

**INFORME FINAL
EQUIPAMIENTOS LÚDICOS / TALLER PERDOMO / DEAPA
Diciembre 2012**

INTRODUCCIÓN

La actividad presentada al llamado se enmarcó como una actividad en el medio, en tanto:

“Es un proceso educativo transformador donde no hay roles estereotipados de educador y educando, donde todos pueden aprender y enseñar. Es un proceso que contribuye a la producción de conocimiento nuevo, que vincula críticamente el saber científico con el saber popular. Es una función que permite orientar líneas de investigación y planes de enseñanza; generando compromiso universitario con la sociedad y la resolución de sus problemas. En su dimensión pedagógica constituye una metodología de aprendizaje integral y humanizadora.”

Y se lleva a cabo

“Con participación e involucramiento de los actores sociales y universitarios en las etapas de planificación, ejecución y evaluación. De manera de generar procesos de comunicación dialógica. A partir de abordajes interdisciplinarios.” (Resolución Consejo Directivo Central - Renovación de la enseñanza y curricularización de la extensión www.cse.edu.uy)

El Taller Angela Perdomo considera la curricularización de la investigación y la extensión como uno de los objetivos de la actividad académica. “El Taller Perdomo viene realizando una serie de trabajos, tanto curriculares como extracurriculares donde la investigación y la extensión ponen a prueba las conceptualizaciones que el Taller maneja en la elaboración y realización de sus cursos.”

Este lineamiento es quizá el principal motor de la actividad realizada, en tanto se comparte que “probablemente quienes más pueden aprender son los estudiantes que en ellas participan: entran en contacto con la realidad, usan lo que saben para afrontar problemas de la sociedad, interactúan con gente que tiene otros conocimientos y otras vivencias, se les ofrece la oportunidad de ser útiles; todo eso apunta a una formación integral.” “Se contribuye así a construir un modelo educativo centrado en la formación integral; allí se complementan teoría y práctica, aula y sociedad; en esa formación, se conjugan los procesos intelectuales, las dimensiones afectivas y la subjetividad de los actores involucrados.” (Resolución Consejo Directivo Central - Renovación de la enseñanza y curricularización de la extensión www.cse.edu.uy)

En el marco de los lineamientos del taller, el curso de introductorio ha desarrollado diversas experiencias de investigación y extensión. En particular la actividad “Play – Equipamientos Lúdicos” es realizado por segunda vez, teniendo un antecedente durante el 2012, que permitió desarrollar vínculos, evaluar metodologías y mejorar impactos.

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

El proyecto trabaja con la contraparte de los niños inscriptos en un taller durante las vacaciones de primavera . La mayoría son niños que viven en la Ciudad Vieja. Asisten acompañados de un adulto ya que cuentan entre 3 y 6 años y para realizar el modelo deberán cortar con tijera o trincheta.

Se plantea la realización de una serie de equipamientos lúdicos que combinen funcionalidad y juego, realizando una experimentación de posibilidades de configuración espacial a través del equipamiento interior o exterior. Se realizarán objetos desestructurados que impliquen el uso del cuerpo de los niños en actividades de juego, enriqueciendo el ámbito de aprendizaje escolar, buscando no solo dejar equipamiento a la institución sino también llevar al Jardín Público nro 243 Julio J. Casal para permitir en ambos casos el uso didáctico de los mismos por parte de los maestros y/o gestores culturales. Para lograr los objetivos y productos propuestos, la propuesta implica la participación activa de los estudiantes de taller en interacción directa con los niños del taller "Play Juegos Espaciales" del CCE , en las etapas de generación, producción y uso.

1º etapa

Se realizaron contactos con la escuela de referencia, con el colectivo 7MM y con el Centro Cultural España (CCE), a los efectos de la participación de los mismos en distintos momentos del proyecto.

2º etapa

Se plantearon las pautas de trabajo a los estudiantes. Para esto además de referentes bibliográficos y gráficos, se hizo referencia al antecedente de trabajo del año anterior donde se llevó adelante una experiencia con la misma lógica.

El modelo de equipamiento debía ser un objeto para el juego de un niño en edad preescolar, donde dicho juego pusiera en acción su cuerpo, y como condicionante material se planteó el uso de 2 hojas de cartón corrugado de 0,80 m x 1,20 m. El objeto debería ser fácilmente reproducible por un usuario no experto y con implementos sencillos.

Por dificultades de coordinación la participación activa del Jardín público n°243 se vio limitada de acuerdo al planteo inicial, teniendo participación en la formulación inicial de condicionantes de proyecto y posterior devolución de objetos. En tal sentido se optó por dar mayor participación a los niños nucleados en el CCE, a los efectos de tener el contacto directo con potenciales usuarios.

3º etapa

Proyecto y realización de los equipamientos lúdicos. Se realizó por los estudiantes en el ámbito del taller con guía docente. En esta etapa se produjo el modelo en sí mismo en cartón corrugado y los manuales de elaboración para cada objeto de tal forma que pueda ser reproducido fácilmente por un usuario no especializado. Durante esta etapa se contó con participación de integrantes del grupo 7MM, profesionales del diseño de objetos, dedicados a su producción y comercialización.

Una vez desarrollados los modelos se realizó una actividad de testeo de dichos modelos en un taller que se realizó en el espacio "Rincón de Gurises"¹ en el CCE,

¹ "El proyecto **Rincón Gurises** del Centro Cultural de España apunta a formar parte del repertorio de recursos educativos de Montevideo y a colaborar en la formación y desarrollo integral de niños/as y adolescentes uruguayos, acompañados por un docente quien debe coordinar la actividad previamente.

para niños de edad preescolar con participación de sus padres. Al mismo se anotaron 32 niños. Durante el mismo se presentaron modelos terminados a los efectos de analizar la aceptación por los niños, así como el tipo de juego y uso que daban a los mismos. Posteriormente se planteó a los niños y padres que eligieran uno de los objetos, y los estudiantes junto con ellos construyeron un prototipo a escala a partir del manual de elaboración, permitiendo poner a prueba dicho manual o ficha, así como su amabilidad para la fácil reproducción.

Posteriormente se envió por correo electrónico a los responsables del CCE y a los padres participantes los modelos para armar. Es de destacar que dichos modelos fueron solicitados por los propios padres una vez culminado el taller.

4º etapa

Documentación de modelos y actividades en formato de publicación digital.

Esta etapa se encuentra en fase de producción, los modelos producidos y las actividades fueron registradas gráfica y fotográficamente tanto por el equipo docente como por el Servicio de Medios Audiovisuales de la Facultad a solicitud expresa. Se espera contar en web con una serie de modelos para reproducir así como una publicación virtual que documente y difunda la experiencia.

RESULTADOS OBTENIDOS

Desde lo material:

1. Un conjunto de equipamientos lúdicos infantiles de interior y exterior.
2. Manuales de elaboración para cada objeto de tal forma que pueden ser reproducidos fácilmente por usuarios no especializados, tanto niños como adultos y con la utilización de implementos y materiales simples (tijeras, papel, cartón).

Lo anterior cumple el objetivo general del proyecto, habiéndose producido los objetos incorporando la participación de usuarios y asesoramiento especializado para la producción. Asimismo se enriqueció el equipamiento del CCE y de la escuela a partir de la donación de algunos de los objetos.

Se comprobó la hipótesis de producir equipamientos lúdicos con bajo costo, de uso indeterminado, y posible de fácil reproducción. Asimismo el testeó de los mismos mostró una importante aceptación por los niños, con usos y juegos no imaginados a priori, así como entusiasmo y posibilidades de los padres para producirlos. Por otra parte desde lo institucional la opinión vertida por los maestros fue altamente positiva de las posibilidades didácticas que otorgaban los objetos.

Desde el estudiante:

En este proyecto se planteaba enfrentar al estudiante a una serie de procesos vinculados a la lógica de la actividad de extensión como forma de producción y reproducción de conocimiento, especialmente como instancia fundante de una forma de encarar el aprendizaje y la actividad académica desde el inicio mismo de la carrera. Desde este punto de vista la experiencia cumplió sus objetivos, lográndose compromiso e implicancia por parte de los estudiantes, así como una

aproximación a **la investigación, como actitud y método**. Lo anterior los llevó a **exponerse**, construyendo grupo a partir de la confianza mutua en la contrastación grupal y en la producción colectiva. Los estudiantes sus resultados ante los docentes, ante sus compañeros pero en particular ante los “usuarios”, siendo éstos los propios niños y sus padres.

La experiencia de la materia, fue llevada adelante en toda su plenitud, como objeto de investigación proyectual, implicando el hacer, el cuerpo, el tacto, la experiencia del construir, la aventura de elaborar elementos, y tomando conciencia de la participación del otro en las mismas dimensiones materiales y corporales cuando se pone en acción el uso del objeto proyectado.

Se logró experimentar el proceso de producción integral (usuario, proyecto, elaboración y materialización), evaluándose la experiencia como enriquecedora desde este nivel.

DIFUSIÓN

Durante la actividad se realizaron las siguientes acciones:

1. Presentación ante los padres en el taller de CCE
2. Evento – taller en CCE. Se dejaron algunos de los equipamientos terminados para su uso en posteriores actividades.
3. Envío de modelos para armar a los padres participantes
4. Preparación de publicación de la actividad

RECURSOS

Respecto a los recursos materiales solicitados para la ejecución de la actividad, fueron utilizados en una parte, ya que al tener que implicar al CCE con mayor predominancia, se logró aportes por parte del mismo, por lo que no fue necesario utilizar todos los recursos destinados por la Facultad.

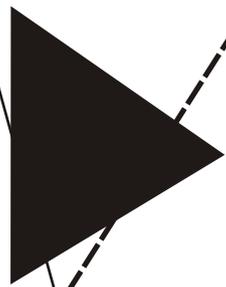
PRESENTACIÓN DE PRODUCTOS

Se adjunta muestra gráfica de la actividad así como una selección de la producción durante el taller.

La exploración es un deber, la comprensión es un deseo intenso, y el cuestionamiento es una condición de evolución.
Pensamos con nuestros sentidos, sentimos con nuestras ideas.
Las contradicciones generan chispazos.
Las sensaciones generan emociones.
Las emociones generan amor, el amor genera deseo de vivir, de compartir, de dar, de prolongar nuestra vida en otros.
Hacer arquitectura es conectar, pertenecer, interferir, es decir y contradecir.
Jean Nouvel, 2005

Equipo docente

Domínguez, Ernesto
Logiuratto, Lorena
Parma, Gonzalo
Zurmendi, Constance



play

juegos espaciales

una colección de objetos lúdicos de uso cotidiano para niños



**hacer con lo que se tiene a mano, no es un truco
posibilista, sino un desafío a la imaginación**

intro taP
2012 en colaboración con



[tienda de objetos]

minimaquetas

lunes 8 a miércoles 10
se elige una opción

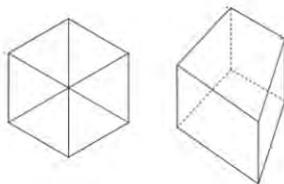
minimaquetas



cartulina
extracot

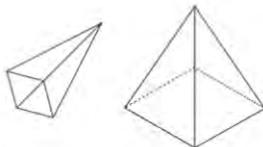
1/ deformatar

cubos de 10x10x10cm
mínimo: tres acciones
mantener el objeto cerrado



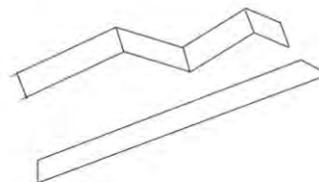
2/ construir

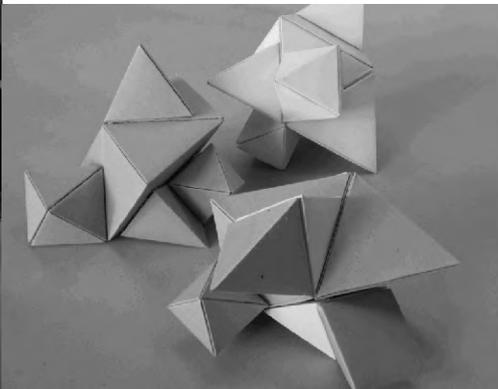
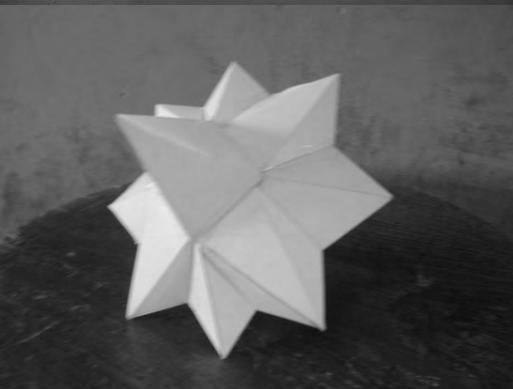
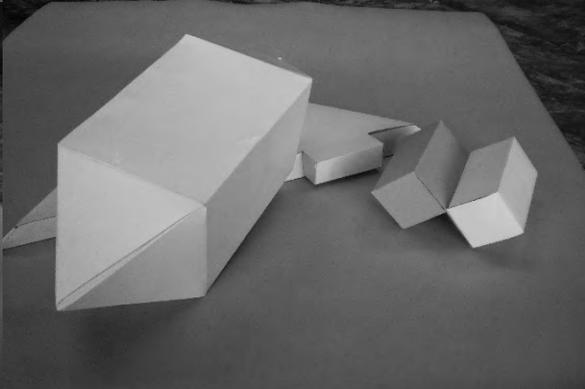
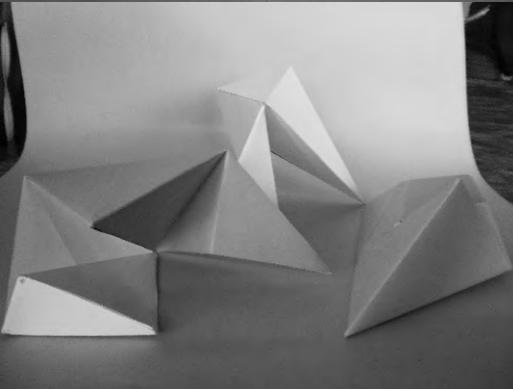
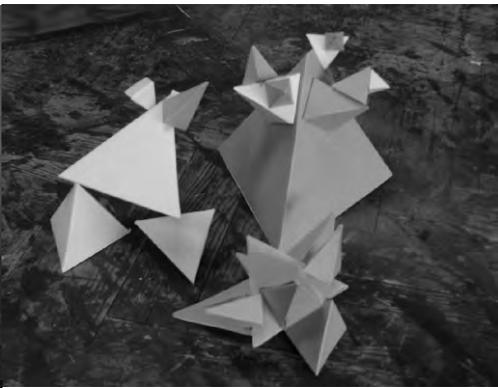
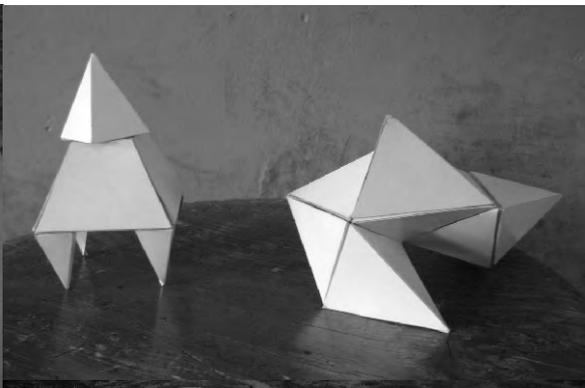
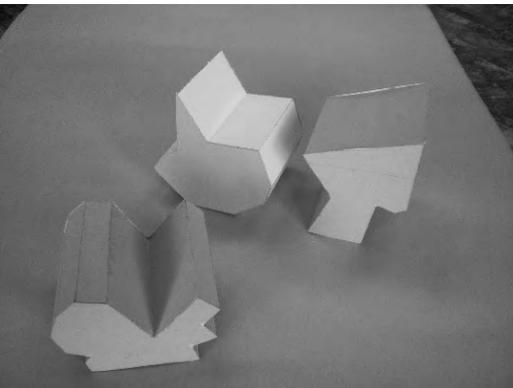
a partir de :
1/4 cartulina extracot
pirámides equiláteras
e irregulares
adición de al menos 9



