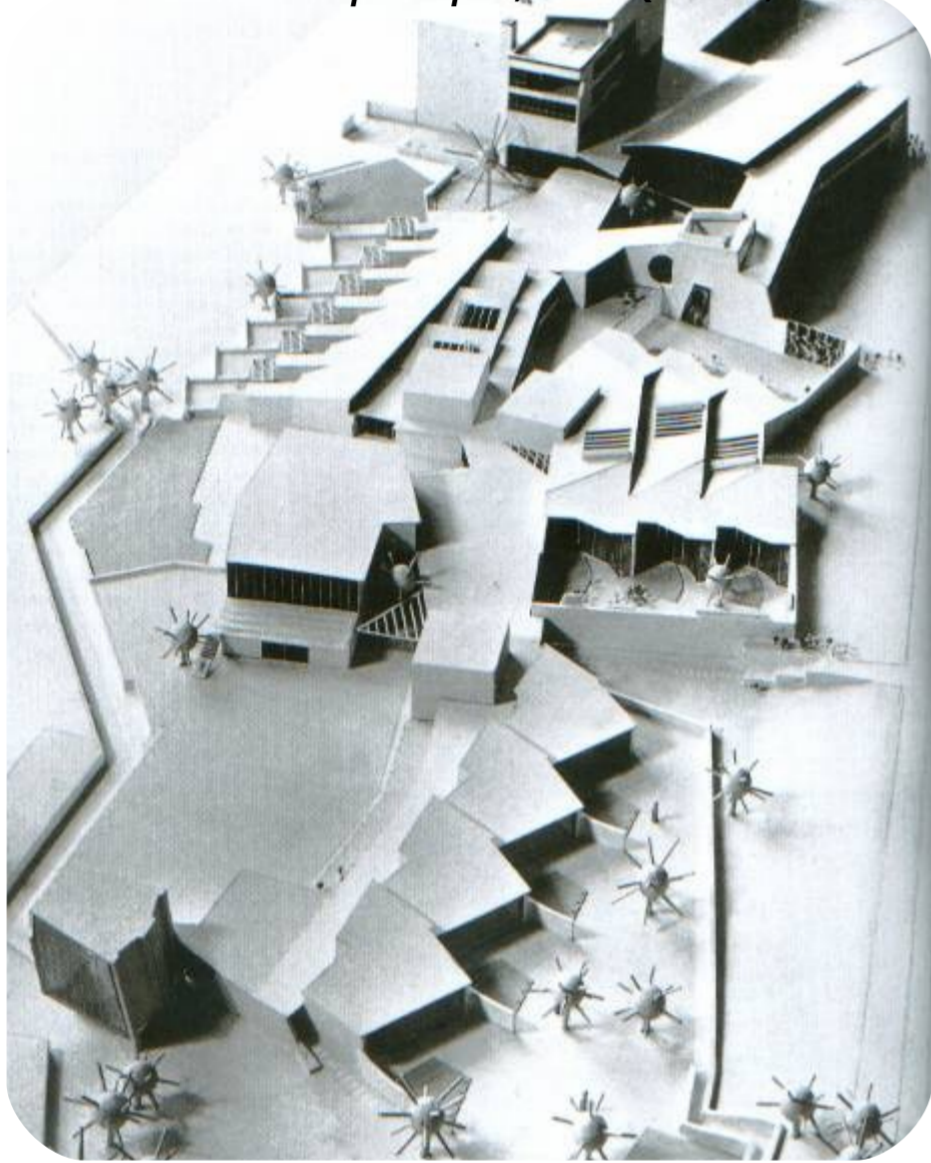


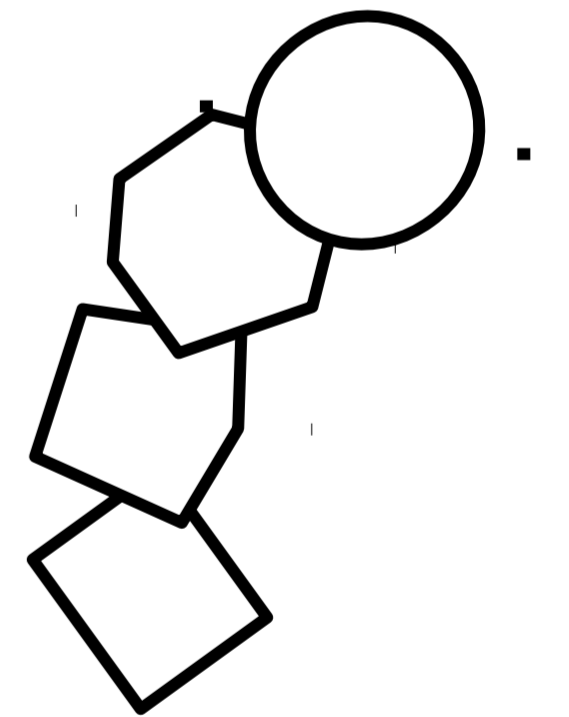
# Espacios educativos.

“ ... la que se piensa aquí como enseñar y aprender a dar forma. A las cosas, a los actos, a las maneras, a las ocurrencias ... En este sentido es que la educación puede ser considerada literalmente formación Y es en ese punto precisamente donde la educación y la arquitectura se tocan. Por eso **la experiencia de habitar la arquitectura es el primer hecho educativo del colegio.**” (José cruz Ovalle, “ Escuela Villa el palqui, ARO 57 , 2004, p.21)

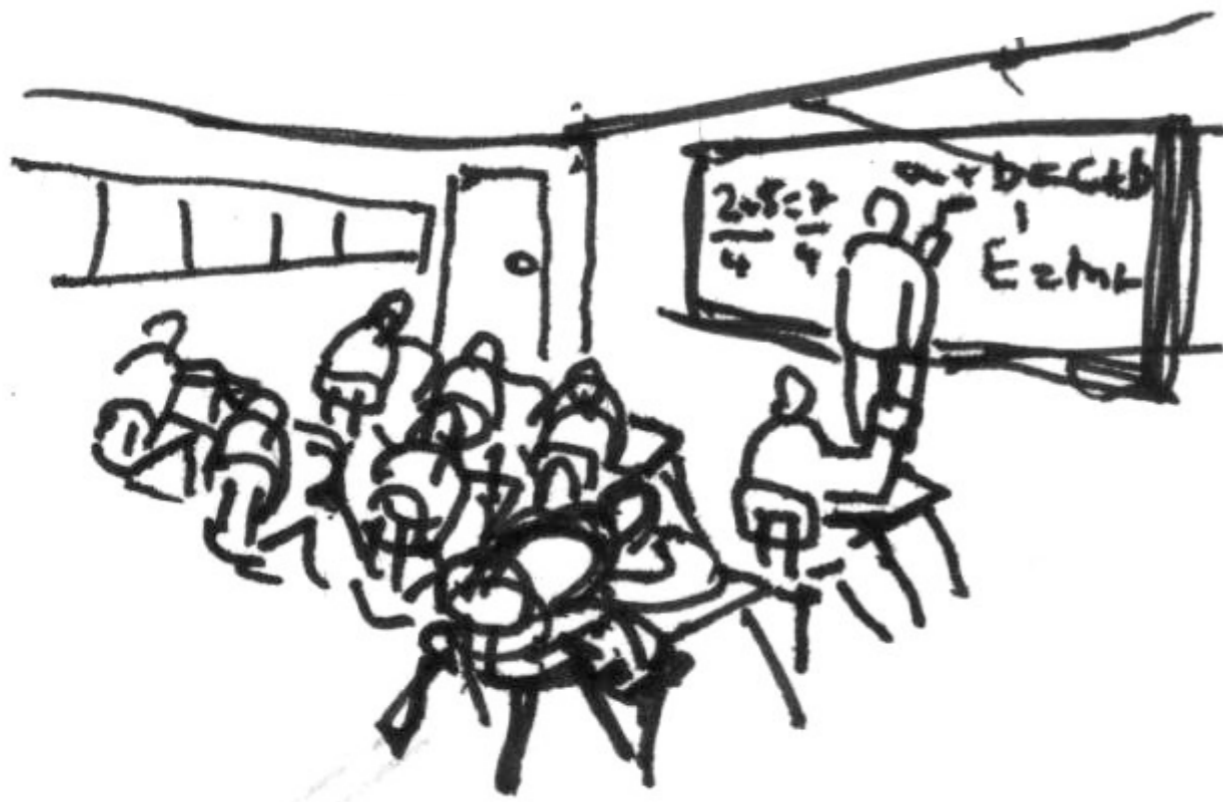


“ ... elemento arquitectónico se constituye en el más importante por que es allí donde la vida escolar toma su verdadero sentido, **haciendo participar a la arquitectura en el proceso evolutivo del niño.** Plantea la función formativa del ambiente en este proceso.” (Alfredo Junneman, “Reflexiones sobre arquitectura y proyecto educativo” CA N° 85, septiembre, 1996, p30)

Esta escuela sigue un modelo de ciudad, los diferentes barrios están unidos por una calle interna, y dándole características especiales y distintas a cada grupo de niños según su edad.



El espacio educacional es un espacio que evoluciona según el proceso evolutivo del niño



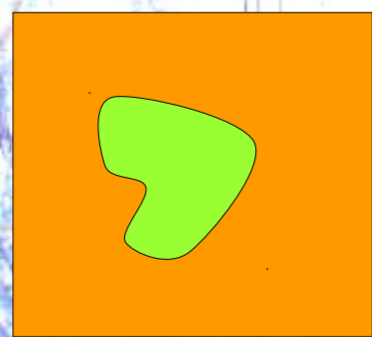
Motivación

# Período sensorio motor

El primer período es el de la inteligencia anterior al lenguaje y al pensamiento propiamente dicho. Es un período de ejercicio de los reflejos en el que las reacciones del niño están íntimamente unidas a sus tendencias instintivas, como la alimentación. Con éste aparecen los primeros hábitos elementales.

**El niño entre 0 y 2 que juega y hace una serie de movimientos y ejercicios adquiere control sobre su cuerpo, crea sus esquemas mentales y se adentra en el conocimiento de su medio ambiente.**

Análisis psicológico



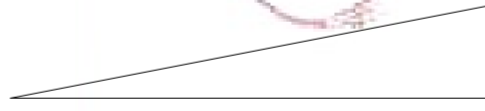
Lúdico



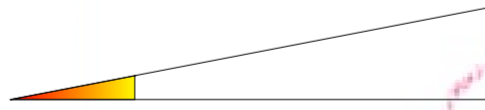
Teórico



Rutina



Concentración



Libertad

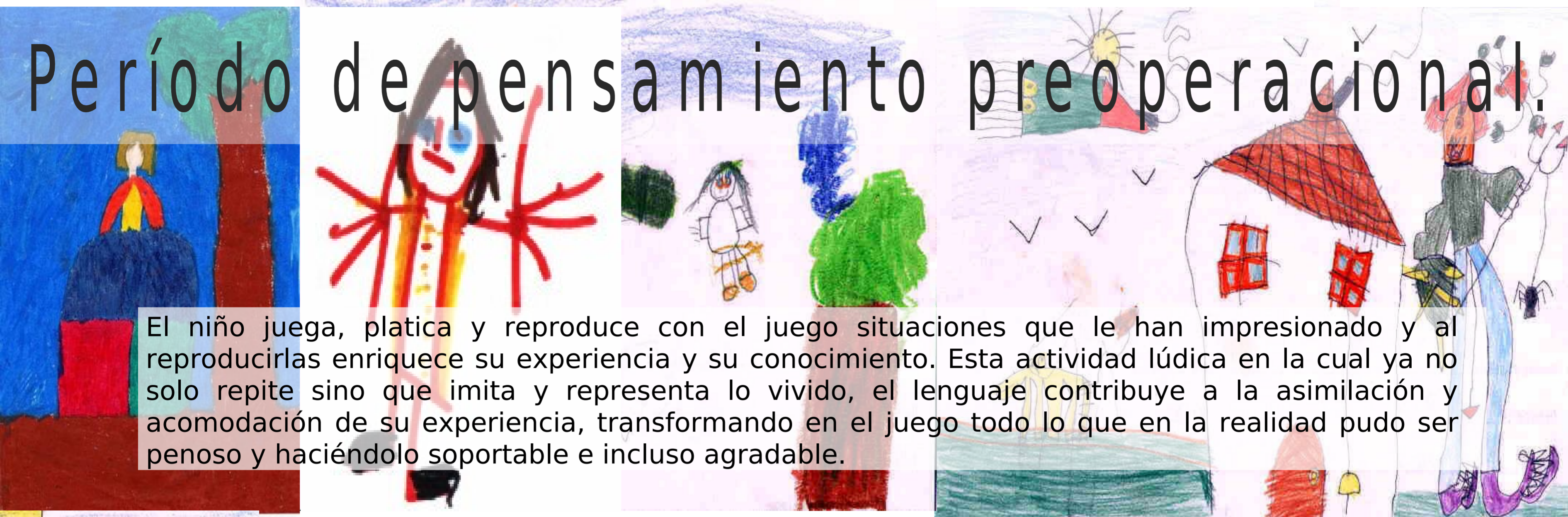


0-2 años

(Piaget, Jean.. "Psicología del niño".. Ed. Morata.. Madrid, 1990.. p. 30-70..)



# Período de pensamiento preoperacional.



El niño juega, platica y reproduce con el juego situaciones que le han impresionado y al reproducirlas enriquece su experiencia y su conocimiento. Esta actividad lúdica en la cual ya no solo repite sino que imita y representa lo vivido, el lenguaje contribuye a la asimilación y acomodación de su experiencia, transformando en el juego todo lo que en la realidad pudo ser penoso y haciéndolo soportable e incluso agradable.

Para el niño el juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectiva.

Período de pensamiento preoperacional.

Niño 2 a 7 Años

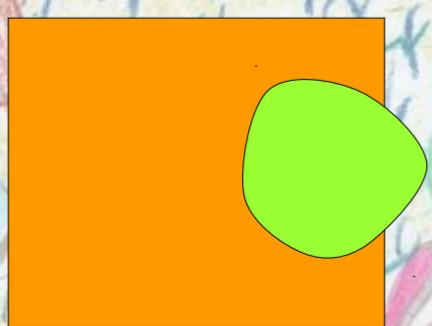
Lúdico

Teórico

Rutina

Concentración

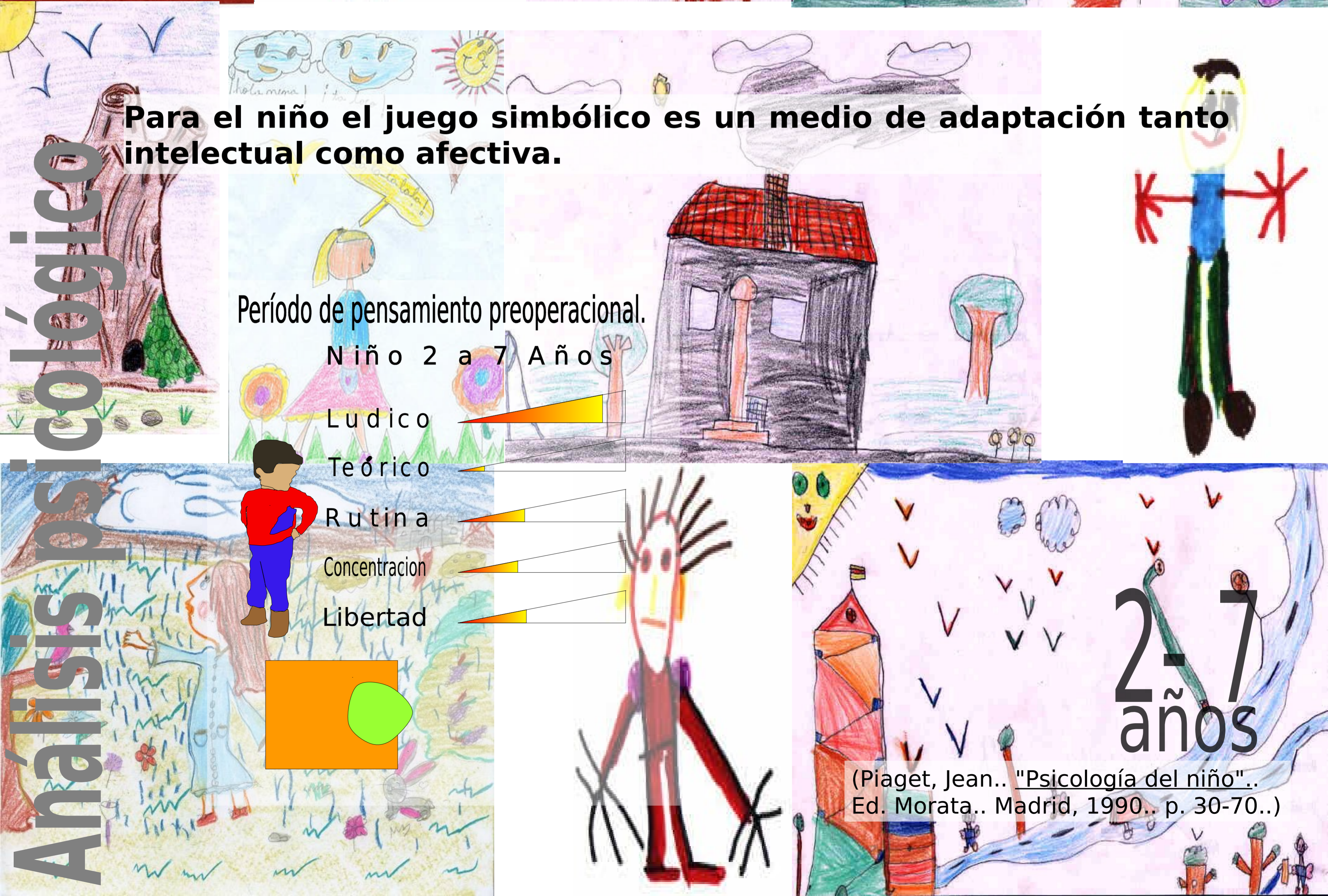
Libertad



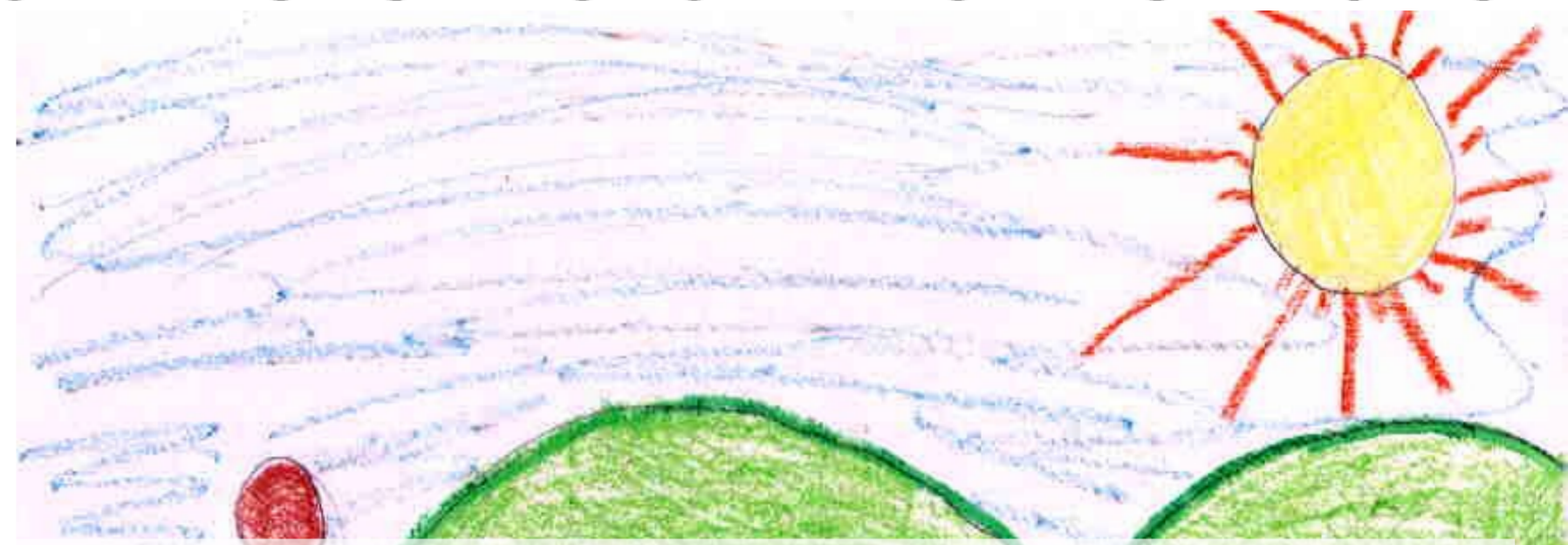
Análisis psicológico

2-7 años

(Piaget, Jean.. "Psicología del niño".. Ed. Morata.. Madrid, 1990.. p. 30-70..)



