

COMUNICACIÓN

“COMUNICARE”

... poner en común, compartir algo...

Para que esto ocurra es necesario que

existan dos partes que interactuen

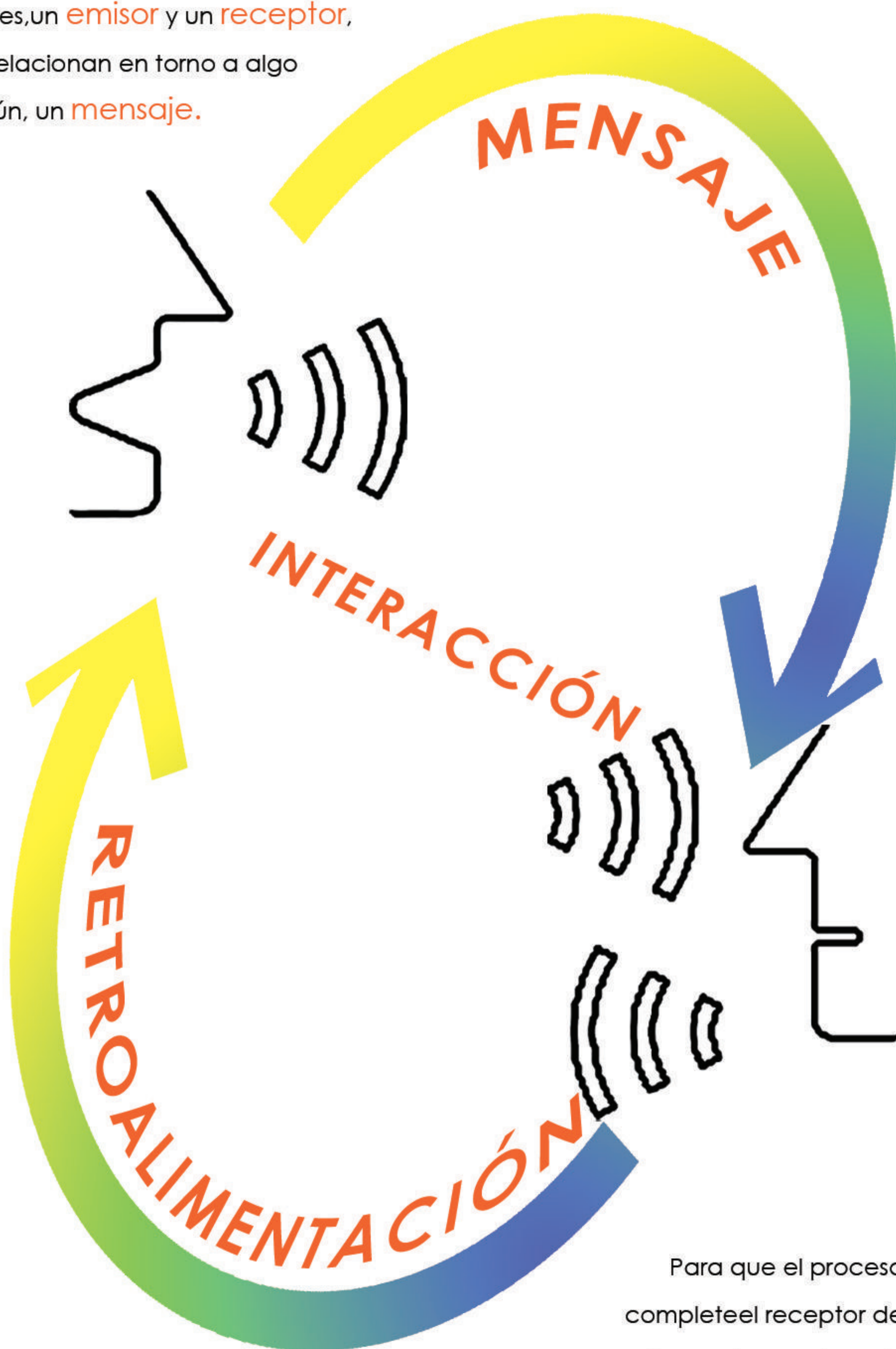
entre sí, como se muestra en el **proceso**:

Para que haya comunicación, deben haber

dos partes, un **emisor** y un **receptor**,

que se relacionan en torno a algo

en común, un **mensaje**.



Para que el proceso se complete el receptor debe reaccionar al mensaje, esto es la **retroalimentación**, condición necesaria para que se produzca la **interacción** entre el emisor y el receptor.

COMUNICACIÓN

Al aplicar el mismo proceso a la conducta, ocurre lo mismo, apareciendo así la comunicación no verbal.

El concepto es el de que un estímulo producirá una respuesta.

Este modelo de comunicación se denomina E-R, ESTÍMULO RESPUESTA (Ivan Pavlov)



Algo o alguien que **emite** y otro que **recibe**, lo cual se conoce a partir de la **respuesta**.



Entonces, la comunicación también está **ligada al actuar**.

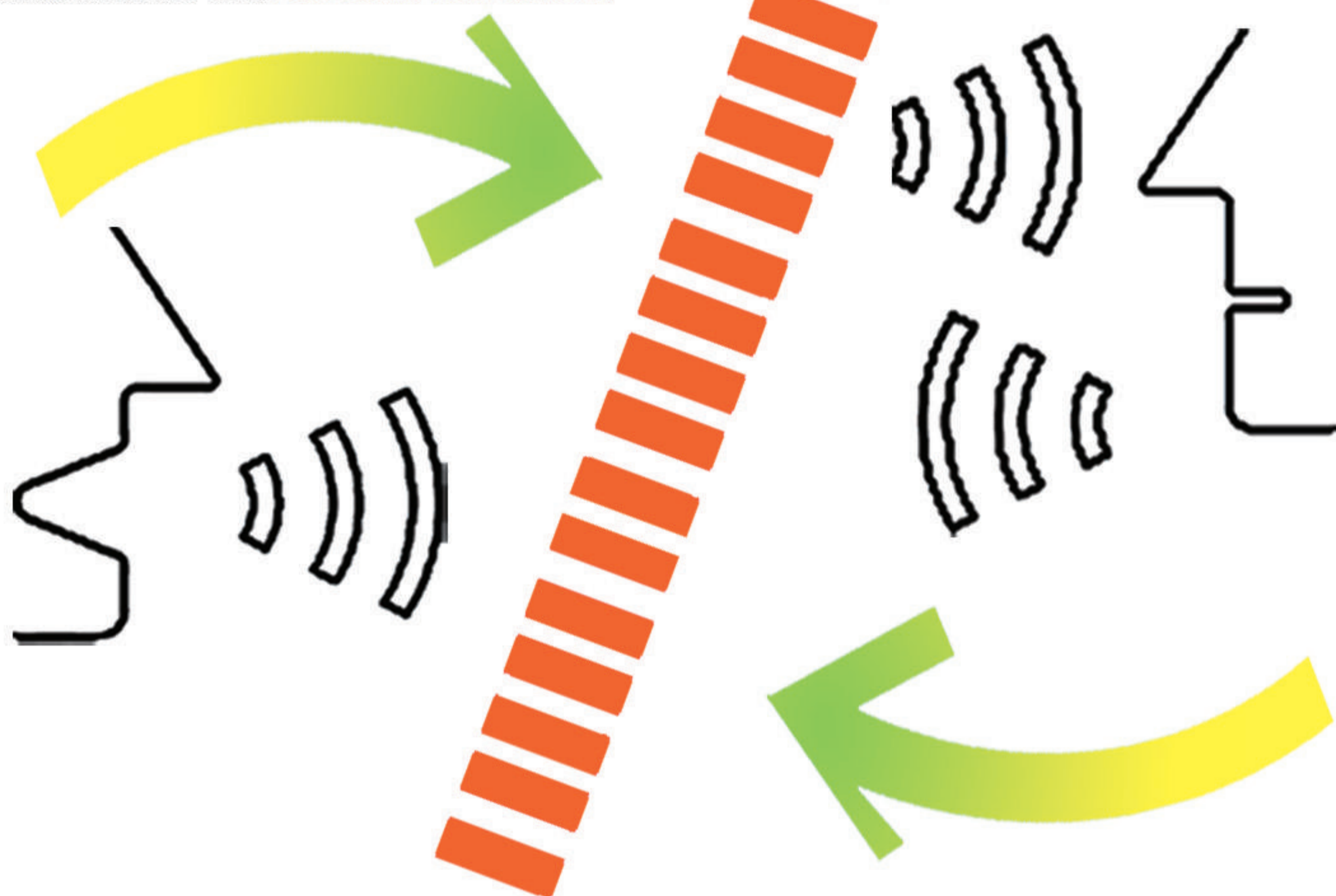
Algo o alguien me transmite información, un **estímulo**, y según eso **actuó**.

Hay **interacción** entre dos partes, una que **acciona** y otra que **reacciona**.

Estímulo = Mensaje
Respuesta = Retroalimentación
COMUNICAR = ACTUAR

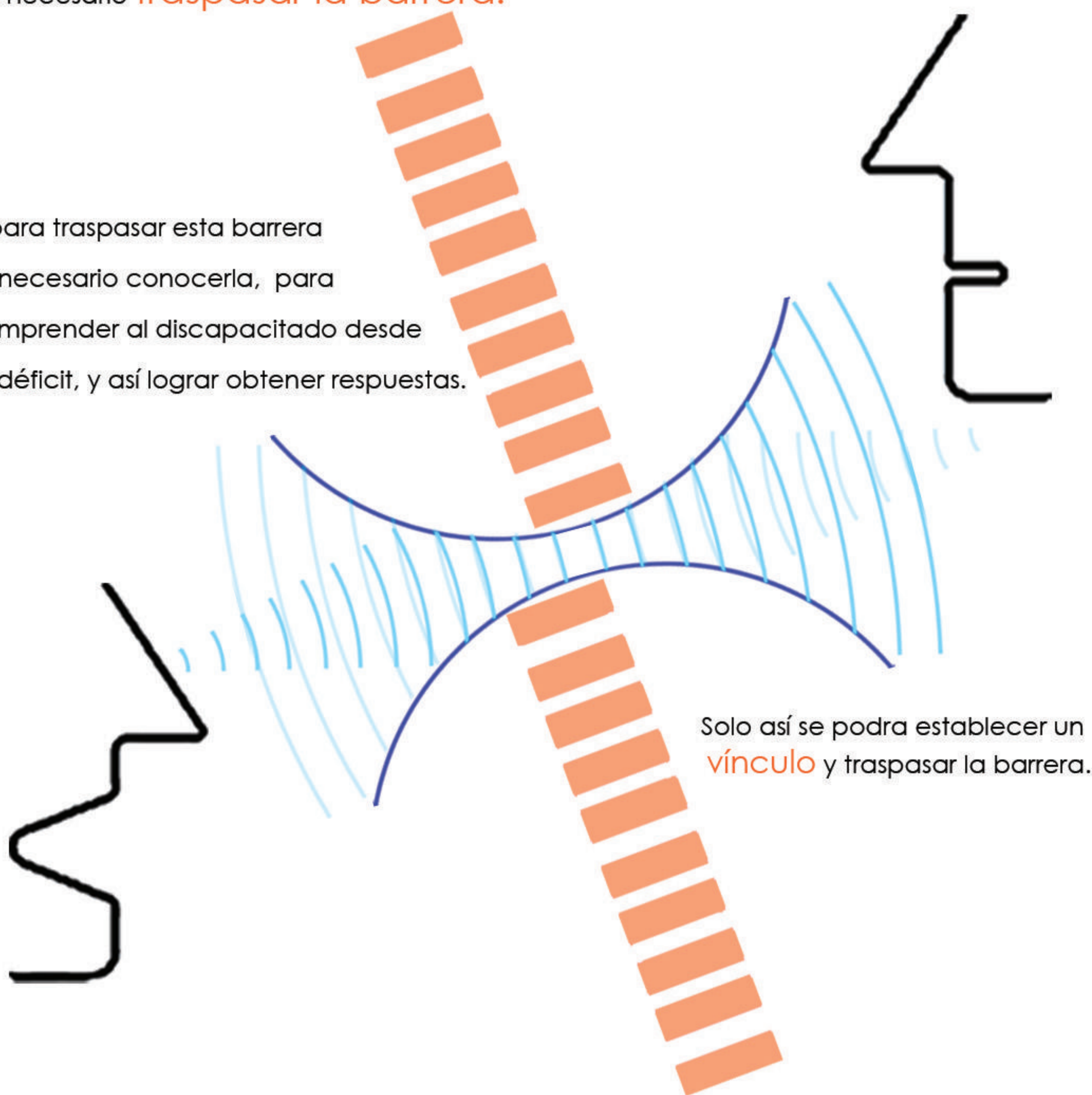
PROBLEMA

En la **discapacidad** este proceso no se completa, debido a una **barrera** que se interpone entre el emisor y el receptor, lo que impide la transmisión del **mensaje** o la posibilidad de una **retroalimentación**.



Entonces, para lograr comunicarse, es necesario **traspasar la barrera**.

Y para traspasar esta barrera es necesario conocerla, para comprender al discapacitado desde su déficit, y así lograr obtener respuestas.



Solo así se podrá establecer un **vínculo** y traspasar la barrera.

Es por esto que se comienza el estudio a partir de conocer la discapacidad.

DISCAPACIDAD

TIPOS

Discapacidad Sensorial

Son aquellas deficiencias visuales, auditivas o de fonación, que disminuyen en a lo menos un tercio la capacidad del sujeto para desarrollar actividades.
Patologías: Ceguera, Sordera, Mudez.

