

UNIVERSIDAD TECNICA
FEDERICO SANTA MARIA

LA REVOLUCIÓN DE LA TINETA

Reutilización de tinetas como juego para potenciar la creatividad

Memoria para optar al título de
ARQUITECTA

CAMILA BELÉN FUENZALIDA VERGARA

Profesor refetente: PABLO SILVA
Profesor co-referente: FREDDY BASTIAS

Diciembre 2022


ARQUITECTURA
UTFSM

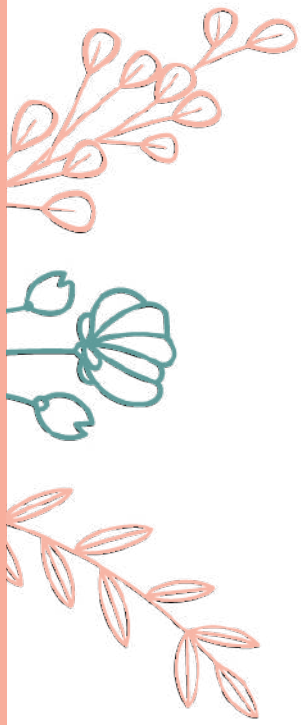

etco
etco
etco



Fuente: Elaboración propia

Para la yo de niña, que hoy alcanzó al futuro y cumple lo que un día se propuso.

Y que siempre me recuerda como simplificar la vida.



AGRADECIMIENTOS

Estoy inmensamente agradecida porque soy una afortunada de que me rodee gente maravillosa que me ha acompañado siempre.

A mi **FAMILIA**, que siempre me han apoyado en cada paso de mi vida. A mis padres Pabla y Carlos, por su amor y comprensión, a mis hermanos, César, Nicolás y Ricardo, por su compañía y a mis abuelos, Ana y Luis, por su entrega.

A mis **AMIGOS**, que me animan y me acompañaron en todo este proceso universitario, haciendolo mucho mas llevadero y llenándolo de buenos momentos, Ailyn, Pablete, Carlos y Daniela.

A mis **COLEGAS FGM**, que me apoyaron y alentaron para terminar este proceso, Esteban, Manuel, Fabián y Carlos.

A **CASA NIDO**, por acogerme con tanto cariño y creer en este proyecto.

A **DANIELA**, por su incondicional amistad, que siempre me recuerda lo valiosa que soy. Por su fiel compañía y alegría.

A **CARLOS**, que se entregó a este proyecto como si fuera de él y me sostuvo en los momentos mas difíciles.

Al **PROFE PABLO**, que estuvo animándome y guíandome con paciencia en este proceso.

Y a **MI**, por seguir pese a las dificultades y por no rendirme.

Glosario

CREATIVIDAD: Capacidad o facilidad para inventar o crear.

IMAGINACIÓN: Facultad humana para representar mentalmente sucesos, historias o imágenes de cosas que no existen en la realidad o que son o fueron reales pero no están presentes.

JUEGO: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

RECICLAR: Someter materiales usados o desperdicios a un proceso de transformación o aprovechamiento para que puedan ser nuevamente utilizados.

ANTROPOSOFIA: Doctrina difundida por Rudolf Steiner a principios del siglo XX, según la cual el hombre pertenece a tres mundo, el del espíritu, el del alma y el del cuerpo.

REVOLUCIÓN: Cambio brusco en el ámbito social, económico o moral de una sociedad.

CULTIVAR: Sembrar o plantar plantas y cuidarlas para obtener fruto de ellas.

DIVERSIÓN: Actividad o afición que hace pasar el tiempo de manera agradable y sirve de pasatiempo.

Indice

1	**8**
Introducción	10
Abstract	11
Motivaciones	12
2	**14**
La niñez	16
Juego en la niñez	18
Creatividad	22
Educación tradicional: muerte a la creatividad	28
Parque infantil, según Aldo Van Eyck	42
Resumen	46
3	**48**
Búsqueda del lugar	50
Intento 1, Población Santa Teresa	52
Intento 2, Población Santa Julia	58
Intento 3	70
Intento 4, Casa Nido	72
4	**76**
Casos de estudio	78
Intervención: “Un balde a la vez”	86
5	**92**
La tineta	96
Recuperación tinetas	98
Propuesta	106
Instalación proyecto	118
6	**134**
Conclusión	134
Bibliografía	136
Video	140

1

LA CREATIVIDAD IMPLICA ROMPER CON PATRONES ESTABLECIDOS PARA MIRAR LAS COSAS DE OTRA FORMA

-Edward de Bono



Dani y Carlos, amigos de la universidad

Cultivando la creatividad

A medida que uno va creciendo, la creatividad se va perdiendo debido a factores tanto sociales, culturales como educacionales, los cuales van limitándonos y generando una serie de barreras para nuestra mente, adquiriendo miedos que nos estructuran en nuestra vida adulta y no nos permiten desenvolvernos con total libertad, lo totalmente opuesto de como cuando éramos pequeños. Es por esto que este proyecto de carácter experiencial tiene como objetivo fomentar la creatividad en los niños, entregándoles herramientas y habilidades para su futuro que les permitan desenvolverse con mayor libertad, buscando potenciar en ellos la imaginación, la interacción y el aprendizaje.

Es así como se plantea "la revolución tineta" un nuevo enfoque lúdico para los niños, donde su concepto parte del reciclaje y recuperación de un objeto inerte y sin valor alguno más que para el almacenaje, el cual se transforma y convierte en un medio versátil e interactivo que tiene como objetivo generar personas con un pensamiento libre e inventivo, que tengan finalmente como visión construir un mundo mejor. Estableciendo además el derecho de los niños de tener instancias de juego, donde estén ellos y sus mentes divirtiéndose, dejándose llevar por la espontaneidad del momento sin buscar un resultado bueno o malo, solo intentando, interactuando y reintentando, generando un momento ameno y de socialización con sus pares. En donde actualmente vemos que cada vez son menos niños jugando en los parques, pasando más tiempo en las pantallas, totalmente ajenos al mundo exterior que tienen a su alrededor por descubrir, en parte por consecuencia de padres muy ocupados, en tiempos donde la vida parece avanzar mucho más rápido, sumidos en la monotonía.

Es así como el proyecto se presenta como una instancia de aprender jugando, dejando que los niños descubran por sí solos y con total libertad, mediante la reinvención de la tineta, descubriendo en ella un universo de posibilidades, buscando que se interesen por aprender, fortaleciendo su pensamiento creativo y que finalmente lo incorporen en su día a día, convirtiéndose así en una constante en su futuro.

El proyecto es una invitación a realizar una pausa, a dejar que los niños jueguen y creen en un espacio seguro.

Cultivating creativity

As one grows up, creativity is lost due to social, cultural and educational factors, which limit us and generate a series of barriers for our mind, acquiring fears that structure us in our adult life and do not allow us to develop with total freedom, the complete opposite of how we were when we were little. That is why this experiential project aims to promote creativity in children, giving them tools and skills for their future that allow them to develop with greater freedom, seeking to enhance the imagination, interaction and learning.

This is how "the tineta revolution" is proposed, a new playful approach for children, where the concept is based on recycling and recovery of an inert object with no value other than for storage, which is transformed and converted into a versatile and interactive medium that aims to generate people with a free and inventive thinking, which eventually will have the vision to build a better world. Establishing also the right of children to have instances of play, where they and their minds are having fun, letting themselves be carried away by the spontaneity of the moment without looking for a good or bad result, just trying, interacting and retrying, generating a pleasant moment of socialization with their peers. Nowadays we see that there are less and less children playing in the parks, spending more time on the screens, totally oblivious to the outside world around them to discover, partly as a result of very busy parents, in times where life seems to move much faster, immersed in the monotony.

This is how the project is presented as an instance of learning while playing, letting the children discover by themselves and with total freedom, through the reinvention of the tineta, discovering in it a universe of possibilities, seeking to interest them in learning, strengthening their creativity and finally incorporating it into their daily lives, thus becoming a constant in their future.

The project is an invitation to pause, to let children play and create in a safe space.



Espíritu de niña

Siempre recuerdo que cuando era pequeña me divertía mucho con mis vecinos jugando en la calle, era tan divertido que mi mamá tenía que salir a buscarnos para que con mi hermano nos entráramos, porque perdíamos la noción del tiempo, ni siquiera sentíamos hambre, solo pensábamos en jugar y no sé como lo hacíamos, pero se nos ocurrían tantos juegos, que podríamos estar horas. Con el tiempo he visto que las cosas han cambiado, ya no escucho a mis vecinos más pequeños jugando.

Siempre he creído que la frase que dice que “los niños son el futuro” es muy importante tomarla en cuenta, ya que todo lo que le enseñemos cuando pequeños, les servirá en su vida adulta.

He tenido el privilegio de ser siempre apoyada en mis ideas y aspiraciones, y siempre he creído que me ha ayudado tener mi espíritu de niña, que siempre está curiosa, queriendo aprender, queriendo probar cosas nuevas, siempre inquieta y por sobre todo, queriendo divertirse. Es por eso que este proyecto se ha vuelto importante para mí, porque deseo que los niños puedan tener esas posibilidades de crecer en entornos saludables como yo lo hice y que en el futuro recuerden con cariño su infancia y sepan que fue esta la que los ayudo a ser creativos.



2

NO DISEÑAMOS EL JUEGO, DISEÑAMOS PARA QUE LAS CIRCUNSTANCIAS PROPICIEN QUE SE DÉ EL JUEGO.

-Cas Holman



Mis hermanos César, Nicolás, Ricardo y Yo

La niñez

Con el pasar del tiempo, ser niño ha cambiado, porque claro los tiempos van evolucionando, pero es en el último tiempo que los padres se encuentran preocupados por el temprano uso de tecnología en los niños.

No me es nuevo escuchar a algunos adultos decir que los niños ya no saben jugar, ¿a qué se refieren?, antes era muy usual ver niños jugando en la calle, los pasajes, plazas, en el espacio público en general y con el tiempo, cada vez los niños se fueron encerrando más e incluso pasamos por una pandemia que obligó a estar encerrados por al menos 2 años, pasan largo tiempo en los celulares o tv, viendo videos, sin ninguna estimulación cognitiva, entonces, no utilizan su imaginación, porque se limitan a ver imágenes pasar.

Recuerdo que cuando era pequeña me gustaba mucho salir a jugar con mis vecinos, ellos pasaban a buscarme y salíamos al pasaje, no sé como hacíamos, pero inventábamos un juego tras otro, no se acababa nunca el juego, nos divertíamos tanto que perdíamos la noción del tiempo, estábamos hipnotizados jugando, ahora nos sorprende que no vemos a los niños en la calle, además hoy en día existe una sensación de inseguridad general, los padres se han vuelto más sobre protectores.

Así que ser niños hoy, es muy distinto a ser niños antes.

Los niños están por lo general bajo la responsabilidad de algún adulto, entonces la forma en como los adultos fomentan el ocio y descanso en los niños, es sumamente importante, pero también ha pasado que entre el trabajo y cosas por hacer, para muchos es muy difícil tener estos momentos de juego con sus niños. Entonces a modo personal, creo que nos encontramos en una crisis de la infancia, porque vivirla jugando y disfrutando es sumamente importante para el futuro de estos niños.

Pensar en los niños como sujeto de derecho es algo que no por siempre se creyó, a veces cuesta pensar que tienen la capacidad de crear sus espacios y de tomar sus decisiones.





Fuente: Elaboración propia

Derechos del niño
Artículo 31
"...las partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, a participar en juegos y actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y artística"



INFANCIA
(0 a 6 años)

NIÑEZ
(6 a 12 años)
Es en esta etapa donde el niño comienza a socializar con sus pares, haciéndose más consciente de su alrededor, ya que va ampliando el concepto de las cosas, engrandeciendo así, el conocimiento del mundo exterior.



El contacto con otros niños influye en el proceso de socialización y en la adquisición de capacidades de relación con otros seres humanos. También se desarrolla su pensamiento lógico y su capacidad de distinguir entre realidad e imaginación.



ADOLESCENCIA
(12 a 18 años)

El juego en la niñez

El juego es la actividad espontánea por excelencia del niño; actividad física a la que va unida también actividad psíquica. Es por medio del juego que los niños se enfrentan a la complejidad del mundo, esculpiendo cada pieza por medio de las experiencias vividas.

Esta actividad se caracteriza por su esencia de libertad y por su carácter universal, ya que se da en situaciones íntimas de expresión personal y en distintas culturas y momentos de la evolución humana. Los niños con el juego desarrollan su personalidad, las habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y motoras, facilitando el vivir en sociedad.

El juego es un factor fundamental en la niñez, muchas veces se trata de condicionar o se limita a un tiempo (como los recreos en el colegio), pero si solo dejasen a los niños jugar en libertad, sin limitaciones, podrían descubrir todos los beneficios que este tiene para el desarrollo de los niños y como les aporta en el futuro.

De hecho cuando surge la pregunta ¿qué jugabas cuando niño? Se puede ver en la cara de esos adultos, como con un sentimiento de nostalgia y alegría, comienzan a recordar lo que fueron sus juegos favoritos y con quienes compartían. Guardamos estos momentos en nuestros recuerdos, como cosas importantes, pero no alcanzamos a entender ese valor.

El juego se vuelve beneficioso, cuando no es condicionado, cuando se deja al niño, que jugando cree, que tome riesgo y que confíe.

He podido ver este último tiempo, como la palabra riesgo y juego, se trata de no combinar, logro observar a padres pendientes y diciendo constantemente: “Cuidado, te puedes caer”, “no hagas eso que es peligroso”, entre otras cosas, pero el factor riesgo es fundamental en el juego, porque los niños no tienen miedo, toman riesgos, junto con estos riesgos van tomando decisiones, solucionando problemas, mejorando su confianza.

Cas Holman, cree que los juegos no deben llevar a resultados buenos o malos, solo a resultados, donde se requiere de total inocencia. Los primeros escenarios para el juego son cuando se comienza la escolaridad, pero muchas veces en estos contextos se incorpora el juego a las prácticas habituales con una clara intencionalidad educativa, por lo que se vulnera el derecho al juego libre.

Esto también lo expresa la Sra. Cheng Xuequin, donde en 2019 hace una declaración de lo que ella llama el "true play", porque en su proceso de estudiar a los niños, se dio cuenta de que muchas veces había una falsa alegría al jugar, que era basada en complacer al adulto.

Y también Aldo Van Eyck, donde cada vez que diseñaba, su propósito era no condicionar el actuar de los niños y revelaba que se sorprendía al ver las múltiples posibilidades que ellos le daban a los juegos, incluso algunas desconocidas para él.

Entonces se ha estudiado en el tiempo lo beneficioso que jugar libremente puede ser y como si confiáramos más en las capacidades de los niños, conseguimos que estas influencias sean útiles para el futuro. Cuando se juega libremente, hay un impulso creador, se juega sin razón, por el placer de la acción libre, sin trabas y sin la exigencia de culminar con un producto o una obra.

La continuidad del juego surge del placer que se experimenta cuando se juega.

Por eso se recomienda que al dedicar tiempo de jugar, se centra en el aquí y en el ahora y no en los resultados que este pueda tener o en los fines educativos (que por consecuencia los tiene) o en limitar el tiempo. Lo que incluso puede ser beneficioso para el adulto al realizar la contemplación y una reflexión sobre como actúa su niño o niña.

El **JUEGO** genera:
- conciencia individual
- conocimiento del cuerpo
- reconocimiento de sus posibilidades

El **ADULTO** debe:
- acompañar
- encontrarse en un ambiente de juego

Tipos de juego :

Juego funcional o de ejercicio	Consiste en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato.	Desarrollo sensorial, la comprensión del mundo que rodea al bebé, la autosuperación, entre otros.
Juego simbólico	Consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.	Aprender y practicar conocimiento sobre los roles establecidos en la sociedad adulta, desarrollar el lenguaje, favorece la imaginación y la creatividad.
Juego de construcción	Aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juegos.	Potencia la creatividad, aumenta el control corporal durante las acciones, aumenta la capacidad de atención y concentración, desarrolla las capacidades de análisis y síntesis.

Aportaciones :

Desarrollo cognitivo:
Se pone en marcha en cuanto le permite comprender su entorno y desarrollar su pensamiento.

Desarrollo social:
Aprende los rudimentos de la reciprocidad – dar y recibir – y de la empatía. Si es un juego con pares es la ocasión para compartir, para comunicarse.

Desarrollo emocional:
El equilibrio emocional que se consigue con el juego es un estado placentero que siempre se tiende a buscar. El niño presta sus sentimientos y emociones – la expresión de si mismo.

Desarrollo motor:
Ya que constituye la fuerza impulsora para que realice la acción deseada



Fuente: Elaboración propia

Creatividad

En los últimos años, se habla mucho sobre como la educación tradicional no es un sistema que les acomoda a todos, pero es por el cual debemos pasar.

Se han dado cuenta con el tiempo, que entrega una serie de conocimientos y al ser estrictos disminuye la creatividad, porque no permite tener pensamiento crítico y divergente. Además a las asignaturas que podrían ayudar a desarrollar mentes creativas, como son las materias artísticas, se les da menos horas.

Es por esto que se han desarrolado otros métodos los cuales se preocupan de otras áreas del conocimiento, como la parte emocional o entienden que todas las personas son diferentes y ahí es donde se encuentra su identidad.

A lo largo del tiempo se ha estudiado la creatividad, en un comienzo se creía que para ser creativos se debía estar en un estado psiquico alterado o que la habilidad de ser creativos solo lo tenían las personas ligadas al arte, pero con el tiempo estos conceptos han cambiado.

Aunque ser creativos es una virtud que hoy se elogia, aun se cree que no todos pueden poseerla, pero cada vez son mas los interesados en que la creatividad sea una cualidad principal que se desarrolle en la escolaridad.



Según Graham wallace, la creatividad cumple con una secuencia, pero posteriormente se estudia que esta no necesariamente debe tener un orden.

Y hoy se entiende que la creatividad es mas compleja que solo llegar a una idea.

Creatividad en el tiempo

1926 - 1930

Graham Wallace el primero en investigar el concepto de creatividad.

1960

Edward de Bono, se dedicó al estudio y desarrollo de técnicas para estimular la creatividad.

1963

Ellis Paul Torrance dice que el 70% de las personas consideradas como creativas, serían excluidas del grupo.

1967

Howard Gardner: Creador del Proyecto Zero en la universidad de Harvard.

1978

Ellis Paul Torrance basándose en la educación escolar y familiar sugiere como claves confiables de la creatividad:
La curiosidad, la flexibilidad, la sensibilidad ante los problemas, la redefinición, la confianza en sí mismo, la originalidad, la capacidad de perfección.

1997

Robert Sternberg y Todd Lubart, abordan seis recursos para la creatividad: aspectos de la inteligencia, el conocimiento, los estilos de pensamientos, la personalidad, la motivación y el entorno.

El objetivo primordial y la misión del Proyecto Zero es comprender y alimentar el potencial humano, en concreto la naturaleza de la inteligencia y de la creatividad.

Definiciones de creatividad

Fromm (1959)
La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona.

Murray (1959)
Proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización a la vez valiosa y nueva.

Parnes (1962)
Capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos.

Piaget (1964)
La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento.

Esquivias (1997)
La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía.

Matisse (s.f.)
Crear es expresar lo que se tiene dentro de si.



CAS HOLMAN

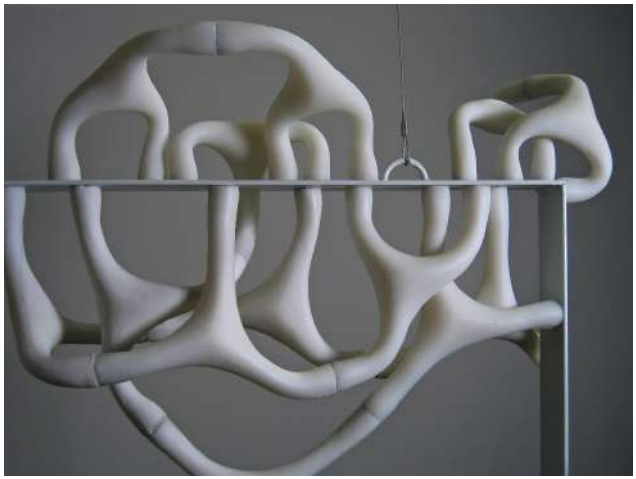
Fundadora de la compañía de juguetes independiente Heroes Will Rise y ex profesor de Diseño Industrial en RISD, Cas viaja por el mundo hablando sobre la educación temprana, el proceso de diseño y el valor del juego en todas las fases y aspectos de la vida.

Cuando los veranos explorando la naturaleza del norte de California se vieron interrumpidos por meses atrapados en las aulas, Cas se preguntó: ¿por qué la escuela está en el interior? Están sucediendo tantas cosas afuera, ¿por qué no nos involucramos allí?

Cas es una fiel creyente del juego libre y sin prejuicios, ha trabajado a los largo de su carrera en ello y su propósito principal es desafiar a crear sin miedo al fracaso. Y sus principales protagonistas, los niños, buscando que ellos sean quienes dirigen el juego.

> El juego es esencial, como comer o dormir. No hay resultados, solo es intuitivo.