# Período operaciones concretas



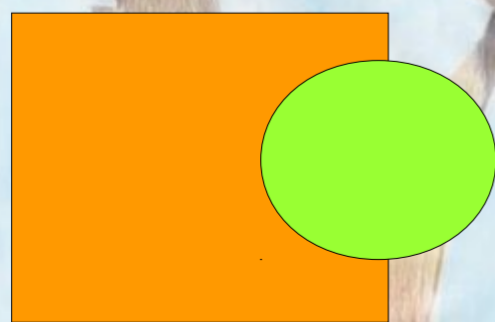
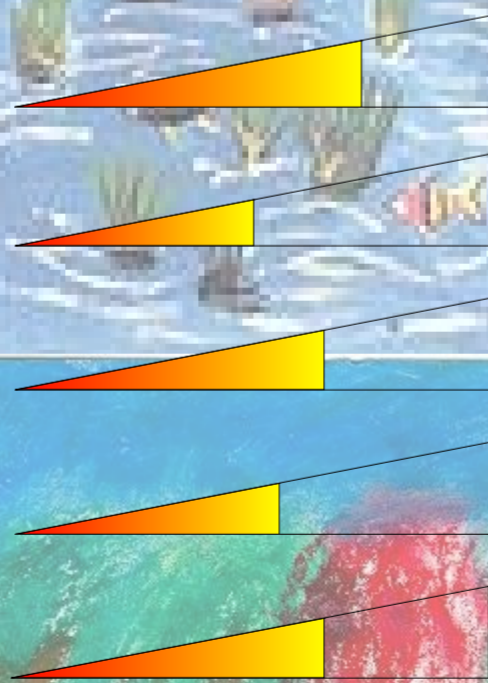
Este tercer periodo señala un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento. El niño ya no se queda limitado a su propio punto de vista, sino que es capaz de considerar otros puntos de vista, coordinarlos y sacar las consecuencias.. **Las operaciones del pensamiento son concretas en el sentido de que sólo alcanzan la realidad susceptible de ser manipulada, aun no puede razonar fundándose en hipótesis.**

El abanico de sus juegos se enriquece, practica el deporte y el ejercicio, juega con las palabras y los símbolos, practica los juegos de mesa y de construcción, y es capaz de jugar solo y con sus amigos.

Análisis psicológico



Lúdico  
Teórico  
Rutina  
Concentración  
Libertad



(Piaget, Jean.. "Psicología del niño".. Ed. Morata.. Madrid, 1990.. p. 30-70..)

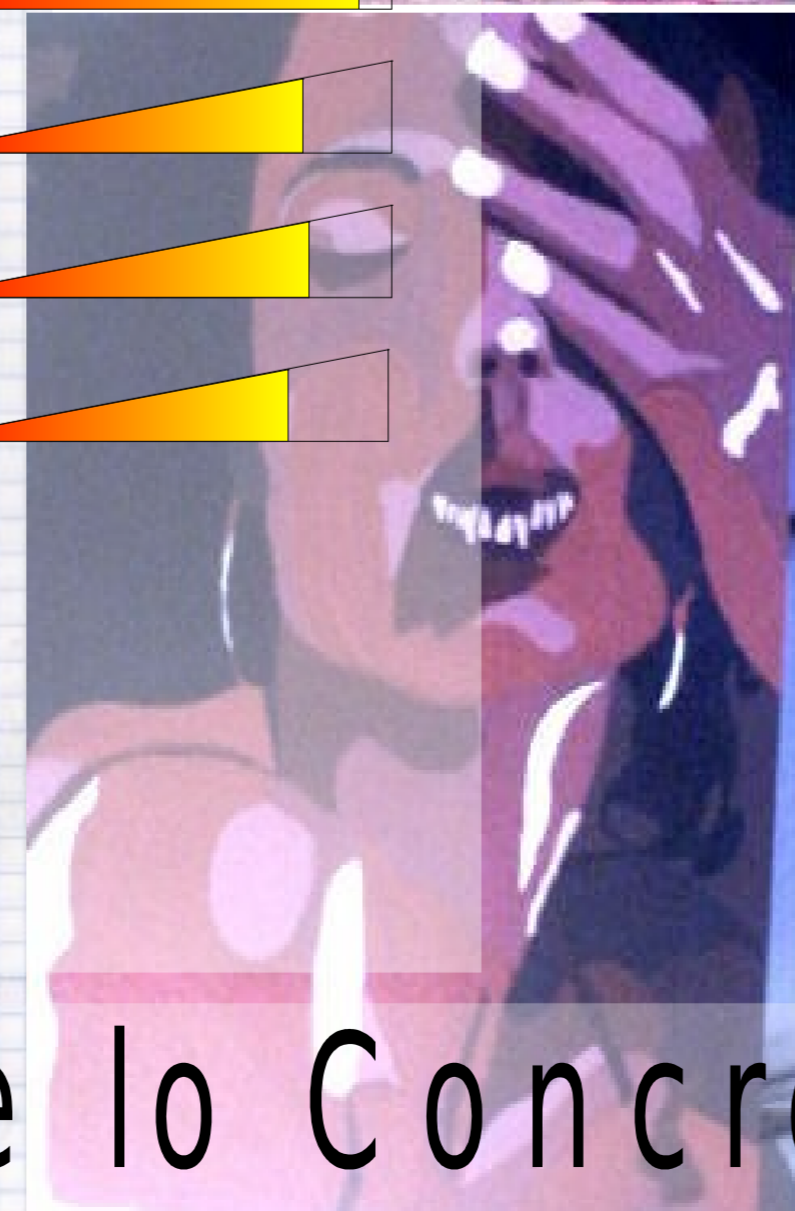
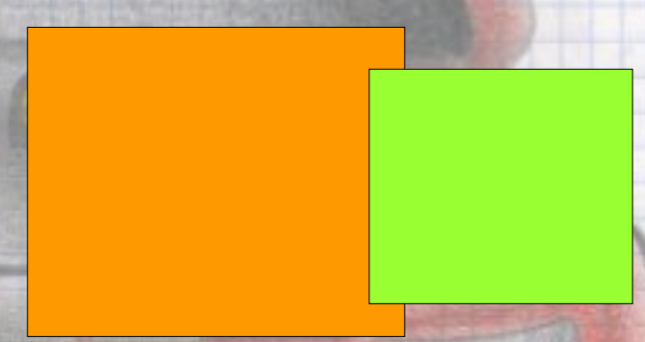
# Período de las operaciones formales



Aparece el pensamiento formal, que tiene como característica la capacidad de prescindir del contenido concreto y palpable de las cosas para situar al adolescente en el campo de lo abstracto, ofreciéndole un amplio esquema de posibilidades.

Sus actividades se comparten con el grupo de pares y se enfocan hacia aspectos de tipo social, interés por el sexo opuesto, la música e incluso discusión de temas filosóficos e idealistas.

Análisis psicológico



(Piaget, Jean.. "Psicología del niño".. Ed. Morata.. Madrid, 1990.. p. 30-70..)

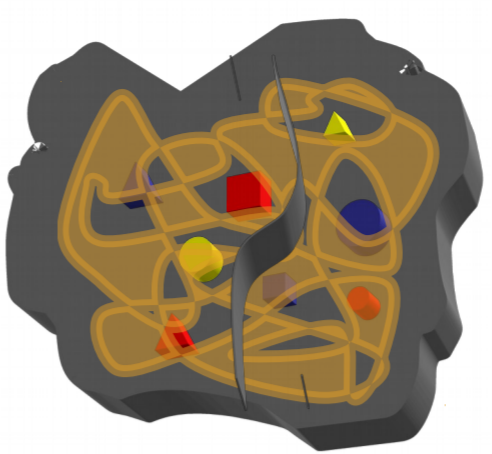
# Evolución de lo Concreto a lo Abstracto

C o n c r e t

L o ú d i c o

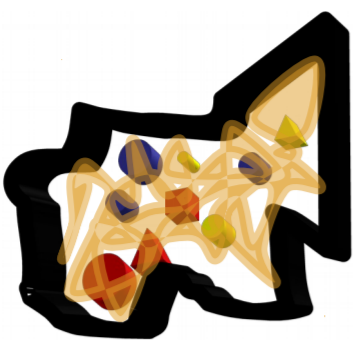
A b s t r a c t

T e ó r i c o



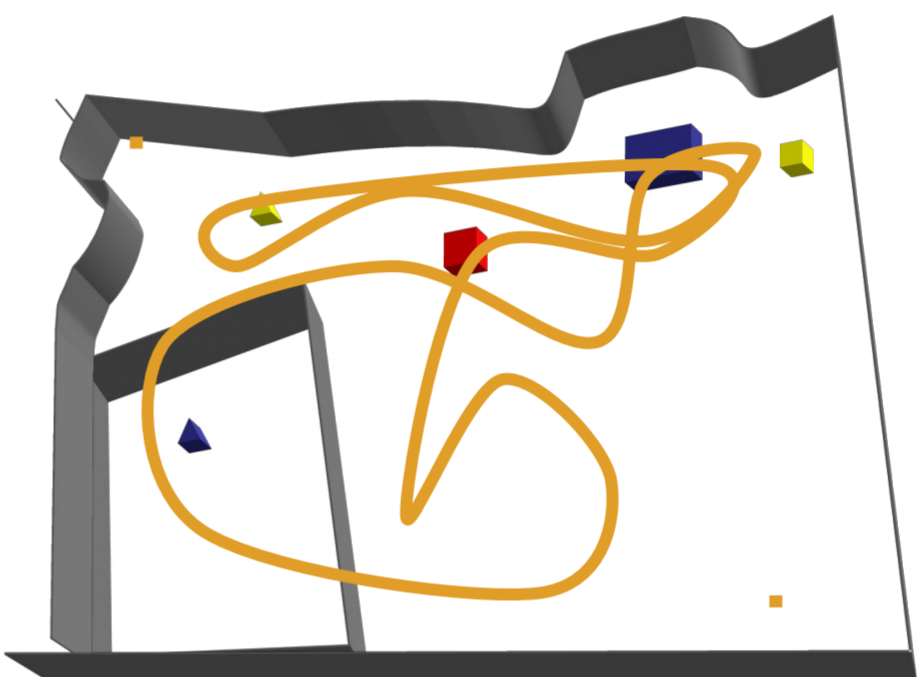
2-4 años

Jardín infantil



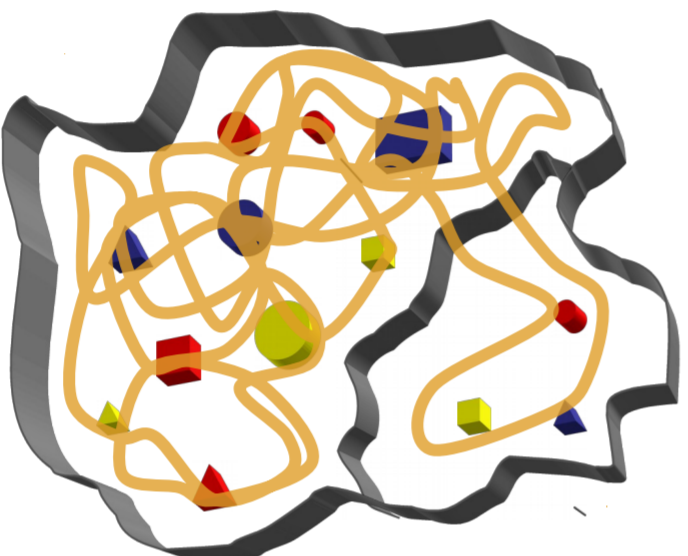
0-2 años

Sala Cuna



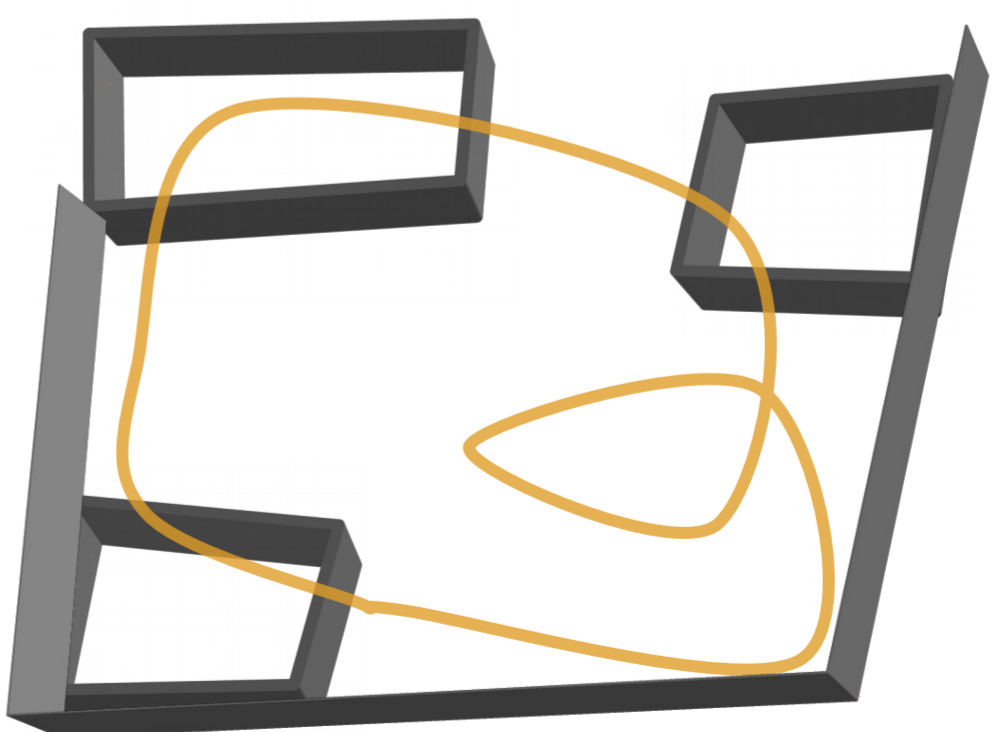
6-11 años

1ro a 5to básicos



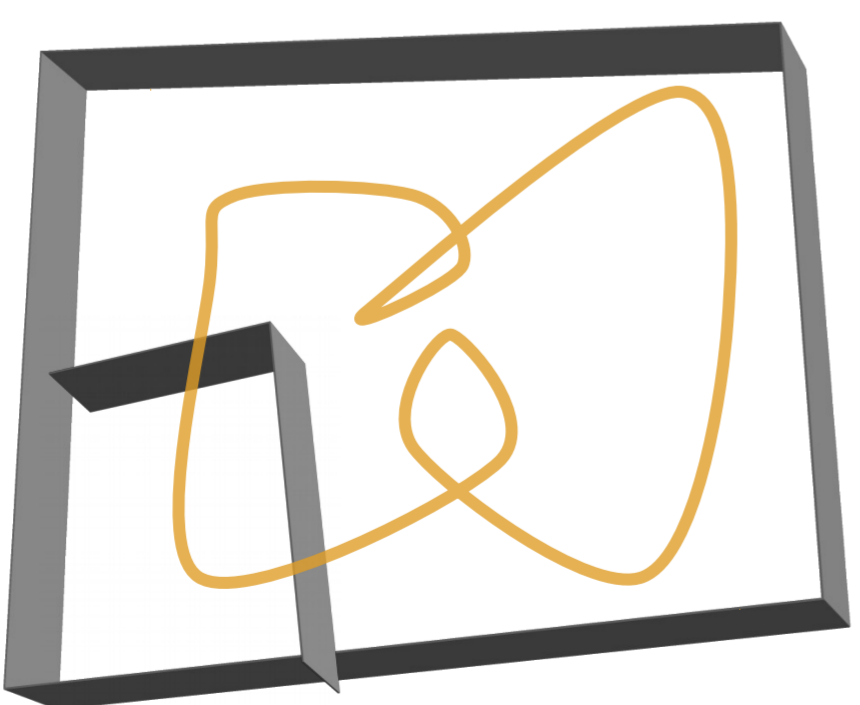
4-6 años

Prebásica



14-18 años

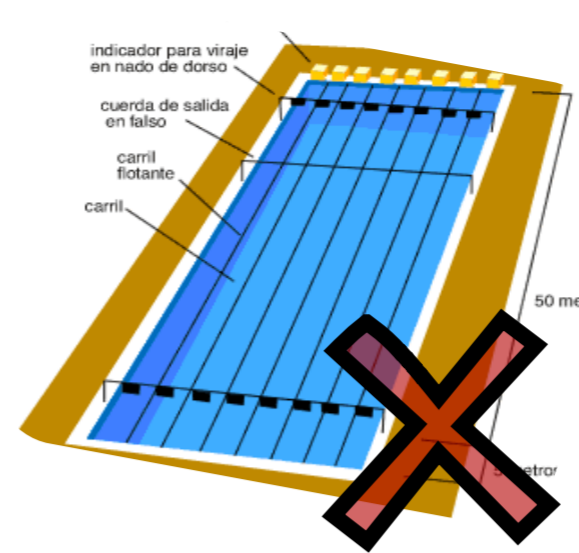
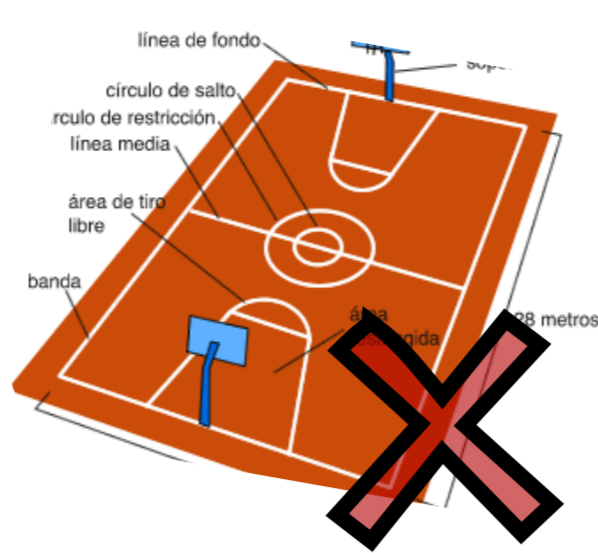
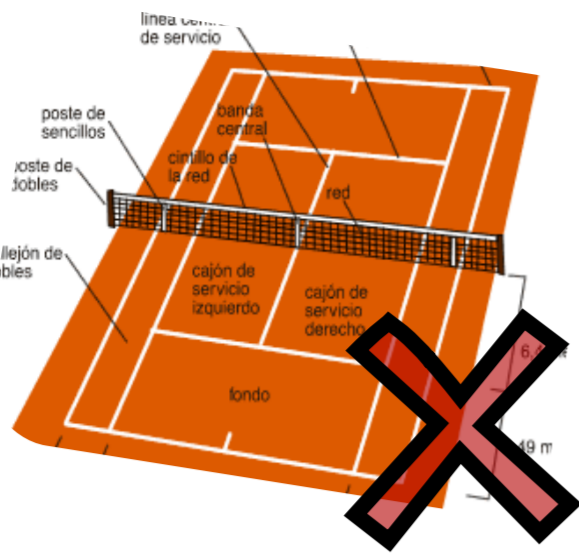
Educación media



