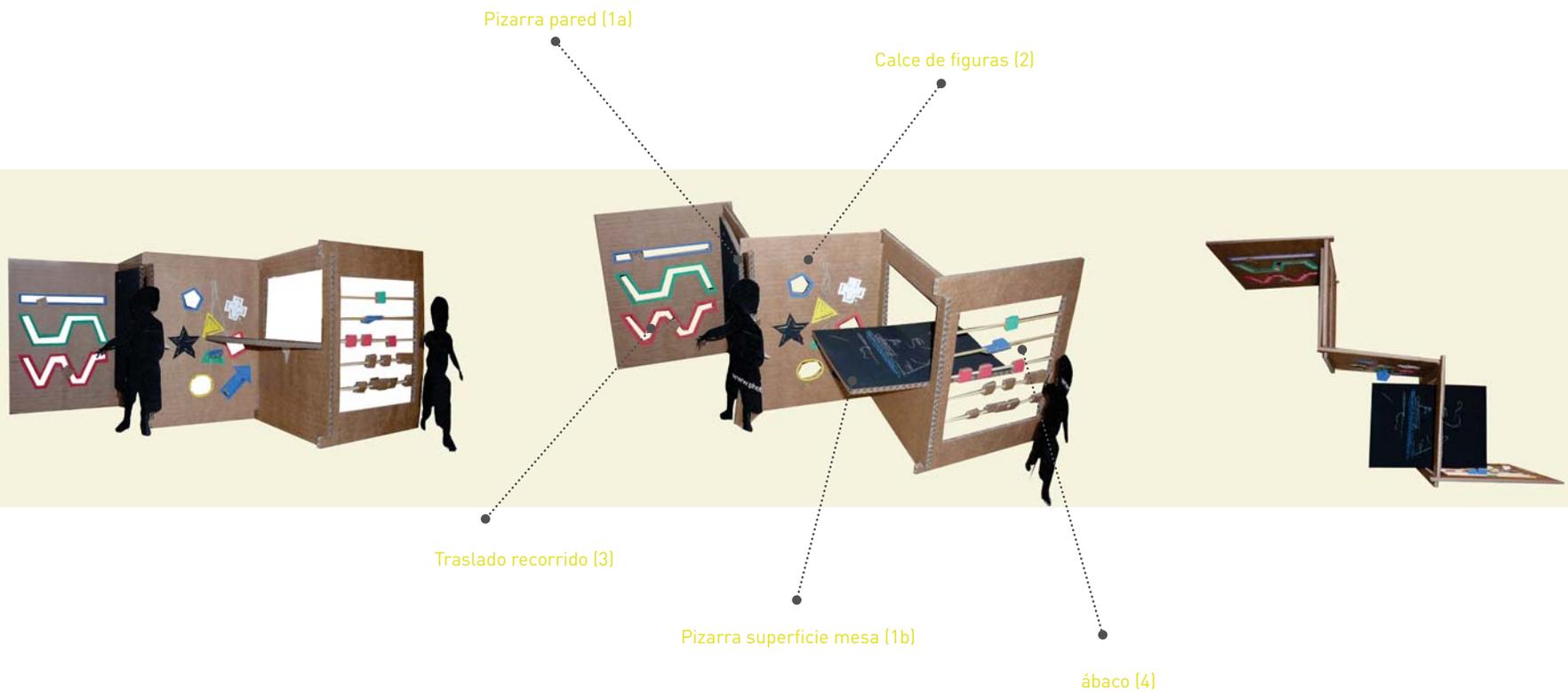
Dado éstos dos puntos, se diseñan paredes modulares que contengan distintas actividades de aprendizaje, desde ejercicios de arrastre, encaje, motricidad gruesa, dibujo hasta conocimiento matemático básico.

Los módulos son adaptables al espacio, de tal manera que se adecue al espacio disponible de cada sala dentro del jardín, pensado siempre para un espacio interior y para un complemento de la enseñanza.

Dentro de las actividades, se plantean como primera propuesta actividades básicas implementadas en los juegos manuales infantiles, donde se trabaja en el desarrollo de un razonamiento básico del menor, el cual servirá como base de aprendizaje para actividades futuras. El desarrollo de las actividades mide de cierta forma las capacidades de cada niño y fomenta a su vez el comienzo de un desarrollo social del menor, donde descubre que existe el otro y que puede realizar actividades en común con el, la característica de éste espacio modular es que cada niño pueda trabajar en un espacio determinado independiente pero a su vez se pueda habitar por más de un niño, entregándole esta noción de ser social y a la vez desarrollo tanto la observación hacia el otro al momento de desarrollar los ejercicios como también la razón.

materialidad

materialidad: bajo costo, pino, terciado de 9 mm



(1a y b) espacio pizarra -mesa. Superficie transformable desde un primer momento en que cumple la función de pizarra, y un segundo momento que se puede convertir en mesa de trabajo para el niño.

(2) Calce de figuras por medio de encaje, trabajando la motricidad fina del niño.

(3) Traslado recorrido, se fomenta la motricidad gruesa del niño y el despla-

zamiento por medio del movimiento del cuerpo.

(4) Ábaco, ejercicio matemático donde se trabaja en el aprendizaje numérico.

INCORPORACIÓN ESPACIO MOTRIZ

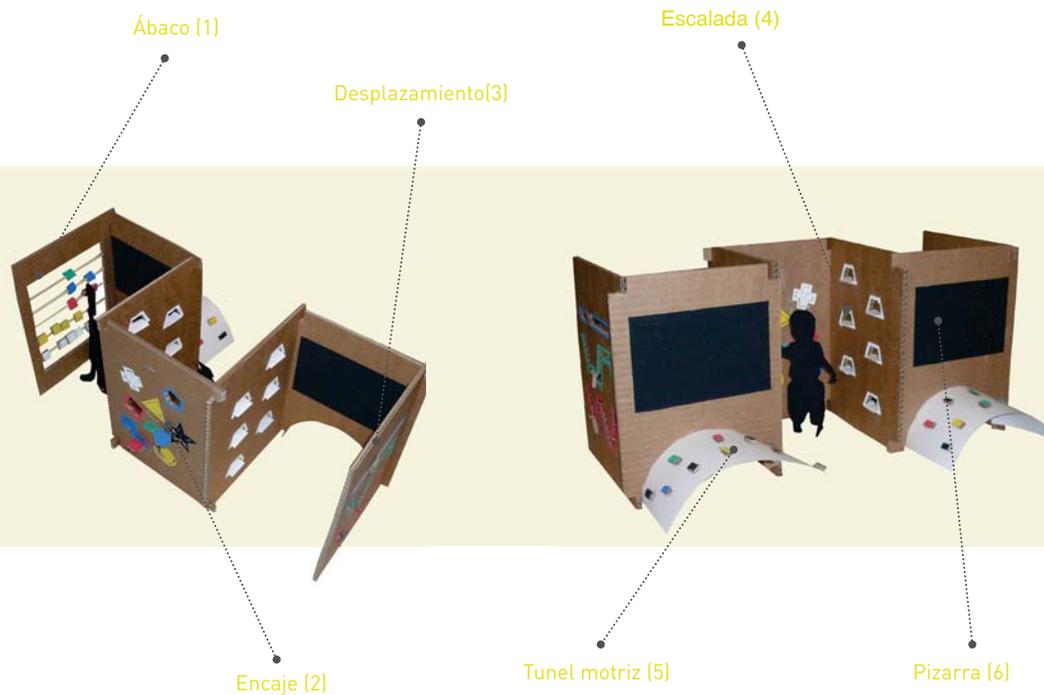
primeras propuestas

Se construye dentro de la propuesta anterior, tomando en cuenta mantener el valor de espacio modular, por medio de paneles con actividades sensorio -motrices de fácil montaje. En ésta nueva propuesta se plantea trabajar en la incorporación de espacios motrices netos, donde el niño que está recién aprendiendo a manejar su cuerpo se encuentra con una instancia de actividad de coordinación física donde además debe manejar también el razonamiento básico para entender la dinámica de trepar una pared.

Para esto, se plantean, dos paneles de escalada, y dos túneles, que tienen el fin de conectar entre sí los paneles, entregando el valor de continuidad en el objeto.

La modulación es trabajada en ángulo recto, fomentando así la instancia en que el niño se introduzca en el objeto de tal manera que quede dentro de él, enfocándose a cada pared sin distraerse, es importante destacar que en ésta etapa de desarrollo, al niño aún le cuesta concentrarse en las actividades que realiza y dedicarle mucho tiempo a ellas, por lo tanto es necesario ambientar el lugar de tal manera que no se fomente la distracción en la actividad que se va a realizar, y en la manera en que el niño percibe el espacio.

El objeto sigue siendo pensado en espacio interior, dentro de una sala de clases, como trabajo complementario de aprendizaje separado para el mejor dentro de su etapa educativa.



(1) Ábaco, espacio de desarrollo numérico, donde se fomenta el aprendizaje de los números tanto en la suma como en la resta básica.

(2) Encaje de figuras básicas, Calce de figuras por medio de encaje, trabajando la motricidad fina del niño.

(3) Traslado recorrido, se fomenta la motricidad gruesa del niño y el desplazamiento por medio del movimiento del cuerpo.

(4) Espacio motriz, de agarre de brazos y piernas, donde el niño puede atravesar el módulo hacia el otro lado, accediendo a un nuevo lugar de trabajo.

(5) Túnel, espacio de desarrollo motriz, que es abordado para pasar al otro lado por medio del gateo o también trepando por arriba de él.

(6) Zona de pizarra, donde el niño puede dibujar libremente.

MÓDULO PERSONALIZADO

primeras propuestas

Se hace un replanteamiento de la forma anterior, donde se alude al trabajo individual del niño a la edad de desarrollo de los 2 años de vida, etapa en la cual comienza de a poco a interactuar con el otro y a convertirse en un ser social. Se trabaja con la horizontalidad, a partir de una transición de pared -mesa desde el objeto anterior, crear una superficie de trabajo de colores y figuras.

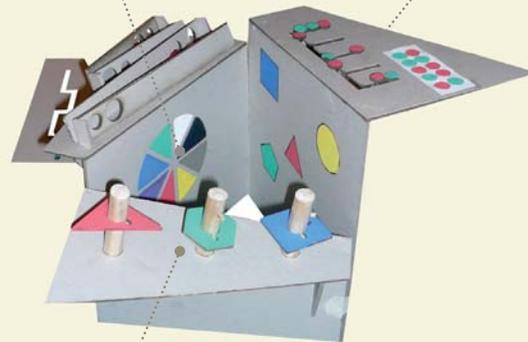
Éste módulo es pensado para un trabajo en solitario o en grupos de pequeña cantidad con secciones de trabajo para tres personas como máximo, la idea es ir implementando numerados módulos con distintas actividades dentro de la sala de clases, logrando de tal manera que el niño se desenvuelva en distintas secciones de aprendizaje. Siempre se piensa en el aprendizaje bajo un desarrollo motriz y sensorial del niño. La motricidad está enfocada a la mano principalmente, fomentando el desarrollo de la motricidad final del niño.

El orden del objeto se divide en dos secciones, caras internas y otras externas, que son conectadas bajo un vacío por medio de desniveles en cada pared. En un inicio se es abordado sólo el exterior, pensando en ser rodeado por el niño, el objeto se enfrenta a la sala desde una mirada externa, habitable por fuera, pero luego, se incorpora pensar en el interior por medio de un aprendizaje bajo un lenguaje visual, se trabaja en la imagen que va a ser incorporada por el niño, el cual en ésta etapa presenta dos conductas en su personalidad, la imitación y el aprender observando, por lo tanto las caras internas del módulo van a ser pensada para entregar información de geometría, colores y matemáticas, creando la primera instancia del niño con éstas temáticas.

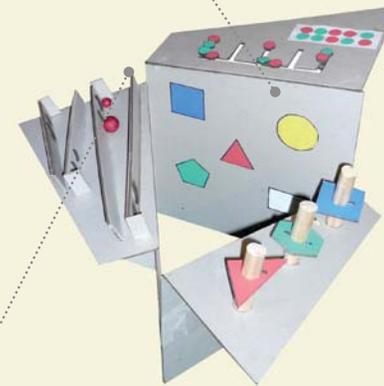
Pared interna, colores (1)

Desplazamiento y memoria (2)

Pared interna, geometría (4)



Encaje (3)



Desplazamiento pelota (5)

(1) Espacio de aprendizaje visual, donde se entregan los conocimientos básicos de los colores principales aprendidos por el niño.

(2) Ejercicio de patrones, donde por medio del desplazamiento de figuras circulares de dos colores se construye el patrón esquematizado abajo del panel de ejercicio.

(3) Encaje de figuras geométricas dentro de un eje circular donde se tiene que desenvolver el desplazamiento horizontal de ésta figura, por medio del giro para poder resolver las intersecciones que presenta el eje utilizados como obstáculos de menor grado .

(4) Espacio de aprendizaje visual de las figuras geométricas principales, se de-

signa un color a cada figura y se desarrolla en todo el objeto de la misma manera,, para que el niño asocie color-figura al momento de reconocer.

(5) Ejercicio motriz, desplazamiento de la pelota en descenso y discernimiento de cada orificio circular con el tamaño de la pelota.

MÓDULO PERSONALIZADO

primeras propuestas

Se vuelve al trabajo de paneles modulares realizado en la segunda entrega, haciendo discrepancia en el ángulo en que se relacionan entre ellos, de tal manera que al aumentar éste en 120° , se produce una nueva espacialidad del panel, abriendo espacio visual al momento de trabajar en cada uno de ellos, de tal manera que el panel no se presente como un espacio cerrado entre ellos sino que se amplíe éste y produzca al niño una amplitud espacial.

Se incorporan nuevas actividades con un grado mayor de complejidad, esperando de ésta manera que el niño sea capaz de desarrollar e ir fomentando sus capacidades a partir del ejercicio prolongado de éstas.

Se recoge de la entrega anterior el espacio motriz de atravesar el panel por medio de túneles que permiten integrar los distintos espacios del panel y entrar a uno nuevo como un transición de actividad.

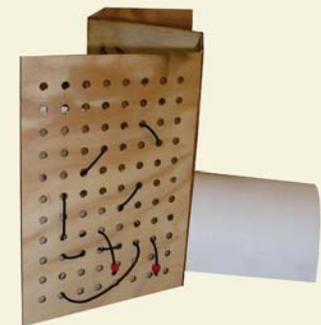
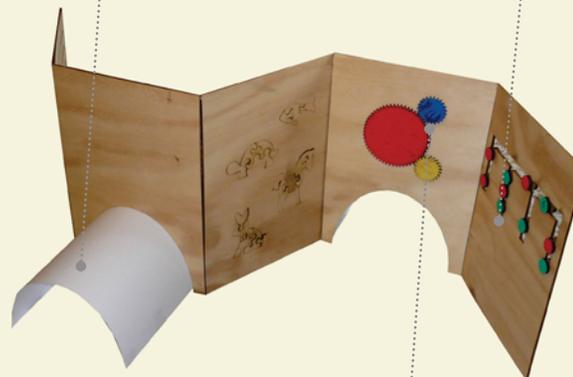
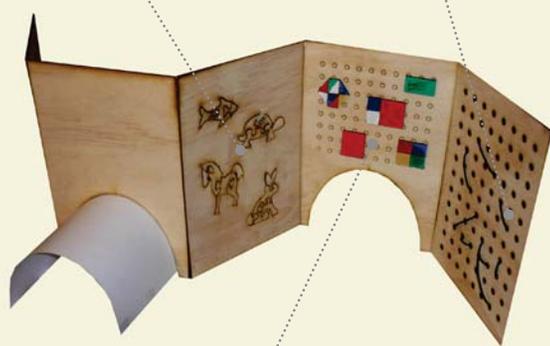
Éste módulo exige un razonamiento mayor y entendimiento de la actividad que se está realizando, por lo tanto se pensó en un trabajo prolongado en el tiempo, de tal manera que el niño en un principio quizás no pueda realizar las actividades correctamente pero vaya desarrollando la habilidad y trabajando en ésta, principalmente se quiere lograr un trabajo de memoria, visualización y razonamiento.

Encaje figuras compuestas (4)

Construcción de un trazo (6)

Túnel motriz (1)

Desplazamiento y memoria (3)



Composición geométrica (5)

Engranajes (2)

(1) Túnel, espacio de desarrollo motriz, que es abordado para pasar al otro lado por medio del gateo o también trepando por arriba de él.

(2) Engranajes, movimiento de ruedas dentadas conectadas entre sí. Aprendizaje del reconocimiento de movimiento a partir de una acción.

(3) Ejercicio de patrones, donde por medio del desplazamiento de figuras circulares de dos colores se construye el patrón esquematizado abajo del panel de ejercicio.

(4) Encaje figuras compuestas, primera instancia de reconocimiento de la figura, desarme y armado.

(5) Composición geométrica de figuras básicas, triángulos, cuadrados y rectángulos que van componiendo figuras nuevas.

(6) Construcción de un trazo por medio de una cuerda que va intersectando los distintos puntos de una grilla dentro del plano, encaje esfera.

EXPERIENCIA JARDIN INFANTIL

primer encuentro con los niños

Tercera etapa del trimestre, la cuál consiste en empezar a tener las primeras experiencias con la persona a la cual va destinada el objeto, y su ambiente; ir construyendo propuestas nuevas a partir de cada visita y etapa de observación.

Transformación del objeto desde una mirada interna del lugar donde será utilizado y entendimiento del contexto en el cual se desarrolla, como se desenvuelven los niños en él y de que manera se construye sobre lo que está hecho.

Elección del Jardín Infantil en el que se trabajará, donde se designa el curso Medio Menor, niños entre 15 a 24 meses de edad.

Es importante destacar e insistir en que el objetivo máximo del proyecto, es construir un objeto que ayude al desarrollo personalizado del niño en cuanto a lo sensorial y a lo motriz, que potencie sus capacidades y que las distintas actividades que se desarrollen en él, ayuden al niño a crear un estructura racional al momento de enfrentar una problemática.

Primeras experiencias constructivas a escala real, se trabaja en primeras instancias de prueba con cartón , para evaluar principalmente la respuesta que tiene al presentarse el objeto en la sala, y luego, se comienza a trabajar en paneles más elaborados, donde se da valor a otras propiedades constructivas, como es el montaje y desmontaje de éste en la sala, siendo importante el tamaño y el peso del material.

PRIMERA VISITA

experiencia espacial

Materialidad: Cartón corrugado simple
Medidas: Paneles de 90 x 60 cm (5 paneles)
Colores principales utilizados: Rojo, azul, amarillo y verde. (en la etapa medio menor, se prioriza la enseñanza del Trayectoria - Desnivel, caída pelota - Trazado - Patrones - Engranajes



Módulo en la sala de clases



Modulo posicionado en la sala de juego

El niño se desenvuelve frente al objeto en una primera instancia con timidez y poco desenvolvimiento sobre las distintas actividades que puede desempeñar, luego comienza a interpretar las distintas tareas que se pueden realizar y comienza a manifestar un importante control sobre los movimientos motores de la mano, la cuál será la protagonista al momento de realizar las actividades.