Sus principales proyectos:





Geemo

Se inventó mientras Cas estaba cursando su Maestría en Bellas Artes en Cranbrook y se lanzó en la tienda de diseño del MoMA de Nueva York en 2007.
consiste en un objeto flexible que tiene sus extremidades magnéticas flexibles, que se agarran y se repelen entre sí de manera impredecible. A medida que Geemo cobra vida en tus manos, puedes construir, descubrir, crear e imaginar con esta nueva especie de juguete. La idea de que no tenga color o alguna identidad conocida, es para que la creatividad de los niños pueda ser aplicada, ya que no tienen una idea predeterminada de lo que puede ser este juguete. Además al tener los extremos con imanes hace que algunos se unan y otros no, considerando al error como parte del proceso

Patio de la imaginación

Cas se incorporó a un equipo para volver a imaginar el parque infantil arquetípico y los muebles del parque infantil. Mediante el trabajo con especialistas en la primera infancia y el departamento de parques de la ciudad de Nueva York, este conjunto de "piezas sueltas" se convirtió en una característica clave y un concepto impulsor del parque infantil.
Además se hizo un mueble para almacenaje, con el cual es posible mover el patio al lugar que sea.
Como es el sello de Cas, estos bloques intentan que los niños desarrollen su creatividad, armando y creando lo que su imaginación les permita, con piezas que se pueden ensamblar entre ellas.



Rigamajig

Podría llamarlo un juguete, un material de aprendizaje, un patio de recreo: Rigamajig es un kit de construcción a gran escala que despierta la imaginación, la innovación y la colaboración. Cas diseñó la colección de tablones de madera, ruedas, poleas, tuercas, pernos y cuerdas para permitir el juego y la construcción con manos libres sin dominar las herramientas ni seguir las instrucciones. Sin respuestas correctas o incorrectas, los niños son libres de imaginar lo que les gustaría hacer y deben cooperar y compartir recursos con sus compañeros para que sus creaciones cobren vida.







Educación tradicional: muerte a la creatividad

En el sistema tradicional los niños van a clases en bloques horarios, con recreos entre medio, para aprender un contenido que se basa mayormente en matemática y lenguaje.

Las escuelas matan la creatividad porque estigmatizan el error, cometer un error en la educación tradicional es lo peor que te puede suceder, es por eso que muchas veces los niños se encuentran frustrados.

Se entrega conocimiento de manera unidireccional y generalizado, pese a que todos son individuos diferentes, por lo que se pierde el entusiasmo por aprender, se vuelve un trámite que todos debemos realizar y en el cual debemos avanzar.

Hemos visto como la creatividad es importante no solo en personas ligadas al arte, sino que la creatividad es importante para el día a día, para resolver problemas. Una de las definiciones de creatividad es: la capacidad para resolver problemas de una forma original, ya que al ser creativos, se pueden tener diferentes perspectivas para un mismo problema.

Con el tiempo han surgido algunas metodologías, que ven de manera distinta la educación posicionando al niño como un ser con sentimientos y con diferentes habilidades y donde se premia ser diferente o auténtico.

Los niños entonces son creativos, porque no tienen miedo a equivocarse, ellos se arriesgan, lo intentan y la clave de todo se basa en cómo actuamos ante la aparición del error (fig. 1):

-Habitualmente lo consideramos algo negativo, y eso nos lleva a una pérdida de creatividad.

-Si tratamos de verlo como algo bueno que nos empuje a volverlo a intentar nuevamente, potenciaremos enormemente la creatividad, y eso es lo que realmente necesitamos.

Entonces estamos con un sistema de educación obsoleto, donde está la mayoría de la población, si bien, en la actualidad se habla más de como debe ser la educación de los niños y existen escuelas que practican otras metodologías, también se trata de un tema socioeconómico, porque estás metodologías por lo general tienen un costo mayor para los tutores.

Los contenidos en las escuelas se basan en las necesidades de la industrialización, para fomentar las habilidades académicas:
1. Las materias más útiles son las que sirven para el trabajo.
2. Visión errada de la inteligencia, aquellos que son buenos en la escuela, luego no eran valorados.

Por eso Ken Robinson propone potenciar otras formas de inteligencia, para intentar no perder la creatividad una vez que somos adultos. (Fig. 2).

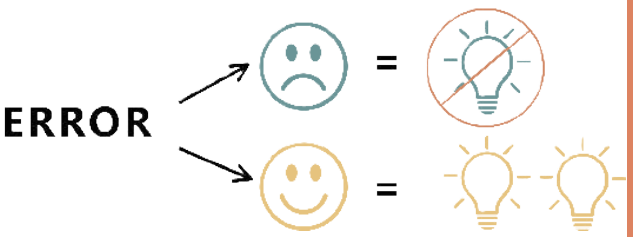


Fig. 1
Elaboración propia

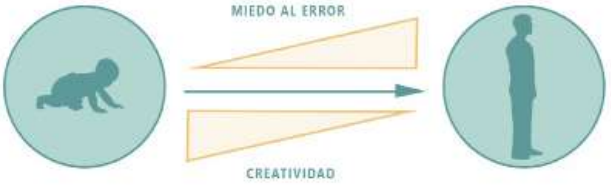


Fig. 2
Elaboración propia

Hace poco me contaron una historia de una niña de seis años que se sentaba en la parte de atrás de la clase, su profesora comentaba que nunca prestaba atención, pero que en la clase de artes si, así que se acercó a ella y le preguntó - ¿Qué estás dibujando? – y le dijo – Estoy dibujando a Dios – pero nadie sabe como es Dios, respondió la profesora y la niña contestó – Lo sabrán en un minuto.

Ken Robinson - Charla TED 2006



KEN ROBINSON

Robinson es considerado un experto en asuntos relacionados con la creatividad, la calidad de la enseñanza, la innovación y los recursos humanos.

Para él las escuelas creativas son aquellas que incorporan el arte como parte importante del aprendizaje, a lo largo de su vida, se encargó de viajar con este mensaje, tratando de cambiar como se entienden las escuelas.

Él creía que el hecho de que las escuelas no le tomen importancia a la creatividad, tiene grandes consecuencias en el futuro de los estudiantes, por eso es tajante al decir que las escuelas matan la creatividad.

”

La creatividad en la educación es tan importante como la alfabetización, debería tomarse el mismo valor.

Enfoques no tradicionales

Con el tiempo han surgido metodologías o sistemas que ven de manera diferente la educación o intentan potenciarla, entre ellos, los más mencionados son: el método Montessori y Waldorf. En China, surgió un enfoque educacional, que funciona como complemento para la educación que tienen, que es llamado, Anji play.

Estos enfoques si bien son distintos entre ellos, tienen un factor en común, que es que buscan potenciar la creatividad y tomar especial atención al niño, a sus ritmos, a sus sentimientos y a la diversidad. El niño es el protagonista de la educación y dueño de su aprendizaje.



Fuente:
Elaboración propia

Montessori



"como la oruga y la mariposa son muy distintas en su aspecto y sus manifestaciones y, sin embargo la belleza de la mariposa es consecuencia de su vida en el estado de oruga. Para construir el futuro es necesario vigilar el presente"

- María Montesorri

María Montessori fue designada como directora de una clínica psiquiatra, allí puso en práctica su sistema de educación, donde obtuvo excelente resultados. Pero ahí comenzó a cuestionarse porque en las escuelas comunes los niños mantenían un nivel tan bajo de aprendizaje y de desarrollo creativo.

Su método se basa en que el niño dirija su propio crecimiento, construye su personalidad y su conocimiento del mundo, a partir del potencial interior que tienen (bio-psico-social)

Sus principios generales son:

* Pensamiento y movimiento: el pensamiento y el movimiento están estrechamente ligados. El movimiento potencia el pensamiento y el aprendizaje.

* Libre elección: el aprendizaje y el bienestar mejoran cuando las personas sienten que tienen control sobre sus vidas. Se desarrollan la independencia, la voluntad y la responsabilidad.

* Interés: el niño aprende mejor cuando está interesado en lo que está aprendiendo. Ayuda a la comprensión y la concentración.

* La recompensa es interna: la práctica lleva al logro. Contribuye a la autoestima, al sentido de responsabilidad y al pensamiento crítico.

* Aprendiendo de y con los pares: el aprendizaje se potencia con el ejercicio de enseñarle a otros. Promueve el respeto, la tolerancia y la solidaridad.

* Aprendiendo dentro del contexto: el aprendizaje situado en contexto significativo es más profundo y rico que el aprendizaje en un contexto abstracto.

* Interacción maestro/alumno: el maestro observa y acompaña, posibilita al niño actuar, querer y pensar por sí mismo, ayudándolo a desarrollar confianza y disciplina interior.

* Orden en el ambiente y en la mente: el orden externo y la secuencia en el uso de materiales son beneficiosos para el orden interno del niño. Promueve la claridad de pensamiento y la concentración.

El ambiente

Promueve la independencia del niño en la exploración, respetando su propio ritmo y desarrollo.

El niño

Se deben reconocer sus necesidades evolutivas y características de cada edad, para dar respuesta a esas necesidades.
El niño necesita darle sentido al mundo que lo rodea y se construye a sí mismo en relación a ese mundo.

El adulto

El objetivo final de la guía es intervenir cada vez menos a medida que el niño se desarrolla. La guía le permite actuar, querer y pensar por sí mismo, ayudándolo a desarrollar confianza y disciplina interior.

Planos de desarrollo

1
Infancia
0 a 6 años
Mente absorbente

El niño toma y absorbe todos los aspectos, buenos y malos, del ambiente que lo rodea , el lenguaje y la cultura.

2
Niñez
6 a 12 años
Mente razonadora

El niño explora el mundo con su imaginación y pensamiento abstracto.

3
Adolescencia
12 a 18 años
Mente humanística

Independencia social, deseosa de entender la humanidad y la contribución que él mismo puede hacer a la sociedad.

4
Adulto
18 a 24 años
Mente especialista

Se apropia de su propio lugar en el mundo.

Waldorf



"Nuestro mayor esfuerzo debe ser el desarrollo de seres humanos libres, que sean capaces, por sí mismos, de impartir propósito y dirección a sus vidas"

- Rudolf Steiner

Fue creada por el filosofo y pedagogo austriaco Rudolf Steiner, buscando el desarrollo de cada niño en un ambiente libre y cooperativo.

La idea es que tengan un desarrollo equilibrado de su intelecto, su desarrollo afecto-social y su desarrollo psicomotor y despertar en cada individuo un interés genuino por el aprendizaje, por lo que no se ocupa el sistema de notas como incentivo, también para no generar competencias, la idea siempre es que el niño intenta ser mejor que lo que fue anteriormente, no mejor que alguien más.

El objetivo de la educación Waldorf es educar de forma integral. Donde se equilibra los contenidos teóricos con el arte y las actividades prácticas.

Su pensamiento creativo, orientado a dar soluciones a nuevos problemas, el desarrollo de la responsabilidad personal y su autonomía juegan un papel importante en su aprendizaje, para ellos crear va mas allá del saber.

Y sus bloques de aprendizaje pueden ser mas amplios, tienen periodos de 4 semanas tratando un mismo tema, buscando profundizar y enriquecer mas el aprendizaje, a diferencia de la educación tradicional, que tiene

bloques horarios con ciertas materias determinadas.

El ambiente

Debe ser cómodo, como si fuera una extensión de sus casas, donde creen sentimiento de apropiación. También debe contar con espacios naturales, ya que la conexión con la naturaleza es vital.
Para ellos también es muy importante con el tipo de material que se relacionan, por lo que sus construcciones deben ocupar materiales naturales.

El niño

Se deben interesar por el aprendizaje, por lo que se intenta un modo de enseñanza más dinámico. Como también es importante su crecimiento espiritual y emocional.
Se estimula la creatividad mediante las habilidades artísticas y se establecen rutinas.

El adulto

El maestro es ideal que sea el mismo a lo largo de toda la etapa primaria, para establecer una relación mas cercana, es importante, son fuente de imitación, por lo que participan de muchas de las actividades.

Septenios

1
Infancia
0 a 7 años
Etapa de imitación

Se desarrollan a través de la libertad de movimiento y la exploración libre del medio ambiente. Se educan mutuamente.
Absorben el mundo a través de sus sentidos

2
Niñez
7 a 14 años
Etapa de imaginación

Necesidad de desarrollo a través de las emociones, la creatividad y los sentimientos. Las artes y la artesanía contribuyen mucho a esta mayor búsqueda de sensibilidad.

3
Adolescencia
14 a 21 años
Estapa del juicio y el intelecto

Esta listo para utilizar sus habilidades mentales y morales.
Experimenta el poder de su propio juicio.

Anji play



"El salón de clases debe ser el aire libre en miniatura. El aire libre debe ser el salón de clases magnificado."
- Cheng Xuequin

Es una filosofía y un enfoque de la educación temprana desarrollado por Cheng Xueqin, comenzó a experimentar como introducir el juego a las aulas, lo que vio, lo describió como "falsa alegría" su juego estaba regido por las ideas de los adultos, de como se debe dirigir para cumplir objetivos educativos y de desarrollo específico.

Se dio cuenta de que mientras más tiempo se les daba para jugar, podían llegar a crear reglas y estructuras mucho más complejas.

El enfoque de Anji play se basa en cinco principios interconectados:

Amor: La experiencia de ser confiable, escuchado, visto y respetado.

Riesgo: Es la base de la investigación, el aprendizaje, el descubrimiento y el método científico.

Alegría: La recompensa interna y la medida que define la calidad del programa.

Compromiso: Un sentido de conexión y propósito que surge de la exploración y el descubrimiento de los mundos físico y social.

Reflexión: El proceso de pensar, interpretar y comprender experiencias e información.

Cheng Xueqin, creo un término conocido como "True Play", donde dice que los niños tienen derecho a participar de un juego verdadero, donde la alegría predomine. Con esto hizo la declaración True Play el 15 de mayo de 2019.

Si bien al comienzo los tutores no confiaban en este enfoque, al ver los resultados, comenzaron a confiar y además a masificarse, siendo aplicado ahora, en varios países.

El ambiente

Los materiales pretenden estar mínimamente estructurados y entornos abiertos y mínimamente estructurados.

El niño

Es dueño de sus propias experiencias y descubrimientos, él debe tomar riesgos y si necesita ayuda solicitarla, la idea es que sean conscientes de sus decisiones.

El adulto

Como se busca que el niño se desafíe a sí mismo, en este caso los maestros tienen la libertad de observar, comprender y apoyar a los niños bajo su cuidado.

Tienen un papel importante, pero no son guías, y tienen la posibilidad de asombrarse por las capacidades de sus alumnos. Confían en los niños.

Con el lema: "manos hacia abajo, la boca cerrada, los oídos, los ojos y el corazón abiertos".



Fuente: Anji Play







Fuente: Anji Play





Expectativa de seguridad

- Los niños y los adultos deben esperar estar seguros y protegidos contra daños.
- Se espera que los niños y los adultos se cuiden a sí mismos, cuiden a los demás y cuiden el medio ambiente.

Juego autodeterminado

Derechos del niño:
- Seleccione materiales de una amplia variedad, determine su uso y cuánto tiempo jugar con ellos.
- Juego de autoestructura.
- Selecciona con quién jugar.
- Juega en grupos grandes, grupos pequeños y solo.
- Elige no jugar.

Responsabilidades del maestro/adulto:
- Apoyar, pero no dirigir ni interferir con el juego.
- Permita la toma de riesgos, la colaboración, la resolución de problemas y el ritmo iniciados por el niño.
- Proporcione apoyo emocional y tenga confianza en las capacidades y habilidades de los niños.
- Estar interesado y curioso. Observe de cerca el juego de los niños, incluidos sus descubrimientos, intereses, desafíos, etc.

Tiempo y espacio

Derechos del niño:
- Determine dónde, cuándo y cómo utilizar los materiales.
- Muévase libremente dentro y entre las áreas de juego.
- Determinar el ritmo de juego.

Responsabilidades del maestro/adulto:
- Asegúrese de que los niños tengan mucho tiempo y espacio para jugar sin interrupciones.

Reflexión y Expresión

Derechos del niño:
- Ser escuchado, sin juzgar.

Responsabilidades del maestro/adulto:
- Escuchar a los niños sin juzgar y con interés en comprender su expresión.

Materiales

Derechos del niño:
- Acceso a materiales abiertos que no determinan ni dirigen la experiencia o el resultado del juego.
- Acceso a materiales seleccionados y organizados para responder a las necesidades y habilidades observadas del niño en el juego.
- Acceso a materiales seguros y resistentes.
- Acceso a materiales que se almacenan y etiquetan de forma accesible y que permite al niño hacerse responsable de su manejo.

Responsabilidades del maestro/adulto:
- Proporcionar y mantener los materiales como se describe anteriormente.
- Proporcione a los niños una introducción clara y sencilla a los materiales.
- Observe y reflexione sobre el uso que hace el niño de los materiales.
- Ajuste los materiales en respuesta a los intereses, necesidades y habilidades de los niños.

Entornos físicos

Derechos del niño:
- Acceso a entornos abiertos y variados que no determinan ni dirigen la experiencia o el resultado del juego.
- Acceder a entornos que brinden acceso al mundo natural tanto como sea posible.
- Acceso a entornos que permiten la máxima libertad de movimiento.
- Acceder a entornos que permitan jugar en grupos grandes, en grupos pequeños y de forma individual.
- Acceso a entornos libres de peligros.

Responsabilidades del maestro/adulto:
- Proporcionar y mantener entornos como se describe anteriormente.
- Observe y reflexione sobre las interacciones del niño con el entorno.
- Ajuste el ambiente en respuesta a los intereses, necesidades y habilidades de los niños.

Parque infantil,
según Aldo Van Eyck

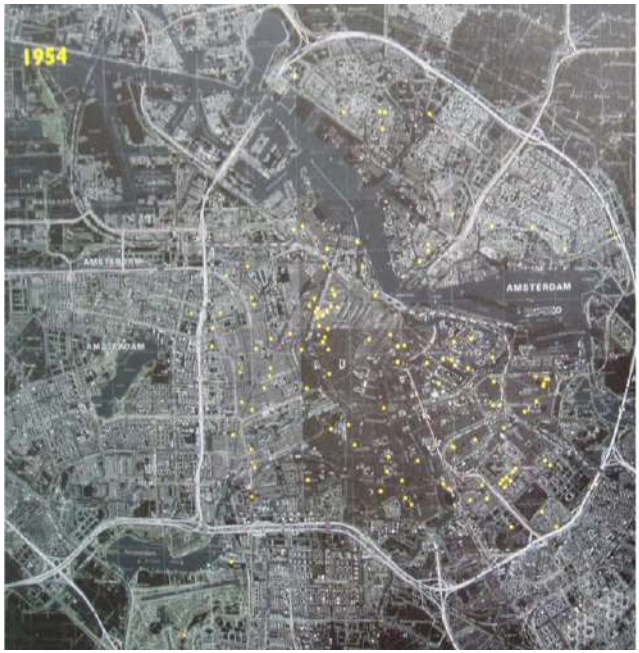
Contar con un espacio para jugar, debería ser un derecho en la ciudad.

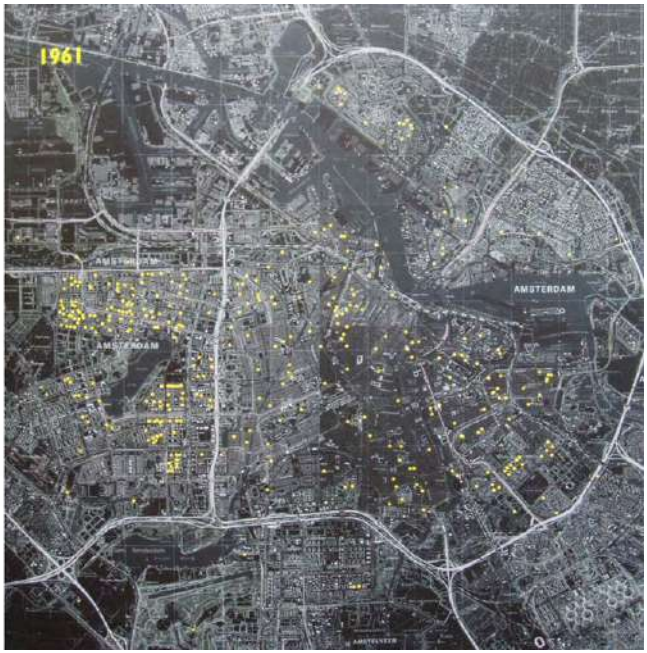
Después de la segunda guerra mundial, Aldo comenzó a diseñar y construir parques de juego por la ciudad, en algunos sitios abandonados o destruidos por la guerra, otorgándoles vida y esperanza y dándole la oportunidad a la gente de volver a encontrarse.

Sus parques se caracterizaban por trazos geométricos simples, pero que en la acción tenían gran complejidad. Y sus juegos pre-

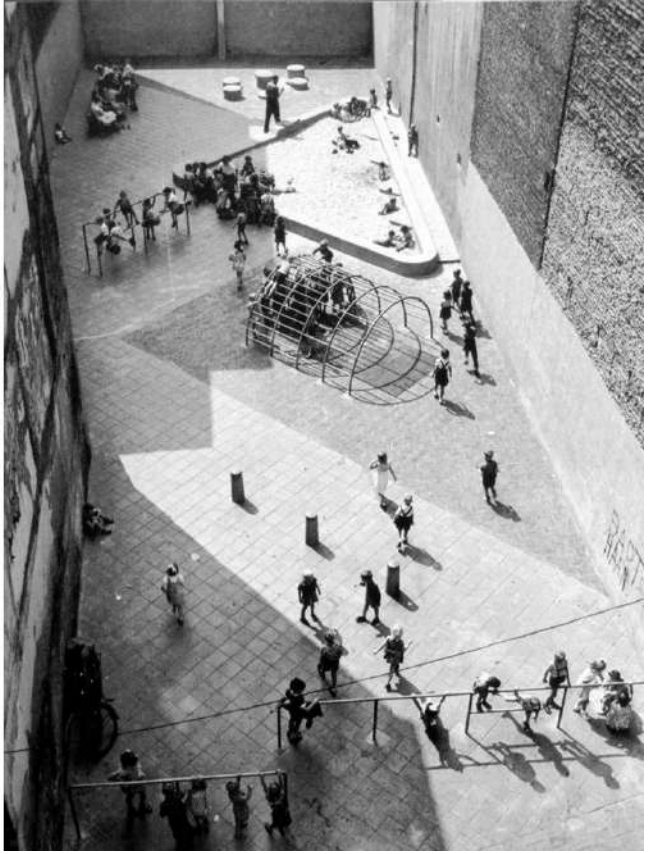
de tal forma que los niños pudieran encontrar muchos modos de utilizarlos. A través de estos objetos y elementos de juegos abstractos, el niño hace uso de su propia imaginación, dándoles la posibilidad de crear.