Discapacidad Física

Son aquellas que reducen en a lo menos un tercio de la capacidad física para la realización de las actividades.
Patologías: Parálisis Cerebral, Parálisis (Monoplegia, Paraplegia)

Discapacidad Mental

Es aquella que presentan las personas cuyo rendimiento intelectual es igual o inferior a 70 puntos de coeficiente intelectual.
Patologías: Síndrome de Down, Parálisis Cerebral.

Alteraciones de la Capacidad de Relación y Comunicación

Falta de interés por comunicar o responder a las comunicaciones de los otros en cualquiera de las Formas posibles. Patologías: Trastornos Autistas.



Se toma esta última como caso de estudio, ya que es donde se presenta más concreta y visiblemente el problema de la comunicación.

AUTISMO

El autismo afecta a 10 personas por cada 10.000 habitantes y es cuatro veces más frecuente en los hombres que en las mujeres. Se desconocen sus causas, se cree que pueden ser de origen metabólico y/o genético.

Afecta las áreas de **comunicación** y el área **emocional-social**, incluyendo un deterioro general de todas las otras áreas del desarrollo, debido al déficit en su **integración sensorial**.



● CARACTERÍSTICAS PRIMERA IMPRESIÓN

De primera impresión, se ven como una persona completamente normal, ya que su discapacidad no implica ninguna deficiencia física, si no que tiene que ver específicamente con un problema en el proceso de estímulos sensoriales.

Sin embargo se observan comportamientos inusuales, como:

Deambular constante, y/o repetición de actos sin sentido aparente.

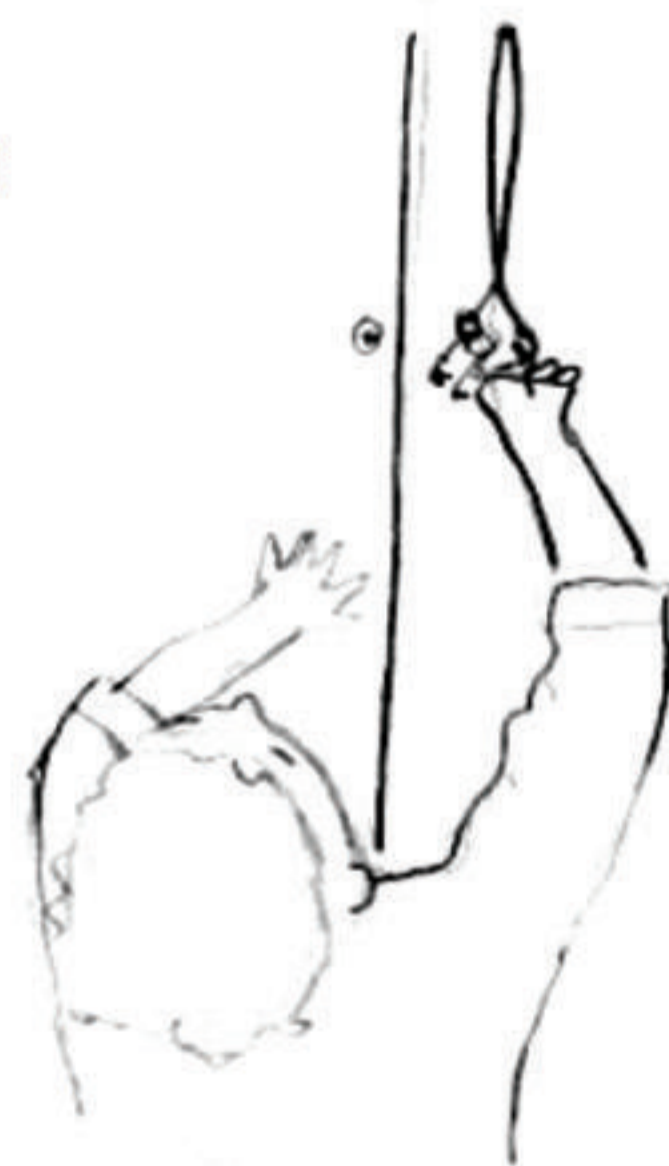


Presencia de movimientos estereotipados y repetitivos como aplausos, saltos, aleteo, correr, balanceo del cuerpo, etc.



Permanecen horas mirándose las manos y/o moviéndolas de manera extraña.

Preferencia en estar solos y **relacionarse más con objetos** que con personas, ya que desarrollan fuertes vínculos con estos.



La mayoría **no tiene lenguaje** y si lo hay, no tiene intenciones comunicativas.



AUTISMO

De estos comportamientos se observan tres, que dan pista de cómo es la comunicación con ellos, estos son:

● "La mayoría no tiene lenguaje"

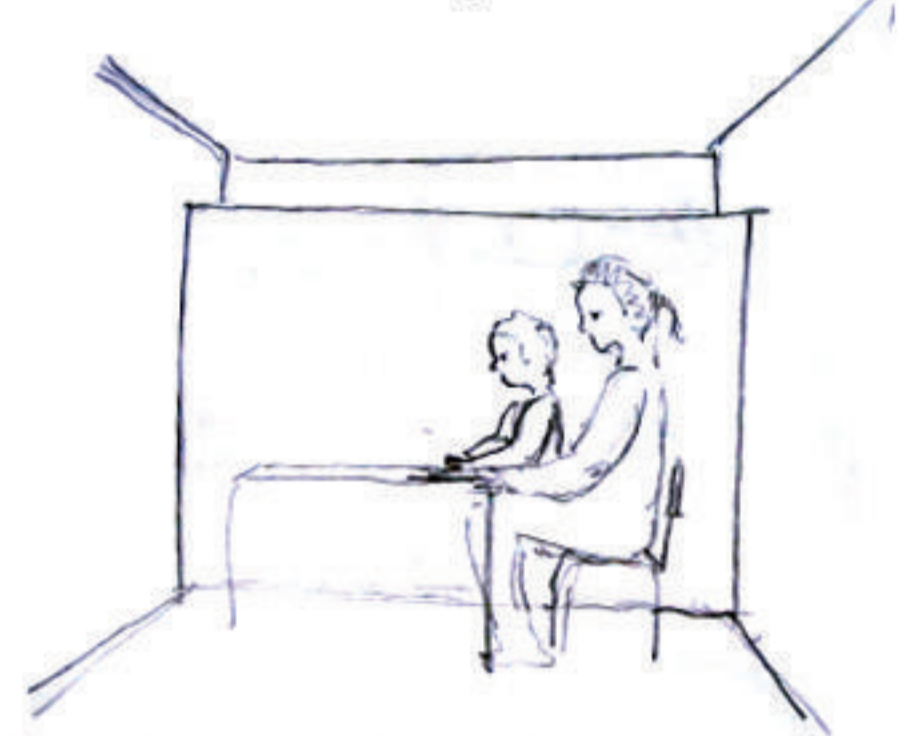
Se descarta la comunicación verbal, lo lógico es utilizar la **comunicación estímulo-respuesta.**



● "Deambular"

Este puede ser controlado a partir del tamaño del espacio.

En un espacio grande, el niño comienza un deambular constante y solitario, se aísla.



Al cambiarlo a un espacio reducido, disminuye el deambular por falta de espacio y la distancia entre las personas se hace menor, lo que permite captar su atención para el desarrollo de alguna actividad.

● Desarrollo de fuertes vínculos con los objetos.

Buscan un mundo en estos, lo cual lo hace transformarse en estímulos, observándose respuestas a ellos tales como moverlos, agitarlos, tocarlos, olerlos, etc.



La dimensión del espacio permite controlar y dirigir la comunicación.

El apego a los objetos, también permite dirigir la comunicación, si se crea en estos, estímulos específicos.



PROYECTO DE TÍTULO DISEÑO DE AMBIENTES Y OBJETOS

TEMA: EL OBJETO COMO COMUNICADOR

ALUMNA: BELEN BRIONES PROFESORES GUIA: DENISE PORTUGUEIZ / SEBASTIÁN INFANTE



INTEGRACIÓN SENSORIAL

Aquí se encuentra el déficit principal del autismo
Parte del sistema nervioso,
procesa los estímulos del entorno
para convertirlos en repuestas.

Los principales receptores son los sentidos,
sistemas sensoriales externos,
quienes envían la **información** que captan
del entorno para luego enviarla a los
sistemas sensoriales internos, los cuales
se encargan de integrarla, para
obtener finalmente
una **respuesta**.



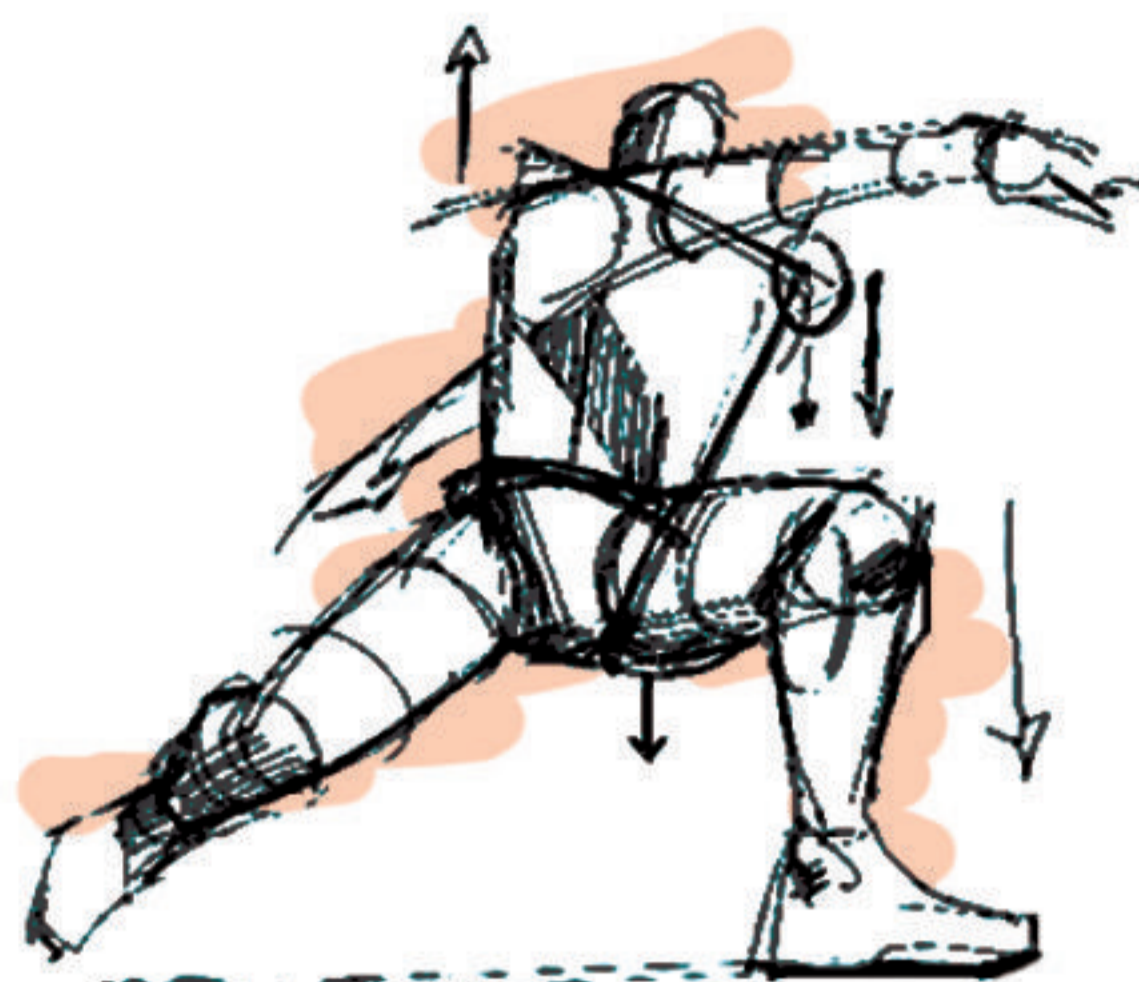
Cuando no se procesa de forma correcta
la información sensorial, se producen
las dificultades para alcanzar niveles
de desarrollo superiores.

Afecta directamente
su capacidad para aprender,
su comportamiento,
y la manera de relacionarse con los otros.

