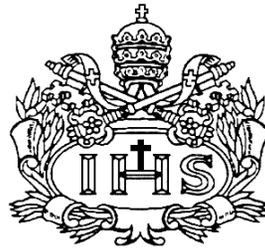


DESARROLLO LÚDICO DE LA ARQUITECTURA COMO HERRAMIENTA DE INTERACCIÓN EDUCATIVA



AUTOR (ES)

Andrés Felipe Castañeda Rivera

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE ARQUITECTURA
Bogotá D.C.
2016**

DESARROLLO LÚDICO DE LA ARQUITECTURA COMO HERRAMIENTA DE INTERACCIÓN EDUCATIVA



AUTOR (ES)

Andrés Felipe Castañeda Rivera

Presentado para optar al título de Arquitecto

DIRECTOR (ES)

David Enrique Córdoba Gómez

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE ARQUITECTURA
Bogotá D.C.
2016**

Artículo 23 de la Resolución N° 13 de Julio de 1946.

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Solo velará por qué no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y por que las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

1. INTRODUCCION

1. Introducción

2. Problemática

3. Justificación

4. Marco Teórico

5. Estado del Arte

5.1 ¿Qué implica la Educación?

5.2 ¿Cómo se encuentra Colombia en el tema de la Educación?

5.3 ¿Qué programas ofrece el estado?

5.4 ¿Qué acciones y oficios se dan en el sector como herramienta de sostenibilidad y aprendizaje?

6. Terminología

7. Referentes

7.1 Referentes Positivos

7.2 Referentes Negativos

8. Objetivos Generales

9. Objetivos Específicos

10. Características Del Lugar

11. Bibliografía

12. Anexos Planchas

2. PROBLEMATICA

En los últimos dos años, y de acuerdo con datos del Gobierno nacional, la deserción escolar en Colombia descendió del 4,9 por ciento al 4,53 por ciento, lo que quiere decir que entre el 2010 y el 2011 se evitó que 26.000 niños abandonaran el sistema educativo.

Esta cifra, según el Ministerio de Educación, sube a unos 50 mil niños en total, si se tiene en cuenta que en el 2009 la deserción estaba en el 5,15 por ciento.

Sin embargo una cifra de 50 mil niños que no se encuentran dentro del sistema educativo es una cifra demasiado amplia para un país cuya meta es erradicar la desescolaridad.

3. JUSTIFICACION

Parte de este problema es el hecho de que el sistema de pedagogía actual no ha cambiado en más de un siglo, Podemos relacionar la problemática de la educación en un País en vía de desarrollo dentro de unas cifras de magnitudes mundiales, las cuales ya no solo involucran a Colombia como tal sino que también lo hace dentro de una población Global.

La juventud de hoy en día es totalmente distinta a la de hace unos años, la tecnología vinculada a los sistemas educativos, se dice que los niños vienen con un “nuevo chip”, cada vez son más rebeldes, muchos reclaman a la política por hacer desaparecer el autoritarismo como método educativo y reemplazarlo por el método permisivo, sin embargo con el cambio en los jóvenes se habla de una enseñanza más abierta, personalizada, comprensiva y adecuada a los nuevos tiempos.

En el caso colombiano el ministerio de Educación dentro de su Plan Nacional de desarrollo “Plan sectorial 2010 – 2014” habla de garantizar “un propósito intersectorial e intercultural, determinante para el desarrollo humano, la participación social y ciudadana y el manejo de los elementos tecnológicos que ofrece el entorno”.