11-14 años

6to a 8vo básicos

# Espacio educativo

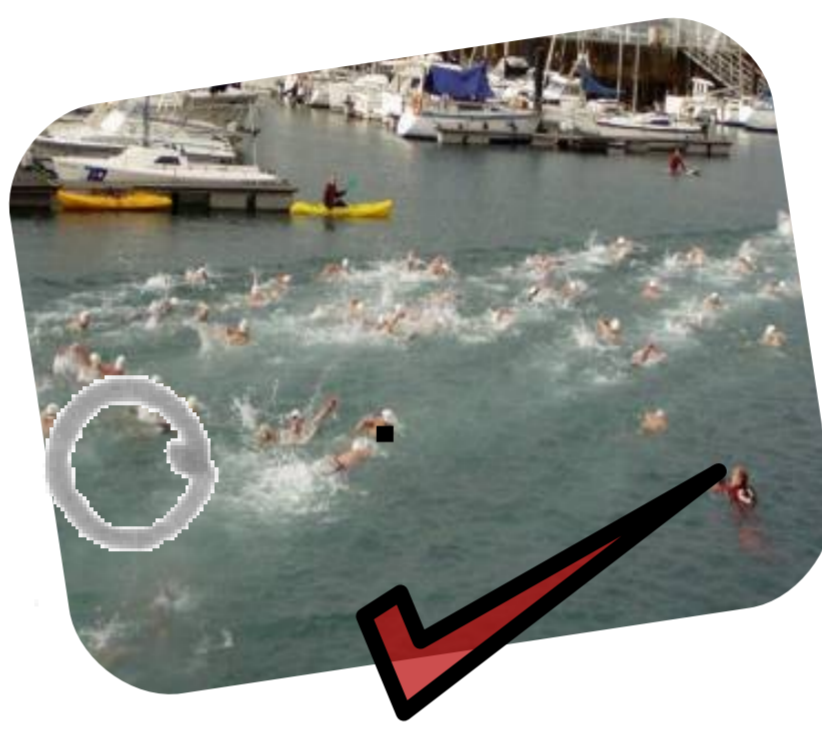


# E s p a c i o l ú d i c o

Como dice el filosofo **Johan Huizinga en Homo Ludens** "el juego no es la vida corriente, se halla fuera del proceso de **satisfacción directa de necesidades y deseos. Esta encerrado en si mismo y es limitado en el tiempo .... Crea orden: es orden .... Impone reglas."**

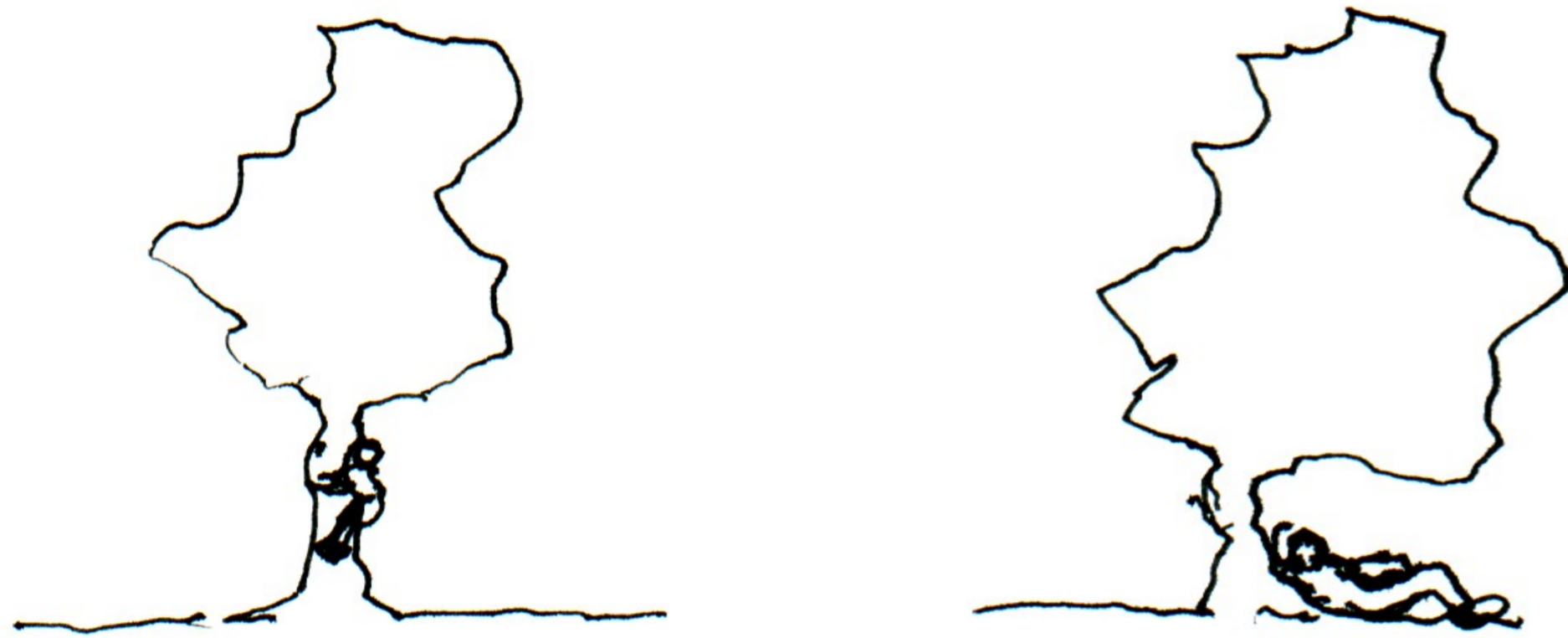
De una manera resumida podemos decir que el acto de jugar conforma un espacio lúdico, es decir que a través de reglas y estrategias del juego el espacio toma forma.

Es un espacio temporal que esta constantemente en movimiento, tiene limites fijos y limites variables. Los fijos serian las reglas y los variables la estrategia.



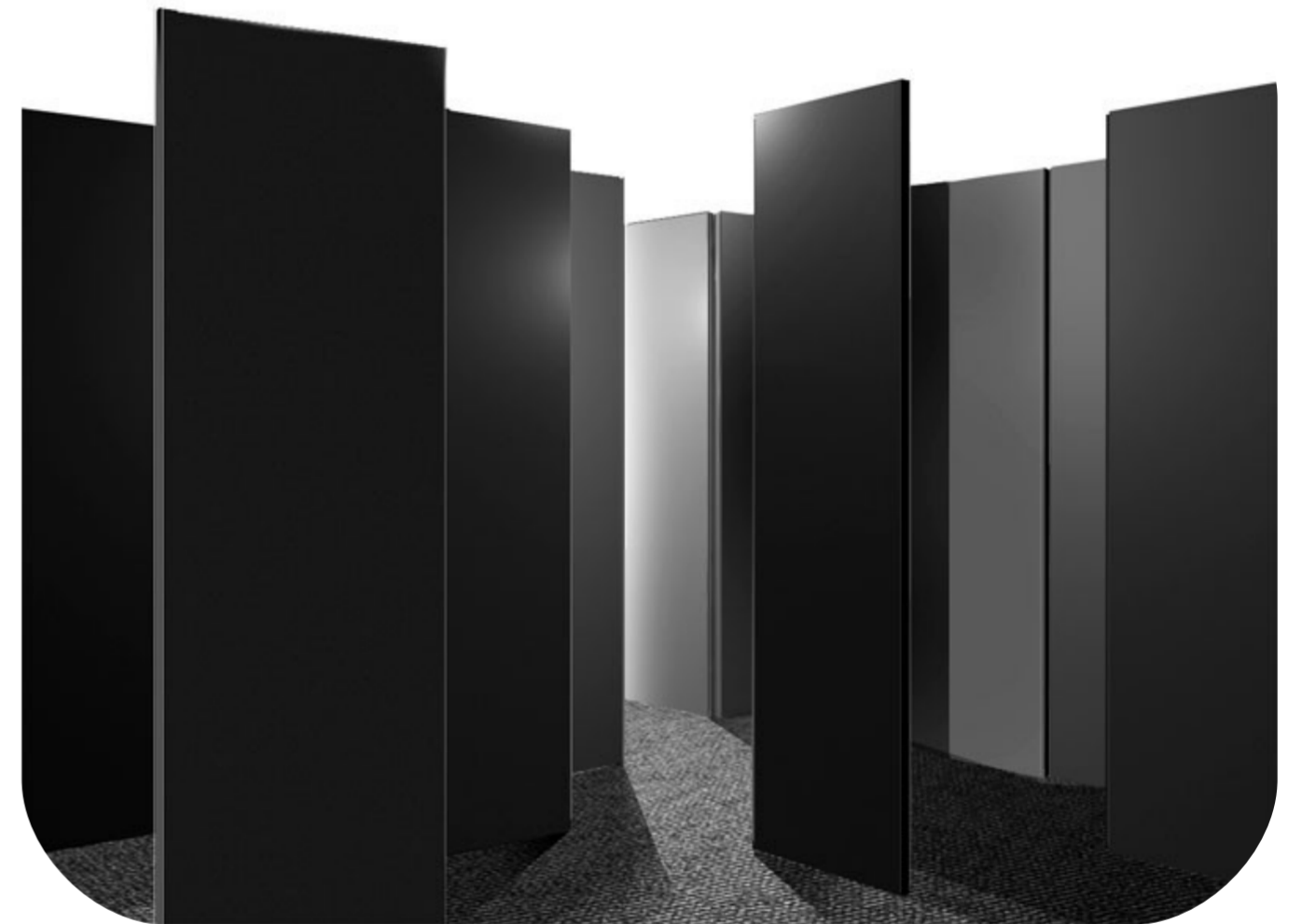
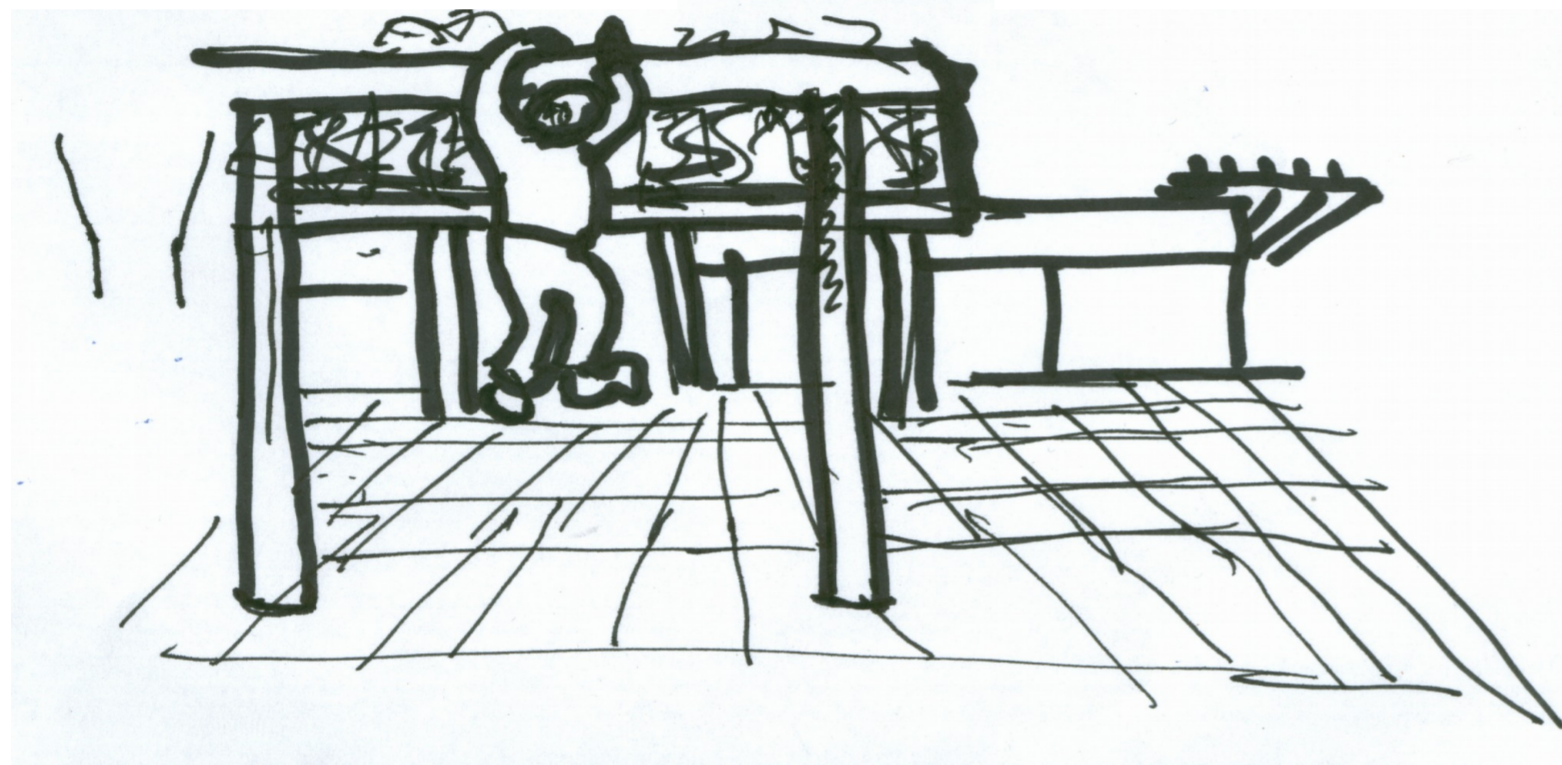
# A n á l i s i s

# Espacio Lúdico Arquitectónico



El espacio lúdico arquitectónico es el **soporte de actividades dinámicas**, que varían según las edades del habitante.

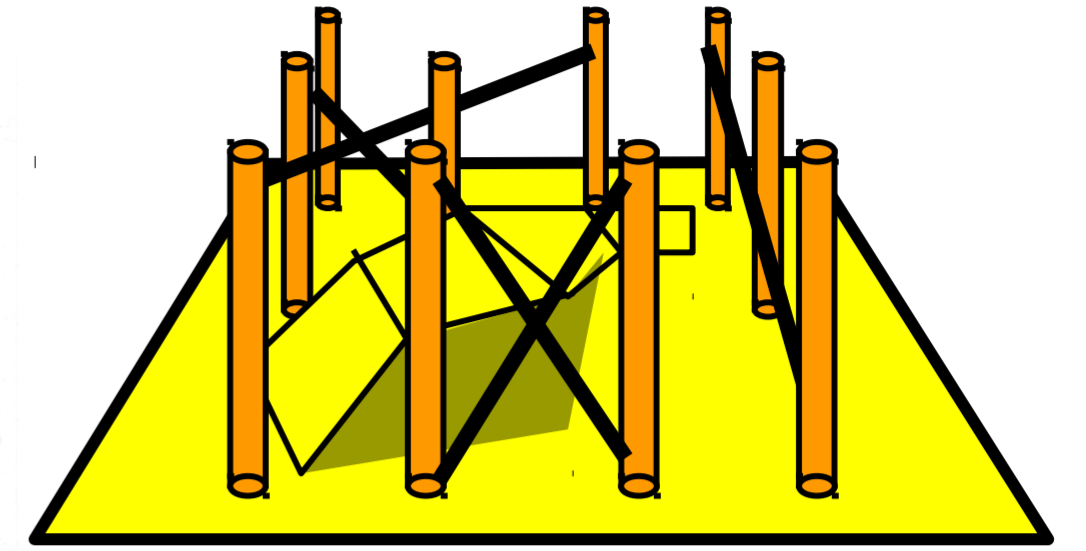
Este se divide en dos grupos, el del juego libre y el del juego estructurado. El juego libre es el que realizan normalmente los niños, y el juego estructurado es el que realizan los jóvenes y los adultos.



Análisis



# Juego libre



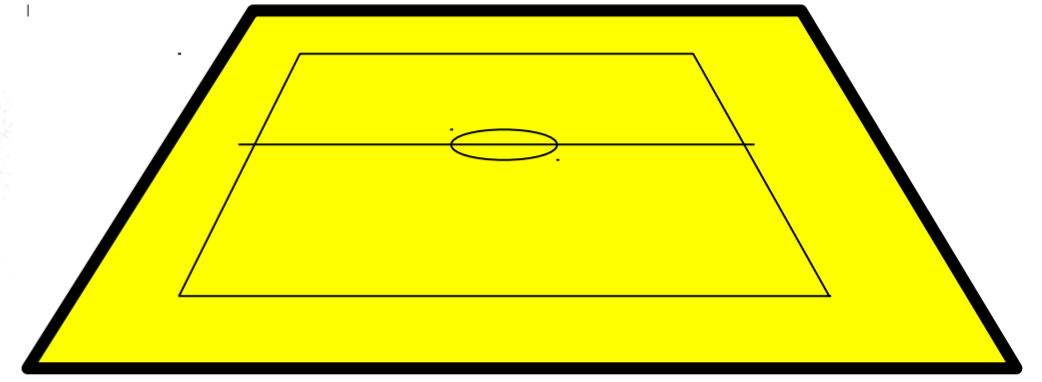
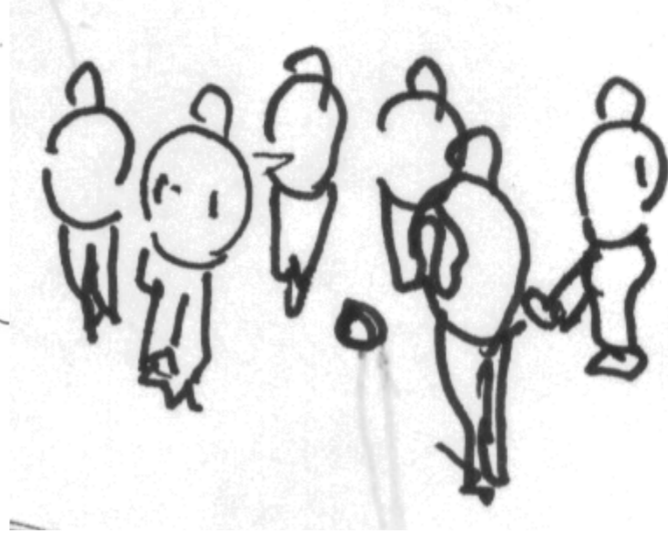
El juego libre responde a la **dificultad de abstracción de una idea de juego**, por esto es que se debe **construir una estructura concreta que oriente la manera de jugar**.

