

PARTIDO GRAFICO

CASA & GARAGE

LA CASITA MAGICA

LA SEMILLA

ARCOIRIS

ANIMALES

BOCETOS

CASA & GARAGE

LA CASITA MAGICA

LA SEMILLA

ARCOIRIS

ANIMALES

BOCETOS

La casa diseñada tiene su origen al concepto base que se determinó para la estructuración del programa: "la escuela como segundo hogar".

Su ubicación dentro del aula se definirá en funciones de las características del mismo, manteniendo relación con el equipamiento diseñado para el caso. La ambientación general recreará un espacio libre, dado por los colores utilizados en las paredes, pisos y aberturas.

El material en que se realizará la casa, la estructura y las cajas independientes, es de madera. La elección de este material corresponde a la premisa de durabilidad que deben presentar los materiales didácticos. La clase de madera seleccionada deberá tener un grado de dureza suficiente para mantener las cajas equipadas pero sin resultar extremadamente pesado.

El material del que se compone la casa está dividido según el tipo de juegos, si bien fueron diseñados para utilizar en conjunto, con el fin de mantener un orden.

La caja de los libros (negra) contiene materiales diseñados en función de las áreas temáticas del proyecto, cuentos y fábulas tradicionales y Cds con música tanto de autores nacionales como extranjeros (Cantacuentos, Canciones para no dormir la siesta, Ma. Elena Wlash, Piero, Música clásica, Pedro y el Lobo), juegos multimedia, CD con sonidos que se utilizan por ejemplo para la lotería sonora. Los libros diseñados contendrán TODOS un juego para armar, desplegar, cortar. Se trabajarán varios recursos gráficos en cuanto a la diagramación y forma de cada libro. Estos tendrán cortes, figuras que se armen cuando se abra una hoja, texturas, formato de tarjetas independientes que se utilicen como libros, etc. También existirán libros para los educadores con actividades como manualidades, plegados, poesía, juegos, adivinanzas, cancioneros, etc.

El túnel de sensibilización está compuesto por cajas de madera de diferentes colores y alturas para trabajar en primera instancia con el color, las sensaciones que generan los colores fríos y cálidos al pisar las cajas de diferentes alturas.

El muñeco diseñado enfoca su uso al tema de aprestamientos. Está compuesto de diferentes cuerpos de polifón que representan las partes del cuerpo. Cada uno tiene su correspondiente forro de tela con cierres, velcro, remaches plásticos, cintas o botones para que los niños lo armen. Los forros tendrán los colores blanco, amarillo como forma de reconocimiento de distintas razas humanas. El set también trae accesorios para que definan el cabello, ojos, etc.

Las señales de tránsito están organizadas como un juego a escala 1:1 (niños). Ellos armarán las señales (relación marco-color-ícono) en un imantógrafo que se coloca en un soporte que se encuentra en la parte superior de la casa.

Los bloques lógicos de madera están compuestos por piezas de madera de distinto forma y color organizadas en cajas independientes. Cada una tendrá en el fondo de la caja la referencia de ordenamiento y una serie de varillas que se pueden insertar en las piezas y en una placa de madera.