Primer acercamiento



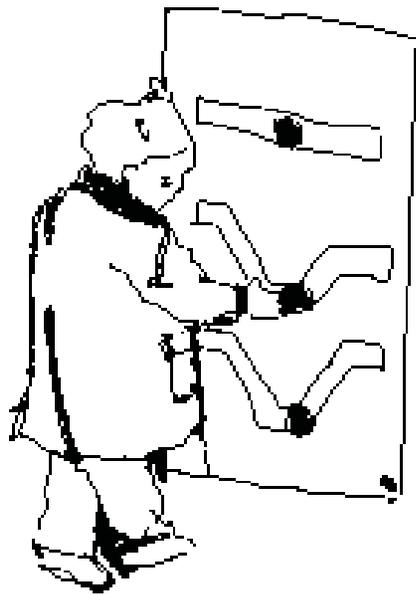
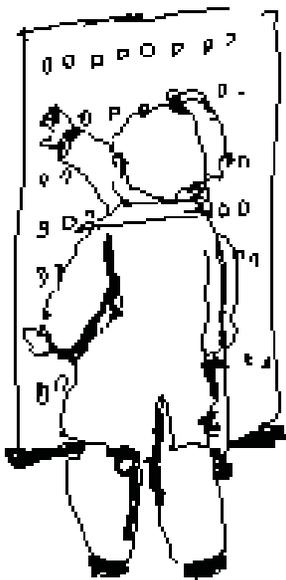
El niño aborda el objeto sin un principio ni un fin, el objeto no presenta para él una secuencia, sino actividades disgregadas. Como actividad destacada en el ejercicio, resalta la de engranajes y trazados. Por otro lado la actividad de patrones no es entendida al momento de realizarse, y por lo mismo, queda descartada para la próxima experiencia, ya que el nivel de razonamiento que se exige es para un niño de mayor edad (bordeando los 3 a 4 años)

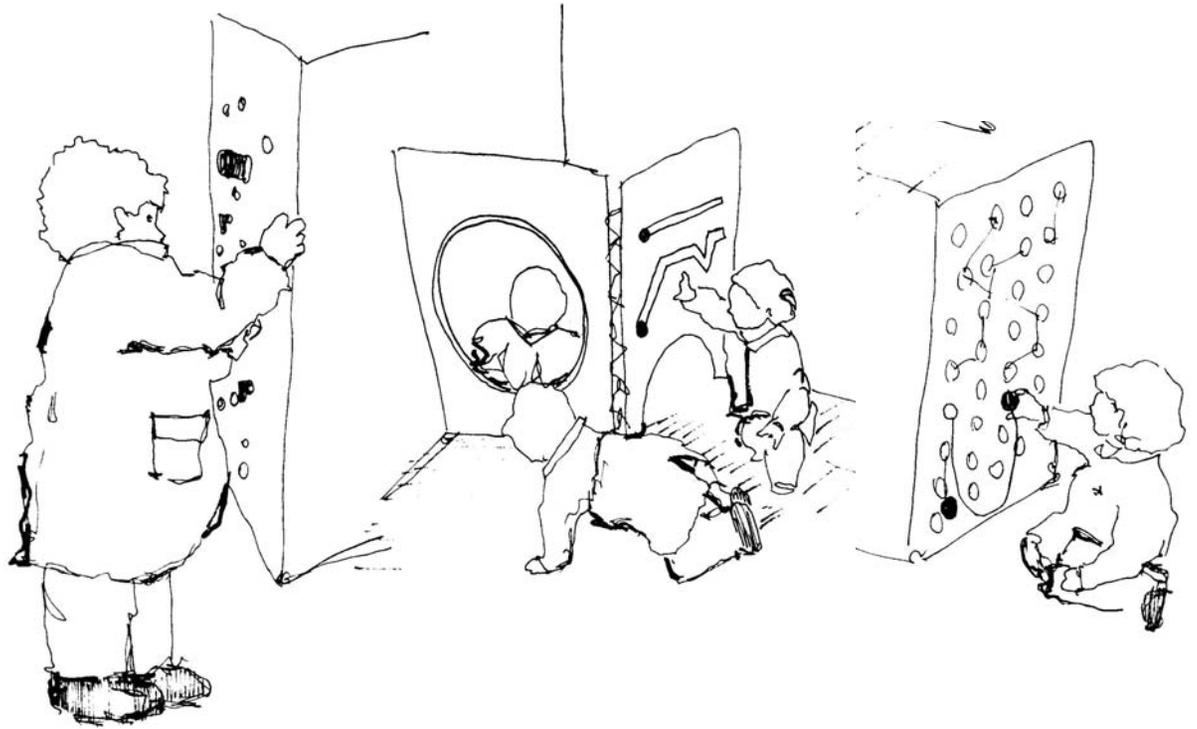
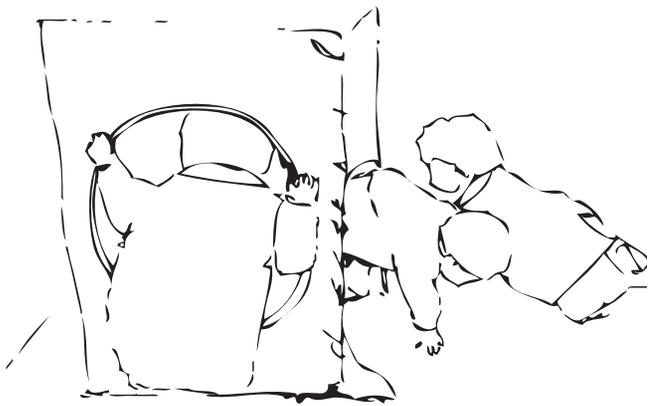
Se confirma el trabajo individual comentado anteriormente que realiza el niño a ésta edad, acompañado de una etapa notoria de observación respecto a lo que realiza o descubre el otro.

El agarre del objeto o de los elementos que complementan los paneles es fundamental, aborda un cierto adueñamiento de lo que realiza y a la vez un conocimiento del objeto mismo bajo el sentido del tacto.

A partir de ésta experiencia nacen dos puntos a destacar, primero el niño se dispone positivamente frente a la experiencia, sus ganas de conocer todo lo nuevo y de tocarlo ayuda al desarrollo de ésta, por otro lado, la participación de las educadoras como fuente de enseñanza al momento de realizar los ejercicios es fundamental ya que ellas muestran el modo, incentivan y guían al niño.







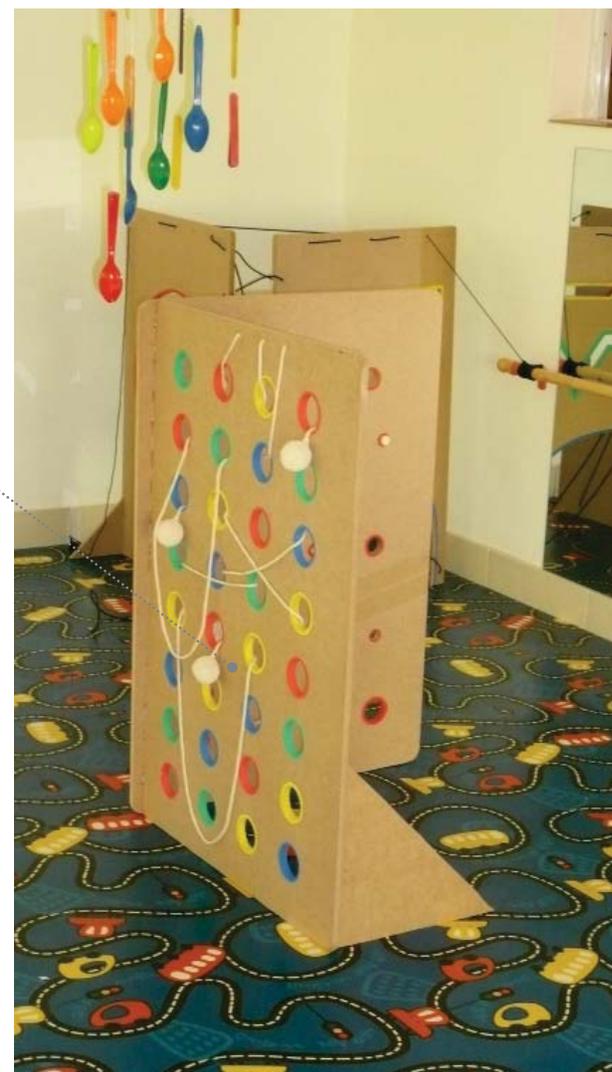
SEGUNDA VISITA

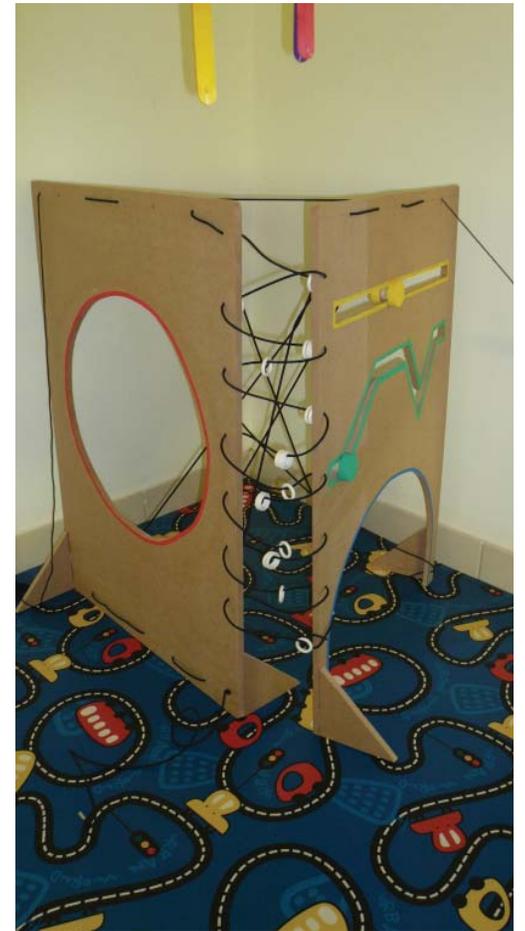
experiencia sensorial

Materialidad: Trupán 12 mm de espesor
Medidas: Paneles de 90 x 60 cm (4 paneles)

Colores principales utilizados: Rojo, azul, amarillo y verde. (en la etapa medio menor, se prioriza la enseñanza del color rojo y azul)

Trayectoria - Desnivel, caída pelota - Trizado - Patrones - Engranajes





El niño presenta un cierto recuerdo de la actividades realizadas anteriormente, el objeto le es conocido y por lo tanto se muestra ante él mucho más desenvuelto. Tras ver éste módulo nuevo posicionado en la esquina de la sala, produce en un principio un cierto rechazo tras no saber como atravesarlo, pero luego cuando el primer niño se atreve a explorarlo, todos lo siguen e imitan. Pareciese ser que les gusta el espacio de transición donde el juego se constituye al atravesarlo.



Tras la propuesta anterior, se hace un replanteamiento sobre la respuesta del niño, y se piensa en módulos que tengan relación con la pared, ésta importancia del panel esquinado como nueva propuesta es fundamental, ya que fomenta en el niño directamente el trabajo motriz del cuerpo, donde se produce una instancia de recorrido desde un panel a otro y a la vez pareciese ser que en la esquina encuentran una instancia de resguardo.

Por otro lado, los paneles de trazos que no se encuentran esquinados, fomenta un trabajo de motricidad fina de la mano específicamente, donde el niño debe usar su criterio en cuanto a tamaño y color, la relación panel - niño se realiza por medio de un objeto que debe ser reubicado en el panel, las esferas de crochet que se encuentran en el módulo de colores presentan un sonido de distintas tonalidades en cada una, de tal manera que el niño al manipularlas desarrolle el sentido de la audición provocando en él una cierta relación entre lo que manipula y lo que suena.



PROPUESTA FINAL TITULO II

adosamiento a la pared

A partir de la propuesta anterior donde se plantea por primera vez trabajar con la pared y las esquinas específicamente, se decide construir paneles que estén interrelacionados entre sí al momento de ubicarse en la sala.

El sistema consiste en crear una "unidad modular" que estará constituida por dos paneles verticales y uno horizontal, formando un volumen triangular. Éste volumen será repetido en la sala, logrando una relación entre cada uno de ellos, formando un espacio de transición motriz donde el niño debe gatear y agacharse para poder insertarse en el espacio, además de ser abordado tanto en su interior como en el exterior, dado el valor de doble cara de cada panel y a su vez incorporar la pared con espacios de pizarra donde se le dé una profundidad al módulo tras relacionarse con los espacios de pizarra horizontales de cada volumen.

Se crea un patrón repetitivo, donde a la vez se deja libre para la parvularia el despliegue de éste en el espacio. La idea también es que la estructura esté abierta a cambios espaciales, que no sea una posición permanente sino que cada cierto tiempo tienda a variar para darle cualidad creativa a cada espacio.

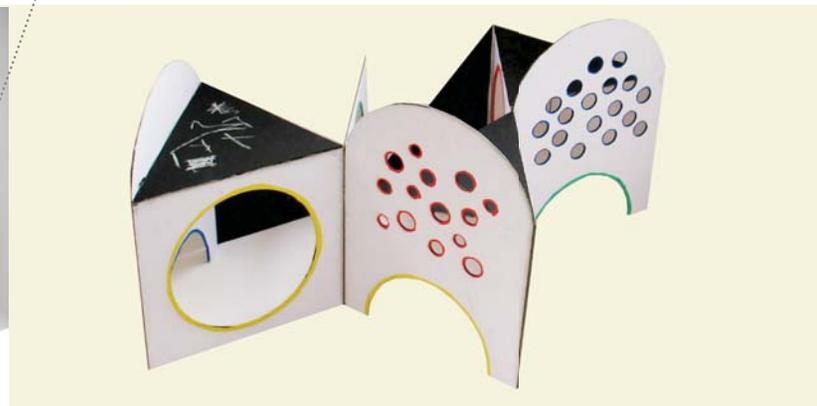
La dificultad en las actividades es básica, más que nada se enfoca en la motricidad del cuerpo y en algunos casos de la mano donde se trabaja en una motricidad fina tratada en las propuestas anteriores.

Se trabaja con dos alturas, la primera de 90 cm y la segunda de 60 cm de altura. ambas 60 cm de ancho. Altura que logra ser trabajada por el niño tanto en su zona superior como inferior, los triángulos conformados en la parte de arriba pueden ser abordados como mesa de trabajo y apoyo.

Los espacios interiores llaman al resguardo, donde se permite una permanencia del niño o también un espacio de transición y de recorrido, es importante destacar que siempre se pensó en un espacio accesible para las parvularias, en el cual ellas puedan acceder sin problema a cada parte del módulo, es por esto que se trabaja en la modulación y en un ensamble simple.

Superficie de apoyo pizarra y mesa

Ejercicio motricidad fina, encaje de esferas.



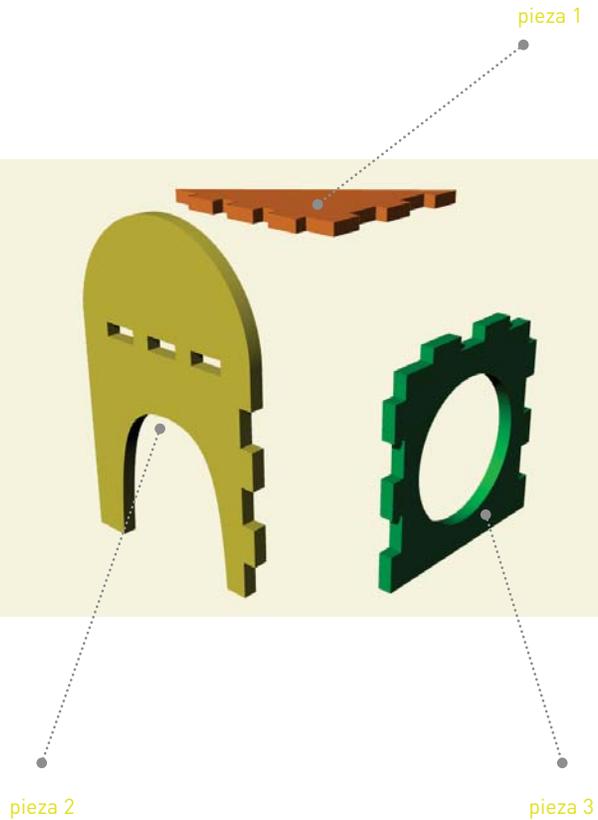
Módulo circular, ingreso al espacio

Arco, ingreso al espacio

Imagen en la cual se logra apreciar la profundidad espacial que generan los trazos negros, donde pared y módulo son unificados.

PROPUESTA FINAL TITULO II

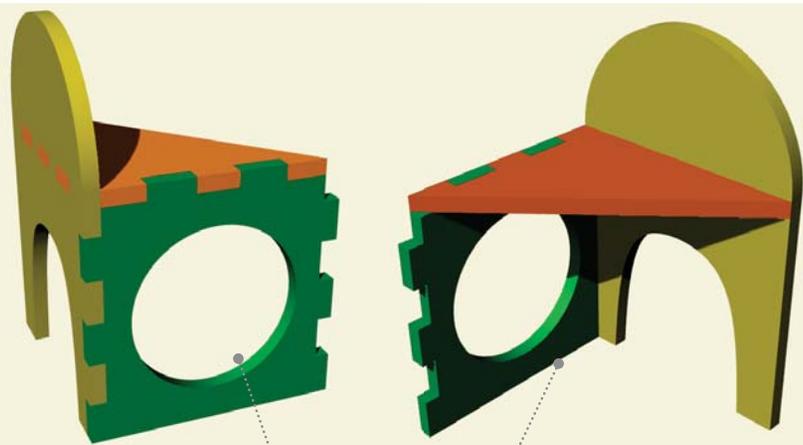
adosamiento a la pared



Se trabaja en la construcción de un ensamblaje para la unión de los paneles, donde se quiere continuar con ésta visión lúdica del elemento, es necesario que el ensamblaje sea simple y no requiera más de una persona al armarse y desarmarse.

El módulo es pensado para la sala de clases, pero dada la posibilidad de poder desmontarse sin ningún problema y a la vez poder armarse en pocos minutos, también se considera que son unidades modulares que pueden ir cambiando de posición en cuanto a su relación entre cada una de ellas.

Se propone un ensamblaje intercalado por roce, donde el módulo se fija con la tapa superior triangular que estará a tope de ambas caras.



ensamble entre piezas principales, conformando la primera modulación



la modulación se repite, conformando un espacio de juego entre pared y suelo, además de consolidar las superficies de apoyo para trabajo horizontal.

PROPUESTA FINAL TITULO II

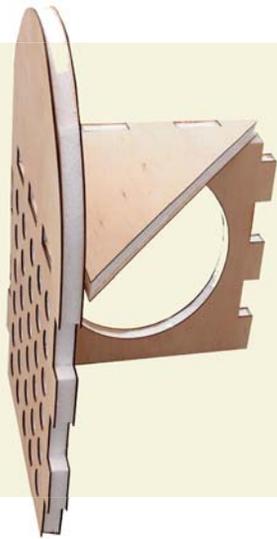
exposición final



Se construye un panel compuesto, constituido por dos capas de terciado de 3 mm y en el medio para entregar el volumen una capa de aislapol de 30 mm. La idea principal de construir el panel, es otorgarle cualidades que no presenta una madera con semejante grosor, la liviandad. El panel debe ser liviano, ya que dado el contexto en que será utilizado, presentaría un peligro para el niño su peso, a la vez como es pensado en ser montado y desmontado fácilmente se debe pensar en estructuras livianas de traslado y utilización.

El aislapol entrega el grosor necesario para poder llevar a cabo el ensamble, se adhiere a las paredes de trupán por medio de una capa de colafría profesional para madera extra rápida.





Tres capas

1. Terciado laurelia de 3 mm
2. Aislapol 30 mm
- 3, Terciado laurelia de 3 mm

Se construye una maqueta a escala 1:10 y un prototipo escala real, de tal manera que se logre apreciar tanto la modulación por medio de su proporción espacial, como también las características de peso, tamaño y materialidad.

Vale recordar, que los conceptos principales de la propuesta es la construcción de una unidad modular, la cuál apele al desarrollo motor infantil por medio de una actividad lúdica y a la vez de aprendizaje (cada panel presentará una actividad específica a realizar, ya sea motricidad de la mano, numérica, visual e intelectual)



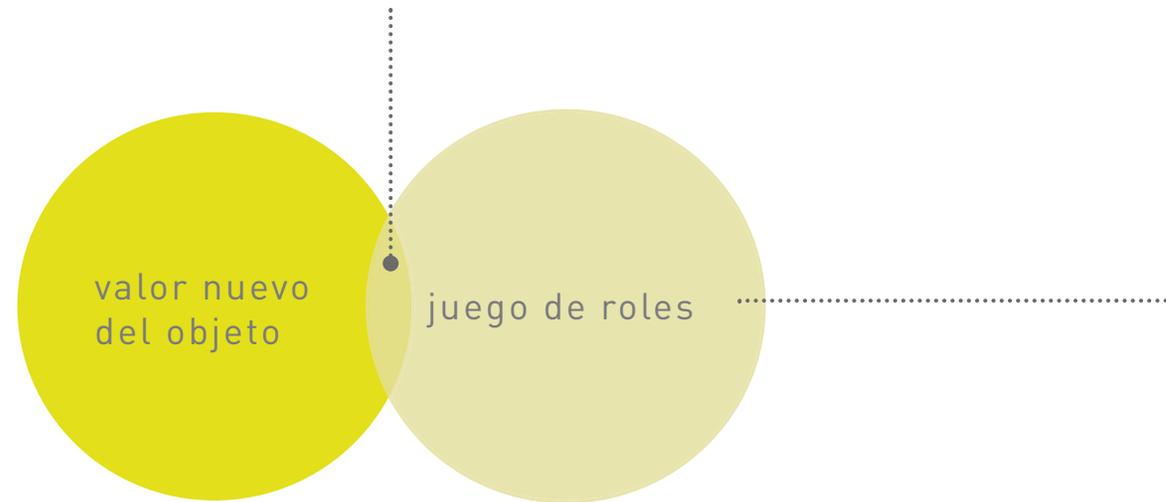
PROYECTO
maquetas y propuesta final

INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

construcción de un espacio lúdico

Desarrollo propuesta final, enfocado a la construcción de un objeto lúdico para el desarrollo infantil. Se da un vuelco en la propuesta anterior, donde se quería lograr la construcción de un objeto que apelara a un aprendizaje predeterminado y condicionado, ya sea con actividades numéricas, geométricas, lingüísticas o simplemente visuales. Ahora como nueva propuesta, se quiere lograr un aprendizaje espontáneo por medio del juego libre, donde el niño construya en base a la creatividad e imaginación, conformando un valor puro en cuanto a la enseñanza infantil.

introducción al proyecto



Lograr la construcción de un objeto que logre entregar al ser habitado una libertad lúdica, donde pueda tener más de un valor, que tenga la capacidad de transformarse de acuerdo a la imaginación y la fantasía del niño al momento de jugar, donde quede conformado bajo un concepto “abierto” al incentivo de la niño y a las distintas temáticas de juego.

Incentivar el juego de roles, fomentando la formación de relaciones entre niños (rol, turnos, respeto por sus pares, sociabilización, amistad, imaginación, tiempos) y también un crecimiento en cuanto al desarrollo motriz grueso del niño, generando distintas instancias de juego. Fomentar la iniciativa propia del niño. de la imaginación infinita de éste, donde constantemente transforma una cosa en otra., le otorga valores nuevos a los objetos

El juego no es la vida "corriente" o la vida "propiamente dicha". Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe que hace "como si"; que todo "es pura broma". El siguiente caso, que me refirió el padre de un niño, ilustra con especial claridad cuán profunda es la conciencia del niño en esto. Encuentra a su hijo de 4 años sentado en la primera silla de una fila de ellas, jugando "al tren". Acaricia al nene, pero éste le dice: "Papá, no debes besar a la locomotora, por que si lo haces, piensan los coches que no es de verdad". En éste "como si" del juego reside una conciencia de inferioridad, un sentimiento de broma, opuesto a lo que va en serio, que parece ser algo primario. Ya llamamos la atención acerca del hecho de que la conciencia de estar jugando en modo alguno excluye que el mero juego se practique con la mayor seriedad y hasta con una entrega que desemboca en el entusiasmo, y que momentáneamente, cancela por completo la designación de "pura broma". Cualquier juego puede absorber con completo, en cualquier momento al jugador. La oposición "en broma" y "en serio" oscila constantemente. El valor inferior del juego encuentra su límite en el valor superior de lo serio.