La característica que tenían estos parques es que no estaban cercados, aunque se encontraban en la ciudad. Durante sus años de trabajo logró diseñar 737 parques, creando una red de parques a lo largo de toda la ciudad.





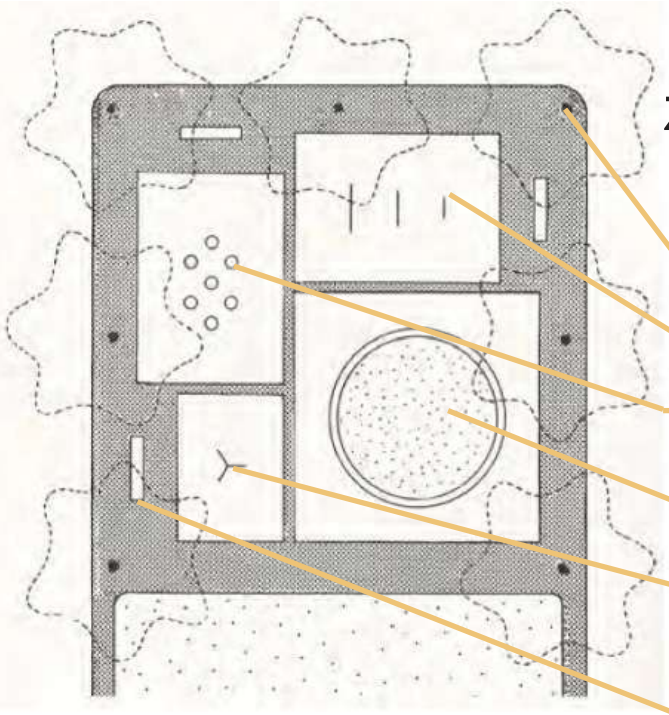








Parque de juego zaanhof (1948 - 1950)



Los árboles se posicionan formando un límite.

Barras para escalar

Piedras para saltar

Arenero

Tiovivo

Al no estar alineadas las áreas, crean 3 zonas donde se acomodan bancas.



Influencia en la ciudad

Al hablar de sus parques, hace referencia a los efectos que produce la nieve en la ciudad. Si nieva, los niños toman la ciudad, pero lo que necesita la ciudad para sus niños tiene que ser más duradero que la nieve. Influía además en la calidad visual de la ciudad.

La influencia que tienen los parques en la ciudad, van más allá de un lugar donde los niños van a divertirse, ya que para que los niños lleguen a esos espacios, se encuentran acompañados de adultos, que llegan en función de cuidadores, pero logran ocupar parte de estos espacios.



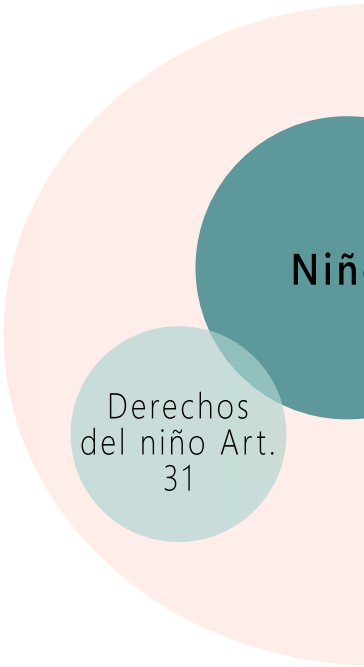


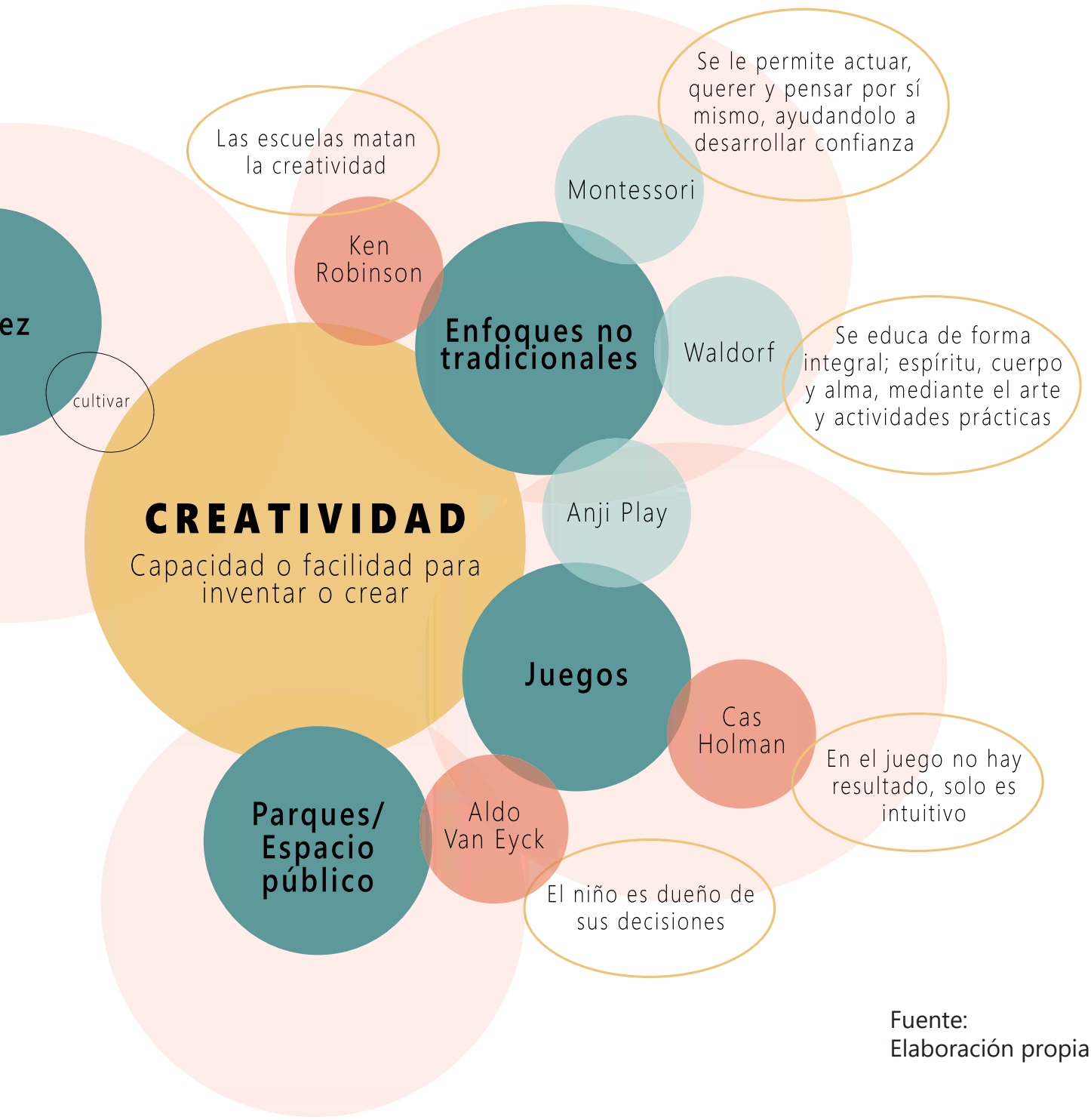


Los parques de juego eran diseñados para la ciudad, pero también diseñaban la ciudad.

Límites creados por bancas y árboles

Resumen





Fuente:
Elaboración propia

3

SI A LOS NIÑOS LOS DEJAMOS JUGAR LIBREMENTE EN LA CIUDAD, CUANDO CREZCAN SERÁN MÁS CREATIVOS PARA "CONSTRUIR" UN MUNDO MEJOR.

-Anónimo



Ailyn y Pablo, amigos de la universidad

Búsqueda del lugar

Cuando se inició el proyecto, la intención era poder estar en un espacio, donde pudiera aportar para que los niños, con menos posibilidades de una educación de calidad, tuvieran esta instancia que les entregara herramientas para su futuro, desarrollando su creatividad de una manera lúdica.

1

El proyecto comenzó cuando la pandemia aún iba variando, estábamos pasando por etapas, donde avanzábamos o retrocedíamos con el virus, por lo que la primera etapa con la población se realizó de manera intermitente.

Si bien el escenario era difícil, comenzamos a tener actividades y a trabajar con la comunidad, ellos se mostraban interesados y comentaban que sentían que se estaban volviendo a unir.

Al pasar el tiempo, se tomó un poco de distancia y al retomar, el terreno que sería de uso para el proyecto, lo utilizarían para instalar la sede que en sus 23 años andaban buscando, si bien, no hay papeles aun, la comunidad quiere tener el terreno disponible para cuando se inicie la gestión.

Pese a no construir el proyecto en ese lugar, con la intención de hacerlo, se comenzó a mover la comunidad, a reunir y a mirar hacia el futuro, para hacer mejoramientos en sus entornos y vivir mejor en comunidad.

2

Ahí comenzó una nueva búsqueda, donde apareció la Población Santa Julia, contaban con un espacio que ya estaban intentando recuperar, de comienzo era un basural, por lo que la presidente consiguió que colocaran una banca y algunos árboles, que cumplían con su objetivo, la gente dejó de usar el terreno como basural.



El proyecto prometía que podía activar ese lugar, hermosearlo y darles un espacio a los niños para jugar. Se comienza el diseño y se realiza una actividad previa a la instalación, pero el interés no era el que decían. El como la comunidad reacciona al proyecto es parte fundamental para que el proyecto funcione y no llegue a posicionarse como una escultura, sino que cumpla su objetivo en la comunidad.

3

Al llegar a escuela del valle, era un proyecto que podría interesar, por su interés en una educación creativa, aunque no cumplía con ser un espacio público, educación y creatividad, son sus ideas principales.

Pero al comentar el proyecto, si les pareció interesante, pero al ser metodología Waldorf, son muy cuidadosos con los materiales con los que se relacionan los niños, por la energía que estos emiten y yo uso como principal bloque constructivo, las tinetas, es decir, plástico.

4

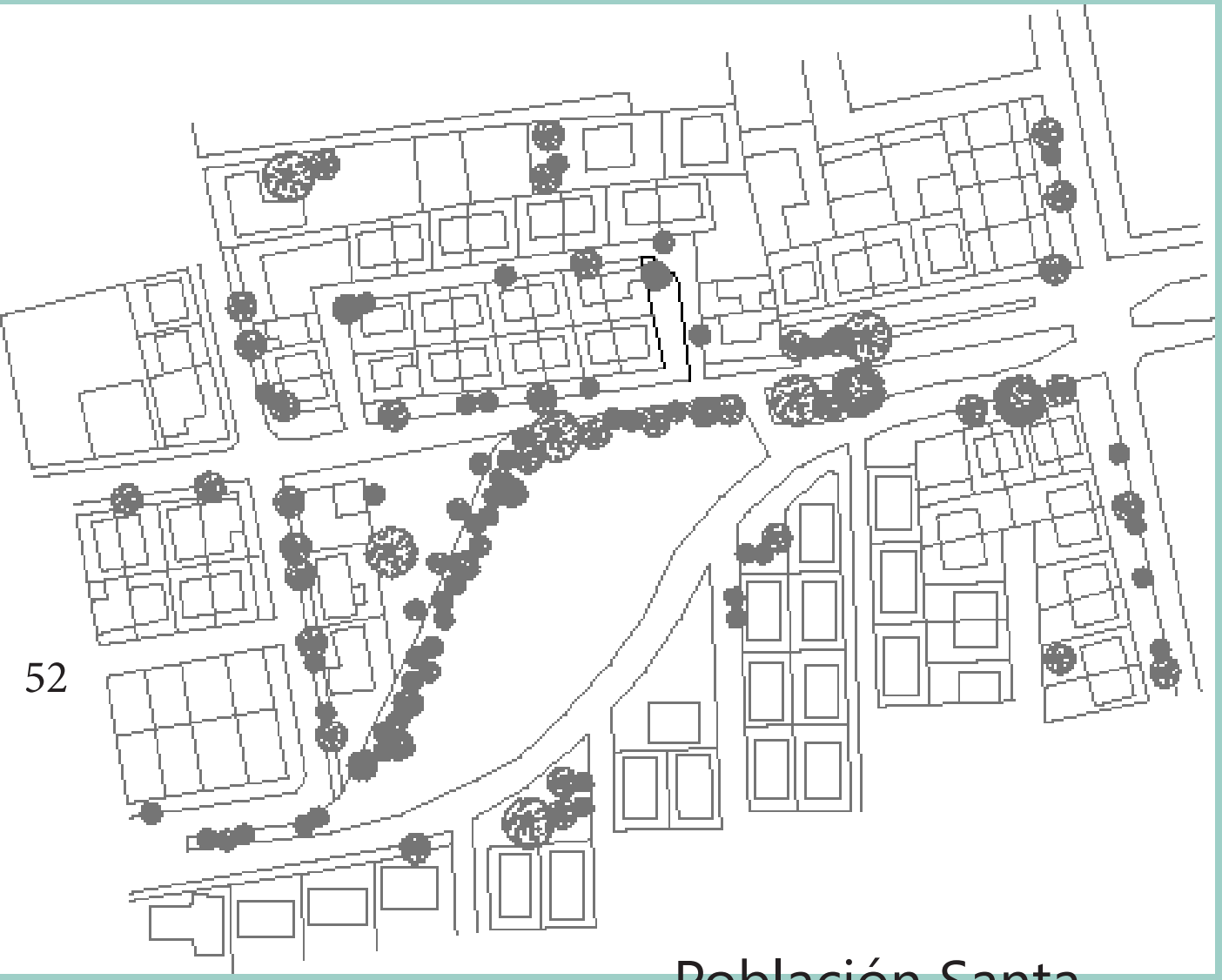
Algunas reuniones fallidas con otra población y colegios, pero no existía entusiasmo o lo que llamo "falso entusiasmo".

5

Así llegamos a Casa Nido, una escuela con inspiración Waldorf.

Tuvimos una primera reunión donde presento el proyecto y veo que les interesa realmente, porque comienzan a hacer preguntas sobre el, además de hacer comentarios positivos sobre la idea. Durante la reunión, una de las niñas de la escuela comenzó a jugar con las muestras de tinetas que había llevado y lo que ella estaba creando me dejó maravillada y supe que ese era el lugar correcto, así que dejamos fecha para comenzar a trabajar.





Intento 1

Población Santa Teresa

33 familias
2 terrenos en desuso





Fuente: César Fuenzalida




N

Historia

Esta población nace hace unos 20 años, cuando un grupo organizado de personas, con el sueño de la casa propia, se organizan. Varias familias arman un comité, se fueron contactando, algunas de por ahí cerca, otras de campamentos.

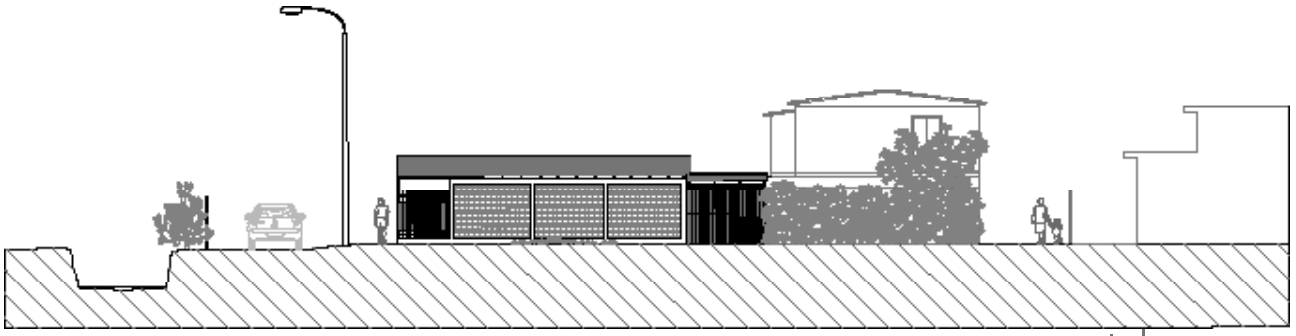
Pero todo este proceso no estuvo exento de problemas, Sra. María Palacios, me cuenta un poco del proceso que tuvo que vivir.

Al comienzo intentaron pedir ayuda a la municipalidad, para poder comprar el terreno, pero no recibieron ayuda, así que tuvieron que comenzar a realizar beneficios (bingos, anticuchadas, etc.) para poder conseguir el dinero, inclusive consiguieron permiso para pedir dinero en el centro de Rancagua. Una vez con el terreno comenzaron a buscar una constructora que comenzara con las casas y el sueño de la casa propia se veía mas cercano. La constructora comenzó a trabajar y pasado un tiempo, dejaron la obra tirada, así que cinco familias decidieron ir y comenzar a vivir allá, sin luz ni agua, pero sentían que era la única forma de generar presión, una vez allá finalizaron el trabajo y se pudieron ir el resto de las familias, pero esto no terminó ahí, ya que cuando llegaron, se dieron cuenta de que lo que les entregaron, no eran lo que les habían prometido, pero era tanto el deseo de tener la casa propia, que decidieron quedarse con esas casas y hacerlas su hogar.

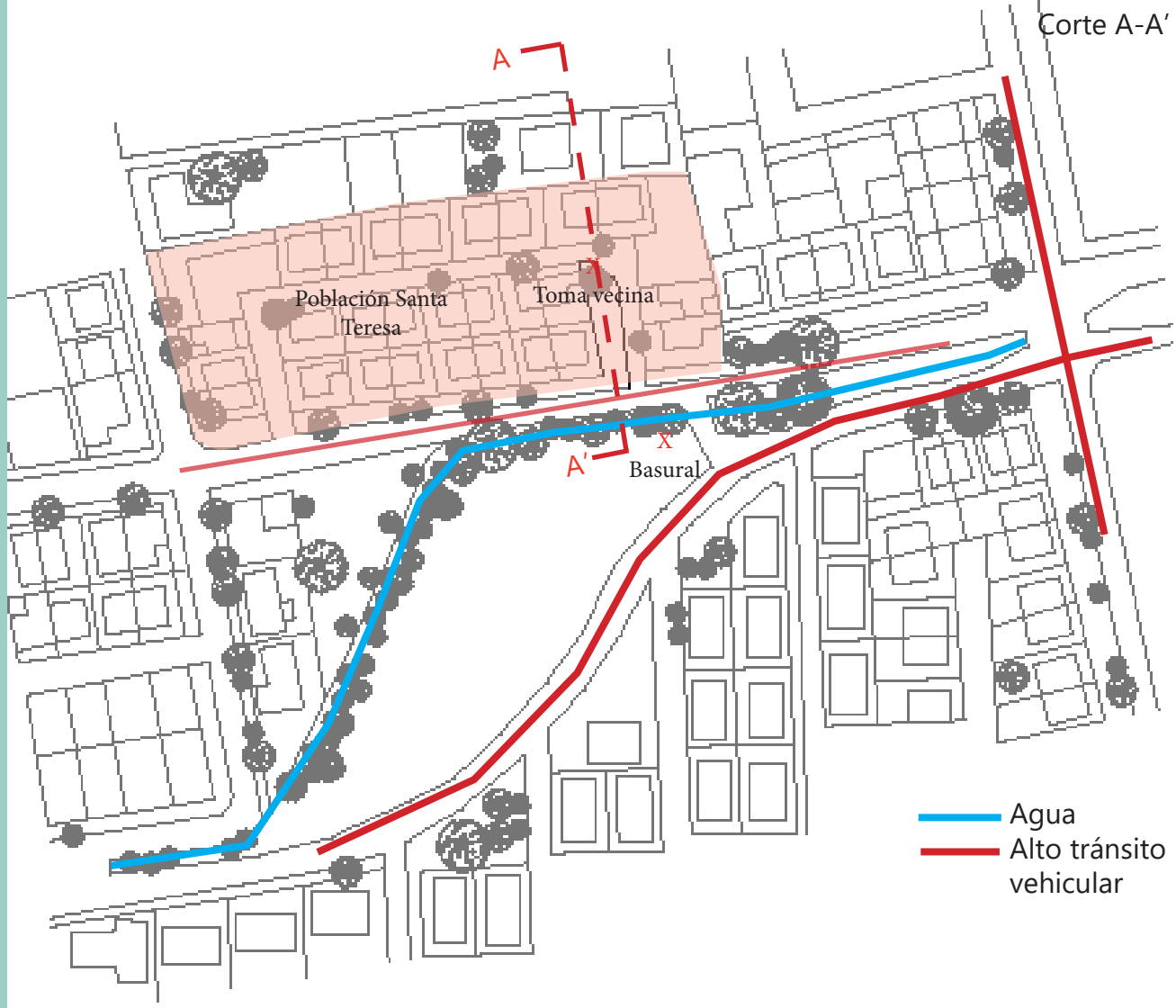
En el loteo del terreno se consideraban las casas para 30 familias, 1 terreno para una sede y 1 terreno para una plaza. Esta plaza se llegó a concretar en algún momento, pero no hubo cuidados posteriores, por lo cual, se perdió. Los vecinos comentaban que no les gustaba que la plaza estuviera ahí, ya que estaba escondida, entonces en su momento fue un foco peligroso, ya que hacían carretes en la noche, sucedían actos delictuales, inclusive intentaron tomar ese espacio. Debido a eso, una vez que se acabó la plaza, los vecinos le prestaron a uno de los vecinos el terreno y este lo cerró para tener gallinas, entonces esta era una forma de mantener seguro el espacio.

