

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
CARRERA LICENCIATURA EN DISEÑO DE INTERIORES



Experiencias de aprendizaje

Primera infancia

María Emilia Tunesi

000-15 6339

Tutora: Arq. Laura Elena Raffaglio Piñera

Índice

Índice	1
Objetivos generales	2
Objetivos específicos	2
Tema	3
Introducción	4
Marco teórico	5
1. Relación entre el diseño del entorno físico y la experiencia de aprendizaje en la primera infancia.....	5
2. El diseño de Interiores como herramienta para la motivación del aprendizaje en la primera infancia.....	7
2.1 <i>El uso del Color en instituciones de educación inicial</i>	
2.2 <i>La elección de morfología, materialidad y texturas en colaboración con el desarrollo del aprendizaje en instituciones de educación inicial</i>	
2.3 <i>La escala y la proporción: el uso de subespacios en instituciones de educación inicial</i>	
2.4 <i>Mobiliario y equipamiento: entornos que favorezcan el movimiento libre en instituciones de educación inicial</i>	
3. Características de diseño en Instituciones de educación inicial que estimulan la creatividad y el deseo de experimentación en las infancias.....	13
4. Metodología de análisis de casos.....	15
5. Casos.....	16
5.1 <i>Análisis de caso número Uno: “Escuela Escocesa San Andrés”</i>	16
5.2 <i>Análisis de caso número Dos: “WES1 WeGrow”</i>	23
5.3 <i>Análisis de caso número Tres: “NUBO”</i>	28
5.4 <i>Análisis de caso número Cuatro: “Baby Gym, Centro Cultural y Educativo para la Infancia”</i>	34
5.5 <i>Análisis de caso número Cinco: “Escuela Vittra Brotorp”</i>	39
5.6 <i>Análisis de caso número Seis: “Liceo Europa”</i>	44
Conclusión	48
Agradecimientos	49
Bibliografía	50
Sitiografía	51
Imágenes	53

Objetivos generales

*“Podemos diseñar un mundo mejor
empezando por la escuela.”*

Rosan Bosch

- Reflexionar sobre la experiencia total de transformación espacial en espacios educativos.
- Estudiar concepciones innovadoras del entorno físico para la educación en la primera infancia.
- Concretar una tesina que pueda ser consultada por estudiantes y profesionales.
- Lograr definir experiencias educativas.

Objetivos específicos

A continuación, se describirán los objetivos de la presente tesina:

- Profundizar en el estudio de la relación entre el diseño del entorno físico y la experiencia de aprendizaje en la primera infancia.
- Analizar como el Diseño de Interiores puede potenciar y motivar el aprendizaje en la primera infancia
- Estudiar recursos que permitan diseñar instituciones educativas que estimulen la creatividad y el deseo de experimentación en las infancias.
- Observar las características que tienen en común las propuestas de diseño innovadoras realizadas para instituciones de educación, a fin de descubrir cuales son las herramientas fundamentales a la hora de pensar dichos espacios.
- Analizar casos que avalen los planteos previamente descriptos.

Tema

“(...) El entorno físico es un profesor que te ayuda a aprender cómo aprender.”

Rosan Bosch

El mundo actual se encuentra sumergido en un proceso de cambio constante, al que la enseñanza escolar no es ajena. La estructura de la educación está atravesando un cambio considerable; en contraposición a las propuestas de enseñanza tradicional, surgen nuevos planteos y paradigmas para la formación de las nuevas generaciones. Dichos planteos, se basan en la formación de individuos creativos, teniendo en cuenta nuevas formas de concebir la inteligencia, fomentando un proceso de aprendizaje activo, en el que se valora la experimentación y la diversidad como parte esencial del mismo. Este cambio de paradigma en el aprendizaje, requiere de un enfoque holístico, es decir, requiere de un análisis interdisciplinario que permita dar respuesta a las necesidades educativas actuales. Resulta de gran interés estudiar como el diseño de interiores acompaña este cambio de paradigma en la educación desde el desarrollo de entornos físicos que impulsen estas nuevas formas de concebir el proceso de aprendizaje.

La presente tesina toma como principio básico que el papel que el diseño de interiores desempeña en la experiencia de aprendizaje del individuo no es neutro, sino que, por el contrario, posee una influencia significativa en la misma. En función de lo mencionado, es posible analizar qué elementos del diseño del espacio interior son los que condicionan y potencian dicha experiencia de aprendizaje, realizando un análisis comparativo entre diferentes propuestas espaciales de diferentes jardines de infantes que hayan sido pensadas en concordancia con planes de enseñanza que tengan en cuenta las nuevas formas de aprendizaje.

Las instituciones educativas que se analizarán serán aquellas que hayan sido diseñadas en el siglo XXI, a fines de estudiar propuestas de diseño integral innovadoras que respondan a la idea de transformación espacial. Resulta interesante analizar instituciones de educación inicial con una propuesta de diseño que tenga en cuenta la sustentabilidad, comprendiéndola como un pilar esencial en la formación de las generaciones futuras.

Entendiendo al diseño del espacio de las instituciones de educación como una herramienta fundamental para el desarrollo del aprendizaje, esta tesina se propone responder los siguientes interrogantes: ¿Cómo el Diseño de interiores influye en el aprendizaje? ¿Cómo se puede potenciar y motivar la experiencia de aprendizaje desde el Diseño de Interiores?

Conceptos clave: Entorno – Educación – Motivación – Innovación - Transformación espacial – Infancia- deseo de aprender- explorar – conectar – transformar – creatividad.

Introducción

“La estructura de la educación está cambiando radicalmente”

Sir Ken Robinson

De acuerdo con Sir Ken Robinson las escuelas matan la creatividad, actualmente la educación tradicional fomenta la incorporación memorística de diversos conceptos con el objetivo de que, al finalizar su educación el alumno haya incorporado una cantidad inmensa de datos que, en la mayoría de los casos, no serán de utilidad alguna. El mundo se encuentra sumergido en un cambio constante, generado por diversos factores como: el avance a pasos agigantados de la innovación en nuevas tecnologías, el proceso cada día más acelerado de globalización, el cambio climático con sus innumerables consecuencias, entre otros. Dentro de este contexto es casi inevitable asumir que el futuro es incierto.

Como comenta Robinson, la escuela tiene por objetivo formar a las personas para desempeñarse en la sociedad futura, el problema es que quienes ingresan hoy a una institución de educación inicial se graduarían de la educación secundaria en el año 2036 y, por todo lo mencionado previamente, pese a ciertas predicciones que podrían realizarse, es imposible saber exactamente cómo va a ser la vida en un futuro tan lejano. Es por esto que es crucial la formación de individuos creativos con una constante curiosidad por aprender.

La comprensión de que el sistema educativo actual requiere de un cambio para una mejor formación de las generaciones futuras conduce a dos cuestionamientos: ¿Es posible desde el diseño de interiores contribuir en este cambio para mejorar la educación? Y, en caso de que la respuesta sea afirmativa surge un nuevo interrogante ¿Cómo puede el Diseño de Interiores contribuir al cambio?

Es por esto que la presente Tesina se propone adentrarse en el conocimiento de cómo el entorno físico puede influir en la experiencia de aprendizaje, a fines de conocer como el Diseño de Interiores puede potenciar dicha experiencia.

La propuesta se centrará en el estudio de Jardines de Infantes, debido al entendimiento de que los primeros años de vida son cruciales en el desarrollo de la creatividad y la curiosidad, por lo que resulta imperante comenzar a generar diferentes entornos para la educación en la primera infancia.

Capítulo Uno (1)

“Relación entre el diseño del entorno físico y la experiencia de aprendizaje en la primera infancia”

“El ambiente enseña por sí mismo”

Castro Pérez y Morales Ramírez

Como se menciono con anterioridad la presente Tesina parte de la premisa de que el espacio físico y su diseño, colaboran con la experiencia de aprendizaje.

Para desarrollar esta idea resulta oportuno comprender dos conceptos fundamentales: “Entorno” y “Aprendizaje”. La palabra *entorno* es definida como *“Conjunto de circunstancias o factores sociales, culturales, morales, económicos, profesionales, etc., que rodean una cosa o a una persona, colectividad o época e influyen en su estado o desarrollo”*¹. En tanto la palabra *aprender* es comprendida como *“Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia”*.²

Estas dos definiciones arrojan dos puntos de partida clave para comenzar a comprender la premisa central de esta Tesina. En primer lugar, la definición de entorno indica que el mismo influye en la persona. En segundo lugar, es posible observar que el aprendizaje consiste en conocer algo por tres medios clave: el estudio, el ejercicio o la experiencia.

En tanto la escuela tradicional ha focalizado por años en el conocimiento por medio del estudio; las propuestas actuales plantean dar igual importancia al ejercicio o la experiencia si se trata de aprendizaje en edad preescolar; resulta entonces necesaria una generación espacial que acompañe estas formas de aprendizaje. Esto requiere comprender como es que el espacio físico puede potenciar este aprendizaje basado en el ejercicio y la experiencia.

Respecto a la influencia del entorno físico en el aprendizaje es posible comprender que *“debido a que el aprendizaje es multifactorial y complejo, demanda la existencia de condiciones ambientales mínimas, especialmente por que el ambiente enseña por sí mismo”*³. Todo lo que rodea a la persona puede influenciarla, impactando en como se siente, interactúa con los demás y se comporta. Los infantes poseen una *“motivación innata para aprender”*⁴ una curiosidad que los lleva a una búsqueda por descubrir y explorar, por lo que necesitan un entorno que favorezca dicha curiosidad.

*“El ambiente es visualizado como un espacio con una riqueza invaluable que responde a una estrategia educativa y constituye un instrumento que respalda el proceso de aprendizaje. Se parte de un concepto de ambiente vivo, cambiante y dinámico, a medida que cambian los niños y niñas y sus intereses...”*⁵. Respecto a esto es posible afirmar que *“el ambiente del salón de clase es esencial en el favorecimiento del desarrollo físico, social y cognitivo de los niños y las niñas”*.⁶

¹ Real Academia Española (RAE)

² ÍDEM

³ CASTRO PÉREZ, Marianella; MORALES RAMÍREZ, María Esther. *“Los ambientes del aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y las niñas escolares”*. *Revista Electrónica Educare*. Vol.19 n3. Septiembre, 2015. Página 3.

⁴ BRITTON, Lesley. *“Jugar y aprender con el método Montessori”*. PAIDÓS educación. Octubre 2017. Barcelona, España. Página 26.

⁵ CASTRO PÉREZ, Marianella; MORALES RAMÍREZ, María Esther. *“Los ambientes del aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y las niñas escolares”*. *Revista Electrónica Educare*. Vol.19 n3. Septiembre, 2015. Página 4.

⁶ ÍDEM. Página 4.

El objetivo consiste en generar espacios que permitan el aprendizaje a través del juego y el movimiento. Resulta interesante comprender que *“la relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar, para pasarlo bien, para avanzar y mejorar”*⁷. El juego es una actividad *“(…) creativa, implicando la solución de problemas, aprendizaje de nuevas habilidades sociales, nuevo lenguaje y nuevas habilidades físicas”*⁸.

Conociendo la importancia del aprendizaje a través del juego y el movimiento, es posible pensar cómo puede el entorno facilitar los mismos, creando experiencias motivadoras para las infancias que generen el desarrollo de diferentes habilidades de manera creativa. Para esto es necesario un espacio físico que sea lúdico, que favorezca el movimiento, que dé posibilidad a la experimentación de diversas situaciones, un espacio cuyo equipamiento responda y se adapte a las necesidades de las infancias, que trabaje con diversidad en la materialidad y colores, entre otros.

En conclusión, el entorno físico influye en el aprendizaje como un facilitador del mismo, no solo por que las personas aprenden mejor en un espacio que las hace sentir a gusto, sino porque es el entorno el que puede generar diversas situaciones motivadoras de aprendizaje activo.

Es por esto que se considera que es necesario generar una *“simbiosis entre arquitectura, pedagogías y las otras disciplinas para buscar espacios mejores, más adecuados”*⁹, dicha simbiosis se enriquecería con la inclusión del Diseño de Interiores en la misma, comprendiéndolo como una herramienta de transformación espacial en los espacios de aprendizaje.

⁷ CHACÓN PAULA; *“El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?” Nueva Aula Abierta.* Nº16. diciembre 2008. Página 3

⁸ BRITTON, Lesley. *“Jugar y aprender con el método Montessori”.* PAIDÓS educación. Octubre 2017. Barcelona, España. Página 29.

⁹ CASTRO PÉREZ, Marianella; MORALES RAMÍREZ, María Esther. *“Los ambientes del aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y las niñas escolares”.* Revista Electrónica Educare. Vol.19 n3. Septiembre, 2015. Página 4.