(J. Huizinga)

- ¿ cómo se refuerza e impulsa al juego de roles ?
- ¿ de qué manera puedo lograr que un elemento (objeto) sea capaz de construir un estilo de juego e insentivarlo al crecimiento de la fantasía e imaginación del niño?

GEOMETRÍA SAGRADA

presencia de la geometría en la naturaleza

Polígono regular de 6 caras, conformado por la rotación de un triángulo, combina las propiedades firmes y económicas de éste con las ventajas del círculo, a quien aventaja por no dejar en su teselado ningún lugar libre al azar. Los hexágonos se complementan perfectamente y arman infinitas tramas sólidas.

Un círculo puede rodearse por seis círculos iguales, pero quedan espacios inútiles en medio de ellos. Si ejercemos presión sobre ese grupo de círculos para reducir el espacio total, los círculos compiten entre sí y eventualmente se transforman en hexágonos. La ventaja de éste empaque es que los hexágonos terminan calzando unos junto a los otros, pared contra pared, sin espacios vacíos entre ellos. Esto significa una optimización del espacio, porque se usa la totalidad, sin dejar espacios muertos, con un mínimo de material

Es ésta transformación del círculo en hexágono lo que se da en la naturaleza, en distintos elemento tanto animales como vegetales, encontrando de cierta forma una respuesta geométrica en su estructura.

Este hecho, de la presencia hexagonal en la naturaleza ya fue constatado por Pappus de Alejandría, matemático griego que vivió del año 284 al 305. Su afirmación se basaba en la forma hexagonal que imprimen a sus celdillas las abejas para guardar la miel. Las abejas, cuando guardan la miel, tienen que resolver varios problemas. Necesitan guardar la miel en celdillas individuales, de tal manera que formen un mosaico sin huecos ni salientes entre las celdillas, ya que hay que aprovechar el espacio al máximo. Solo podrían hacerlo con triángulos, cuadrados y hexágonos. ¿Por que eligieron entonces los hexágonos, si son mas difícil de construir?.

La respuesta es un problema perimétrico. Pappus había demostrado que, entre todos los polígonos regulares con el mismo perímetro, encierran mas área aquellos que tengan mayor número de lados. Por eso, la figura que encierra mayor área para un perímetro determinado es el círculo, que posee un número infinito de lados. Por eso las abejas construyen sus celdillas de forma hexagonal, ya que, gastando la misma cantidad de cera en las celdillas, consiguen mayor superficie para guardar su miel.



caparazón tortuga



panal de abejas



burbujas



pedra volcánica

ESTRUCTURA HEXAGONAL

desde la geometría hacia un espacio lúdico

<<Es el ser humano el que ha buscado un paralelismo mediante la similitud de formas naturales y formas geométricas, ha sabido aprender de las soluciones naturales, a conseguido apreciarlas, estudiarlas y dominarlas, con el objetivo fundamental de aprovechar las propiedades geométricas para sus creaciones. >>

La geometría es una de las cualidades propias tanto de la naturaleza como del mundo del arte, el hecho de que estas soluciones geométricas hayan perdurado a lo largo de la historia y de la evolución, ha demostrado que es una de las ciencias más eficientes en cuanto a lo estructural y a lo funcional, haciendo de ésta forma más perfecta la naturaleza.

Es, por tanto, una característica muy valiosa a nivel estético y a nivel funcional, que ha aportado soluciones ingeniosas y eficientes, que de cualquier otra manera habría supuesto un problema eminentemente estructural difícil de solucionar.

el concepto

A partir de una circunferencia se desprende la construcción de un hexágono, elemento que será incorporado para otorgarle profundidad a la pared, de tal manera que por medio de su teselación perfecta y de su concepción grupal, se puede crear una superficie constante de hexágonos los cuales otorgan un concepto nuevo de lo que conocemos como pared, lograr construir una pared que sea infinita, que pueda ser utilizada tanto como mobiliario como material de aprendizaje lúdico motriz, que tenga esa doble condición de mueble y espacio lúdico, logrando al mismo tiempo una optimización del espacio.

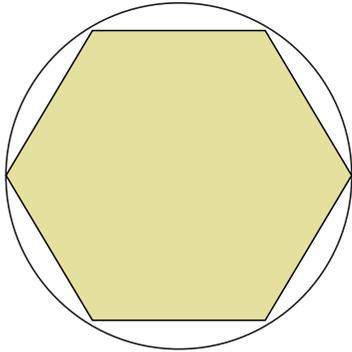
Existe una oportunidad de diseño al poder otorgarle utilidad a un espacio que no era utilizado, como lo es la pared, que se pueda crear un objeto que esté entre el estado de “infraestructura y equipamiento”.

Lograr a su vez, incorporar el juego como modo de aprendizaje, generando juegos de roles, fomentando la formación de relaciones entre niños (rol, turnos, respeto por sus pares, sociabilización, amistad, imaginación, tiempos) y también un crecimiento en cuanto al desarrollo motriz grueso del niño, generando distintas instancias de juego. Potenciar la imaginación del niño.

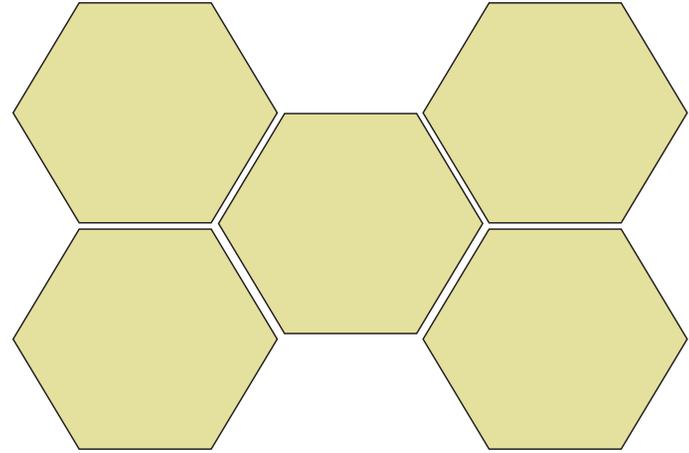
El ambiente de adapta al niño activo donde ellos se desenvuelven en tareas cotidianas e intelectuales entre un mobiliario adaptado a su tamaño, a su fuerza, a sus posibilidad y a sus necesidades.

Se apela a la construcción de un espacio coherente y constante, que se logre visualizar como un todo, una visión macro del objeto.

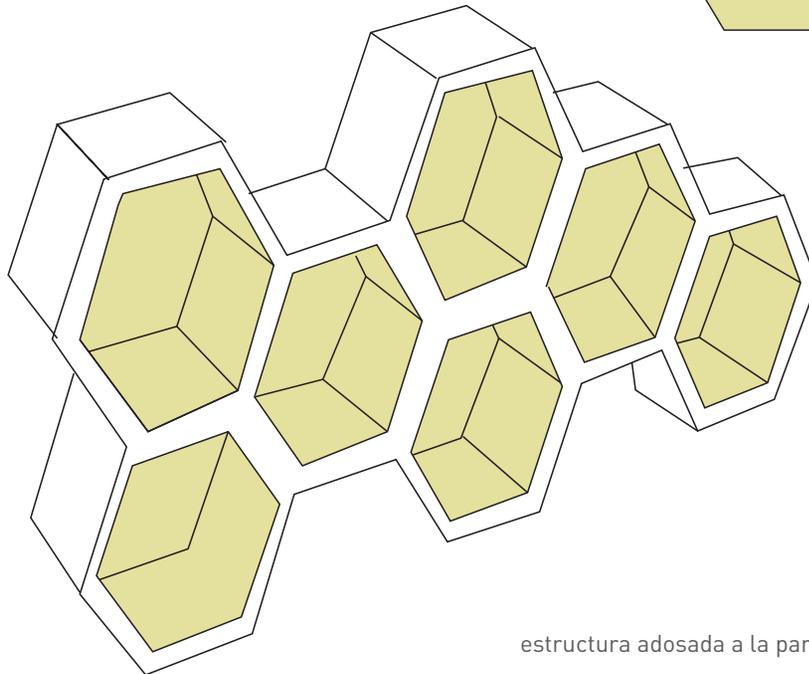
El objeto es contextualizado en un ambiente específico, dentro de la sala de clases, o en un espacio cerrado, pensado para interior.



hexágono contenido en un círculo

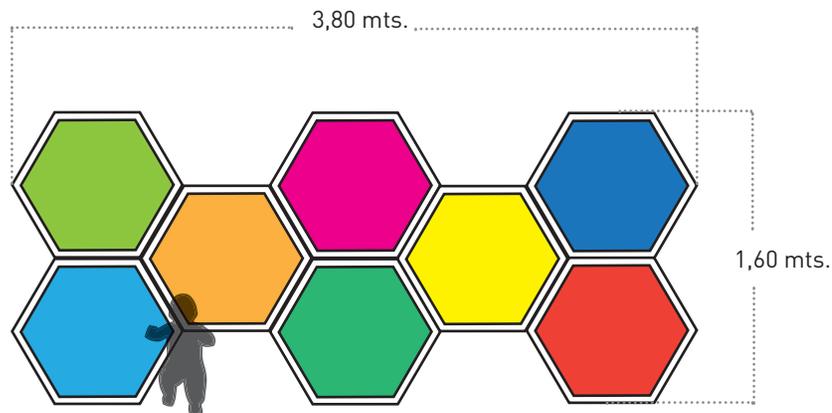


agrupación hexagonal



estructura adosada a la pared

ESTRUCTURA HEXAGONAL incorporación de paneles de actividades



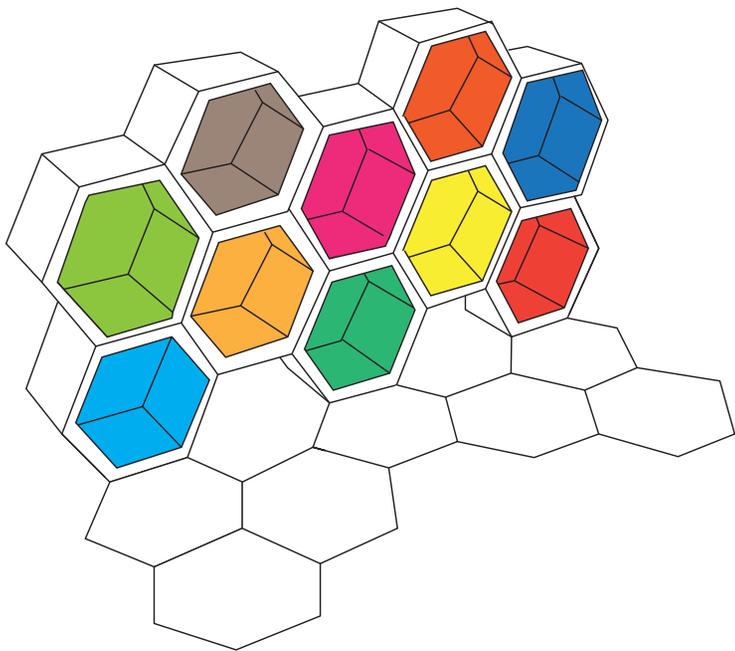
vista frontal

Como complemento de ésta pared hexagonal se quiere lograr ampliar el espacio hacia el suelo, de tal manera que se pueda construir una superficie de trabajo en paneles y superficies mesa

Hay ciertos conceptos a los cuales se apela al momento de la proyección, como lo es "lo concéntrico", que el espacio sea pensado siempre hacia un interior como núcleo de las actividades, un encuentro de miradas. Por otro lado también se quiere lograr "lo desplazable", que el niño esté en constante movimiento, motivar la actividad física, que quiera recorrer e interactuar con los distintos espacios que se presentan.

¿De qué manera se logra ampliar la pared hacia el suelo, construyendo una continuidad?

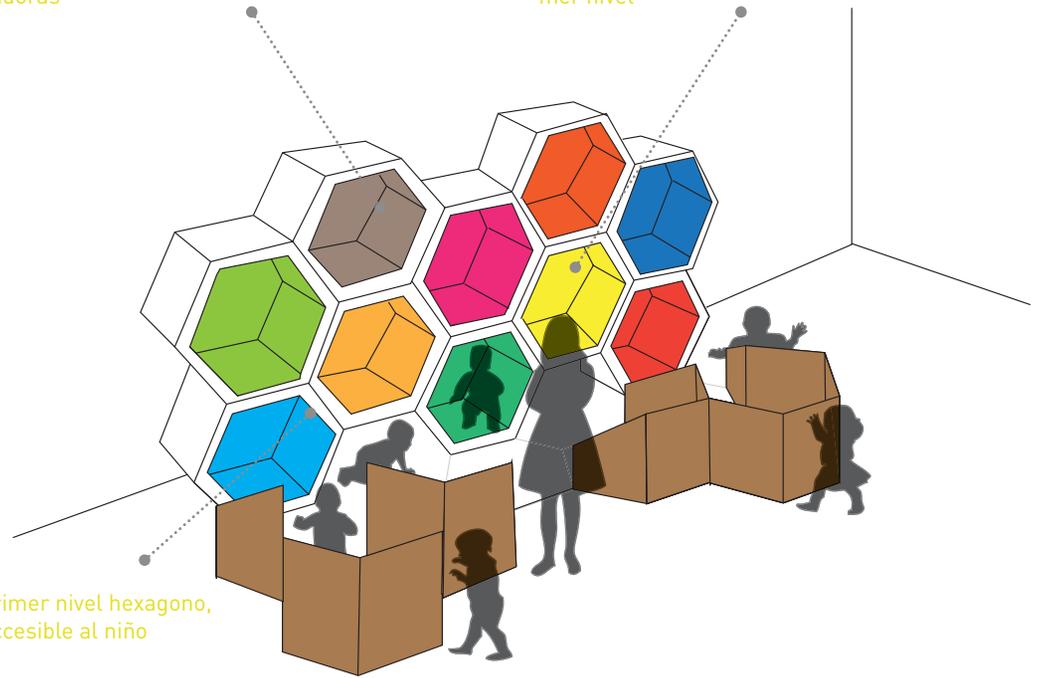
La agrupación hexagonal que está en la pared se proyecta en el piso, y a partir de éste trazado proyectado se levantan paneles, los cuales generaran un espacios interior y exterior al momento de ser recorridos, pueden ser abordados desde su parte cóncava como por su parte convexa, pero siempre mirando hacia ésta pared hexagonal.



tercer nivel hexagono, el cual está destinado como mobiliario, accesible sólo por las educadoras

segundo nivel hexagono, en donde el niño puede acceder atrevesando el primer nivel

primer nivel hexagono, accesible al niño



proyección suelo donde la estructura hexagonal es desarrollada en su agrupación

ESTRUCTURA HEXAGONAL

el recorrer y el atravesar

EL ROL DEL JUEGO El juego es la base de un aprendizaje adecuado, es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que todo niño debe tener.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción.

Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.



Se piensa el niño como un ser activo, posicionándolo inmediatamente en el rol de juego, lo que se quiere lograr en éste juego es contextualizarlo en un rol, un personaje donde el juego está siempre bajo un contexto ficticio.

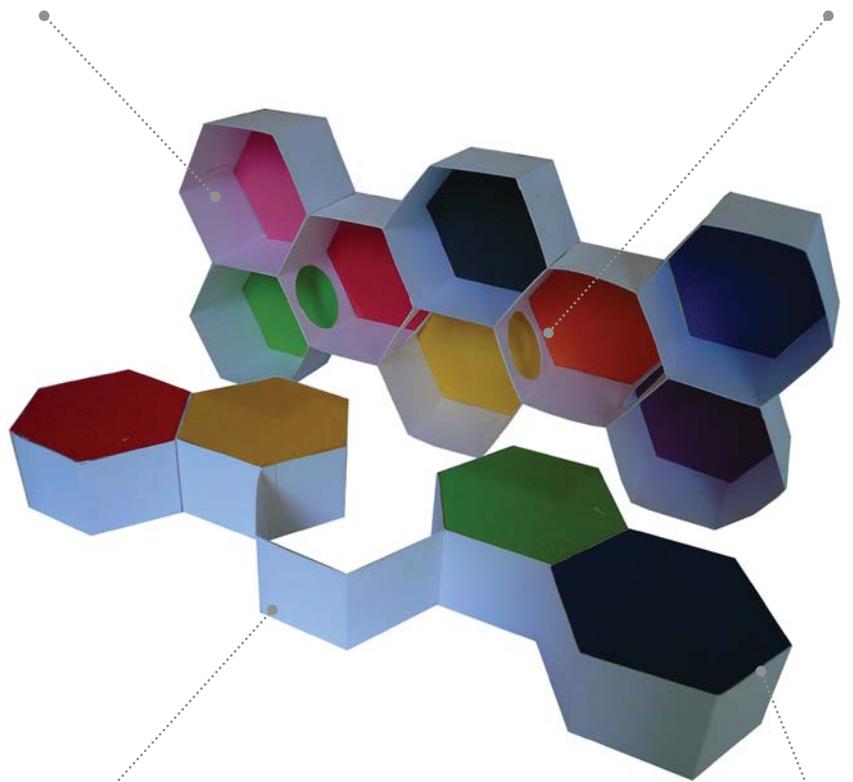
“Aprendizaje espontáneo”.

El juego se basa en constituir un mundo aparte del de los adultos, un universo distinto , el juego se mueve entre la ficción del sueño y la realidad. (Homo ludens, J. Huizinga)

Se quiere fomentar el uso de la imaginación y del juego de roles, en la cual ésta pared hexagonal sea el “portal” que le permita hacer correr la imaginación y generar distintas situaciones de juego a partir del volumen, para ésta propuesta se incorpora una abertura entre hexágonos, donde se le permite al niño recorrer internamente entre ellos, recorrer la pared a distintos niveles del suelo, además de incorporar espacios de trabajo en superficies mesa.

estanteria para educadoras

abertura entre paneles



paneles interactivos

superficie de trabajo

ESTRUCTURA HEXAGONAL

concepción estructural del elemento

EVOLUCIÓN DE LA CREATIVIDAD

La mayoría de los psicólogos evolutivos coinciden en que los comportamientos creativos son muy frecuentes en el niño. La actividad creadora se halla a cualquier edad, pero es mucho más frecuente en el niño de 2 a 5 años, que todavía no está atado a esquemas y hábitos estereotipados, dispone de libertad y es abierto.

Estimular las actitudes creativas es un proceso importante en el desarrollo del niño, pero para fomentarlas se ha de fomentar especialmente el proceso creativo, se distinguen cuatro fases :

Preparación, el niño recoge la información necesaria

Incubación, periodo de gestación de nuevas ideas

Iluminación, momento de inspiración donde surge la solución.

Va precedido de un esfuerzo y seguido de un trabajo de preparación esmerada.

Verificación, fase dedicada a la elaboración del producto.

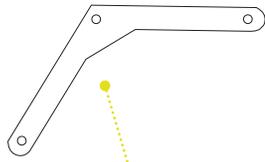
Bajo el fundamento anteriormente planteado, se piensa en la construcción formal del objeto con sus piezas y vínculos; el propósito fundamental se basa en poder ser capaz de construir un mecanismo de sólo ensambles y encaje de piezas para poder ser armado por cualquier persona sin utilización de una técnica específica; se quiere fomentar la utilización de máquinas de alta tecnología en corte láser y router cnc para su construcción, de tal manera que el objeto pueda construirse bajo distintos valores como lo es un margen de exactitud, rapidez, optimización del material, modificabilidad y replicabilidad.

Objeto conformado por 5 piezas distintas, especificadas posteriormente. Cada una cumple distintas funciones dentro del objeto, ya sea estructuración, forma, soporte, profundidad. Todo es pensado bajo el principio de que trabajen independientemente y complementarias, conectadas entre sí por una pieza principal.