Desde ese entonces, que los vecinos han luchado por recuperar estos espacios y se construya una sede, para que tengan un espacio para reunirse y no han logrado tener resultado.

Para ellos es importante poder arreglar estos espacios, ya que sienten que es lo que los muestra al resto de las personas, me han mencionado que desean “embellecer” su población, porque como están crean una mala imagen.



Corte A-A'


A
Población Santa Teresa
Toma vecina
A'
Basural
Agua
Alto tránsito vehicular

Propuesta de proyecto

Las motivaciones principales de la comunidad eran poder recuperar sus espacios y embellecerlos.

Principales problemas:
1. Sitios abandonados, sensación de inseguridad.
2. No cuentan con espacios de reunión.
3. No tienen lugar de esparcimiento.

Motivaciones personales:
1. Espacio para que los niños jueguen
2. Entregarle herramientas para desarrollar su creatividad.

El proyecto contemplaba la instalación de algunas tinetas fijas, para fomentar el juego, un lugar de almacenaje, para ubicar las tinetas que quedarían a disposición para crear y que además funcionara como muro de escalada, como actividad ancla y espacios para los adultos, ya que son los que acompañan y vigilan a los niños.

32,8 % de la comunidad son niños de entre 0 y 12 años



Imagen objetivo proyecto: Elaboración propia



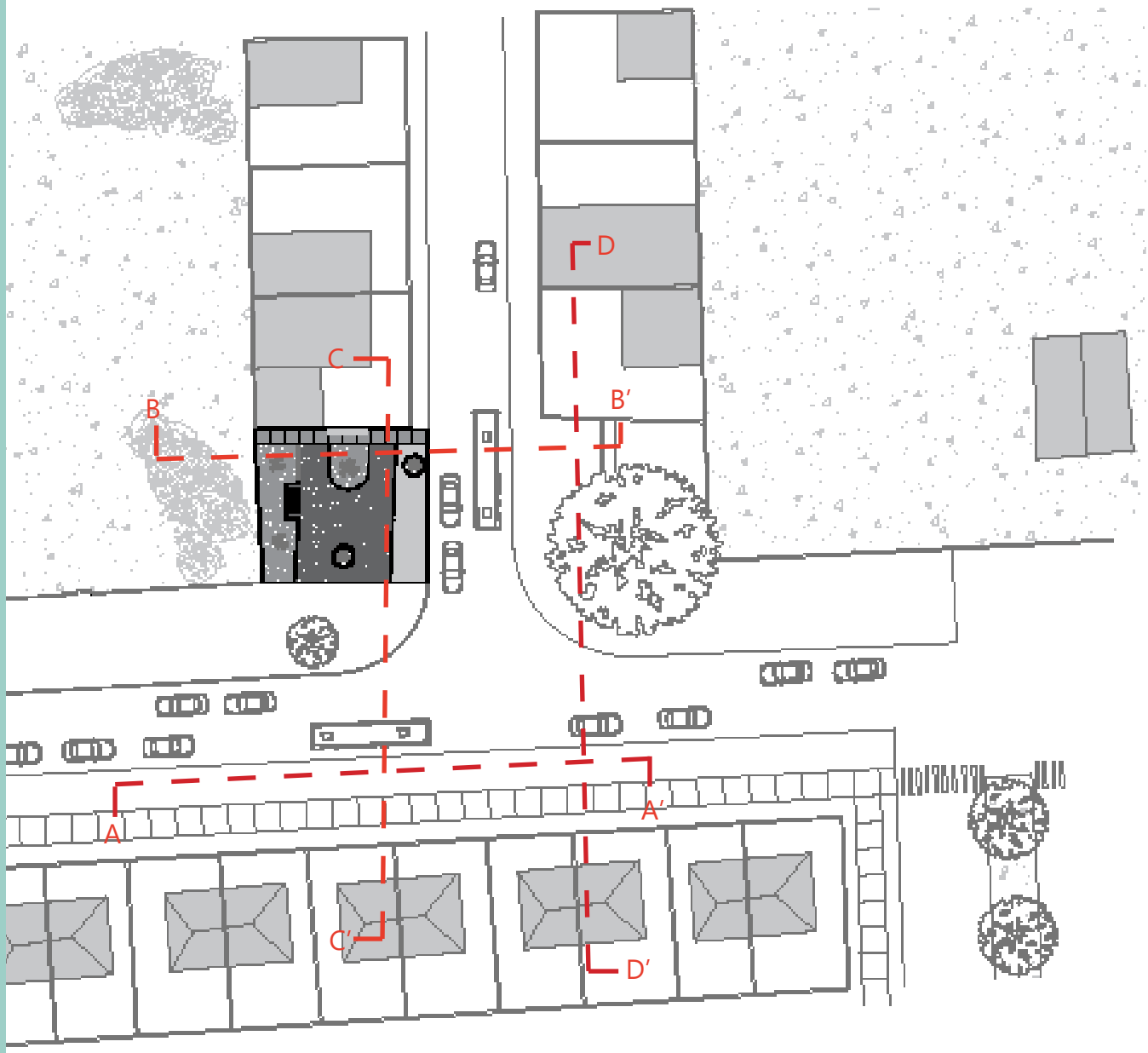
Intento 2

Población Santa Julia
Rancagua, VI Región

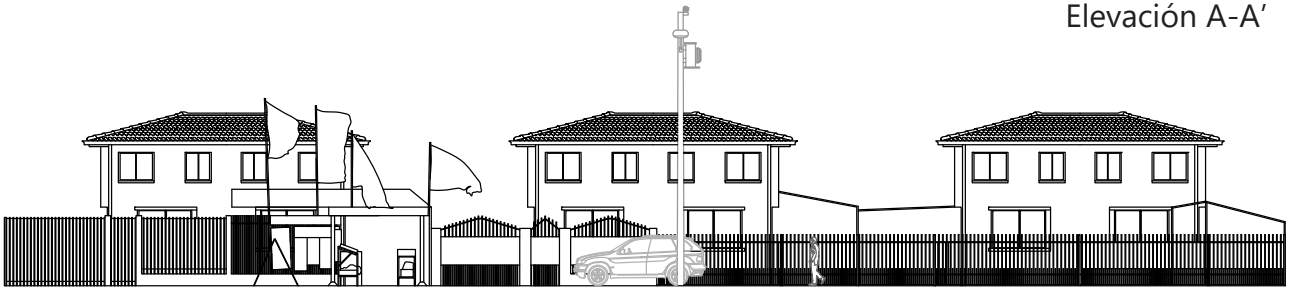
60 familias
1 terreno recuperado

Fuente Elaboración propia

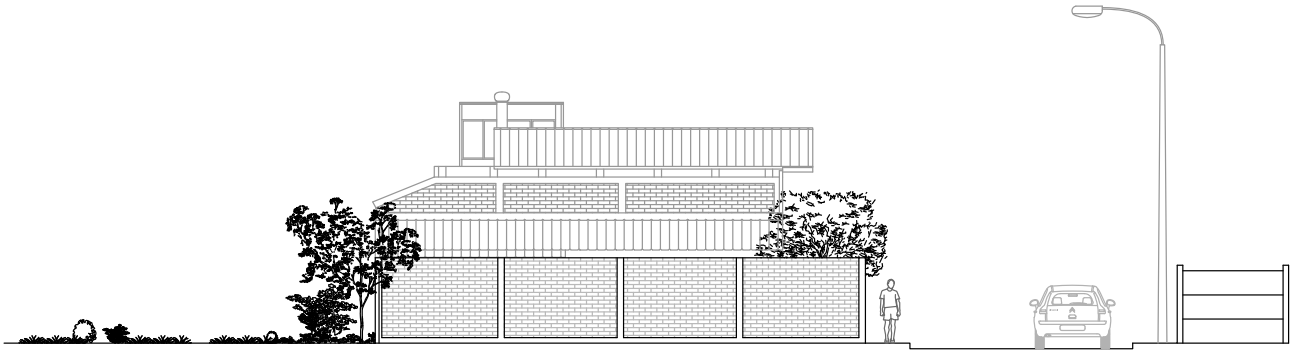
Fuente: Carlos Labraña



Elevación A-A′



Elevación B-B'



Corte C-C'



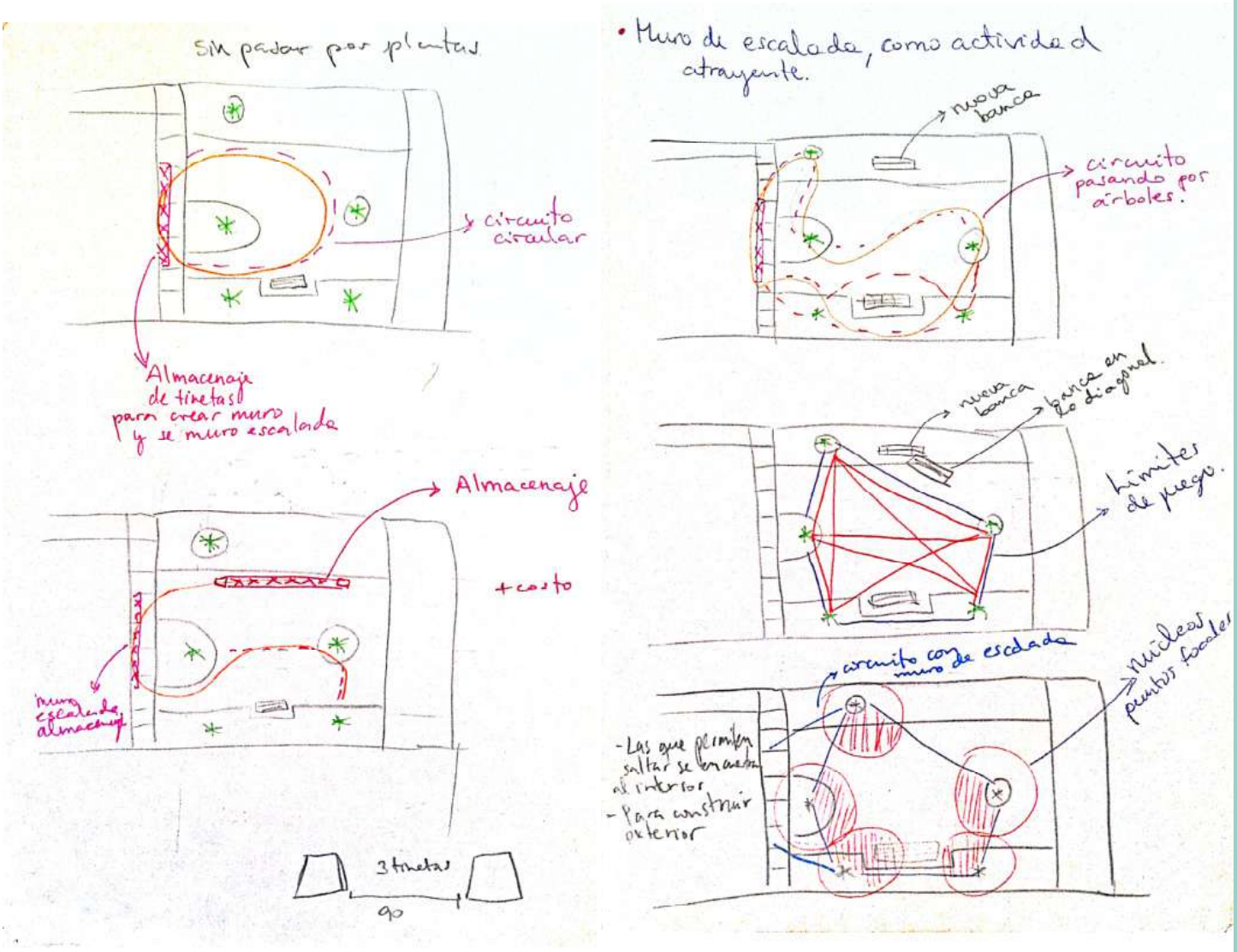
Corte D-D'





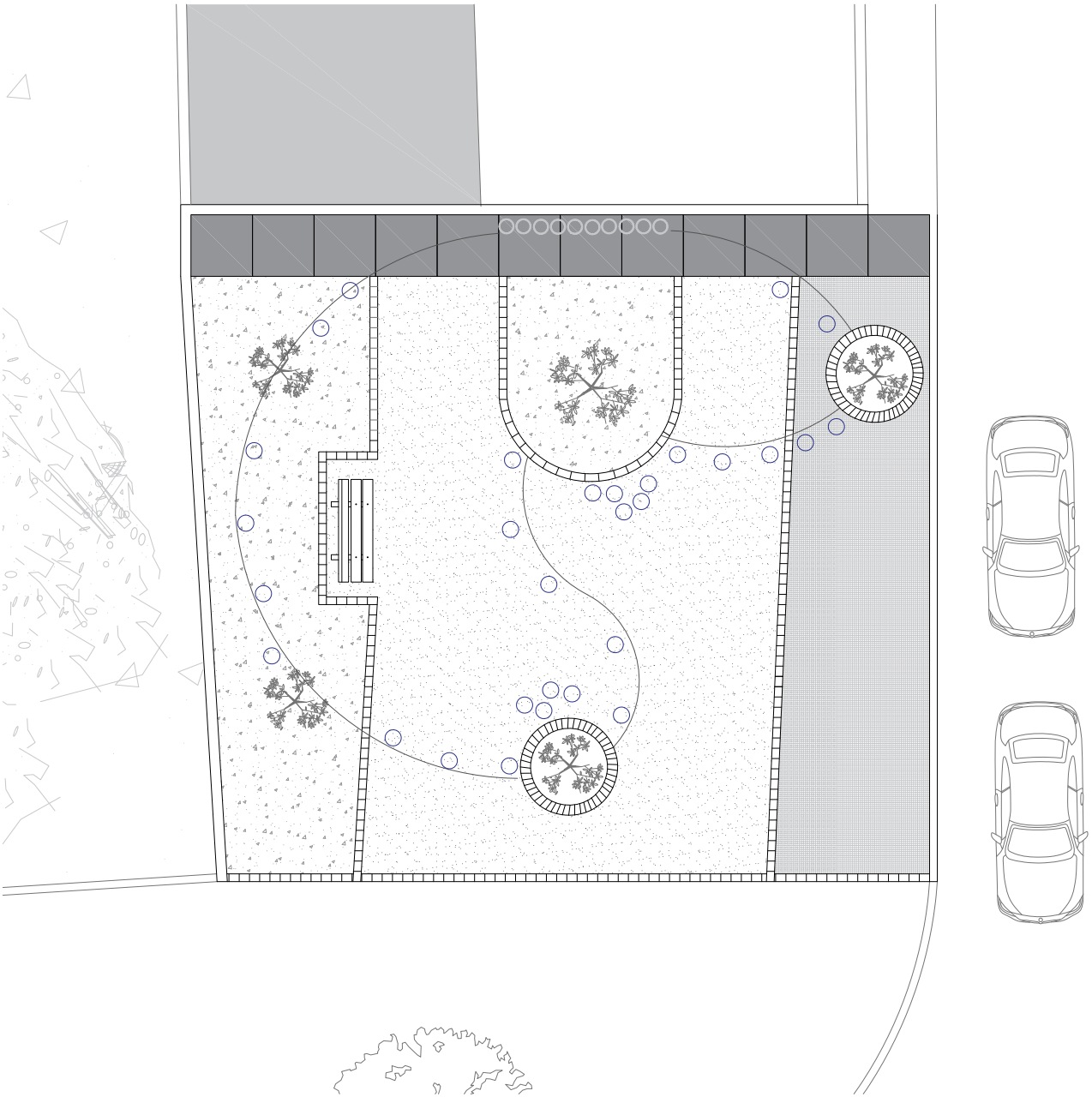
En este intento, debido al tiempo, no alcancé a conocer a la comunidad, pero mi intermediaria era la presidenta, se planifica actividad para poder conocerlos, pero no es mucha la cantidad de adultos que llega, por lo que ese día se decide no armar el proyecto, ya que no contaba con ayuda de ellos.

Propuestas de proyecto

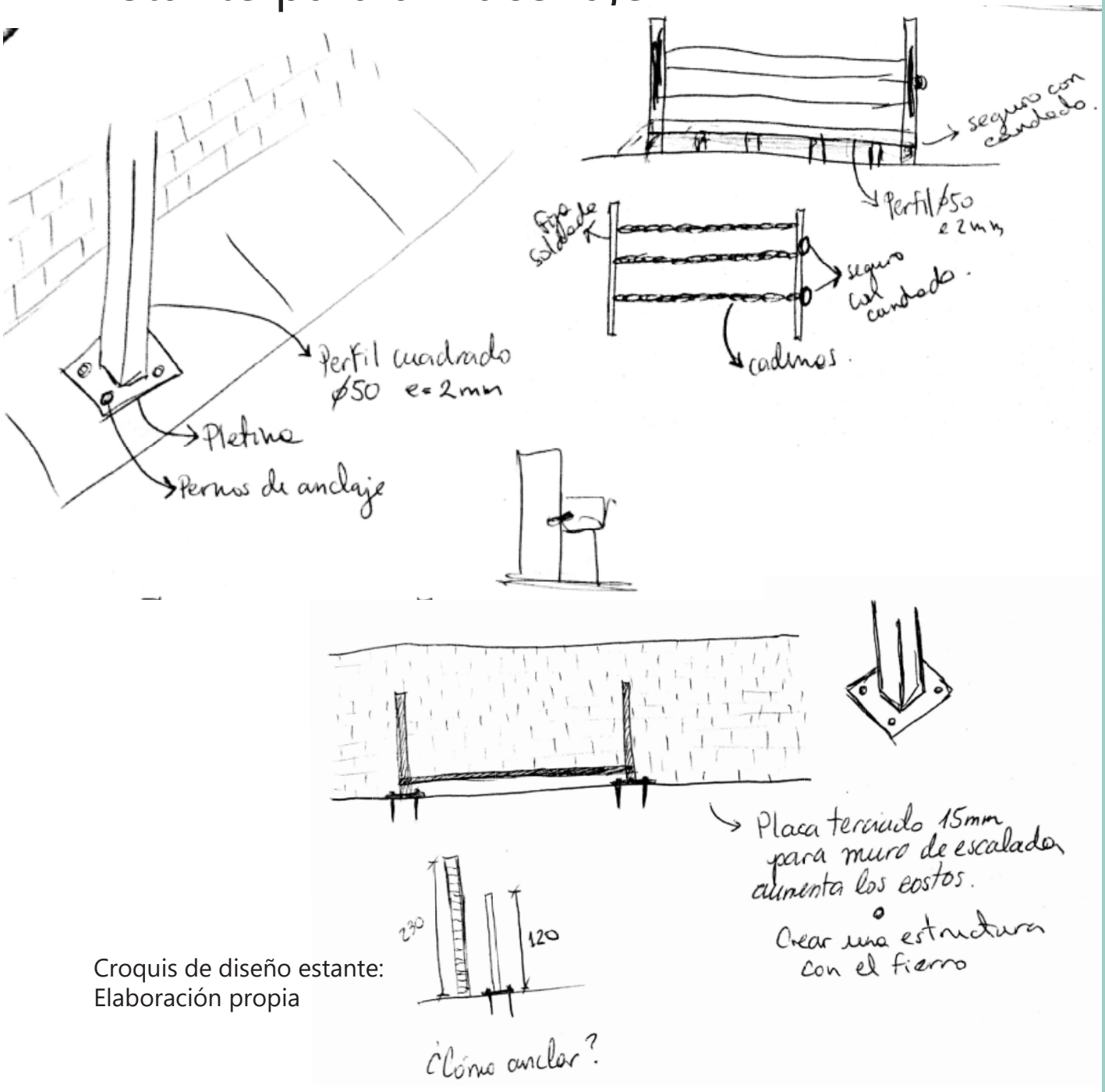


Diseños a mano:
Elaboración propia

Proyecto



Estante para almacenaje



Croquis de diseño estante:
Elaboración propia

Actividad población Santa Julia

Con esta actividad se pretendía acercar a la comunidad y además, dar luces de lo que trataba el proyecto.

Llegaron niñas que se enteraron por la presidenta y otras que iban pasando y se integraban, tuvimos una tarde con actividades, donde tuvimos juegos y pintamos algunas tinetas.

Fue interesante ver como se entusiasmaban por las tinetas y por crear con ellas, por trabajar en equipo y divertirse.





Actividad Santa Julia
Fuente: César Fuenzalida

















Intentos 3

Escuela del Valle
Machalí, VI Región

Villa Galilea G
Rancagua, VI Región

Colegio Saint Moritz,
Rancagua, VI Región

En estos intentos, solo se realizaron reuniones para mostrar el proyecto, pero en ninguno de los tres espacios calzaba.

En escuela del valle por el tipo de material que utilizaba y además era una escuela en formación, por lo que tenían solo dos niños por ahora.

En Villa Galilea, conseguí una reunión con el presidente, pero fue algo informal, conversamos en la calle un rato, me comentó que me apoyaba, pero nuevamente estaba frente al "falso entusiasmo".

Y en colegio Saint Moritz, de educación tradicional, le interesaba, pero no me podía atender ya que se encontraba con las actividades de cierre de año escolar.





Fotografías de actividad casa abierta
Escuela del Valle
Fuente: Carlos Labraña



PLANO UBICACIÓN CASA NIDO
ESC 1:1000

Intento 4

Escuela “casa nido”, Requinoa, VI Región



Zona de huerto
Fuente: Carlos Labraña



Zona Domo
Fuente: Carlos Labraña

Historia

Casa Nido es una escuela con inspiración Waldorf, resiliencia y cosmovisión mapuche.

La escuela nació en 2019, luego de que Dariela Rebolledo no se sintiera cómoda en el sistema tradicional, ella maestra de profesión, decide educar a sus hijos desde casa y es ahí, cuando comenzó el sueño de Escuela Casa Nido.