Capítulo Dos (2)

“El Diseño de Interiores como herramienta para la motivación del aprendizaje en la primera infancia”

“un espacio de preescolar (...) debe ser un lugar donde el niño descubre los usos de la mente, la imaginación, los materiales y sobre todo aprende el poder de hacer todas esas cosas juntas”

Jerome Bruner

Habiendo comprendido la influencia del entorno físico en el aprendizaje, es posible inferir la importancia del diseño de dicho entorno. Partiendo de la premisa que sostiene que *“el diseño puede crear escuelas que te motivan, que te estimulan, te inspiran y te activan”*¹⁰ resulta oportuno estudiar cómo lograr esto.

Teniendo en cuenta que *“Los niños de esta edad, además de ser capaces de absorber todo tipo de información, se educan por medio de los cinco sentidos, sea a través de colores, texturas, formas, olores y sonidos, los cuales, son los que el diseño debe contemplar con sabiduría y plena conciencia al espacio”*¹¹ es posible pensar jardines de infantes que tengan *“al niño en este caso como centro y eje partiendo de él para realizar cualquier diseño o proyección”*¹²

La psicología genética, desarrollada por Jean Piaget, tiene por objetivo conocer como un individuo pasa de un estado de menor conocimiento a un estado de mayor conocimiento. Propone entonces, que el conocimiento se construye a través de la interacción entre el individuo y el ambiente; en esta interacción el infante se encontrará con elementos que no conozca lo que lo llevara a un desequilibrio en su esquema mental (comprendiente al esquema mental como el *“conjunto de acciones físicas, de operaciones mentales, de conceptos o teorías con los cuales organizamos y adquirimos información sobre el mundo”*¹³), esto provocara una reorganización en sus estructuras psicológicas. Entonces si el aprendizaje se genera por adaptación e interacción con el ambiente, resulta oportuno pensar en un ambiente rico y diverso.

Como se menciona previamente, el objetivo consiste en pensar instituciones de educación inicial que incentiven la autonomía, el movimiento libre, el juego y la sorpresa; para esto se deberá crear un entorno lúdico y dinámico, que sirva como herramienta para el desarrollo de las inteligencias de cada infante. Un espacio que dé pie a la experimentación, a la expresión artística y corporal, y al trabajo colaborativo entre pares. A continuación, se procederá a explicar cómo, tomando diferentes herramientas del diseño de interiores, se puede contribuir a lograr lo mencionado en este párrafo.

El uso del Color en instituciones de educación inicial

Al hablar del uso del color en instituciones de educación inicial, resulta útil comenzar explicando que *“el color es una experiencia generada por los sentidos debido al fenómeno de la emisión de la luz”*¹⁴;

¹⁰ BOSCH, Rosan. *“Diseñar escuelas de donde los niños no quieran irse”*. TEDx. Mayo 2018.

¹¹ LAGARDA CISCOMANI, Gloria del Carmen. *“Recomendaciones de diseño y construcción para espacios de un centro de desarrollo integral de nivel pre escolar”* Universidad de Sonora. Agosto 2010. Sonora, México. Página 16

¹² ÍDEM. Página 18.

¹³ RAFAEL LINARES, Aurelia *“Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y Vygotsky”*. 2007. Barcelona, España. Página 3.

¹⁴ SALAZAR LEÓN, Johanna Katiuska. *“Psicología del color en el proceso de enseñanza y aprendizaje, manual didáctico”*. Septiembre 2019. Guayaquil, Ecuador. Página 11.

“los colores son creados por nuestro cerebro como una herramienta perceptual para facilitar nuestras funciones visual-cognitiva y visual-afectiva, es así que los colores son mas que un proceso físico: son utilizados como fuente de información que nos ayuda a decodificar el mundo que nos rodea”¹⁵

La psicología del color es un campo de estudio que analiza como las personas perciben y se comportan ante distintos colores y las emociones que generan en cada persona los mismos. Partiendo de la premisa de que el color influye en el comportamiento humano, es posible analizar como el mismo influye en la experiencia de aprendizaje.

“El amarillo es el color que se relaciona con el sol y significa luz radiante, alegría y estímulo. El rojo esta relacionado con el fuego y sugiere calor y excitación. El azul, color del cielo y el agua es serenidad, infinito y frialdad (...) El verde, color de los prados húmedos, es fresco, tranquilo y reconfortante. El violeta es madurez, y en un matiz claro expresa delicadeza. En estos seis colores básicos se comprende toda la enorme variedad de matices que pueden ser obtenidos por las mezclas entre ellos y también por la de cada uno con blanco y negro (...) Los colores que tienen una mayor potencia de excitación, son el rojo, rojo-naranja y naranja, los mas tranquilos, los azules y azules verdes o violáceos”¹⁶

Teniendo en cuenta lo expresado en el párrafo anterior es posible pensar en generar áreas diferenciadas de aprendizaje en jardines de infantes, teniendo en cuenta el uso del color según la actividad educativa que se desarrollara en ese espacio. A modo de ejemplo, se podría crear un área de juego, de aprendizaje activo, en colores rojos o amarillos; en tanto resultaría adecuado crear, por ejemplo, un espacio de lectura de cuentos infantiles en colores azules o verdes.

La elección de morfologías, materialidad y texturas en colaboración con el desarrollo del aprendizaje en instituciones de educación inicial

A fines de abordar con mayor claridad la temática del presente subcapítulo se explicará a continuación que es el desarrollo sensorial y la importancia del mismo. *“El proceso de desarrollo sensorial son todas aquellas habilidades, que inciden en el desarrollo de los cinco sentidos y pretende generar aprendizaje para la vida ya que brindará a los niños de educación inicial pautas que generen aprendizaje significativo (...) Se puede decir que la formación del desarrollo sensorial en los niños y niñas de educación inicial garantiza el desarrollo de sensaciones y percepciones del individuo, proporcionando en si una cognición la cual es una base para futuros aprendizajes. Un buen desarrollo sensorial garantiza que su nivel de captación sea a mayor profundidad, pero también garantizará el desarrollo de la motora fina y gruesa del individuo”¹⁷. “La inteligencia se desarrolla a partir de informaciones sensoriales y exploraciones motrices desde las primeras enseñanzas de educación inicial. Por esto es conveniente estimular y ejercitar los sentidos, a fin de mejorar el mundo cognitivo del pequeño. (...) El desarrollo de sensaciones y percepciones posibilita a los niños y niñas un pensamiento lógico generador de lenguaje por ello de gran importancia la implementación en los salones de clase”*

Entonces, a partir de lo planteado con anterioridad, es posible comprender que la elección de materialidad y texturas en el espacio educativo no desempeña un rol nulo en el proceso de aprendizaje infantil, sino que por el contrario el uso estratégico de los mismos podría ser generador de procesos de

¹⁵ SALAZAR LEÓN, Johanna Katuska. “Psicología del color en el proceso de enseñanza y aprendizaje, manual didáctico”. Septiembre 2019. Guayaquil, Ecuador. Página 12.

¹⁶ MORENO MORA, Victor Manuel. “Psicología del color y la forma”. Londres

¹⁷ CENTENO SARMIENTO, Teresa Catalina; Cruz Acuña Lucy Patricia. “El aprestamiento en Educación inicial para la adquisición del aprendizaje”. Febrero 2017. Matagalpa, Nicaragua. Página 15.

aprendizaje fundamentales. Se considera oportuno plantear la posibilidad de proyectar espacios con materialidades que generen la posibilidad de estimular los sentidos, ofreciendo a los infantes ocasiones diversas de descubrimiento y exploración del entorno, creando momentos de aprendizaje a partir de la interacción del infante con los materiales y texturas.

Partiendo de la premisa que sostiene que *“(…) el niño a partir de los tres años aprende a través de sus sentidos más que a través de su intelecto”*¹⁸ y conociendo que *“durante los primeros 3 años de vida con la ayuda de herramientas, de estos sensores, el niño absorbe todo lo que hay a su alrededor y forma su intelecto. Nuestro deber es proporcionarles un ambiente rico en cosas para ver, tocar, oler, probar y oír”*¹⁹ Es posible comprender *“la importancia de crear un espacio adecuado para que el infante desarrolle habilidades en sus sentidos, un espacio físico seguro y dinámico”*.²⁰

Resulta de gran interés centrarse en el sentido del tacto para estudiar cómo se puede estimular el mismo a partir de la elección de los materiales y texturas que estarán presentes en el espacio educativo ya que *“(…) el sentido del tacto estimula la curiosidad y sensaciones del niño al momento de palpar. Los materiales utilizados en escuelas para la estimulación de este, se hacen presentes en cualquier objeto o área que pertenezca al espacio donde se desenvuelve”*²¹.

Es por esto que se sugiere trabajar en el aula con diversidad de materiales que generen contrastes entre sí, para que los infantes puedan comenzar a distinguir unos de otros, generando la posibilidad de que el niño o la niña clasifique dichos materiales según sus similitudes o diferencias. Utilizando materiales que generen diferentes temperaturas, a fines de trabajar el sentido térmico, diferencias entre texturas lisas y rugosas, entre materiales blandos y duros, diferencias entre telas suaves y ásperas. Respecto de lo mencionado se considera importante destacar que *“Con el objeto de llevar a cabo una adecuada educación sensorial, es necesario que tanto los materiales como las actividades estén bien definidas y planificadas, para que los discentes puedan sacar el máximo beneficio utilizando todos sus sentidos”*.²²

El diseño estratégico del entorno de aprendizaje puede contribuir significativamente en el desarrollo del sistema sensorial visual el cual *“(…) permite la identificación de los distintos objetos de su alrededor, los cuales plasman aprendizaje significativo para la vida”*²³. *“el sentido de la vista se puede desarrollar con la utilización de diferentes materiales que ejerciten la agudeza visual, la atención y la observación”*²⁴ Es aquí donde entra en juego la elección de las morfologías del espacio, el uso y combinación de las mismas generando un entorno visual diverso y sorprendente, la variación en sus tamaños, la posibilidad de agruparlas según su similitud, la posibilidad de experimentarlas corporalmente a través del juego y el movimiento.

¹⁸ ESQUIVEL ZAMBRANO, Silvana Estefanía. *“El rincón sensorial para estimular los sentidos en los infantes del subnivel de educación inicial”*. Febrero 2021. Latacunga, Ecuador. Página 18.

¹⁹ Ídem. Página 18.

²⁰ Ídem. Página 18.

²¹ LAGARDA CISCOMANI, Gloria del Carmen. *“Recomendaciones de diseño y construcción para espacios de un centro de desarrollo integral de nivel pre escolar”* Universidad de Sonora. Agosto 2010. Sonora, México. Página 94

²² MORENO LUCAS, Fransisco Manuel. *“La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil”*. Septiembre 2015. Murcia, España. Página 776

²³ CENTENO SARMIENTO, Teresa Catalina; Cruz Acuña Lucy Patricia. *“El aprestamiento en Educación inicial para la adquisición del aprendizaje”*. Febrero 2017. Matagalpa, Nicaragua. Página 20.

²⁴ MORENO LUCAS, Fransisco Manuel *“La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil”*. Septiembre 2015. Murcia, España. Página 776

Como se explicó en el presente subcapítulo, el Diseño de Interiores puede colaborar en el desarrollo sensorial realizando una elección consciente de los materiales, las texturas y la morfología a utilizarse en el diseño del espacio educativo. A su vez puede colaborar creando espacios destinados específicamente a este fin; desde la proyección de rincones o paredes sensoriales, los cuales consisten en *“un entorno seguro y estimulante que propone estimulaciones sensoriales suaves, diversificadas, donde todos los sentidos podrán ser solicitados, separadamente o simultáneamente: vista, tacto, olor, sentido del equilibrio (vestibular), audición”*²⁵.

La escala y la proporción: el uso de subespacios en instituciones de educación inicial

Al abordar la temática del presente subcapítulo se hace necesario establecer a que hace referencia el concepto de escala. La misma es comprendida como *“la relación entre el cuerpo y su entorno físico. Dicha relación está dada por la proporción entre el espacio natural o construido y la medida del hombre como unidad referencial. La unidad de referencia está formada por las dimensiones del cuerpo, los sistemas perceptuales de éste y los componentes mentales y emocionales que entran en acción al interactuar con un espacio. La escala tiene una dimensión simbólica y una práctica. Será simbólica cuando a través de la magnitud del espacio se genera una situación donde las medidas se convierten en la principal característica del ámbito que se habita u observa. (...) Por otra parte, será una dimensión práctica cuando el espacio, sus medidas y su forma se adaptan al cuerpo y las actividades a las que el espacio pretende servir. La escala puede tener un efecto positivo o negativo respecto a la acción y la interpretación”*²⁶

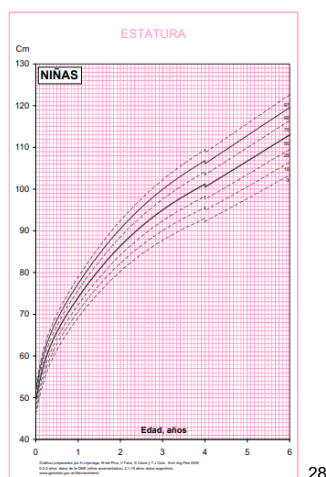
A partir de lo mencionado previamente es posible inferir que, a fines de diseñar un espacio de aprendizaje que resulte adecuado para las infancias, y se centre en las mismas, es de gran importancia pensar el diseño del espacio tomando en cuenta las medidas antropométricas de los infantes. *“Se hace necesario planificar y diseñar jardines infantiles interactivos, pero desde la perspectiva del propio niño y según su propia escala y no la del adulto. Los niños y las niñas son los principales usuarios del jardín infantil y éste es el espacio donde pasan gran parte de su tiempo”*.²⁷ Esto requerirá pensar los tamaños, las alturas y las visuales en torno a la escala de los niños y niñas, en pos de generar espacios en los que las pedagógicas infantiles tengan posibilidades de expansión.