3/ plegar

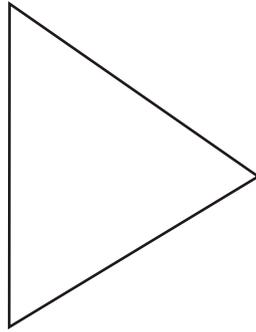
a partir de:
1/4 cartulina extracot
tiras rectangulares de
distinto tamaño









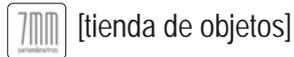


play

juegos espaciales

una colección de objetos lúdicos de uso cotidiano para niños

desarrollada por
introdutorio - taller perdomo
en colaboración con



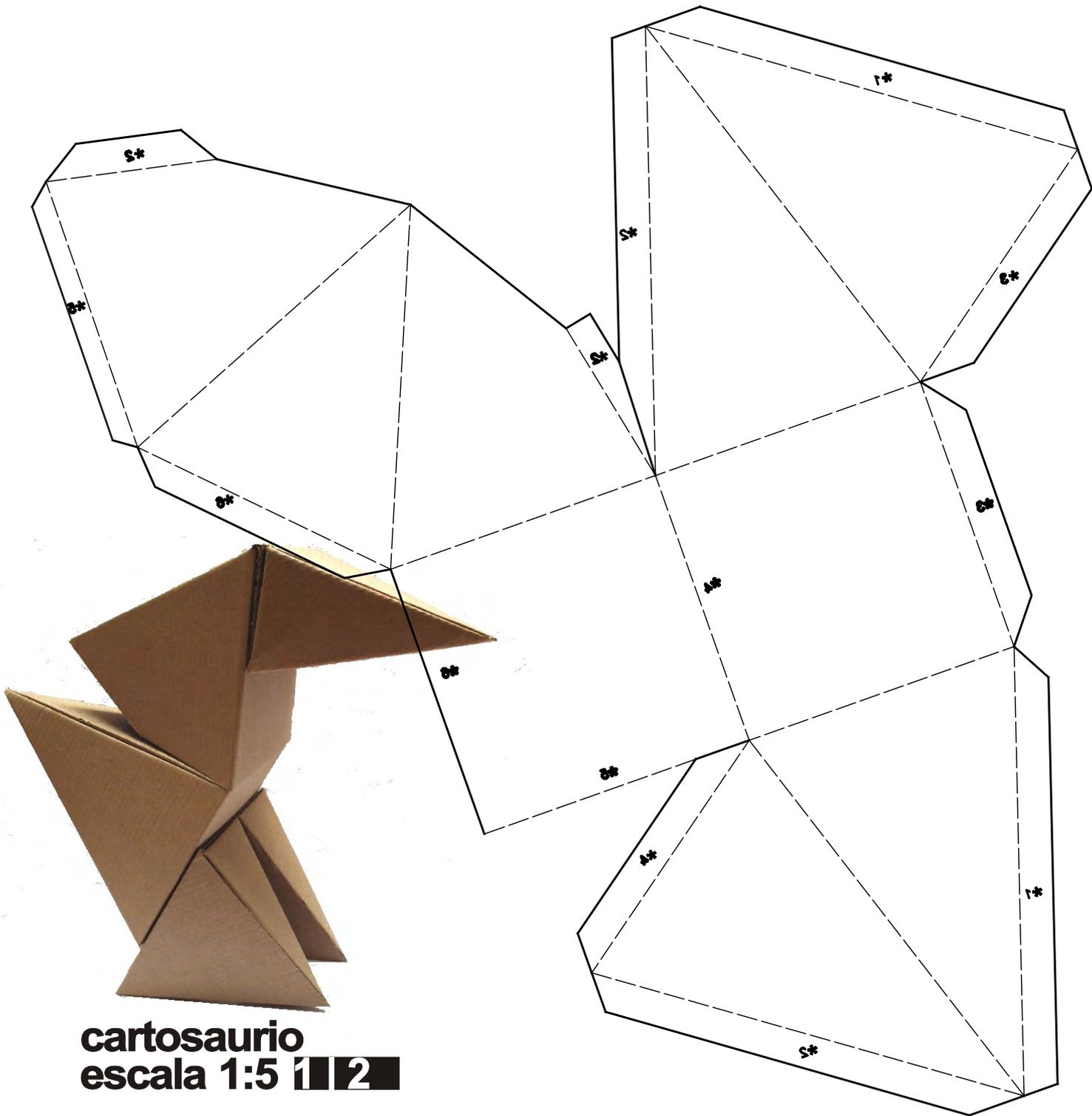
**hacer con lo que se tiene a mano, no es un truco
posibilista, sino un desafío a la imaginación**

el patrón para construir los modelos está disponible para descargar
en tap.com.uy [formato pdf - escala 1.1] y siguiendo las instrucciones de montaje:

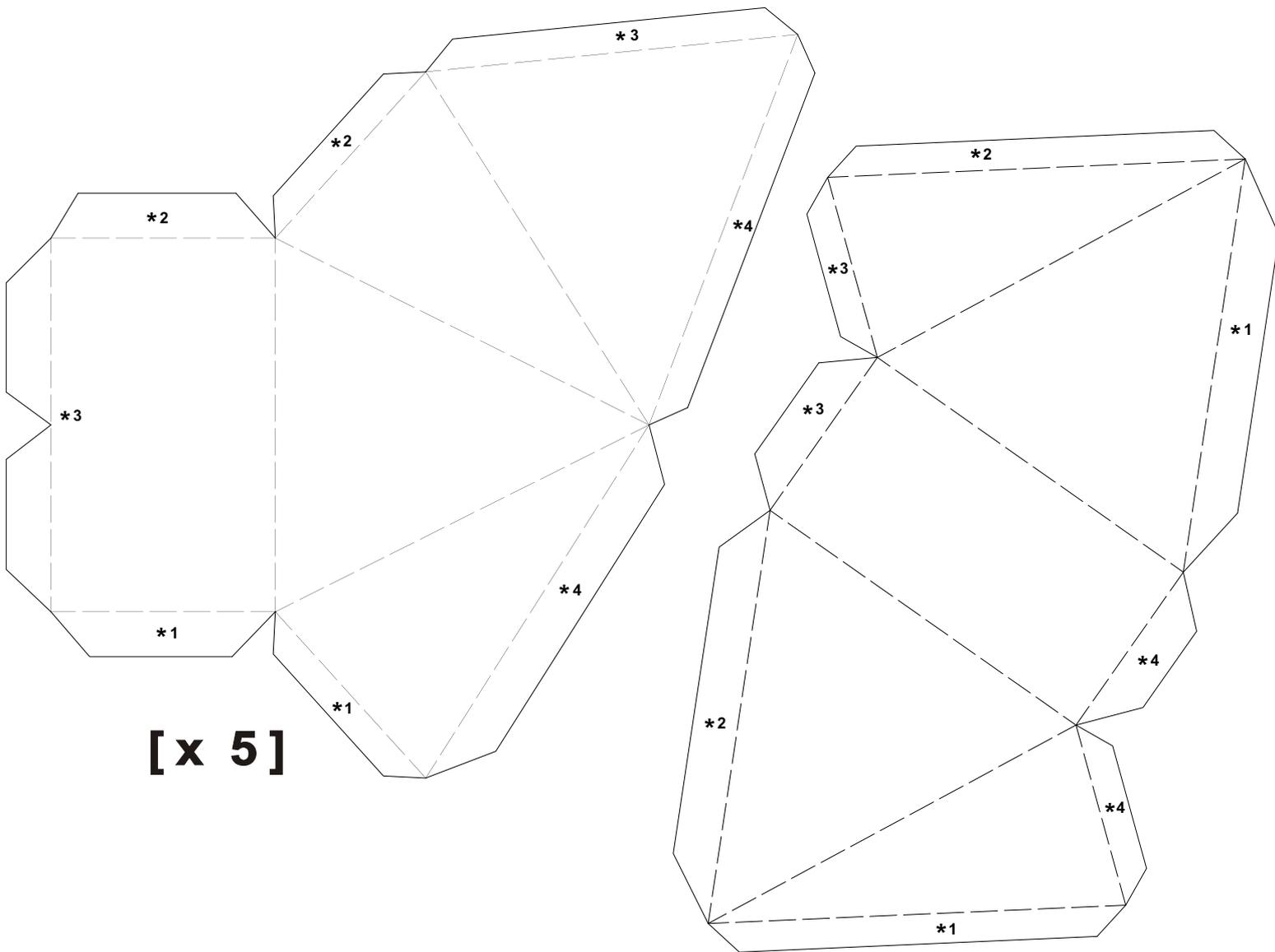
- cortar
- doblar hacia adentro [marcando cara vista]
- doblar hacia afuera [marcar cara inversa]
- * ... pegar
-  girar doblado hacia arriba
-  girar doblado hacia abajo



hacerlo?!

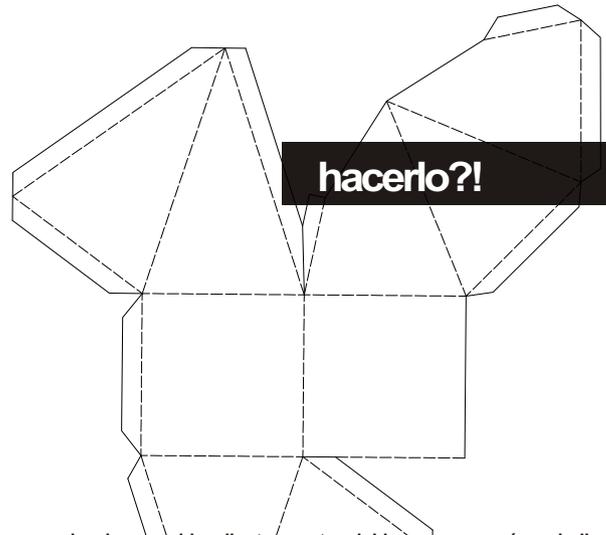


cartosaurio
escala 1:5 1 2



cartosaurio
escala 1:5 2 | 2

CARTOSAURIO play



hacerlo?!

desplegar molde adjunto y cortar, doblar y pegar según se indica

- cortar
- - - doblar hacia adentro [marcando cara vista]
- - - doblar hacia afuera [marcar cara inversa]

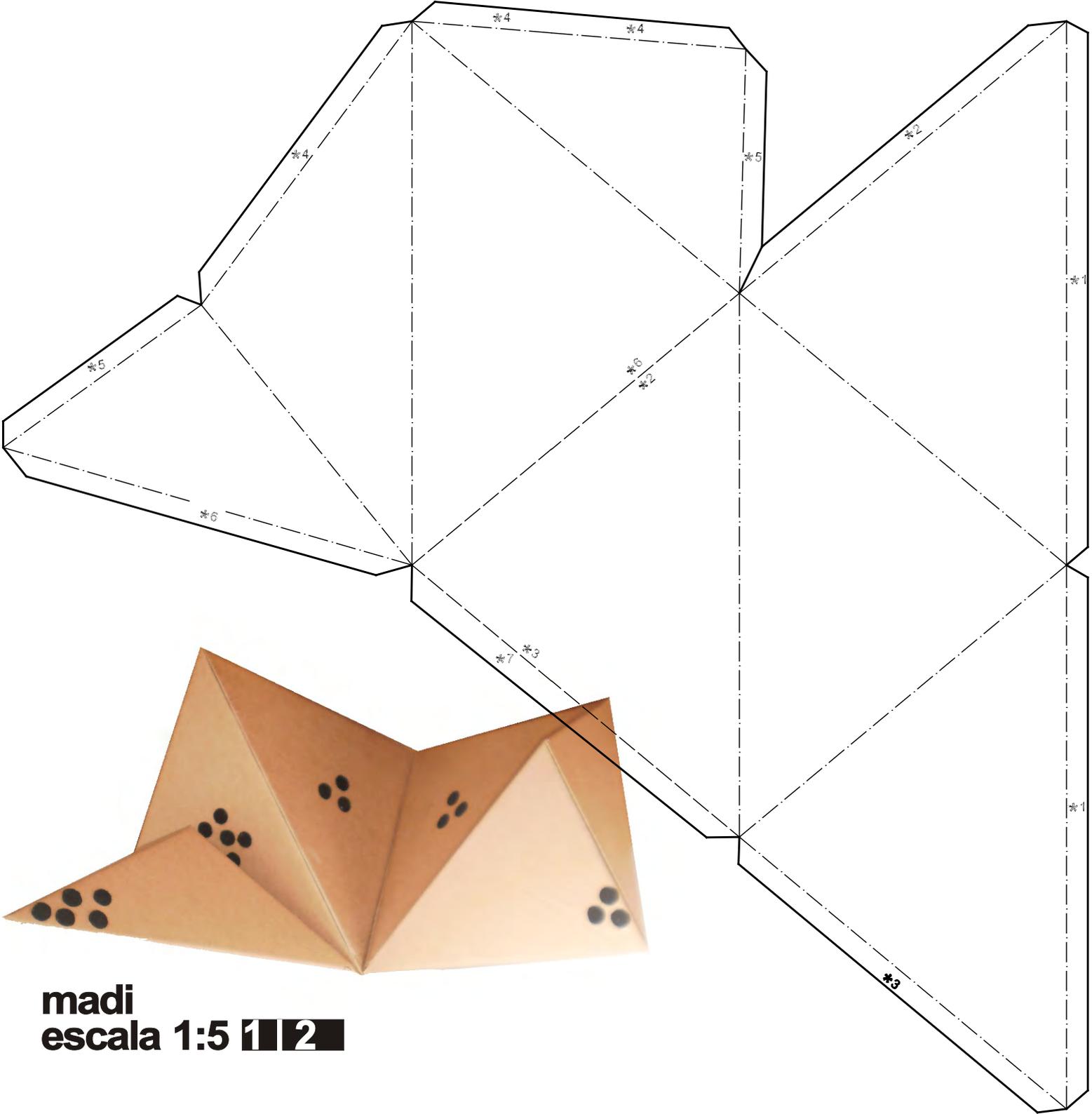
* ... pegar

 girar doblado hacia arriba

 girar doblado hacia abajo

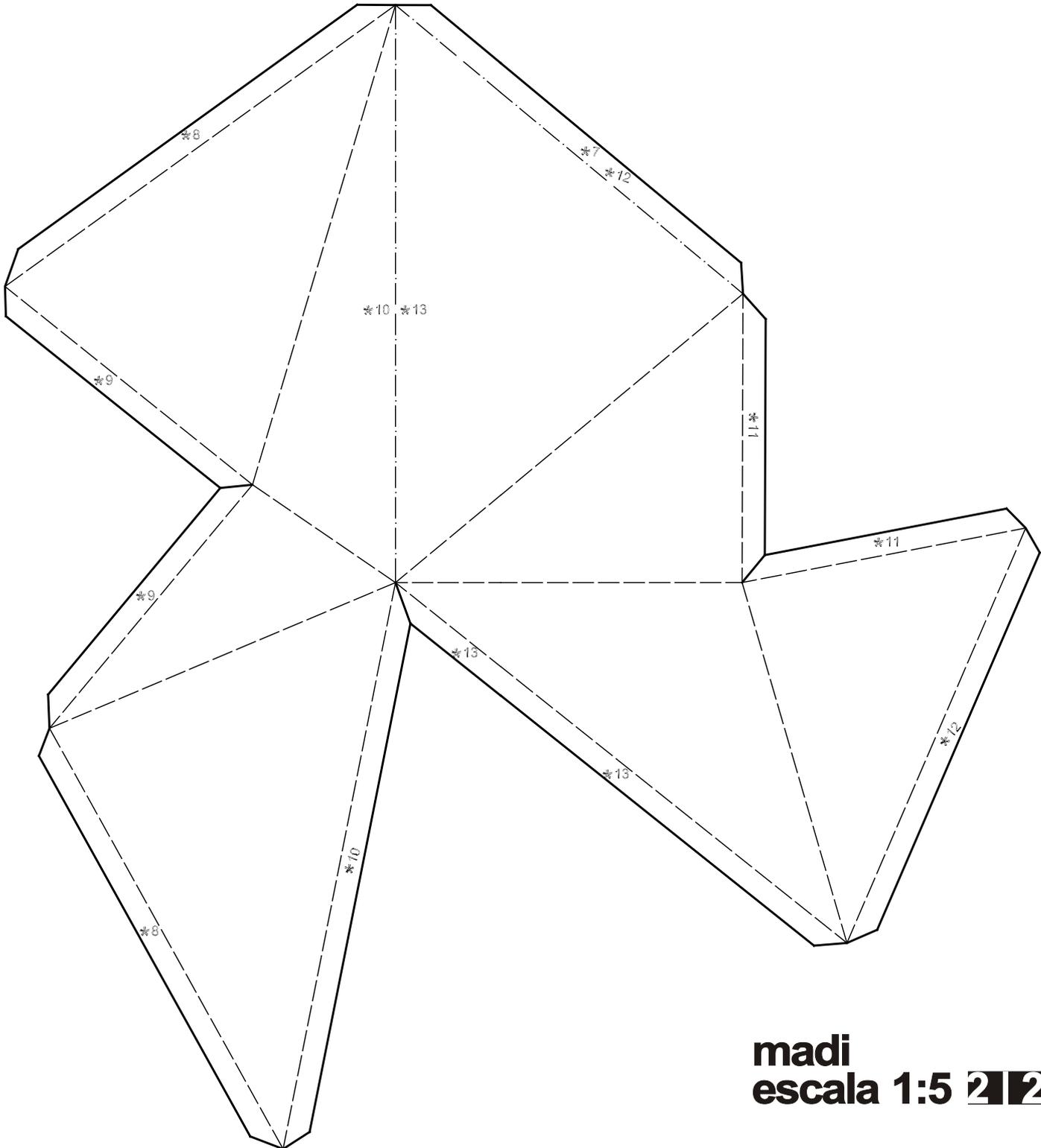
► **play equipamientos lúdicos | tap + 7 mm**