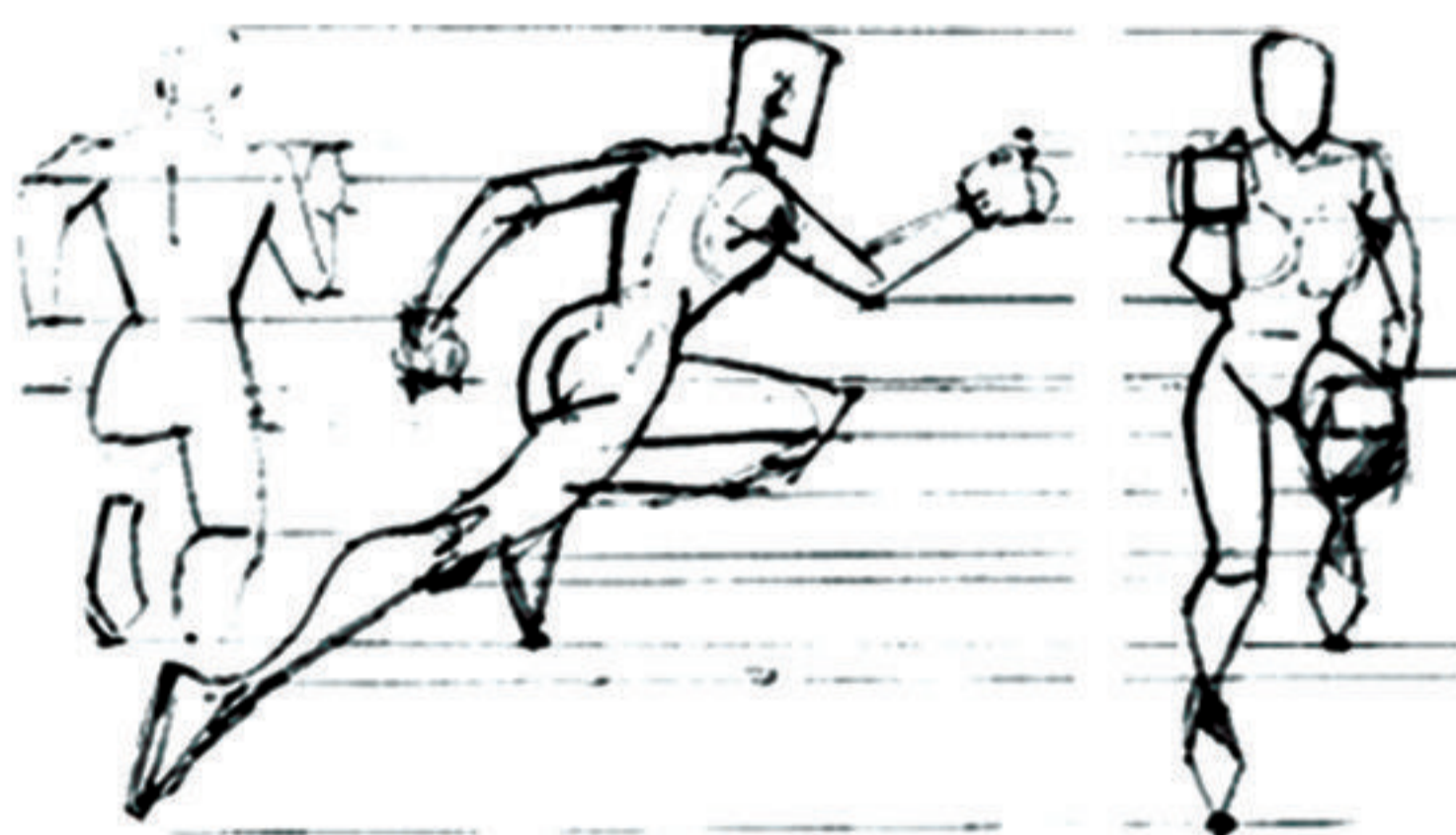
La I. S. Conciste en tres sistemas que son fundamentales
para organizar nuestra
conducta, emociones y aprendizaje

SISTEMA PROPIOCEPTIVO

Receptores en músculos, tendones y articulaciones, Proporciona información de **dónde está cada parte del cuerpo y cómo se está moviendo.**



Permite guiar los movimientos de nuestro cuerpo, ya que controla la **coordinación motora**, tanto en la motricidad gruesa como funciones manuales



Es el integrador de todos los sistemas ya que se manifiestan con él.

Cuando hay deficit se manifiesta en los siguientes **esterotipos específicos**

HIPO SENSIBLE PROPIOCEPTIVO

El niño puede caerse y mostrarse flojo. Sus acciones son torpes e inexactas.



HIPER SENSIBLE PROPIOCEPTIVO

El niño puede estar rígido, tenso, tieso e incoordinado. Tiende a evitar actividades que requieren mucho movimiento.

CÓMO SE ESTIMULA?

Mediante ejercicios que promuevan el movimiento del cuerpo, principalmente brazos y piernas, ya sea con algún objeto y/o movimientos hechos por otra persona.

INTEGRACION SENSORIAL

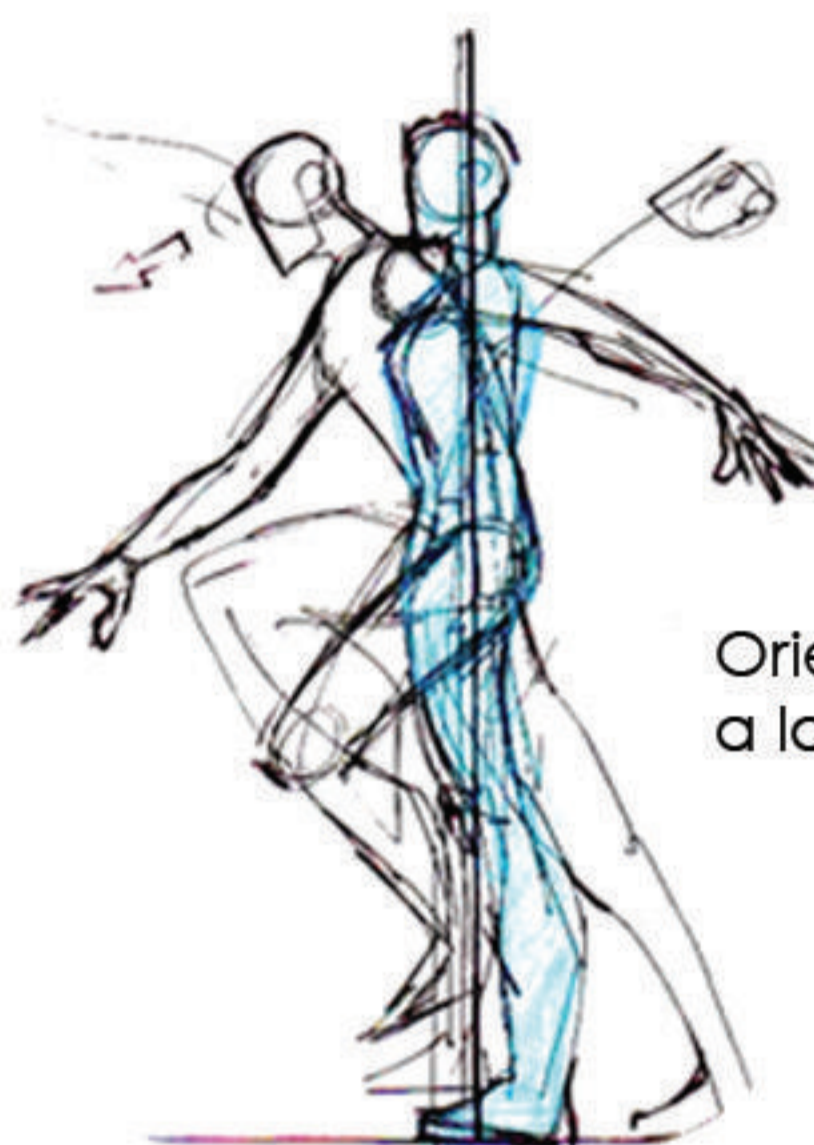
SISTEMA VESTIBULAR

Integra todos los **estímulos relacionados con el movimiento, la fuerza de la gravedad y el equilibrio**, procesados en el oído interno.



Permite anticiparse al movimiento, y es encargado de coordinar ambos lados del cuerpo

Provee información fundamental para orientarse en el espacio, mantener un campo visual estable a pesar de que el cuerpo se esté moviendo



Orientación en relación a la gravedad (equilibrio)



Cuando hay déficit se manifiesta en los siguientes **esterotipos específicos**

HIPER SENSIBLE VESTIBULAR

El niño evita ser movido inesperadamente, pierde el equilibrio con frecuencia. Se muestra temeroso a los movimientos en el espacio. Evita subir, deslizarse, o girar.



HIPO SENSIBLE VESTIBULAR

Pide movimientos y giros rápidos, ya que busca experiencias motrices. Gira por períodos largos sin marearse. No manifiesta conciencia frente a los movimientos en el espacio



CÓMO SE ESTIMULA?

Mediante objetos y/o actividades, que promuevan el movimiento coherente de ambos lados del cuerpo y a mantener la estabilidad de este.

SISTEMA CUTANEO

Con sus receptores en la piel procesa **estímulos de tacto, temperatura, dolor y presión.**

Sentido es fundamental en el **desarrollo y vínculo emocional,**



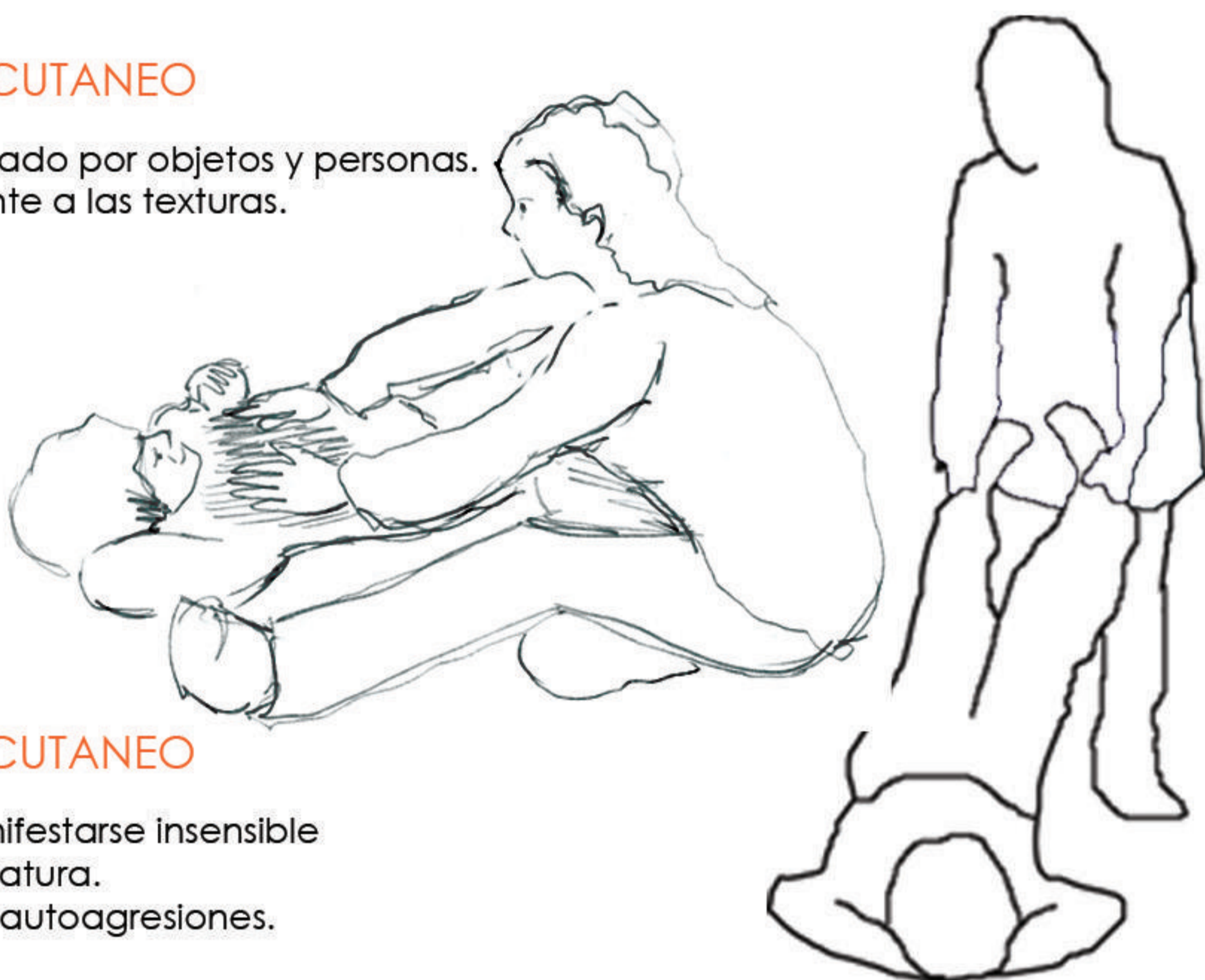
Es el tolerar el ser tocado, abrazado o besado, área muy pobre en una persona autista.

Junto con la propiocepción da noción del esquema corporal, permitiendo desarrollar habilidades de planificación motora.

Cuando hay deficit se manifiesta en los siguientes **esterotipos específicos**

HIPER SENSIBLE CUTANEO

El niño evita ser tocado por objetos y personas. Reacciona mal frente a las texturas. (ej: de la ropa)



HIPO SENSIBLE CUTANEO

El niño puede manifestarse insensible al dolor, la temperatura. Pueden aparecer autoagresiones.

CÓMO SE ESTIMULA?

Mediante presión ejercida por alguien con las manos, o con algún objeto. También se estimula, presentándole al niño distintas texturas, para que vaya tocando con las manos, o con otras partes del cuerpo.

Para que haya comunicación, los estímulos deben ser elegidos según los distintos estereotipos, y donde el niño pueda explorar sus preferencias, con el fin de lograr la participación del receptor en el proceso.

AUTISMO

TERAPIAS

Para solucionar el problema de comunicación de los niños con autismo, existen procesos de estimulación a su integración sensorial que ayudan a traspasar esta barrera. Estos procesos son las terapias.

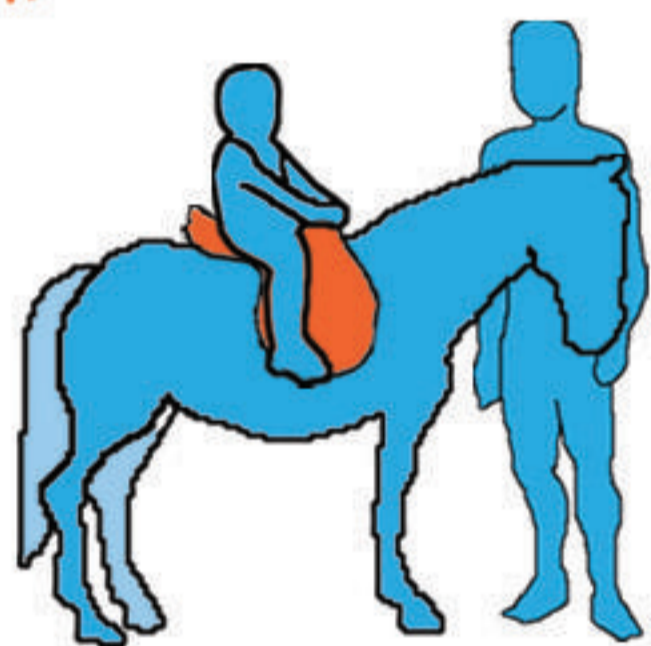
El objetivo de conocer al paciente para mejorar su calidad de vida

Las terapias mas utilizadas para el autismo son tres:

MEDIO INTERFACE

DESARROLLO/OBJETIVO

HIPOTERAPIA



CABALLO

MONTURA

Consiste en aprovechar los movimientos del caballo para estimular los músculos y articulaciones del paciente. El paciente es sometido a ciertos estímulos y ejercicios, mientras esta sobre el caballo. El objetivo de esto es mejorar el tono muscular, y coordinación.