Fomenta la espontaneidad, creatividad e imaginación.



Análisis

# Juego estructurado



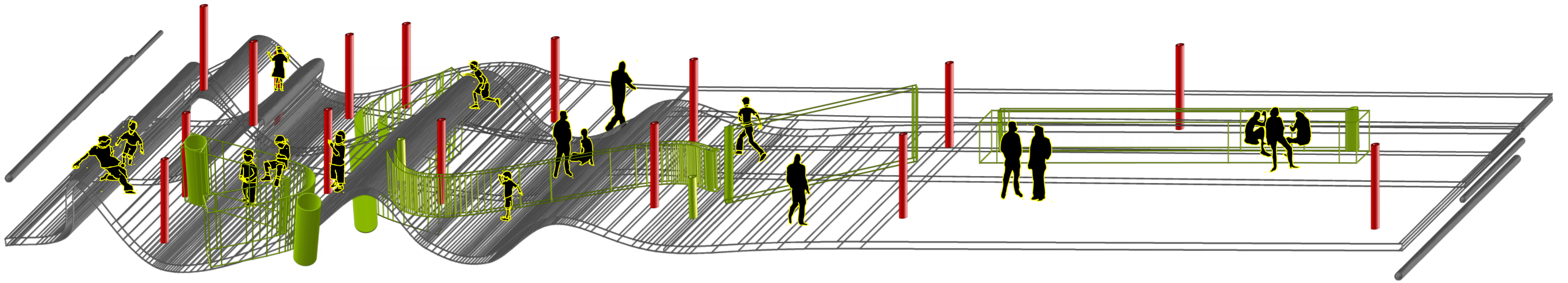
El juego estructurado refleja la capacidad de abstracción de una idea de juego, es decir el juego se estructura en las reglas propuestas por el mismo, **El espacio para este juego es un espacio libre que prescinde de estructuras orientadoras.**



Análisis

# Transición de lo lúdico a lo teórico.

## Evolución de un espacio concreto a un espacio abstracto



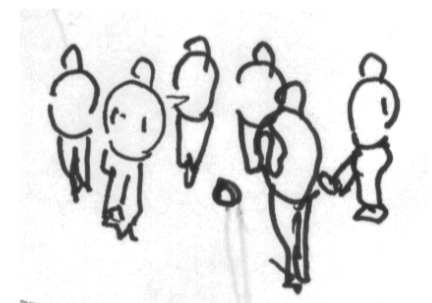
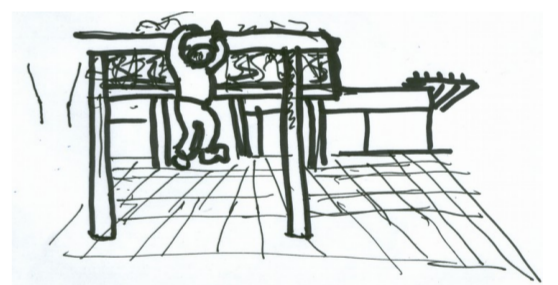
6-9  
años

Se inclinan por juegos de acción y las actividades que implican movimiento, dinamismo, con los que desarrollan tanto la capacidad organizativa como la habilidades físicas. En esta franja de edad los niños disfrutan probando su destreza con elementos para trepar, encaramarse, hacer equilibrio y cualquier estructura más o menos compleja que posibilite distintas respuestas motrices.



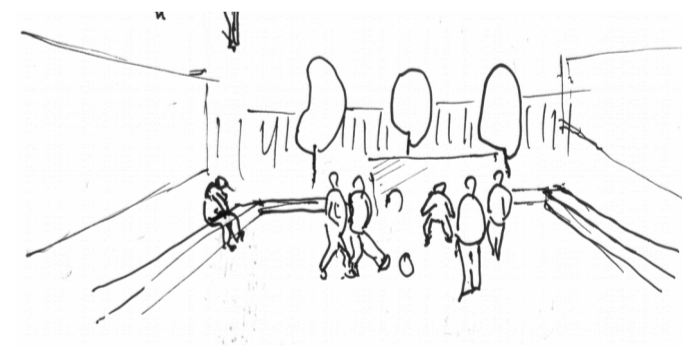
9-11  
años

Optan por el agrupamiento, pero sin adultos ni interferencia de los más "pequeños" En este caso suele predominar el juego normativo, estructurado por reglas objetivas, en grupo o equipos. También les gusta mostrar sus habilidades de equilibrio y coordinación en los elementos de juego más complejos, como los equipos tridimensionales de trepar.



11-14  
años

En esta etapa aparece el pensamiento formal, por lo que el juego ya deja de ser la única actividad de recreación, practican el juego, abstracto estructurado por reglas, la conversación, tocan instrumentos musicales y cualquier tipo de actividad que sea de interés específico del individuo.



14-18  
años

Cada joven tiene sus propias motivaciones ya sea por el lado artístico, humanista o científico. Comienzan los electivos y el patio se transforma en un espacio de transición entre clase y clase, comienza la preocupación por que es lo que quieren hacer en el futuro.

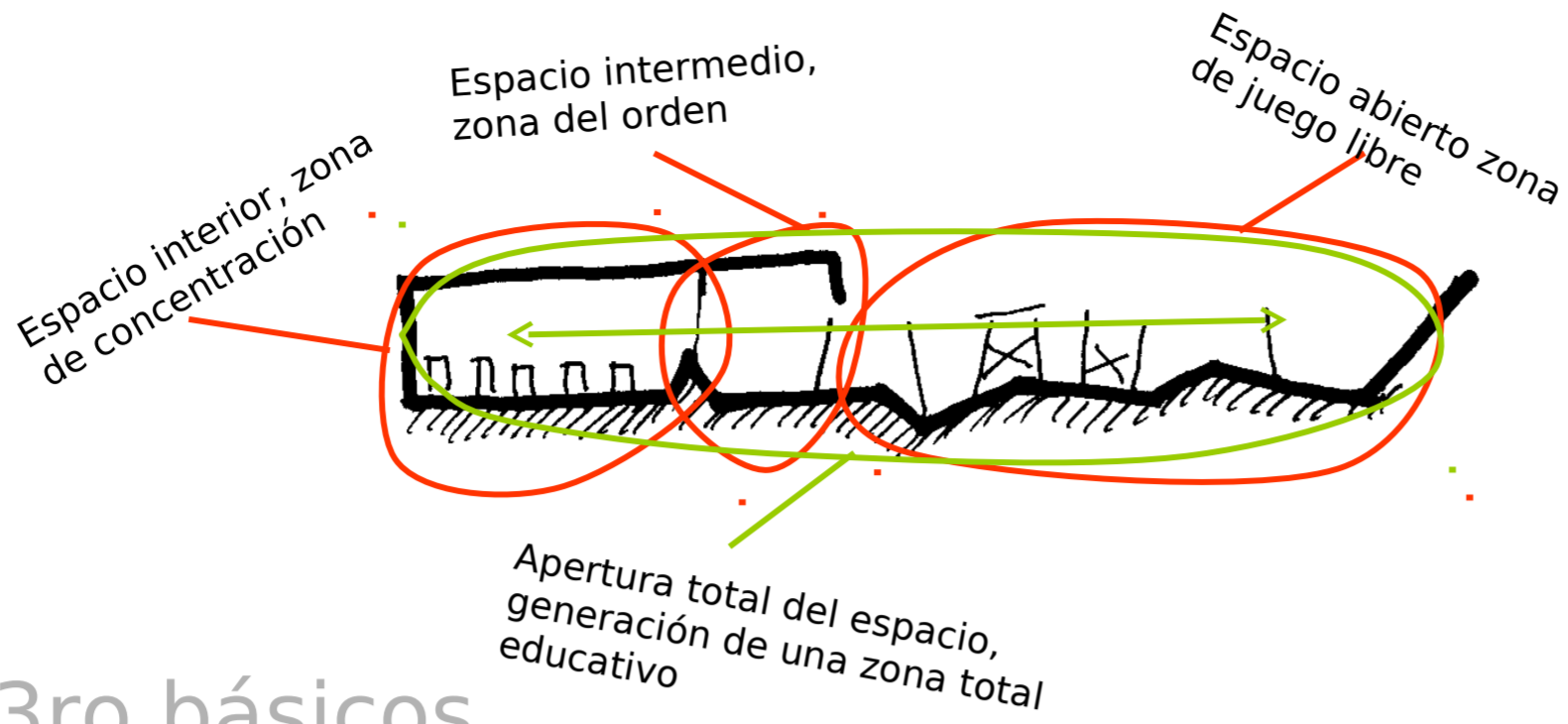


Propuestas

# Espacio educativo

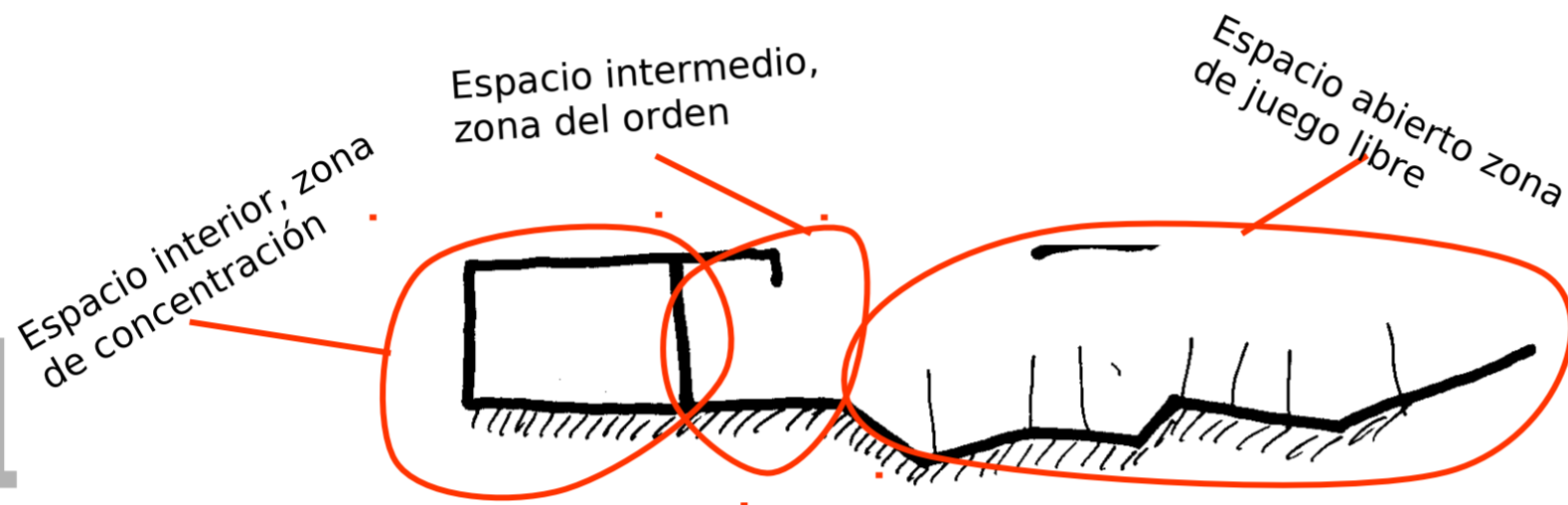
6-9 años

1ro a 3ro básicos



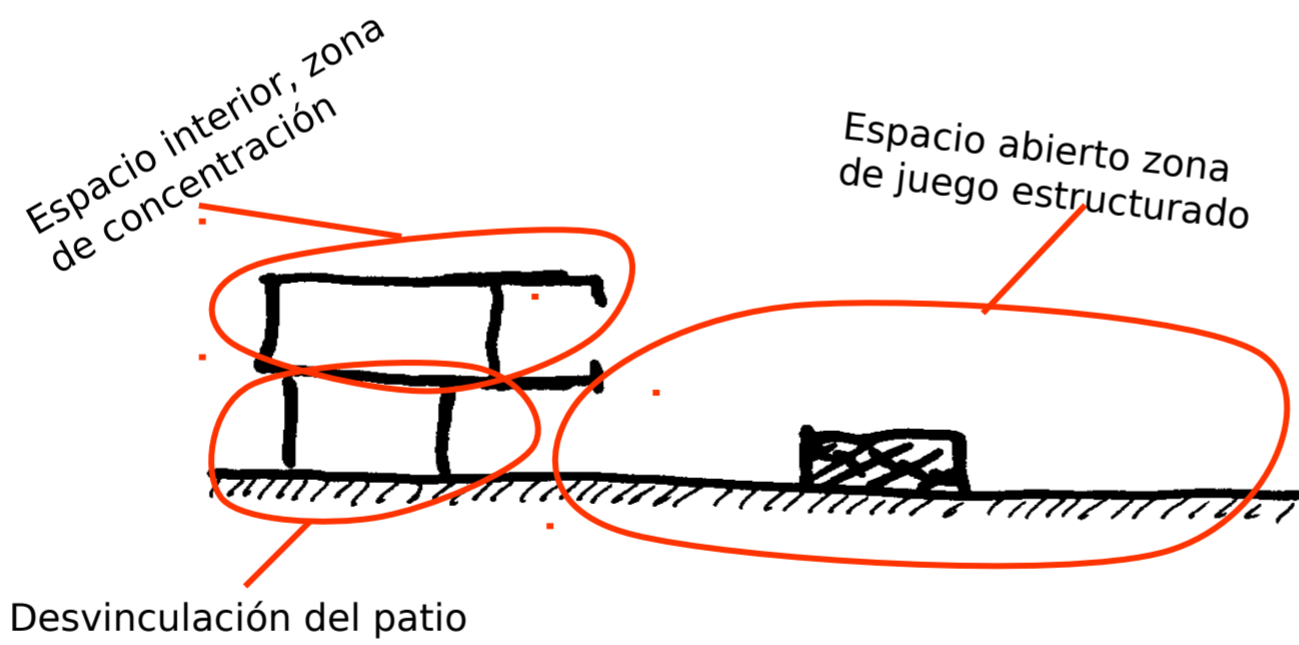
9-11 años

4to a 5to básicos



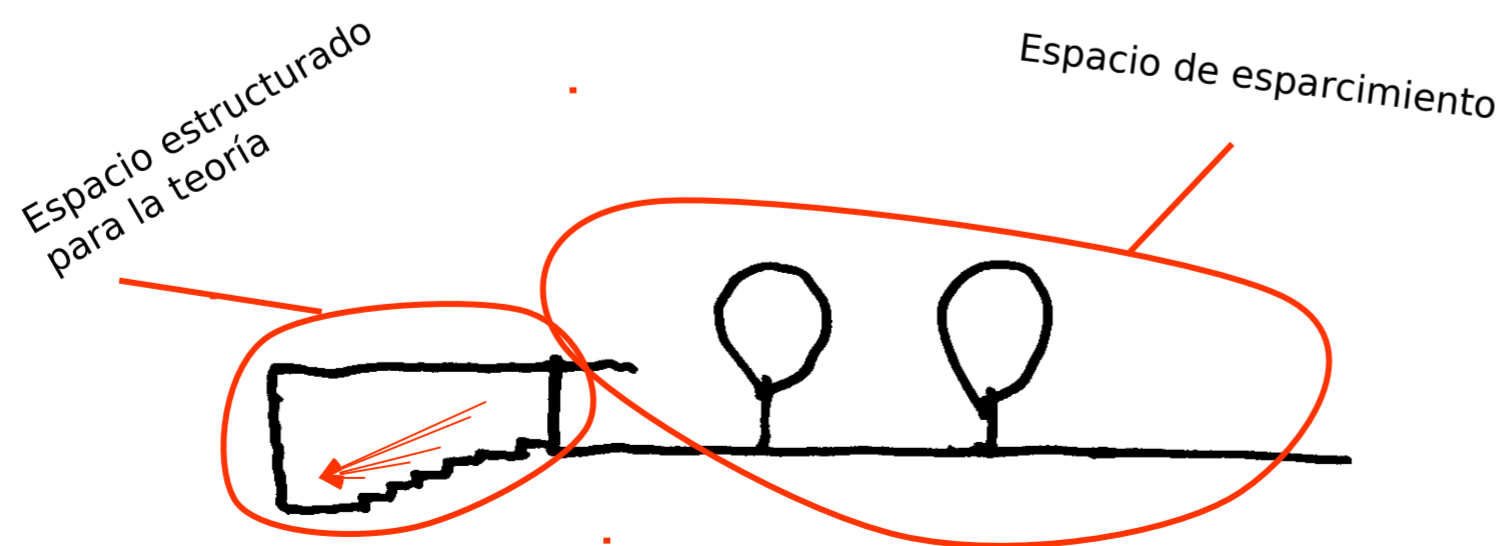
11-14 años

6to a 8to básicos



14-18 años

I a IV medio



# Escuela de artes y música en Ovalle

Se escoge esta escuela debido a una motivación personal proveniente de un taller anterior, en el cual se trabajo con una estrategia para abordar proyectos en el norte de Chile.

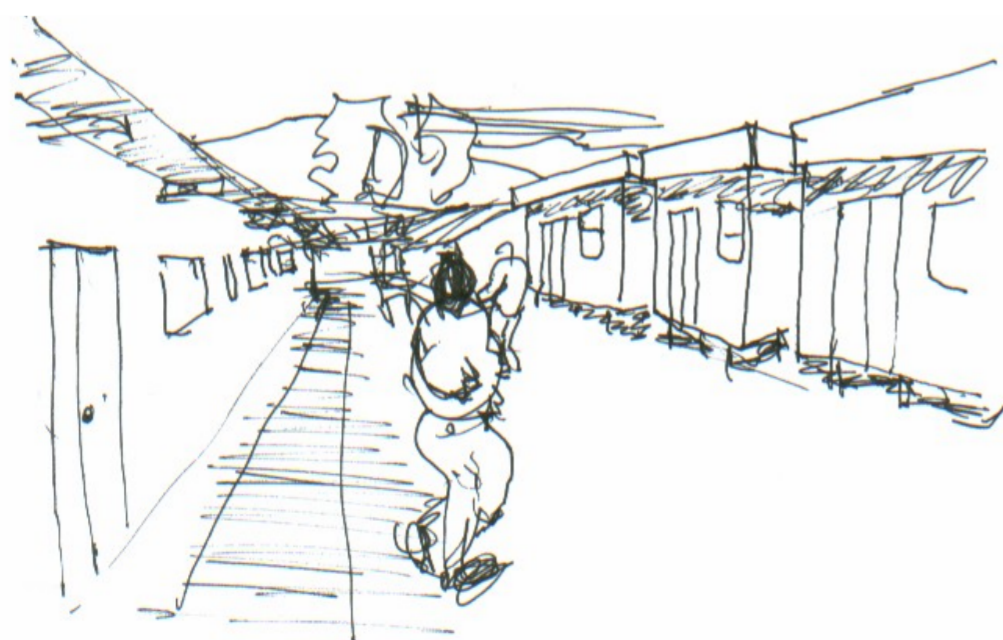
Mediante este tema es que se espera abordar la manera lúdica de construir el colegio.