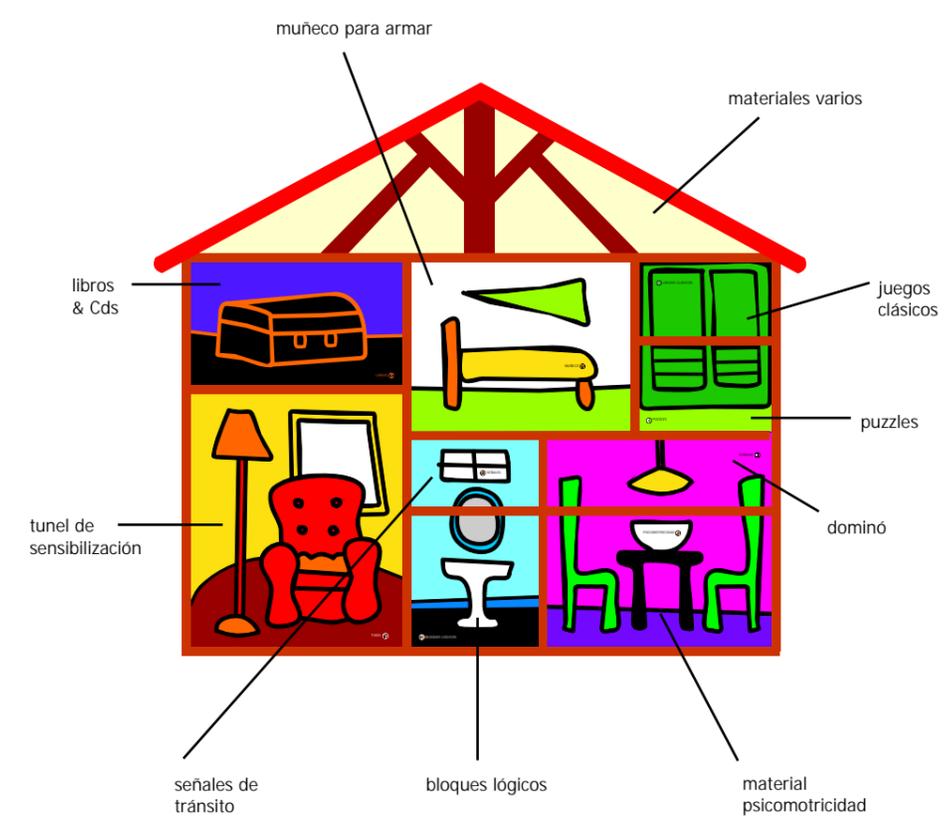
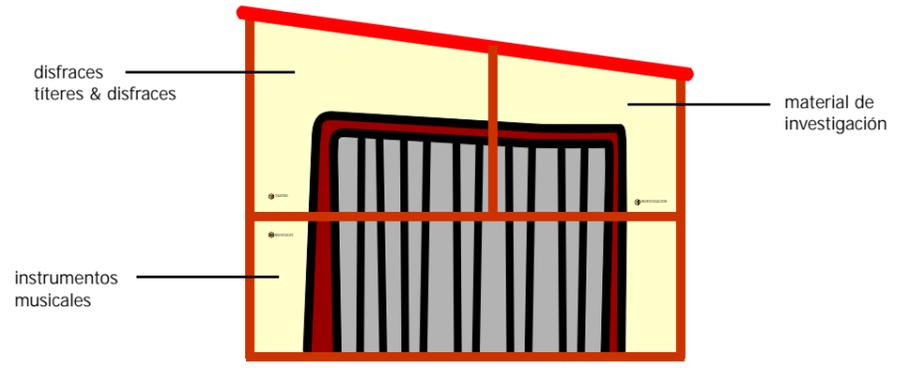
La caja de juegos clásicos contiene baleros, yo-yo, muñecos de madera de armar, marionetas, caleidoscopio, etc. La incorporación de estas piezas responde a la necesidad de preservar los juegos que se utilizaban en la antigüedad.

Los puzzles que se diseñaron tienen distintas formas y materiales. Hay puzzles con fichas, giratorios, de ordenamiento secuencial, etc. En la misma sección se implementó una rayuela de encastre donde los niños escogen la ubicación de los cuadros definiendo ellos la forma de su rayuela.

La caja de Dominó contiene dominós de distintos materiales como madera y polifón (con el mismo funcionamiento del muñeco donde ellos escogen la conformación de cada pieza del juego).

El material de psicomotricidad está compuesto por aros, cuerdas, pelotas, bolos, telas, etc.

En el garage se encuentran materiales de investigación como reglas, lupas, unidades de medida, decímetro cúbico, balanza, termómetro, brújula, etc.; los instrumentos musicales y los elementos para expresión corporal como títeres, disfraces, marionetas, etc.



CASA & GARAGE

LA CASITA MAGICA

LA SEMILLA

ARCOIRIS

ANIMALES

BOCETOS

El tamaño de la casa fue definido en proporción a la estatura promedio de un niño de 5 años.  
El sector del techo de la casa, destinado a que el educador guarde material como láminas, etc, tiene una altura mayor a efectos de que el niño no tenga acceso al mismo.