HIDROTERAPIA



AGUA

FLOTADOR

El agua disminuye el peso corporal, lo cual se aprovecha para realizar movimientos complejos difíciles de realizar fuera de ella.

El paciente realiza una serie de ejercicios con el objetivo de mejorar su desplazamiento y coordinación.

MUSICOTERAPIA



MÚSICA

OBJETO INTERMEDIARIO

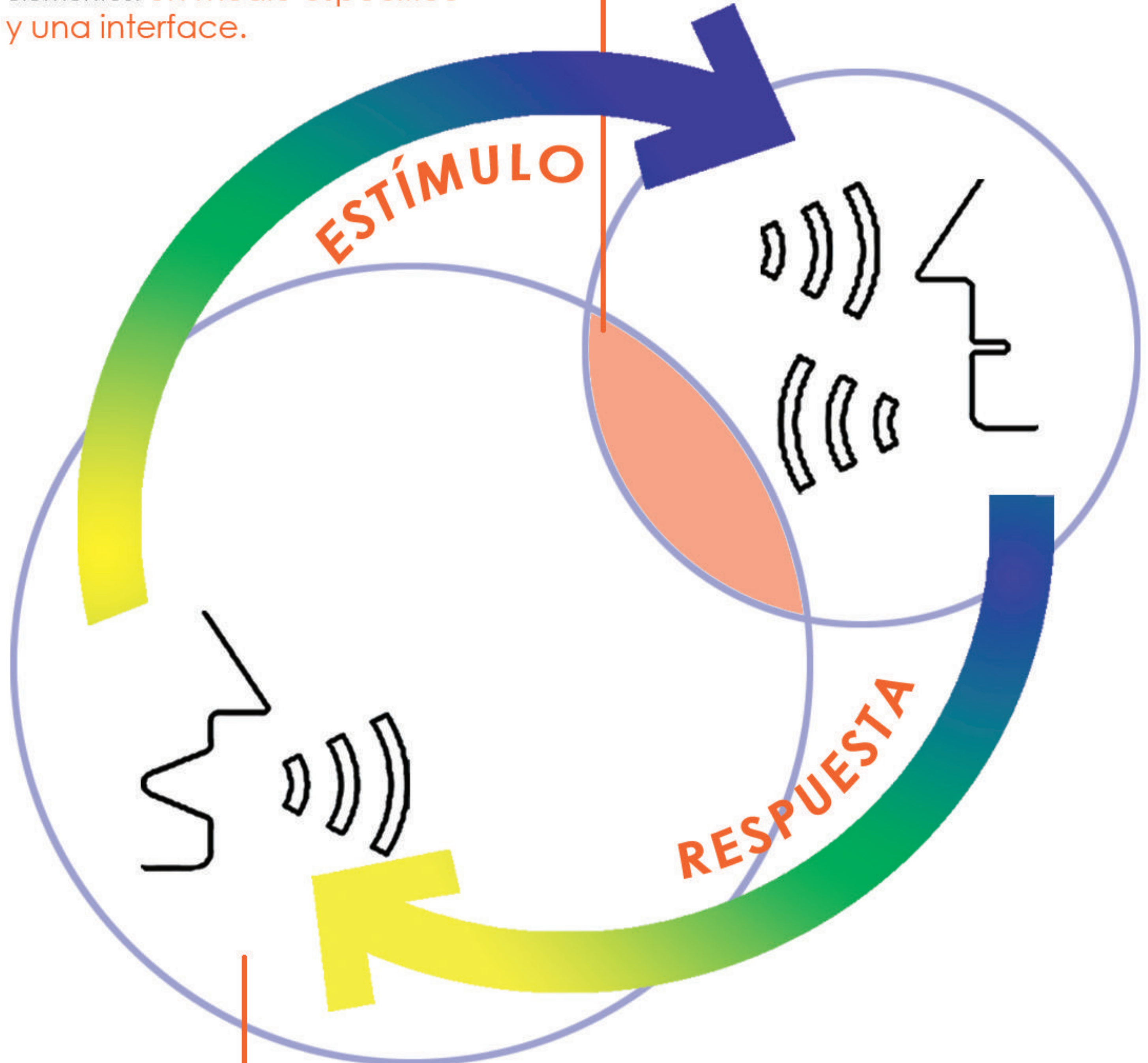
Se utiliza la música y/o sus elementos en un proceso destinado a facilitar y promover comunicación, aprendizaje, movilización, expresión y organización, a fin de asistir a las necesidades físicas, psíquicas, sociales y cognitivas.

TERAPIAS

Al esquematizar el proceso de comunicación de la terapia se encuentran dos nuevos elementos: **un medio específico** y **una interface**.

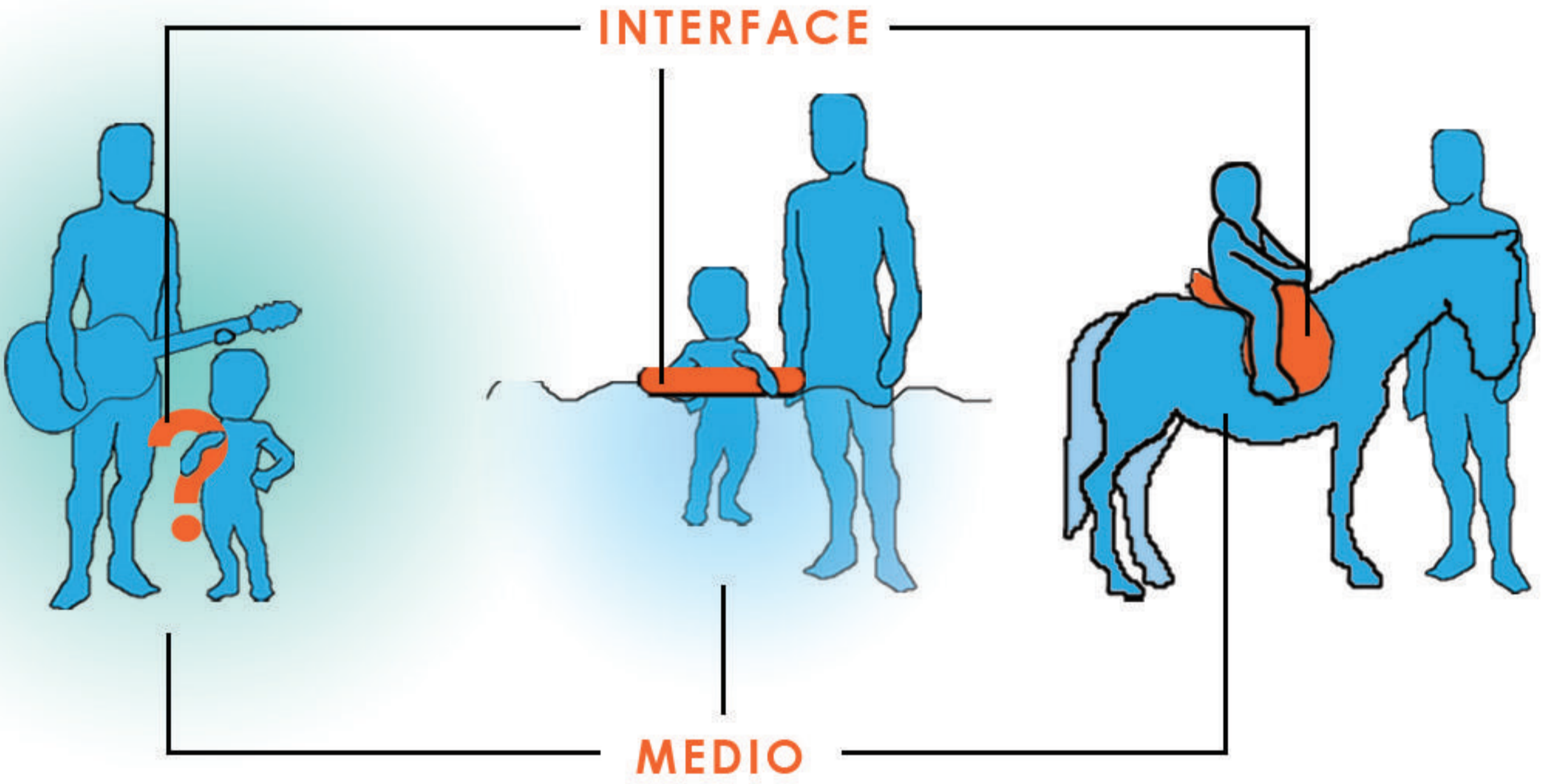
● INTERFACE

Es un objeto definido por el medio en su función y es la conexión entre el medio y el receptor.



● MEDIO

Diferencia una terapia de otra y a través de él se dirigen los estímulos



TERAPIA:

COMUNICACIÓN
+
MEDIO ESPECÍFICO
+
INTERFASE

En la terapia se completa el proceso de comunicación.
¿QUE PASA FUERA DE LA TERAPIA?

El 80% de las mamás de hijos con autismo, sufre un trastorno psicológico, tales como esquizofrenia, depresión o retardo mental.

Esto genera un problema de comunicación, ya que al no saber tratar al niño, lo aíslan, dopandolo. encerrandolo, enchufandolo al televisor,

lo cual es perjudicial para su deficiencia comunicacional,

Problema:

Falta de estimulación en los hogares.



Caso: Terapia Alternativa.

Para el estudio del caso, ya esta definido que es terapia.
Ahora se escoge una como referente de este.



Se elige la Musicoterapia, se encuentra en ella un objeto excepcional, ya que es la única interfase en donde el objeto no depende del medio siendo así, comunicador al ser estímulo.

REFERENTE FUNCIONAL MUSICOTERAPIA

Se usan la música o los sonidos,
como medios para establacer un vínculo de comunicación.
Existen distintos modelos, para los distintos objetivos que se quieren lograr
y para las distintas patologías.

MODELOS DE MUSICOTERAPIA

MODELO PSICOANALISTA

El paciente emite un sonido
a través del cual se estructura una relación y
se le atribuyen características
según el tipo e intensidad de este.

MODELO NORDOFF-ROBINS

Según un diagnóstico,
obtenido a partir de improvisación musical,
se determinan las habilidades de comunicación
y se personaliza la música según esto
para el desarrollo de posibles respuestas
y potenciar aquellas que puedan surgir.

MODELO CONDUCTISTA

Se desarrolla a partir de la descripción de
fenómenos ocurridos,
qué pasa frente a los estímulos y por qué,
utilizando la música como refuerzo
para llevar a cabo objetivos,
en personas con discapacidad.

Para los autistas se usa:

MODELO BENENZÓN

Basado en el concepto Identidad Sonoro Musical, la cual nos
caracteriza a cada uno y forma parte de nuestra personalidad.

ISO UNIVERSAL: energías sonoras y de movimiento
propias de todos los individuos. (ritmo cardíaco)
ISO GESTÁLTICO: las sonoridades propias de cada
uno, que caracterizan nuestra personalidad.
ISO CULTURAL: aparecen a partir del nacimiento,
provenientes del medio natural y social.
ISO COMPLEMENTARIO: se estructura de forma
constante, a partir de hechos circunstanciales,

Es utilizado un **objeto intermediario** como instrumento
para el trabajo de la **comunicación no verbal**.
No es necesario que sea musical.

Sala de musicoterapia aislada acústicamente.
El suelo es de madera elevado de la base,
para que exista una capa de aire en medio
y favorezca la vibración.
Debe garantizar la libertad de movimiento.

Casualmente aquí se encuentran dos conceptos vistos anteriormente
en la observaciones de los autistas:

El control del espacio, en este caso se diseña un espacio para la musicoterapia.
La relación con objetos, se usan como estímulos para captar el atención.



Esto confirma que estos dos conceptos son fundamentales
Para la comunicación con los autistas.

SESIÓN DE MUSICOTERAPIA

ESTRUCTURA

I PARTE: Baile

II PARTE:
Relación con objetos.