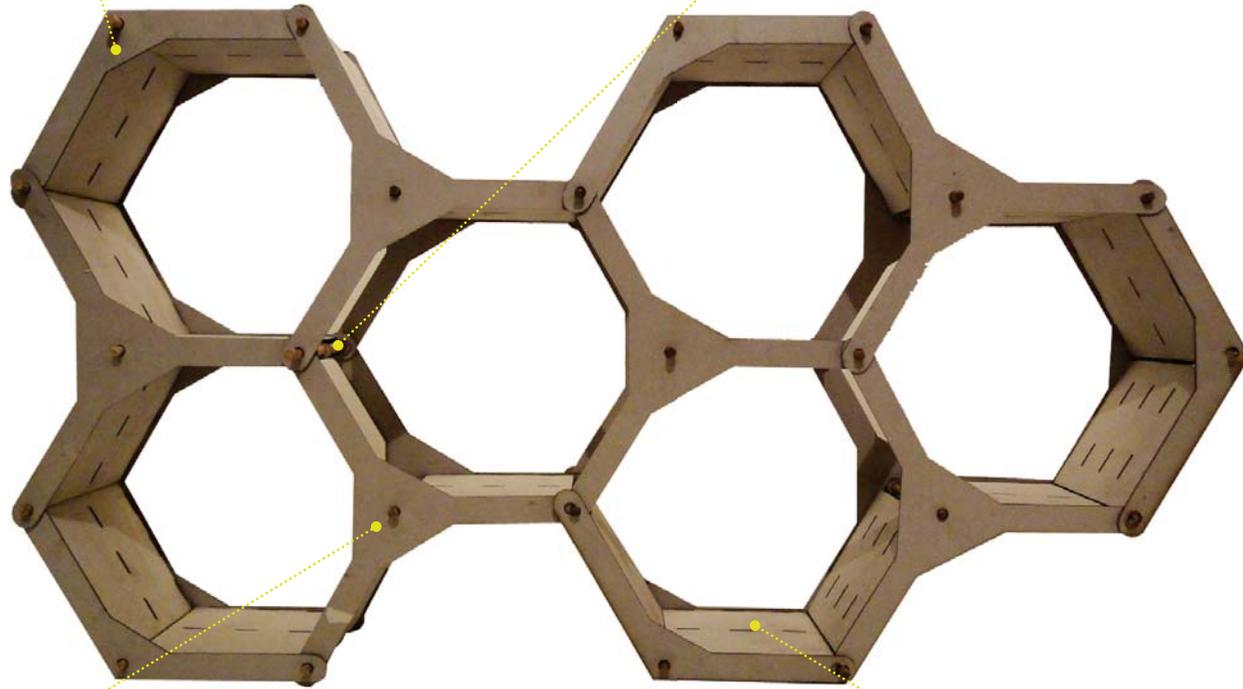
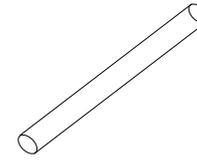
Por otro lado, a partir de la forma en que fue pensado, donde cada pieza tiene la cualidad de entregarle a la forma hexagonal un valor infinito, se puede repicar infinitamente, convirtiéndose en un objeto continuo.

Materialidad: terciado de 15 y 3 mm

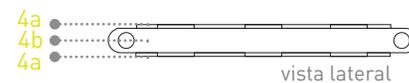
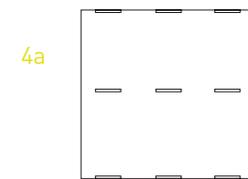
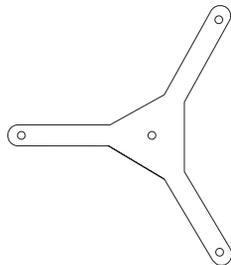
Pieza 1
Pieza complementaria de la pieza 2, desde un eje se desprende hacia dos sentidos, utilizada en las esquinas. Enganchada en 3 ejes y entremedio se posiciona la pieza 3.



Pieza 3
Pieza eje, soporte de las piezas complementarias y estructuración del objeto.



Pieza 2
Pieza principal, se desprende desde un eje hacia tres sentidos, donde se encuentra con su pieza par, enganchada a 4 ejes y entremedio de la pieza 3.



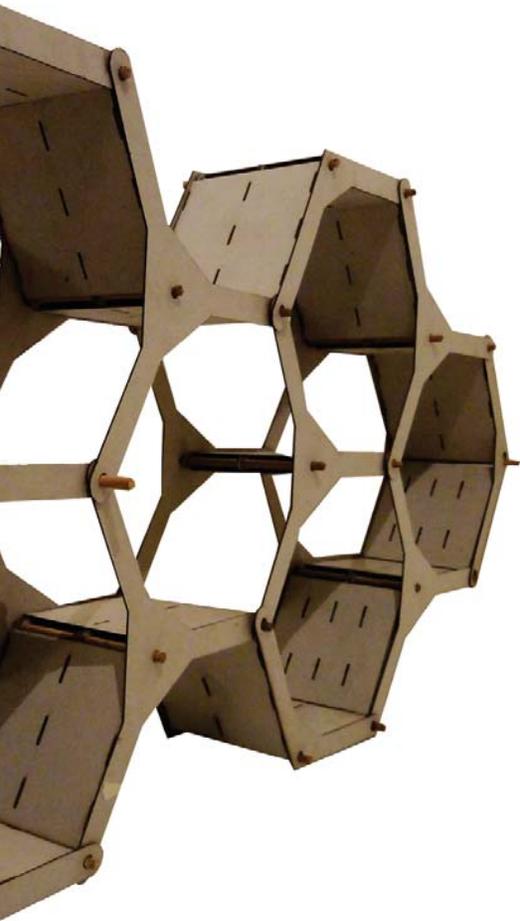
Pieza 4
Es conformada a partir de un sandwich entre pieza 3a y pieza 3b. Tres piezas 3b se posicionan a canto de la pieza 3a, para otorgarle una altura de 3 cm. La pieza 3b es una pieza principal ya que es la que va enganchada en 3 puntos al eje.

vista lateral



detalle eje -pieza



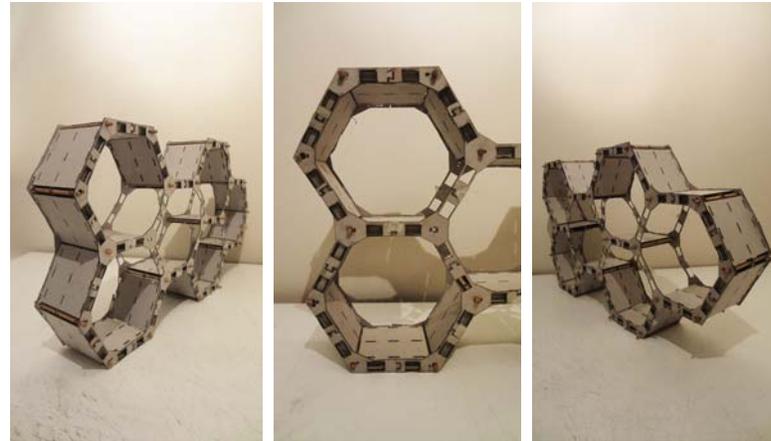


vista que permite observar el mecanismo de unión entre piezas.

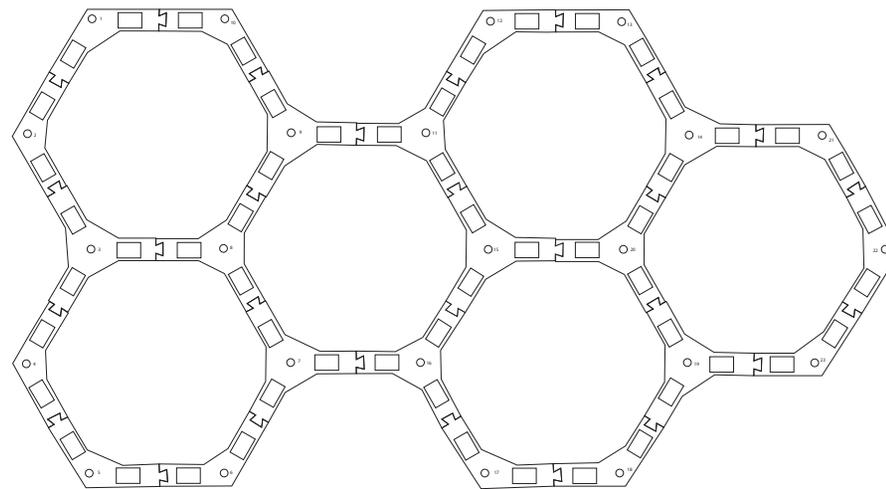
ESTRUCTURA HEXAGONAL

concepción estructural del elemento

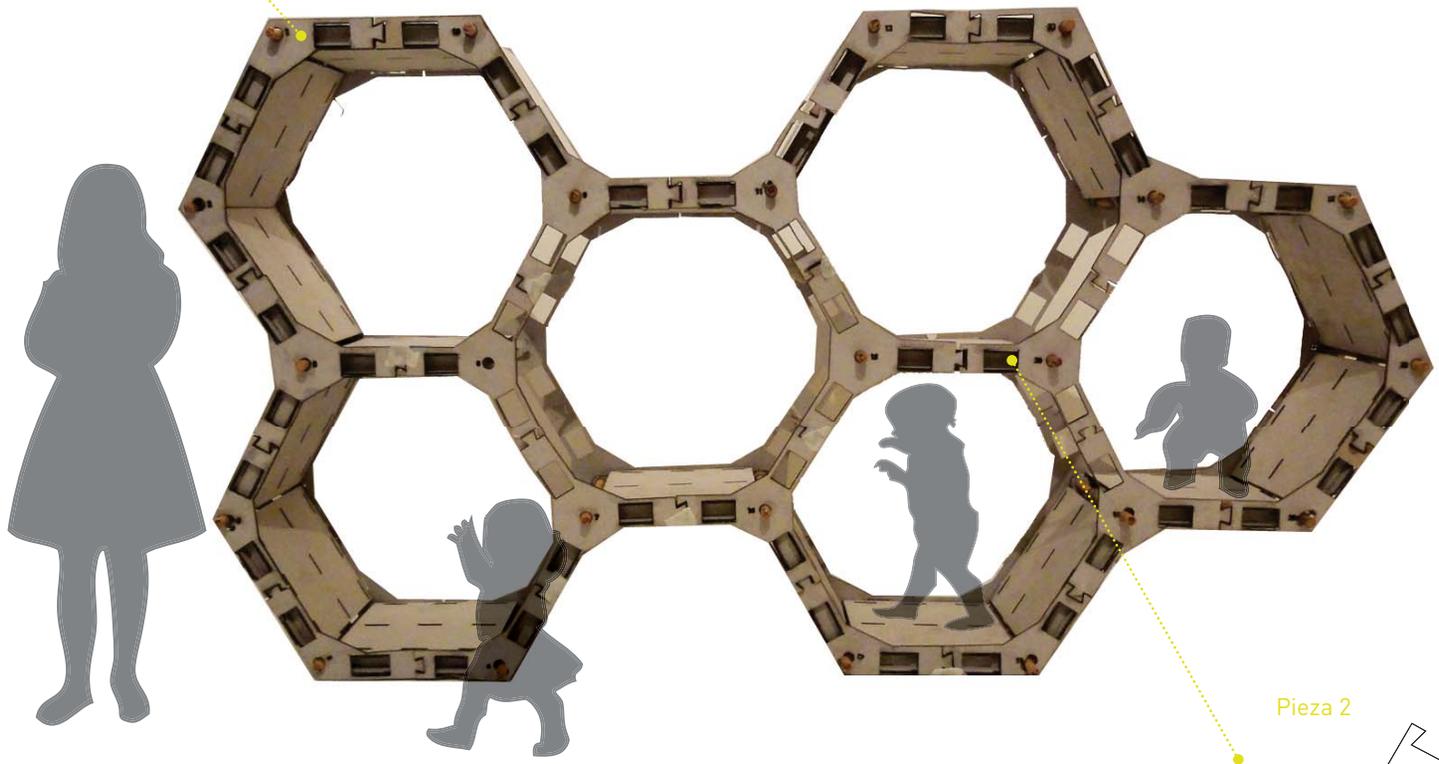
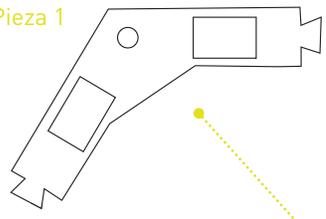
Segunda propuesta, construida en base de la anterior, donde se modifica un problema de cubicación, la pieza 1 y 2 abarcaba un área demasiado grande al momento de posicionarla en la plancha con un alto porcentaje de material sobrante, por lo tanto, se plantea una nueva pieza que reemplaza éstas dos, una pieza que llegue a la mitad de la unión entre ejes. Respetando los mismos principios planteados con anterioridad.



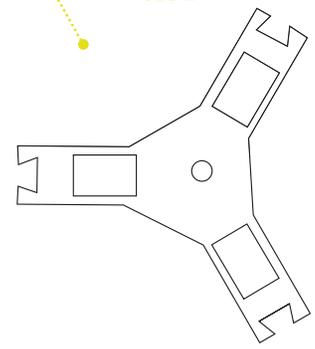
imágenes en perspectiva



Pieza 1

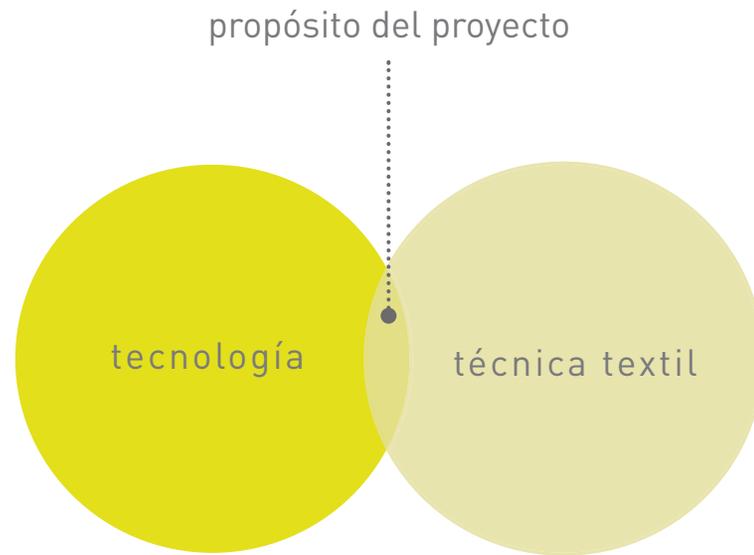


Pieza 2



ESTRUCTURA HEXAGONAL

concepto detrás de la propuesta



El proyecto plantea dos situaciones de diseño, por un lado la construcción por medio de alta tecnología, complementada con la construcción de tejidos que conforman el espacio de desplazamiento dentro del objeto desde un hexágono a otro. Se considera el tejido como un medio o un espacio que llama a la permanencia y está dentro del objeto, una mayor confortabilidad al momento de habitarlo.

Por otro lado se quiere posicionar el diseño entre la tecnología y el artesanato, donde por un lado la máquina es la que construye la pieza por medio de datos que el ser humano le entrega digitalmente para poder llevarse a cabo el proceso, a diferencia de un tejido, donde el "hacedor" lo es todo, tanto en la concepción como en la construcción de lo que hace, donde se exige el desarrollo de una técnica textil que requiera de un conocimiento previo dentro del área y por medio de una sola herramienta se logran crear las secciones tejidas.

La técnica que se desarrolla es tejido a crochet, haciendo uso de la herramienta denominada "ganchillo" para la confección de las piezas. Cabe destacar que los beneficios que trae la construcción de zonas tejidas dentro del objeto es otorgarle al niño una superficie con texturas dentro del juego, además de ser secciones que presentan inestabilidad, moldeables al cuerpo y el movimiento y resistente. Se utilizan 4 colores, insentivando la vistosidad como primera experiencia visual, provocando un atractivo desde una lejanía para ser habitado posteriormente.

El tejido a crochet se conforma por medio de la confección de distintos tipos de entrelazados que conforman nudos que van construyendo una superficie.

LECTURAS

lecturas complementarias al proyecto

VOLUNTAD DE BELLEZA

Darcy Ribeiro

Como un objeto se puede personalizar y su vez, de que manera reflejo mi trabajo en lo que hago, donde el texto habla de un estado de "artesanato" lo cual le otorga el valor de "objeto único" que no puede copiarse ni asemejarse a otro porque expresa y deja expuesta a la persona que lo creó.

Meditando ahora sobre mi sentimiento, después de tantos años, descubro en él dos componentes principales. Veo que en lo indios me encantaba su dignidad inalcanzable para nosotros, de gente que no pasó por la trituradora de la estratificación social. No haber sido ni conocido jamás señores y esclavos, patrones y empleados, o élites y masa, cada indio se despliega como un ser humano en su totalidad e individualidad, para ver al otro y para ser visto por todos como un ser único e irrepetible. Un ser humano, respetable en sí, simplemente por ser gente de su pueblo. Creo incluso que luchamos por el socialismo por nostalgia de aquel "paraíso perdido" de hombres que viven una vida igualitaria, sin ninguna necesidad posible de explotar a otros o de ser explotado por otros. La otra vertiente de aquel encanto vino del asombro frente a el ejercicio de la voluntad de belleza que vi expresarse allí de mil maneras. Nosotro nos acostumbramos tanto a atribuir el arte a los artistas y sólo ver lo bello exhibido en los museos u ostentado en las casas ricas, que nos asombramos frente a una belleza gratuita, generalizada y hasta vulgar: la sencilla belleza que impregna las cosas que los indios hacen. La primera reacción frente a éste descubrimiento consiste en decir que allí no hay arte y que tampoco puede existir arte. Para eso les faltan artistas especializados y profesionalizados como creadores de lo bello. Les falta sobre todo la capacidad de construir objetos inútiles, únicos y singulares que es la esencia de la creación artística, les falta, igualmente, la característica de los entendidos capaces de apreciar y criticar sus creaciones, atribuyéndoles mérito artístico. Envuelto en la bruma de éstas consideraciones, costó mucho entender que la función real y profunda, la verdadera razón de ser de cada cosa que los indios hacen, es simplemente ser bello. Poco a poco percibí que aquellas sociedades simples, guardan, entre otras cosas que perdimos, el de no haber despersonalizado ni mercantilizado su producción, lo que permite ejercer la creatividad como acto natural de la vida diaria. Cada indio es un "hacedor" que encuentra enorme placer en hacer bien todo lo que hace. Es también un usuario, con plena conciencia de las calidades singulares de los objetos que usa. Con esto quiero decir simplemente que la india que trenza un simple cesto para cargar mandioca, emplea en su hacer, diez veces mas celo y trabajo del que sería necesario para el cumplimiento de su función utilitaria. Aquella tejedora de cestos pone tanto empeño en el hacer de su cesto porque sabe que se retrata enteramente en él. Una vez hecho, él es un retrato reconocible, que cada cualquier otra mujer de la aldea, viéndolo, leerá en él inmediatamente, por la caligrafía cesaría que exhibe, la autoría de aquella persona que lo hizo.

Voluntad de belleza, es un breve texto que nos hace recapacitar el por-que y para quien diseñamos, donde al estar bajo condiciones y parámetros entregados por la sociedad de lo que es o no bello, nos dejamos llevar muchas veces por la influencia de lo socialmente correcto, sin construir en base a lo que creemos.

El ser humano como ser puro y único, donde construye para sí, por un tema de ser valorado y reconocido en lo que hace. Donde deja al descubierto todo su ser en lo que construye.

Los indios, destacan la persona sobre el objeto, no olvidemos que somos los seres humanos quienes construimos desde y para nosotros, sin dejar que el objeto sea mas de quien lo construye, algo que hemos ido persiguiendo con el tiempo, donde las construcciones a alta escala son las que conforman el mercado, el objeto nisiquiera es hecho por un hacedor sino por otro objeto.

Se podría decir que hoydia vivimos en el mundo del anonimato, donde las personas a pesar de lograr y proponer grandes cosas viven en el mundo de lo anónimo, se conocen las ideas pero no quien las propone.

La sociedad absorbe al individuo, y a su vez lo hace parte de ella.

A título de generalización quiero retener de paso que - al contrario de lo que sucede con nosotros - lo importante en la vida indígena no es el objeto artístico para ser confeccionado. Más bien, lo importante es su "hacedor", estimulado por toda la comunidad a crear cosas cada vez más bellas. Otra generalización que me permito es la siguiente: no existen para los indios fronteras de cosas tildadas como artísticas y otras vistas como vulgares, ellos quedan libres para crear lo bello. Allí una persona, al pintar su cuerpo, al modelar su vaso o al tejer su cesto pone en todo su trabajo el máximo de voluntad de perfección y un deseo de belleza solamente comparable con el deseo de belleza de nuestros artistas cuando están creando. Cuando el indio gana del otro un utensilio o adorno, él gana con eso la expresión de quién lo hizo. El presente estará ahí recordando siempre que aquel buen amigo existe y es capaz de hacer cosas tan lindas.

Puede muy bien ser, como advertí antes, que no exista una ligazón visible para otra persona aparte de mí y el diseñador industrial y las artes indias. Yo estoy dispuesto a afirmar que existe. Concuerdo con las cuestiones enfocadas en éste libro con relación a nosotros seriamente si se colmaran de facto con la problemática de los indios avasallados y desculturizados. Aquellos que al haber perdido su ser perdieron su capacidad creativa pasando a denunciar a sus dominadores. Por más que esos pobres indios desindianizados se esfuercen, ellos no producirán más que un simulacro pobre y triste de la civilización que los tocó y degradó. Nosotros también... Esto significa que nuestra era de los milagros tecnológicos, de la automatización, de la internacionalización mercantil de toda comunicación no promete a los pueblos del Tercer mundo más autonomía y abundancia, pero si más dependencia y penuria. Tal como nuestro pasado de modernización refleja dentro de las civilizaciones del carbón, del petróleo y de la electricidad, al progresar nos tornamos, apenas más eficientes en el papel de pobres proveedores de insumos; así también la civilización emergente, por su propia dinámica, solamente nos puede dar más atraso relativo a los pueblos autónomos que avanzan aceleradamente frente a nosotros. En el proyecto del futuro que ellos tienen por si mismo a nosotros nos está atribuido un papel indispensable para que ellos realicen sus potencialidades. Papel inevitable de proletariado externo, sobrepasado en la historia, en cuanto aceptamos su dominación sociológica y sus estilos de producción y de vida. Papel ineluctable en cuanto nuestro proyecto de vida fuese dictado por un patronato gerencial descomprometido con nuestro pueblo.