Las referencias generales disponibles en los archivos argentinos de pediatría indican que, en promedio, los infantes de Tres (3) a Seis (6) años miden entre Ochenta (80) centímetros y Ciento veinte (120) centímetros; según explica el gráfico a continuación:

²⁵ ESQUIVEL ZAMBRANO, Silvana Estefanía. *“El rincón sensorial para estimular los sentidos en los infantes del subnivel de educación inicial”*. Febrero 2021. Latacunga, Ecuador. Página 18.

²⁶ ANDRADE, Pedro; MALDONADO, Emma. *“Cuadernos de Educación Inicial 2”*. Ediciones de la Junji. 2014. Chile. Página 39.

²⁷ Ídem. Página 36.



28

Conociendo estas medidas no solo se hace posible la creación de espacios de aprendizaje con proporciones idóneas para las infancias, sino que también surge la oportunidad de pensar en subespacios. Al llevar a cabo el diseño de los mismos en diferentes medidas y tamaños, como también en diferentes materialidades y texturas, se generan diferentes posibilidades de uso y experimentación, creando atmosferas diferenciadas de aprendizaje, en las que cada infante podrá aprender y desarrollar su inteligencia.

Mobiliario y equipamiento: entornos que favorezcan el movimiento libre en instituciones de educación inicial

Para el desarrollo de este subcapítulo es de gran importancia comprender que *“El niño utiliza su motricidad no sólo para moverse, para desplazarse o para tomar los objetos, sino, fundamentalmente para ‘ser’ y para ‘aprender a pensar’”*²⁹.

Conociendo que *“Desde la Psicología, la Psicomotricidad, y diversas disciplinas afines, se ha propuesto el movimiento —o la motricidad— como uno de los pilares fundamentales para el desarrollo del niño o niña, como uno de los “organizadores” de este proceso ya que “el movimiento representa más que el placer sensoriomotor, es el instrumento y modo de expresión de su orientación en el ambiente, de sus acciones inteligentes, de su comportamiento social y de sus afectos” (...) a través del movimiento el niño o niña expresa su particular manera de ser y de estar en el mundo”*³⁰. Es posible comprender la necesidad de generar entornos de aprendizaje que favorezcan el movimiento activo y autónomo. A su vez *“el movimiento es “emoción exteriorizada” y uno de los pilares fundamentales el desarrollo del niño o niña, ya que posibilita la comunicación y la interacción social; y señala que la progresiva organización del movimiento se establece a medida que progresan las relaciones entre el niño o la niña y su ambiente”*³¹

La importancia de facilitar entornos que favorezcan la autonomía radica en que *“la autonomía, aunque pequeña, precaria, inestable, existe y se desarrolla desde el inicio de su vida.”*³². Es por esto que el infante necesita estar en contacto con entornos que permitan la continuidad de su desarrollo normal.

²⁸ HOSPITAL GARRAHAN, Archivos argentinos de Pediatría. Tablas de crecimiento: Longitud Corporal Niñas de 0 a 6 años.

²⁹ REMORINI, Carolina; *“Crecer en movimiento. Abordaje etnográfico del desarrollo infantil en comunidades Mbya (Argentina)”* Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Vol. 8 Núm.2. Julio 2010. Página 962.

³⁰ Ídem. Página 963.

³¹ Ídem. Pagina 963.

³² CHOKLER, Myrtha. *“El Concepto de Autonomía en el Desarrollo Infantil Temprano. Coherencia entre teoría y práctica”*. Red Pikler. Brasil. S/F. Página 2

Al abordar la temática de este subcapítulo resulta de gran importancia definir a que hace referencia el concepto de *movimiento libre*. El mismo está dado por la no intervención del adulto, permitiendo al infante desarrollar las actividades por sí solo, evitando saltar etapas de su desarrollo psicomotor. Esto requiere un entorno adecuado, que fomente su progreso como ser autónomo y la exploración que incita el movimiento. *“El gran desafío de los profesionales que trabajan en esta etapa consiste en crear situaciones que puedan estimular la exploración del movimiento”*³³ a su vez resulta importante comprender que *“los niños con libertad en sus acciones, en sus descubrimientos y aprendizajes tienen mayor seguridad, padecen menos accidentes, y tienen más confianza en sí mismos. Si el adulto media o influye con su intervención, al niño se le privaría de etapas imprescindibles y fundamentales de su desarrollo evolutivo”*³⁴

Conociendo que es el movimiento libre y su importancia en la primera infancia, resulta posible plantearse como favorecer esto a partir del diseño de los espacios educativos. En primer lugar, es indispensable proyectar un entorno seguro, libre de cualquier riesgo para el infante. Es conveniente el diseño de un mobiliario despojado de funcionalidad específica ya que *“El uso potencial de los objetos, depende de las necesidades del individuo en un momento determinado, lo mismo que de su experiencia y conciencia cognoscitiva del objeto”*³⁵, un mobiliario versátil permitirá al infante darle el uso que desee dando lugar a la experimentación y a la imaginación. Pensar en equipamiento flexible, resulta conveniente ya que podría adaptarse, no solo a las diversas necesidades de los infantes, sino también a las dinámicas que se realizaran en el aula.

Como se mencionó con anterioridad, el equipamiento deberá dejar espacio a la imaginación y la exploración, es por esto que resulta conveniente evitar aquellos que generen una sobreestimulación. Resulta también favorable pensar en equipamiento que colabore en el aprendizaje de las diferentes nociones: arriba, abajo, adelante y atrás, mediante el diseño de equipamiento en diferentes tamaños y formas de uso. Como se menciona en otros capítulos el mobiliario deberá ser pensado a escala del Infante. A su vez se priorizarán espacios abiertos e interconectados, que generen fluidez entre las diferentes áreas del aula (o las aulas).

³³ LENÍ NISTA- PICCOLO, Vilma; WAGNER WEY, Moreira *“Movimiento y expresión corporal en educación infantil”* Narcea, S.A. Ediciones. 2015. España.

³⁴ Ídem.

³⁵ CRAIG, Grace J. *“Desarrollo psicológico”*. Pearson. 2009. Página 151.

Capítulo Tres (3)

“Características de diseño en instituciones de educación inicial que estimulan la creatividad y el deseo de experimentación en las infancias”

“El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas”

Jean Piaget

Con todo lo mencionado en los capítulos anteriores es posible plantearse ahora: que características debe tener el diseño de una institución inicial en la que se pretenda estimular la creatividad y el deseo de experimentación en las infancias. A continuación, se procederán a explicar dichas características.

En primer lugar, es importante tener en cuenta que el diseño debe responder siempre a **parámetros de inclusión**, cumpliendo con la ley 962 “*Accesibilidad física para todos*”. Entendiendo a la accesibilidad física como “*aquella que posibilita a las personas que, con discapacidad permanente o con circunstancias discapacitantes, desarrollen actividades en edificios y en ámbitos urbanos*”³⁶ junto con la “*posibilidad de modificar una estructura o un entorno físico para hacerlo accesible a las personas con discapacidad o con circunstancias discapacitantes*”³⁷. Esto quiere decir que es necesario pensar en un entorno de aprendizaje sin barreras arquitectónicas, para que el mismo no actúe como un impedimento sino como un generador de posibilidades.

Otra de las características que resulta interesante pensar a la hora de estimular el deseo de experimentación en las infancias es la proyección de **espacios abiertos y fluidos**, esto quiere decir que el niño o la niña tendrá la posibilidad de recurrir a ambientes diferenciados para realizar actividades en particular, pero siempre con la posibilidad de trasladarse a otra área en cuanto cambie su centro de interés. Es importante comprender que “*el problema más grave es que estamos en esta estructura con pasillos y aulas, y es muy difícil cambiar tu manera de trabajar con educación pasiva, a donde los alumnos son pasivos, a una manera de trabajar con la educación a donde se activa a los alumnos*”³⁸

Como se planteó con anterioridad, es importante generar **flexibilidad**, espacios que puedan ser utilizados de tantas maneras como cada infante necesite o como la dinámica desarrollada por el docente requiera. “*Algunas de las ventajas presentadas a través del uso de la flexibilidad en la arquitectura son: una posibilidad creativa y constructiva más amplia; la facilidad de ser reevaluada*”³⁹, a su vez el diseño de un espacio flexible permitirá que los usuarios intervengan el espacio y generen cambios en tanto lo consideren necesario para adaptarlo a si mismos.

Una característica fundamental del diseño es que debe **brindar oportunidades de socialización e intercambio entre pares**, desde posibilidades de desarrollar el trabajo colaborativo a través del juego, de la lectura en conjunto o de intercambios valiosos en juegos de roles, el diseño del espacio debe estar orientado a la generación de contacto y vínculos entre los niños y niñas que acudan a la institución.

³⁶ Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Ley 962 “*Accesibilidad física para todos*”. Buenos Aires. 3 de Enero de 2003. Página 2.

³⁷ Ídem. Página 2.

³⁸ BOSCH, Rosan. “*Espacios de aprendizaje innovadores*”. Educar portal.

³⁹ PINTO CAMPOS, Bruna Caroline. “*Arquitectura y Diseño Flexible. Una revisión para una construcción más sostenible*”. Universidad politécnica de Cataluña. Barcelona España. Mayo 2019. Página 6

Otra de las cuestiones centrales a la hora de plantear el diseño es que debería resultar prioritario el **contacto con la naturaleza**, desde entornos de aprendizaje que se conectan con el exterior hasta aulas a cielo abierto, oportunidades de juego, aprendizaje e intercambio al aire libre.

Una característica fundamental del diseño es la conexión con la **cultura** del lugar en que se desarrolla esa institución de educación, generando una conexión entre el diseño y el contexto, lo que creará una sensación de pertenencia entre el niño y el lugar de aprendizaje, utilizando al contexto como herramienta educadora.

Por último, otra característica interesante en un entorno de aprendizaje, es la generación de **sorpresa** a través del diseño, utilizando diferentes materiales, texturas, subespacios, morfologías se puede lograr un entorno que motive a las infancias en la exploración.

Metodología de análisis de casos

A continuación, se procederá a explicar la metodología a partir de la cual se analizarán los casos que validan lo planteado en las páginas anteriores de la presente tesina. Los siguientes interrogantes guiarán el análisis de cada caso:

- 1) ¿Se utilizaron los colores como motivadores? ¿Cuáles y por qué?
- 2) ¿Cómo y por qué se eligió su morfología y materialidad? ¿Y sus texturas? ¿Qué experiencia generan?
- 3) ¿Se diseñaron sub espacios? ¿Qué aportaron?
- 4) ¿Cómo es el equipamiento? ¿Qué escala y proporción tiene?
- 5) ¿Qué estrategias de diseño se usaron para estimular la creatividad y el deseo de experimentar aprendiendo?
- 6) ¿Qué relación se establece entre el diseño del entorno y la experiencia del aprendizaje?
- 7) Conclusión reflexiva del caso.

Análisis de casos

Análisis de caso número Uno: “Escuela Escocesa de San Andrés” por Rosan Bosch

<https://rosanbosch.com/es/proyecto/escuela-escocesa-de-san-andr%C3%A9s>



Imagen 1

Nombre del caso: Escuela Escocesa de San Andrés

Ubicación: Atilio Betti 3199, Olivos, Provincia de Buenos Aires, Argentina.

Año de realización: 2019

Estudio que lo realiza: Rosan Bosch Estudio.

¿Se utilizaron los colores como motivadores? ¿Cuáles y por qué?

En este caso, los colores fueron utilizados como motivadores del aprendizaje, como orientadores de emociones y comportamientos.



Imagen 1

En las áreas de juego, el amarillo resalta entre los demás colores, el mismo es un color que sugiere alegría y estímulo, y resulta adecuado para las actividades educativas de aprendizaje activo que se desarrollaran en dichos espacios.