CASA & GARAGE

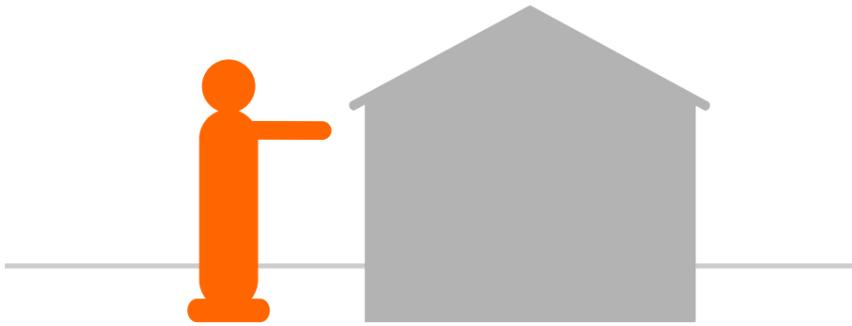
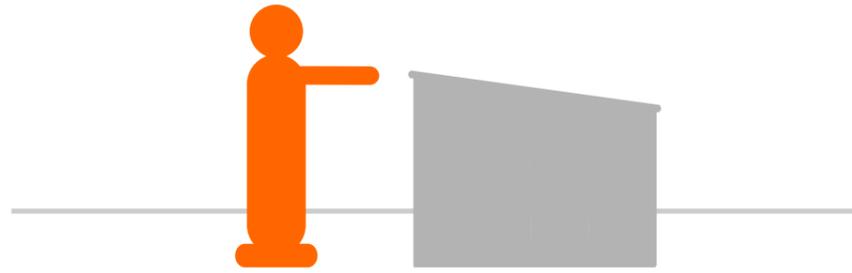
LA CASITA MAGICA

LA SEMILLA

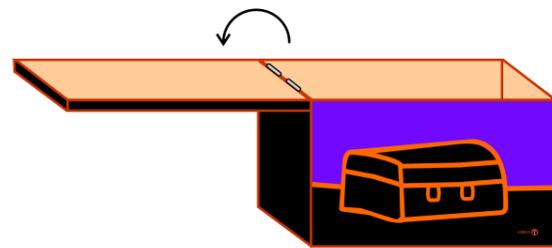
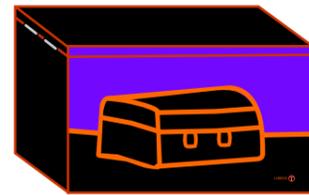
ARCOIRIS

ANIMALES

BOCETOS



Las cajas de la casa se abren con un sistema de bisagras en el lado izquierdo.



CASA & GARAGE

LA CASITA MAGICA

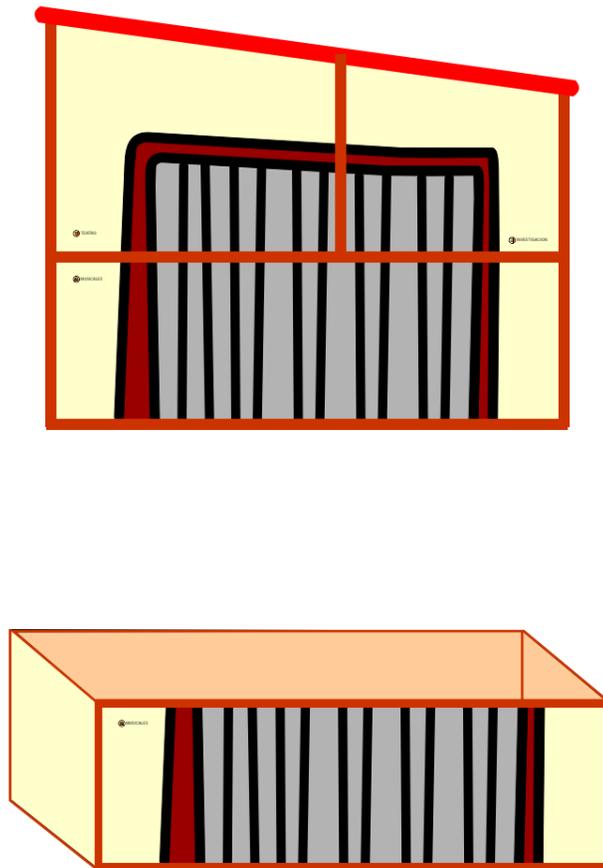
LA SEMILLA

ARCOIRIS

ANIMALES

BOCETOS

Las cajas del garage no tienen tapa para que sea más fácil sacar los materiales.