cecilia valle | introductorio 2012 - taller perdomo - facultad de arquitectura www.tap.com.uy



madi
escala 1:5

1	2
---	---

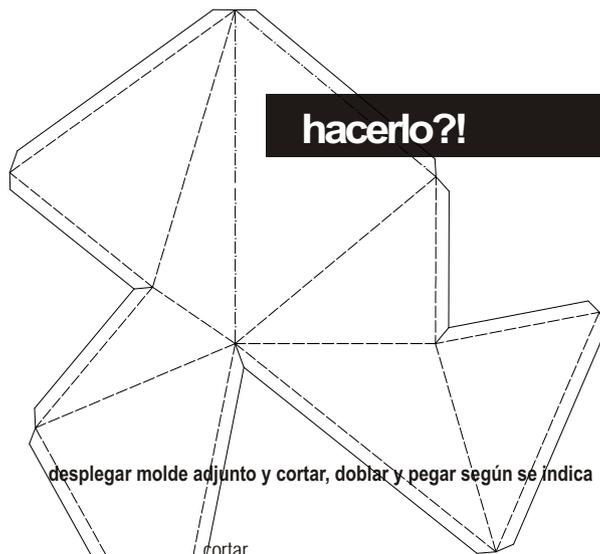


madi
escala 1:5 2 2

ADY
play



hacerlo?!



desplegar molde adjunto y cortar, doblar y pegar según se indica

cortar

doblar hacia adentro [marcando cara vista]

doblar hacia afuera [marcando cara inversa]

pegar

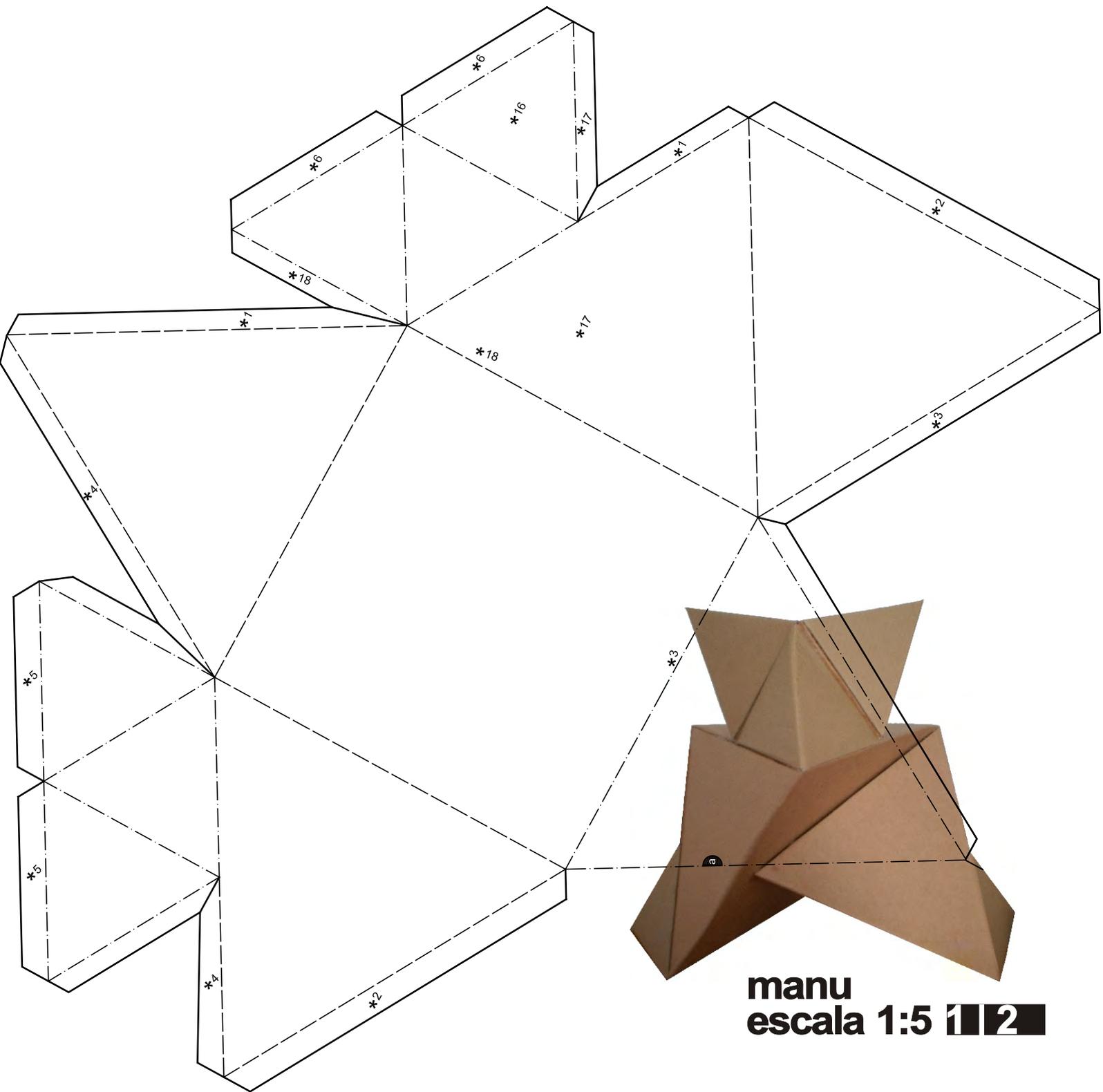
*

girar doblado hacia arriba

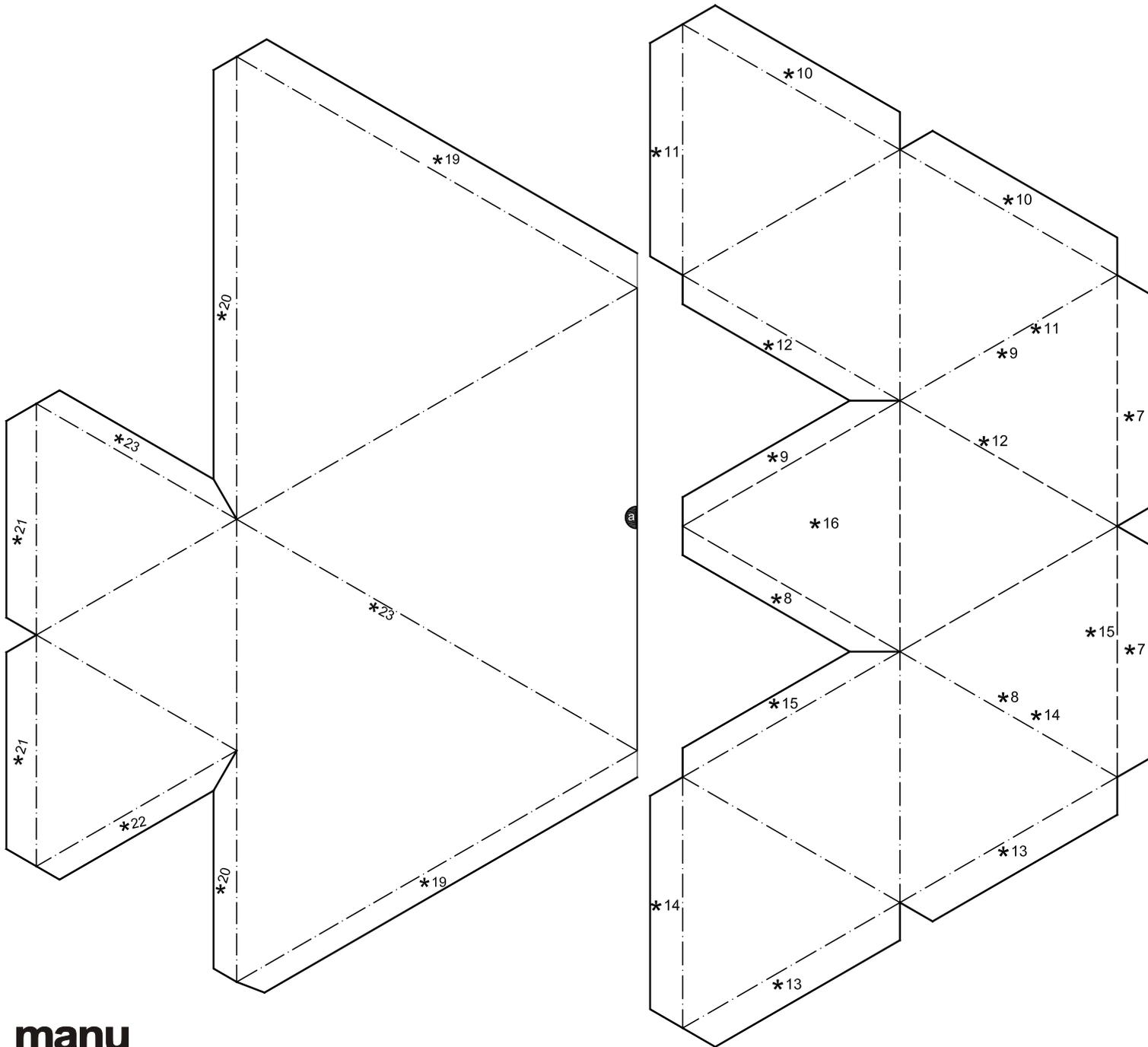
girar doblado hacia abajo

► **play equipamientos lúdicos | tap + 7 mm**

eugenia ferreira | introductorio 2012 - taller perdomo - facultad de arquitectura www.tap.com.uy

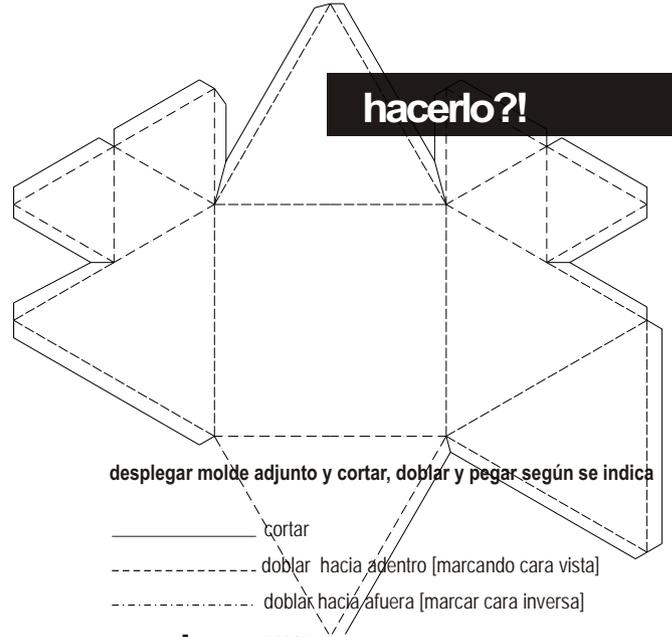
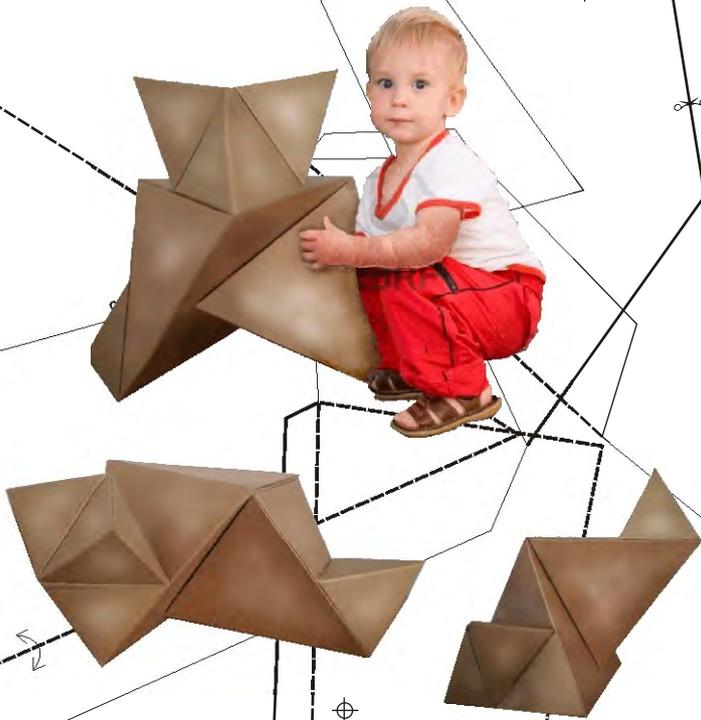


manu
escala 1:5 1 2



manu
escala 1:5 **2** **2**

MANU
play



hacerlo?!

desplegar molde adjunto y cortar, doblar y pegar según se indica

— cortar

- - - doblar hacia adentro [marcando cara vista]

- - - doblar hacia afuera [marcar cara inversa]