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4

¿Cómo y por qué se eligió su morfología y materialidad? ¿Y sus texturas? ¿Qué experiencia generan?

El diseño de este centro educativo fue pensado teniendo en cuenta la posibilidad de desarrollo de los cinco sentidos, de las sensaciones y las percepciones del infante a partir de la interacción del mismo con el espacio. El lugar se muestra como una invitación a la estimulación y ejercitación de los sentidos.



Imagen 2

En esta imagen es posible evidenciar la variedad de texturas, por un lado una textura más rugosa rodea e ingresa al centro del juego (*señalado en azul*), en tanto que colchonetas (*señalado en verde*) de una tela que brinda una sensación completamente diferente rodean esta área de textura rugosa. Por detrás un juego (*señalado en amarillo*), realizado en una tela tipo alfombra, genera una textura suave, que contrasta con la sensación fría que da el material del juego al tocarlo. Esto permite no solo una variedad en texturas, sino un contraste entre las temperaturas de los materiales, lo que permite el desarrollo del sentido térmico. Esta área de juegos se crearon también contrastes entre materiales blandos y duros y entre telas suaves y ásperas, lo que la convierte en un espacio rico en estimulación sensorial.

La elección de las diferentes morfologías que se hacen presentes en el espacio, la combinación de las mismas y la variación de sus tamaños genera un entorno visual diverso y sorprendente. A su vez brinda la posibilidad de experimentarlas corporalmente a través del juego y el movimiento.



Imagen 2

En esta imagen es posible visualizar como se da la combinación de formas circulares (*señalado en azul*), junto con prismas rectangulares (*señalado en verde*), un prisma trapezoidal (*señalado en amarillo*), todos ellos ubicados en torno a una figura de morfología orgánica. Las diferentes morfologías se pueden experimentar a través del juego y el movimiento, saltando, trepando, entrando en ellas. Diferentes posibilidades se conjugan generando un entorno visual diverso y sorprendente, que motiva la exploración y el aprendizaje activo.



Imagen 5

El espacio ofrece una invitación a explorar con las diferentes morfologías, pudiendo agruparlas según su similitud, generando variaciones entre los tamaños, a través del juego entre pares.

Como se menciona a lo largo del análisis, la combinación de estos tres elementos: materiales, texturas y morfologías generan una experiencia dinámica y estimulante, dentro de un entorno que brinda ocasiones diversas de descubrimiento y exploración, que crea momentos de aprendizaje a partir de la interacción del infante con el mismo.

¿Se diseñaron sub espacios? ¿Qué aportaron?

El diseño de la “Escuela Escocesa de San Andrés”, en la parte de educación inicial, genera una multiplicidad de subespacios, que aportan áreas diferenciadas de aprendizaje en las que se llevarán a cabo una abundante variedad de actividades. El diseño del espacio se inspira en las Tierras Bajas de Escocia, es por esto que el uso de subespacios fue el punto de partida a la hora de proyectar este centro de educación inicial.



Imagen 1

En primer lugar, es posible reconocer un subespacio creado para el juego activo. El mismo ofrece a los niños y niñas la posibilidad de experimentar libremente las diferencias entre escalas, pasando de un espacio de gran altura a uno que da mayor contención desde la escala. Resulta un área de juego en sí misma en la que los niños tendrán, como se puede ver en la imagen, diversas posibilidades de uso y experimentación.



Imagen 2

Otro de los subespacios creados genera un espacio de lectura en medio de un área de juego activo. Esto forma una atmosfera diferenciada de aprendizaje, en la cual los infantes podrán en parte aislarse del entorno para desarrollar otra actividad.



Imagen 6

En último lugar, un tercer subespacio, destinado también al juego activo, completa el diseño del espacio. El mismo, además de jugar con las escalas como en el primer subespacio analizado, aporta a su vez una riqueza en cuanto a visuales, generando diferentes posibilidades de visualizar el espacio según donde el niño se coloque. Permite la observación de adentro hacia afuera y viceversa.



Imagen 7

Estos subespacios, generan escalas y visuales adaptadas a las medidas antropométricas de los infantes, aportan espacios de aprendizaje con proporciones idóneas para el usuario de este jardín (los niños y niñas). La diferencia entre sus tamaños, morfologías, alturas y materialidades genera un entorno de aprendizaje sorprendente, interesante y motivador que ofrece variedad en cuanto a posibilidades de experimentación del espacio.

¿Cómo es el equipamiento? ¿Qué escala y proporción tiene?

El equipamiento posee una escala que se adapta perfectamente a las alturas del niño. En el diseño de la Escuela Escocesa de San Andrés es posible visualizar un inconveniente en cuanto a proporciones, si bien el equipamiento se adapta a las medidas antropométricas de las infancias, la altura del mismo genera una desproporción con la altura del cielorraso que podría generar una sensación de falta de contención en los niños, es aquí donde los subespacios generan una solución al problema ofreciendo escalas contenedoras, adecuadas a las alturas de los infantes.

El equipamiento como se mencionó, se adecua a la altura de sus usuarios y genera diferentes situaciones. A su vez, favorece el movimiento activo y autónomo junto con la interacción social.



Imagen 1

En esta primera imagen, es posible ver, en primer lugar, un equipamiento carente de función específica lo que deja lugar a la experimentación y a la imaginación. Aquí el infante no tiene pautado que hacer, sino que puede, según desee, ir descubriendo y explorando el espacio, darle al mismo los usos que su imaginación le indique. Por otro lugar el diseño del equipamiento invita al movimiento constante para lograr la exploración del mismo, esto favorece el desarrollo motor del niño y la niña.

Es un area de juego que favorece el aprendizaje de las diferentes nociones: arriba, abajo, adelante y atrás. Ya que el mismo se puede experimentar a traves del juego de todas estas maneras.

Por detrás es posible visualizar un area para sentarse, si bien aquí la funcion del equipamiento es clara, las actividades que se pueden desarrollar en el mismo son infinitas: lectura, interaccion entre pares, o las que las infancias deseen. Esto genera posibilidades de intercambio entre infantes, brindando a su vez la posibilidad de adaptar este espacio a las diferentes actividades que se realizaran en el aula.



Imagen 2

El equipamiento propone un entorno seguro, libre de cualquier riesgo para el infante, cuyo uso se adapta a las necesidades de cada usuario. A su vez genera espacios abiertos e interconectados que generan fluidez, es posible en esta imagen visualizar como el subespacio de lectura se conecta con el de juegos generando dinamismo en las actividades.

Por detrás, se puede observar una biblioteca, la misma esta completamente al alcance de los niños y niñas, no solo por su altura sino tambien por su ubicación. Esto generara mayor autonomia en los infantes ya que, podran por si solos decidir que leer y cuando hacerlo, teniendo disponibles los libros en todo momento.



Imagen 8

Las areas de dibujo, son flexibles y se adaptan a la postura corporal que quiera tomar el infante y a su escala. Por un lado es posible visualizar una mesa, a escala según las medidas antropometricas de las infancias, en la que los niños podran decidir entre dibujar en soledad, o sentarse en las areas de la mesa que permiten una mayor interaccion social y un trabajo colaborativo. En segundo lugar, hay un area de dibujo en el suelo, en la misma el niño puede elegir su postura corporal según le resulte conveniente y experimentar con el uso de la luz. En ambos casos, la altura y disposicion tanto del equipamiento como de los materiales resulta accesible al infante por lo que podra realizar estas actividades de manera autónoma.



Imagen 4

Como se observó a lo largo del análisis todo el diseño del espacio esta pensado para generar autonomía, movimiento y dar espacio a la imaginación. A su vez las escalas, y el juego realizado con las mismas, genera no solo un espacio adecuado para las infancias, sino tambien un aprendizaje en si mismo.

¿Qué estrategias de diseño se usaron para estimular la creatividad y el deseo de experimentar aprendiendo?

En el diseño de este centro de educación inicial se utilizaron diferentes estrategias de diseño para estimular la creatividad y el deseo de experimentar aprendiendo, las cuales se detallarán a continuación:



Imagen 5

En primer lugar se generaron espacios abiertos y fluidos, todas las áreas se encuentran conectadas por lo que los niños y niñas tendrán la posibilidad de recurrir a ambientes diferenciados para realizar actividades en particular, teniendo siempre la posibilidad de trasladarse a otra área en cuanto cambie su interés.



Imagen 1

Otra de las estrategias utilizadas es la flexibilidad, como se puede apreciar en la imagen, los espacios pueden ser utilizados de tantas maneras como el infante desee o como la dinámica que desarrolle el docente requiera. Los espacios permiten que los usuarios intervengan en los mismos y generen cambios, para adaptarlos a sí mismos.



Imagen 2

Los espacios fueron pensados para brindar oportunidades de socialización e intercambio entre pares, generando la posibilidad de desarrollar trabajo colaborativo a través del juego o de llevar a cabo lecturas en conjunto, entre otras posibilidades de intercambio valioso que el entorno de aprendizaje brinda.

Como se menciona a lo largo de todo el análisis del presente caso, el espacio fue pensado principalmente para generar sorpresa, a partir de la utilización de diferentes materiales, texturas, subespacios y morfologías, generando espacios que incentivan la exploración.

¿Qué relación se establece entre el diseño del entorno y la experiencia del aprendizaje?

Como se explicó a lo largo de la presente Tesina, el espacio físico y su diseño colaboran con la experiencia de aprendizaje. El aprendizaje consiste en conocer algo por tres medios: el estudio, el ejercicio o la experiencia; en la infancia las últimas dos mencionadas son las que primaran a la hora de aprender.

En este caso el diseño del centro educativo está pensado para favorecer tanto el ejercicio como la experiencia. El entorno responde a la estrategia educativa, respaldando el proceso de aprendizaje.



Imagen 1

En primer lugar es posible señalar que el diseño del centro educativo genera un ambiente vivo, ya que el mismo es cambiante y dinámico; ofreciendo diferentes escalas, colores, materiales, morfologías, posibilidades de uso, multiplicidad de situaciones; lo que generará en el infante una curiosidad por descubrir que lo llevará al aprendizaje.



Imagen 3

El diseño propone un espacio lúdico, que favorece el juego y el movimiento, junto con el desafío de superar obstáculos, solucionar problemas, poner en juego la deducción. Todo esto conllevará a la adquisición de nuevas habilidades físicas y mentales.



Imagen 7

A su vez, el diseño, conlleva a la adquisición de nuevas habilidades sociales, generando momentos de interacción entre pares, de descubrimiento en conjunto, de intercambio en el juego.

El ambiente actúa en este caso como una herramienta educativa, que propone múltiples situaciones que conllevarán ciertos desafíos que conducirán al aprendizaje.

Conclusión reflexiva del caso.

Luego de realizado el análisis es posible afirmar que el diseño de la Escuela Escocesa de San Andrés resulta idóneo para el aprendizaje en la infancia, generando motivación por descubrir y moverse, utilizando estrategias de diseño que nutren a la creatividad de cada individuo. Utilizando herramientas que llevarán a la creación de entornos lúdicos y sorprendentes que abrirán posibilidades de experimentación y aprendizaje activo.

Análisis de caso número Dos: "WES1, WeGrow" por BIG Studio

<https://big.dk/#projects-wes1>



Nombre del caso: WES1, WeGrow

Imagen 9

Ubicación: 110 W 19th St, New York, NY 10011, Estados Unidos

Año de realización: 2018

Estudio que lo realiza: BIG Studio

1) ¿Se utilizaron los colores como motivadores? ¿Cuáles y por qué?



Imagen 10

Como se explicó a lo largo de la tesina, el color funciona como motivador del aprendizaje y como orientador de diferentes emociones y conductas en las personas. En este caso, el diseño prioriza el uso de otras estrategias favorecedoras del aprendizaje.



Imagen 9

En tanto el color es únicamente utilizado en la zona central del jardín de infantes, allí se crea un área educativa destinada a actividades como lectura o música. En este caso el uso del color resulta adecuado ya que recurren al verde, el cual sugiere tranquilidad y es idóneo para espacios de aprendizaje en calma.

2) ¿Cómo y por qué se eligió su morfología y materialidad? ¿Y sus texturas? ¿Qué experiencia generan?



Imagen 9



Imagen 11



Imagen 12

madera que compone la biblioteca) y materiales blandos, (como las alfombras o almohadones del area central). A su vez el espacio ofrece multiplicidad de texturas: rugosas, lisas, suaves, asperas, todas interactuan entre si generando contrastes que dan lugar al aprendizaje.

3) ¿Se diseñaron sub espacios? ¿Qué aportaron?



Imagen 13

El diseño de este centro educativo toma como pilar la estimulación de los cinco sentidos, buscando favorecer el desarrollo de sensaciones y percepciones del individuo.