La ruptura con nuestra situación presente de pueblos dependientes nunca se dará por el camino del mimetismo piadoso de lo que hacen los otros. Solamente se abrirán nuestros horizontes cuando prohibimos que el pasado y el presente forjen el futuro que corresponda a su ser y a su propensión. Solamente realizaremos nuestras potencialidades proyectando nosotros mismos el futuro que queremos darnos. Esto solamente sucederá cuando desarrollemos estilos de vida y modos de consumo que no se rigen por la primacía del lucro sino que miran fundamentalmente a tender a las necesidades de nuestra población, en términos de empleo, alimentación, educación, salud y vivienda. Sobre ésta vida productiva nueva y autónoma que ocupará todos los millones de trabajadores es que estamos en el esfuerzo de producir lo que consumamos, podrá florecer y florecerá un día, la civilización que corresponde a nuestro ser, con su tecnología propia y con su estilo creativo genuino. Volveremos entonces, ¿quién sabe?, a ser indios como aquellos de los cestos para cargar mandioca.

LO PEQUEÑO ES HERMOSO

E. F. Schumacher

Con una primera edición en 1973, y editado con el subtítulo de “Un estudio de la economía como si la gente importara” el ensayo habla sobre la importancia para las economías de países en desarrollo de encontrar el modelo adecuado para integrar bienestar y progreso, centrándose en el rol fundamental que juega la tecnología y en específico, la tecnología de escala “intermedia” como herramienta para el progreso.

La economía budista

Al encontrarnos inmersos en una sociedad capitalista y economista, que nosotros, autodenominamos moderna, hemos ido desarrollando a lo largo del tiempo, una visión del trabajo como una especie de obligación humana, mas que una oportunidad para demostrar nuestras distintas capacidades como seres inteligentes y libres. Resulta ser que vemos más como una condena el trabajar y a su vez no fomentamos ni demostramos nuestra libertad al momento de ejercer.

El ser humano, ha ido olvidando que el trabajo era parte de nuestro don de ser personas libres e inteligentes, con capacidades, pues ahora prácticamente somos máquinas.

<“Los medios Correctos de subsistencia” es uno de los requisitos del Noble sendero de Los Ocho Aspectos budistas. Es bien claro, por lo tanto, que debe haber una economía budista.

Los países budistas han expresado reiteradamente que desean permanecer fieles a su herencia. Tal es el caso de Birmania: “La nueva Birmania no ve ningún conflicto entre los valores religiosos y el progreso económico. La salud espiritual y el bienestar material no son enemigos, sino aliados naturales.”. Podemos mezclar con éxito los valores religiosos y espirituales que hemos heredado con los beneficios de la moderna tecnología. O : “Nosotros los Birmanos tenemos el sagrado deber de conformar nuestros sueños y nuestros actos a nuestra fe. Esto lo haremos siempre”

De cualquier manera, tales países suponen invariablemente que pueden modelar sus planes de desarrollo económico de acuerdo a los postulados de la economía moderna, y van a los llamados países desarrollados para contratar economistas que les aconsejen, formulen políticas a seguir, estructuren el gran plan de desarrollo. Nadie parece pensar que una forma budista de vida demandaría una economía budista, tal como la forma de vida del materialismo moderno ha engendrado la economía moderna.

Los mismos economistas, al igual que la mayoría de los especialistas, sufren normalmente de una suerte de ceguera metafísica suponiendo que la suya es una ciencia de verdades absolutas e invariables, sin condicionantes. Algunos van tan lejos que sostienen que las leyes de la economía son tan independientes de la “metafísica” o de los “valores” como la ley de la gravitación. No necesitamos sin embargo, enzarzarnos en discusiones sobre metodología. En cambio, tomemos algunos fundamentos básicos y veamos que ocurre con ellos cuando los observamos desde el punto de vista de una economía moderna y una economía budista.

Existe un acuerdo universal por el cual se acepta que el trabajo humano es una fuente fundamental de riqueza. Ahora bien, el economista moderno ha crecido en la enseñanza de que el trabajo ha considerarse poco menos que un mal necesario. Desde el punto de vista del empleador es simplemente un elemento de coste que ha de ser reducido a un mínimo, si no eliminado totalmente y reemplazado por la automatización. Desde el punto de vista del trabajador, es una “desutilidad”. Trabajar es sacrificar el tiempo libre y el confort y el salario viene a ser una suerte de compensación por el sacrificio. De aquí que el ideal, desde el punto de vista del empleador, es tener una producción sin empleados mientras que, para el trabajador, el ideal es obtener un ingreso sin tener un empleo.

Las consecuencias de estas dos actitudes, en la teoría y en la práctica, son, obviamente, de un largo alcance. Si el ideal con respecto al trabajo es liberarse de él, todo método que “reduce el peso del trabajo” es una cosa buena. Fuera de la automatización, el método más eficaz es la llamada “división del trabajo”. Aquí no se trata de especialización ordinaria, que el hombre ha practicado desde tiempo inmemorial, sino de dividir todo proceso completo de producción en pequeñas partes, de manera que el producto final puede ser producido a gran velocidad sin que nadie haya tenido que contribuir con más de insignificante movimiento de sus miembros y, en muchos casos, sin entrenamiento alguno.

La economía budista plantea el tema de intervenir en el medio en que se hacen las cosas, para lograr grandes resultados, es así como da fé del trabajo del hombre con tecnología que sirva de ayuda para engrandecer sus capacidades y fomentarlas, también para aliviar tareas que requieran de un esfuerzo físico mayor, no de una tecnología que se apodere del hombre, donde no sólo lo limita en cuanto a sus capacidades intelectuales, sino que lo convierte en una máquina más, no tiene opción de pensar, de crear, sino que sólo de realizar un trabajo mecánico.

Lamentablemente, cuesta entender la verdadera finalidad que debiese tener la tecnología, y también notar que el consumo de una persona va más allá de tener un poder económico, sino que consiste en mejorar su condición y fomentarlo.

El punto de vista budista considera la función del trabajo por lo menos en tres aspectos: dar al hombre una posibilidad de utilizar y desarrollar sus facultades, ayudarle a liberarse de su egocentrismo, uniéndolo a otras personas en una tarea común, y producir los bienes y servicios necesarios para la vida. Las consecuencias que se derivan de esta perspectiva son interminables. Sería poco menos que criminal organizar el trabajo de tal manera que llegue a ser algo sin sentido, aburrido, que idiotice y enerve al trabajador; eso indicaría una mayor preocupación por las mercancías que por la gente, una diabólica falta de compasión y un grado de inclinación hacia el lado más primitivo de la existencia que destruye el alma. Igualmente, esforzarse por el ocio como una alternativa al trabajo sería considerado como una total malinterpretación de una de las verdades básicas de la existencia humana, es decir, que el trabajo y el ocio son partes complementarias de un mismo proceso vital y no pueden ser separadas sin destruir el gozo del trabajo y la felicidad del ocio.

El materialista está particularmente interesado en las mercancías, el budista está más interesado en la liberación. Sin embargo, el budismo en "El camino medio", y, por lo tanto, de ninguna manera se opone al bienestar físico. En el camino de la liberación no es la salud el obstáculo sino el apego a ella, tampoco lo es el goce de cosas placenteras sino el desearlas incontrolablemente. La clave de la economía budista, por lo tanto, es simplicidad y no violencia. Desde el punto de vista de un economista la maravilla de la forma budista de vida es la extremadamente racionalidad de su modelo: medios sorprendentemente pequeños que conducen a resultados extraordinariamente satisfactorios.

Desde el punto de vista budista, por lo tanto, hay dos tipos de mecanización que deben ser claramente diferenciados: uno que ensalza la capacidad y el poder del hombre y otro que transfiere el trabajo del hombre a un esclavo mecánico, dejando al hombre en la posición de tener que servir al esclavo. ¿Cómo hacer para distinguir uno del otro? Es el artesano, dice Ananda Coomaraswamy, un hombre capacitado para hablar con igual autoridad tanto del moderno Occidente como del antiguo Oriente "quien pueda, siempre que se le permita, trazar la delicada distinción entre la máquina y la herramienta. El telar de alfombras es una herramienta, un mecanismo para sostener bien estirada la urdimbre de hebras, para permitir que la lanzadera teja alrededor de ellas llevada por los dedos del artesano, pero el telar a motor es una máquina y su importancia como destructor de cultura se basa en el hecho de que la máquina hace la parte esencialmente humana del trabajo". Es evidente entonces que la economía budista debe ser bien diferente de la economía del materialismo moderno, porque el budista ve la esencia de la civilización no en la multiplicación de deseos, sino en la urificación de la naturaleza humana. Esa naturaleza, al mismo tiempo, está modelada básicamente por el trabajo del hombre. Y el trabajo adecuadamente realizado, en condiciones de dignidad y libertad humana, es una bendición para los que lo hacen y para sus productos.

Esto es muy difícil de entender para el economista moderno. Él está acostumbrado a medir el "nivel de vida" por medio del consumo anual, suponiendo siempre que un hombre que consume más está "en mejores condiciones" que otro que consume menos. Un economista budista consideraría este enfoque excesivamente irracional; dado que el consumo es meramente un medio para el bienestar humano, el fin sería la obtención de un máximo de bienestar con un mínimo de consumo. De esta manera, si la finalidad de la vestimenta es obtener una temperatura confortable y una apariencia atractiva, la tarea consiste en lograr este propósito con el menor esfuerzo posible, es decir, con la menor destrucción anual de tela y con la ayuda de diseños que requieren el menor esfuerzo posible para realizarlos. Cuanto menor sea el esfuerzo mayor será el tiempo y las fuerzas reservadas para la creatividad artística. Por ejemplo, sería altamente antieconómico desear una confección complicada, como en el Occidente moderno, cuando se puede obtener un efecto mucho más hermoso mediante un arreglo adecuado sin cortar la tela. Sería el colmo de la tontería fabricar un material de tal forma que se gaste pronto y el colmo de la barbaridad hacer cualquier cosa fea, basta o en mal estado. Lo que acaba de decirse de la vestimenta puede aplicarse igualmente a cualquier necesidad humana. La propiedad y el consumo de mercancías es un medio para el fin, y la economía budista es el estudio sistemático de cómo obtener fines dados con un mínimo de medios.

La economía moderna, por otro lado, tiene al consumo como el único fin y propósito de toda actividad económica, considerando los factores de producción (tierra, trabajo y capital) como los medios. En síntesis, la economía budista trata de maximizar las satisfacciones humanas por medio de un modelo óptimo de consumo, mientras que la economía moderna trata de maximizar el consumo por medio de un modelo óptimo de esfuerzo productivo.

Desde el punto de vista de la economía budista, por lo tanto, la producción basada en fuentes de recursos locales para necesidades locales es la forma más racional de vida económica, mientras que la dependencia de importaciones de lugares lejanos y la consiguiente necesidad de producir para exportar a gente desconocida y distante es altamente antieconómico y justificable solo en casos excepcionales y en pequeña escala. De la misma manera que el economista moderno admitiría que una proporción alta de consumo de servicios de transporte desde el hogar de un individuo a su lugar de trabajo significa algo negativo y contrario a un alto nivel de vida, así el economista budista sostendría que satisfacer las necesidades humanas desde fuentes de recursos lejanas antes que desde fuentes de recursos cercanas significa un fracaso antes que un éxito. Es a la luz de la experiencia inmediata y de las perspectivas a largo plazo que el estudio de la economía budista puede recomendarse, aún para aquellos que creen que el crecimiento económico es más importante que cualquiera de los valores espirituales o religiosos. Porque la cuestión no es la elección entre "crecimiento moderno" y "estancamiento tradicional". La cuestión más bien radica en encontrar el camino correcto de desarrollo, el Camino Medio entre la negligencia materialista y la inmovilidad tradicionalista. En pocas palabras, encontrar "Los medios correctos de subsistencia".>

El mayor recurso, la educación

El hombre como ser múltiple, capaz de desarrollar distintas áreas en su vida, es así como éste ser múltiple debe vivir en sociedad, haciendo la tarea del aprendizaje parte de un todo y de todos, donde la misma sociedad sea la que le entregue los valores necesarios para ser un hombre sabio, un hombre con conocimientos.

Los sentidos, lo que vemos e interpretamos es lo que nos da el saber, y a su vez lo que la sociedad nos entrega como valores.

<Toda la historia (como toda la experiencia) apunta al hecho de que es el hombre y no la naturaleza quien proporciona los recursos primarios, que el factor clave de todo desarrollo económico proviene de la mente del hombre. De repente, hay una explosión de coraje, de iniciativa, de invención, de actividad constructiva, no en un solo campo, sino en muchos campos a la vez. Puede ser que nadie esté en condiciones de decir de donde proviene originariamente, pero si podemos ver como se mantiene y se refuerza a si mismo a través de la educación. En un sentido muy real, por lo tanto, podemos decir que la educación es el mas vital de los recursos.

Lord Snor habló acerca de " Las dos culturas y la revolución científica" y expresó su preocupación por que "la vida intelectual de la sociedad occidental como un todo se está dividiendo cada vez mas en dos grupos polarizados..En un polo tenemos los intelectuales literarios..en el otro los científicos". Deplora el "vacío de incomprensión mutua" entre estos dos grupos y desea tender un puente entre ambos.

Si tanta confianza se pone hoy en el poder de la educación para capacitar a la gente común para hacer frente a los problemas planteados por el progreso científico y tecnológico debe hacer algo más en la educación que lo sugerido por Lord Snow. La ciencia y la ingeniería producen " el saber como", pero "el saber como" no es nada en si mismo, es un medio sin un fin, una mera potencialidad, una frase inconclusa "el saber como" no es una cultura como un piano no es un música. ¿Puede la educación ayudarnos a completar la frase, transformar la potencialidad en una realidad que beneficie al hombre?. Para hacer eso la tarea de la educación sería, primero y antes que nada, la transmisión de criterios de valor, de que hacer con nuestras vidas. Sin ninguna duda también hay necesidad de transmitir el saber como , pero esto debe estar en un segundo plano, porque obviamente es bastante estúpido poner grandes poderes en manos de la gente, sin asegurarse primero que tengan una idea razonable de que es lo que van a hacer con ellos.

Más educación puede ayudarnos solo si producen más sabiduría.

La esencia de la educación, es la transmisión de valores, pero los valores no nos ayudan a elegir nuestro camino en la vida, salvo que ellos hayan llegado a ser parte nuestra, una parte por así decirlo de nuestra conformación mental. Esto significa que esos valores son más que meras fórmulas o afirmaciones dogmáticas. Nuestros pensamientos y sentimientos con ellos, son los verdaderos instrumentos a través de los cuales observamos, interpretamos y experimentamos el mundo.>

Necesidad de un método coherente al contexto

Producir según los estándares del hombre rico en países en desarrollo es más caro y por lo tanto, el producto resultante también se encarece.

“¿Quiénes son los que ayudan y quiénes son los que han de ser ayudados? Los que ayudan, en su totalidad, son los ricos, los educados (en algún sentido especializado) y los habitantes de la ciudad. Aquellos que más necesitan ayuda son los pobres sin educación y los campesinos. Esto significa que tres abismos tremendos separan a los primeros de los últimos: el abismo entre los ricos y los pobres, el abismo entre los educados y los sin educación y el abismo entre el hombre de la ciudad y el hombre de campo, que incluye la separación entre industria y agricultura. El primer problema de la ayuda para el desarrollo es cómo construir un puente sobre esos tres abismos. Se necesita un gran esfuerzo de imaginación, de estudio y compasión para hacerlo. Los métodos de producción y de consumo, los sistemas de ideas y de valores que les van relativamente bien a la gente educada y rica de la ciudad difícilmente se adaptan a los campesinos pobres y semianalfabetos. Ellos no pueden de buenas a primeras adquirir la apariencia y los hábitos de la gente sofisticada de ciudad. Si la gente no se puede adaptar a los métodos, los métodos deberán adaptarse a la gente. Éste es el quid del problema.

“Los métodos de producción, los niveles de consumo, los criterios de éxito o fracaso, los sistemas de valores y las pautas de conducta se imponen en los países pobres. Pero como sólo son apropiados (dudosamente) a las condiciones de la abundancia, ponen a las naciones pobres en una condición de mayor dependencia de los ricos. El ejemplo y el síntoma más obvio es el creciente endeudamiento. Esto es ampliamente reconocido y mucha gente bien intencionada saca la simple conclusión de que las subvenciones son mejores que los préstamos y que los préstamos baratos son mejores que los caros. Esto es bien cierto. Sin embargo, el creciente endeudamiento no es el problema más serio. Después de todo, si un deudor no puede pagar deja de hacerlo, un riesgo que el acreedor siempre debe haber tenido en cuenta. Mucho más seria es la dependencia creada cuando un país pobre se siente atraído por las pautas de producción y consumo del país rico (...) Cualquiera que se haya tomado el trabajo de observar sistemáticamente los actuales proyectos de “desarrollo”, en lugar de estudiar meramente los planes de desarrollo y los modelos econométricos, sabe de infinidad de estos casos: fábricas de jabón que producen jabones lujosos usando procesos tan sofisticados que sólo pueden usarse materiales altamente refinados, que han de importarse a precios elevados mientras que la materia prima local se exporta a bajo precio, plantas procesadoras de comida, plantas empaquetadoras, la motorización, etc. Todo siguiendo el modelo del hombre rico.

Importancia del tráfico de conocimientos por sobre el de materias

El hombre debe aprender a no adoptar doctrinas de países distintos, donde un país subdesarrollado no puede adoptar un sistema de un país desarrollado, sino que desarrollar su propio sistema, y a su vez entender su tierra y su gente; darse cuenta que cada comunidad es distinta a la otra y que no pueden existir copias hacia las comunidades que han tenido, tienen y seguirán teniendo un sistema diferente.

La falta de iniciativa, creatividad y validez a las propuestas nuevas y locales. La fomentación y credibilidad de las propuestas exteriores.

Trabajo en conjunto de diversas disciplinas para un desarrollo efectivo

“La mejor ayuda que se puede dar es la ayuda intelectual, un regalo de conocimiento útil. Un regalo de conocimiento es infinitamente preferible a un regalo de cosas materiales. Hay muchas razones para esto. Nada viene a ser verdaderamente “de uno mismo” excepto sobre la base de algún esfuerzo o sacrificio genuino. Un regalo que consiste en bienes materiales puede ser apropiado por el que lo recibe sin esfuerzo o sacrificio, y por lo tanto muy raramente se transforma en algo “suyo propio”, sino que es tratado como si fuese un fruto caído del árbol. Un regalo de bienes intelectuales, un regalo de conocimiento, es un asunto verdaderamente distinto. Sin esfuerzo genuino de apropiación por parte del que recibe, el regalo no existe. Apropiarse del regalo y hacerlo de uno es la misma cosa y “ni la polilla ni la herrumbre lo corrompen”. El regalo de bienes materiales hace dependiente a la gente, pero el regalo del conocimiento la hace libre (por supuesto si tal conocimiento es el correcto). El regalo del conocimiento también tiene efectos mucho más duraderos, está mucho más cercano al concepto del “desarrollo” (...) Ésta debiera ser la preocupación constante de los programas de ayuda, hacer que los hombres estén seguros de sí mismos y sean independientes por medio de la provisión abundante de los dones intelectuales, dones de conocimiento relacionados con los métodos de ayuda propia.”

“Actualmente, el esfuerzo de desarrollo está conducido principalmente por funcionarios del gobierno, tanto en el país donante como en el país receptor; en otras palabras, por administradores. Éstos no son, por entrenamiento y experiencia, ni empresarios ni innovadores, y ni siquiera poseen el conocimiento técnico específico de los procesos productivos, requerimientos comerciales o problemas de comunicación. Sin duda, tienen un papel especial a jugar y no se podría (ni debería) intentar seguir adelante sin ellos. Pero tampoco pueden hacer nada estando solos. Deberían estar estrechamente asociados con otros grupos sociales, con gente de la industria y el comercio, que están entrenados en la disciplina de la viabilidad (...), y profesionales, profesores, trabajadores de la investigación, periodistas, educadores, etc., que tienen tiempo, facilidad, habilidad e inclinación a pensar, escribir y comunicarse. El trabajo de desarrollo es demasiado difícil para ser hecho con éxito por cualquiera de estos tres grupos trabajando aisladamente. Tanto en los países donantes como en los países receptores es necesario alcanzar lo que yo llamo la combinación ABC, en la que A representa a los administradores, B representa a los hombres de negocios (businessmen) y C representa a los comunicadores, es decir, a los trabajadores intelectuales y profesionales diversos.”

Responsabilidad ética y compromiso social de la gente educada con el país.

Importancia de la elección de la tecnología para hacer rentable la producción.

La tecnología tomó el poder, se adueñó de las capacidades del hombre, las limitó, siendo que las debería haber abierto. Cuando el hombre dejó de ser una persona que cuestiona, que interviene, que observa y que crea. Cuando se auto limita.

“¿Podemos establecer una ideología, o como quiera llamársela, que insista en que los educados han tomado sobre sí mismo una obligación y que no han adquirido simplemente un “pasaporte al privilegio”? Esta ideología está, por supuesto, muy bien apoyada por las enseñanzas más elevadas de la humanidad. (...)

Si esta ideología no prevalece, si se da por sentado que la educación es un pasaporte al privilegio, el contenido de la educación no será servir a la gente, fundamentalmente, sino servirnos a nosotros mismo, los educados. La minoría privilegiada deseará ser educada de una manera que los mantenga aparte e inevitablemente aprenderán y enseñarán las cosas equívocas, es decir, cosas que los mantienen aparte, con desprecio por la mano de obra, desprecio por la producción primaria, desprecio por la vida rural, etc, etc. Salvo que virtualmente todas las personas educadas se reconozcan servidores de su país (después de todo, eso significa ser servidores de la gente corriente) no podrá haber de ninguna manera un liderazgo suficiente ni una comunicación del conocimiento técnico suficiente como para resolver el problema del desempleo o empleo improductivo en el medio millón de aldeas de la India.