* ... pegar



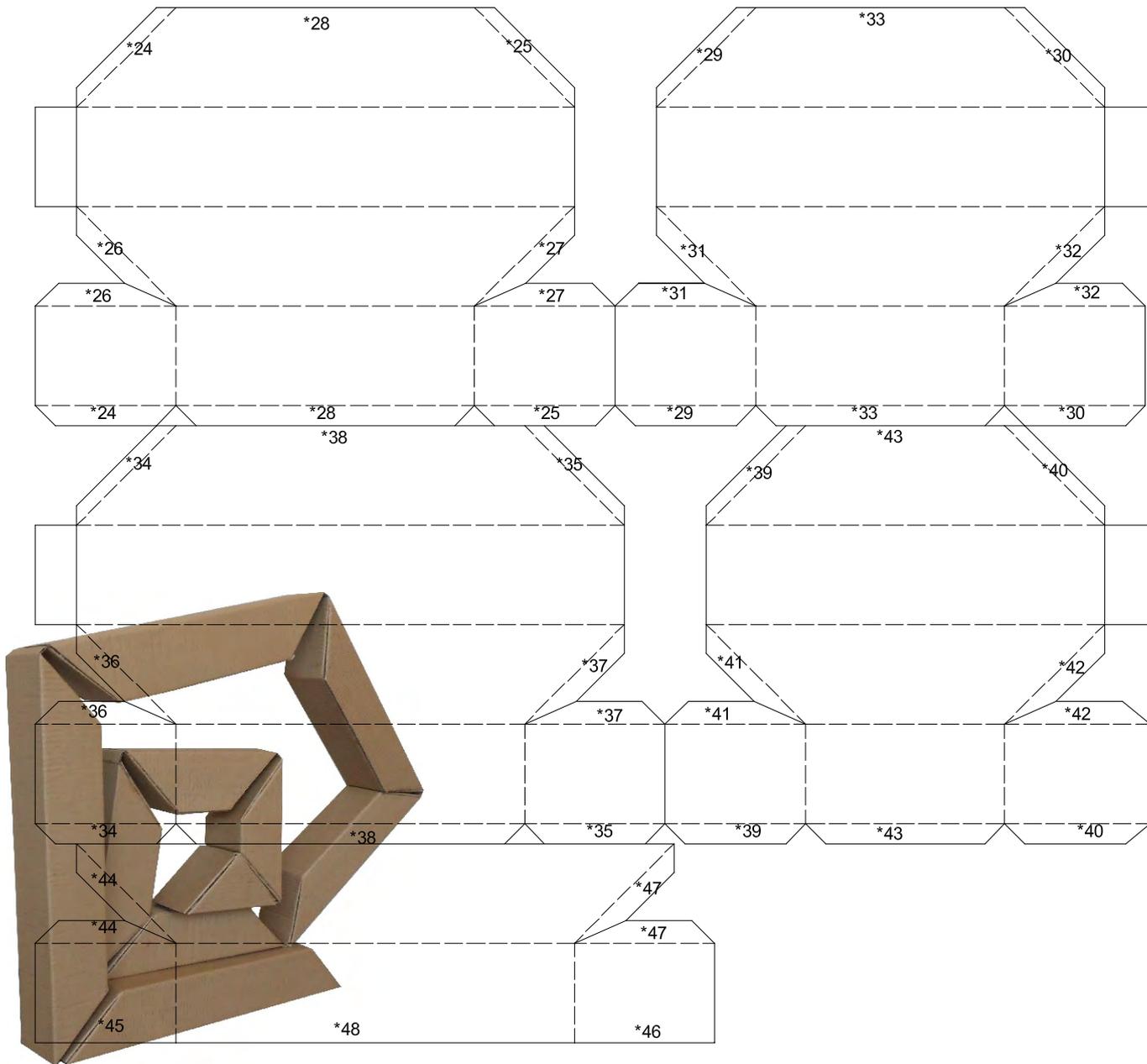
girar doblado hacia arriba



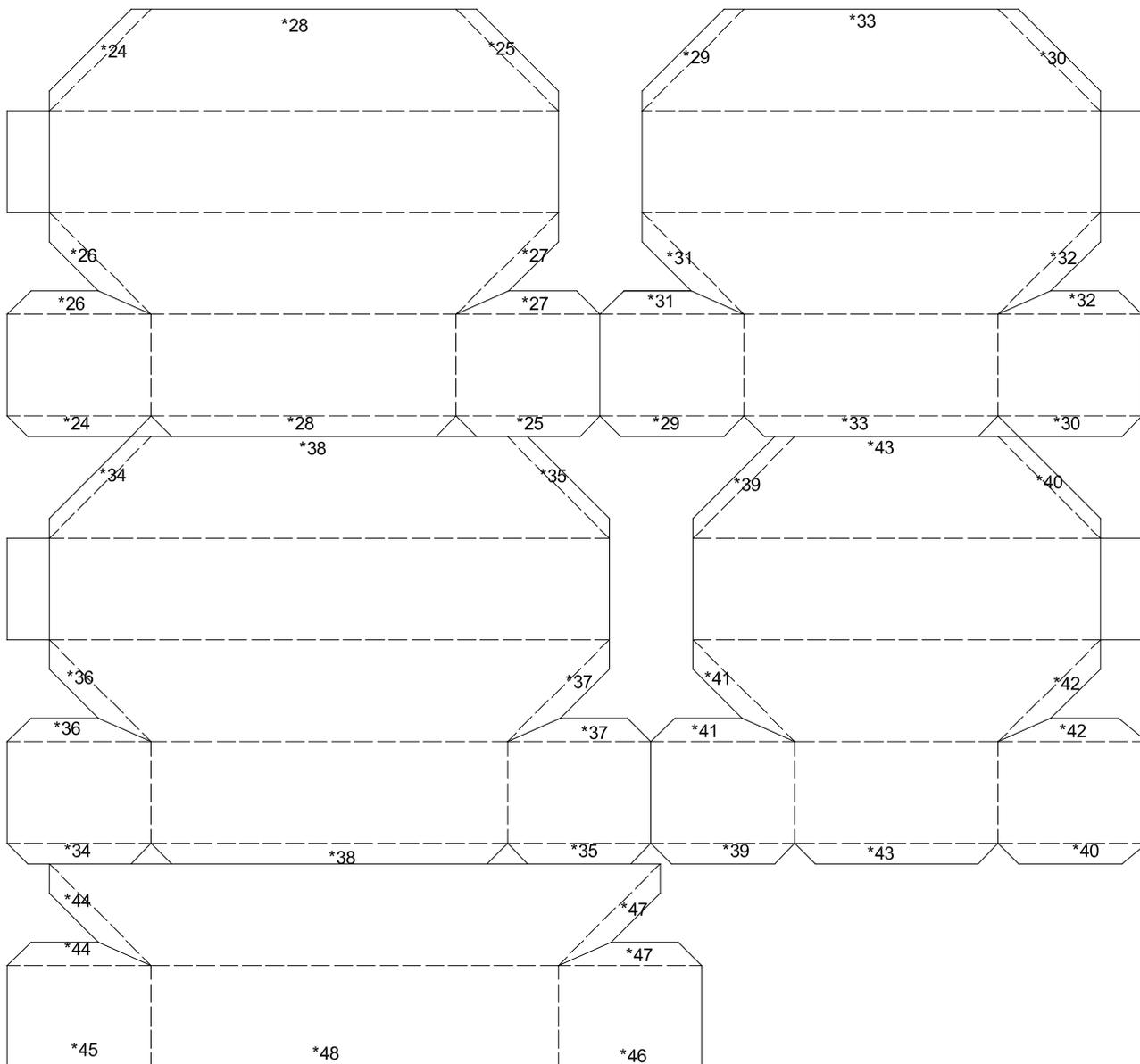
girar doblado hacia abajo

► **play equipamientos lúdicos | tap + 7 mm**

micaela vignoli | introductorio 2012 - taller perdomo - facultad de arquitectura www.tap.com.uy



espiral
escala 1:5 1 | 2



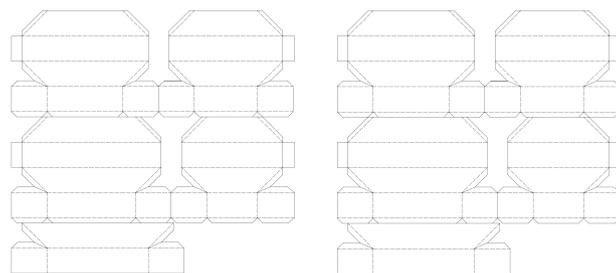
espiral
escala 1:5 2 2

ESPIRAL

play



hacerlo?!



desplegar molde adjunto y cortar, doblar y pegar según se indica

- cortar
- - - - - doblar hacia adentro [marcando cara vista]
- · - · - doblar hacia afuera [marcar cara inversa]

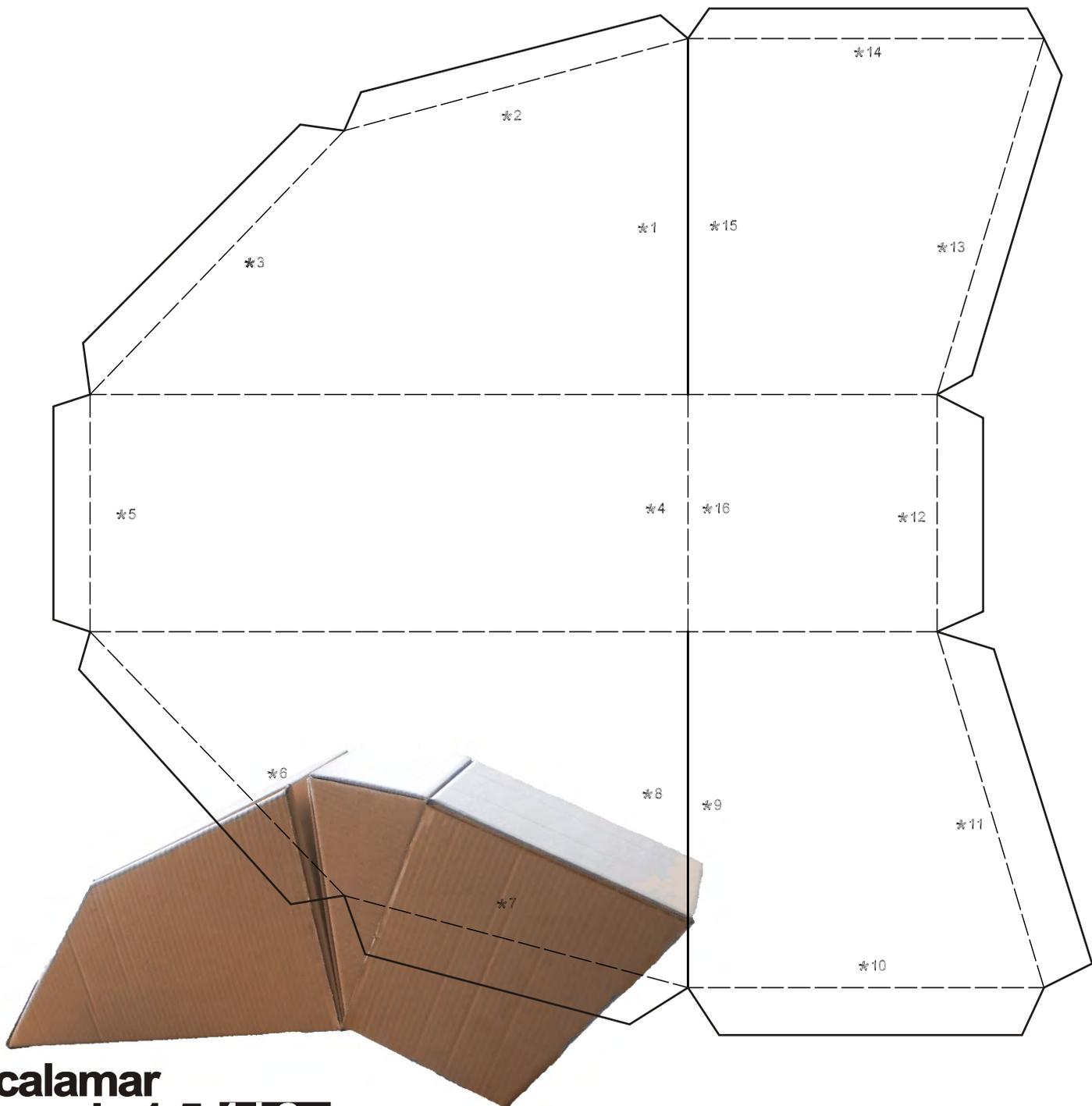
* ... pegar

 girar doblado hacia arriba

 girar doblado hacia abajo

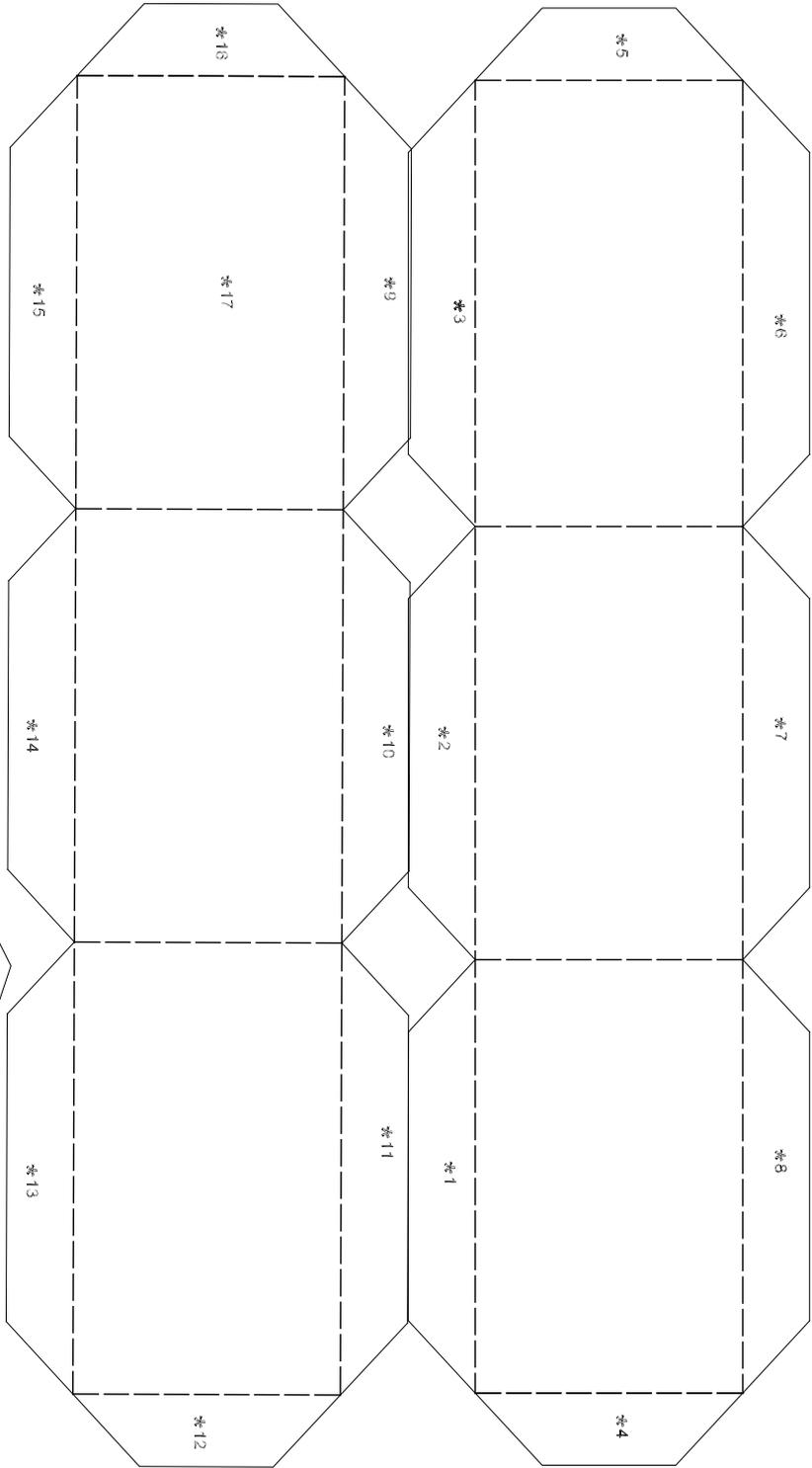
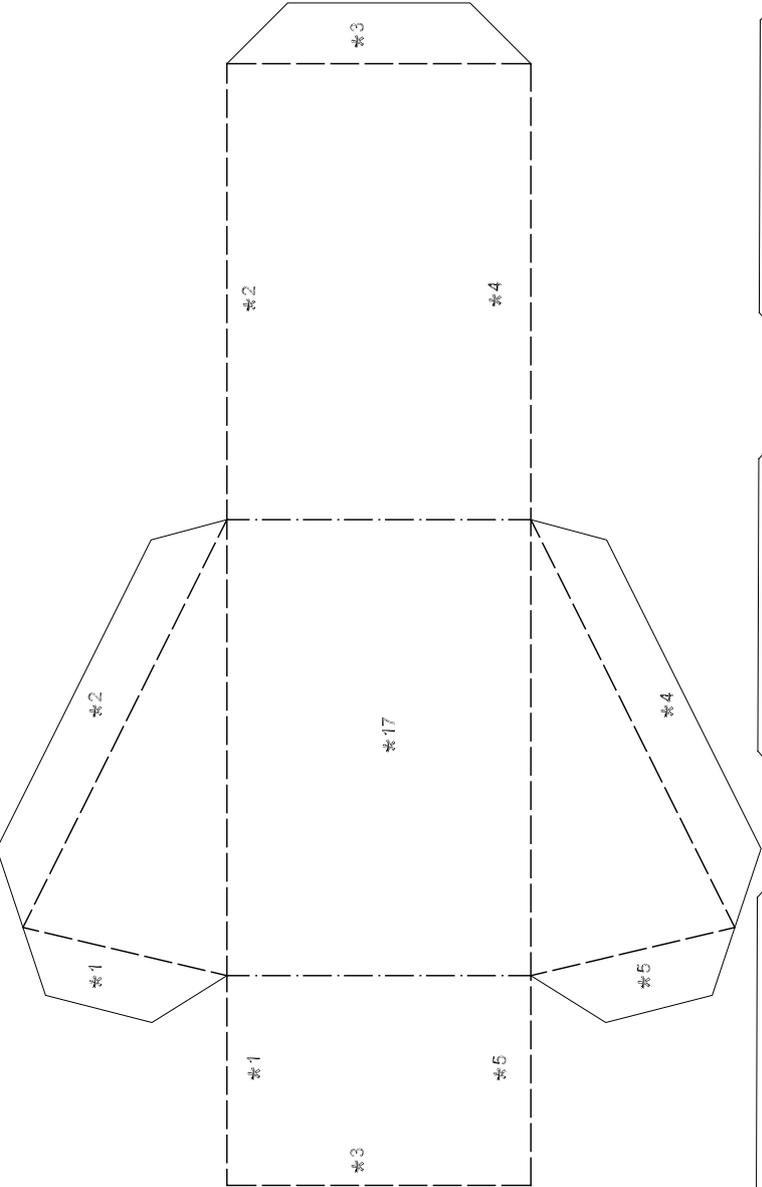
► play equipamientos lúdicos | tap + 7 mm