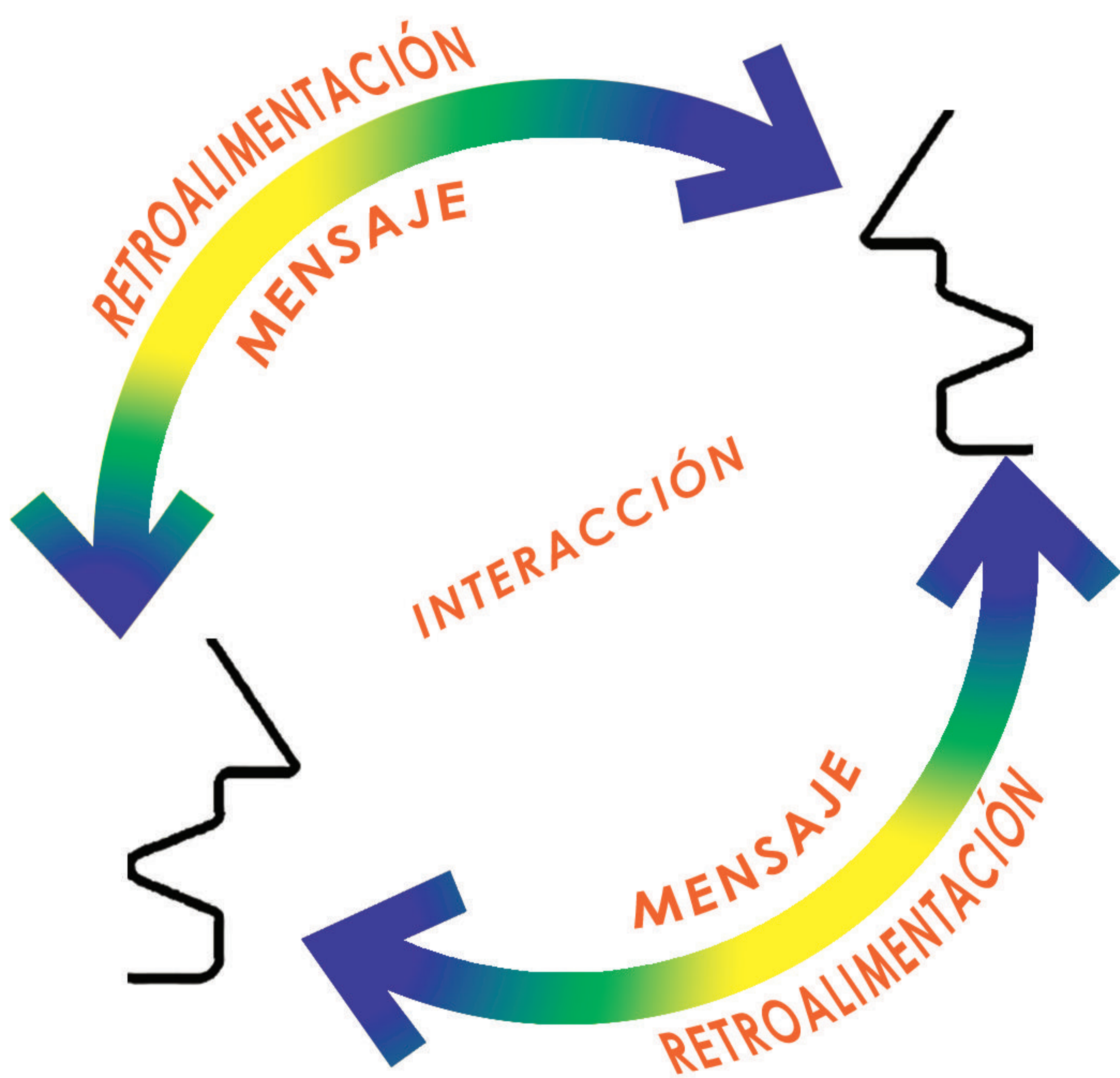
III PARTE: Palmoteos.



	PARTE I	PARTE II	PARTE III
ESTÍMULO	Música + Movimiento	Música + Objeto	Música + Palmoteos
DESARROLLO	Baile por medio de imitación, baile por medio de las manos	Movimiento del objeto al ritmo de la música Interacción con y/o mediante el objeto.	Parte perceptiva de la terapia, el cuerpo permanece inmóvil Mientras el terapeuta lo presiona con las manos
INTEGRACIÓN SENSORIAL	<p>Sistema Propioceptivo: Desarrollo de la motricidad gruesa, conocimiento del esquema corporal.</p> <p>Sistema Vestibular: Ritmo de baile Coordinación de ambos lados del cuerpo.</p> <p>Sistema Cutáneo: Contacto físico al tomarse de las manos, teniendo en cuenta la parte emocional.</p>	<p>Sistema Propioceptivo: Motricidad fina en cuanto a manipulación específica de un objeto. (funciones manuales)</p> <p>Sistema Vestibular: Relación de movimiento cuerpo + objeto dentro del espacio.</p> <p>Sistema Cutáneo: A través del contacto directo del elemento con una parte o con todo el cuerpo.</p>	<p>Sistema Propioceptivo: A través de sentir y reconocer la presión en las distintas partes del cuerpo</p> <p>Sistema Cutáneo: A través de los palmoteos a lo largo de todo el cuerpo.</p>
OBJETIVO	Conocerse a si mismo, mediante los movimientos del cuerpo, aprendiendo como se mueven y la capacidad de hacerlo mediante un ritmo.	Aprender a relacionarse con distintos elementos de forma ordenada.	Aprender a tolerar el ser tocado y comprender el esquema corporal

Luego de visitar sesiones de musicoterapia en la escuela Aspaut (Asociación de Padres y amigos de los autistas) Se observa que la musicoterapia para niños con autismo esta lejos de ser una teoría de libro, no los niega, pero solo se reconocen como guía y/o punto de partida.

La verdadera teoría se da en la práctica, siendo la respuesta frente a los estímulos, la principal fuente de información que recibimos para saber como actuar, lograr traspasar la barrera y comunicarnos con ellos.



Se produce un **cambio de papel** constante, desapareciendo la idea de Emisor y Receptor, ya que los dos son el uno y el otro en el proceso de comunicación.

Por lo tanto para poder conocer como se produce la comunicación en la musicoterapia para niños autistas, se estudian las respuestas que manifiestan dados los distintos estímulos.

TELA

Traslúcida

La idea es ver a través de ella para que los niños: No pierdan la percepción visual y no se asusten

Color

Colores llamativos y de fácil reconocimiento para ir etiquetándolos.

Tamaño

Tamaño aproximado: 1.50 x 2.00- 2.50

Es importante que alcance para cubrirse.

Peso

Membrana liviana no requiere de mucha fuerza para ser levantada.



El primer acercamiento con la tela, es cubrirse con ella, **transformándose** esta **en manto**, siendo utilizada, en toda su dimensión.



Luego la tela es **reducida a la mano**, su homogeneidad y liviandad la hace **fácil de manipular**, y se usa como juego de lanzar y agarrar.

En este caso se **reduce hasta los dedos** el niño solo la toca y mueve con estos .



La **versatilidad** genera un **vínculo constante**, ya que al poder utilizarse de varias maneras, permite innovación y además llegar a los distintos estereotipos.

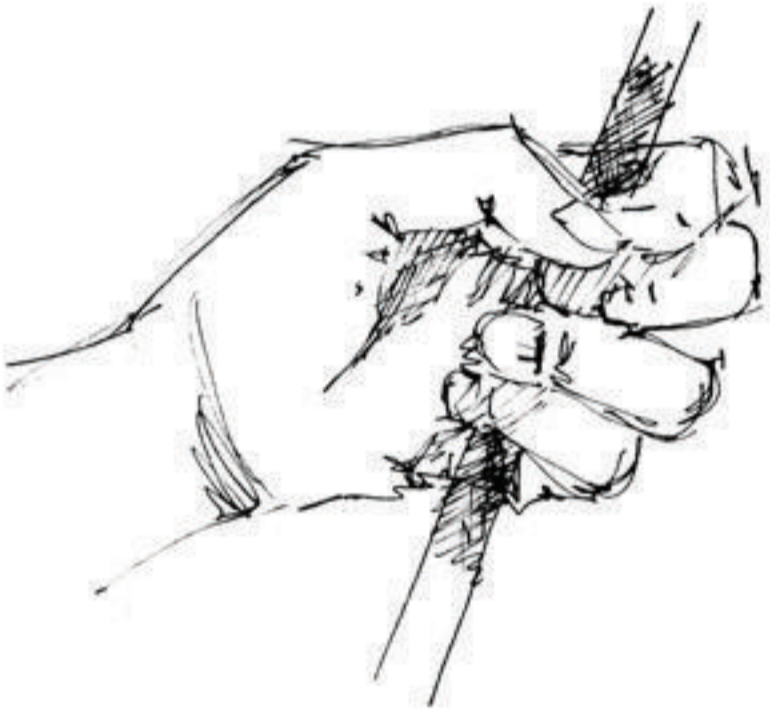
CINTA

Tarugo madera diametro 1 cm., largo 25-30 cms.
Cinta azul, 3 cms. de espesor, 3 mt de largo aprox.



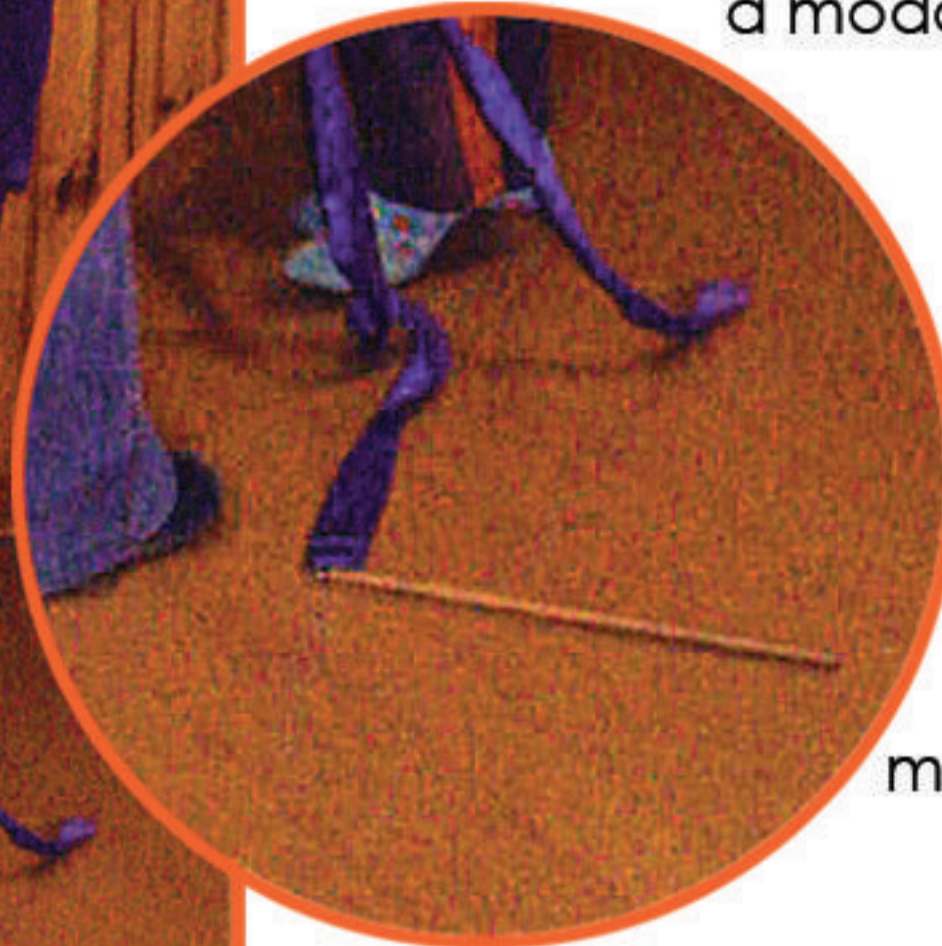
Se busca un movimiento determinado, imitando el que se debe hacer tocando un instrumento.

Al tener un **uso específico**, el objeto se transforma en una suerte de desafío, que **no todos logran realizar**.



Sin embargo **esta respuesta comunica la discapacidad** del niño y también sus puntos débiles.

Se encuentra una **deficiencia en lo cutáneo**, al tomarel tarugo a modo de "pinza", por **no tolerar la textura** del mismo.



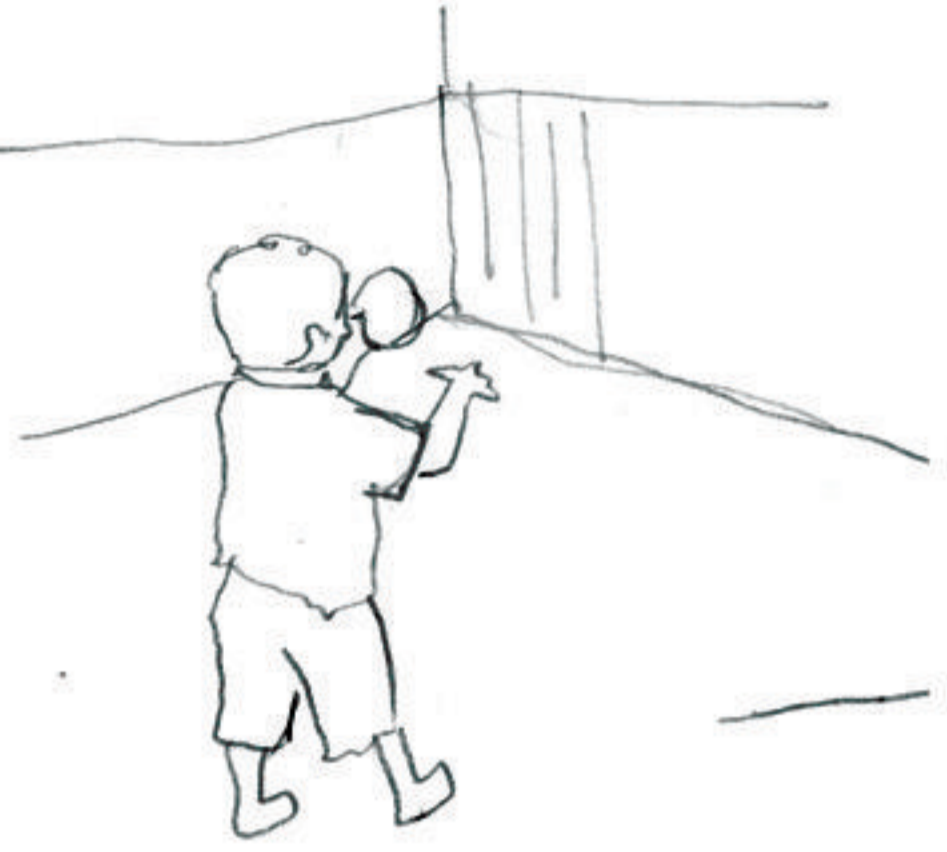
El no tomarlo, o tomarlo mal, muestra la **discapacidad** en el **área propioceptiva**, al no poder o no saber cerrar la mano para manipularlo.