CASA & GARAGE

LA CASITA MAGICA

LA SEMILLA

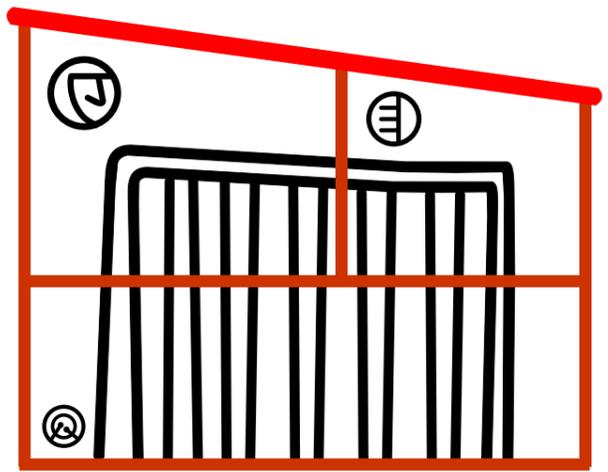
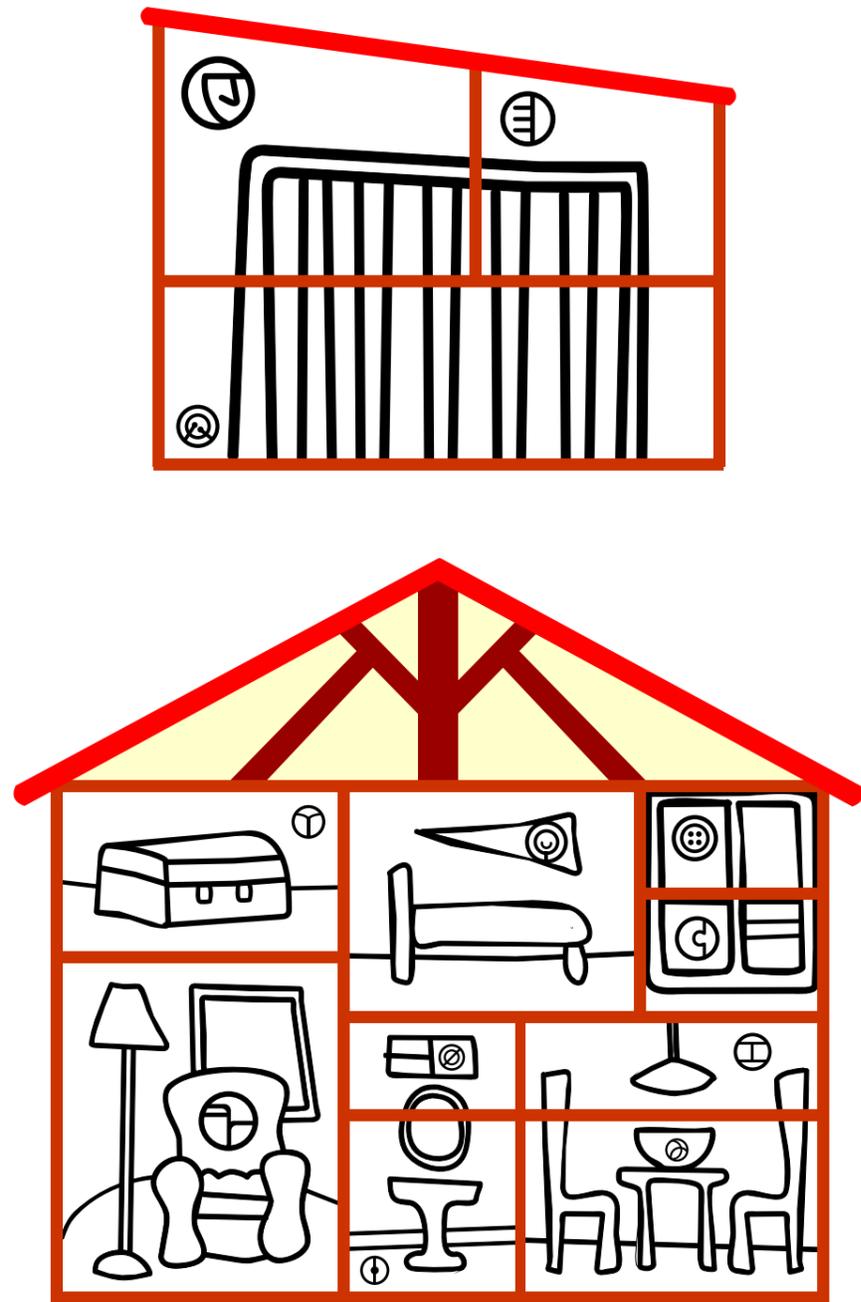
ARCOIRIS

ANIMALES

BOCETOS

Respondiendo con la premisa de educar a los niños en valores como el orden y el cuidado se instrumentó un sistema de identificación de cada caja en función a la estructura de la misma. Cada caja está identificada con un color en especial, fuera de que las imágenes sean policromáticas, y con un ícono que hace referencia a cada juego.