romina vola | introductorio 2012 - taller perdomo - facultad de arquitectura www.tap.com.uy



calamar
escala 1:5 1 | 2

calamar
escala 1:5 2 2



CALAMAR

play



hacerlo?!



desplegar molde adjunto y cortar, doblar y pegar según se indica

- cortar
- - - - - doblar hacia adentro [marcando cara vista]
- · - · - doblar hacia afuera [marcar cara inversa]

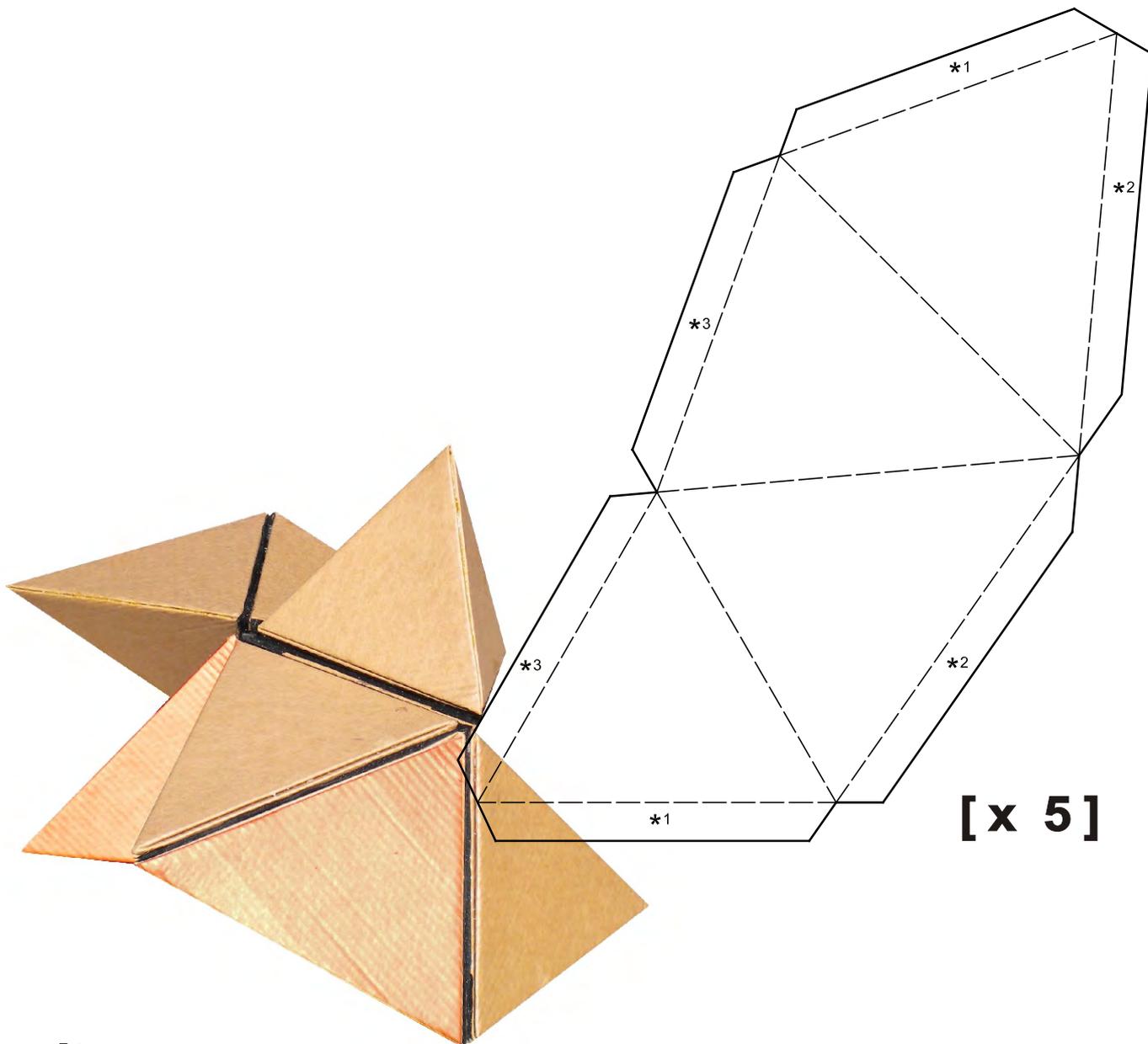
* ... pegar

 girar doblado hacia arriba

 girar doblado hacia abajo

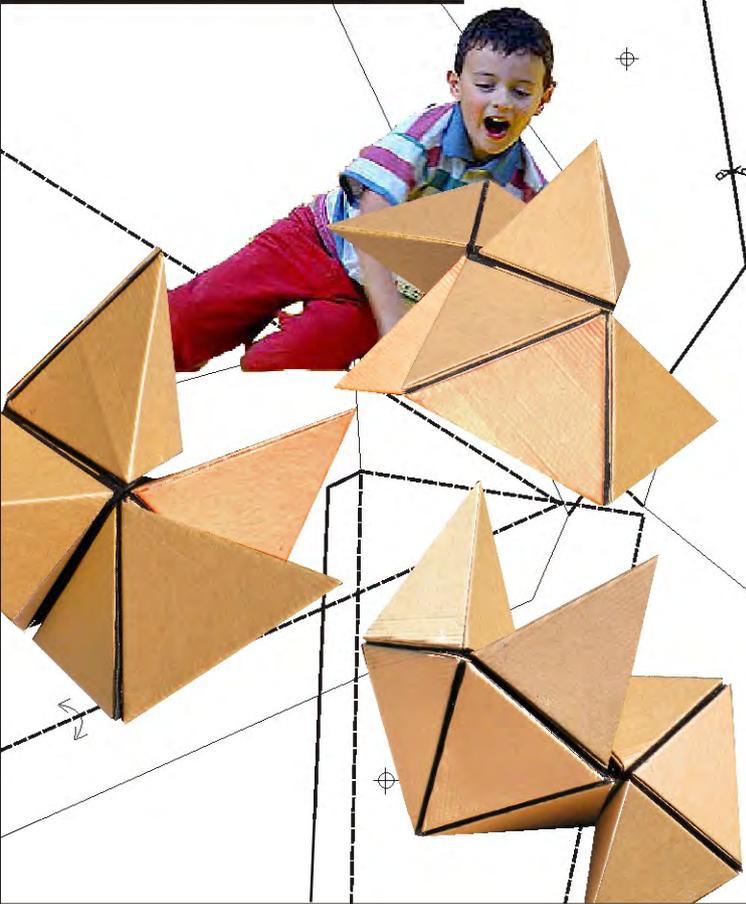
► play equipamientos lúdicos | tap + 7 mm

nicolas alonzo | introductorio 2012 - taller perdomo - facultad de arquitectura www.tap.com.uy

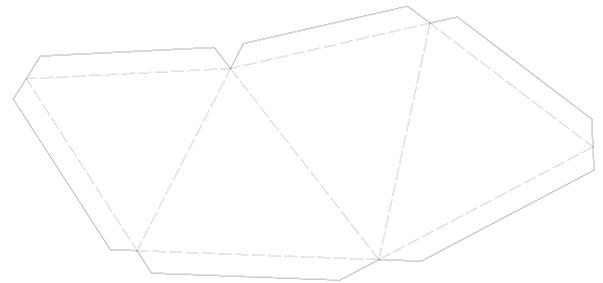


pitas
escala 1:5 1 1

PITAFORMI'S
play



hacerlo?!



desplegar molde adjunto y cortar, doblar y pegar según se indica

————— cortar

----- doblar hacia adentro [marcando cara vista]

----- doblar hacia afuera [marcar cara inversa]

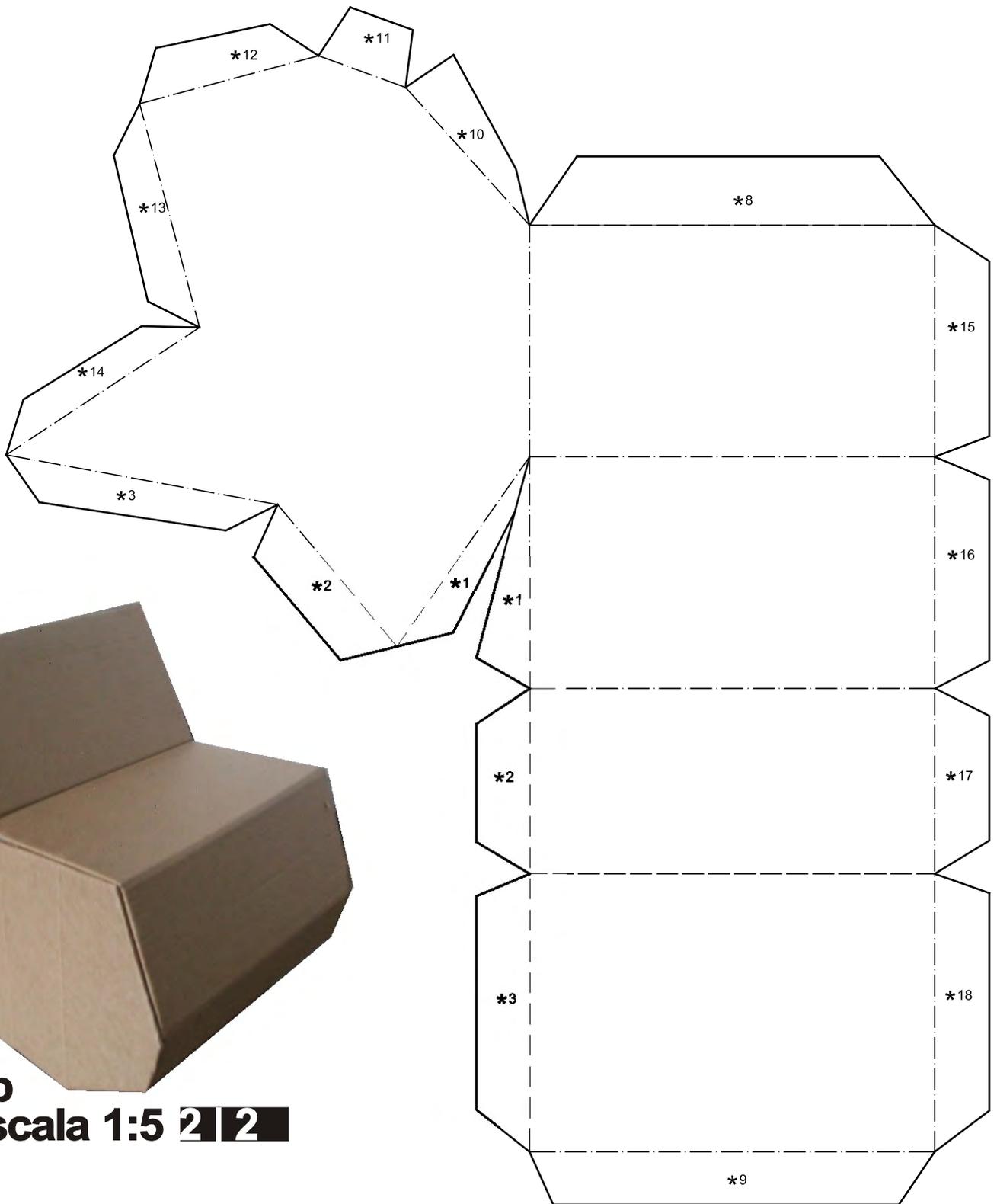
* ... pegar

 girar doblado hacia arriba

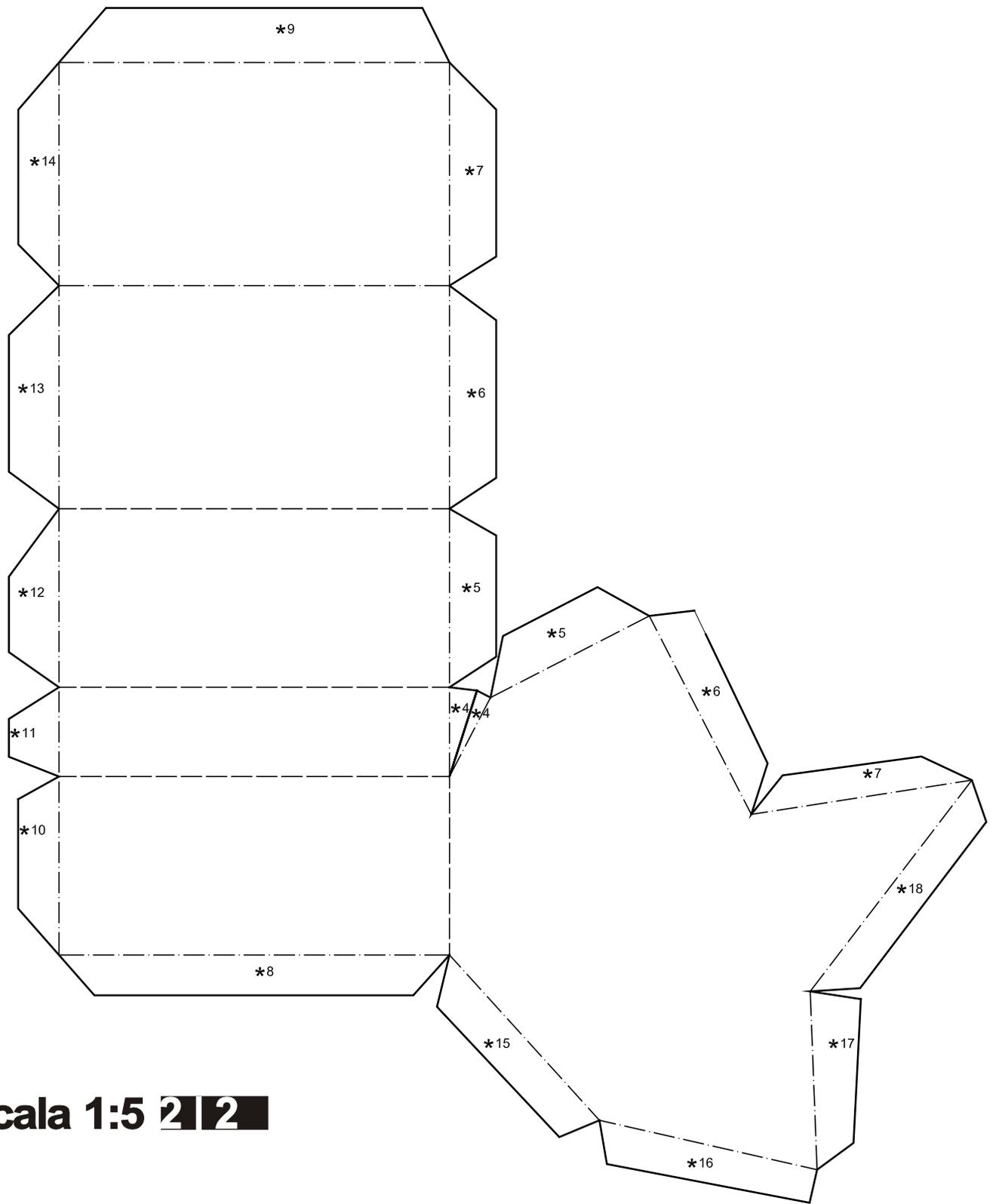
 girar doblado hacia abajo

► **play equipamientos lúdicos | tap + 7 mm**

pablo ríos | introductorio 2012 - taller perdomo - facultad de arquitectura www.tap.com.uy