El objeto en cuanto a sus características, tales como **textura, forma, color**, etc. comunica deficiencias y preferencias, obteniendo así la información para un diagnóstico y saber a través de que comunicarse.

GLOBO + SONIDO

Se busca el mismo movimiento anterior,
Con un objeto distinto en cuanto a forma y textura,
considerando las deficiencias anteriores.

También se le agrega un estímulo auditivo como
"anzuelo" para lograr el movimiento.



Se obtiene la atención
mediante el sonido.

El material y la forma

permiten una fácil manipulación, en
cuanto a propiocepción y textura.

Luego de esto es posible la agitación,
obteniendo así, el movimiento.

ANZUELOS

El niño es atraído por un objeto cualquiera
solo por el sonido que el emite.



Transformándose en estímulo,
haciéndolo actuar.



La niña reacciona al estímulo auditivo,
mediante su visualización en el espejo,
transformándose este en el nexo entre
La niña y el estímulo.

El anzuelo capta el atención, y luego
la contextualización del estímulo
en función de la discapacidad,
permite dirigir la comunicación.

A través de las acciones que realizan los niños
en relación a los objetos, se obtiene la información
para hacer un diagnóstico, y para crear estímulos,
que sean versátiles y dentro de su contexto,
para comunicarse con ellos satisfactoriamente.

REFERENTE FORMAL POSTO DEI GIOCHI



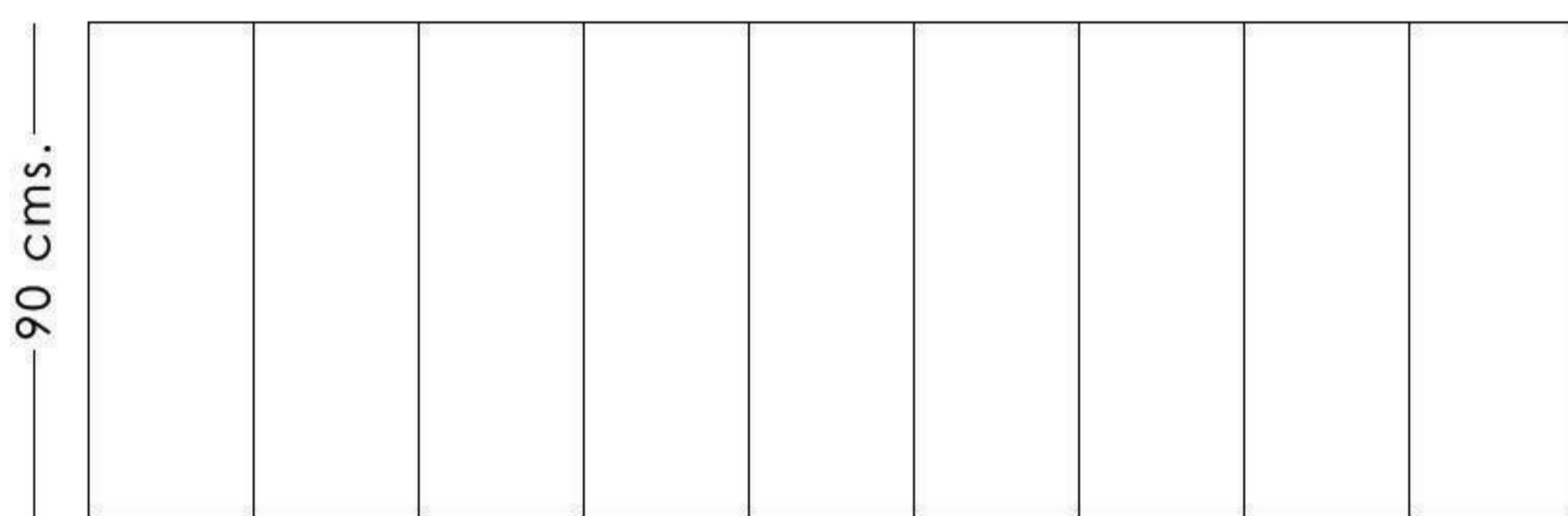
ENZO MARI 1967

El "Posto dei giochi" es un juego para niños hasta 6 años.



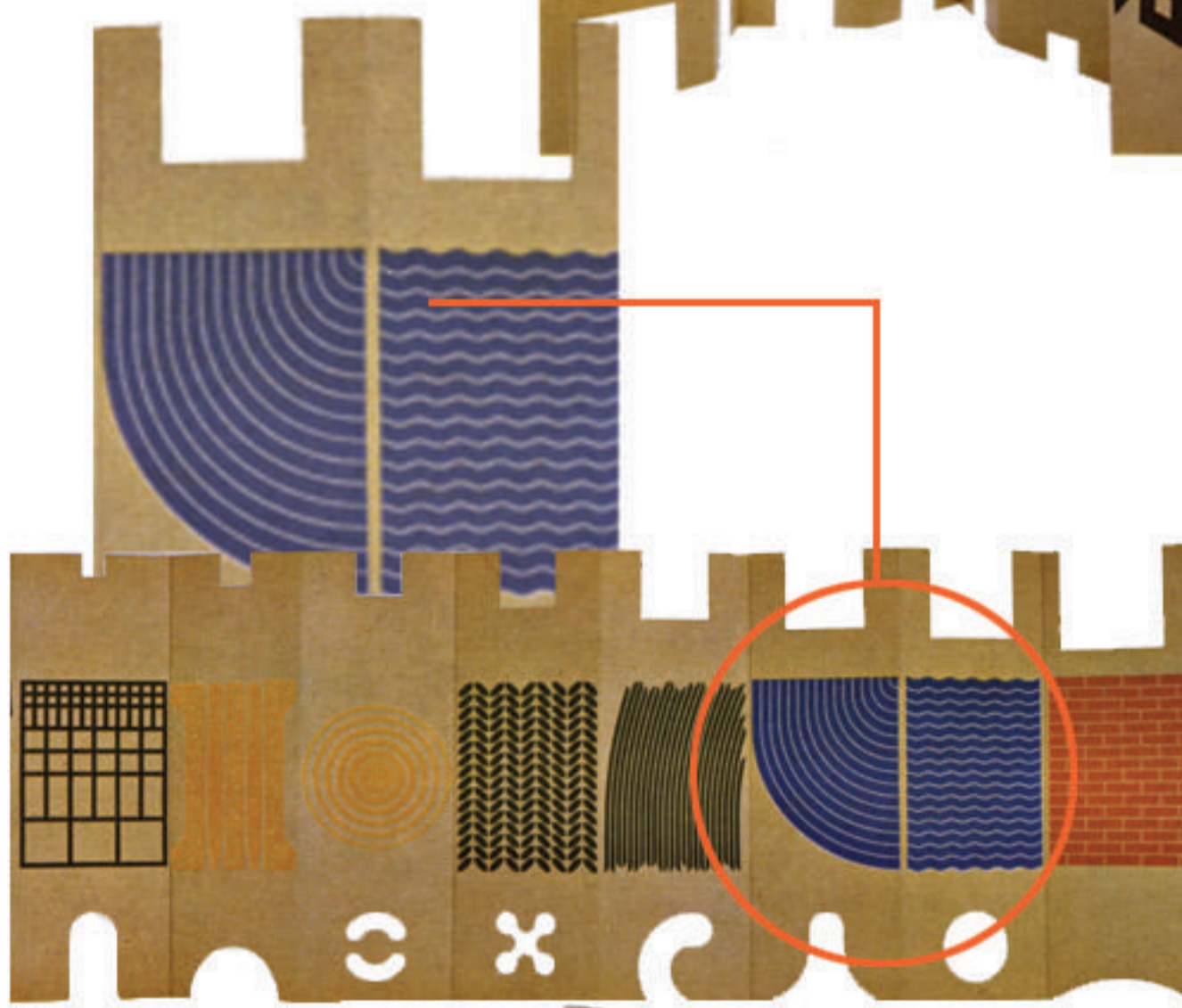
Cartón corrugado, 90 x 300 cms., plegado cada 30 cms.

300 cms.



30 cms.

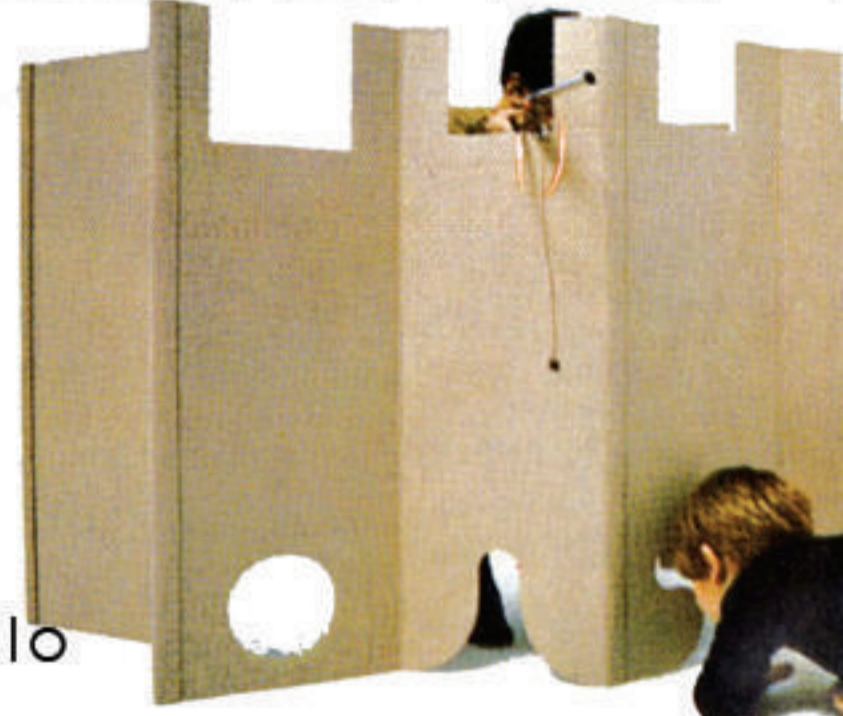
Se transforma en objeto de comunicación, ya que su gráfica de colores primarios, se compone de figuras básicas, para que el niño los vaya reconociendo, y así facilitar su aprendizaje a futuro.



Su forma y liviandad de material permiten organizar el espacio, según las características que los niños quieran, cerrado, abierto, laberinto, etc...



Esto es generado por la **repetición** de un modulo de 90 x 30 cms, que a través de pliegues, es posible obtener ángulos para la configuración de distintos espacios, trasformando al objeto en un elemento **versátil**.



La **versatilidad** es obtenida a partir de la **repetición** de elementos de igual medida.

PROPUESTA

PROPOSITO

Construir una serie de objetos, contextualizados en función de estimular la Integración Sensorial.

Mediante su condición versátil, estos deberán ser capaces de configurar distintos espacios, los cuales son la interface de una terapia cuyo medio son los objetos.

Al ofrecer una gama de estímulos, mediante su uso, los objetos podrán comunicar las habilidades y preferencias del niño, para luego realizar un diagnóstico.

PROPUESTA: el medio juego

Juego destinado a niños autistas de 3 a 6 años.

El "medio juego" esta compuesto por 6 paneles de 75 x 75, los cuales se unen entre si mediante cierres (cremallera).,



Mediante la **exploración** de los niños en este espacio, en donde **ellos eligen** con lo que se quieren relacionar, nos **manifiestan sus preferencias** y nos **muestran sus habilidades**.

PROPUESTA

Estos paneles son capaces de configurar un espacio definido, y que a la vez este espacio sea capaz de mutar, logrando tener un **medio versátil** para tener un **vínculo de comunicación constante**.



Para mantener un **orden** se utilizan **dos colores de cierres**, para unir amarillo con amarillo y/o azul con azul.

PROPUESTA

Individualmente cada uno de estos objetos estimula de variadas maneras los sistemas de integración sensorial y son capaces de acomodarse a los distintos estereotipos y grados de autismo.

● PANEL DE ARGOLLAS

ESTIMULACIÓN SISTEMAS: PROPIOCEPTIVO:

Las argollas pueden ser tomadas, levantadas, etc. Tiene una unión de velcro que permite separarlas.



CUTANEO:

El panel tiene aplicaciones de distintas telas, generando distintas texturas. Las argollas pueden ser puestas en el cuerpo.



VESTIBULAR:

El espacio abierto que queda luego de sacar las argollas funciona como "puerta", el niño debe agacharse para pasar, coordinando el movimiento total de su cuerpo.



PROYECTO DE TÍTULO DISEÑO DE AMBIENTES Y OBJETOS

TEMA: EL OBJETO COMO COMUNICADOR

ALUMNA: BELEN BRIONES

PROFESORES GUIA: DENISE PORTUGUEIZ / SEBASTIÁN INFANTE

PROPUESTA

● PANEL PUZZLE

ESTIMULACIÓN SISTEMAS:
PROPIOCEPTIVO:

El anzuelo genera la agitación de las piezas,
movimiento de brazos.
Las piezas tienen manillas para poder ser tomadas.