“Cuanto más sofisticada es la tecnología, más grandes en general serán las necesidades. Cuando las cosas simples de la vida, que es de lo que yo estoy tratando ahora, se producen por procesos cada vez más sofisticados, la necesidad de cumplir con los requerimientos hacen aún más problemática la capacidad de cualquier sociedad pobre. En lo que respecta a los productos simples (alimento, vestido, habitación y cultura) el peligro más grande es que la gente automáticamente supusiera que sólo el modelo de 1963 es adecuado y no el de 1903, porque la manera de hacer las cosas en 1963 es inaccesible para los pobres, ya que presupone abundante riqueza. (...) Todas las cosas fueron bastante continuas en la historia humana hasta cerca del comienzo de este siglo, pero durante el último medio siglo ha habido un salto cuantitativo, el tipo de salto que hubo en la capitalización de la compañía Ford, de 30.000 dólares a 6.000 millones de dólares.

En un país en desarrollo es bastante difícil encontrar Henry Fords, a nivel de 1903. Obtener Henry Super Fords, para movernos desde prácticamente nada hasta el nivel de 1963, es virtualmente imposible. Nadie puede comenzar a este nivel. Esto significa que nadie puede hacer nada a este nivel salvo que ya esté establecido, que ya esté operando a este nivel. Esto es absolutamente crucial para nuestra comprensión del mundo moderno. A este nivel las creaciones son imposibles, sólo pueden producirse extensiones, y esto significa que los pobres son más dependientes de los ricos que nunca antes en la historia humana, si están unidos a ese nivel.

Estructura organizacional para facilitar la creatividad y emprendimiento en un grupo social.

“Cuanto más grande es una organización, tanto más obvia e inevitable es la necesidad de orden. Pero si esta necesidad se busca con tal eficacia y perfección que no queda ningún campo de acción para que el hombre ejercite su intuición creadora, para el desorden emprendedor, la organización se transforma en algo muerto y en un desierto de frustración. (...) el principio de la función subsidiaria nos enseña que el centro ganará en autoridad y en efectividad si la libertad y la responsabilidad de las formaciones más bajas son cuidadosamente preservadas con el resultado de que la organización como un todo será “más feliz y más próspera”

¿Cómo puede obtenerse tal estructura? Desde el punto de vista del administrador, es decir, desde el punto de vista del orden parecerá desarreglada, cuando se la compare con la bien definida lógica de un monolito, La gran organización consistirá en muchas unidades semiautónomas, a las que nosotros podemos llamar cuasiempresas. Cada una de ellas dispondrá de una gran libertad, para dar la mayor oportunidad posible a la creatividad emprendedora.

La estructura de la organización se puede simbolizar entonces por un hombre sosteniendo gran número de globos en la mano.

Cada uno de estos globos tiene su propio empuje hacia arriba, pero el hombre que los sujeta no se desespera por dominarlos, sino que se queda quieto debajo de ellos, si bien es cierto que sostiene los hilos firmemente en la mano. Cada globo no es sólo una unidad administrativa, sino que también una unidad de emprendimiento .

PROCESOS CONSTRUCTIVOS
técnicas e indumentaria

CORTE ROUTER CNC pieza 1



Conformación de la pieza 1, donde se logra apreciar la cubicación de la pieza en el material, y la precisión en que trabaja la máquina. La plancha es fijada en la mesa de trabajo en 6 puntos atornillados, y en el proceso de cortado se va definiendo que puntos tienen que ser reforzados para que no interfieran en el proceso. Las piezas a medida que son cortadas son retiradas de la plancha.



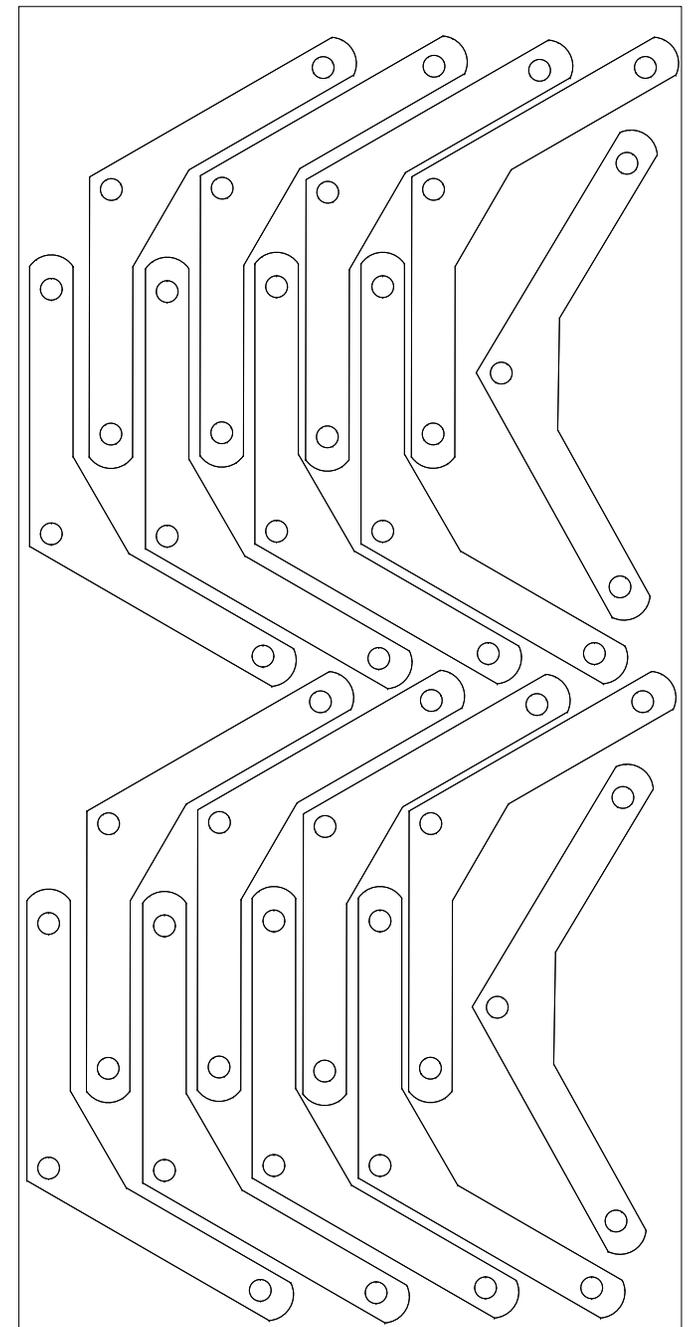
Materialidad	2 Planchas de terciado de moldaje de pino 15mm
Medidas	244x122 cm [cada plancha]
Pieza construida	Pieza 1, brazo hexágono
Número de piezas	36, utilizadas para la construcción del objeto 26
Sub procesos	Posteriormente Lijado
Tiempo estimado de trabajo	3:40 hr. (por las dos planchas)
Presupuesto	\$13.990 (c/plancha) / \$27.980 total



Proceso de cortado, realizado en la máquina router CNC

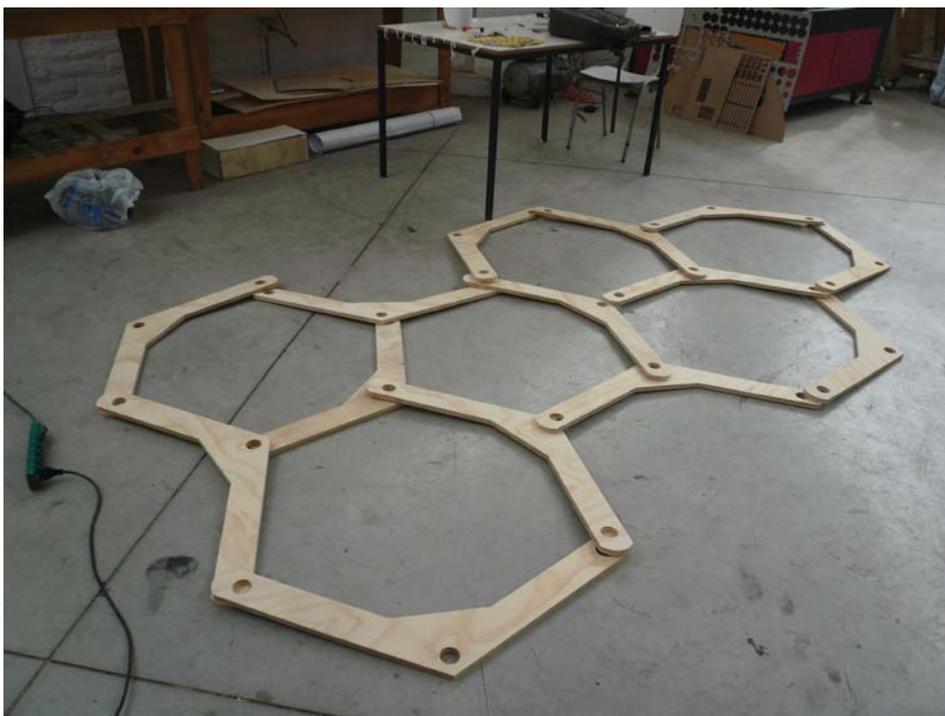
244 cm

Cubicacion plancha de terciado pino moldaje de 15 mm, medidas 244x122, utilizada para la construcción de pieza 1.



122 cm

PRE-MONTAJE pieza 1



PRE - MONTAJE PIEZAS

Imágenes donde se logra apreciar el proceso de lijado de piezas y luego el área a trabajar, y la relación entre piezas

Como, a partir de la pieza principal, se logra conformar la superficie hexagonal.



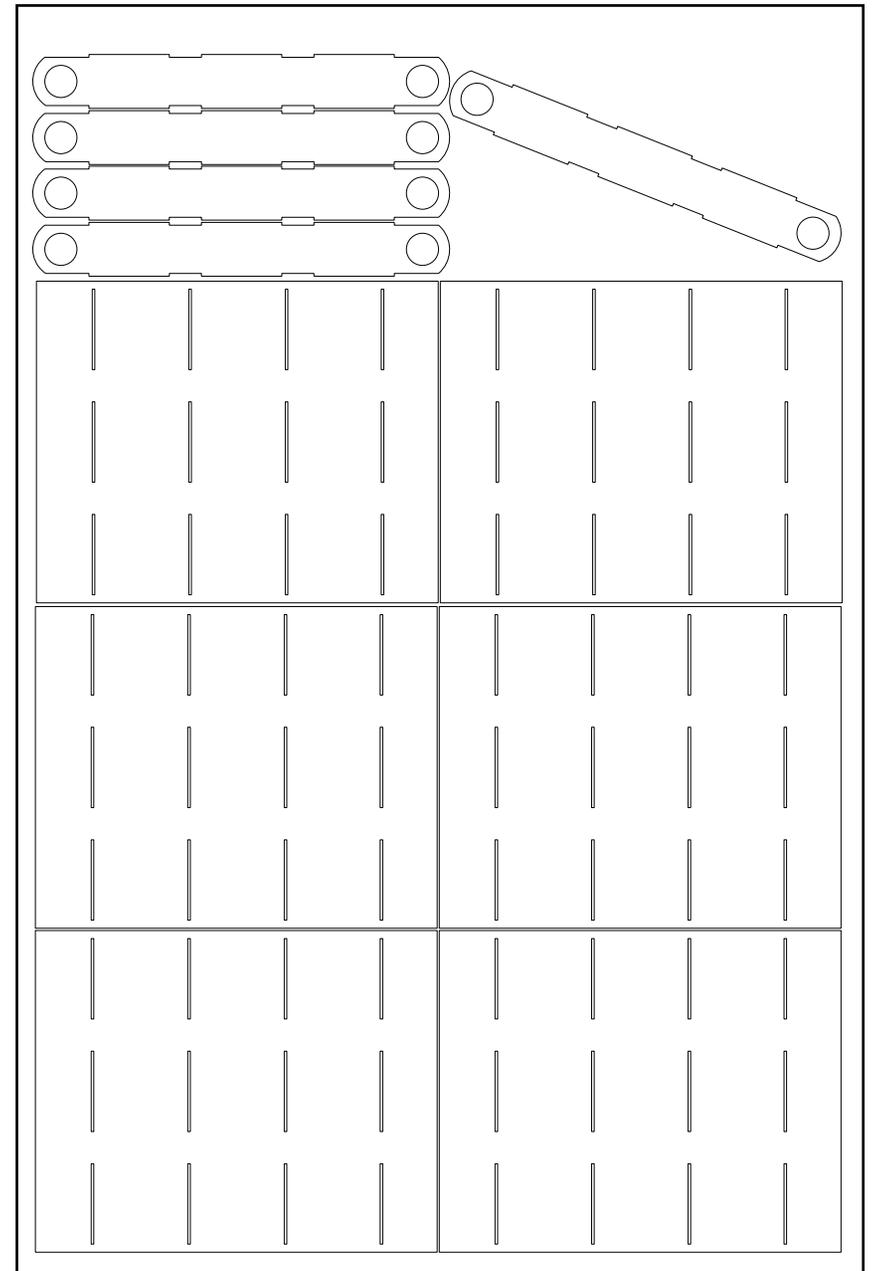
CORTE LÁSER CNC pieza 3



Cada plancha de terciado se divide en dos partes de 102x150 cm y ésta se pone en dos partes en la láser, ya que la superficie de trabajo de ésta es de 90 x 120 cm. en un primer momento se corta la primera mitad y luego , tras girar la sección se corta la segunda parte, como muestra el esquema de la derecha.

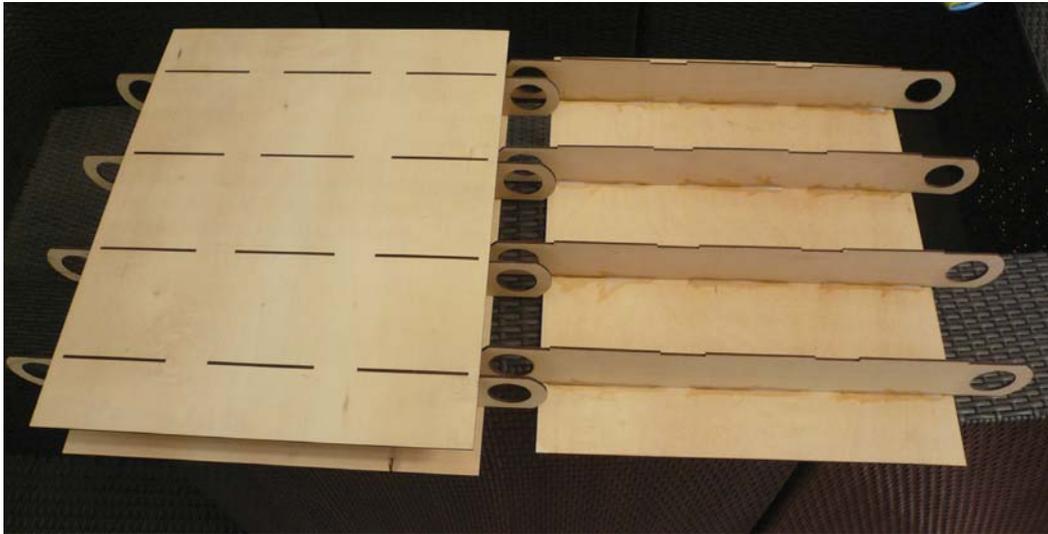
Materialidad	3 Planchas de terciado de laurelia de 3,2 mm
Medidas	150x244 cm (cada plancha)
Pieza construida	Pieza 3, base-caras del hexágono, conformada por dos caras unidas por 4 costillas transversales a éstas.
Número de piezas	26 piezas rectangulares 52 costillas 13 piezas en total
Sub procesos	Encolamiento, conformación de la pieza doble. Posterior prensado
Tiempo estimado de trabajo	3 hr de trabajo en máquina láser. 4 hr de secado colafría
Presupuesto	\$16.656 (c/plancha) / \$49.968 total

155 cm

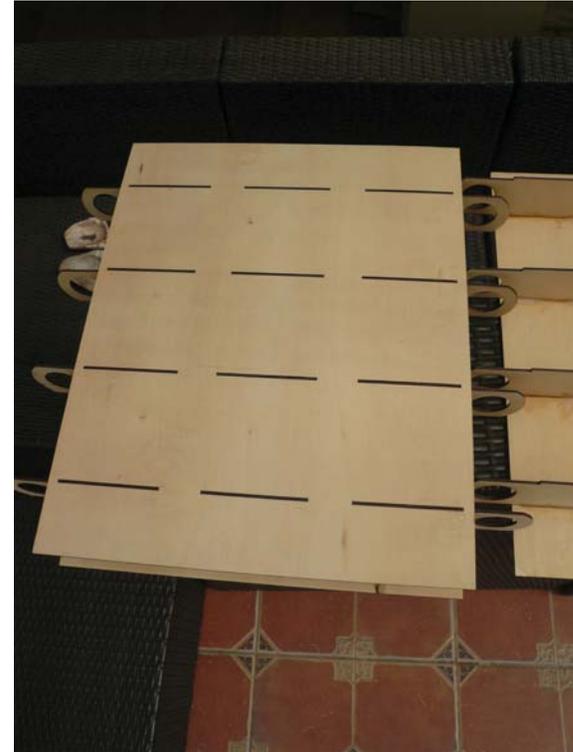


102 cm

ENCOLADO pieza 3



Tras ser cortadas en la láser, las piezas pasan por un segundo proceso que es el encolamiento de éstas, para la conformación de la pieza 3, constituida por dos caras de terciado de 3, unidas por 4 costillas transversales a éstas.



2 tiempos:

1, encolamiento cara 1 con costillas, posterior prensado y secado de 2 hrs.

2, encolamiento cara 2 con costillas y cara 1, posterior prensado y secado

TORNEADO
pieza 4 y 5





Materialidad	5 listones de pino impregnado dimensionado
Medidas	2x2 plg x 3.20 mt. (cada listón)
Pieza construida	Pieza 4, cilindro eje Pieza 5, tapa
Número de piezas	24 cilindros 46 tapas
Sub procesos	previo secado de los listones, posterior cortado de cada pieza.
Tiempo estimado de trabajo	2 días de secado 3 días de torneado
Presupuesto	\$6.400 listones / \$19.000 torneado/ \$25.400 total

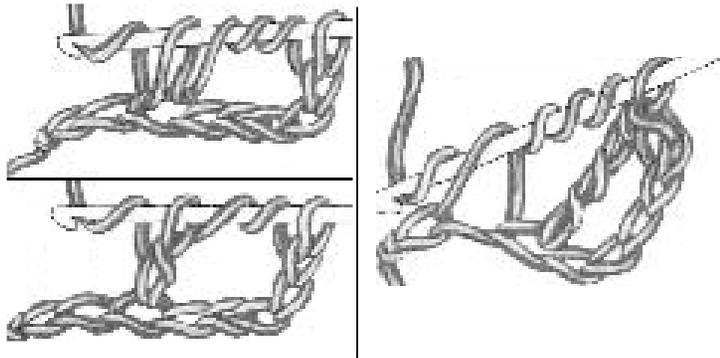
TEJIDO A CROCHET MALLA
pieza 2





Materialidad	Algodón peinado de 6 hebras
Medidas	220 mts por ovillo
Pieza construida	Pieza 2, malla
Número de piezas	5
Sub procesos	construcción malla, y vínculo malla - cilindro
Tiempo estimado de trabajo	15 hrs
Presupuesto	\$1.600 (c/ovillo) / \$16.000 en total (10 ovillos)

punto alto triple



CONFORMACIÓN ARGOLLA

pieza 6



Cortar la manguera a la medida



Se une por medio de huincha aisladora, formando una argolla



La manguera es forrada completamente por la huincha aisladora, con el fin de unificar el color, el cual será posteriormente forrado por el tejido.



La manguera forrada, es envuelta en un tejido

Materialidad	Manguera para riego
Medidas	15 mts en total, 120 cm por cada argolla
Pieza construida	Pieza 5, argolla
Número de piezas	10 argollas
Sub procesos	Cortado a medida, forrado de manguera con guincha aislante para unión y unicolor.
Tiempo estimado de trabajo	1 hr de cortado y forrado de manguera para la unión
Presupuesto	\$3990 15 mts.