Actualmente tienen jardín de infancia (3 a 6 años) y educación básica (7 a 12 años), con esperanzas de seguir creciendo en comunidad.

El enfoque es convivir en comunidad y crear niños libres, estuve acopañándolos durante una semana y es gratificante ver como los niños y niñas actúan con empatía y amor, ante diversas situaciones.

Un día normal en la escuela consiste en clases por la mañana hasta la hora de merienda, que es donde todos se reúnen en una gran mesa a compartir, de todos los niveles educativos y también las maestras, porque para ellas es clave enseñar con el ejemplo, luego por la tarde tienen actividades complementarias, que pueden ser dirigidas por la maestra o de tipo extraescolar, su jornada escolar

En este tipo de educación es de gran importancia como los padres se involucran, ya que son los principales ejemplos para sus hijos.

Haber llegado a la escuela, fue lo que el proyecto necesitaba, el modo en que se involucraron y enriquecieron el proyecto fue alentador.

Durante la semana de instalación, los niños se involucraban durante la tarde, colaborando con la construcción de este espacio para ellos.



Zona merienda
Fuente: Carlos Labraña



Zona de juegos
Fuente: Carlos Labraña



Sala de clases
Fuente: Carlos Labraña

4

TODOS LOS MAYORES HAN SIDO PRIMERO NIÑOS, PERO POCOS LO RECUERDAN

-Antoine de Saint-Exupéry



Cami y Cata, amigas de la infancia

Plaza Baquedano
Rancagua, VI Región

La plaza cuenta mayormente con área verde , tiene pocos juegos y no son atractivos, por lo que existe poco tránsito de gente.

Se encuentra al lado de una calle vehicular con alto tráfico de vehiculos a alta velocidad, a una cuadra se encuentran dos plazas, que cuentan con mayor cantidad de juegos.





Zona mayormente residencial

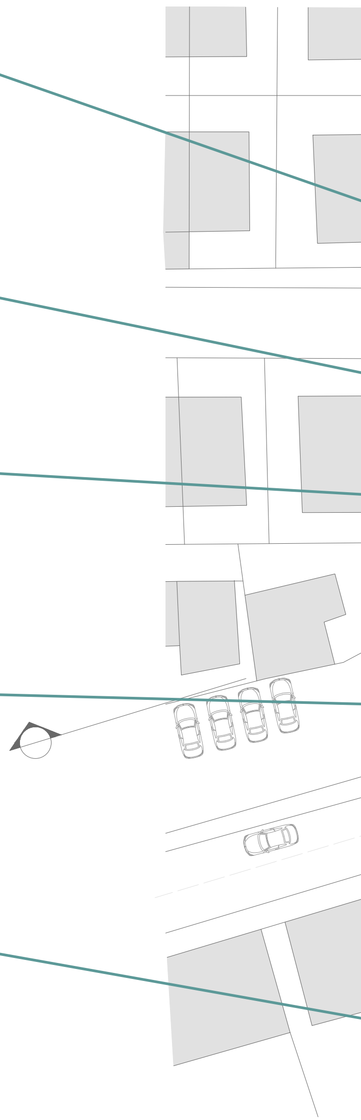
Cuenta con 2 juegos:
- Resbalin
- Sube y baja

Bancas ubicada en los límites del área de juego

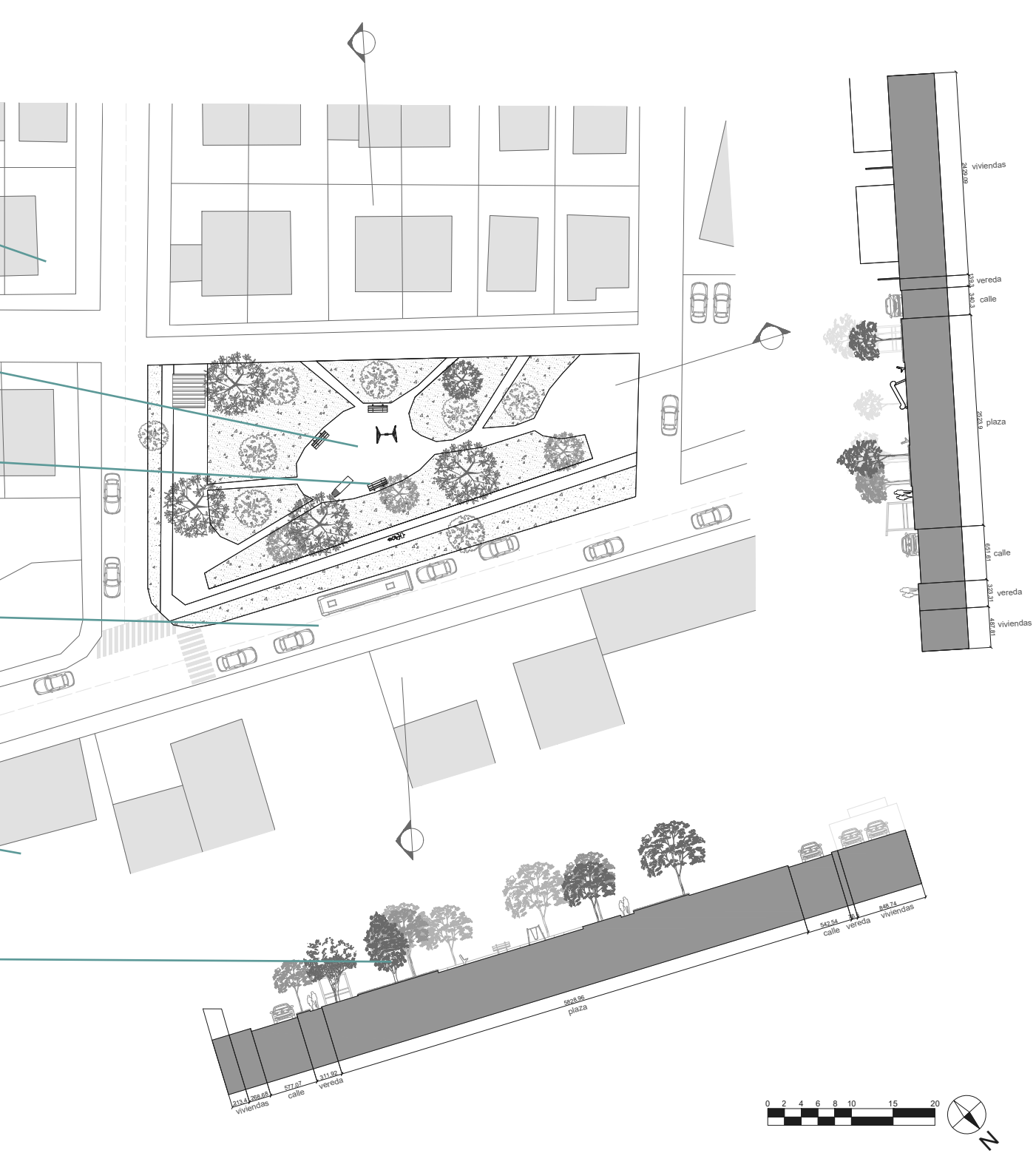
Calle con alto tráfico vehicular particular y colectivo.

Está en marcha un proyecto de amplicación de la avenida, por lo que estas viviendas serán demolidas.

Área verde funciona como barrera entre la zona de juego y la avenida.



Área verde | Área de juego | Área de descanso


viviendas
2429.09
vereda
calle
plaza
calle
vereda
viviendas
5828.96
plaza
542.54
calle
vereda
848.74
viviendas
213.4
388.68
viviendas
577.07
calle
vereda
0 2 4 6 8 10 15 20
N

Plaza Santa Filomena
Rancagua, VI Región

Esta plaza fue intervenida por los propios vecinos, ya que solo tenía unas bancas y árboles, los vecinos colocaron un juego y además crearon una barrera con unos maceteros hacia la calle. Se encuentra dibidida en dos secciones, separadas por una calle de alto tráfico vehicular.





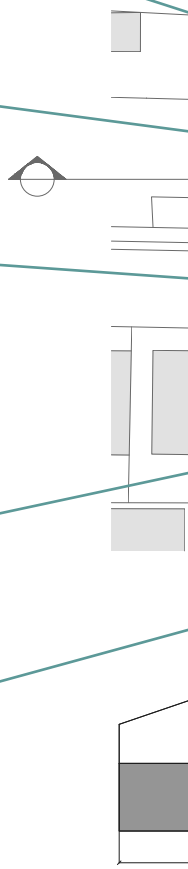
La plaza se encuentra dividida en dos secciones, en una de ellas instalaron un juego.

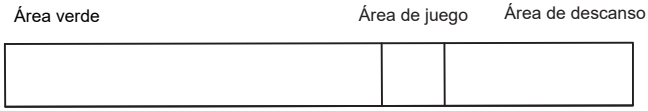
Vecinos instalan jardineras, para crear barrera con las calles.

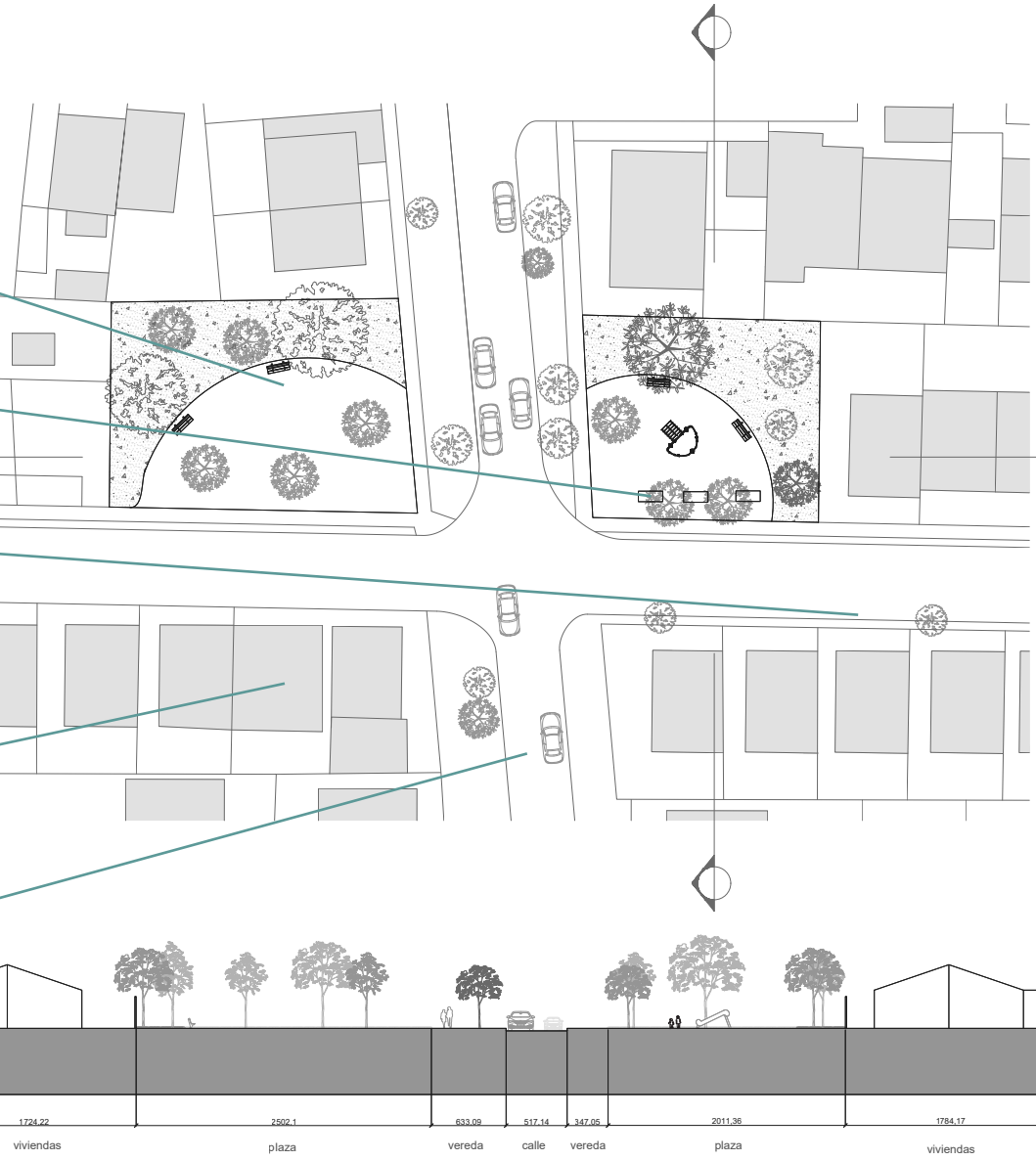
Instalan un aro de basquetbol, ocupando la calle como cancha.

Zona mayormente residencial.

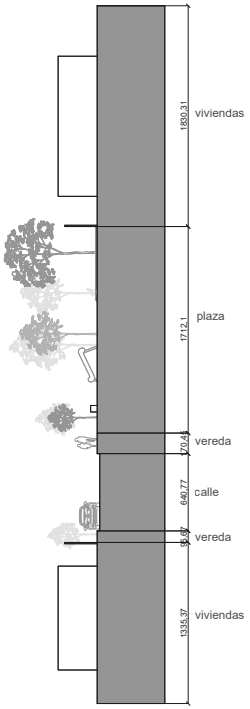
Avenida principal con alto tráfico vehicular particular y colectivo.

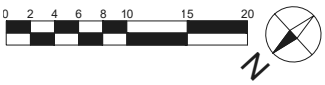






1724.22
viviendas
2502.1
plaza
633.09
vereda
517.14
calle
347.05
vereda
2011.36
plaza
1784.17
viviendas


1830.31
viviendas
1712.1
plaza
120.44
vereda
640.77
calle
95.67
vereda
1335.37
viviendas


0 2 4 6 8 10 15 20
N

Plaza San Juan
Machalí, VI Región





Esta plaza se encuentra en un sector mas acomodado, existe mayor tránsito de gente.

Ocupa diferentes materiales para el suelo, generando delimitaciones que funcionan muy bien. Además cuenta con juegos llamativos y espacios para descanso.

Zona residencial

Diferentes suelos: caucho, maicillo, hormigón y pasto.

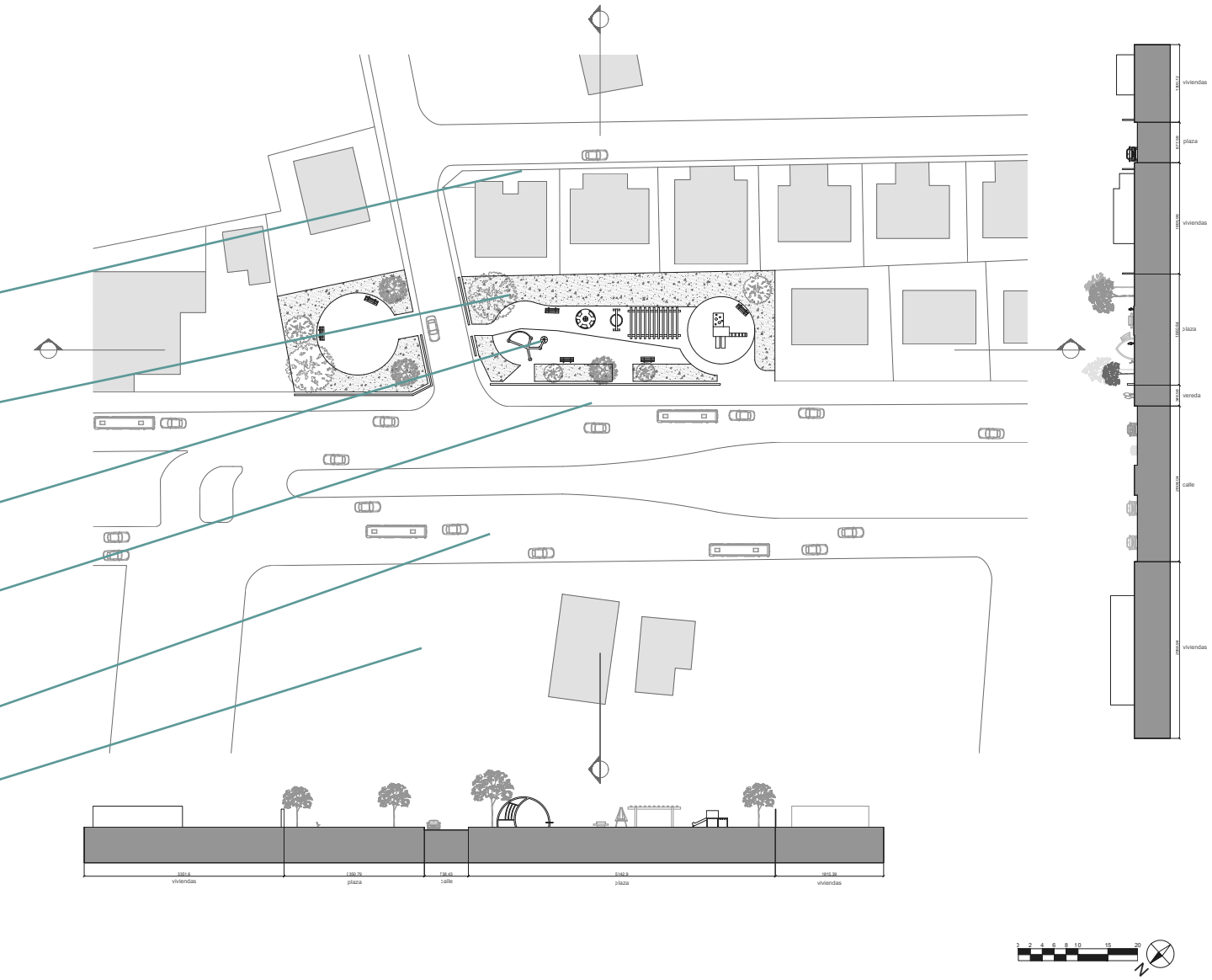
Cuenta con 4 juegos, además de máquinas de ejercicios y un sombreadero.

Reja metálica como barrera entre la plaza y la calle.

Avenida principal con alto tráfico vehicular particular y colectivo. Y de alta velocidad.

Zona comercial

Área verde	Área de juego	Área de descanso


viviendas
plaza
viviendas
plaza
vereda
calle
viviendas
2351.8
viviendas
1390.79
plaza
736.43
calle
5162.9
plaza
1915.39
viviendas
1 2 4 6 8 10 15 20
N

Plaza Lumbre
Limache, V Región





La plaza funciona como una extensión de la fundación lumbre, la instalación de los juegos fue autogestionado por ellos, originalmente eran unas letras de una exposición. Se encuentra en una zona alejada de la calle principal y protegida por dos muros, además del muro que delimita la zona de juego y funciona como asiento, ideal para el cuidador.

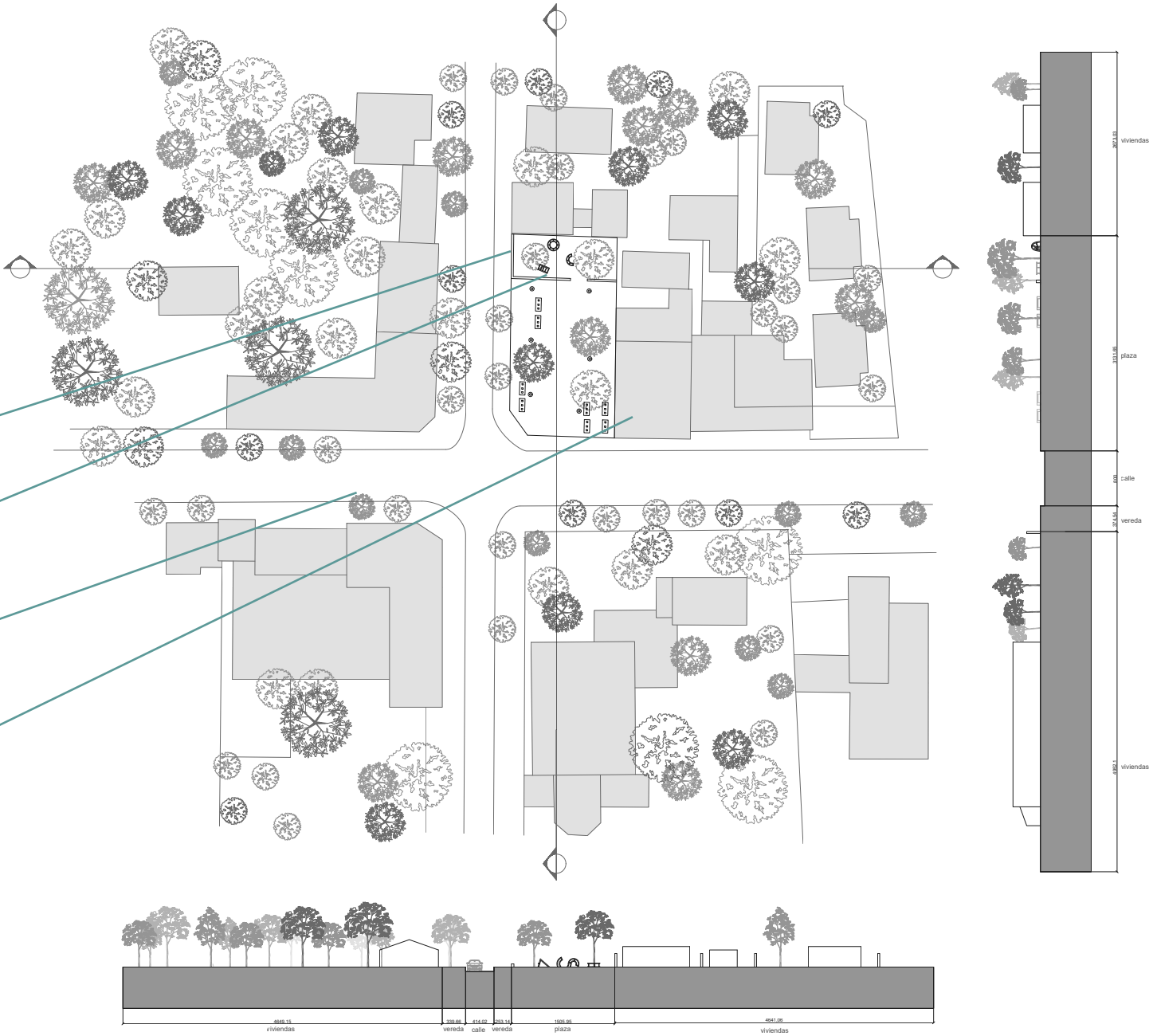
Juegos abstractos.