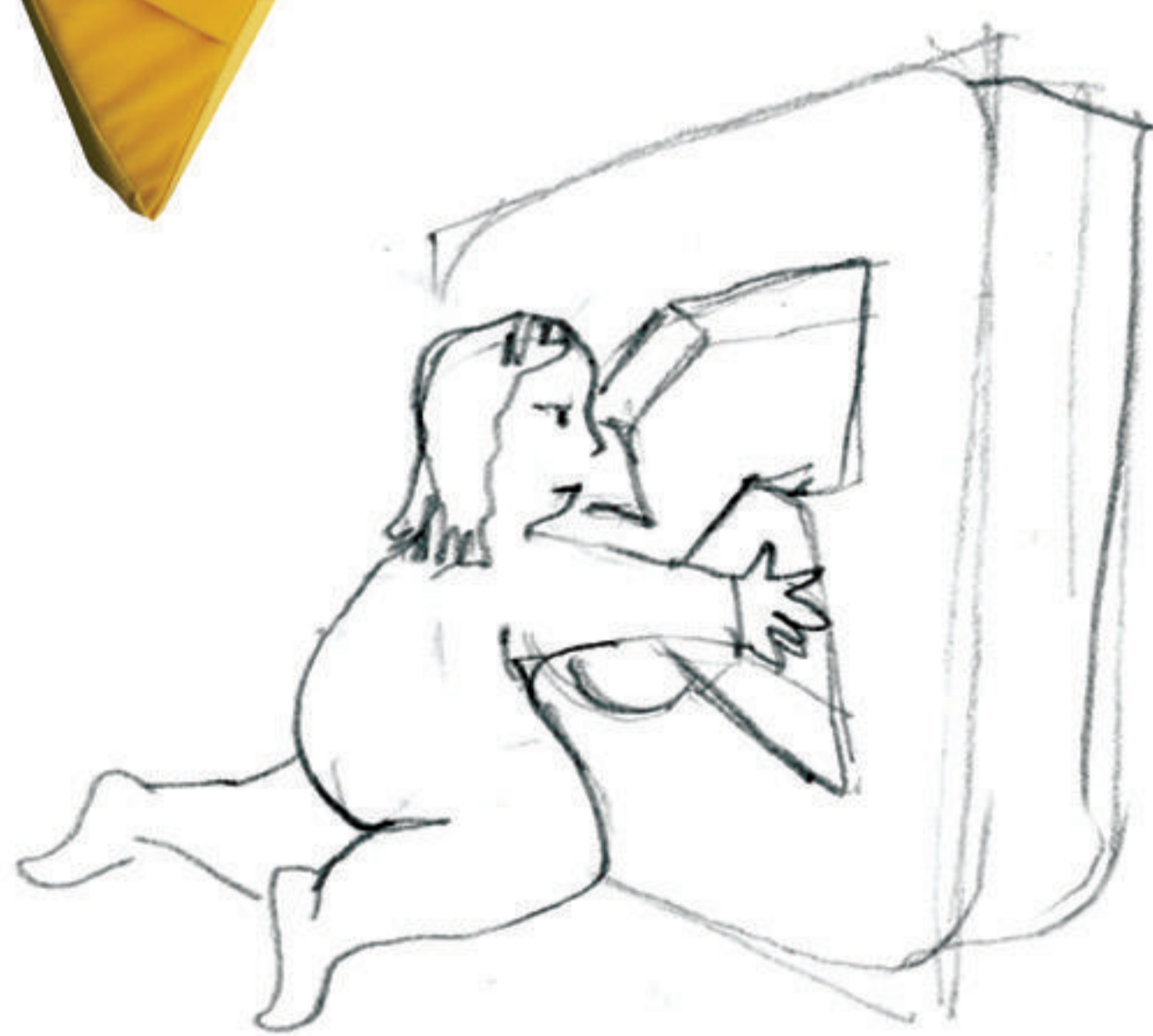
CUTANEO:

Cada pieza cuenta con una textura diferente.



VESTIBULAR:

La búsqueda de las piezas y el moverse
coherentemente para calzar las piezas.



PROPUESTA

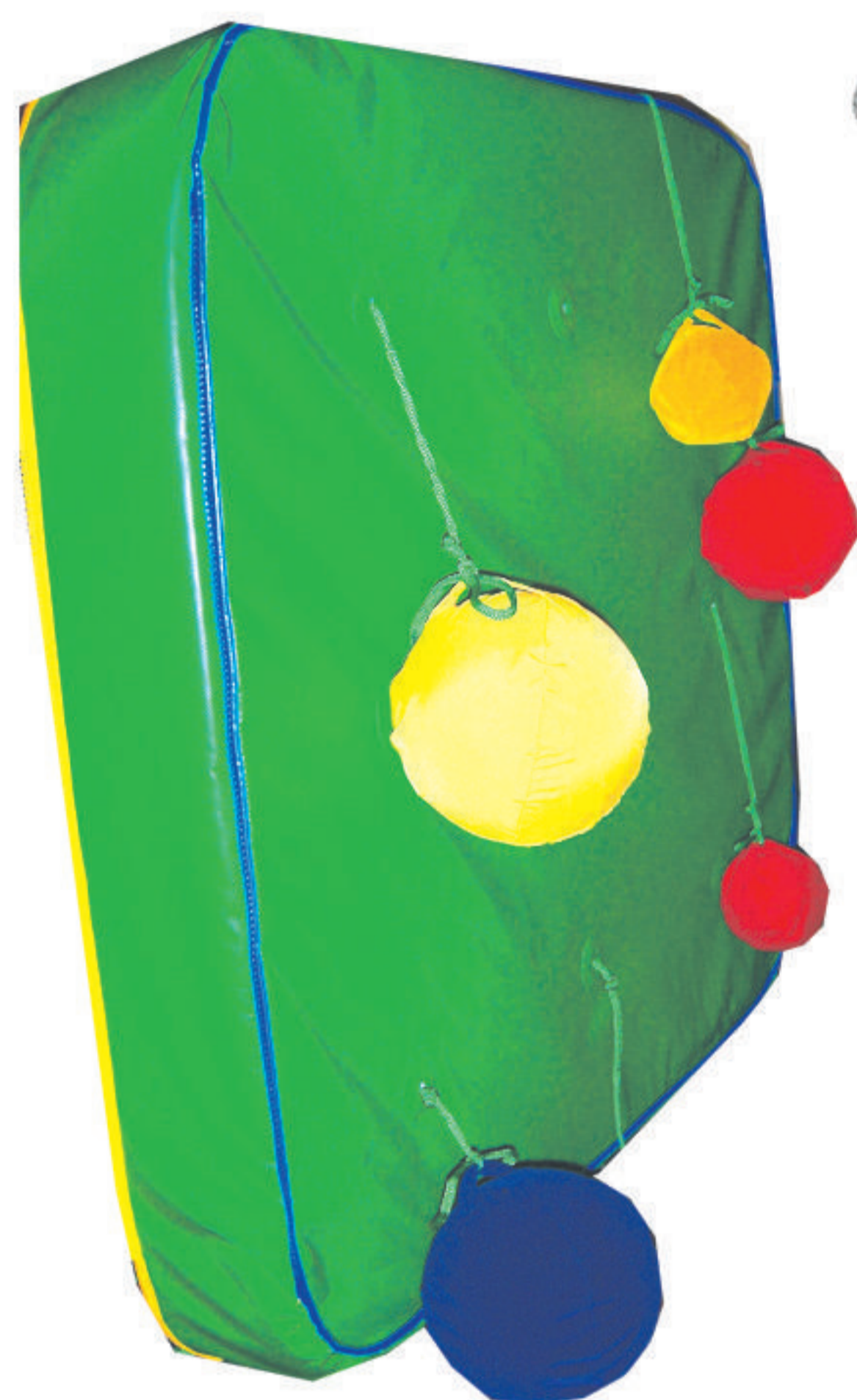
● PANEL DE PELOTAS

ESTIMULACIÓN SISTEMAS:
PROPIOCEPTIVO:

Las pelotas son de distintos tamaños y pesos, pueden ser tiradas, sacudidas por tener algunas estímulo auditivo.

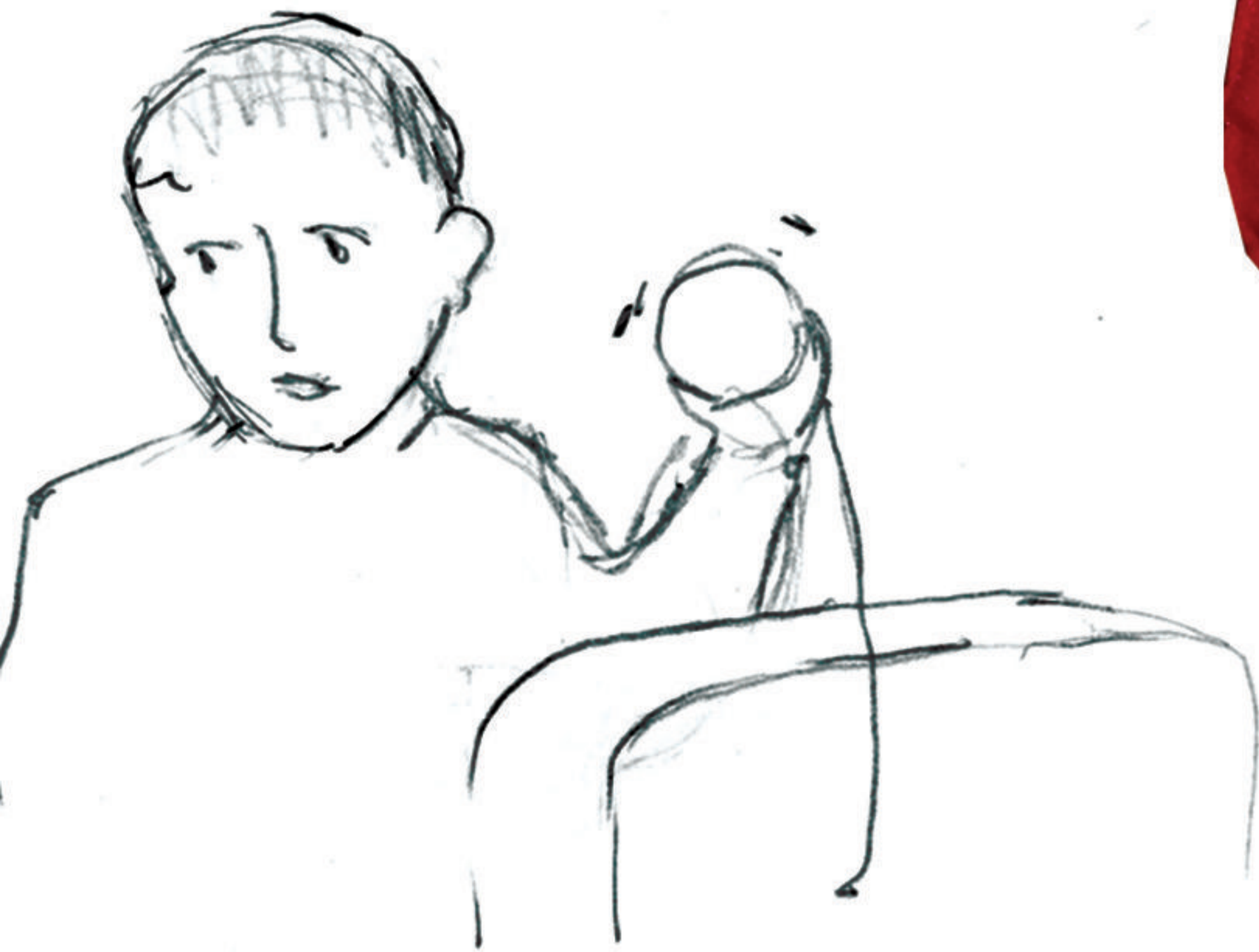
VESTIBULAR:

Al cambiar el panel de posición y "tirarse" arriba, ya que cambia la orientación del cuerpo en relación al espacio.



CUTANEO:

Las pelotas son de distintas texturas



PROPUESTA

● PANEL DE GIROS

Dos posiciones, cuenta con un estímulo "ANZUELO" visual.

ESTIMULACIÓN SISTEMAS:

PROPIOCEPTIVO:

Las partes pueden ser giradas, empujándola



VESTIBULAR Y CUTANEO:

La 2da posición es necesaria la coordinación del cuerpo para pasar, y mientras ocurre esta acción esta la presión de las partes sobre el cuerpo.



CUTANEO:

Las partes son de texturas lisa y suave.