En este momento el colegio es mixto - 5<sup>a</sup> Básico a IV Medio - 1 curso por nivel 5<sup>a</sup> a 6<sup>a</sup> - 2 cursos por nivel 7<sup>a</sup> a IV - 28 alumnos por curso - 392 alumnos en total.

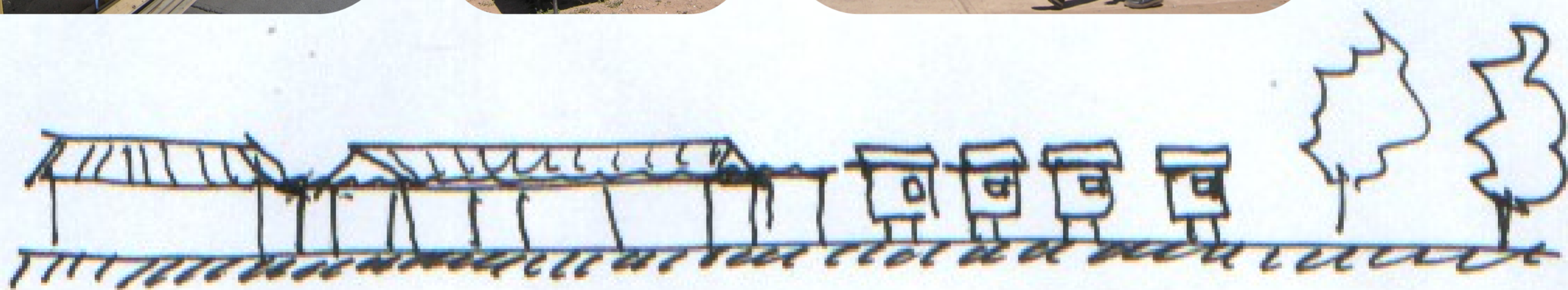


El programa de esta escuela se divide en dos partes, el exigido por el ministerio de educación y su especialidad que es el arte y la música. Debido a esto es que la infraestructura necesaria para este colegio es muy particular, ya que necesita una cantidad de salas de música y arte, casi equivalente a la cantidad de aulas existentes por cada curso, se puede decir que **cumple tanto las funciones de colegio como de centro cultural.**





En este momento la infraestructura existente se ve completamente superada, no solo por lo precario de las instalaciones, sino que también por una carencia espacial. Debido a esto es que gran parte de las clases se dan al aire libre, no como una opción si no como una obligación.



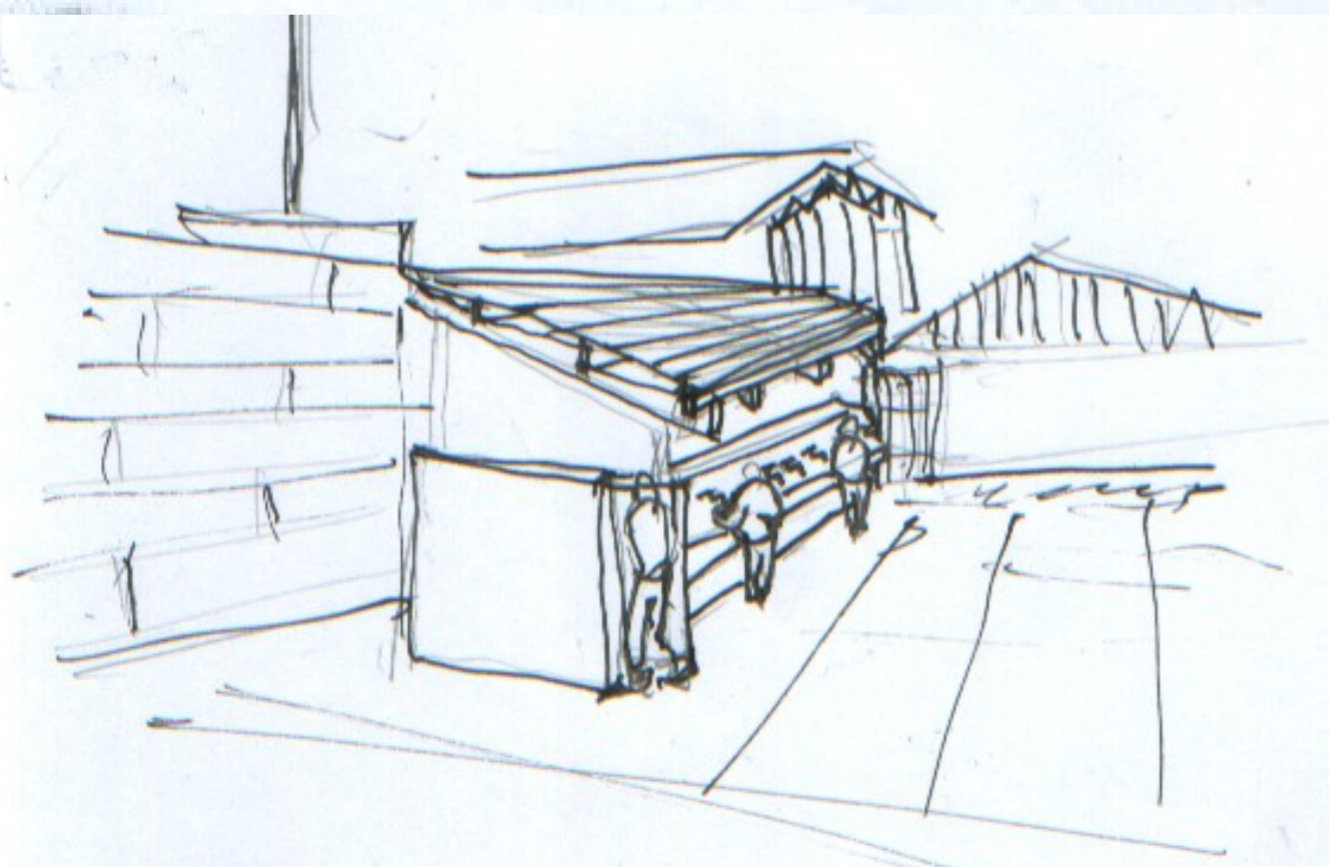
## ENCARGO

Por lo dicho anteriormente es que para este colegio la municipalidad tiene contemplado **hacer un colegio completamente nuevo.**

Colegio Mixto - 1<sup>a</sup> básico a IV medio - 2 cursos por nivel - 40 alumnos por curso - 900 alumnos en total.

Tres tipos de artes: Musicales, Visuales y Escénicas.

Las artes musicales se agrupan en Bronces, Maderas, Cuerdas, Cuerdas Percutidas, Percusión y Orquestas.



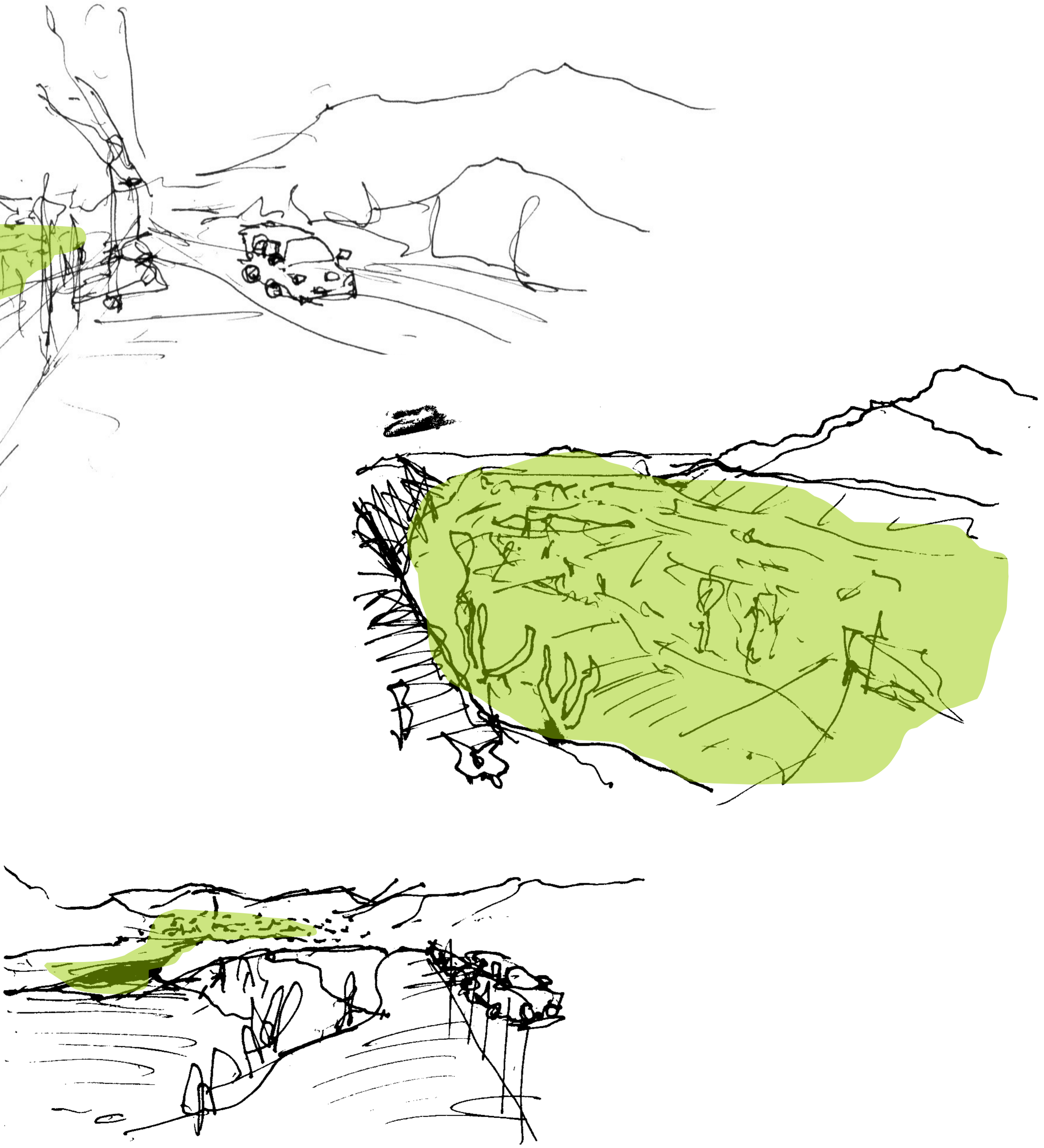
# REFORMA EDUCACIONAL

- Impulsa a cada establecimiento a crear su propio proyecto educativo.
- Aumenta y adapta la edificación escolar.
- Otorgar características del espacio educacional, a todo el establecimiento.
- Apertura e interacción entre escuela y comunidad.
- La escuela debe ser un emisor cultural, que mejore la calidad de vida del entorno.



El lugar escogido por la municipalidad comprende dos terrenos de colegios distintos

# LUDGAR





Los límites de los pueblos y de las ciudades, están determinado donde dejan de existir los árboles.



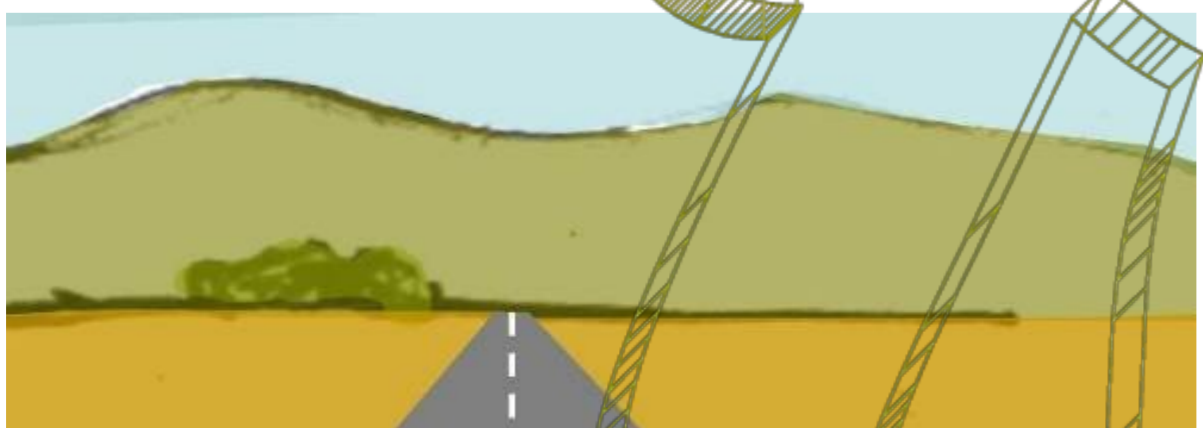
Este contraste esta dado por la ruptura que generan los árboles en la horizontalidad del desierto, y también entre el amarillo del desierto y el verde de los árboles.

Los pueblos se perciben a lo lejos como bosques que rompen la horizontalidad del desierto. Por esto es que los pueblos crecen en forma lineal.

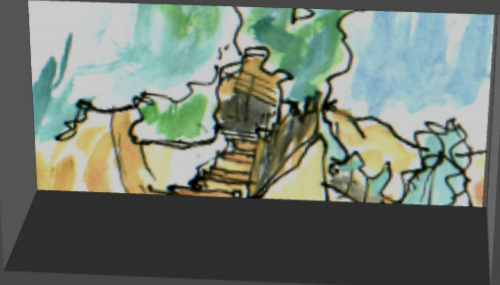
Por esto es que los pueblos crecen en forma lineal.

Esto es ya que los árboles mantienen el clima mas fresco, debido a la sombra que imparten y a la humedad que contienen.

Las ciudades se perciben a lo lejos como bosques que rompen la horizontalidad del desierto.



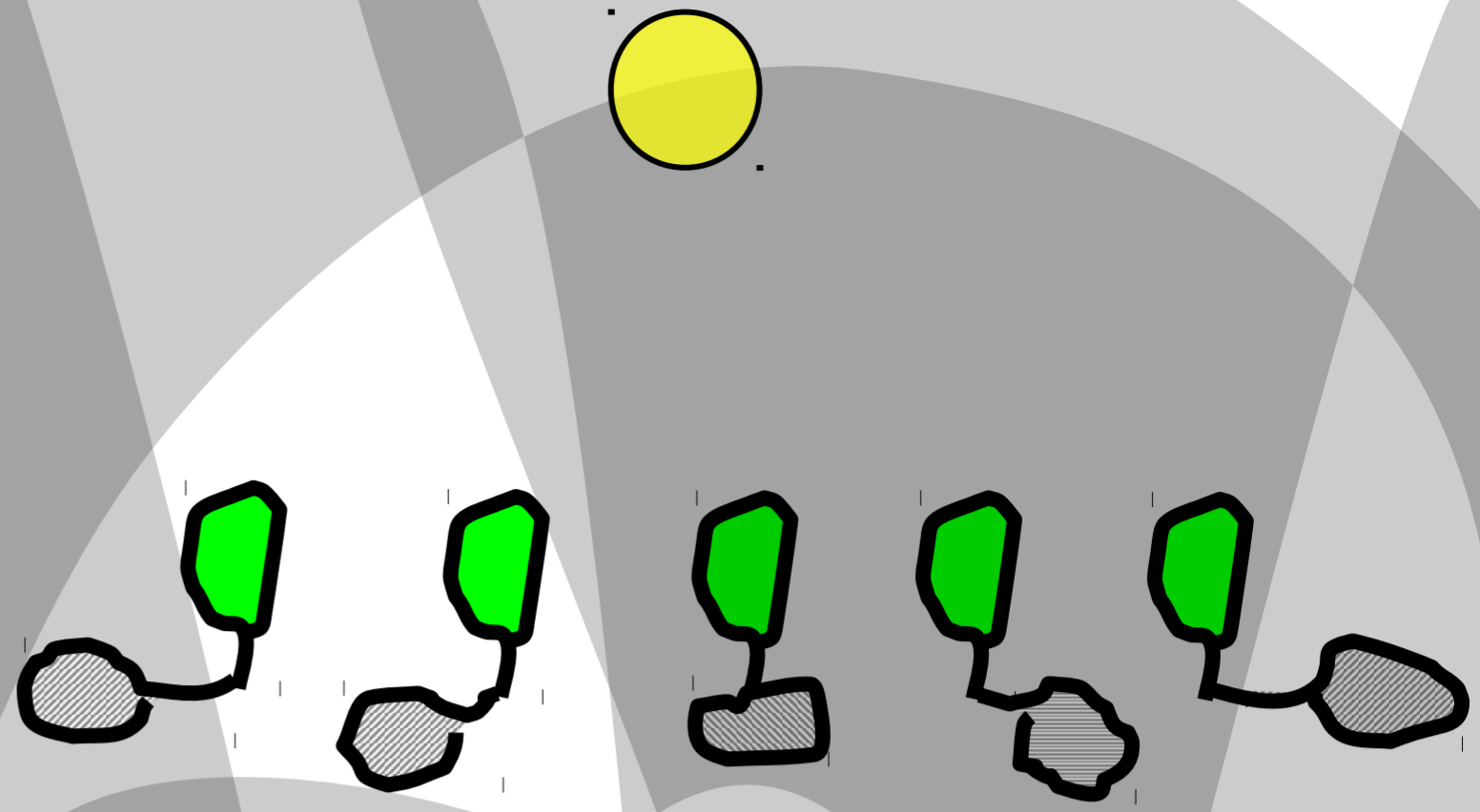
La gente habita entre los árboles, ya que esto los protegen de la inhospitabilidad del desierto.