El espacio, por su morfología variada, ofrece ocasiones diversas de descubrimiento, en la imagen es posible visualizar como las distintas formas generan diferentes espacios que a su vez interactúan entre sí, al mismo tiempo es posible experimentar corporalmente la morfología, a partir del juego y el movimiento. El espacio propone un ambiente rico en cosas para ver tocar, oler probar y oír.

El espacio es, en si mismo, generador de autonomía, todas las áreas y materiales son accesibles al niño, el cual no requerirá necesariamente ayuda del adulto para desarrollar sus actividades. Si deseara por ejemplo leer un libro, trasladarse de un área a otra, jugar, entre otras posibilidades que el espacio ofrece, el infante podría hacerlo por si mismo dentro de un ambiente seguro y dinámico.

La morfología, y la variación en la misma, genera un entorno visual diverso y sorprendente, que estimulara al infante a la hora de experimentar en el espacio y, consecuentemente, aprender.

El diseño del espacio propone la posibilidad de experimentacion a traves del tacto, aquí es posible encontrar diferencias entre materiales duros (como la

madera que compone la biblioteca) y materiales blandos, (como las alfombras o almohadones del area central). A su vez el espacio ofrece multiplicidad de texturas: rugosas, lisas, suaves, asperas, todas interactuan entre si generando contrastes que dan lugar al aprendizaje.

Los subespacios son la herramienta de diseño fundamental utilizada en este centro educativo. Los mismos expanden las posibilidades de uso y experimentacion del espacio generando atmosferas diferenciadas de aprendizaje.

En este caso los subespacios generan desde areas de juego separadas del resto del lugar, hasta areas de lectura y de intercambio entre pares; a su vez se produce un juego en las visuales permitiendo una variacion en las mismas.

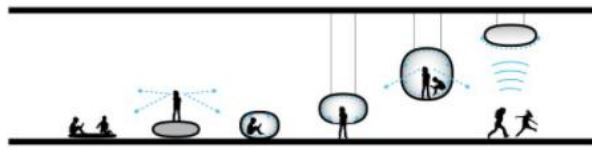


Imagen 14



Imagen 9

Estos subespacios son áreas de aprendizaje con proporciones idóneas para las infancias. La variación en sus medidas y tamaños generan entornos lúdicos que motivan al aprendizaje.

Los diferentes subespacios (*señalados en rojo*) se encuentran a diferentes alturas del piso, lo que genera una variación en las visuales, pero también en el movimiento que se requiere para acceder a los mismos, lo que genera posibilidades de exploración activa.

4) ¿Cómo es el equipamiento? ¿Qué escala y proporción tiene?



Imagen 15



Imagen 11



Imagen 10

El diseño de este centro educativo, propone un entorno de aprendizaje que favorece el movimiento activo y autónomo, el equipamiento está realizado tomando en cuenta las medidas antropométricas del infante. No solo la escala se ajusta a su medida a la hora de alcanzar elementos o usar el equipamiento, sino que también a la hora de pensar en las visuales. Dado a que el equipamiento está pensado a la altura de infantes podría darse una desproporción en la escala respecto a la altura del cielo raso, pero esto fue solucionado generando elementos colgantes que bajan la escala generando visuales interesantes para los infantes, pero también creando una sensación de contención en el espacio.

El equipamiento fue diseñado de tal modo que puede adaptarse a las diferentes actividades que se desarrollen en el aula, es un mobiliario flexible y carente de función específica lo que permitirá que el infante le de el uso que su imaginación y necesidades le indiquen.

5) ¿Qué estrategias de diseño se usaron para estimular la creatividad y el deseo de experimentar aprendiendo?

A continuación, se detallarán las estrategias de diseño utilizadas para estimular la creatividad y el diseño de experimentar aprendiendo:



Imagen 10

En primer lugar, se generaron espacios abiertos y fluidos; si bien el equipamiento genera espacios diferenciados de aprendizaje los mismos están conectados entre sí permitiendo que el niño o niña pueda, por sí mismo, desplazarse de una zona o actividad a la otra, generando mayor autonomía.



Imagen 11

En segundo lugar, se generaron áreas de aprendizaje flexibles, que pueden adaptarse a las necesidades del infante o a las dinámicas a desarrollar en clase



KIDS LEARN THROUGH DISCOVERY AND COLLABORATION

Imagen 16

El diseño del espacio, brinda posibilidades de socialización e intercambio entre pares, generando posibilidades de colaboración, juego e intercambio, descubriendo juntos, leyendo, haciendo música, o por medio de las diferentes actividades que surjan en el espacio.



Imagen 9

En todo momento se busca generar sorpresa a través del diseño utilizando diferentes subespacios y morfologías, lo que motiva a la exploración y al consecuente aprendizaje.

6) ¿Qué relación se establece entre el diseño del entorno y la experiencia del aprendizaje?

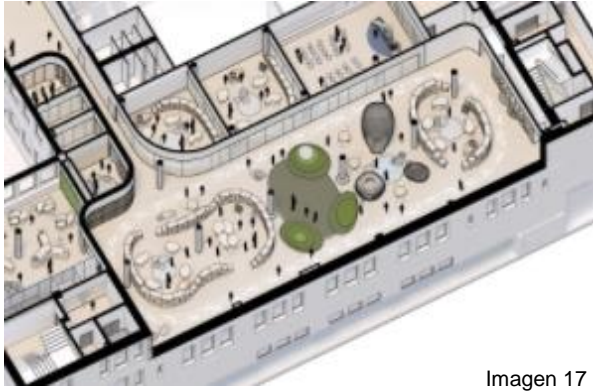


Imagen 17

En este caso el diseño del entorno colabora con la experiencia de aprendizaje, generando un lugar que favorece el ejercicio y la experimentación. Es un constante generador de curiosidad por descubrir y explorar, es un ambiente vivo cambiante y dinámico que genera espacios que permiten el aprendizaje a través del juego y el movimiento. Es un espacio lúdico que ofrece diferentes situaciones y experiencias motivadoras.

El uso del espacio en sí mismo conllevaría a la adquisición de nuevas destrezas físicas, junto con el aprendizaje de las nociones: arriba, abajo, derecha, izquierda, centro; especialmente a través de la experimentación corporal con los subespacios. A su vez es un espacio que estimula la socialización y por tanto el aprendizaje del trabajo colaborativo por medio del ejercicio, generando áreas que favorecen estos intercambios.

7) Conclusión reflexiva del caso.

Concluido el análisis se podría decir que WES1 posee un diseño espacial que favorece el aprendizaje en la infancia, pensado teniendo en cuenta muchas de las características que provocan que el espacio actúe como un respaldo de las actividades pedagógicas a desarrollar. Es un entorno de aprendizaje que busca brindar posibilidades de enseñanza a través de la exploración, el movimiento y el juego activo, buscando generar autonomía y desarrollo de la creatividad.

Análisis de caso número Tres: "NUBO" por PAL Design

https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/877258/nubo-pal-design/592ef31ce58ece5df7000797-nubo-pal-design-photo?next_project=no



Imagen 18

Nombre del caso: NUBO

Ubicación: Unit 201 building 2/160 Bourke Rd, Alexandria NSW 2015, Sidney, Australia

Año de realización: 2017

Estudio que lo realizo: PAL Design

1) ¿Se utilizaron los colores como motivadores? ¿Cuáles y por qué?



Imagen 19

Al igual que en el caso analizado anteriormente, en el centro educativo NUBO el color no es la principal estrategia de diseño elegida para respaldar el proceso de aprendizaje y las actividades educativas a desarrollar en el espacio. Sin embargo, aparece en algunas zonas, resaltando por sobre los tonos neutros, como indicador de conductas, emociones y usos del espacio. En esta imagen es posible evidenciar como el azul comienza a aparecer en el espacio a la hora de proyectar sectores de calma: lecturas, siestas, entre otros. Teniendo en cuenta que el color influye en la emocionalidad y por tanto en el comportamiento humano, resulta adecuado utilizar el azul en estos sectores, ya que el mismo sugiere serenidad y frialdad.

2) ¿Cómo y por qué se eligió su morfología y materialidad? ¿Y sus texturas? ¿Qué experiencia generan?

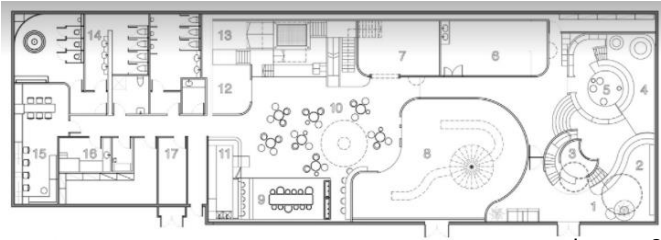


Imagen 20

La elección de la morfología, lejos de ser azarosa, constituye un pilar fundamental en el diseño del centro educativo. A lo largo de todo el espacio se da una combinación de morfologías que genera contrastes y diversidad en las mismas. Los infantes tendrán aquí la posibilidad de experimentar corporalmente las formas.



Imagen 18

En esta imagen es posible visualizar como en un mismo entorno de juego activo se combinan formas geométricas (como el círculo señalado en verde, los rectángulos señalados en rosa, o el medio arco señalado en rojo) con morfologías orgánicas (señaladas en azul). Este conjunto de morfologías genera un espacio que brinda múltiples posibilidades de exploración motriz, proporcionando un ambiente rico en cosas para ver y experimentar, siendo a su vez un espacio seguro y dinámico.



Imagen 21

A su vez se creó un espacio para jugar y experimentar con las morfologías (señalado en violeta) en el que se permite la posibilidad de agrupar las formas según sus similitudes y diferencias, aquí el aprendizaje surge de la interacción del infante con las mismas.

Las morfologías no son las únicas que entran en juego a la hora de crear un entorno propicio para el aprendizaje sino que también los materiales juegan un rol central. Como se puede ver en esta imagen los materiales más cálidos (como la madera) se encuentran con materiales más fríos (como el metal), contribuyendo en el desarrollo de la sensación térmica. Materiales más blandos (como pelotas, almohadones, entre otros) se encuentran con materiales más duros (como maderas y metales), en cuanto a texturas también hay un contraste entre texturas lisas (madera por ejemplo) y texturas más rugosas (como la del solado que se ve en esta imagen). Todo esto hace que el entorno sea rico en informaciones sensoriales, lo que contribuye al desarrollo de sensaciones y percepciones del individuo.

La experiencia de aprendizaje se enriquece gracias a la elección consciente de materialidades, texturas y morfologías.

3) ¿Se diseñaron sub espacios? ¿Qué aportaron?

El centro educativo NUBO esta caracterizado por la creacion de subespacios.



Imagen 19

En esta primera imagen se ven subespacios destinados a generar areas de calma dentro del espacio general de juego y aprendizaje, aquí dos areas de lectura y descanso crean áreas diferenciadas de aprendizaje para los infantes. Si bien estan destinadas a un tipo de aprendizaje que no demanda un gran esfuerzo motriz, el acceso a los mismos si, por lo que tambien permiten la exploracion motriz.



Imagen 22

Los subespacios se presentan como areas de gran confort, acolchonadas que, por su tamaño y por como estan dispuestos los almohadones en su interior, invitan a los niños y niñas a tener momentos de interaccion y socializacion, compartiendo el uso de los mismos y por lo tanto las actividades que alli se generen.

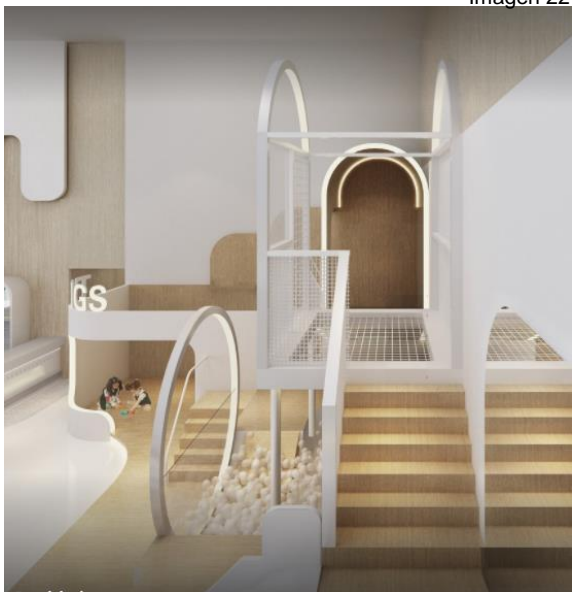


Imagen 23

Todos los subespacios se generan de manera virtual, utilizando materiales como vidrio o tramas, lo que permite un juego interesante con las visuales, ya que se encuentran en altura, permitiendo a los infantes tener perspectivas que comúnmente no tendrían.

En esta imagen se ve como el subespacio genera un área de juego activo, de exploración motriz, en la que los niños y niñas estarán en contacto con diferentes materialidades y percepciones, ampliando las posibilidades de experimentación en el espacio.

4) ¿Cómo es el equipamiento? ¿Qué escala y proporción tiene?