PROPUESTA

● PANEL DE ENCAJE

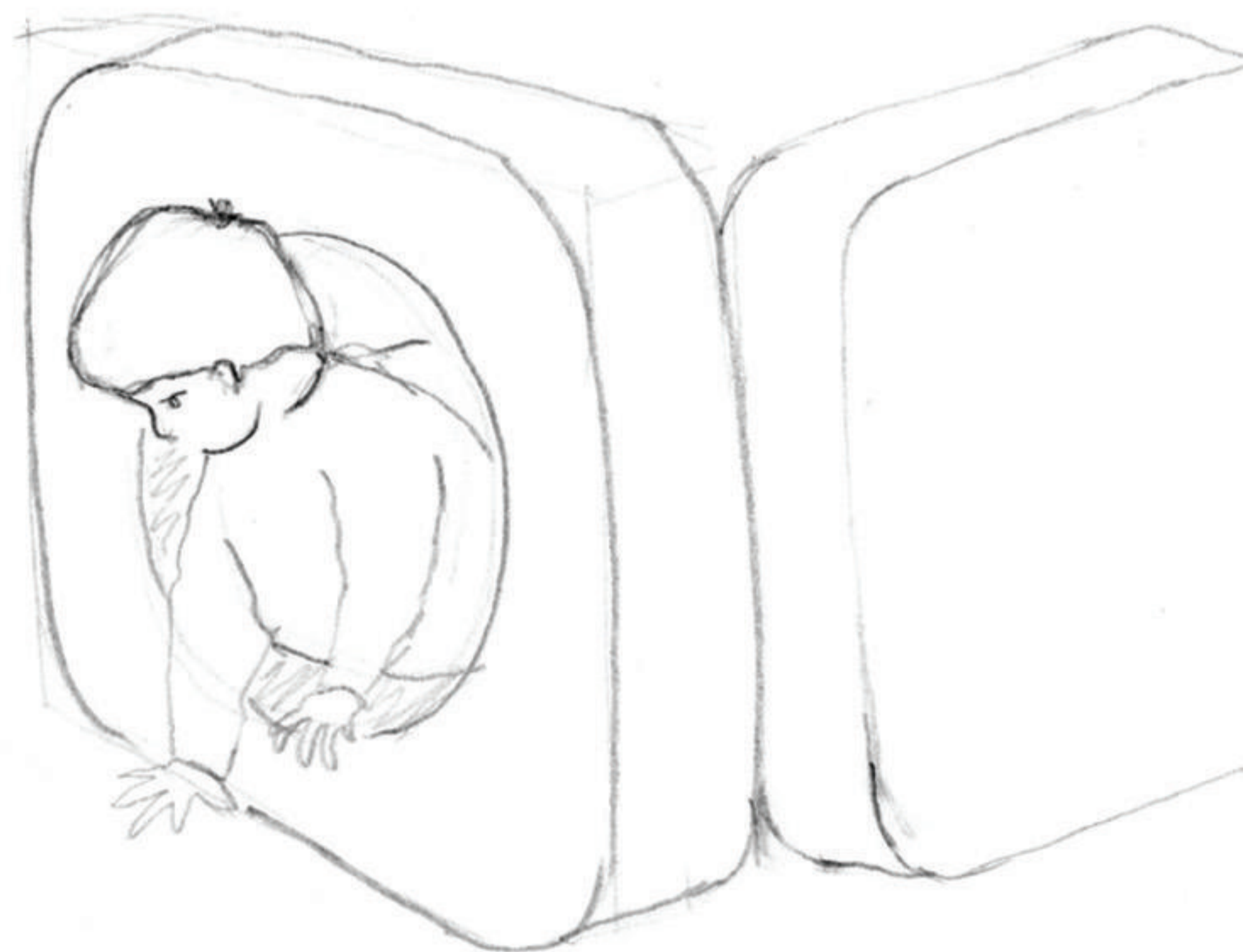
ESTIMULACIÓN SISTEMAS:
PROPIOCEPTIVO:

Estimulación a partir del encaje de piezas fáciles,
que luego se transforman para sentarse.



VESTIBULAR:

El espacio abierto que queda luego de sacar las argollas
funciona como "puerta", el niño debe agacharse para pasar,
coordinando el movimiento total de su cuerpo.



PROYECTO DE TÍTULO DISEÑO DE AMBIENTES Y OBJETOS

TEMA: EL OBJETO COMO COMUNICADOR

ALUMNA: BELEN BRIONES

PROFESORES GUIA: DENISE PORTUGUEIZ / SEBASTIÁN INFANTE

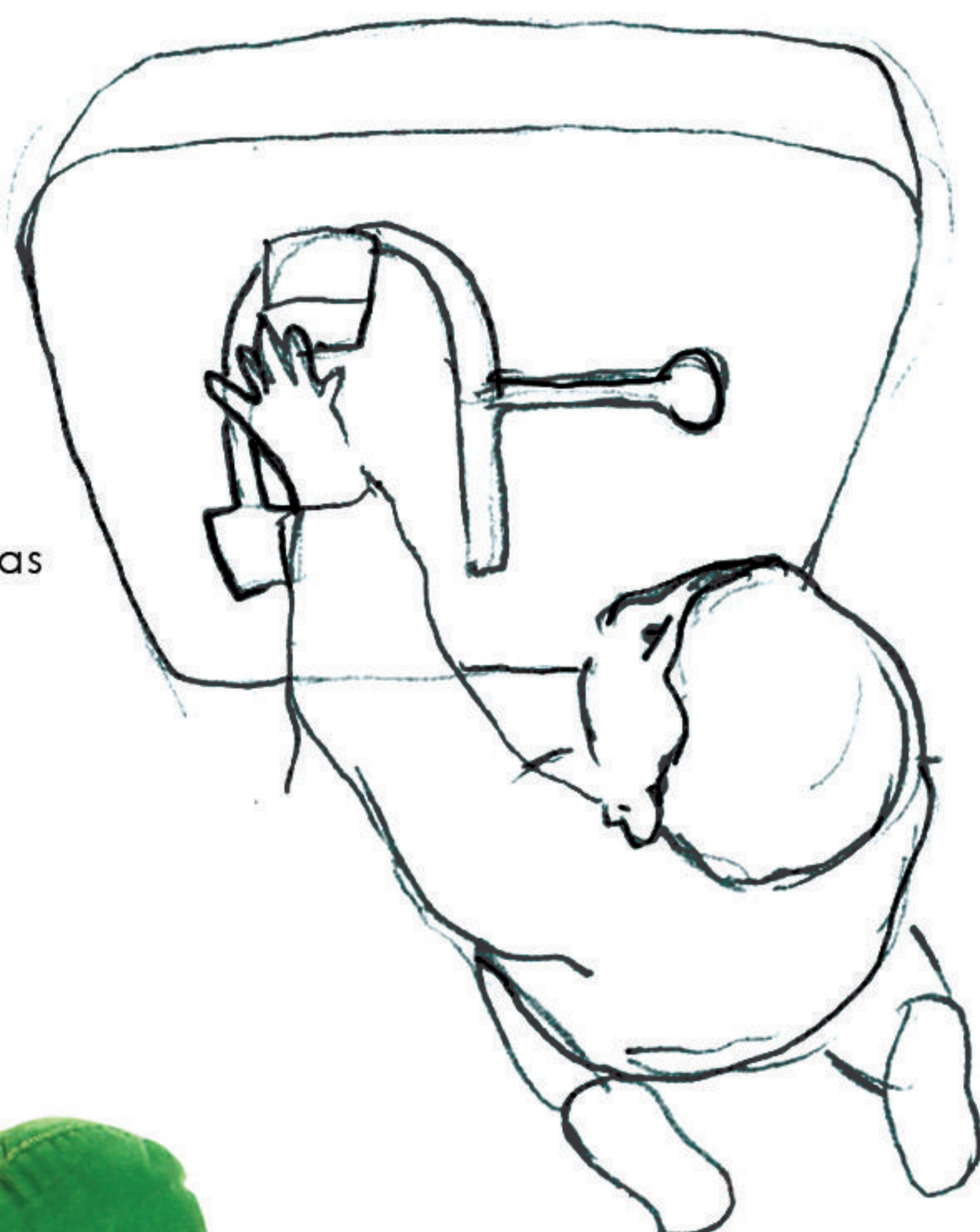
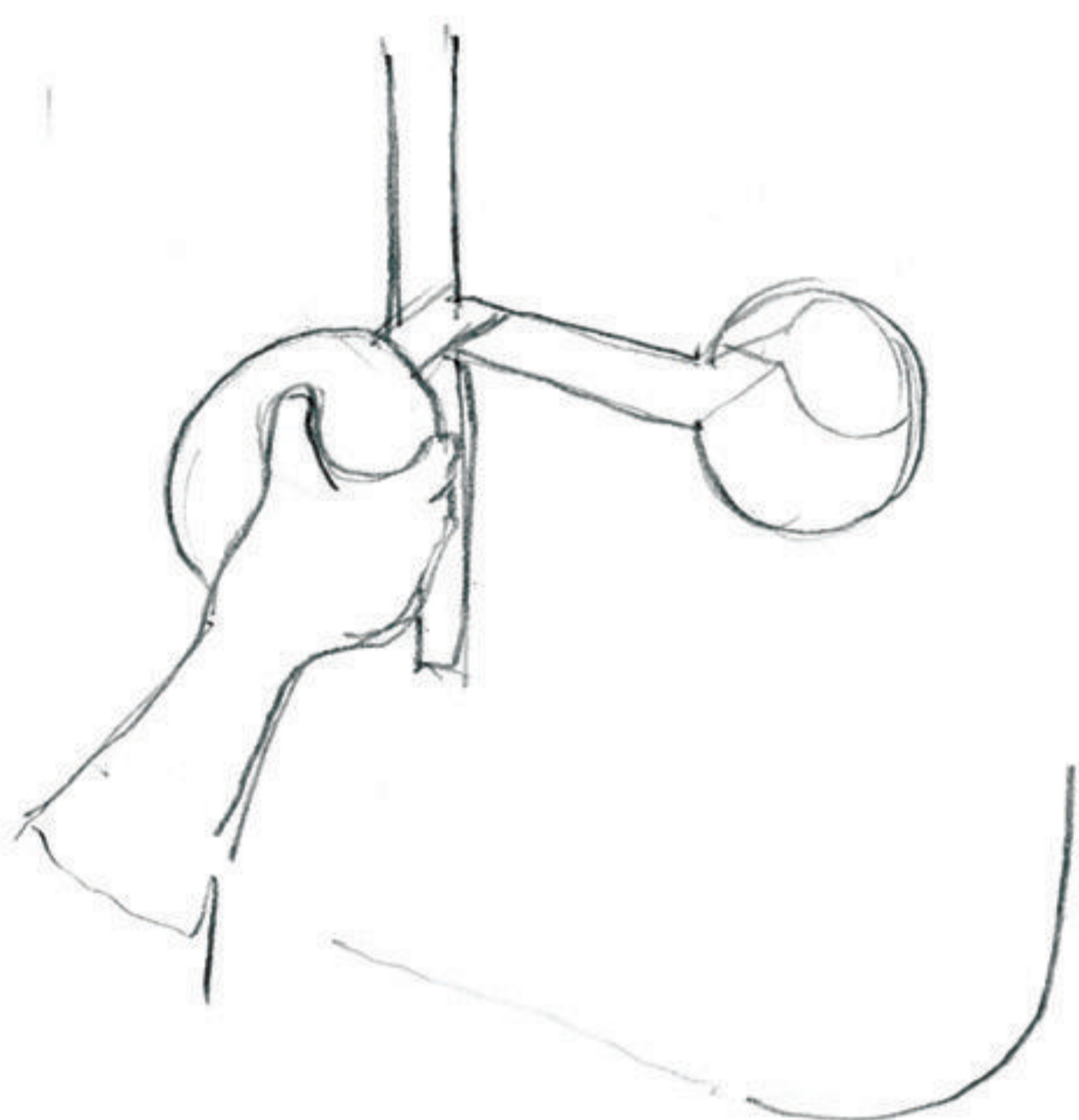
PROPUESTA

● PANEL LABERINTO

ESTIMULACIÓN SISTEMAS: PROPIOCEPTIVO:

Movimiento de los brazos, al mover los objetos a lo largo del riel, en donde hay puntos en los cuales estos objetos pueden ser sacados de este.

Cada objeto esta pensado para ser tomado, en cuanto a si forma, o por manillas.



CUTANEO:

Los objetos son de distintas texturas



PROYECTO MATERIALES

El "medio juego" está compuesto por **espuma plástica de 10 cms.** de espesor, en el relleno, y el forro es de **tela de pvc, pvc terciopelo, taslán, y malla de tul.**

Las pelotas son de plástico forradas en alguna tela de las nombradas anteriormente.



La espuma se marca y se corta para darle la forma con una sierra caliente.



Se elige la espuma plástica, por ser un **material blando**, pensando en la **seguridad** de los niños, ya que muchas veces tienden a autoagredirse.

Luego se hacen las fundas en tela para forrarlas. Los moldes son sacados a partir del trozo de espuma plástica ya formado.



Los telas fueron elegidas pensando en los niños, debían ser **telas impermeables** tomando en cuenta su **fácil limpieza**, y por la tendencia que tiene los niños de babear.

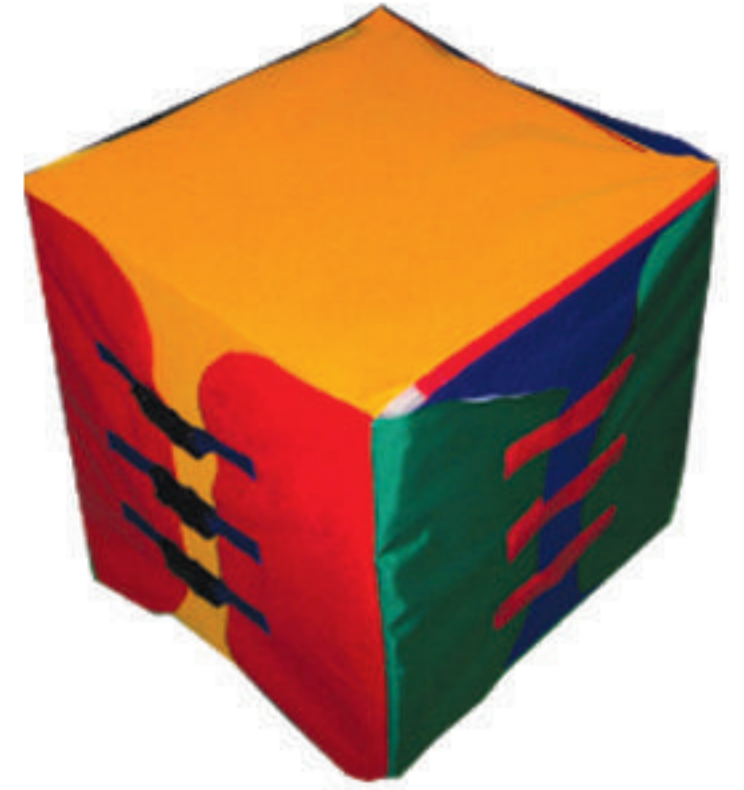
Se pueden ver las telas en el mostrario.

PROBUESTA

GUARDADO



El "medio juego" se junta y guarda en su funda.



Esta es diseñada usando como referente las chaquetas Montessori, que se utilizan para estimular la motricidad fina



Abrochar Botones

Cada cara de la funda consiste en una actividad básica de vestirse, y aporta al desarrollo de la motricidad fina.



Abrochar Cordón

Abrochar Enganches

Abrochar Velcro



Molde

75 cms.

35 cms.

75 cms.