Área de juego delimitada por muro de ladrillos.

Calle con alto tránsito vehicular.

Fundación Lumbre, espacio para promover la ciencia, la cultura y las artes.

Área verde	Área de juego	Área de descanso


viviendas
plaza
calle
vereda
viviendas
4649.15
viviendas
339.66
vereda
414.02
calle
253.14
vereda
1505.95
plaza
4641.06
viviendas
0 2 4 6 8 10 15 20
N

“Un balde a la vez”

Intervención méxico

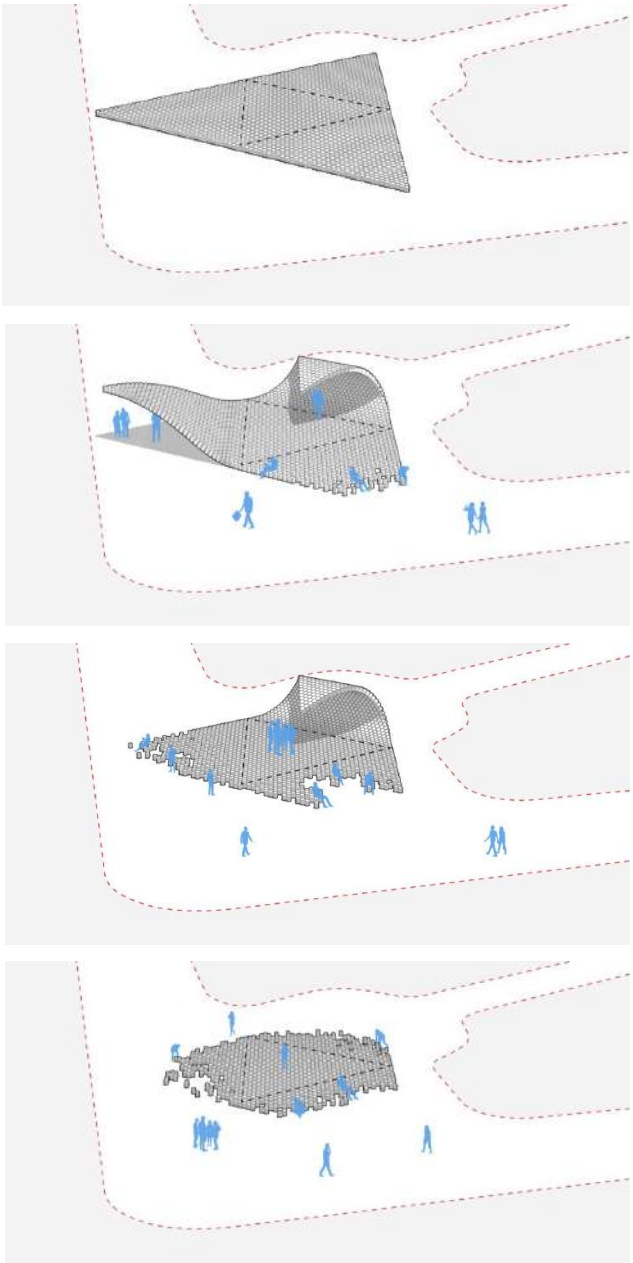
Este proyecto es una instalación efímera, para el festival de arquitectura Mextrópoli en México, realizado en Marzo de 2017. Fue tal su éxito que lo replicaron en Canada.

Nace como una protesta a una situación que se vive en la ciudad, donde personas, de manera ilegal toman espacios de estacionamientos públicos, reservándolos con una tineta, para luego cobrar por utilizarlos.

La intención con los baldes era recuperar el espacio público con el lema: un balde a la vez.

Como principal bloque de construcción se utilizó la tineta, que en algunas partes se encontraba unida por cuerdas y tiras plásticas

se usaron
2500 tinetas
se instaló en
5 días



Construcción









México








N

Canadá

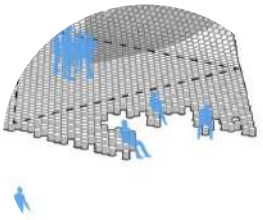






Diferentes usos

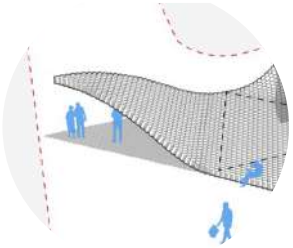
Las tinetas separadas crean espacios para sentarse, reunirse o incluso jugar. También al apilarlas se crean diferentes alturas, creando otras zonas diferenciadas de la zona plana.







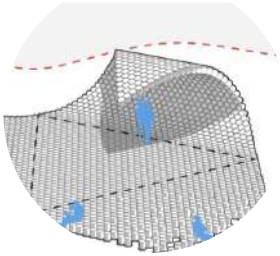
La intención de levantar esta zona para resguardar a la gente, tipo sombreadero, no funcionó ya que el peso de las tinetas no permite que se sostengan por si solas, por eso, se apilan una serie de tinetas que se ponen por debajo y les da la altura a esa zona y además la firmeza para poder utilizarla.







La presión que generan las cuerdas que unen las tinetas, provocan que estás se mantengan como una ola. En la zona más cerca del suelo, se apoya sobre una tinetas apiladas, hasta que logran sostenerse por si solas.







5

CREAR ES EXPRESAR LO QUE SE TIENE DENTRO DE SI

-Matisse



Mi Yo de la infancia

“

...ES QUE LOS NIÑOS SE ARRIESGAN, SI NO SABEN, HACEN EL INTENTO ¿VERDAD?, NO TIENEN MIEDO A ESTAR EQUIVOCADOS. AHORA, NO PRETENDO DECIR QUE ESTAR EQUIVOCADOS ES LO MISMO QUE SER CREATIVO, PERO LO QUE SÍ SABEMOS, ES QUE SI NO ESTAMOS DISPUESTOS A EQUIVOCARNOS, NUNCA SALDRÁS CON NADA ORIGINAL. Y PARA CUANDO SE VUELVEN ADULTOS, LA MAYORÍA DE LOS NIÑOS HA PERDIDO ESA CAPACIDAD, HAN ADQUIRIDO MIEDO A EQUIVOCARSE...

Ken Robinson - TED 2006

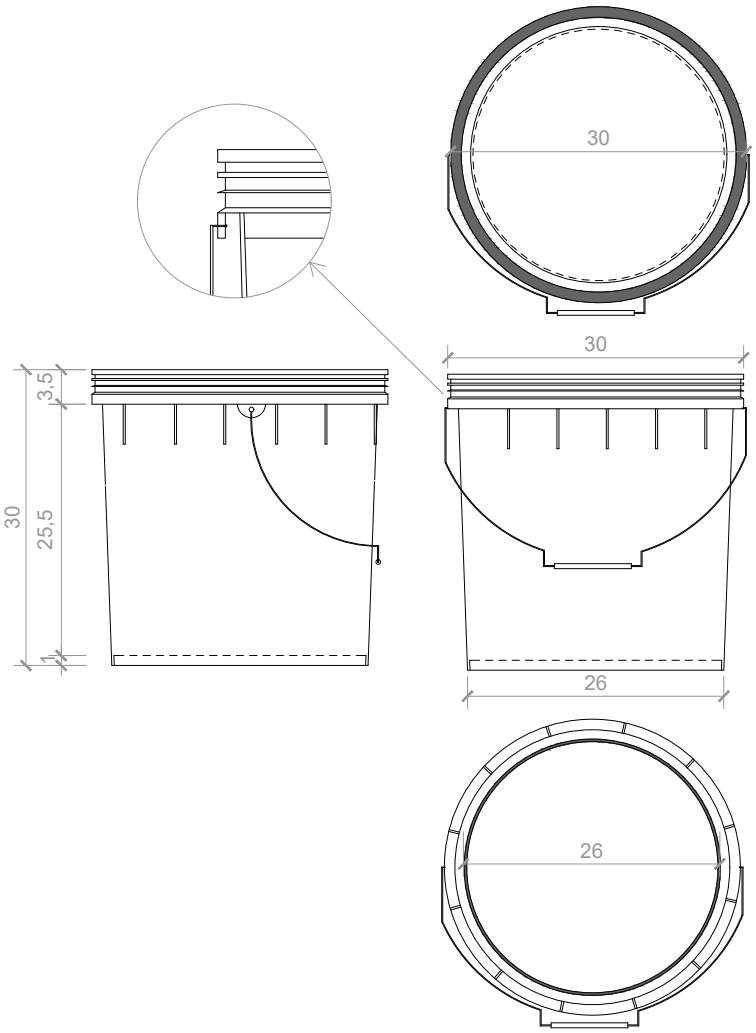
EL PROYECTO

La tineta

En busca de bajar lo más posible los costos de la construcción del proyecto, encuentro las tinetas.

En mi paso trabajando en una constructora, me di cuenta que se estaban botando una gran cantidad de tinetas, en uno de los proyectos, se ocuparon alrededor de 100 tinetas con pinturas y en otro proyecto más grande, se utilizaron alrededor de 800 tinetas. Entonces la cantidad de desechos que se estaba generando era preocupante. Por lo que considere que sería una buena idea recuperarlas y darles una nueva vida.

Son de plástico n°5, lo que significan que son impermeables, resistentes a altas temperaturas y no se ven afectadas con los cambios bruscos de temperatura. Este material hace livianas y a la vez resistentes.



Recuperación tineta

Era importante darle una nueva cara a las tinetas, que no parecieran basura, por lo que se decide ilustrarlas, con la canción de Violeta Parra, la jardinera. Porque parte de esta revolución es el mensaje que pueda dejar o que se pueda entregar, a primera vista.

Violeta en su canción habla de la sabiduría que tiene la naturaleza, como con esta calma sus dolencias. Y el proyecto también cree en la sabiduría de la naturaleza, pero en una naturaleza más amplia, esa que se encuentra cuando estas al aire libre.

La Jardinera

Violeta Parra

Para olvidarme de ti
Voy a cultivar la tierra
En ella espero encontrar
Remedio para mi pena

Aquí plantaré el rosal
De las espinas más gruesas
Tendré lista la corona
Para cuando en mí te mueras

Para mi tristeza, violeta azul
Clavelina roja pa mi pasión
Y para saber si me corresponde
Deshojo un blanco manzanillón
Si me quiere mucho, poquito o nada
Tranquilo queda mi corazón

Cogollo de toronjil
Cuando me aumenten las penas
Las flores de mi jardín
Han de ser mis enfermeras

Y si acaso yo me ausento
Antes que tú arrepientas
Heredarás estas flores
Ven a curarte con ellas

Para mi tristeza violeta azul
Clavelina roja pa mi pasión
Y para saber si me corresponde
Deshojo un blanco manzanillón
Si me quiere mucho, poquito o nada
Tranquilo queda mi corazón



PROCESO RECUPERACIÓN TINETAS

1 SEPARACIÓN DE TINETAS

Las tinetas para ser trasladadas, se apilaron, al estar con pintura fresca, algunas quedaron pegadas, por lo que antes de comenzar a limpiarlas, se separan. Algunas de ellas no se logran separar, por lo que decide utilizarlas de todos modos, dándole algunos niveles al proyecto.







2 LIMPIEZA DE TINETAS

En esta parte del proceso se busca sacar los restos de pintura para una mejor adherencia de la pintura y una mejor manipulación, ya que tienen granos de cuarzo.

Por el exterior se retira la etiqueta de papel y luego se lija, para tener una superficie mas suave.

La parte de arriba se limpia cuidadosamente para evitar rasguños al momento de tomarlas y por el interior se saca lo que mas se pueda de pintura, poniendo énfasis en la parte superior, también para evitar accidentes al momento de agarrarlos.

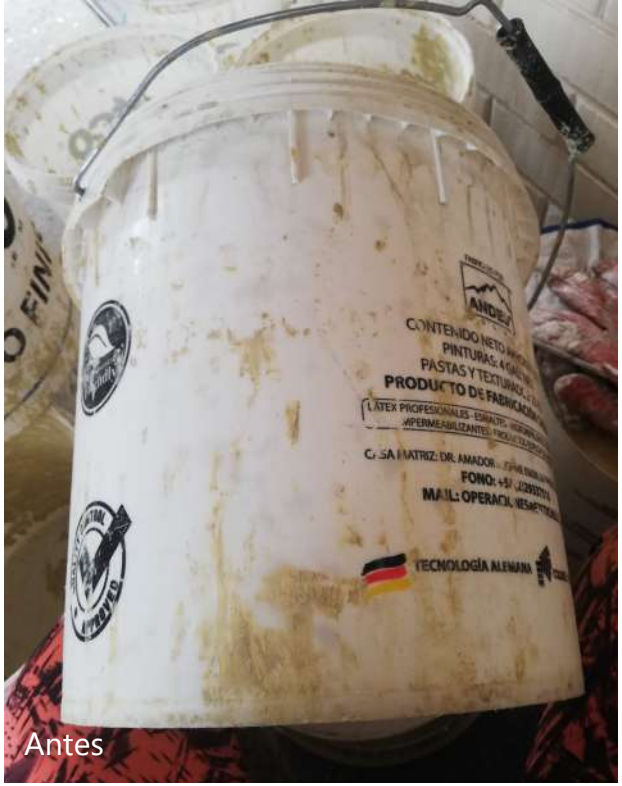




Antes



Después


Antes


Después


Antes


Después





3 RETIRO DE MANILLA

Se retira la manilla de la tineta, ya que funcionará como bloque constructivo y al ser la manilla movible, muchas veces la tineta pierde estabilidad o entorpece la manipulación de esta.



4 PINTADO DE TINETA

Primero se retira el polvo con un paño y posterior se le echa spray de colores, creando un diseño con manchas.

Luego con esmalte sintético blanco se ilustran unas flores y luego con esmalte azul se escribe la canción.











TINETA LISTA

Luego de todo este proceso la tineta queda lista para ser instalada, están las tinetas que van fijas, a las cuales se les realiza una perforación para ponerles estacas, y las que quedan almacenadas, para ser usadas libremente, estas tinetas son las que se limpian mas cuidadosamente en la parte superior y en el interior, para evitar que el grano genere algún daño en los niños.

De las almacenadas, algunas quedan pintadas y otras en blanco, para que luego los mismos niños de la escuela incluyan sus diseños en estas o con frases que representen a la escuela y a sus ideales.

PROPUESTA

Revolución de la tineta

El proyecto ya venía armándose en otros lugares, por lo que al llegar a Casa Nido, se busca adaptar de la mejor forma posible a sus necesidades.

Ellos en la escuela cuentan con diferentes zonas: salas de clases, huerto, zona de meditación, zona de juego y zona de merienda. Para el proyecto se otorga la zona de juego.

Hubo una primera reunión donde se les presenta el proyecto y le hacen modificaciones.

1. Al comienzo para generar la firmeza en la base, se pensó con hormigón, pero al tener ellos un enfoque ecológico, sugieren hacerlo con barro, además que ellos tenían tierra disponible.

2. Las tinetas ya estaban ilustradas con la canción de Violeta Parra, en color negro. Solicitan cambiar el color de las letras, ya que evitan el color negro en todas sus expresiones artísticas. La maestra comenta que desde la filosofía, hay luz y sombra, y el negro representa la sombra, que es la parte en la que se desea evitar estar.

3. Proponen hacer un taller donde se pinten algunas tinetas, para colocar frases de su interés, ya que consideran es una forma de activismo.

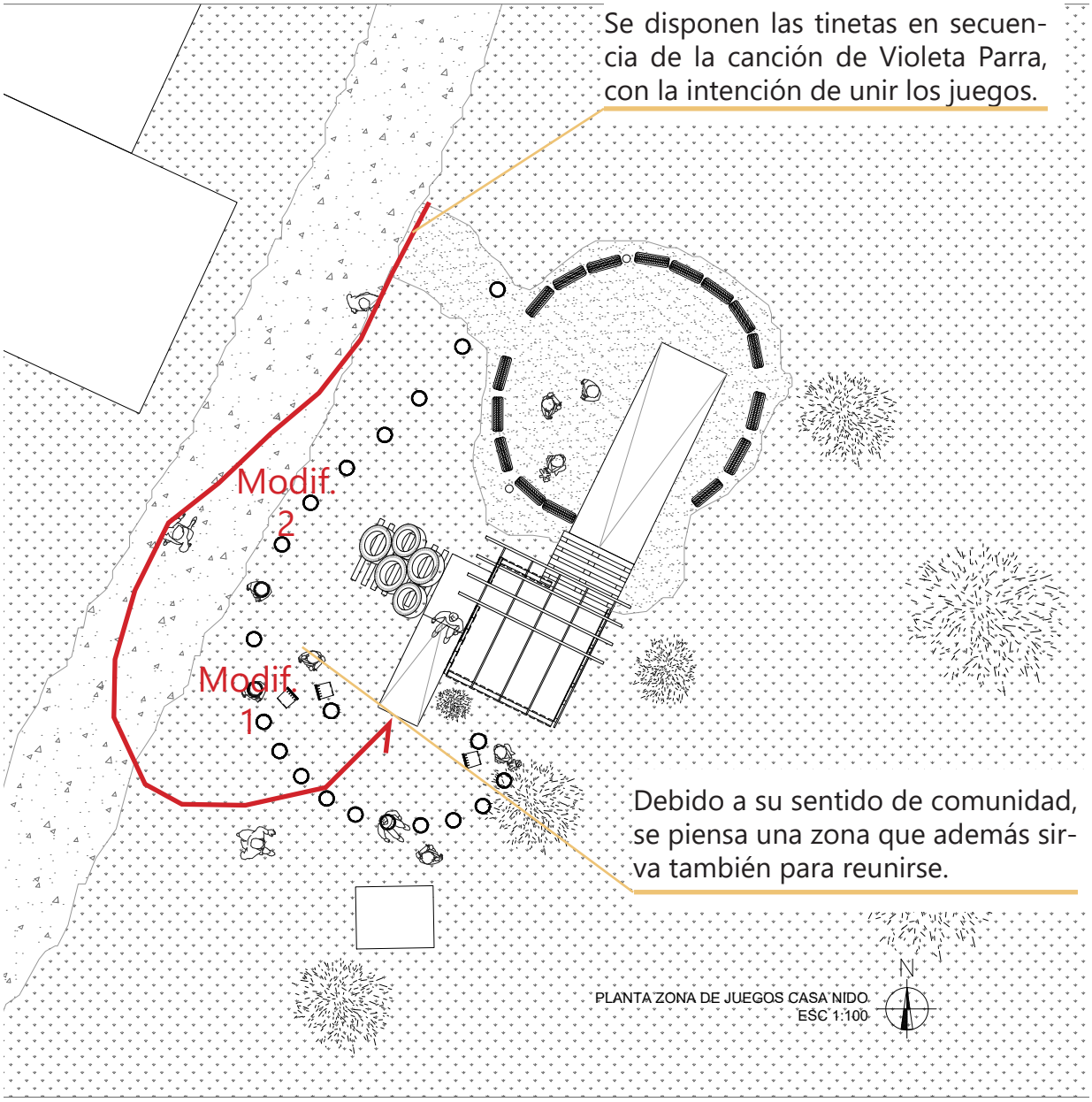
Por el tiempo que se disponía para armar el proyecto, la forma de pensarlo fue in situ. El primer día se emplazan las tinetas en la zona designada por ellos y una vez hecha algunas pruebas de forma, se les presenta y realizan las siguientes modificaciones:

1. Acercar las tinetas hacia el pasto, para aprovechar esa zona de reunión.

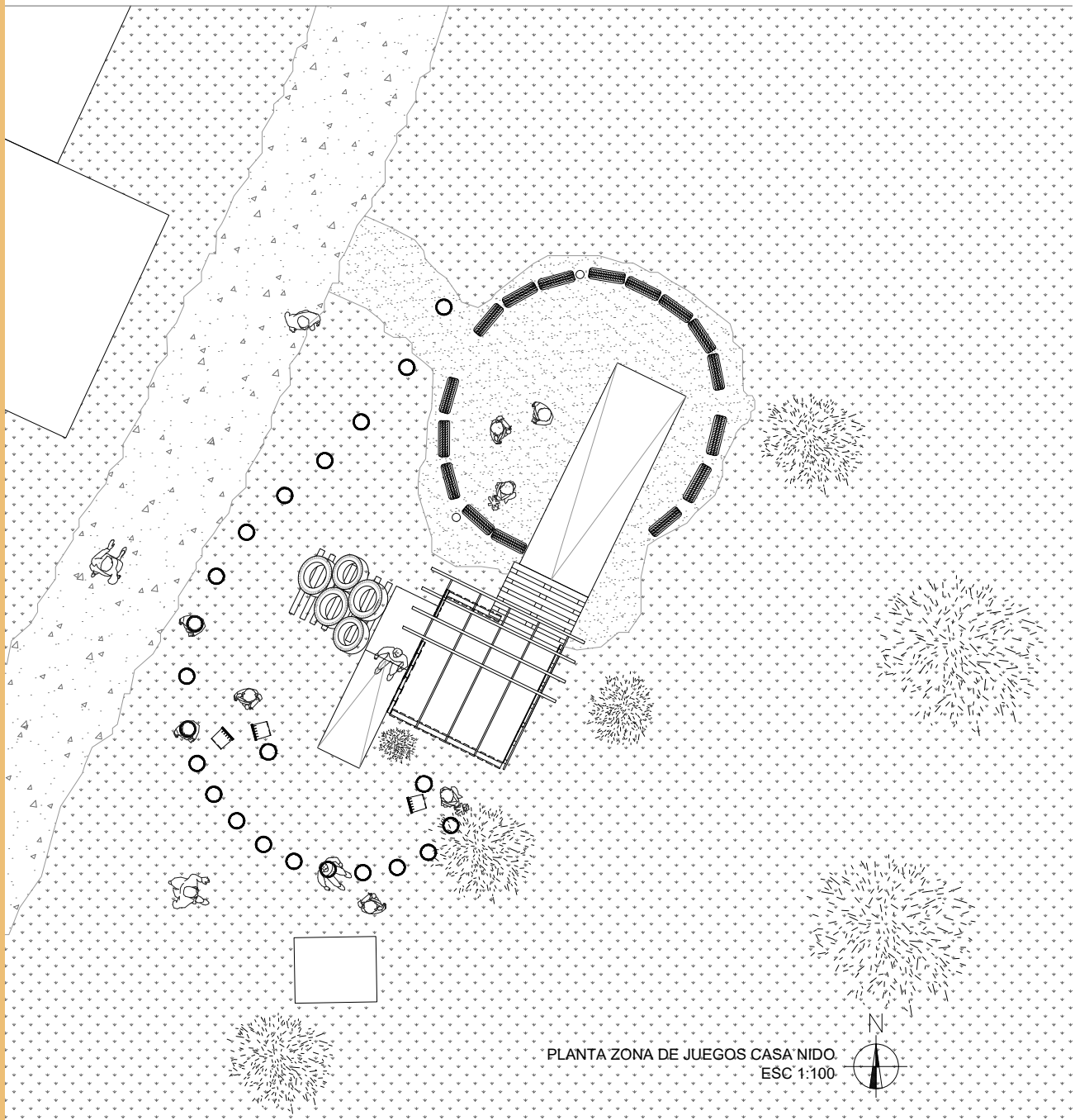
2. Alejar las tinetas de la zona con los neumáticos, para evitar accidentes.