Imagen 24

El equipamiento es variado, es flexible ya que podría agruparse y trasladarse según las necesidades de los niños y niñas o de la dinámica propuesta por el equipo docente. Esto habla de un espacio que podría transformarse a partir de la intervención de los usuarios.

Como se vio en las imágenes anteriores, el equipamiento se compone no solamente por los clásicos bancos y mesas sino también por espacios interesantes para la exploración motriz que propician la creación de dinámicas variadas en el aprendizaje, como por ejemplo: gradas, subespacios, áreas de juego, entre otros.

La escala del equipamiento es adecuada para los infantes, que tendrán acceso a todo el equipamiento por sí solos, sin requerir la ayuda de un adulto para alcanzar ningún elemento. A su vez la proporción resulta adecuada ya que se utilizaron diversas herramientas para bajar visualmente el cielo raso evitando una desproporción entre la escala del equipamiento y la del espacio (*elementos señalados en violeta*).



Imagen 25

5) ¿Qué estrategias de diseño se usaron para estimular la creatividad y el deseo de experimentar aprendiendo?

En el espacio se utilizaron diversas estrategias de diseño para estimular la creatividad y el deseo de experimentar aprendiendo.

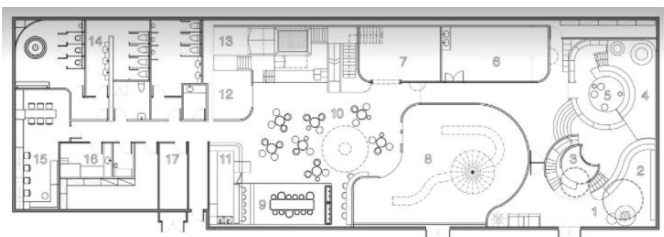


Imagen 26

Se crearon espacios abiertos y fluidos, dando la posibilidad a los infantes de recurrir a ambientes diferenciados para realizar la actividad que deseen, pero siempre teniendo la posibilidad de trasladarse a otra área en tanto cambie su interés.

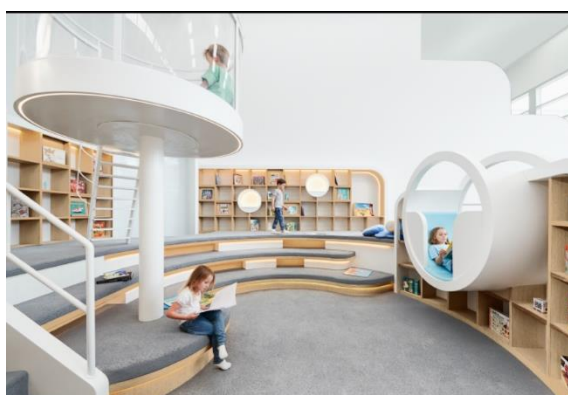


Imagen 19

Se generaron espacios flexibles que pueden utilizarse de las maneras que el infante desee, en general el equipamiento carece de función específica permitiendo que el infante lo utilice como le parezca. A modo de ejemplo se podría decir que las gradas pueden ser asientos de lectura, pero también áreas de experimentación corporal en las que escalar, correr entre otros; también se podría mencionar que los

subespacios invitan a actividades de calma por su tonalidad y confort, pero también podrían usarse para escalar, jugar, etc.

El diseño favorece el intercambio entre pares, desde jugar colaborativamente hasta leer en conjunto, pudiéndose generar vínculos entre los niños y niñas que asisten a NUBO.



Imagen 27

En esta imagen se puede ver, por ejemplo, un espacio de lectura en conjunto, lo que podría generar muy valiosos intercambios entre infantes.

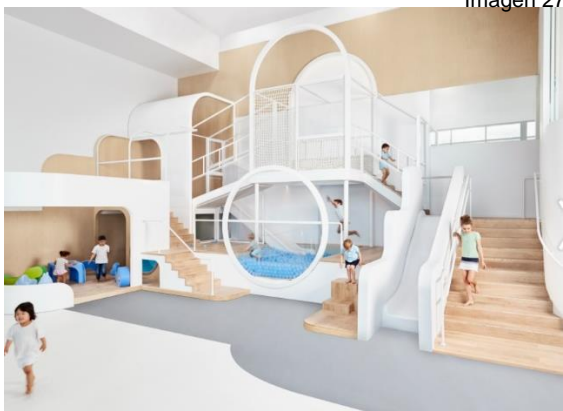


Imagen 18

En esta imagen se puede ver, por ejemplo, como en el área de experimentación con morfologías los niños y niñas trabajan en conjunto, desarrollando el juego colaborativo.

En último lugar, la generación de sorpresa se hace presente, a través de la utilización de diferentes materiales, texturas, subespacios y morfologías logrando un entorno motivador para las infancias.

6) ¿Qué relación se establece entre el diseño del entorno y la experiencia del aprendizaje?

En NUBO, el diseño del entorno colabora con la experiencia de aprendizaje, favoreciendo el desarrollo del aprendizaje por medio del ejercicio y la experiencia, a través de la experimentación corporal del espacio. Por todo lo mencionado previamente el ambiente se convierte en un medio de enseñanza y aprendizaje, impactando en como los niños desarrollan su motricidad, como se relacionan con otros, como se sienten y principalmente desarrollando curiosidad por explorar, con el aprendizaje que esto trae como consecuencia. El entorno responde a la estrategia educativa, aportando a la misma, creando áreas que permiten el aprendizaje a través del juego, generando desafíos físicos y mentales a la hora de interactuar con el espacio.



Imagen 23

7) Conclusión reflexiva del caso.

NUBO se presenta a las infancias como un conjunto de experiencias motivadoras, favorecedoras del movimiento, demandantes de creatividad a la hora de superar los desafíos que el mismo espacio propone a la hora de interactuar con él. Su diseño, lejos de responder meramente a cuestiones estéticas, se presenta como un respaldo a la propuesta pedagógica, sumando calidad a la misma. Un diseño lúdico que permite el desarrollo tanto de destrezas mentales como motrices.

Análisis de caso número Cuatro: “Baby Gym, Centro Cultural y Educativo para la Infancia” por
El Equipo de Mazzanti

https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/868205/baby-gym-barranquilla-el-equipo-de-mazzanti?ad_medium=gallery



Imagen 28

Nombre del caso: Baby Gym

Ubicación: Cra. 59c #79-136, Barranquilla, Atlántico, Colombia

Año de realización: 2016

Estudio que lo realizo: Mazzanti

1) ¿Se utilizaron los colores como motivadores? ¿Cuáles y por qué?



Imagen 29

Como se explicó a lo largo de la tesina, los colores actúan como orientadores de las emociones y la conducta por tanto, los mismos, pueden utilizarse para motivar situaciones y momentos de aprendizaje en los infantes.

En este caso los colores fueron utilizados como motivadores, los mismos resaltan entre el blanco y la naturaleza sectorizando las diferentes áreas que componen al centro educativo.

Los mismos fueron elegidos meticulosamente para cada actividad, el azul se hace presente en áreas de dibujo, lectura, manualidades, experimentación con masa, entre otras actividades de calma.



Imagen 30

Por su parte, en las áreas de aprendizaje activo por medio del juego, destacan colores como el rojo o el amarillo que son idóneos para estas actividades ya que son colores que brindan alegría y estímulo.

2) ¿Cómo y por qué se eligió su morfología y materialidad? ¿Y sus texturas? ¿Qué experiencia generan?



Imagen 31

La morfología del espacio, se compone a partir de la utilización de círculos, los cuales generaran una división de áreas según actividades a realizar. Esta estrategia de diseño se hace presente a lo largo de todo el espacio generando desde áreas de trabajo hasta áreas que permiten el paso de la luz natural y de la naturaleza misma.

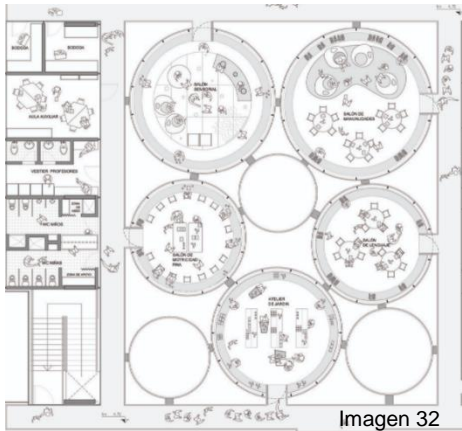


Imagen 32

Se podría hablar de una morfología uniforme que tiende a la geometrización del espacio. Esta uniformidad, lejos de generar visuales poco interesantes, es creadora de un entorno que se presenta como una constante sorpresa que invita al descubrimiento, ya que en cada círculo sucederá algo diferente que active la curiosidad de los infantes.

El espacio es propicio para el desarrollo de la percepción y las sensaciones de los niños y niñas que allí acuden, una combinación de materiales y texturas se conjuga en el espacio creando un lugar rico en informaciones sensoriales y posibilidades de exploración a partir de la estimulación de los cinco sentidos.

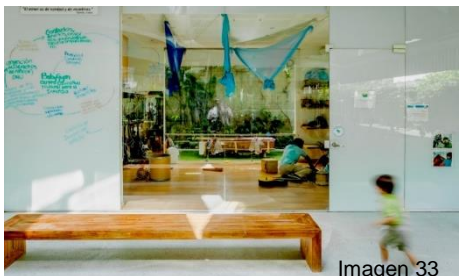


Imagen 33

Texturas más frías (como las de vidrios y solados) contrastan con texturas más cálidas (como la de la madera). Materiales más fríos, como hormigón, vidrio y metal, se encuentran con la naturaleza generadora de calidez. A su vez la aspereza de la alfombra de césped sintético contrasta con la suavidad de los solados en las áreas de juego y aprendizaje.

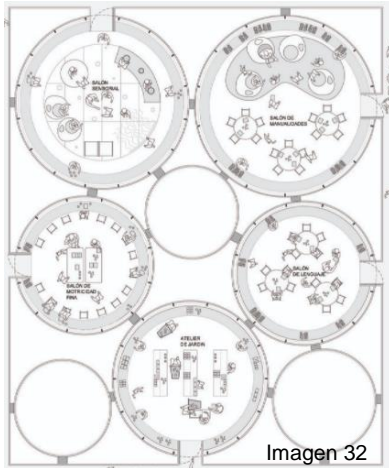
Todo este conjunto de sensaciones propone un espacio dinámico, rico al tacto, repleto de cosas para ver oír, experimentar y explorar.

Todo esto genera una experiencia de aprendizaje dinámica y constante, en la interacción con el entorno de aprendizaje.



Imagen 34

3) ¿Se diseñaron sub espacios? ¿Qué aportaron?

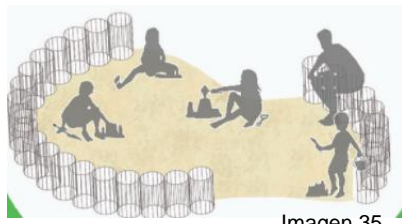


En Baby Gym, los subespacios se hacen presentes como fundadores del entorno, creando subáreas diferenciadas de aprendizaje, los mismos se componen por prismas circulares (en planta baja y en altura), que generaran divisiones virtuales debido a su materialidad.

En los mismos se puede visualizar una sectorización entre espacios de estimulación sensorial, espacios de manualidades, espacios de desarrollo del lenguaje o de la motricidad fina, espacios de juego activo, entre otros.

4) ¿Cómo es el equipamiento? ¿Qué escala y proporción tiene?

El equipamiento es variado, desde gradas y bibliotecas hasta las clásicas sillas y mesas. El mismo se adecua a las medidas antropométricas de las infancias, siendo completado con elementos colgantes que brindan al niño confort y contención en la escala. El equipamiento fue diseñado de tal modo que pueda adaptarse tanto a las medidas de los infantes como a las del equipo docente.



Area de juego con asientos que poseen medidas adaptables tanto a los niños y niñas como a los adultos, a su vez el equipamiento actua como forma de sectorizar el espacio.



En esta imagen se puede ver un area de juego activo con elementos colgantes del cielo raso que permiten una proporcion en la escala.

En la tercer imagen se ve un equipamiento de mesas y sillas a escala de los infantes con bibliotecas que permiten el libre acceso a los materiales.



En baby gym el equipamiento se divide entre aquellos que poseen funciones especificas y aquellos que dejan espacio a la imaginacion, a su vez su escala y accesibilidad permiten la autonomia del niño y la niña pudiendo por si solo desarrollar diversas actividades e interactuar con el espacio explorandolo y expermentandolo.

5) ¿Qué estrategias de diseño se usaron para estimular la creatividad y el deseo de experimentar aprendiendo?