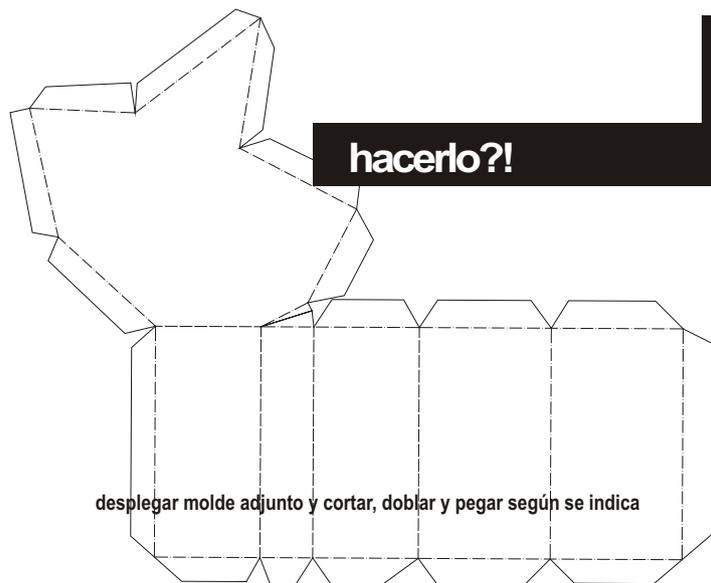
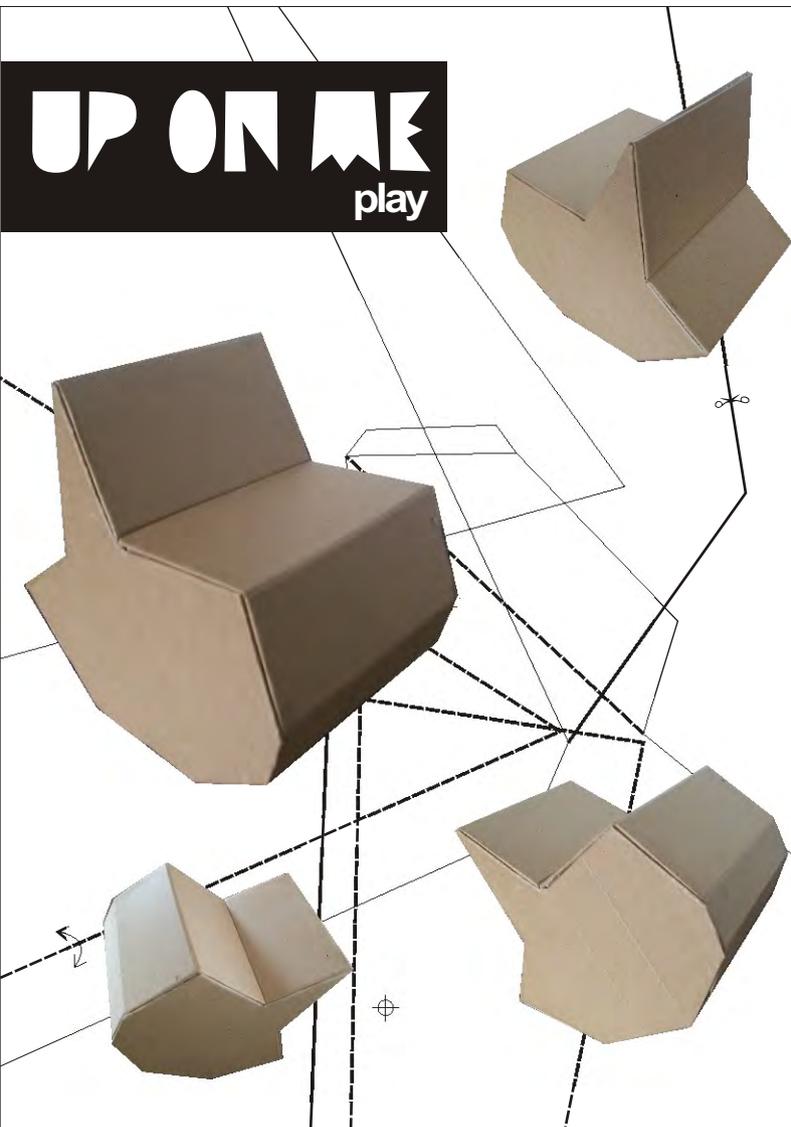


up
escala 1:5 2 | 2



up
escala 1:5 2 | 2

UP ON ME
play



hacerlo?!

desplegar molde adjunto y cortar, doblar y pegar según se indica

————— cortar

----- doblar hacia adentro [marcando cara vista]

- - - - - doblar hacia afuera [marcar cara inversa]



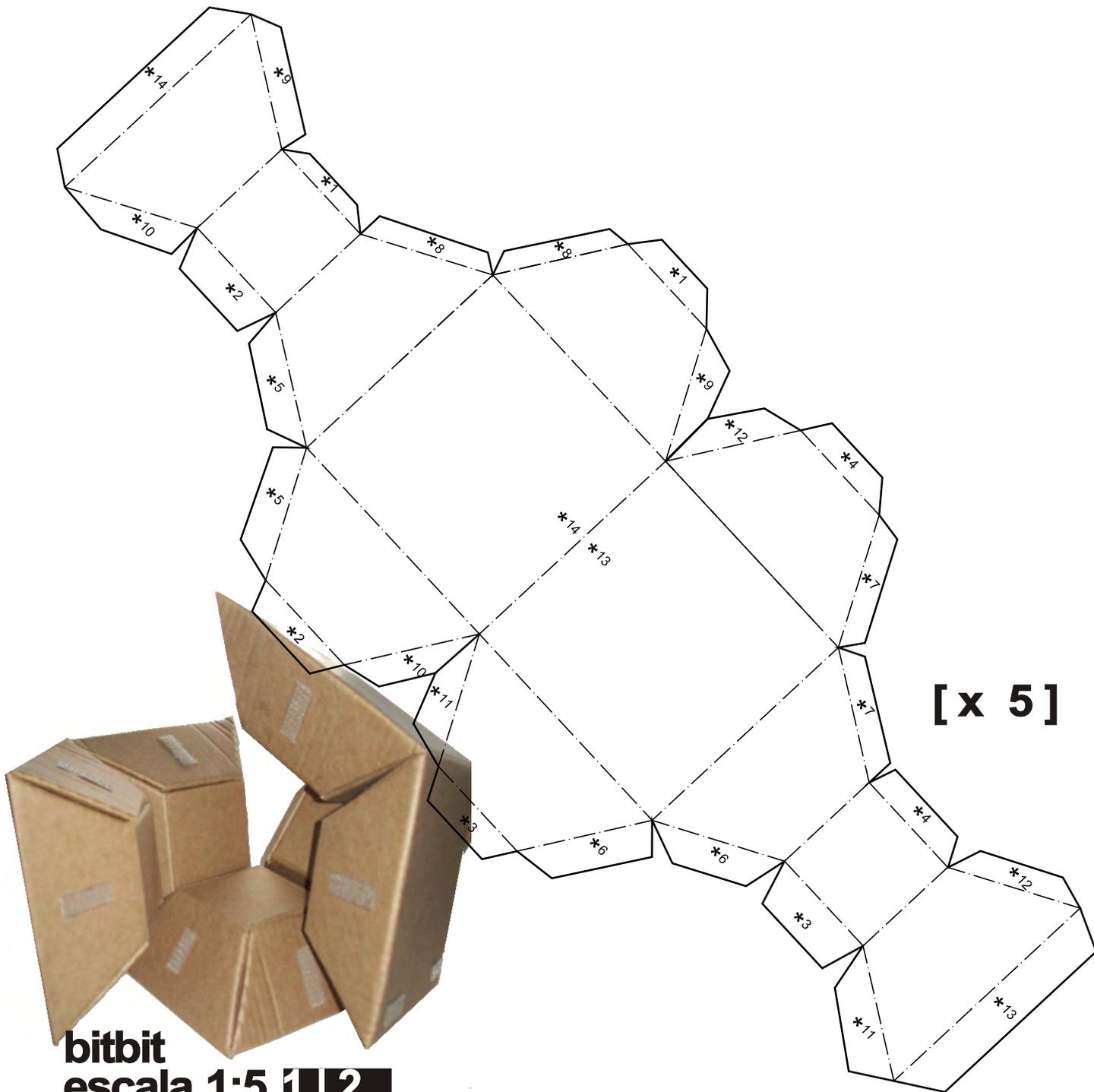
* ... pegar

girar doblado hacia arriba

girar doblado hacia abajo

► **play equipamientos lúdicos | tap + 7 mm**

Stefanía Castellanos | introductorio 2012 - taller perdomo - facultad de arquitectura www.tap.com.uy

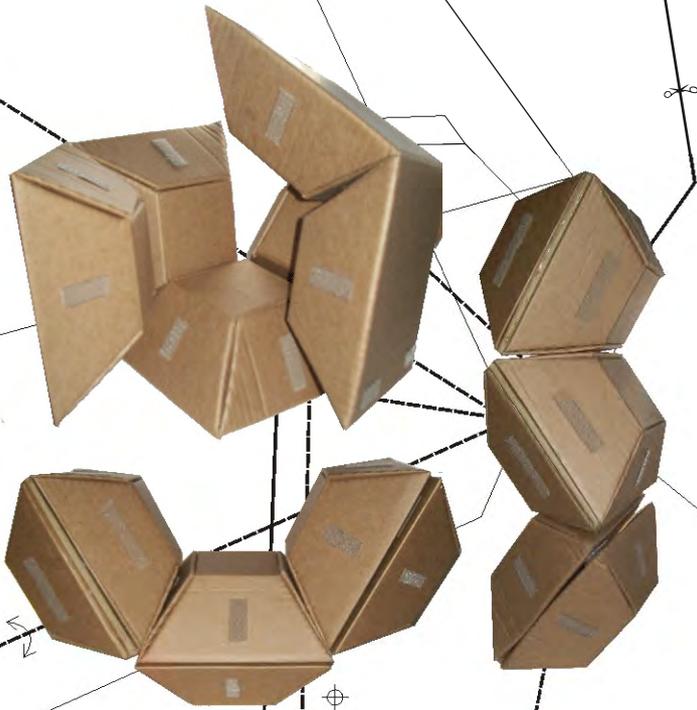


[x 5]

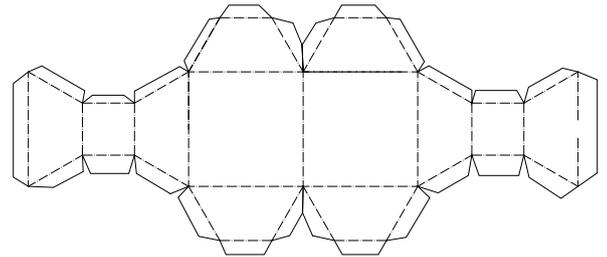
bitbit
escala 1:5 1 2

BIT-BIT

play



hacerlo?!



desplegar molde adjunto y cortar, doblar y pegar según se indica

————— cortar

- - - - - doblar hacia adentro [marcando cara vista]

- - - - - doblar hacia afuera [marcar cara inversa]