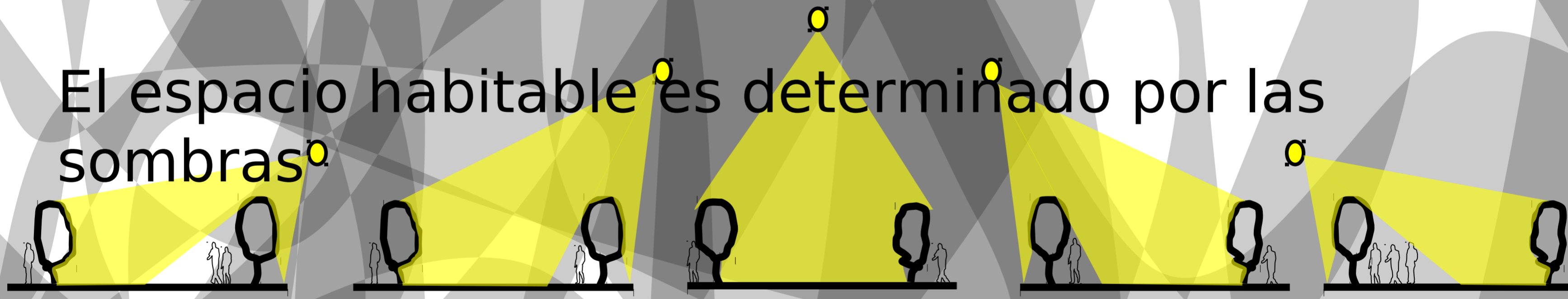
Mes	Ovalle
E	0,0
F	1,8
M	1,1
A	2,9
M	28,7
J	35,7
J	24,1
A	21,7
S	4,0
O	3,2
N	0,7
D	1,8
suma	125,7

Ovalle (00 m)				
Mes	Media	Max.	Min.	Ampl.
E	20,1	28,2	11,9	16,3
F	20,0	28,1	11,8	16,3
M	18,5	26,3	10,7	15,6
A	16,1	23,1	9,1	14,0
M	14,0	20,3	7,6	12,7
J	12,2	18,0	6,4	11,6
J	11,4	17,3	5,4	11,9
A	12,5	19,0	6,0	13,0
S	13,9	20,9	6,8	14,1
O	15,3	22,9	7,7	15,2
N	17,2	25,1	9,3	15,8
D	18,9	26,9	10,9	16,0

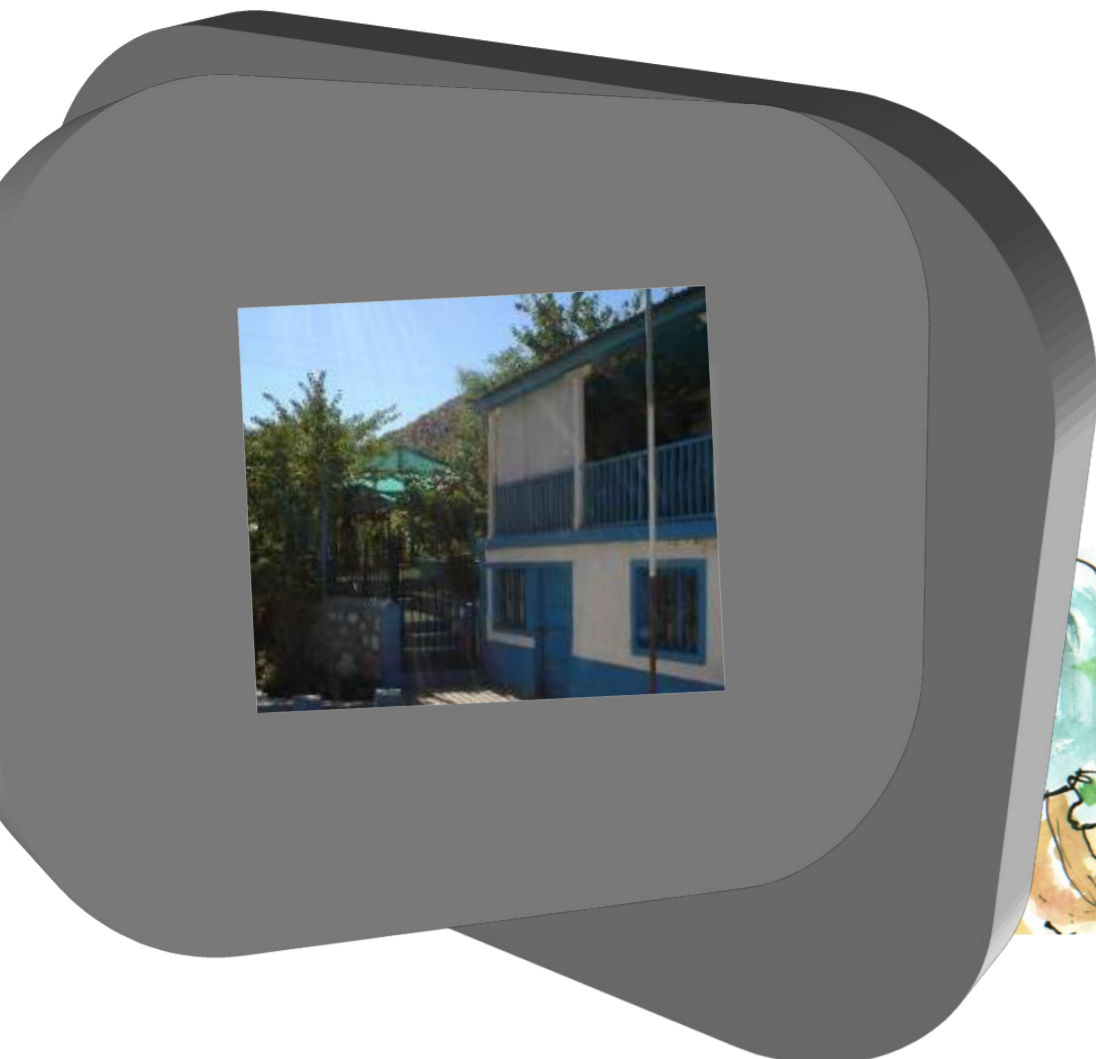
Fuente: CIREN/CORFO 1997



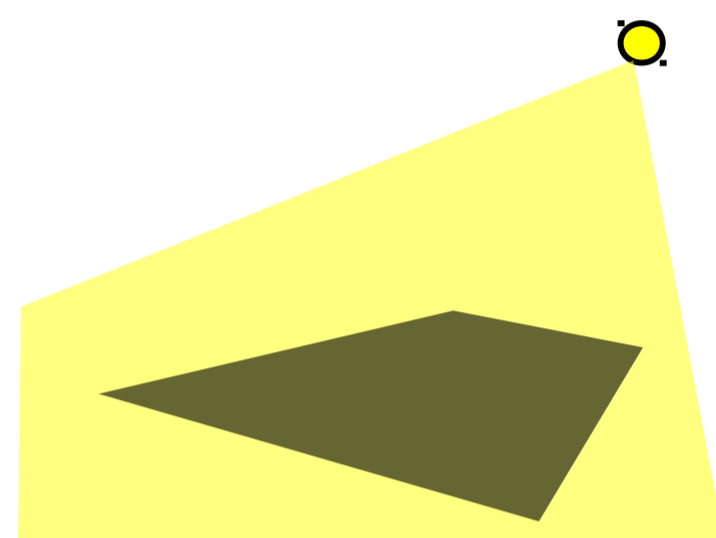
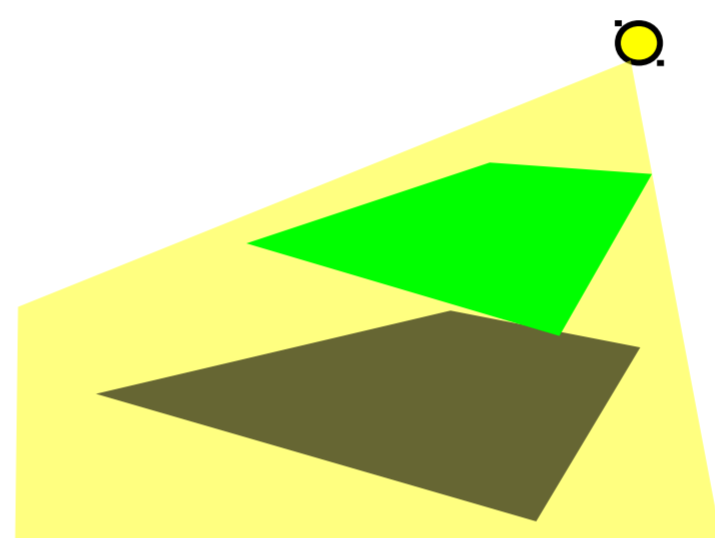
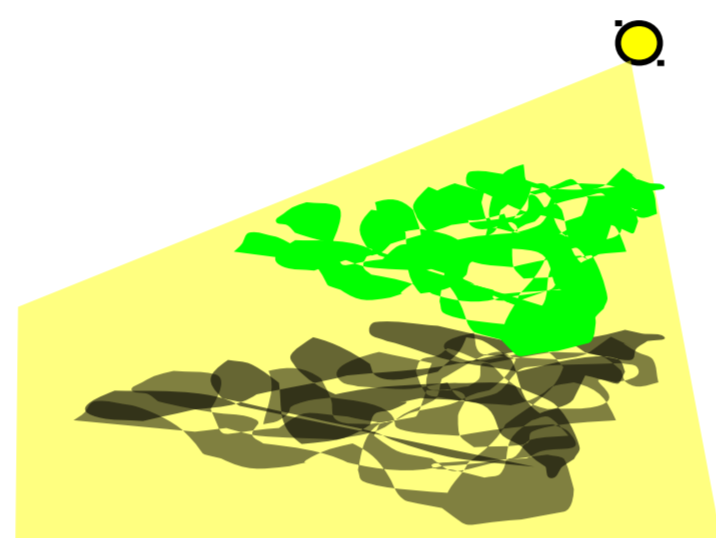
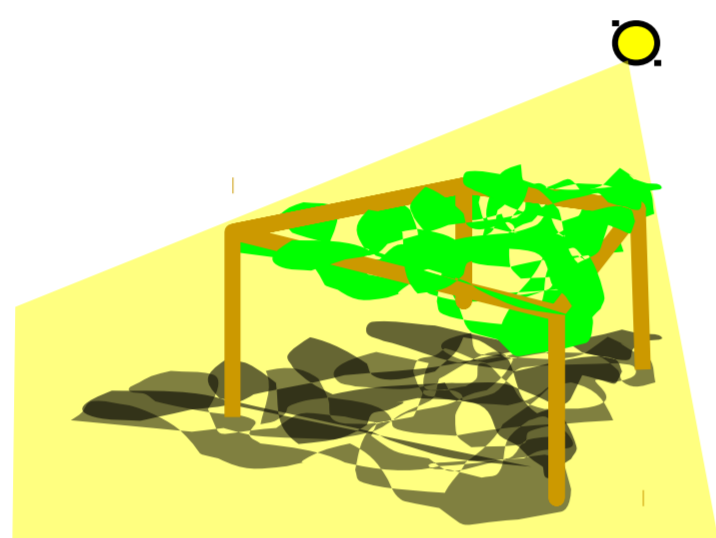
El espacio habitable es determinado por las sombras



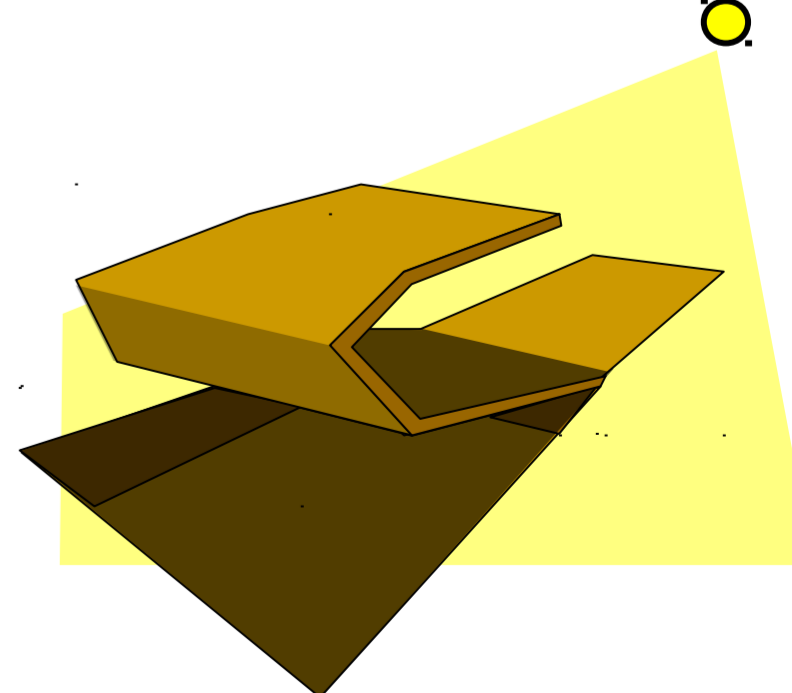
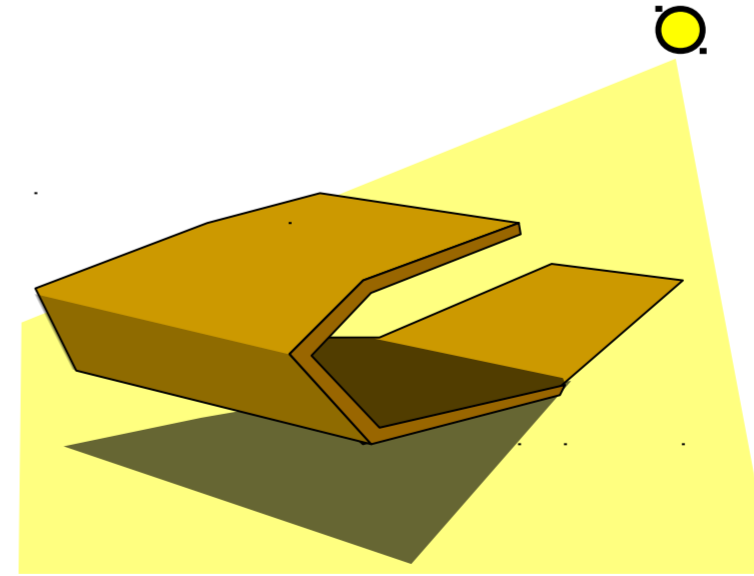
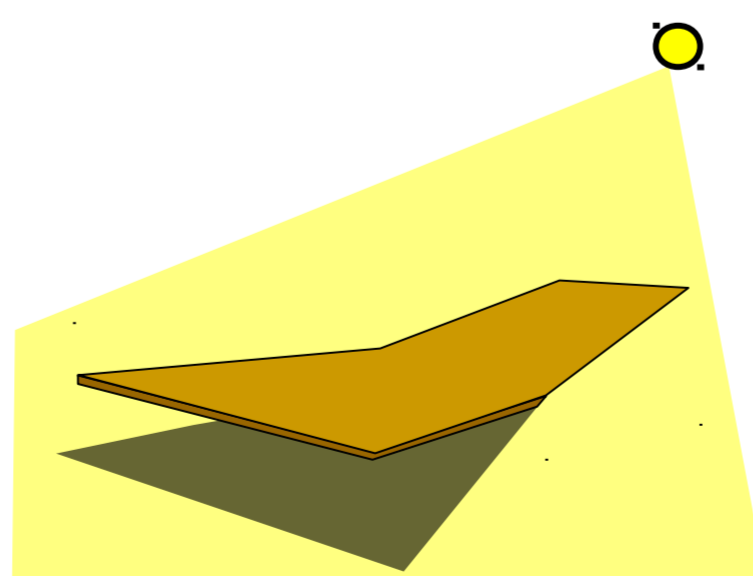
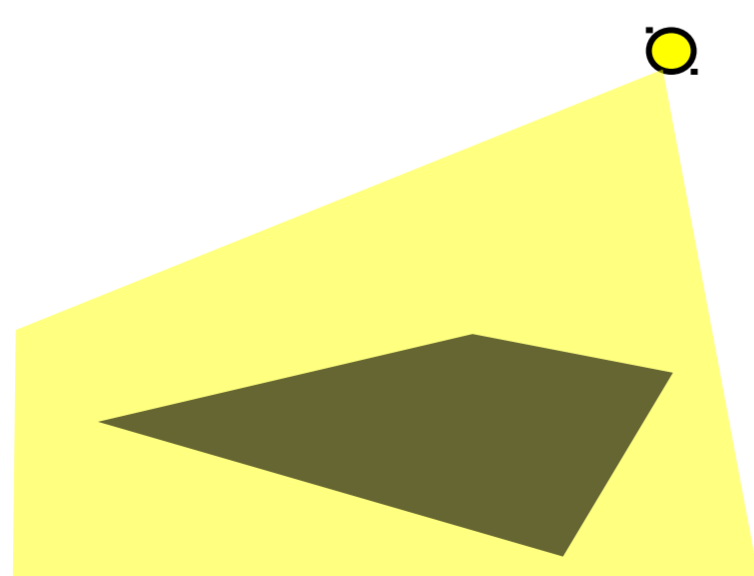
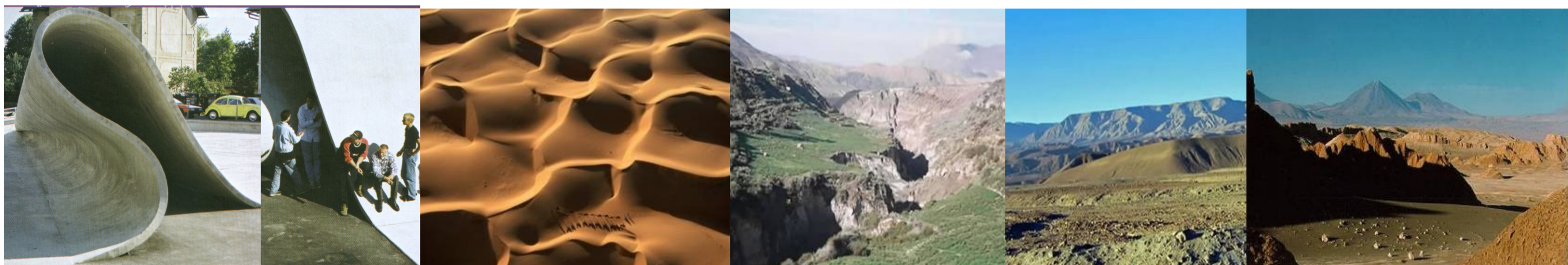
El espacio intermedio juega un papel protagónico en el lugar