Baby Gym posee como pilar en su diseño el contacto con la naturaleza, la misma se hace presente en todas las áreas, ingresando y formando parte de las mismas, los infantes tienen la posibilidad de estar en permanente contacto con la naturaleza, ampliando sus posibilidades de aprendizaje. No solo el interior está profundamente en conexión con el exterior, sino que también existen



Imagen 37

aulas a cielo abierto y posibilidades de interacción con la naturaleza (por ejemplo, realizando huertas)

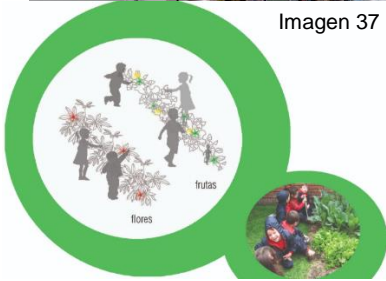


Imagen 38

En este gráfico presentado por Baby Gym se puede ver la interacción de los infantes con la naturaleza por medio del aprendizaje del cultivo de frutas y flores.

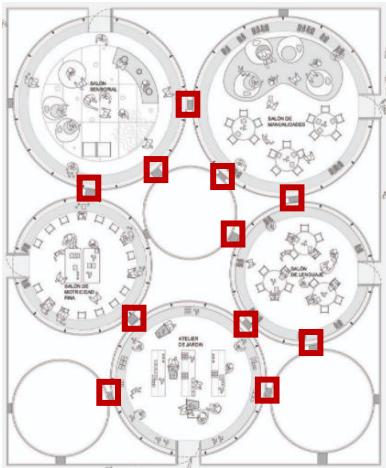


Imagen 32

En Baby Gym, los espacios son abiertos y fluidos, pese a estar las actividades diferenciadas por áreas, los niños tienen la posibilidad de trasladarse fácilmente y por sí mismos de un área a otra ya que se encuentran interconectadas por puentes (*señalados en rojo*). Los infantes pueden realizar la actividad que les interese y trasladarse de área en tanto cambie su centro de interés. En Baby Gym los espacios son flexibles, pudiendo los mismos adaptarse a modificaciones realizadas por los usuarios, según su necesidad.



Imagen 33

El espacio actúa como un constante generador de posibilidades de socialización entre pares y de trabajo colaborativo, desde mesas grupales en las que se pueden generar intercambios valiosos, hasta la posibilidad de trabajo colaborativo en la huerta o de juego activo en conjunto en las áreas de desarrollo de motricidad.

6) ¿Qué relación se establece entre el diseño del entorno y la experiencia del aprendizaje?



Imagen 34

El espacio físico está pensado para respaldar las pedagógicas propuestas por el equipo docente de Baby Gym, allí el entorno da lugar a dichas propuestas, pero también a las actividades que surjan de la imaginación y curiosidad de los infantes. El entorno se propone como un espacio que genera sorpresa que invita al descubrimiento y por tanto al aprendizaje. Se adquirirán habilidades sociales en el contacto con otros, habilidades físicas en la exploración del espacio ya que es un ambiente vivo, cambiante y dinámico que propone una constante experimentación.

7) Conclusión reflexiva del caso.

Baby Gym destaca entre los demás casos principalmente por la inclusión de la naturaleza en el diseño del espacio y, por lo tanto, en el aprendizaje. Es un ejemplo de que no se necesita un gran predio para incluir a la misma, generando en el espacio disponible, no solo entornos lúdicos y sorprendentes, sino también una mayor consciencia respecto a la sustentabilidad y el valor del contacto con la naturaleza.

Este centro educativo se presenta como una propuesta innovadora generadora de aprendizajes por medio de la interacción con el entorno y por medio de la oportunidad de autonomía que el ambiente brinda al infante.

Análisis de caso número Cinco: “Escuela Vittra Brotorp” por Rosan Bosch

<https://rosanbosch.com/es/proyecto/escuela-vittra-brotorp>



Imagen 35

Nombre del caso: Vittra Brotorp

Ubicación: Boplatsvägen 8, 174 41 Sundbyberg, Suecia

Año de realización: 2012

Estudio que lo realizó: Rosan Bosch Estudio

1) ¿Se utilizaron los colores como motivadores? ¿Cuáles y por qué?

El jardín de infantes Vittra Brotorp utiliza al color como motivador del aprendizaje, generando una sectorización de actividades por medio del mismo.

A modo de ejemplo se contrastarán a continuación dos espacios: uno de aprendizaje por medio del juego activo y otro de aprendizaje en calma:



Imagen 36

En primer lugar es posible analizar esta área de aprendizaje activo, aquí los infantes tienen la posibilidad de jugar y experimentar con su motricidad en el espacio, como si de cuevas se tratara. Para este caso se eligió un color rojo brillante, el mismo actúa como estimulante y transmisor de alegría, por lo que se recomienda su uso en zonas de juego activo.

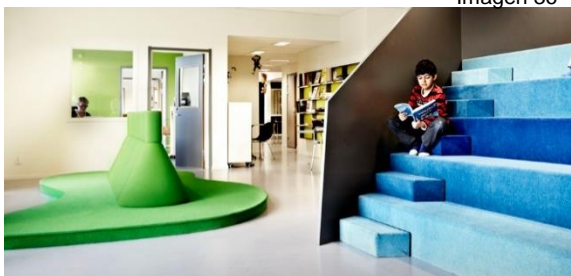


Imagen 37

En segundo lugar, es posible analizar las áreas de aprendizaje en calma, como son estas dos áreas de lectura (en gradas y colchonetas), las cuales son realizadas en verdes y azules, colores que insitan a la relajación.

El color actúa como motivador de emociones y situaciones de aprendizaje.

2) ¿Cómo y por qué se eligió su morfología y materialidad? ¿Y sus texturas? ¿Qué experiencia generan?



Imagen 35



Imagen 38



Imagen 39

3) ¿Se diseñaron sub espacios? ¿Qué aportaron?

Este centro educativo se encuentra intervenido por subespacios, los mismos generan áreas de encuentro o de soledad, permitiendo a los infantes elegir sus momentos de socialización. A su vez son creadores de situaciones diversas: de juego, de calma, entre otros.



Imagen 39

La morfología se presenta como una variación constante que genera un conjunto de situaciones novedosas y estimulantes para los infantes que acuden a este centro educativo. Triángulos, rectángulos y morfologías orgánicas se combinan generando todo tipo de situaciones.

El espacio ofrece múltiples posibilidades de experimentar corporalmente la morfología, desde la posibilidad de simplemente sentarse en ella, hasta de escalar, ingresar, descubrirla como cada infante desee. Esto posibilita a su vez el aprendizaje de las nociones: arriba, abajo, izquierda, derecha y centro; lo que mantiene activa la emoción por descubrir y experimentar en los niños y niñas.

Los materiales y texturas son variados y contrastantes, generando un estímulo al desarrollo de las sensaciones. Telas suaves, porosas y cálidas (como la *colchoneta verde*) se contraponen a un solado frío, duro y liso. A su vez la madera que compone el equipamiento da lugar a otro tipo de sensaciones.

El diseño del espacio se presenta como un estímulo al desarrollo de la percepción, siendo un ambiente rico en cosas para ver, tocar y experimentar, generando una experiencia de continuo aprendizaje en la interacción con el entorno.

Aquí es posible visualizar un subespacio que invita a la socialización, al intercambio y encuentro entre pares en el aprendizaje.



Imagen 36

Por el contrario, este otro subespacio, esta destinado a los momentos de soledad, permitiendo al infante recurrir a ellos cuando no desee intercambiar con sus pares.



Imagen 35

Aquí, el subespacio aparece como creador de un área de juego dentro de otra área de juego, cuasi a modo de cueva, en la que el infante podrá explorar el espacio de otra manera.

4) ¿Cómo es el equipamiento? ¿Qué escala y proporción tiene?

El equipamiento está pensado de acuerdo con las medidas antropométricas del infante, el mismo es variado y propone diferentes situaciones de aprendizaje que se analizarán a continuación:



Imagen 40

En primer lugar fue diseñado un equipamiento de altura reducida, en el que los niños deberán experimentar con su motricidad para poder utilizarlo, se presenta como un refugio a modo de cueva.



Imagen 37

En segundo lugar un equipamiento para actividades en clima, propone un juego entre escala y proporción, si bien se adapta a las medidas antropométricas del infante, el diseño en el altura hace que no se de una desproporción con la escala del espacio.



Imagen 35

En tercer lugar, un área de juego activo, que propone el mismo juego entre escala y proporción que el equipamiento anterior. Adaptado a las alturas de los infantes, propone espacios para descubrir, de manera autónoma, experimentando con las diversas opciones de juego que puedan surgir, ya que carece de función específica, lo que da lugar a la imaginación.



Imagen 41

Una mesa de morfología orgánica propone momentos de interacción entre infantes invitando a la socialización y el trabajo colaborativo entre pares.

5) ¿Qué estrategias de diseño se usaron para estimular la creatividad y el deseo de experimentar aprendiendo?

El diseño de Vittra Brotorp toma una cantidad de estrategias de diseño para estimular la creatividad y el deseo de experimentar aprendiendo, que se detallarán a continuación:

En primer lugar, el diseño del espacio parte de la creación de ambientes abiertos y fluidos, pudiendo el niño o la niña trasladarse de un sector a otro según su interés, esto les permite mayor autonomía y posibilidades de exploración.



En segundo lugar, los espacios poseen flexibilidad, adaptándose a los modos de uso que la imaginación del infante proponga o que la dinámica de clase requiera. Por ejemplo, en la siguiente imagen, es posible ver a una niña utilizando el área de lectura como área de juego activo en colchonetas, mientras otros niños la usan para leer.



Otra de las estrategias utilizadas es la invitación a la socialización y el intercambio entre pares, creando espacios propicios para esto, por ejemplo, subespacios tipo refugio que permiten el desarrollo de vínculos y trabajo colaborativo entre pares.



En último lugar existe la generación de sorpresa en el espacio, ya que se trata de un paisaje de aprendizaje variado, cambia en sus materiales, texturas, colores, morfologías, la información visual es dinámica y diferente lo que mantiene activa las ganas de descubrir y aprender de los niños y niñas que allí acuden.

Imagen 35

6) ¿Qué relación se establece entre el diseño del entorno y la experiencia del aprendizaje?



El diseño del entorno influye en el proceso de aprendizaje de los infantes, proponiendo situaciones de crecimiento y desarrollo constantes en la interacción del niño o la niña con el espacio. El contacto con situaciones dinámicas y diversas: texturas, equipamiento, morfologías, materiales y colores que cambian, junto con la posibilidad de moverse autónomamente por el espacio, generan aprendizajes en los alumnos y alumnas, pero, lo más importante, es que genera motivación por aprender.

El entorno de aprendizaje contribuye al mismo generando posibilidades de enseñanza a través del juego y el movimiento, de la interacción entre pares, y de la creación de experiencias motivadoras.

7) Conclusión reflexiva del caso.

El entorno se presenta como un ambiente activo, el niño es responsable de sus decisiones desde temprana edad: puede elegir donde estar, como usar el espacio, con quien relacionarse o si prefiere estar en soledad, un conjunto de decisiones que favorecen la autonomía, que en definitiva pone al niño y la niña en el centro del aprendizaje: el infante tomando la decisión de aprender. Como se explicó en la tesina lo más importante a la hora de enseñar es transmitir motivación constante por adquirir nuevos conocimientos y por permanecer en constante curiosidad, es posible afirmar, luego del análisis, que el diseño espacio Vittra Brotorp colabora en estos objetivos pedagógicos.

Análisis de caso número Seis: "Liceo Europa" por Rosan Bosch

<https://rosanbosch.com/es/proyecto/liceo-europa>



Imagen 43

Nombre del caso: Liceo Europa

Ubicación: Cam. Fuente la Junquera, 21, 50019 Zaragoza, España

Año de realización: 2016

Estudio que lo realizo: Rosan Bosch Estudio

1) ¿Se utilizaron los colores como motivadores? ¿Cuáles y por qué?

Los colores fueron utilizados como motivadores del aprendizaje, como orientadores de conducta y como invitación a realizar determinadas actividades.



Imagen 44



Imagen 45



Imagen 43

Las áreas de lectura y manualidades son espacios que requieren calma, es por esto que se optó por materializarlos en verde y azul, colores que infunde tranquilidad y frescura.

En las áreas de juego activo, comienza a visualizarse el rojo, un color vibrante y estimulante que invita a la actividad, a la exploración y al juego.

2) ¿Cómo y por qué se eligió su morfología y materialidad? ¿Y sus texturas? ¿Qué experiencia generan?



Imagen 43

La morfología es variada, dividiéndose entre formas geométricas, formas orgánicas e imitaciones de las formas de la naturaleza. Todas ellas en conjunto, dialogan para formar un espacio rico desde lo visual, un entorno dinámico y variante que invita al descubrimiento y la exploración por medio del movimiento.