Propuesta


Se disponen las tinetas en secuencia de la canción de Violeta Parra, con la intención de unir los juegos.
Modif. 2
Modif. 1
Debido a su sentido de comunidad, se piensa una zona que además sirva también para reunirse.
N
PLANTA ZONA DE JUEGOS CASA NIDO
ESC 1:100

Proyecto



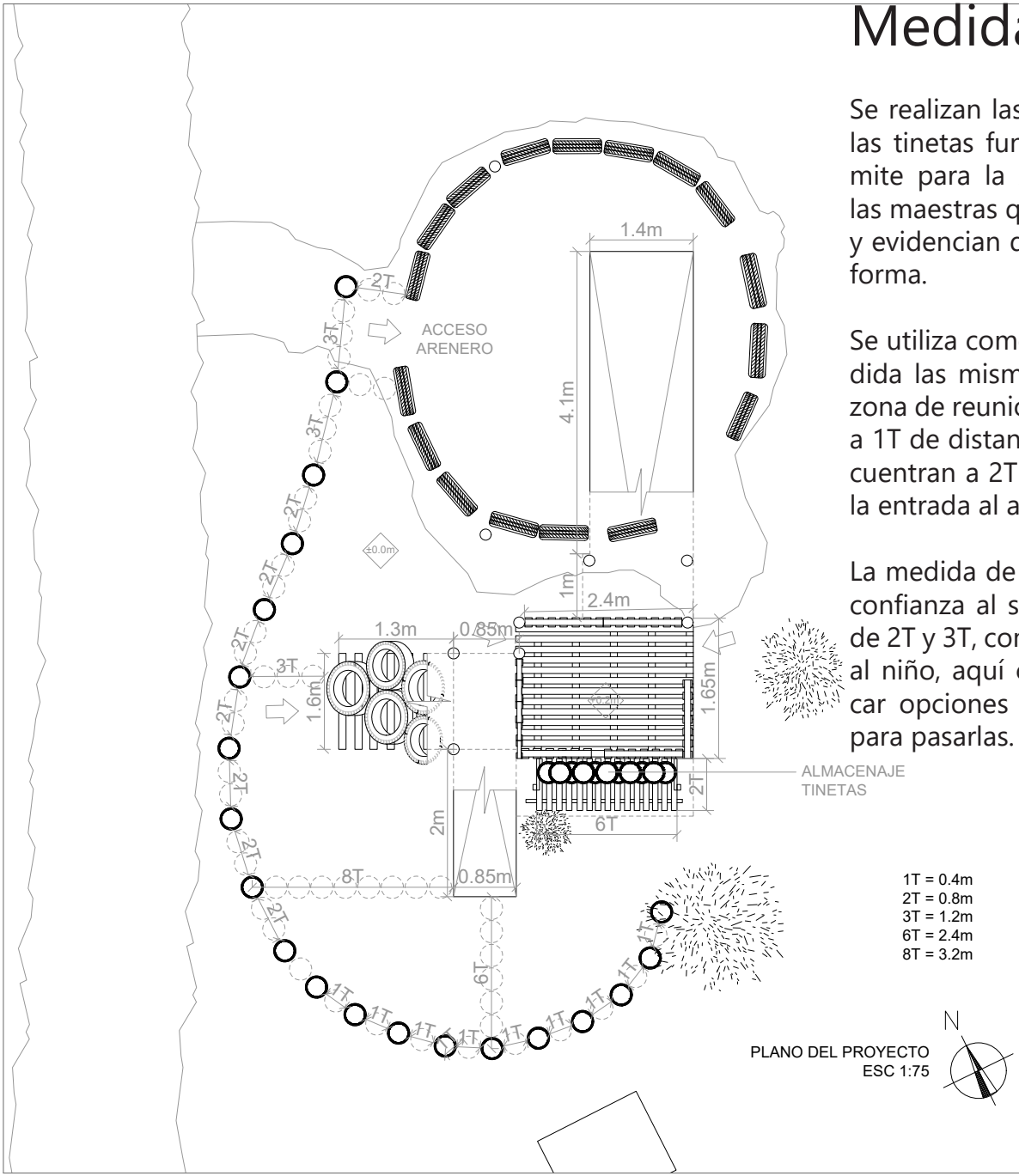
PLANTA ZONA DE JUEGOS CASA NIDO
ESC 1:100

Medidas

Se realizan las modificaciones, las tinetas funcionan como límite para la zona de juegos, las maestras quedan conforme y evidencian que les gusta esa forma.

Se utiliza como unidad de medida las mismas tinetas, en la zona de reunión se encuentran a 1T de distancia, luego se encuentran a 2T y en la parte de la entrada al arenero a 3T.

La medida de 1T, permite mas confianza al saltar en ellas. La de 2T y 3T, comienza a desafiar al niño, aquí comienza a buscar opciones o solicita ayuda para pasarlas.

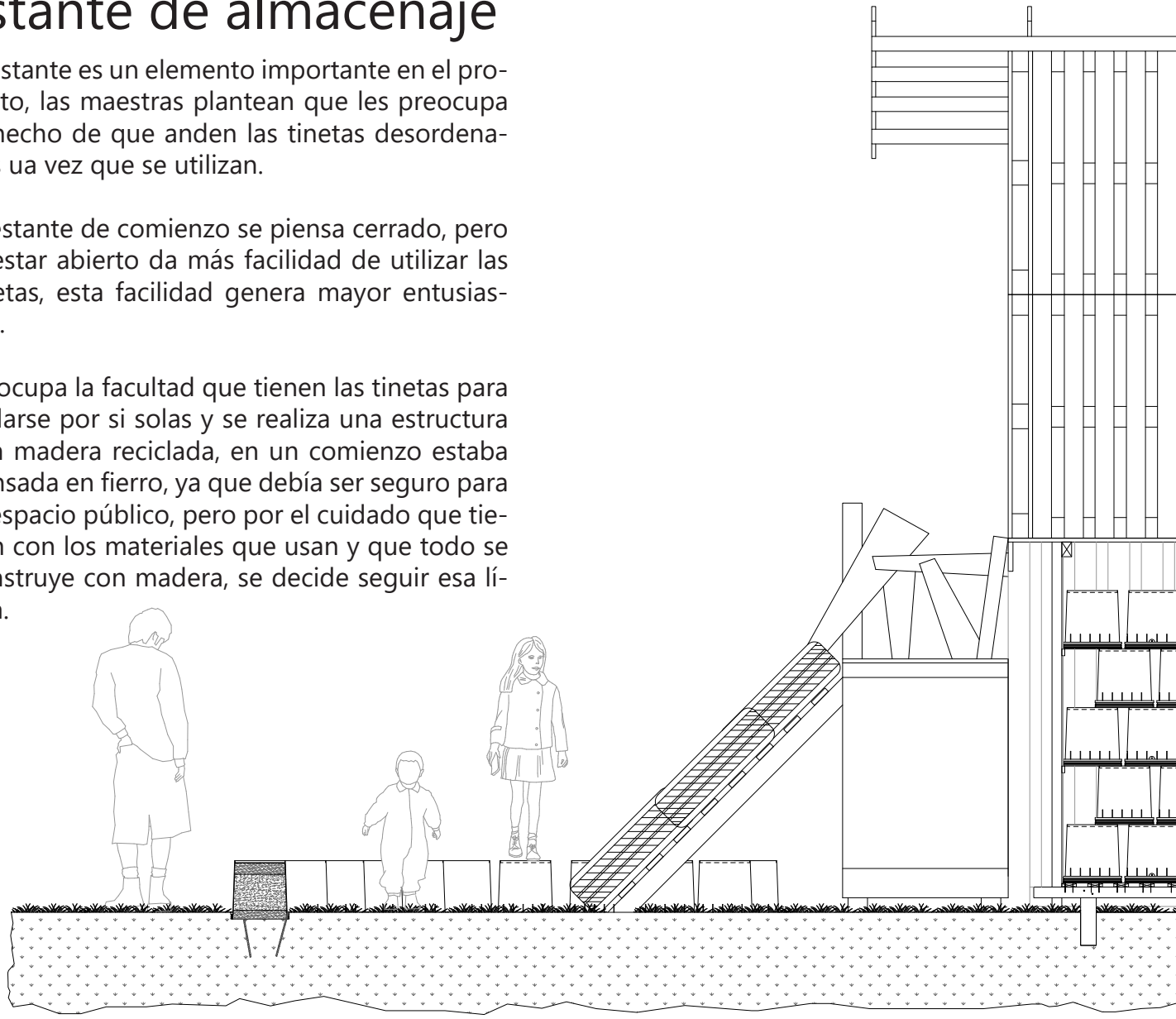


Estante de almacenaje

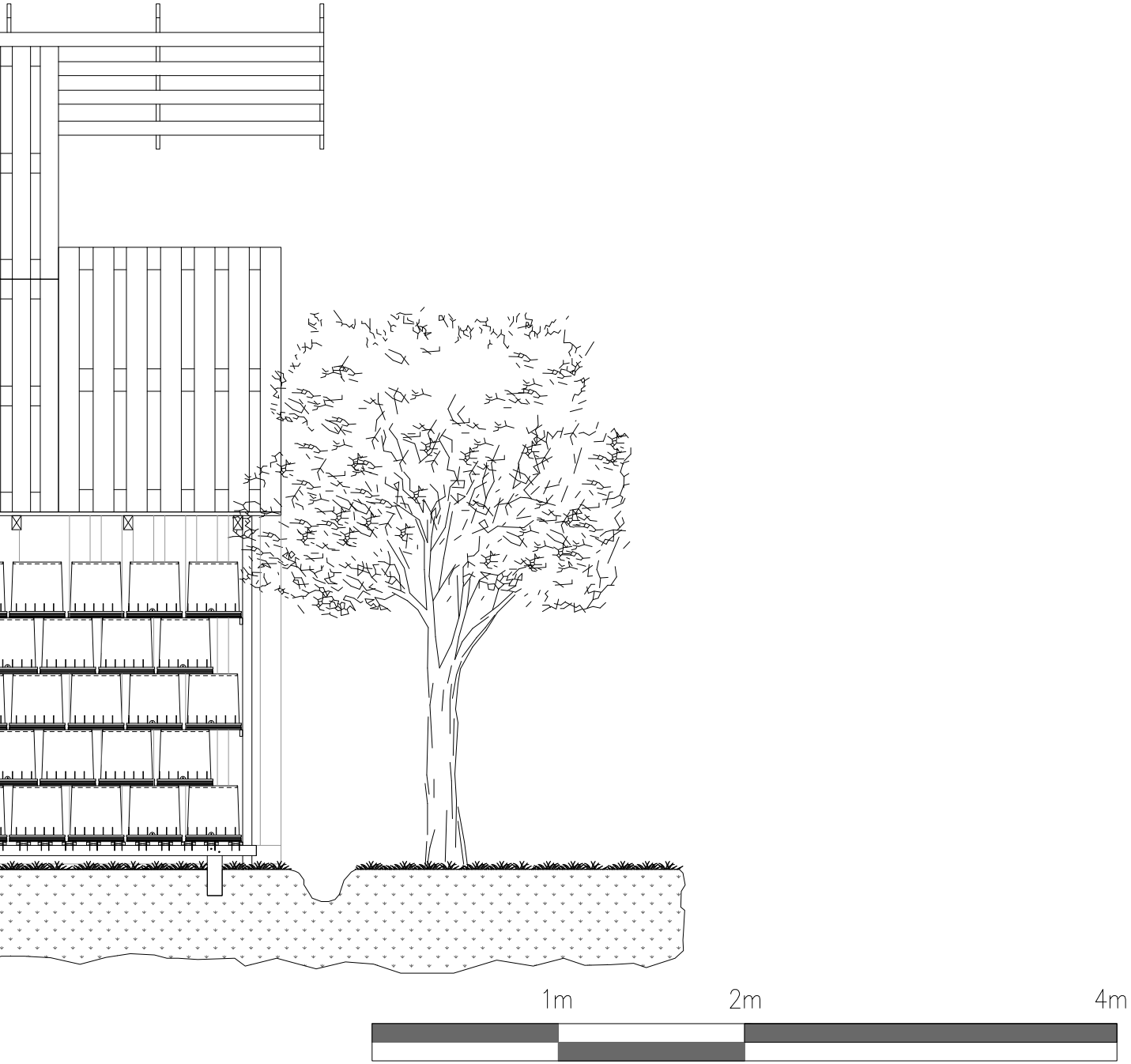
El estante es un elemento importante en el proyecto, las maestras plantean que les preocupa el hecho de que anden las tinetas desordenadas ua vez que se utilizan.

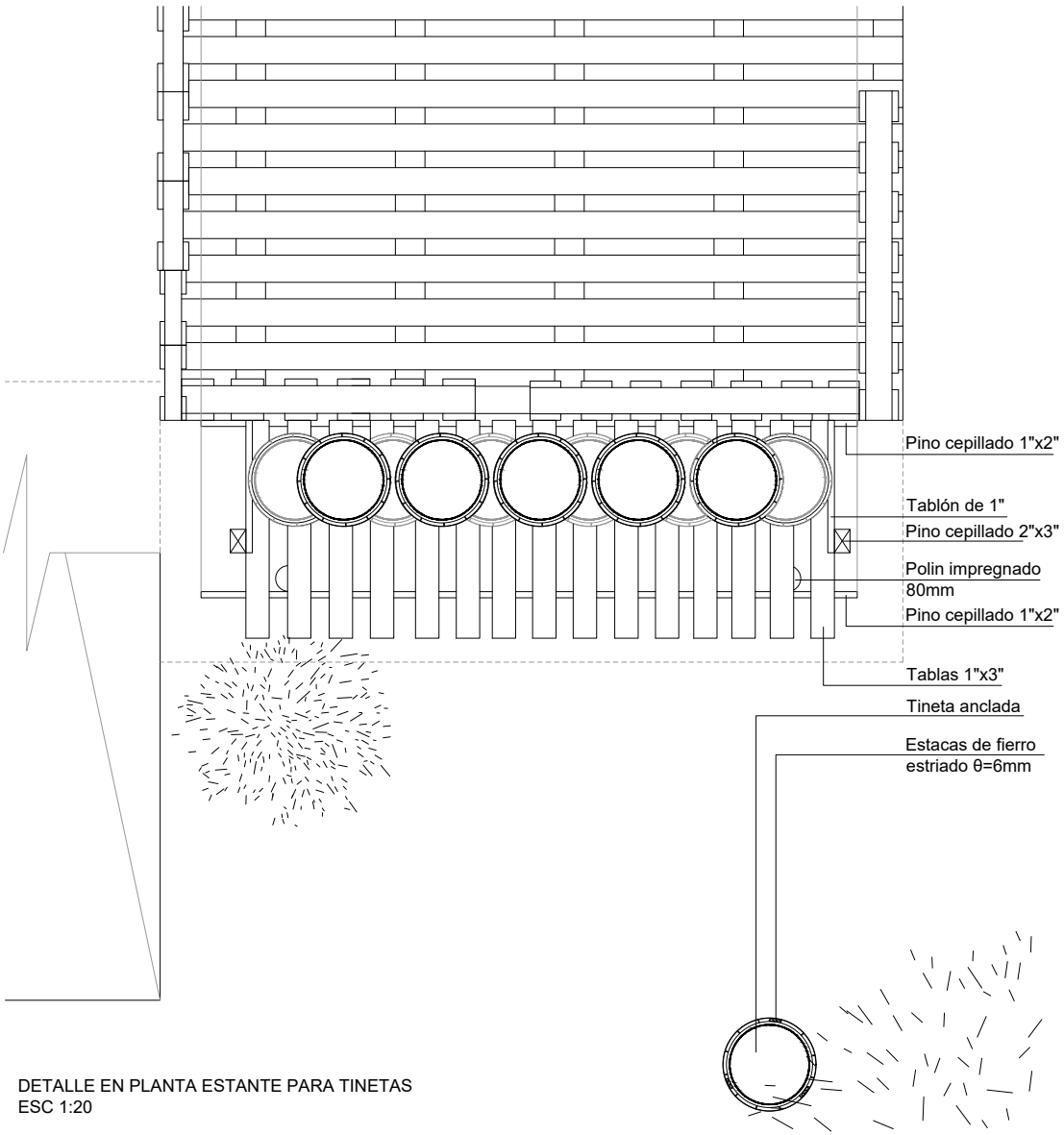
El estante de comienzo se piensa cerrado, pero al estar abierto da más facilidad de utilizar las tinetas, esta facilidad genera mayor entusiasmo.

Se ocupa la facultad que tienen las tinetas para apilarse por si solas y se realiza una estructura con madera reciclada, en un comienzo estaba pensada en fierro, ya que debía ser seguro para el espacio público, pero por el cuidado que tienen con los materiales que usan y que todo se construye con madera, se decide seguir esa línea.