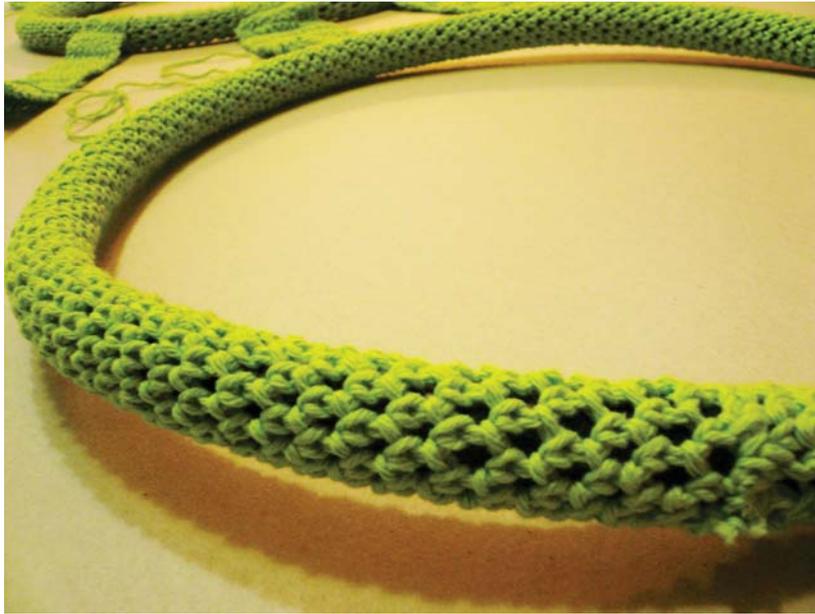


TEJIDO A CROCHET ARGOLLA pieza 6



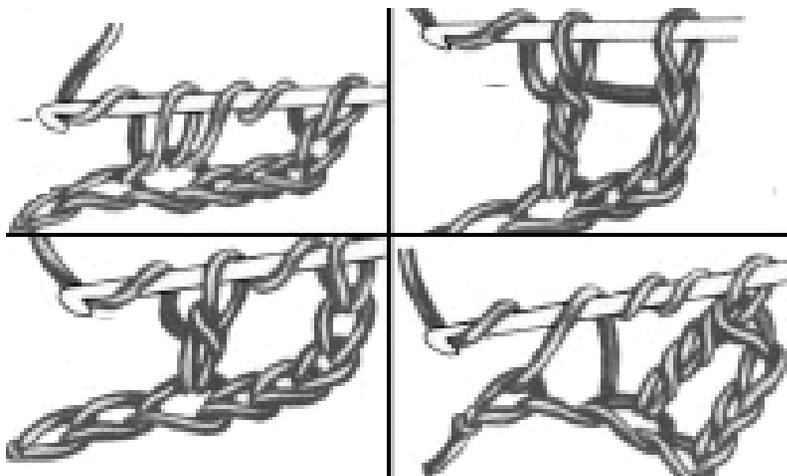
Construcción de espacio de recorrido entre hexágonos





Materialidad	Algodón peinado de 6 hebras
Medidas	220 mts por ovillo
Pieza construida	Pieza 5, argolla
Número de piezas	10
Sub procesos	tejido argolla y vinculo argolla-cilindro
Tiempo estimado de trabajo	15 hrs
Presupuesto	\$1.600 (c/ovillo) / \$24.000 (15 ovillos)

punto alto doble



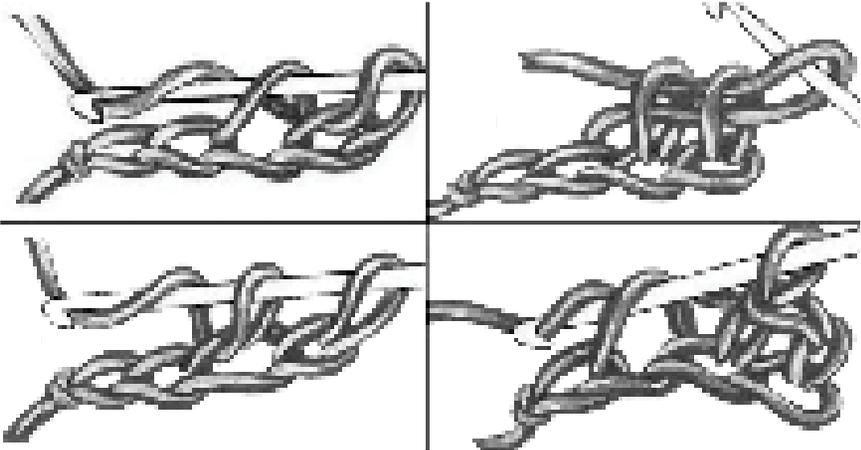


Vinculo entre argolla y eje. La argolla se construye con punto bajo y los vinculos con punto alto doble.





punto bajo



TIPOS DE JUEGOS

lo que quiere potenciar el objeto

Al momento de pensar en que tipo de juego se quiere desarrollar en el objeto, es importante darnos cuenta de los factores potenciales en los niños, los cuales los ayudarán a posicionarse en la sociedad.

El juego, además de aportar al niño placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en muchos ámbitos de la vida.

En el juego simbólico, los niños reflejan el conocimiento de la realidad que los rodea. Cuánto más variada es la realidad que conocen, más variados son los argumentos que utiliza. Argumentos típicos son, jugar a familias, a médicos, a bailarinas, a superhéroes.

Se pueden establecer 3 categorías de juegos simbólicos:

1. Un primer grupo está formado por argumentos que son una especie de resumen o versión simplificada de la realidad social, observada o experimentada por los propios niños. Jugar a las casitas, a las tiendas, a los colegios, o a cualquier otro tema cotidiano de los adultos familiares. Estos fundamentos solo exigen a los jugadores, un recordatorio de los roles y las interacciones entre ellos.
2. Un segundo grupo de argumentos está menos ligado a la realidad de los niños . Un ejemplo puede ser jugar a los superhéroes. Este tipo de argumento exige que se vaya estableciendo entre los jugadores un mundo de ficción compartido que tiene poco que ver con su experiencia directa.
3. Un tercer grupo lo constituyen los argumentos inventados por cada niño. A medida que su repetición le confiere una cierta entidad como juego diferenciado, llegará a ser identificado con una etiqueta propia: el juego de los amigos, el juego de las princesas, etc.

Cuando el argumento es menos cotidiano, aunque su conocimiento provenga de informaciones que los diferentes jugadores han podido extraer de fuentes comunes (películas, cuentos, ...) es necesario que se produzca entre los niños una negociación más explícita del significado de las situaciones, del valor de los objetos y del rol de cada uno de los papeles asignados.

clases de juego

Juegos Sensoriomotores

Éstos implican la puesta en acción de la capacidad de los niños de construir y operar desde los estímulos que en él provoca el entorno físico, los objetos y su propio cuerpo, elaborando respuestas complejas de carácter motórico-manipulativo, es decir, utilizando su cuerpo. Un ejemplo de este juego son los espontáneos. A través de estos, el desarrollo se va encontrando con su aprendizaje.

Juegos Simbólicos

Son todas las actividades representativas que se realizan dentro de un marco no estrictamente serio o de comportamiento acomodativo. Un ejemplo de juego simbólico son las imitaciones de movimientos, acciones, etc. Las actividades que los niños/as realizan entre tres y seis años son actividades simbólicas de carácter lúdico.

Juegos de Reglas

Es el único juego que Piaget lo consideró de naturaleza social, este juego se refiere a un cambio en el concepto de necesidad interna que tiene todo proceso mental. Los niños/as no son capaces de pensar en forma lógica y operar razonadamente, por lo que no podrán comprender los juegos de reglas.

Juegos de Construcción

Es el juego que aparece a partir del primer año de vida, y va simultáneo a los otros tipos de juegos, tiene relación directa entre objeto-niño. Potencia la creatividad principalmente y el trabajo grupal.

PLANOS DE TRABAJO

áreas de desarrollo

Usuario

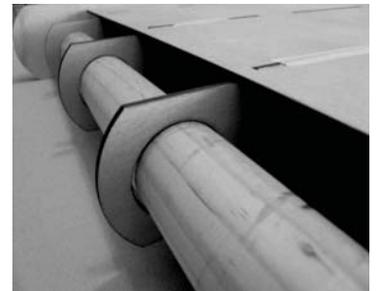
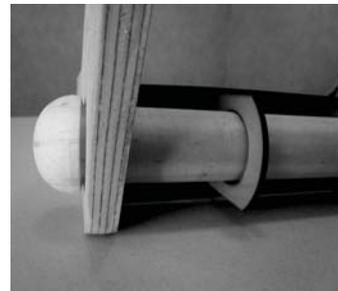
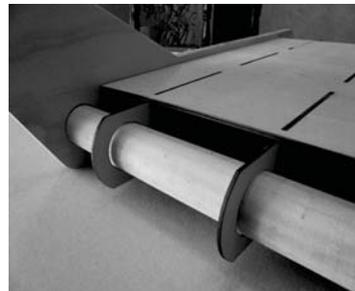
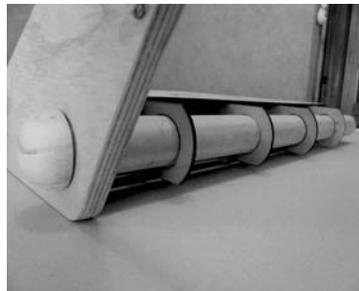
Niños entre 2-3 años

Materialidad

Terciado pino moldaje 15 mm
Terciado laurelia 3.2 mm
Listones 2x2 plg
Hilo de algodón

Usabilidad

Juego pensado para Jardines Infantiles, dentro de un espacio interior, adosado a la pared.



Ergonomía

Entendimiento del niño bajo un concepto de constante movimiento, se construyen espacios de recorrido y de permanencia. El tejido se adapta al movimiento del niño y se amolda a la forma de éste.

Técnica

Corte Láser cnc
Corte Router cnc
Torneado
Tejido a crochet

Detalles de unión

Existen dos áreas de trabajo en cuanto a detalles constructivos.
Entre piezas de madera
Entre tejido-madera

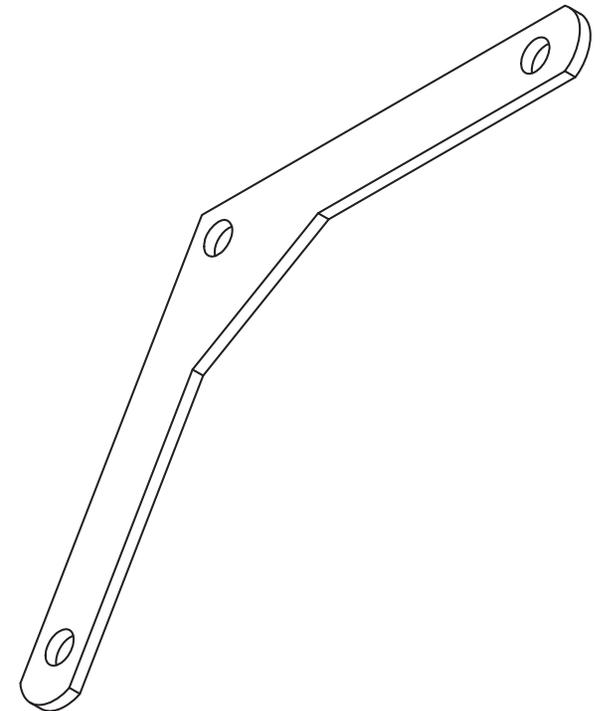
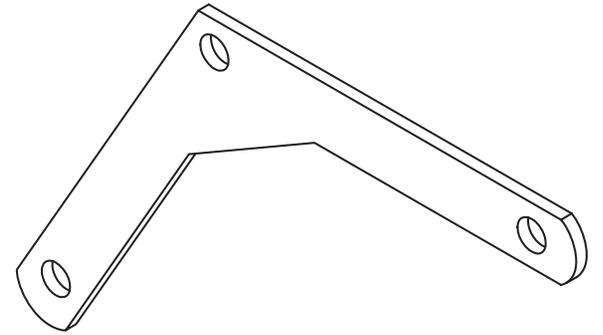
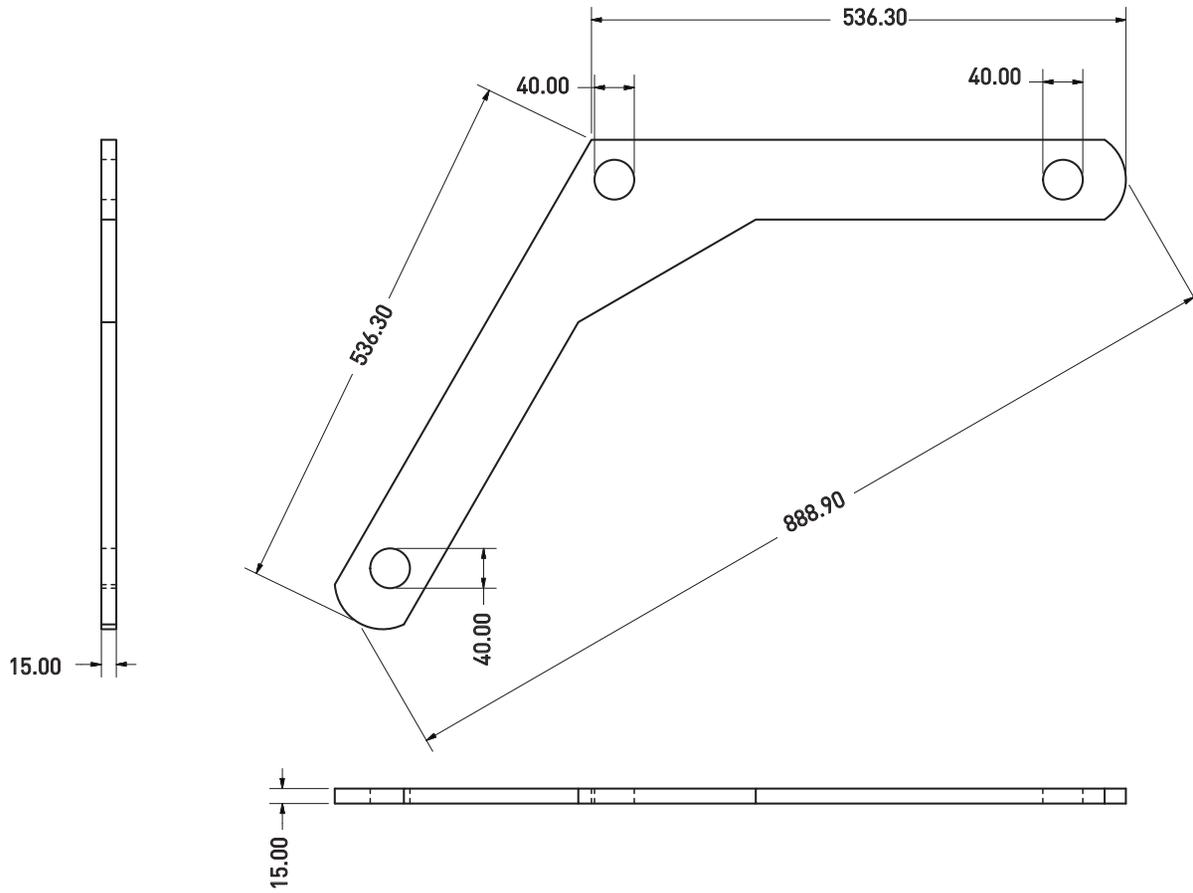
Presupuesto

\$147.338

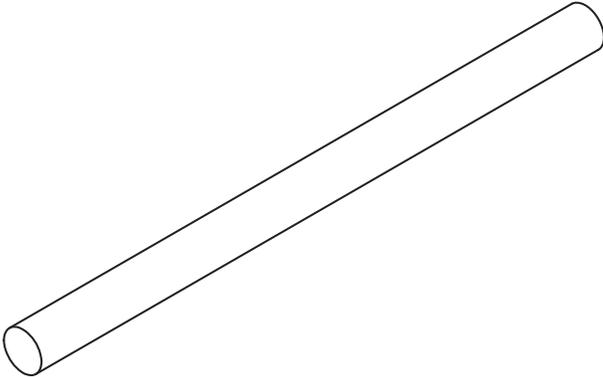
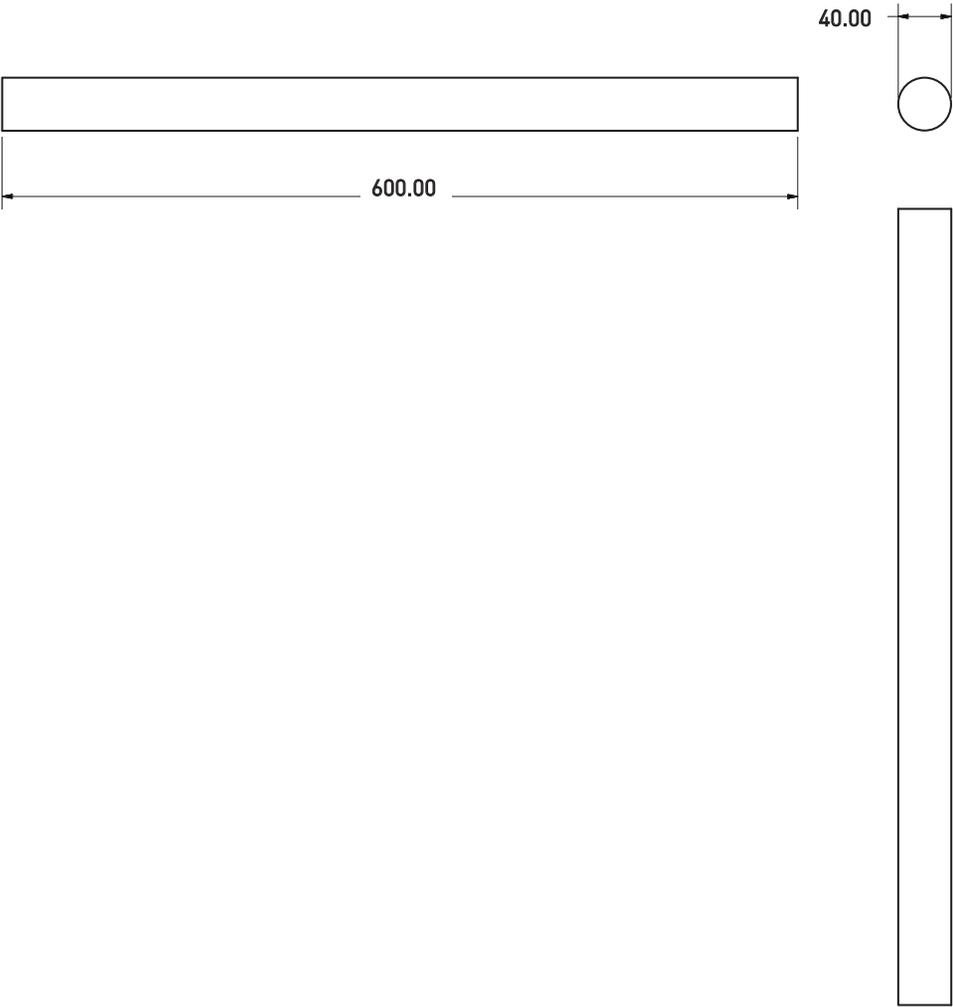


PLANOS Y FOTOGRAFIA
piezas y medidas y registro

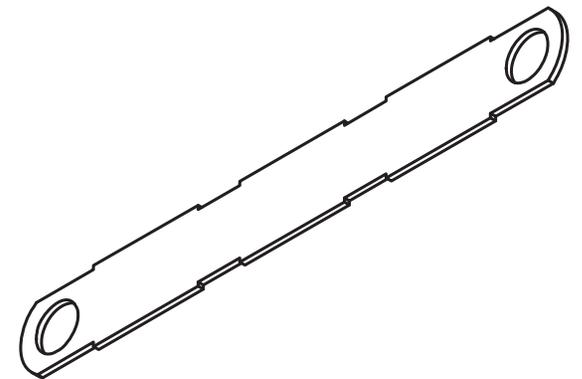
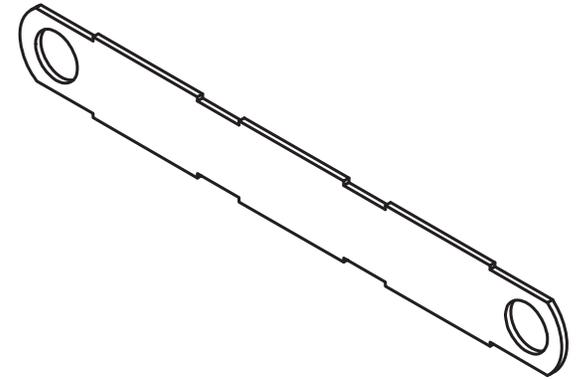
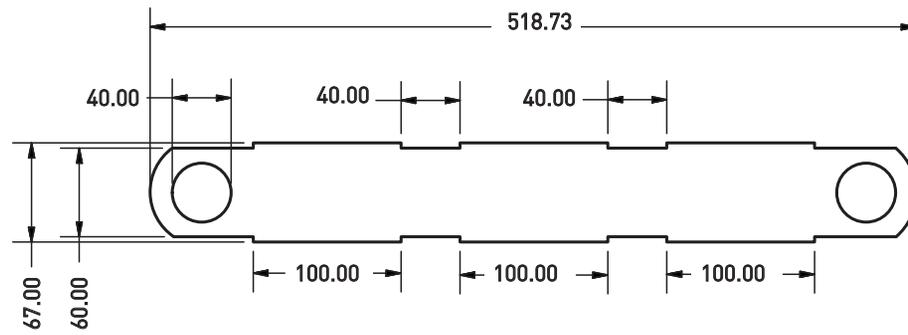
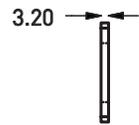
PIEZA 1
brazo hexagonal /medida en mm