Imagen 46

El equipamiento fue diseñado a escala de los infantes, es decir, teniendo en cuenta sus medidas antropométricas. Pero utilizando a su vez diseños en altura y motivos en las paredes que contribuyen a evitar una desproporción entre la escala del equipamiento y la escala del espacio.



Imagen 47

La diferencia en alturas del equipamiento y las infinitas posibilidades de uso: escalar, ingresar, rodear, pasar por el costado generan diferentes percepciones de escala y contribuyen a su vez en el aprendizaje de las nociones.

Por su parte los materiales y texturas contribuyen a crear un ambiente rico en cuanto al desarrollo perceptual y de los sentidos. Materiales blandos (como las colchonetas que rodean el área de juego) se contraponen con materiales duros (como la madera que da forma al área de juego), texturas mas suaves se combinan con otras mas ásperas y a su vez se generan diferentes sensaciones térmicas; todo esto genera una estimulación sensorial idónea para el aprendizaje. Los materiales son variados, se dividen entre maderas y telas cálidas que contrastan con la frialdad de solados y vidrios.

3) ¿Se diseñaron sub espacios? ¿Qué aportaron?

En el espacio se diseñaron subespacios, los cuales crean situaciones de aprendizaje diferenciadas, en los mismos se crean áreas de juego, de lectura y de intercambio entre pares.



Imagen 48

En esta imagen se ven dos subespacios que invitan al aprendizaje por medio del juego activo y la exploración motriz, junto con un incentivo para llevar a cabo intercambios entre pares.



Imagen 49

Aquí se puede ver un subespacio destinado a la lectura y el intercambio entre pares, es un subespacio que se presenta como un sector diferenciado del resto, un refugio de calma en el que realizar actividades tranquilas.

4) ¿Cómo es el equipamiento? ¿Qué escala y proporción tiene?



Imagen 48



Imagen 49



Imagen 45

El equipamiento tiene una escala que se adapta a las medidas antropométricas de los infantes, siendo confortable también para los adultos. Como se pudo ver en las imágenes anteriores, el diseño en altura y los motivos en las paredes generan que no haya una desproporción entre escalas. A su vez el mobiliario está pensado para generar autonomía en el infante por su altura y por la seguridad y posibilidades de exploración que ofrece. Es un equipamiento que se puede experimentar corporalmente, pero que también activa la creatividad de los infantes siendo ellos quienes deben decidir que uso darle a cada cosa.

5) ¿Qué estrategias de diseño se usaron para estimular la creatividad y el deseo de experimentar aprendiendo?



Imagen 43

En primer lugar, lo más destacable, es el uso estratégico del diseño en conexión con la cultura del lugar, esto genera una sensación de pertenencia entre los infantes y el lugar de aprendizaje. El diseño busca recrear una formación montañosa inspirada en el Moncayo, montaña de Zaragoza, en el que se presenta equipamiento en forma de cueva para sumergirse y un conjunto de valle y dunas como espacio de juego activo.

En la imagen anterior se puede visualizar otra de las estrategias de diseño para estimular el deseo de experimentar aprendiendo: la creación de espacios abiertos y fluidos, los niños tienen a su alcance todas

las áreas de aprendizaje y pueden variar de una a otra según deseen. Esto genera el paso de un modo de aprendizaje pasivo a un modo de aprendizaje activo, en el que el niño y sus intereses son protagonistas.



Imagen 48



Imagen 49



Imagen 50



Imagen 51

Como se mencionó anteriormente otra de las estrategias utilizada es la flexibilidad, generando espacios con múltiples posibilidades de uso. Las imágenes demuestran como sucede esto, en uno de los casos.

Es un diseño que en todo momento brinda oportunidades valiosas de intercambio y socialización entre pares, favoreciendo el juego en conjunto y el trabajo colaborativo.

Se creo un entorno que genera sorpresa ya que el infante tiene la posibilidad de ir descubriendo diferentes áreas con diseños, propuestas visuales, motrices y desafíos mentales completamente distintos, es un ambiente lúdico y dinámico.

6) ¿Qué relación se establece entre el diseño del entorno y la experiencia del aprendizaje?

En este caso el diseño del entorno actúa, metafóricamente, como un maestro que guía la experiencia de aprendizaje. El infante al interactuar con el ambiente, con sus diversidades y propuestas, adquiere conocimientos, emprende una búsqueda mental y física por desenvolverse en el espacio y explorarlo, lo que lo llevará al aprendizaje a partir de la experiencia y la ejercitación de lo aprendido. El entorno tiene un impacto positivo en como los niños se sienten, se comportan e interactúan con sus pares.

7) Conclusión reflexiva del caso.

Luego de realizado el análisis es posible concluir que lo mas interesante de este caso es la incorporación de elementos propios de la cultura local en el diseño, generando en el infante una sensación de hogar y pertenencia, lo que provocara una familiaridad con el entorno de aprendizaje que podría llevar a un desenvolvimiento mas activo en el espacio.

Resulta interesante observar como el diseño del entorno es generador de infinitas oportunidades de desarrollo de la motricidad y de las habilidades de socialización.

Conclusión de la Tesina

A modo de conclusión es posible afirmar que los objetivos de la presente tesina fueron abordados y cumplidos. Tanto la *profundización en el estudio de la relación entre el diseño del entorno físico y la experiencia de aprendizaje en la primera infancia*; como el *análisis del Diseño de Interiores como herramienta para potenciar y motivar el aprendizaje en la primera infancia* fueron realizados a lo largo de esta tesina. A su vez, se estudiaron los *recursos que permitan diseñar instituciones educativas que estimulen la creatividad y el deseo de experimentación en las infancias*; a la par que se analizaron las *herramientas fundamentales a la hora de pensar los espacios de educación*. En último lugar, fue realizado el *análisis de casos que avalan el contenido teórico de la presente tesina*.

Habiendo realizado todo esto, es posible llegar a la resolución de que el diseño de interiores tiene la posibilidad de contribuir al cambio que está atravesando la estructura de la educación, en pos de una enseñanza formada a partir de nuevos paradigmas que toman al infante como centro de la propuesta educativa. Es, dentro de estas nuevas ideas, donde el Diseño de Interiores puede tomar acción generando entornos de aprendizaje que resulten motivadores de la creatividad y del aprendizaje, para formar individuos con una curiosidad constante por aprender.

Por último, resulta importante destacar la necesidad de generar propuestas de diseño que se adapten y contribuyan a las propuestas pedagógicas actuales, generando entornos de aprendizaje adecuados para quienes los habitan, comprendiendo la importancia del proceso de formación que los infantes desarrollaran en estos espacios.

Agradecimientos

Me gustaría comenzar agradeciendo a la Arq. Laura Raffaglio, por su apoyo, guía y enseñanzas durante el proceso de elaboración de la tesina, y durante el último año de carrera en general. Por el acompañamiento incondicional a la hora de plasmar el conocimiento adquirido durante la carrera, pero principalmente por el apoyo en lo personal.

En segundo lugar, me gustaría agradecer a todo el equipo docente de la Universidad de Belgrano que contribuyó en mi formación como profesional, por su entrega y dedicación. Especialmente me gustaría agradecer a quienes me brindaron la oportunidad de seguir creciendo y aprendiendo luego de terminada la cursada de la materia. Gracias por la confianza depositada en mí: Diana Deantoni, Cecilia Jacobs, Arq. Leonardo Garabieta, Arq. María Marta Schollaert y Arq. Agustina Iraldi.

Quisiera agradecer a mis compañeras de carrera, con quien tuve el privilegio de compartir horas de estudio y formación, y a las que hoy tengo el lujo de llamar amigas: Malena y Magdalena. También a todas mis amistades que de alguna forma me acompañaron en este proceso de aprendizaje.

Por último, pero no menos importante, me gustaría agradecer a mi familia: papas y hermanas, por la oportunidad de estudiar y por el apoyo durante los años de carrera. También a los demás miembros de mi familia que acompañaron estos años de formación.

Gracias.

Bibliografía

- ANDRADE, Pedro; MALDONADO, Emma. *“Cuadernos de Educación Inicial 2”*. Ediciones de la Junji. 2014. Chile.
- BRITTON, Lesley. *“Jugar y aprender con el método Montessori”*. PAIDÓS educación. Octubre 2017. Barcelona, España.

Sitiografía

- BOSCH, Rosan “*Diseñar Escuelas Donde los Niños No Quieran Irse*”. TEDx. Abril, 2018
<https://www.youtube.com/watch?v=mfCa5N42tBE&t=615s>
- CASTRO PÉREZ, Marianella; MORALES RAMÍREZ, María Esther. “*Los ambientes del aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y las niñas escolares*”. Revista Electrónica Educare. Vol.19 n3. Septiembre, 2015.
[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosAmbientesDeAulaQuePromuevenElAprendizajeDesdeLa-5169752%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosAmbientesDeAulaQuePromuevenElAprendizajeDesdeLa-5169752%20(1).pdf)
- CHACÓN PAULA; “*El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*” Nueva Aula Abierta. N°16. diciembre 2008.
<http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20EI%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- CHOKLER, Myrtha. “*El Concepto de Autonomía en el Desarrollo Infantil Temprano. Coherencia entre teoría y práctica*”. Red Pikler. Brasil. S/F.
https://www.piklerloczy.org/sites/default/files/documentos/myrtha_chokler_el_concepto_de_autonomia_en_el_des._infantil.pdf
- ESQUIVEL ZAMBRANO, Silvana Estefania. “*El rincón sensorial para estimular los sentidos en los infantes del subnivel de educación inicial*”. Febrero 2021. Latacunga, Ecuador.
[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/MUTC-000764%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/MUTC-000764%20(4).pdf)
- HOSPITAL GARRAHAN, Archivos argentinos de Pediatría. Tablas de crecimiento: Longitud Corporal Niñas de 0 a 6 años
<https://www.garrahan.gov.ar/tablas-de-crecimiento/crecimiento-y-desarrollo/crecimiento-y-desarrollo-tablas-de-crecimiento>
- LAGARDA CISCOMANI, Gloria del Carmen. “*Recomendaciones de diseño y construcción para espacios de un centro de desarrollo integral de nivel pre escolar*” Universidad de Sonora. Agosto 2010. Sonora, México.
<http://www.repositorioinstitucional.uson.mx/bitstream/unison/2473/1/lagardaciscomaniqloriadelcarmenl.pdf>
- Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Ley 962 “*Accesibilidad física para todos*”. Buenos Aires. 3 de Enero de 2003
https://www.buenosaires.gov.ar/sites/gcaba/files/ley_962_-_codigo_de_edificacion_de_la_ciudad_de_buenos_aires.pdf
- MORENO LUCAS, Fransisco Manuel. “*La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil*”. Septiembre 2015. Murcia, España.
<https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- PÉREZ OLVERA, Mario. “*Desarrollo de los adolescentes IV procesos cognitivos antología de lecturas*” 2006. México.
<https://es.slideshare.net/LucilaVilchezBarzola/desarrollo-de-los-adolescentes-iv-procesos-cognitivos>
- PINTO CAMPOS, Bruna Caroline. “*Arquitectura y Diseño Flexible. Una revisión para una construcción más sostenible*”. Universidad politécnica de Cataluña. Barcelona España. Mayo 2019.
[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/TBCPC1de1%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/TBCPC1de1%20(2).pdf)
- RAFAEL LINARES, Aurelia “*Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y Vygotsky*”. 2007. Barcelona, España.
http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

- ROBINSON, Sir Ken; *“Las Escuelas Matan la Creatividad”*. TED. 2006.

<https://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zq&t=12s>

- REMORINI, Carolina; *“Crecer en movimiento. Abordaje etnográfico del desarrollo infantil en comunidades Mbya (Argentina)”* Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Vol. 8 Núm.2. Julio 2010.

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20140326050941/art.CarolinaRemorini.pdf>

- SALAZAR LEÓN, Johanna Katuska *“Psicología del color en el proceso de enseñanza y aprendizaje, manual didáctico”*. Septiembre 2019. Guayaquil, Ecuador.

<http://repositorio.uq.edu.ec/bitstream/reduq/45352/1/BFILO-PMP-19P275.pdf>

Imágenes

- Imágenes 1 a 8 URL: <https://rosanbosch.com/es/proyecto/escuela-escocesa-de-san-andr%C3%A9s>
- Imágenes 9 a 17 URL: <https://big.dk/#projects-wes1>
- Imágenes 18 a 27 URL: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/877258/nubo-pal-design/592ef31ce58ece5df7000797-nubo-pal-design-photo?next_project=no
- Imágenes 28 a 34 URL: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/868205/baby-gym-barranquilla-el-equipo-de-mazzanti?ad_medium=gallery
- Imágenes 35 a 42 URL: <https://rosanbosch.com/es/proyecto/escuela-vittra-brotopr>
- Imágenes 43 a 51 URL: <https://rosanbosch.com/es/proyecto/liceo-europa>