En la pared trasera de la casa se encuentra la imagen de cada caja en una versión monocroma para que, sumado a el tamaño particular de cada caja, los niños encuentren el lugar de cada una. El ícono se presenta en un tamaño mayor, integrado a la imagen, pero sin el texto explicativo.



CASA & GARAGE

LA CASITA MAGICA

LA SEMILLA

ARCOIRIS

ANIMALES

BOCETOS

El sistema icónico se basa en las líneas constructivas del logotipo.

Los colores que acompañan a cada uno, es el que presentan las cajas en las caras ocultas (cuando están dentro de la casa)

-   1. libros
-   2. túnel sensibilización
-   3. muñeco
-   4. señales tránsito
-   5. bloques lógicos
-   6. juegos clásicos
-   7. puzzles
-   8. dominó
-   9. m. psicomotricidad
-   10. Inst. musicales
-   11. títeres & marionetas
-   12. mat. investigación
-   13. varios

CASA & GARAGE

LA CASITA MAGICA

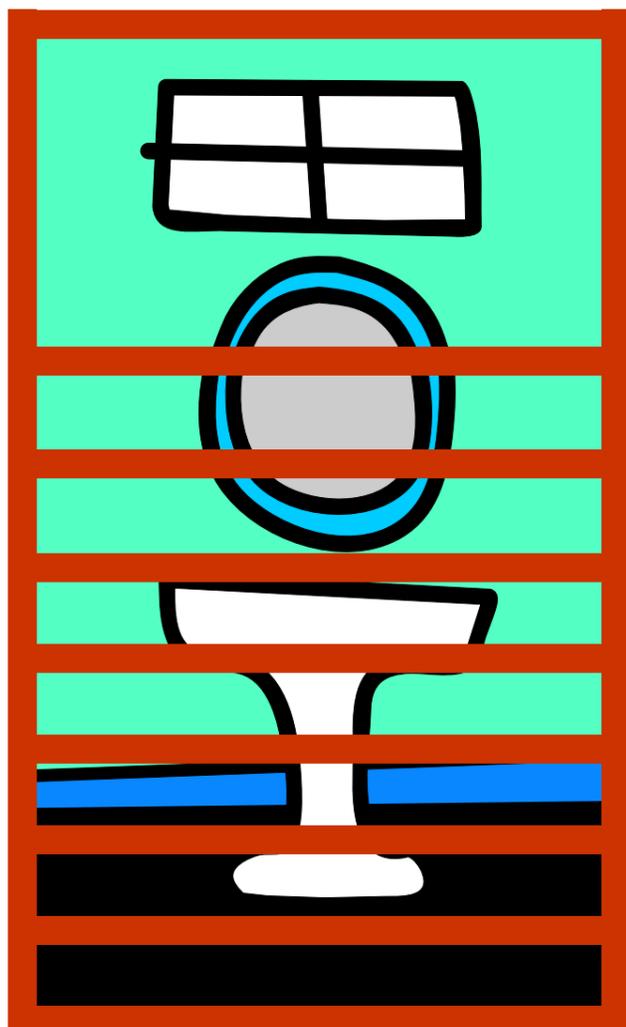
LA SEMILLA

ARCOIRIS

ANIMALES

BOCETOS

Para facilitar el ordenamiento de los juegos que están organizados en varias cajas se instrumentó un muro gráfico.



BOCETOS

ANIMALES

ARCOIRIS

LA SEMILLA

LA CASITA MAGICA

CASA & GARAGE

LA CASITA MAGICA es parte del material que se entregará a cada niño en el set que se entrega al comenzar el año lectivo.  
Este libro/casa fue diseñado con el fin de que los niños tengan un contacto positivo con un libro que, aunque su funcionamiento difiera de los libros standar, llame su atención.