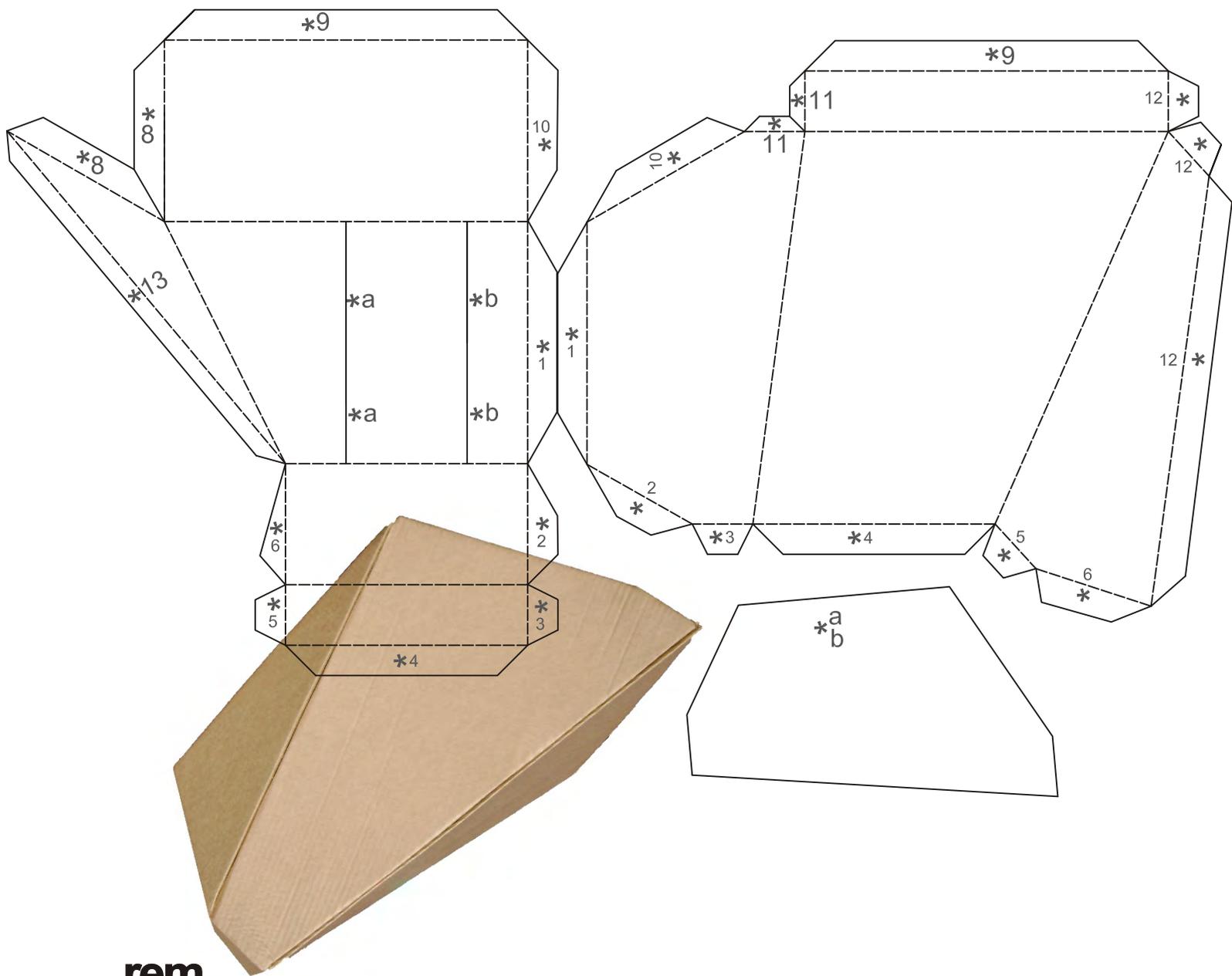
* ... pegar

 girar doblado hacia arriba

 girar doblado hacia abajo

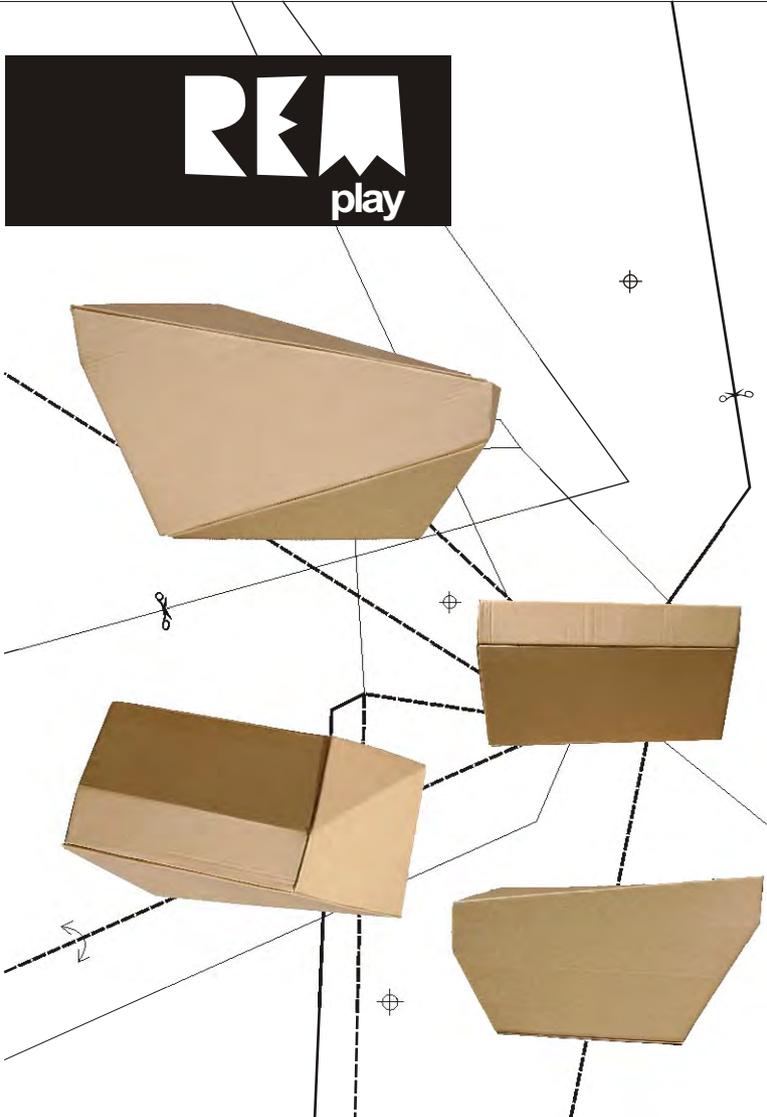
► play equipamientos lúdicos | tap + 7 mm

analía pereyra malo | introductorio 2012 - taller perdomo - facultad de arquitectura www.tap.com.uy

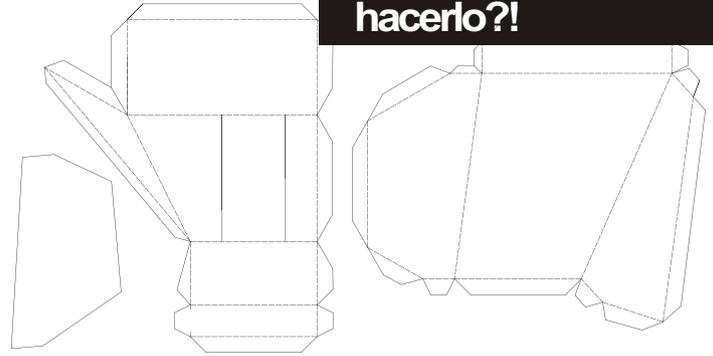


rem
 escala 1:5 **1** **1**

RE
play



hacerlo?!



desplegar molde adjunto y cortar, doblar y pegar según se indica

——— cortar

- - - - - doblar hacia adentro [marcando cara vista]

- · - · - doblar hacia afuera [marcar cara inversa]

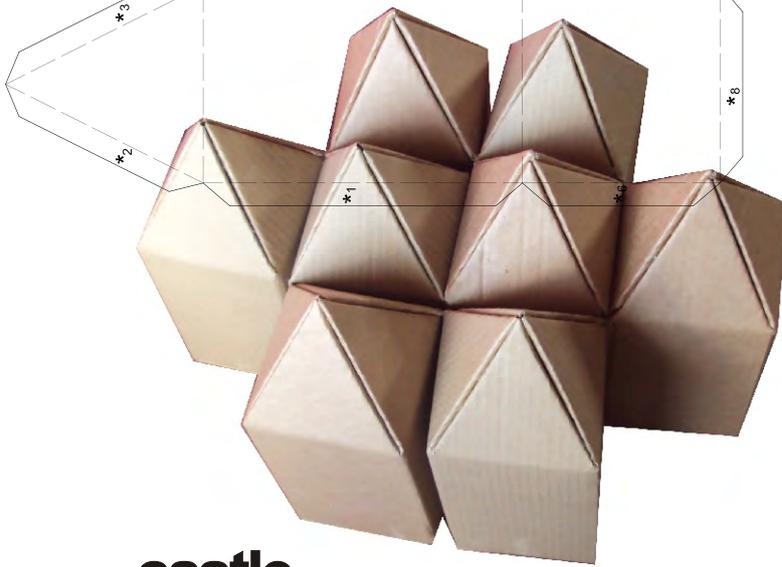
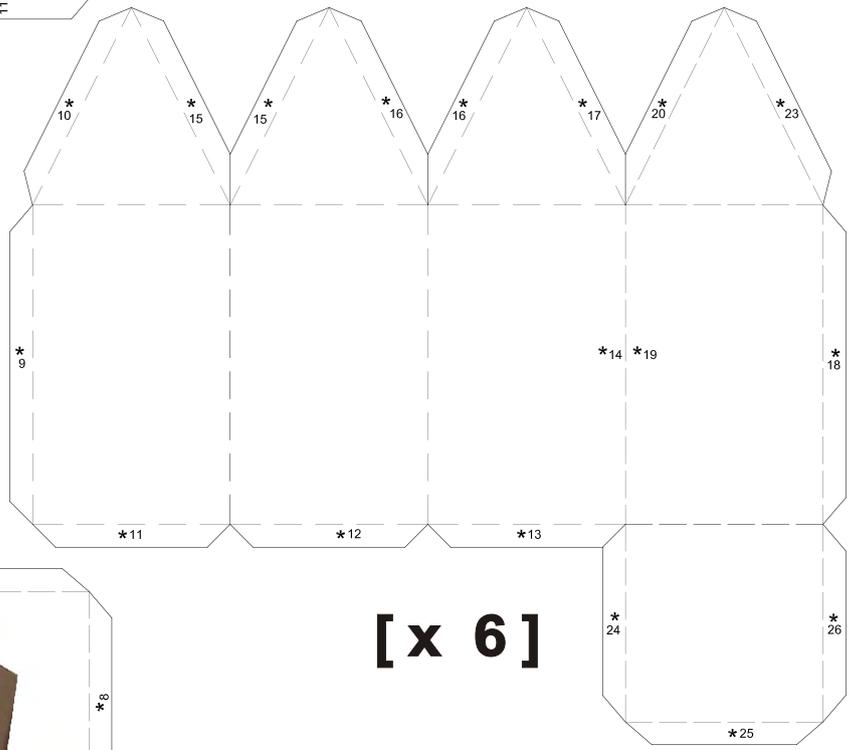
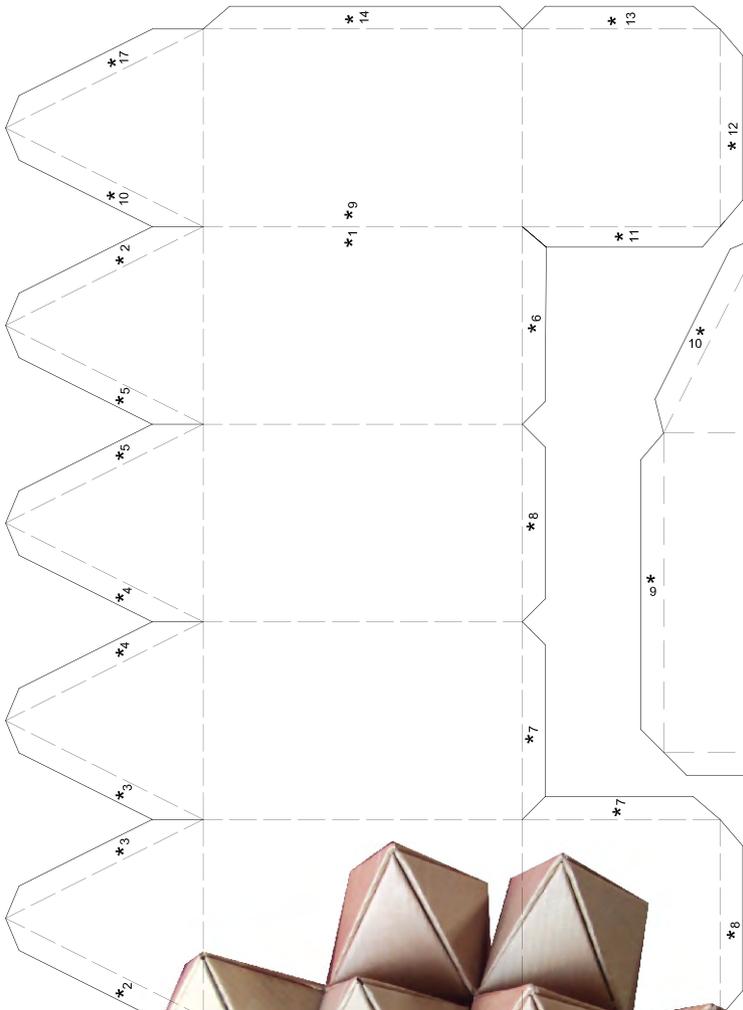
* ... pegar

 girar doblado hacia arriba

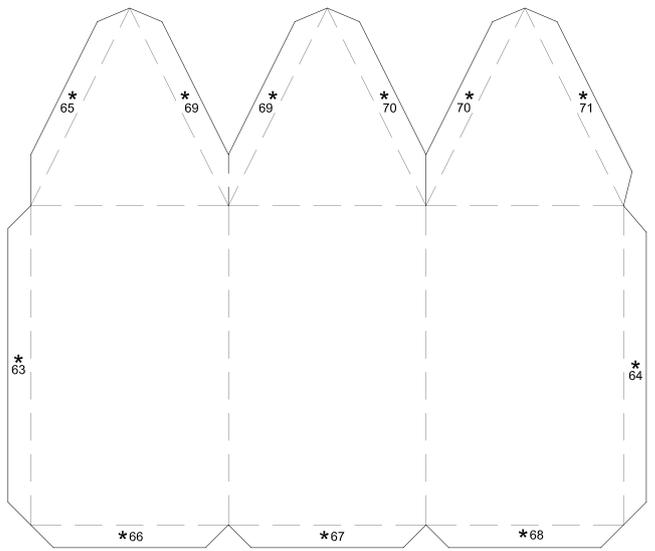
 girar doblado hacia abajo

► **play equipamientos lúdicos | tap + 7 mm**

denis roodveldt | introductorio 2012 - taller perdomo - facultad de arquitectura www.tap.com.uy

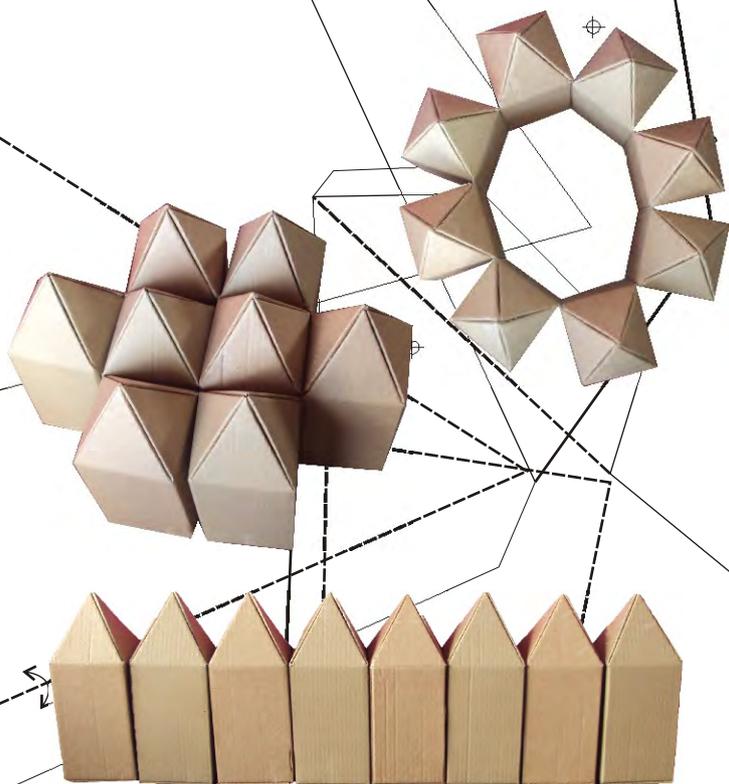


castle
escala 1:5 **1** **1**

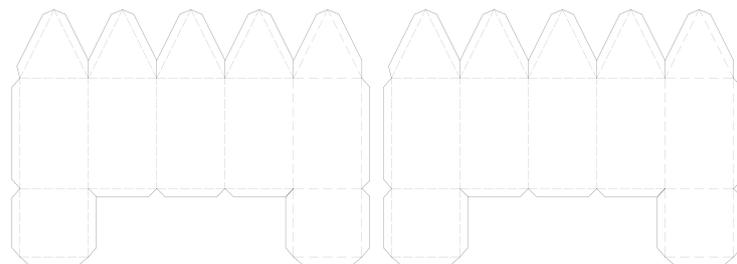


CASTLE

play



hacerlo?!



desplegar molde adjunto y cortar, doblar y pegar según se indica

- cortar
- - - - - doblar hacia adentro [marcando cara vista]
- · - - - doblar hacia afuera [marcar cara inversa]