S I M P L I F I C A N D O

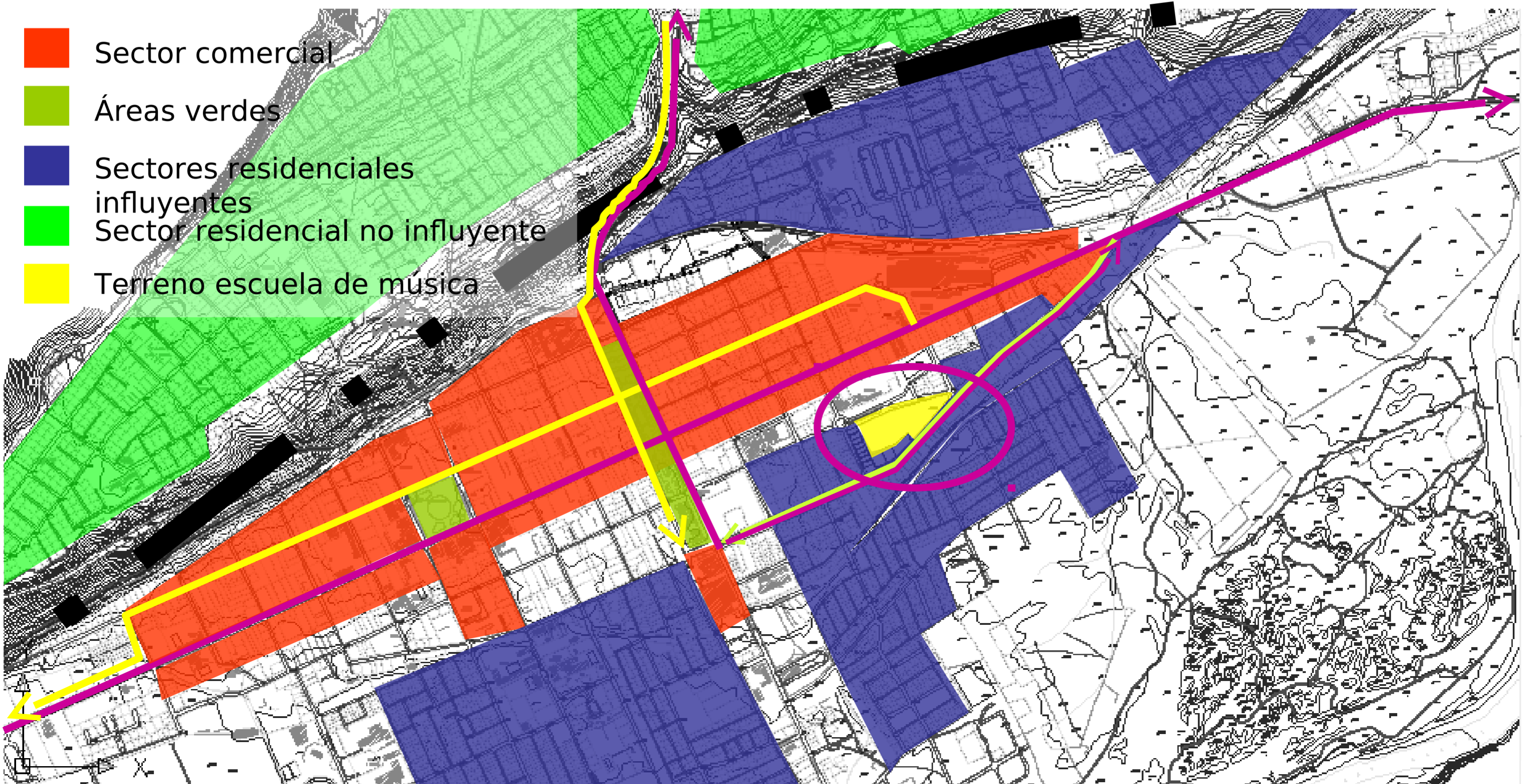
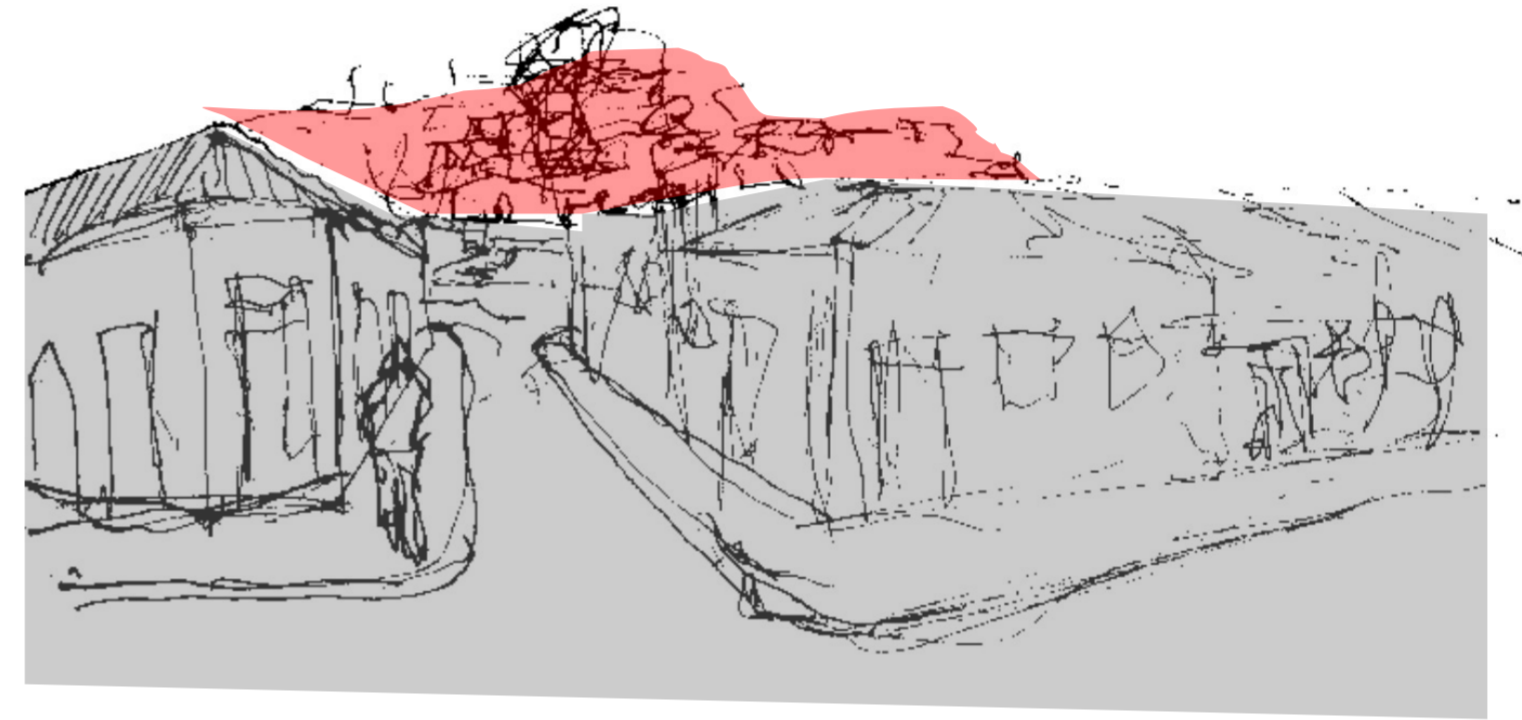
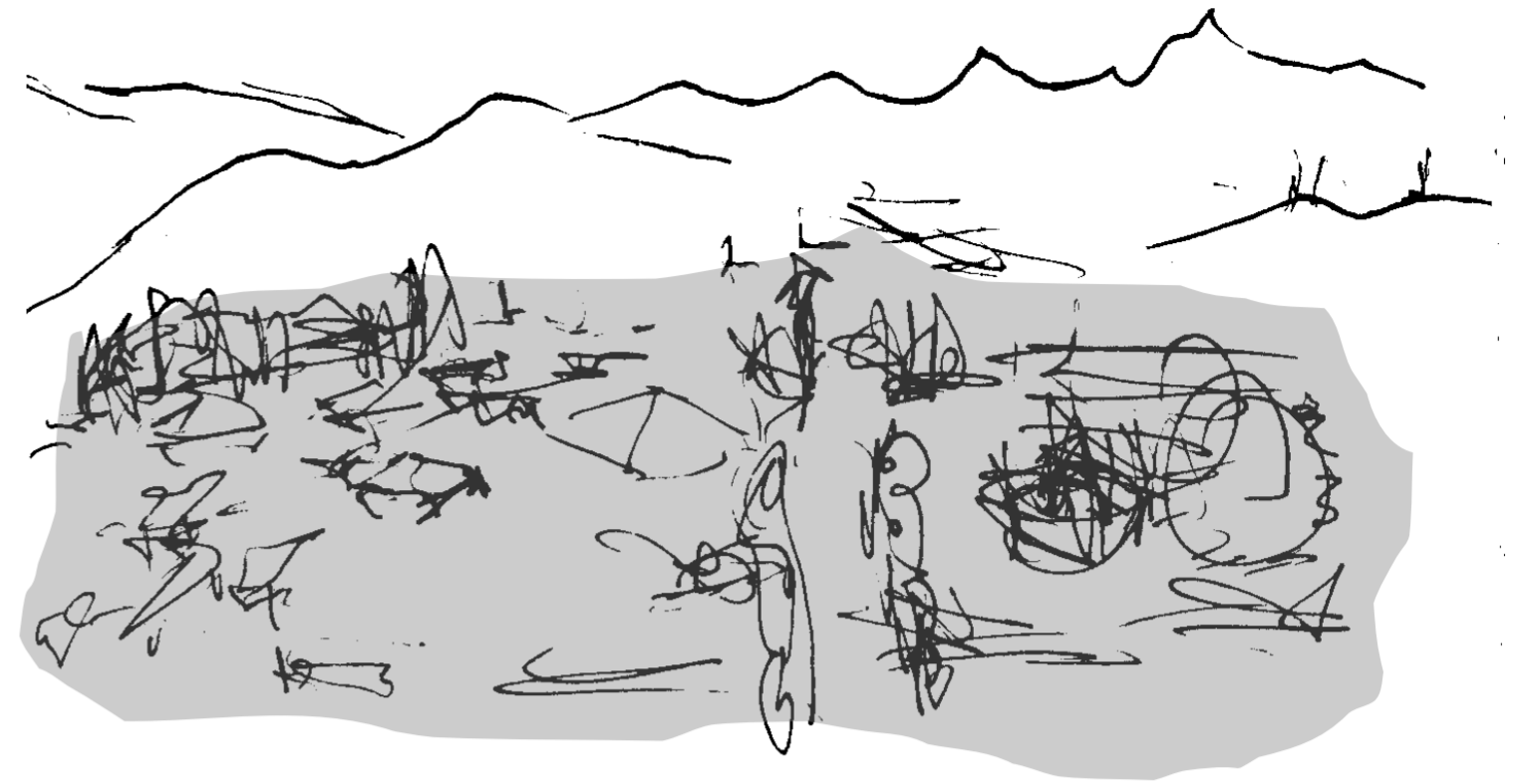


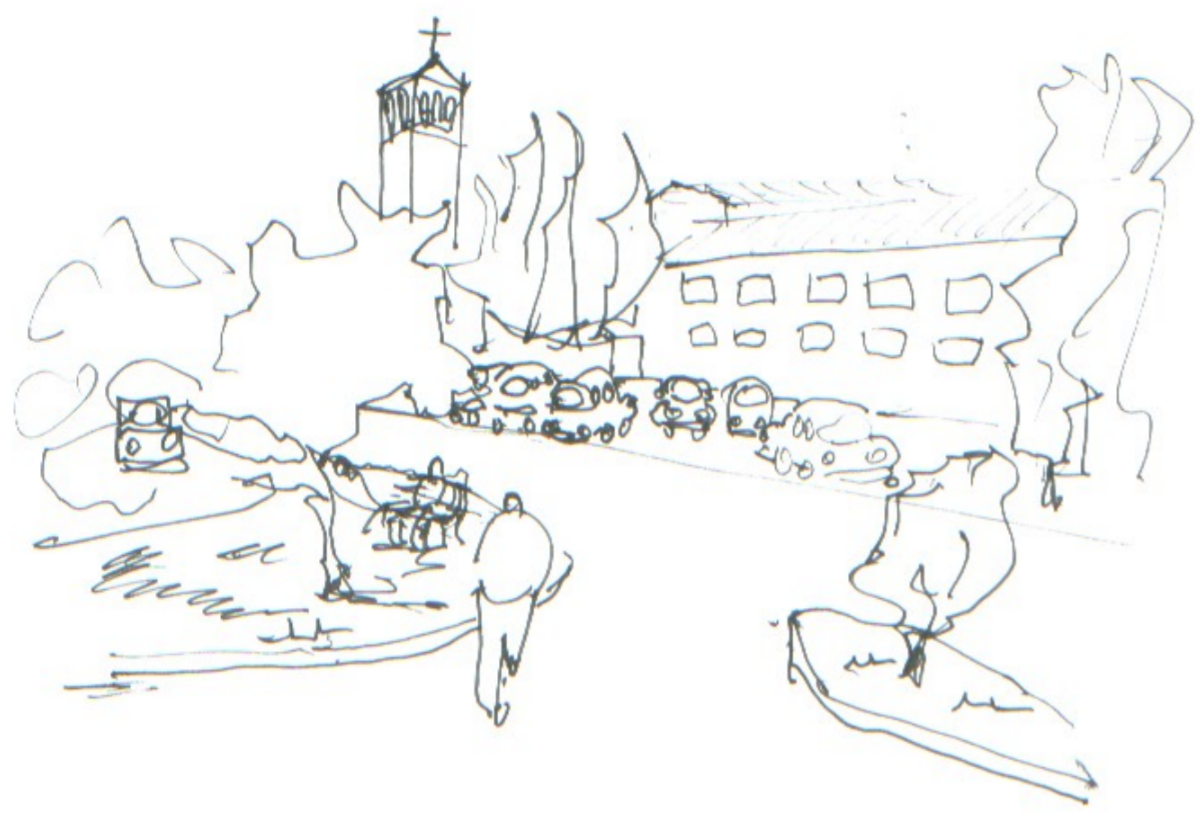
Elementos que generan la sombra



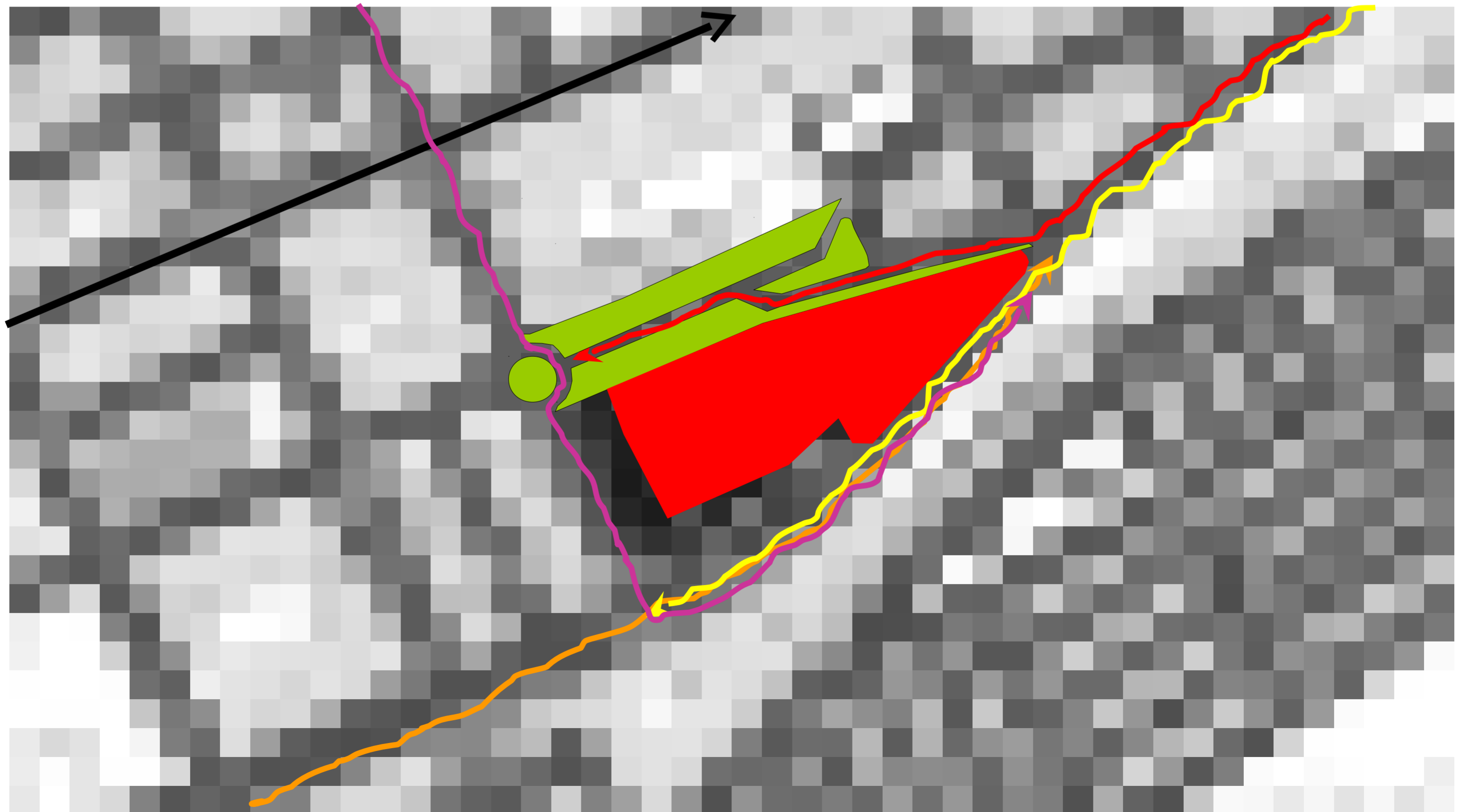
LUGAR

# La ciudad de O valle esta dividida en dos partes





El terreno del colegio esta ubicado en un sector residencial de fachada continua con una altura 1 o 2 pisos, específicamente en la bifurcación de la avenida David Perry y la calle nueva 23, este presenta un borde con una escala peatonal y otro con la escala de automóvil.

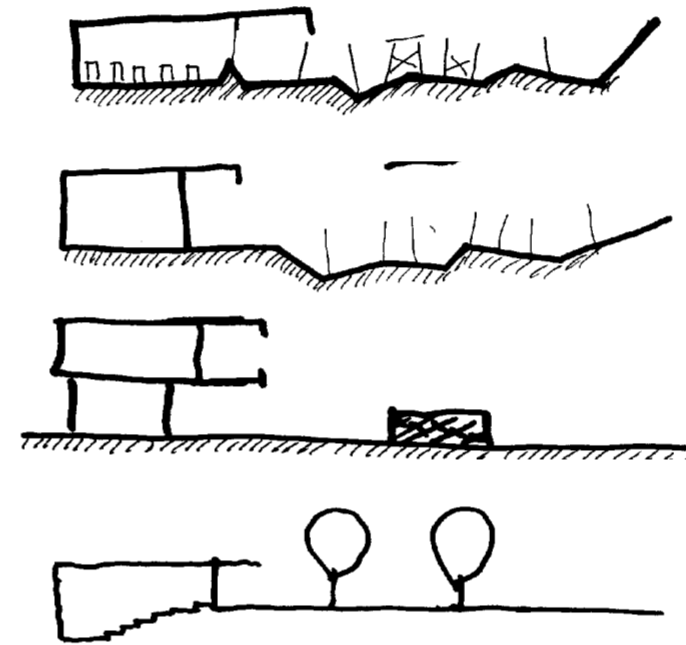
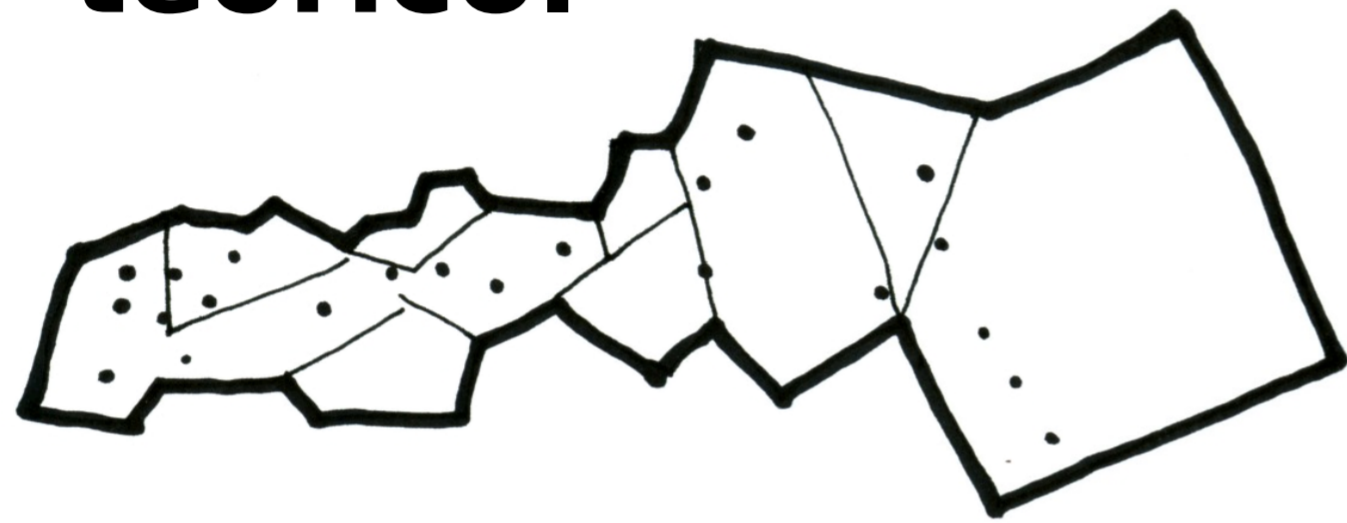