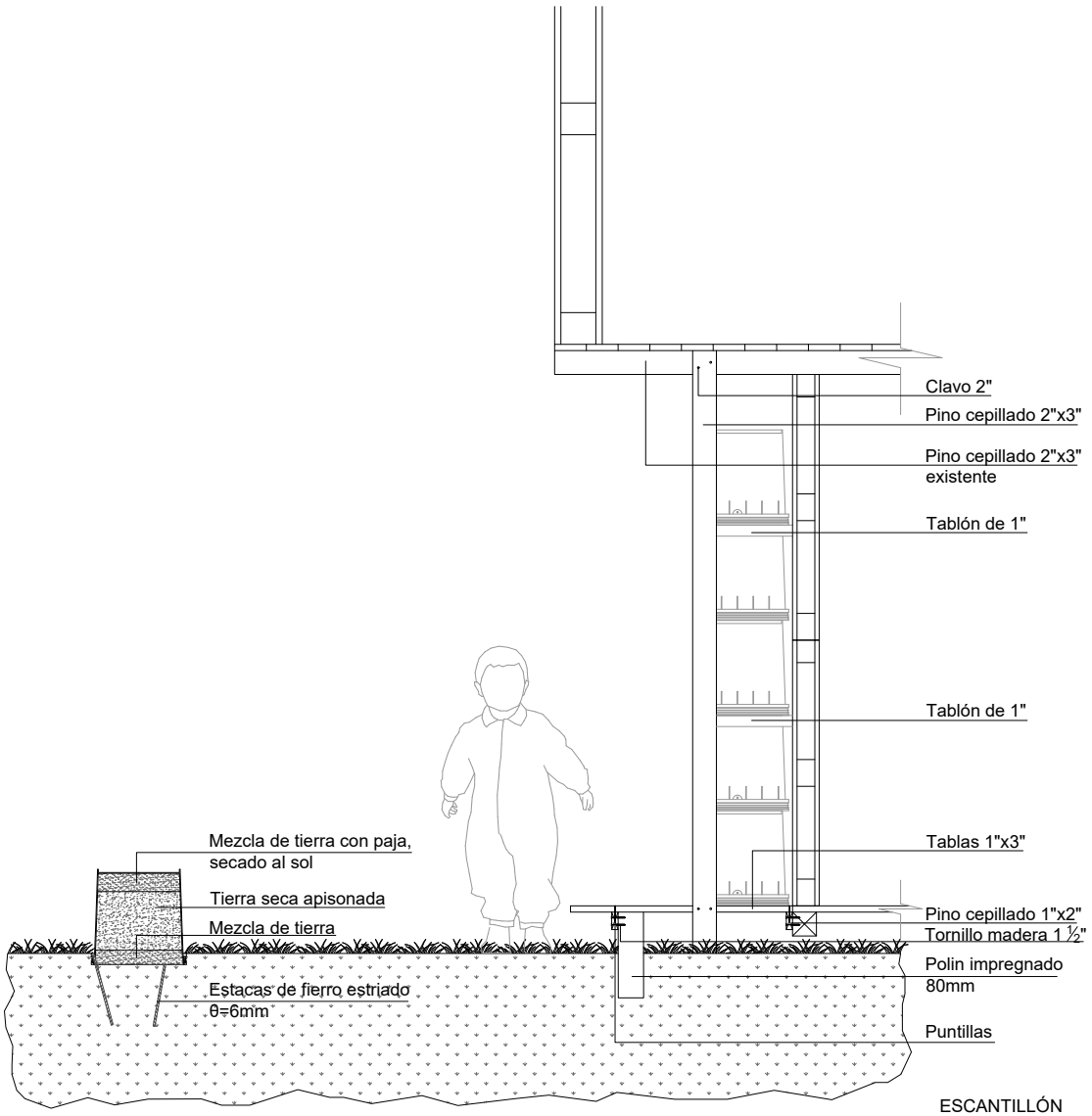


ELEVACIÓN SUR

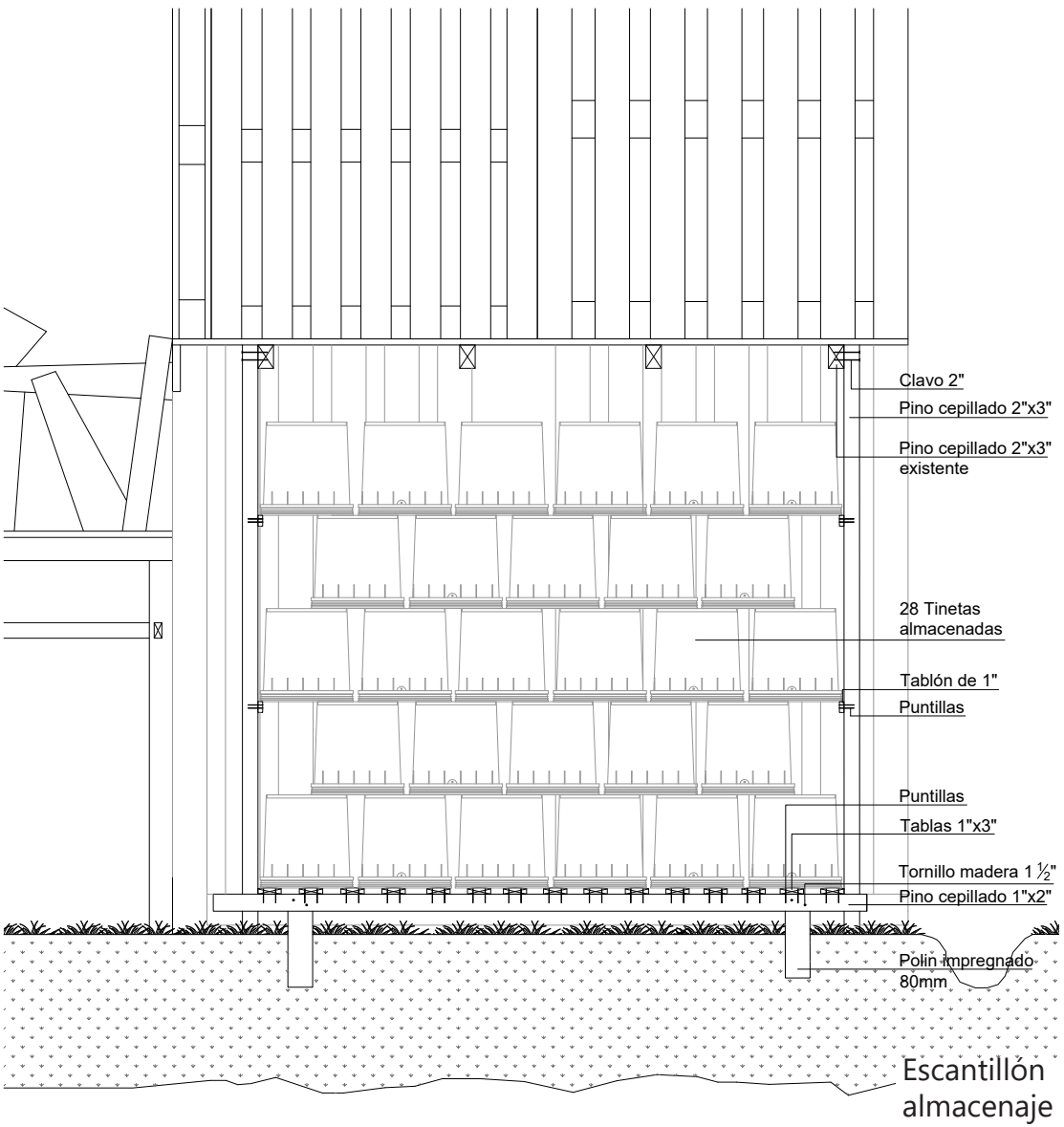

1m
2m
4m



DETALLE EN PLANTA ESTANTE PARA TINETAS
ESC 1:20



ESCANTILLÓN
ESC 1:20


Clavo 2"
Pino cepillado 2"x3"
Pino cepillado 2"x3"
existente
28 Tinetas
almacenadas
Tablón de 1"
Puntillas
Puntillas
Tablas 1"x3"
Tornillo madera 1 ½"
Pino cepillado 1"x2"
Polin impregnado
80mm
Escantillón
almacenaje

Decisiones

TINETAS FIJAS

La idea de colocar las tinetas fijas, es que estás permitan cierta cantidad de juego, pero que no lo condicionen, para que los niños tengan la posibilidad de crear por ellos mismo.

Cuentan con diferentes distancias, estos para desafiar la confianza y seguridad de los niños, además de que al estar mas separadas, da otras posibilidades de juego o de reacción por parte de los niños.

TINETAS EN ESTANTE

Las tinetas que se encuentran almacenadas, son las utilizadas para crear, con ellas deberían poder dejar llevar su imaginación y armar lo que su mente desee.

El día que llegaron las tinetas el juego fue espontáneo, crearon un castillo, una torre, tuvieron una guerra los equipos. Cada día que llegaba a la escuela las tinetas andaban dando vueltas y los niños estaban creando nuevos escenarios con ellas.

BARRO EN TINETAS

Si bien las tinetas son resistentes, la base con el tiempo iba a ceder y dañarse, debido a los saltos o golpes que pudiera recibir. Por eso se coloca una base con barro y paja y luego se llena con tierra apisonada, para darle la firmeza necesaria y que sean durables en el tiempo.

JUEGO LIBRE

Este concepto esta siempre presente en las decisiones que se toman, ya que se valora que los niños jueguen sin una estructura o guión específico, sino que dirigido por ellos.

PROCESO INSTALACIÓN DE PROYECTO

1 DÍA

LLEGADA DE TINETAS

Llegada de las tinetas a la escuela, los niños de jardín de infancia me colaboran con la descarga, tienen su primer acercamiento. Se ven estusiastas, comienzan a armar torres, trabajan en equipo, sin ninguna introducción sobre el tema, lo toman como bloque de juego de manera inmediata.

Se les permite jugar, luego doy una pequeña introducción de quien soy y que vengo a hacer a su escuela.

Durante la tarde, probamos in situ posibles emplazamientos, para ver el que mejor se ajusta al lugar, se consulta con las maestras para definir el diseño final.

Al final del día se realizan pruebas con barro en el tarro, para ver como queda mas resistente los que van fijos.





















2 DÍA

PIECECITOS CON BARRO

Se comienzan a llenar con barro la base de las tinetas, para darle firmeza cuando quede fija. Los niños del jardín de infancia se entusiasman y colaboran con esta tarea.

Durante la tarde se cambia el color de las letras de las tinetas de negro a azul, debido a la petición de las maestras, ya que evitan utilizar el negro.

Los niños deciden ayudar por iniciativa propia.















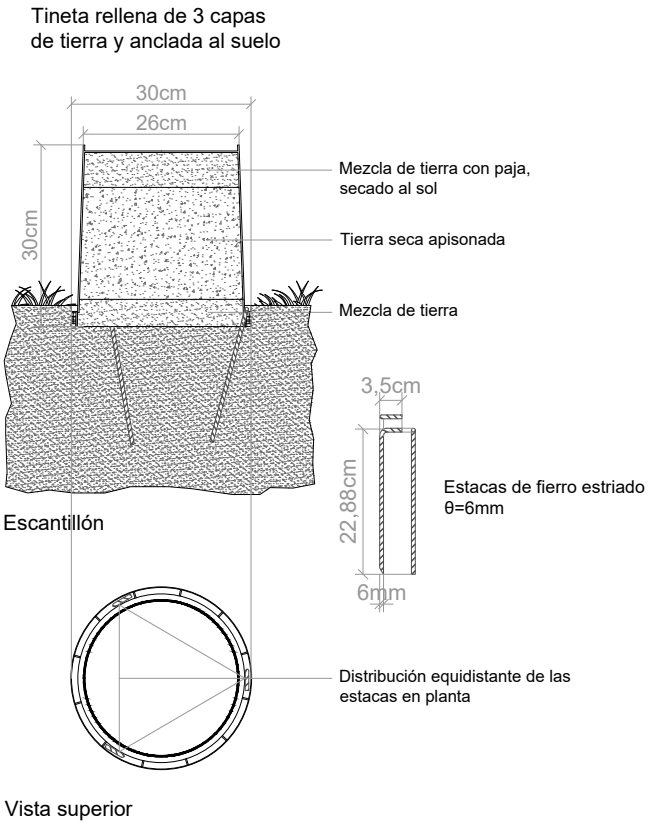


3 DÍA

INSTALACIÓN TINETAS

Se comienza con la instalación de las tinetas, primero se ubican en sus posiciones definitivas luego vamos haciendo los hoyos, a la vez se van llenando con tierra y en la última parte un poco de barro, es muy importante que la tierra esta bien presionada, ya que esto permitirá darle la dureza necesaria a la tineta, de quedar suelta, la tierra se va acomodando y después de un rato pierde la dureza. Se voltean y se colocan las estacas y alrededor se coloca la misma tierra que se sacó, para ocultar las estacas.

















4 DÍA

ARMADO DE ESTANTE

Se recolectan maderas para reutilizar, se considera almacenarlas al final del trayecto junto al juego.

Se lleva la idea original, pero se decide no cerrar el estante, para que estén mas a la mano, así los niños se entusiasman por jugar con ellas y además se cambia la materialidad a madera, debido a como construyen en la escuela.

Se hace un montaje y se muestra a las maestras y dan algunos comentarios al respecto, la maestra comenta que debe ser lo menos invasivo posible con el pasto, ya que siempre hay que priorizar la naturaleza.

Una vez con el diseño definitivo se comienza a armar.















5 DÍA

FIESTA DE LA PRIMAVERA

En la escuela, celebran cada cambio de estación y durante el año tienen diferentes ceremonias, algunas de manera interna y otras, abiertas al público para recolectar fondos, en este caso, la fiesta era abierta al público. Durante la semana de trabajo, habían otros proyectos armándose, la idea era tener la instalación lista para ese día.

Durante la fiesta algunos niños jugaron con las tinetas fijas y otras personas las utilizaron para sentarse a comer o a compartir.














Tendre
para



6 DÍA

TALLER DE PINTURA EN TINETA

Para cerrar la instalación de las tinetas, hicimos un taller para los mas grande, donde pudieran pintar las tinetas que faltaban, con frases y dibujos que esperaban que transmitiera un mensaje para la comunidad.

Al hacer el cierre del proyecto, se les da la responsabilidad de ser responsables con el orden de las tinetas y lo importante que es su ejemplo para los mas pequeños.















Conclusión

Al iniciar el proyecto, tenía unas ganas enormes de contribuir desde mi conocimiento a mejorar un poco mi entorno, en el camino me decepcioné, debido a que pasó mucho tiempo, partí la segunda mitad del año 2019, en el trayecto tuvimos varias reuniones, luego comencé a trabajar y el proceso fue mas lento, seguía en contacto, pero no era lo mismo, no estaba totalmente dedicada al proyecto, en toda esa espera, cuando volví a finales de 2022, la junta de vecinos ya no querían el proyecto que les había ofrecido, querían poner toda su energía en conseguir su sede, entonces supe que no podía contar con el apoyo de ellos, es por eso que en 1 semana debía conseguir otro lugar y armar el proyecto, pero en esta ocasión, la nueva comunidad mostró un falso entusiasmo, ahí ya había armado un proyecto y tenía que reubicarlo, pasé otra semana golpeando muchas puertas, donde se pudiera ajustar con el poco tiempo que quedaba. Finalmente conseguí ese espacio, donde se interesaron por el proyecto y lo instalamos a fines de 2022. Fue un proceso extenso, pero se concluyó satisfactoriamente.

Cuando conseguí las tinetas no sabía muy bien que hacer con ellas, pero necesitaba que alguien le viera el potencial que tenían, como yo se los veía y eso pasó en Casa Nido, donde me acogieron y se arriesgaron con lo que les proponía.

Siento que el fracaso en otros espacios no trata solo de como presento el proyecto, trata de como sigue existiendo diferencias sociales, más bien socioeconómicas. Existe un porcentaje de niños que puede optar por tener una educación de calidad y otro porcentaje que muy apenas consiguen ir al colegio, y es que en las familias de escasos recursos, los padres tienen otras preocupaciones y los hijos son enviados al colegio, como también fueron ellos enviados y así. Pero, ¿por qué la educación no puede ser entregada para todos por igual?.

El objetivo del proyecto era poder potenciar la creatividad en los niños y en parte está logrado, pude ver como los niños crearon diferentes escenarios en esos momentos, las tinetas fueron torre, un castillo, un puente, una bomba, etc. las posibilidades eran infinitas para sus mentes.

Pero no puedo dejar de cuestionar el que no se haya realizado en un espacio público, es decepcionante como la gente no se interesa o entusiasma y es un poco de lo que he estado hablando, el interés por aprender. Pero el poco interés no venía de los niños, durante la actividad se mostraban contentos de compartir ese momento, sino que de los adultos y son ellos los que mueven a los niños a los espacios públicos.

Fue importante al armar el proyecto en Casa Nido tener en todo momento los oídos atentos. Llevaba una programación, que no se cumplió, porque el interés de los niños era tanto, que durante las mañanas no podía trabajar, solo disfrutar de las instancias que me estaban entregando.

Por lo que la experiencia del proyecto va desde que llega la primera tineta a la escuela, hasta que quedan instaladas para ellos, cada proceso en el que participaron, fue aprendizaje y enriquecimiento para el proyecto.

En Casa Nido nació "la revolución de la tineta" porque este simple material que había sido enviado a la basura, llegó y comenzó a revolucionar a los niños.

Es una revolución también pensar en potenciar la creatividad, Ken Robinson dejó un legado y durante su vida luchó arduamente para que la gente entendiera la importancia de esto. Pero son los tutores los que deben entender que deben involucrarse. Al conversar con las maestras me comentaba que lo que a veces no les permitía tener avances, era que los padres no colaboraban, ya que los niños pasan un tiempo en la escuela, pero el resto del tiempo se debe seguir dando ejemplos, los niños están siempre aprendiendo y absorbiendo.

Entonces, los padres son los que deben comenzar a interesarse por la educación de sus hijos de una manera más activa, no solo dejando al niño en la sala de clase.

Al revisar este tiempo el proyecto, se puede ver que influye en cierto modo en la vida de estos niños, pero el verdadero resultado es el que se dé con el tiempo.

Bibliografía

LIBROS

PECCI, Mª.C.; Herrero, T., López, M.; Mozos, A. "El juego infantil y su metodología", capítulo 2 "El juego en el desarrollo infantil". McGraw-Hill y Blink Learning. 2010.

PONCE, María Cristina. "Juego, libertad y educación", en cuadernos de educación inicial 3. 2da Edición. Santiago de Chile, Chile. Ediciones de la Junji. 2016.

TESIS

GALLINAL Pantoja, Nicolás. "Escuela Pikler, fundación mis pasos". Tesis para optar a título de Arquitecto. Universidad Técnica Federico Santa María. 2018.

RODRIGUEZ Caneo, Jean Franco. "Memoria proyecto experiencial, al borde de lo ilegal". Tesis para optar a título de Arquitecto. Universidad Técnica Federico Santa María. 2020.

VALVIDIA Pizarro, Daniela Paz. "Espacios permeables en ambientes educativos, el caso de la plaza Esmeralda de Valparaíso". Tesis para optar a título de Arquitecto. Universidad Técnica Federico Santa María. 2019.

FERNÁNDEZ Bardal, Mar Soledad. "Playgrounds de Aldo van Eyck, análisis y vigencia actual". Tesis para optar a título de Arquitecto. Universidad politécnica de Valencia. 2018. https://issuu.com/mar.f_bardal/docs/marfern_ndezbardal-tfg

MACHIN Gil, Esther. "Aldo Van Eyck, Parques de juego en Ámsterdam (1974-1974)", Tesis Doctoral (Doctorado en Análisis, Teoría e Historia de la Arquitectura). Madrid. Universidad Politécnica de Madrid. 2017.

REVISTA

"Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones", en revista digital universitaria UNAM. México. Volumen 5 (1). 2004.

VIDEOS

NETFLIX, Serie: "Abstract: The art of design" [Documental]. Temporada 2, capítulo 4 "Cas Holman: Diseño para jugar". 2019. 46 min.

ROBINSON, Ken. "Las escuelas matan la creatividad" Conferencias TED
https://www.youtube.com/watch?v=-np-1YQI1xY

SITIOS WEB

C. Pablo. Artículo, infografía y podcast "Ken Robinson: las escuelas matan la creatividad"
https://www.pensamientovisual.es/ken-robinson-las-escuelas-matan-la-creatividad

LONDOÑO, Camila. 2018. Artículo web "Sir Ken Robinson: "La forma de aumentar las oportunidades de los niños es centrarse en la cultura de la escuela"
https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/sir-ken-robinson-la-forma-de-aumentar-las-oportunidades-de-los-ninos-es-centrarse-en-la-cultura-de-la-escuela/

LONDOÑO, Camila. 2019. Artículo web "14 reflexiones sobre educación de Sir Ken Robinson"
https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/14-reflexiones-sobre-educacion-de-sir-ken-robinson/

MIGLIANI, Audrey. 2020. Artículo de Arquitectura "Cómo diseñar escuelas e interiores basados en la pedagogía Waldorf"
https://www.archdaily.cl/cl/935973/como-disenar-escuelas-e-interiores-basados-en-la-pedagogia-waldorf

Página Web de famm, Fundación Argentina María Montessori
https://www.fundacionmontessori.org/sobre-montessori/el-metodo/

Bibliografía

SITIOS WEB

Página Web educarchile, portal de la educación Chilena, de Fundación de Chile y el Ministerio de Educación de Chile.
https://www.educarchile.cl/maria-montessori

SEGURANYES Ventura, Irene. Artículo "¿En qué consiste la pedagogía Waldorf?
https://edukame.com/la-escuela-waldorf

VALENCIA, Nicolás. 2015. Artículo de Arquitectura "Quienes diseñaron cárceles, también diseñaron colegios"
https://www.archdaily.cl/cl/761551/frank-locker-los-mismos-que-disenaron-carceles-tambien-disenaron-colegios

LANGE, Alenxandra. 2019. Artículo de The New Yorker "Cas Holman's sarch for the ideal playground"
https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/cas-holmans-search-for-the-ideal-playground

McLaughlin, Aimée. 2020. Artículo web "Cas Holman on the possibilities of play"
https://www.creativereview.co.uk/cas-holman-on-the-possibilities-of-play/#

Página Web acerca de Cas Holman
https://casholman.com/aboutcasholman

Página Web acerca método Anjiplay
http://www.anjiplay.com/overview

5468796 Architecture; Factor Eficiencia. 2017. Artículo de Arquitectura "One bucket at a time". México.
https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/867277/one-bucket-at-a-time-factor-eficiencia-plus-5468796-architecture

SITIOS WEB

ARCHITIZER EDITORS, Artículo de arquitectura "One Bucket at a Time". 2017
https://architizer.com/blog/projects/one-bucket-at-a-time/

COMTEMPORIST, Artículo web "A Group Of Designers Created A Wave Made Of Buckets For An Architecture Festival In Mexico City". 2017.
https://www.contemporist.com/wave-made-of-buckets/

DIVISARE, Artículo web "Architecture, factor eficiencia one bucket at a time in Winnpeg". 2018.
https://divisare.com/projects/375490-5468796-architecture-factor-eficiencia-james-florio-one-bucket-at-a-time-in-winnipeg

Ediciones ARQ, Revista ARQ. "Políticas del playground, los espacios de juego de Robert Moses y Aldo Van Eyck". Santiago de Chile. 2016.
http://www.edicionesarq.cl/2016/politicas-del-playground-los-espacios-de-juego-de-robert-moses-y-aldo-van-eyck/

FERNÁNDEZ, Inma; Muñoz de la torre, Eva; Oltra, Eva, Velázquez, María. Revista CIRCARQ,. "Aldo van Eyck" 2014.
https://circarq.wordpress.com/2014/01/15/aldo-van-eyck/

ROJAS, Cristobal. Artículo de arquitectura "One Bucket at a Time" Pavilion creates waves in Winnipeg. 2017.
https://www.archdaily.com/881067/one-bucket-at-a-time-pavilion-creates-waves-in-winnipeg

WALIGORE, Athena. "One Bucket at a Time by 5468796 Architecture and Factor Eficiencia: 2017 Best of Year Winner for Installation". 2018.
https://interiordesign.net/projects/one-bucket-at-a-time-by-5468796-architecture-and-factor-eficiencia-2017-best-of-year-winner-for-installation/

VIDEO



https://cefuve.com/camila.fuenzalida/video.mp4