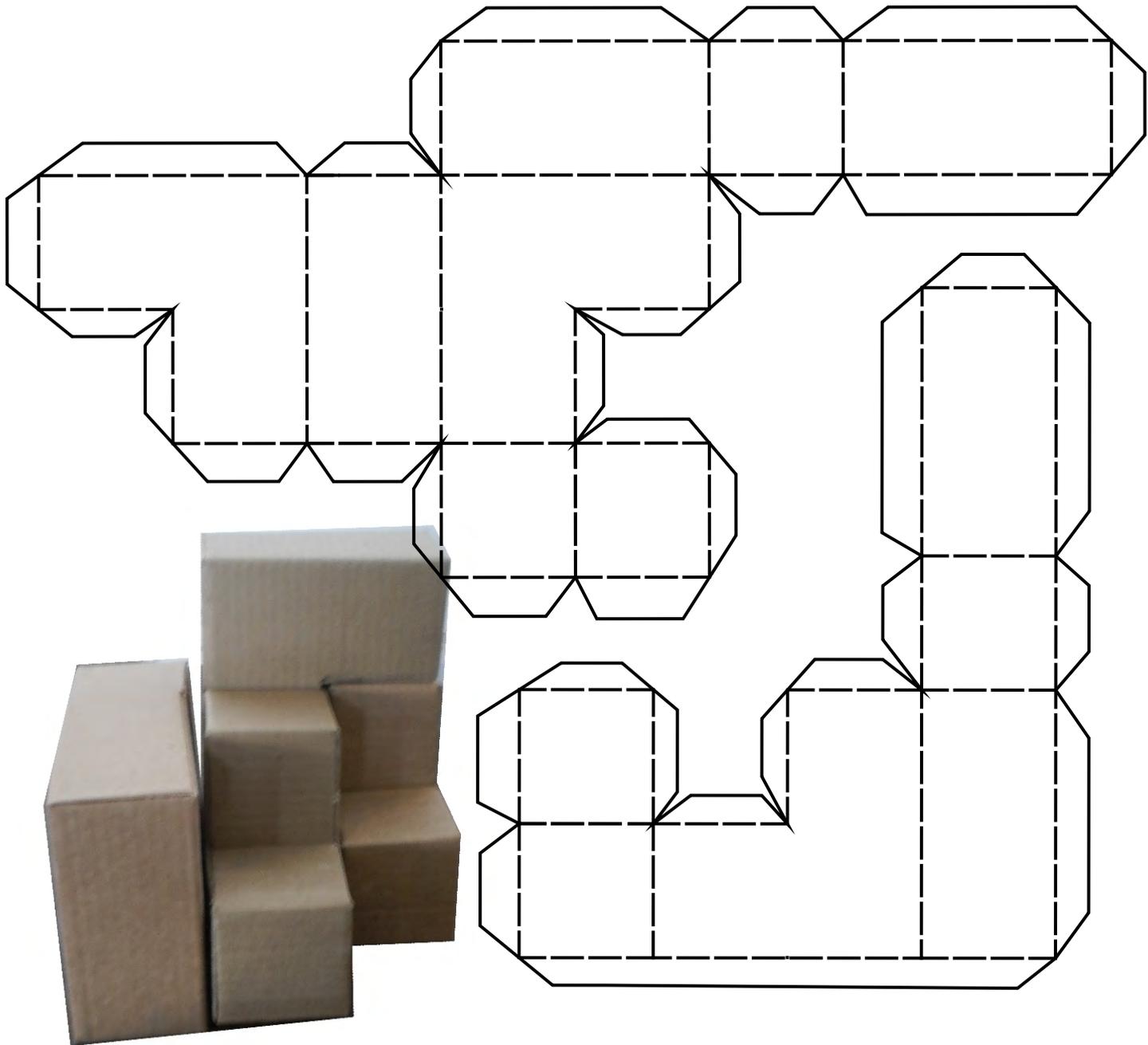
* ... pegar

 girar doblado hacia arriba

 girar doblado hacia abajo

► play equipamientos lúdicos | tap + 7 mm

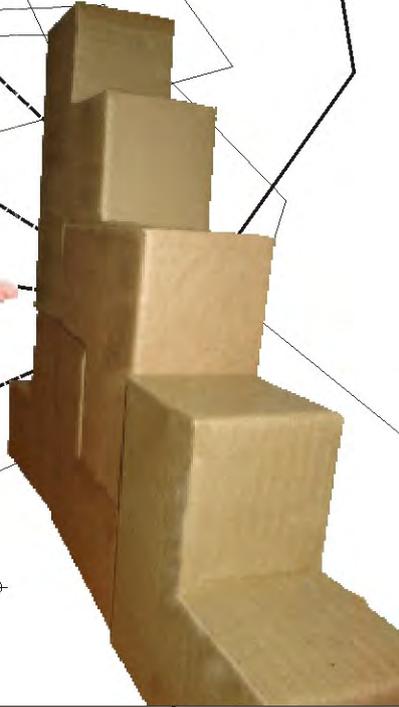
María Eugenia Núñez | introductorio 2012- taller perdomo - facultad de arquitectura www.tap.com.uy



armon
escala 1:5 1 1

ARAMON

play



hacerlo?!



desplegar molde adjunto y cortar, doblar y pegar según se indica

— cortar

- - - - - doblar hacia adentro [marcando cara vista]

..... doblar hacia afuera [marcando cara inversa]

..... pegar del lado oculto

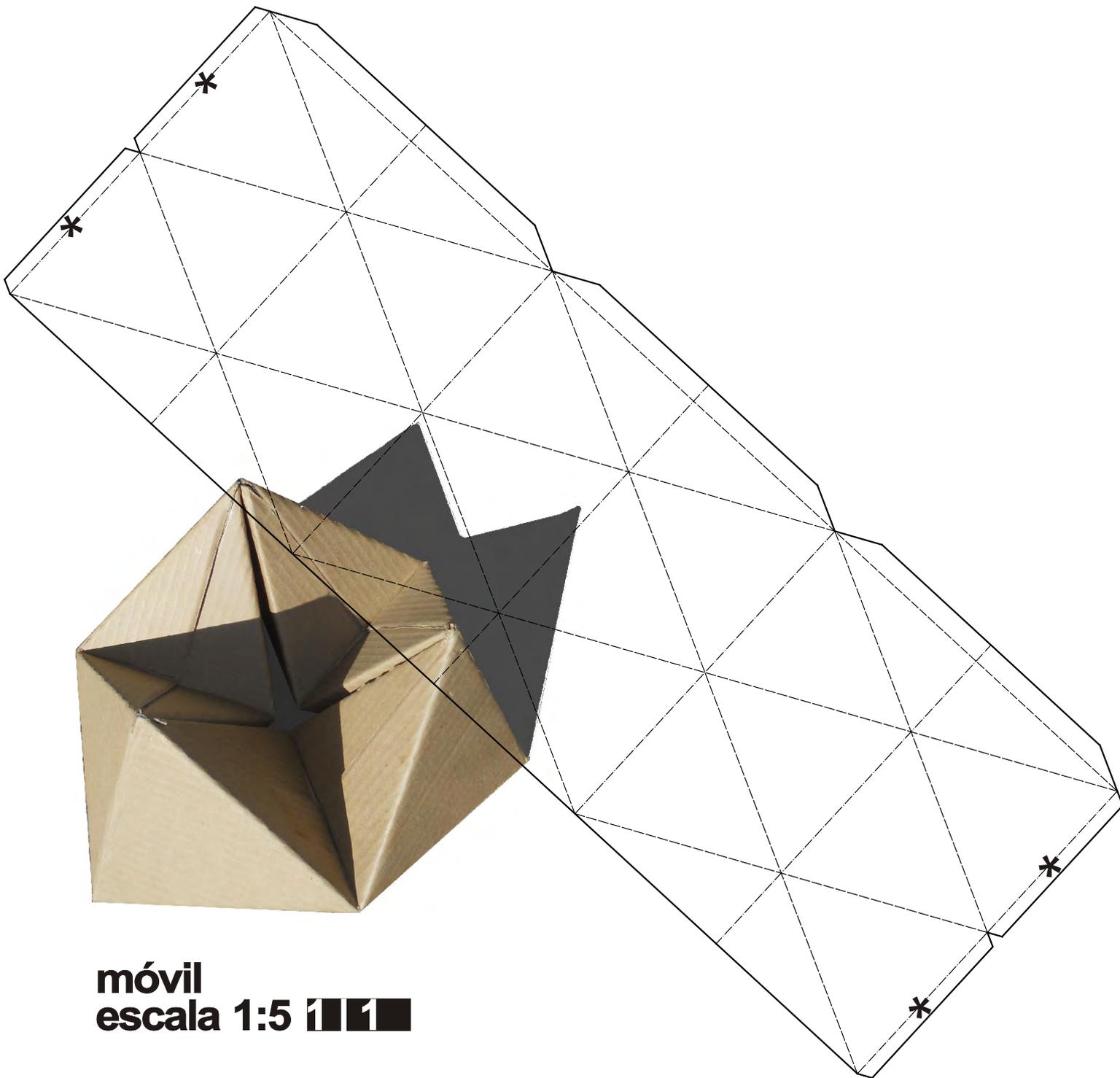
* ... pegar

 girar doblado hacia arriba

 girar doblado hacia abajo

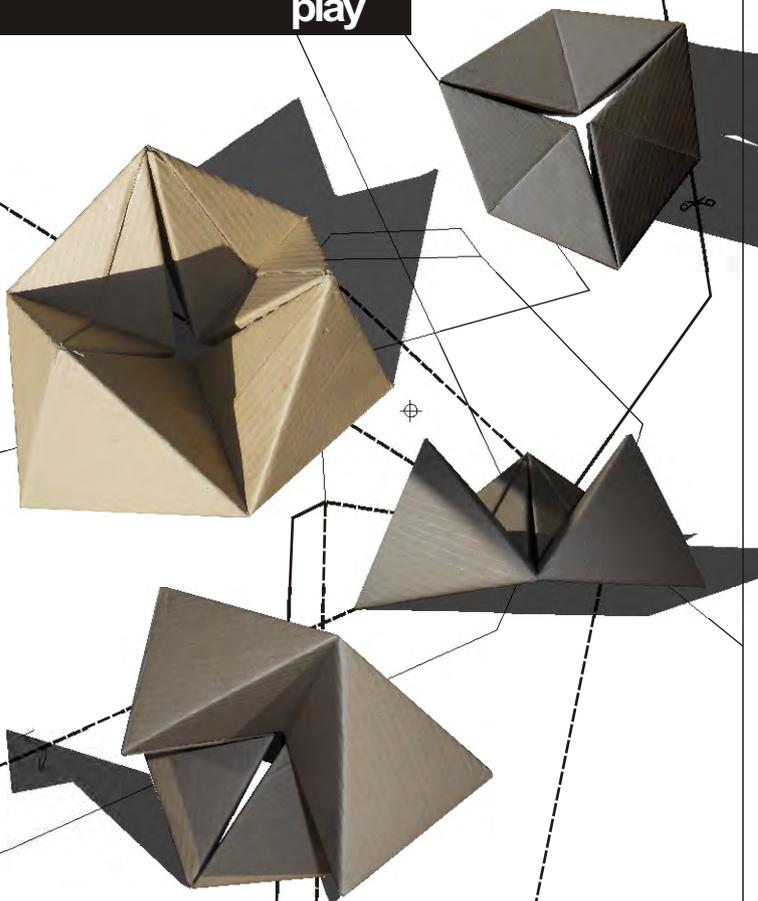
► **play equipamientos lúdicos | tap + 7 mm**

Talianne Aramburu | introductorio 2012 - taller perdomo - facultad de arquitectura www.tap.com.uy

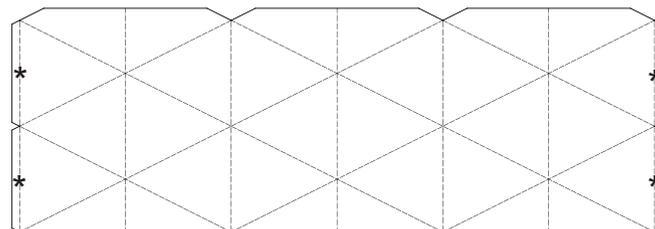


móvil
escala 1:5 1 1

MOVIL
play



hacerlo?!



desplegar molde adjunto y cortar, doblar y pegar según se indica

- cortar
- - - - doblar hacia adentro [marcando cara vista]
- · - · doblar hacia afuera [marcar cara inversa]
- * ... pegar
-  girar doblado hacia arriba
-  girar doblado hacia abajo

► **play equipamientos lúdicos | tap + 7 mm**

sofía talasimov | introductorio 2012 - taller perdomo - facultad de arquitectura www.tap.com.uy



**escuela
85**







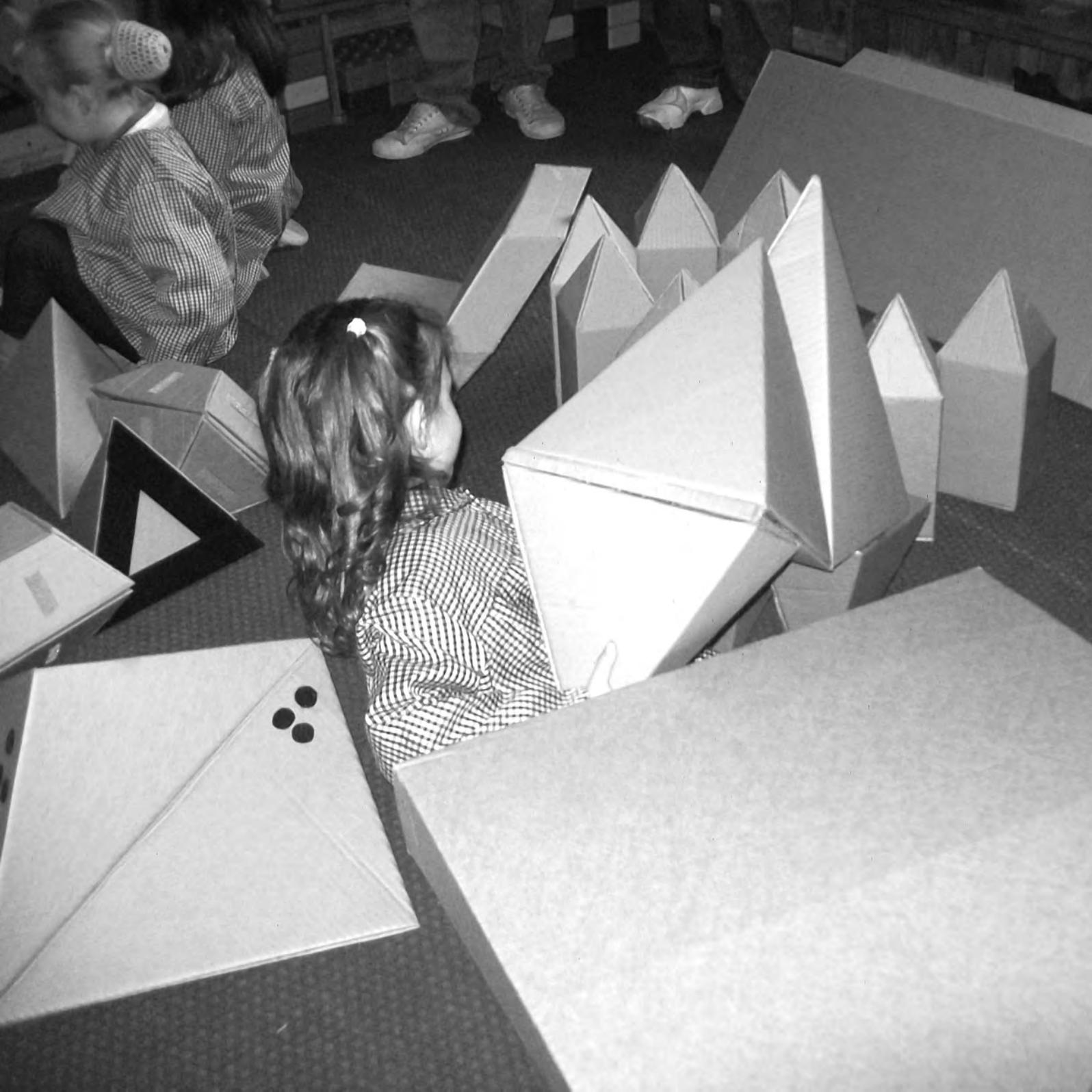


















CCE

taller centro cultural españa