# Referentes



Existen 3 puntos importantes a considerar en la propuesta:

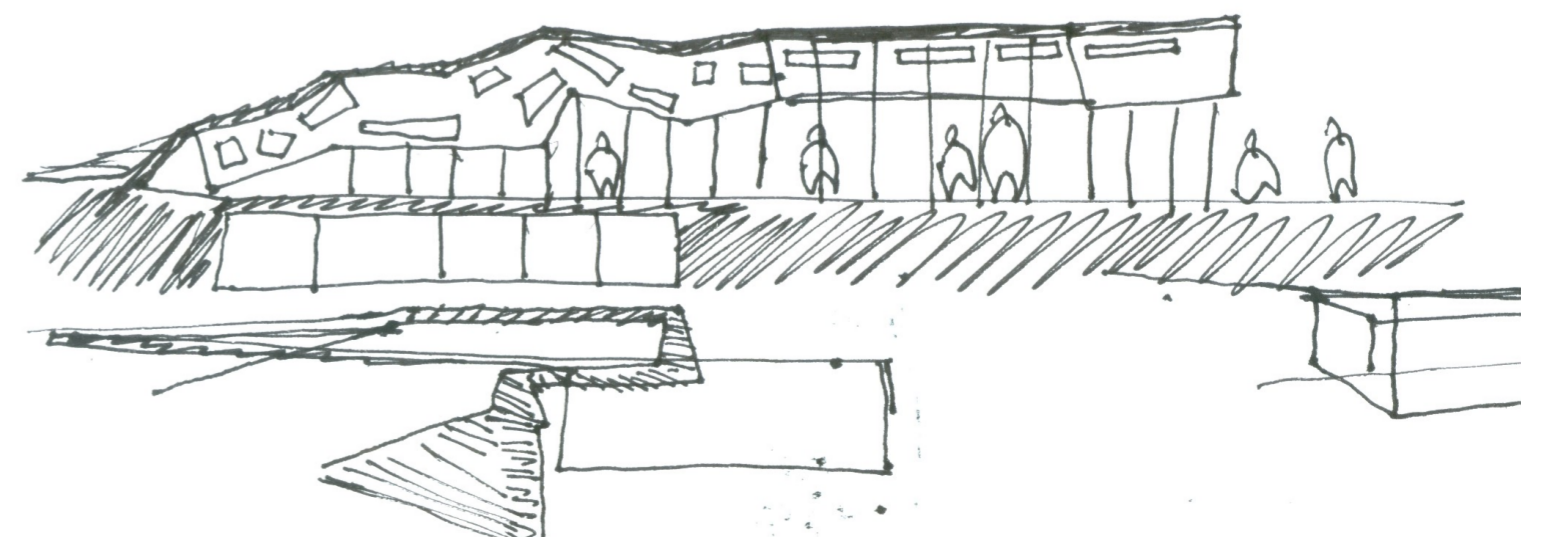
**La evolución de lo lúdico a lo teórico.**



**La apertura del colegio a la comunidad**



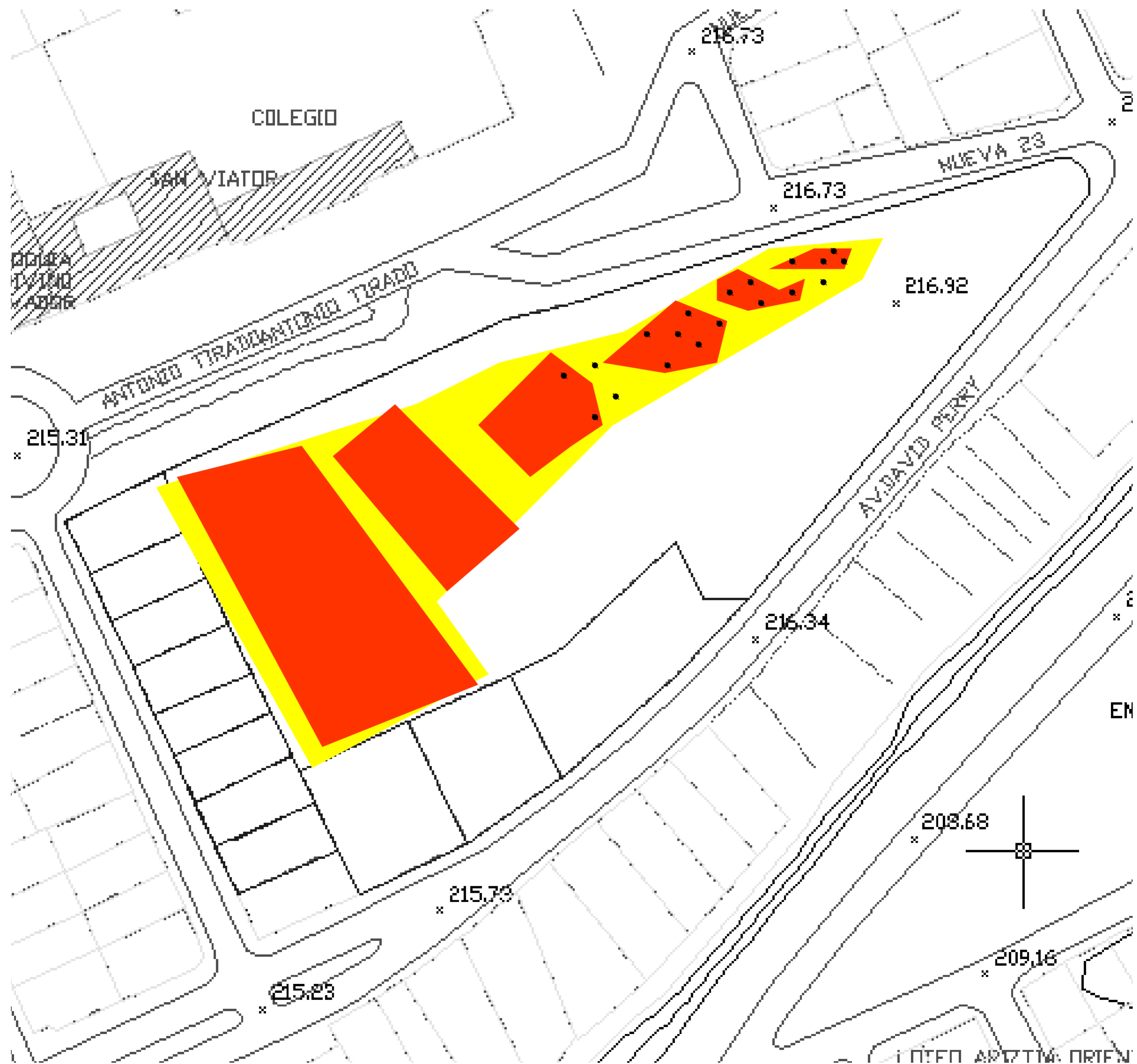
**La configuración de la sombra**



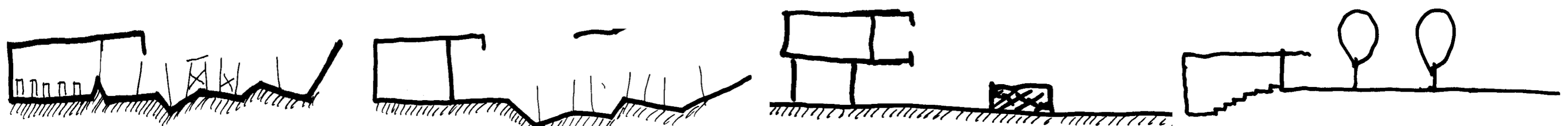
Propuesta

# La evolución de lo lúdico a lo teórico

## Estrategia Proyectual



La evolución de lo lúdico a lo teórico se configura a través de una sucesión de patios que van cambiando de un espacio acotado a un espacio mas abierto y la evolución de la sala de clases que va cambiando según las necesidades de cada edad.

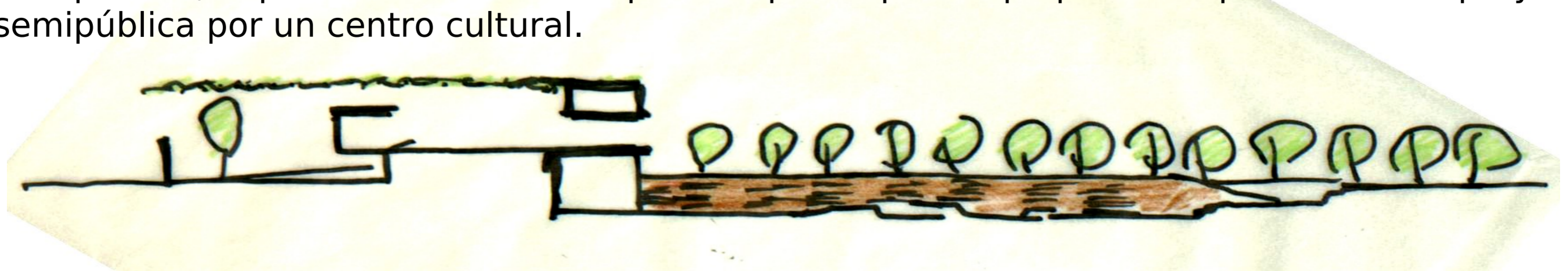


# Apertura del colegio a la comunidad

## Estrategia Proyectual



La apertura a la comunidad se configura a través de dos situaciones, una pública y una semipública, la pública esta formada por una plaza que ocupa parte del perímetro del proyecto y la semipública por un centro cultural.



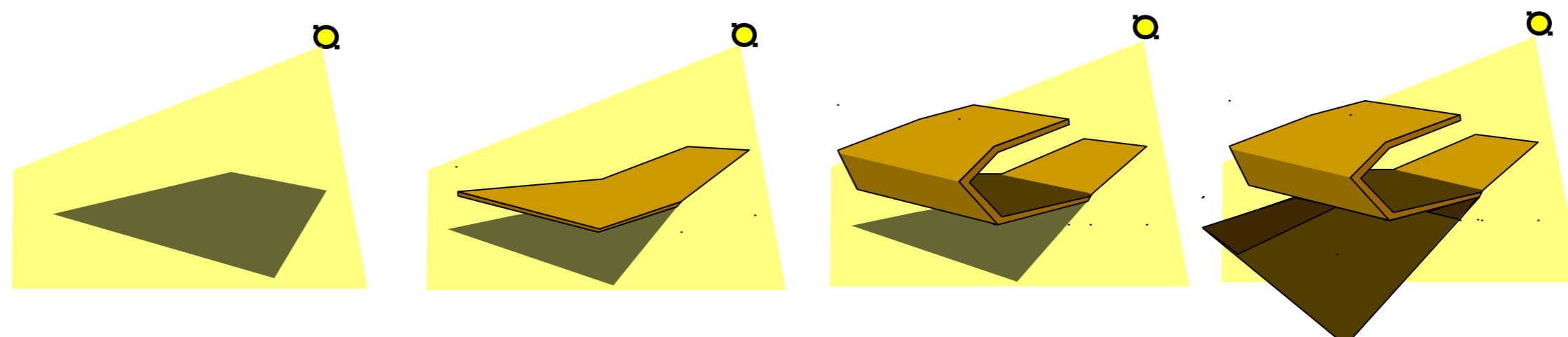


# Configuración de la sombra

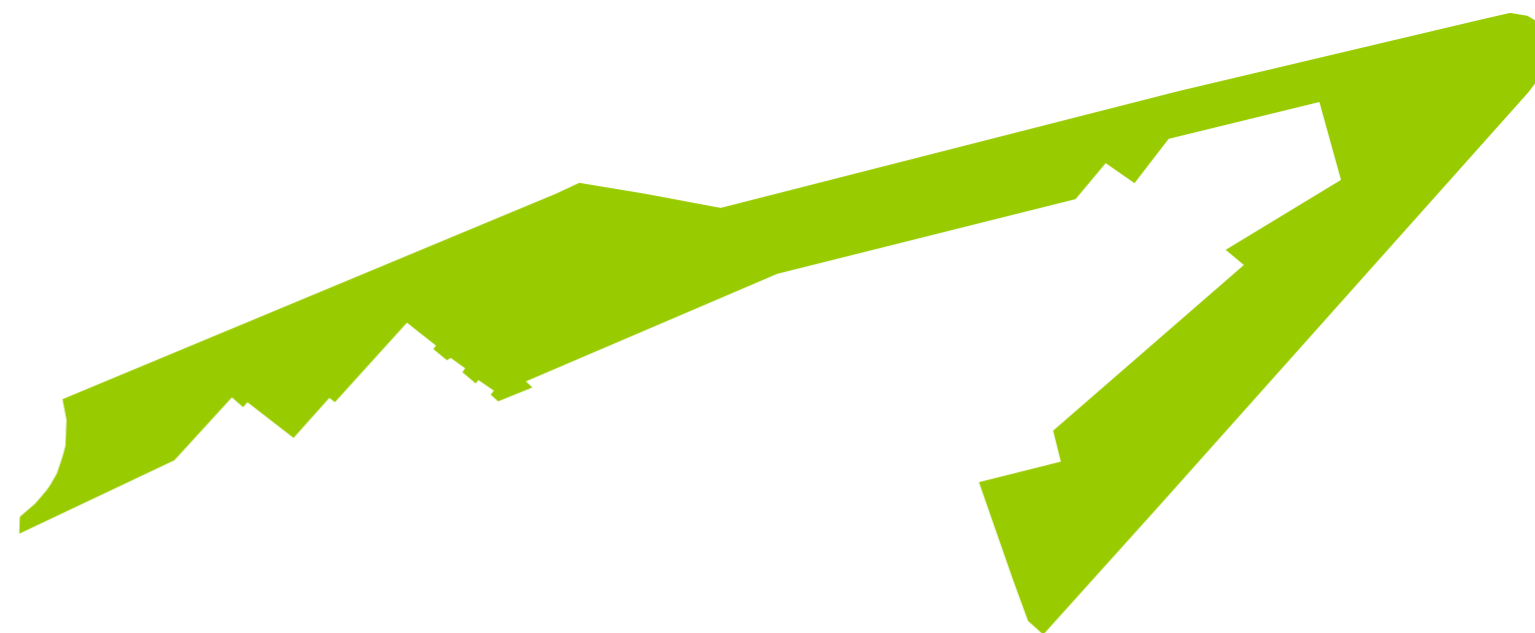
## Estrategia Proyectual



La configuración de la sombra se da a través de una cinta que se va entrelazando y de esta manera configurando los pabellones, los sierres y los techos.

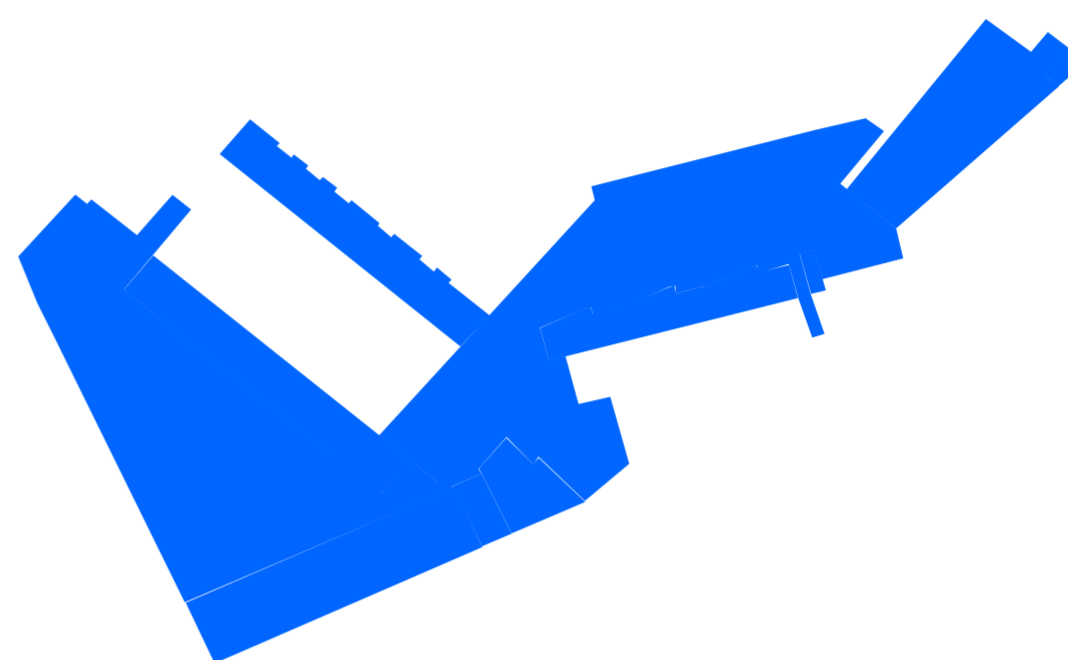


**Plaza**



**Centro cultural**

- 2.1 Aulas de I a IV
- 2.2 Salas Instrumentos (10)
- 2.3 Salón de ensayos (3)
- 2.4 Bodega de instrumentos
- 2.5 Sala de Multimediales Visuales
- 2.6 Sala de teatro
- 2.7 Sala de Cerámica
- 2.8 Sala de pintura
- 2.9 Aula computación (2)
- 2.10 Biblioteca
- 2.11 Auditorio



# Programa

## Patio

## Área Docente

- 2.1 Unidad Técnico Pedagógica
- 1.12 Dep. Material didáctico
- 2.2 Oficina orientador
- 2.3 Sala de profesores 1ª a 5ª básico
- 1.4 Of. Inspector general
- 1.5 Inspector de Patio
- 2.3 Aulas (24)
- 2.13 Laboratorio de Ciencias
- 2.17 Comedor



## Área

### Administrativa

- 1.1 Oficina del Director
- 1.2 Oficina sub.-Director
- 1.3 Archivo
- 1.6 Of. Administración
- 1.7 Sala de Espera
- 1.8 Sala Profesores
- 1.9 Sala Apoderados
- 1.10 Portería
- 1.11 Bodega material valioso

### Área de servicios

- 3.1 SSHH Alumnos (4)
- 3.2 Duchas Alumnos (4)
- 3.3 SSHH
- 3.4 Duchas Profesores
- 3.5 Comedor de Profesores
- 3.6 SSHH Personal Auxiliar (2)
- 3.7 SSHH Personal Cocina
- 3.8 SSHH Discapacitados
- 3.9 Cocina Profesores
- 3.10 Sala de Iros auxilios
- 3.11 Sala Centro Alumnos
- 3.12 Cocina Despensa
- 3.13 Bodega Artículos deportivos
- 3.14 Bodega general