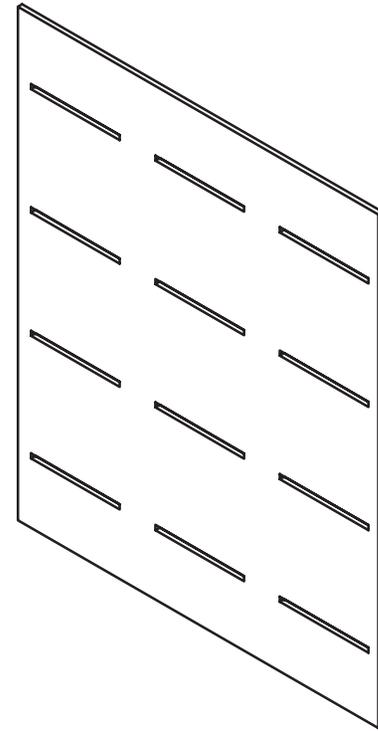
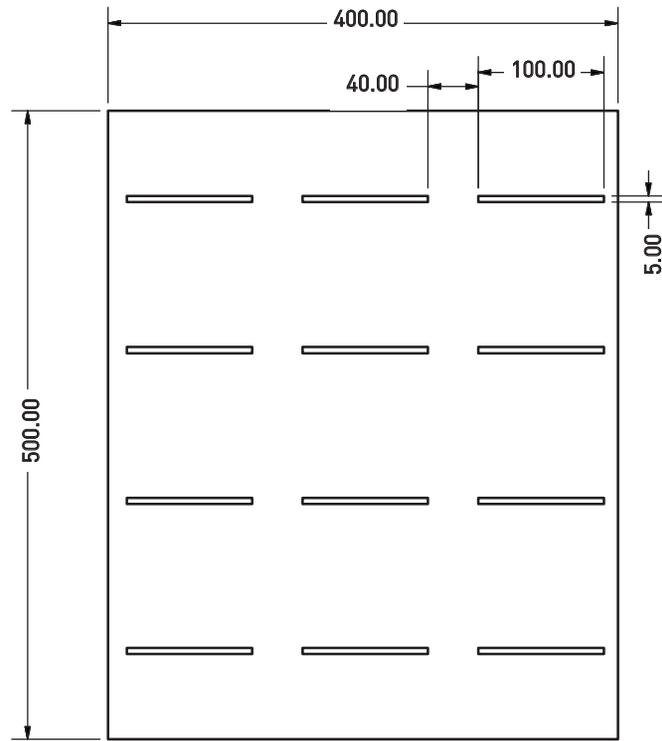
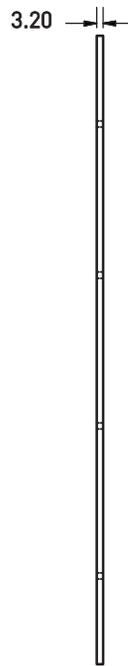
PIEZA 4
cilindro-eje /medida en mm



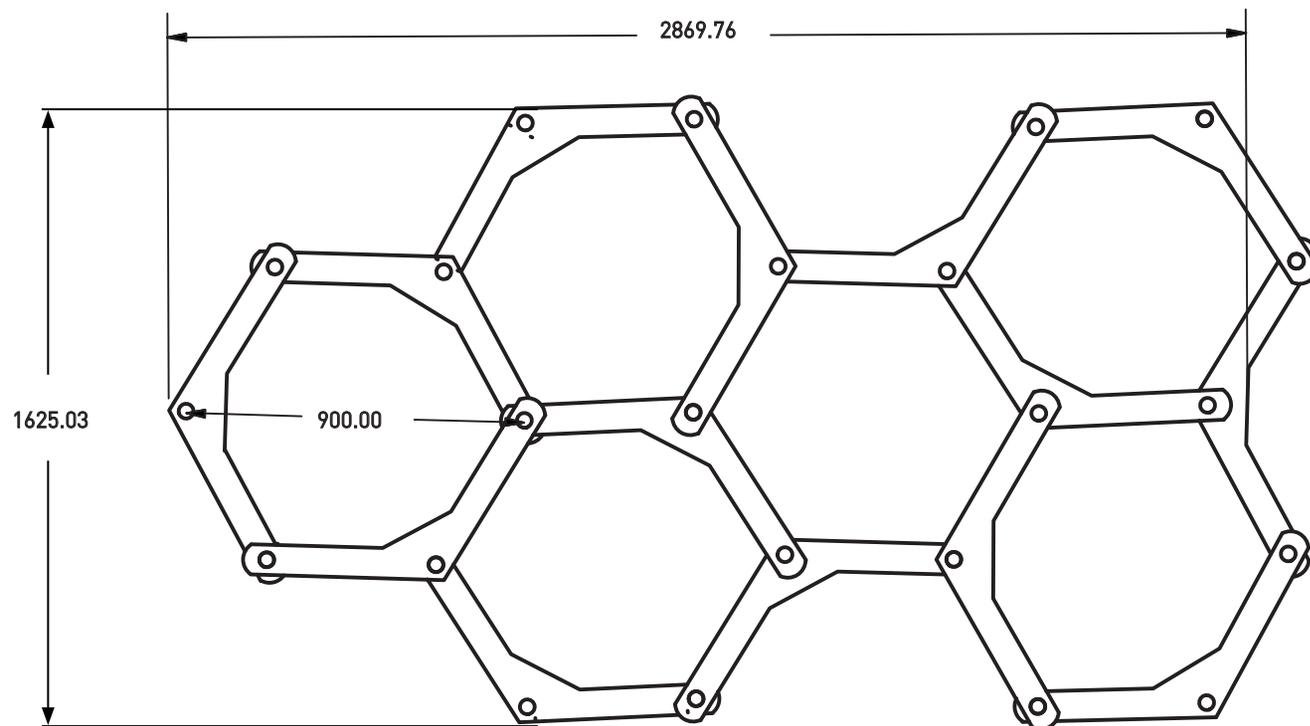
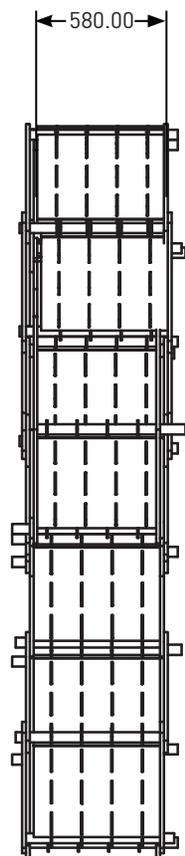
PIEZA 3a
costillas/ medida en

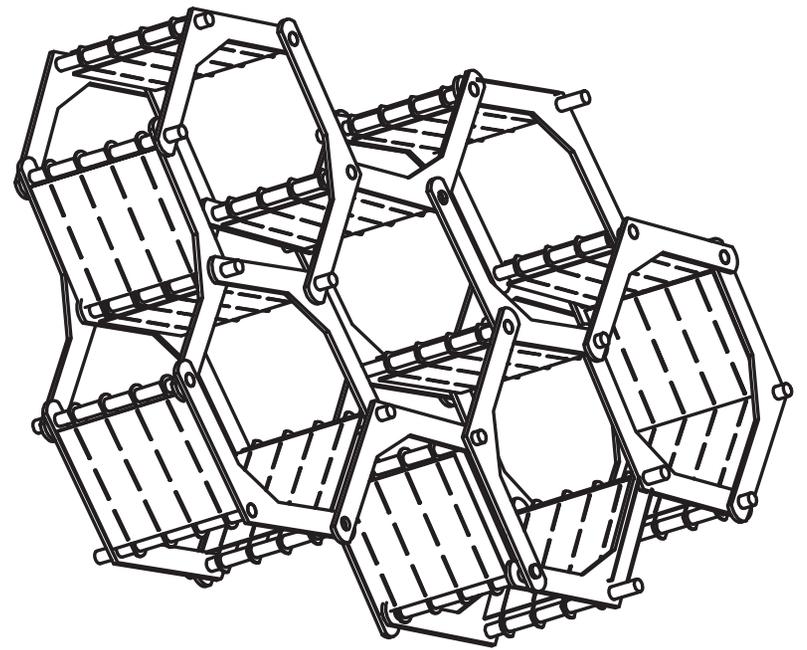
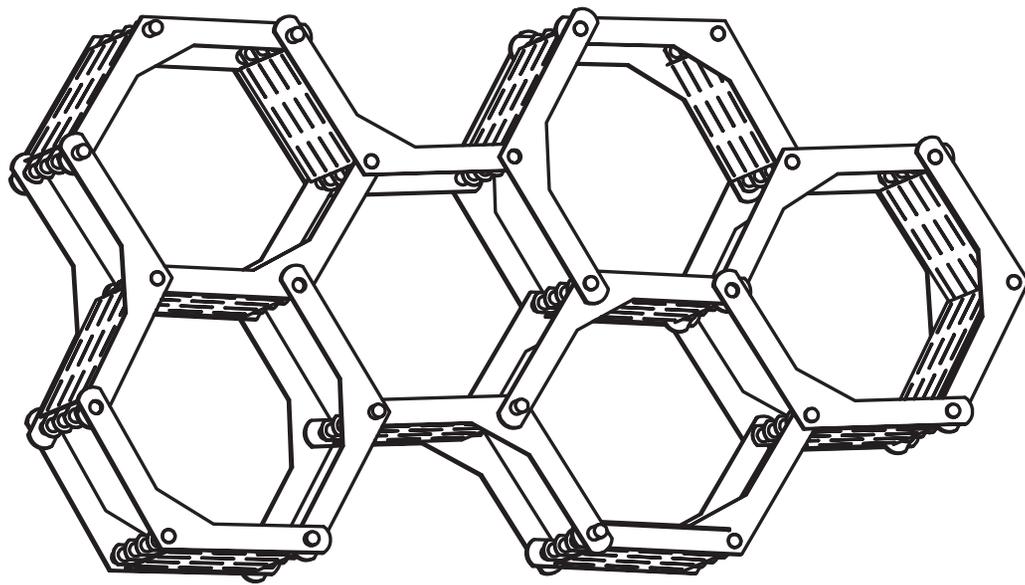


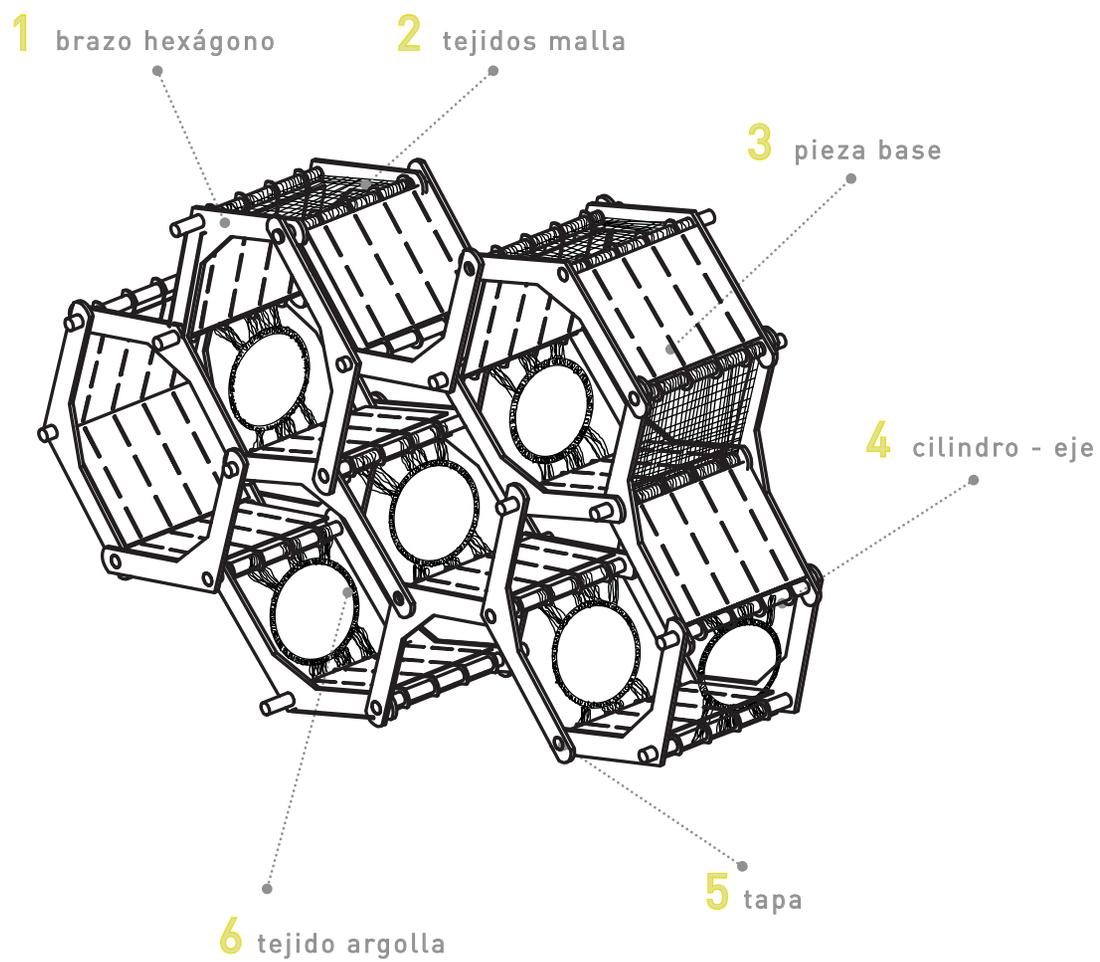
PIEZA 3b
rectángulo /medida en mm



OBJETO FINAL
medida en mm

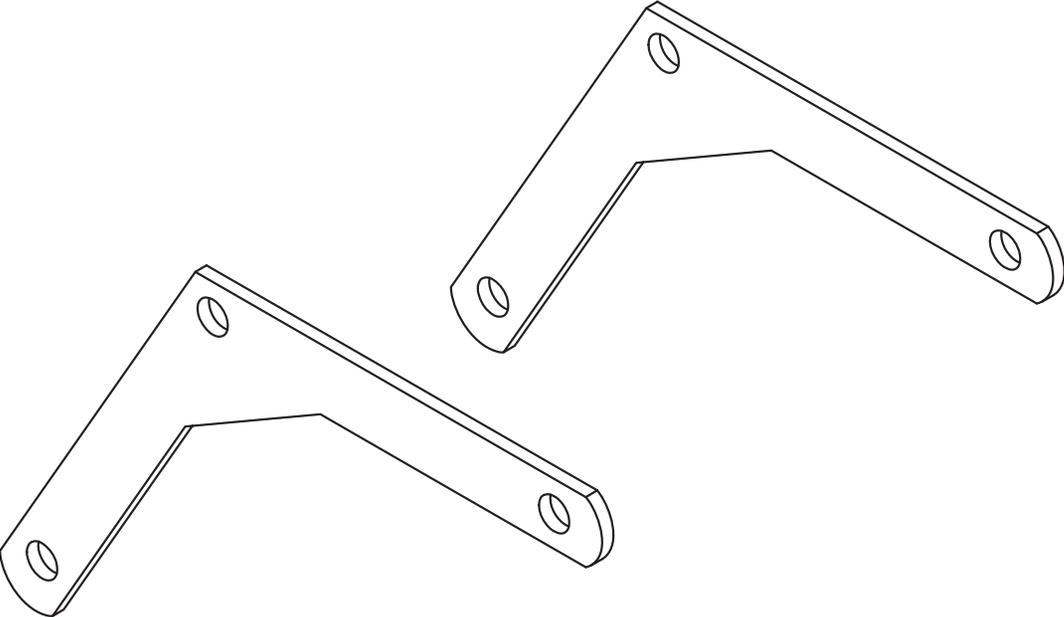


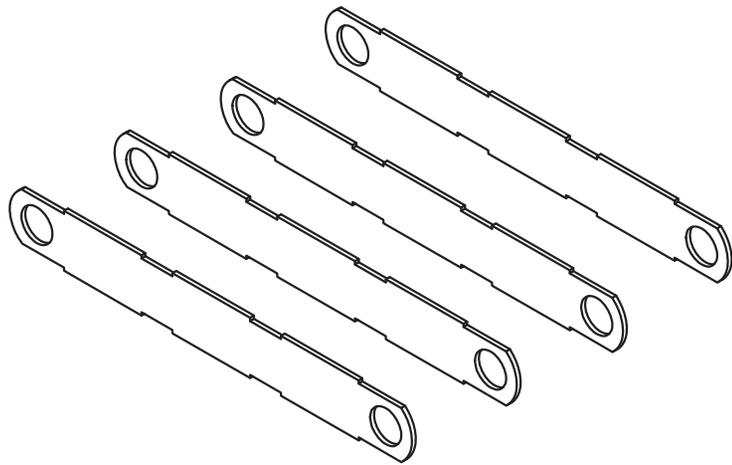


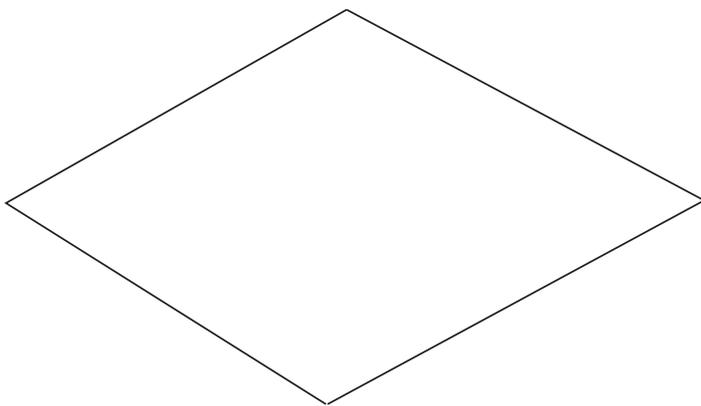


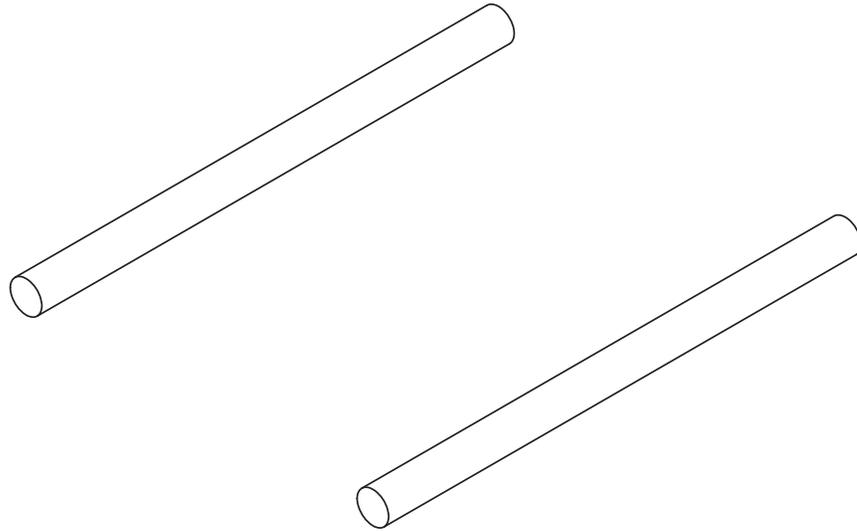
DESPIECE SECCIÓN

unidad modular que se repite









OBJETO FINAL

registro fotográfico



vista frontal

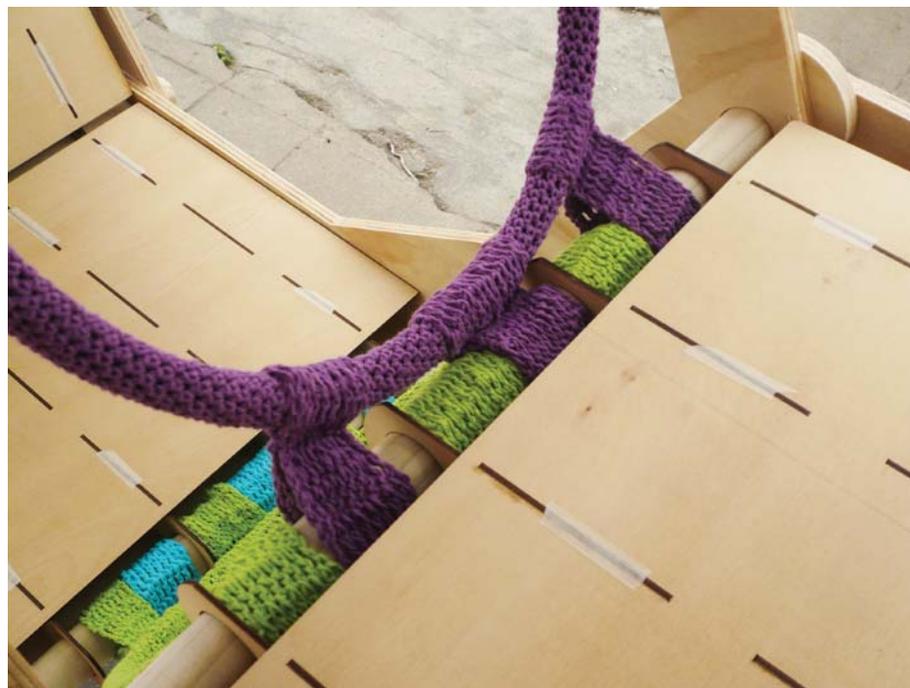


La influencia del color en nuestras emociones y percepciones, por medio de un atractivo cromático, de contrastes y colores vistosos, con formas y colores que se despliegan desde un elemento visualmente simple.

Estimular el tacto al mismo tiempo, donde el niño conoce y transforma por medio de la textura.



vistas laterales



detalle unión entre piezas



BIBLIOGRAFÍA

Homo Ludens, Johan Huizinga

Mi credo Pedagógico, John Dewey

Psicología del desarrollo, de la infancia a la adolescencia, D.Papalia, S. Wendkos y R.Duskin

Juguetes y Objetos para jugar, John y Elizabeth Newson

Dimensión creativa, F. Menchen Bellón

Principios pedagógicos de la educación infantil, R.Medina Rubio

Dimensión social, B.Martinez Mut

Educación sensorial, E.Soler Fierrez

Edición Año 2013
Impresión: Epson L800 , papel hilado 6
Cámara Lumix Panasonic DMC-FX07
Tipografía Din Pro 8 - 9