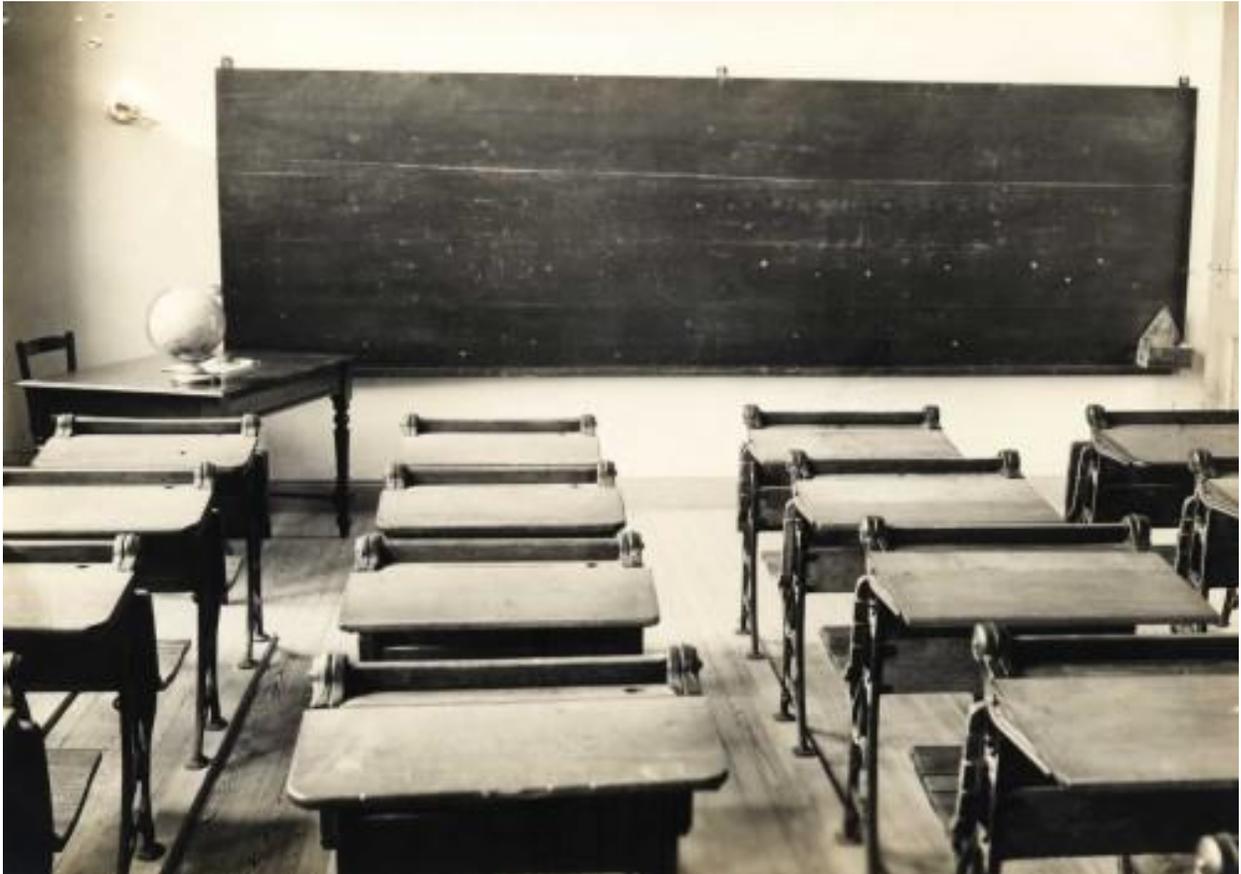
“Dar forma a la imaginación”, esa es la labor o filosofía de algunos colegios en Colombia que se refieren sobre sí mismos como “Colegios Personalizados”, “Educación Personalizada”, como si la expresión fuera solamente disponible para aquellos que tienen dinero suficiente para pagarla, y aun así no logran

llegar a las metas que se proponen porque sus ambientes no son propicios para generar esas individualidades de personas.

En Colombia no existe suficiente cantidad ni calidad dentro del sistema educativo.

Un País con una enseñanza sistematizada en la cual se habla de generar individualidad con un método colectivo. Al igual que los espacios que no demuestran las verdaderas intenciones de esa educación imaginativa.

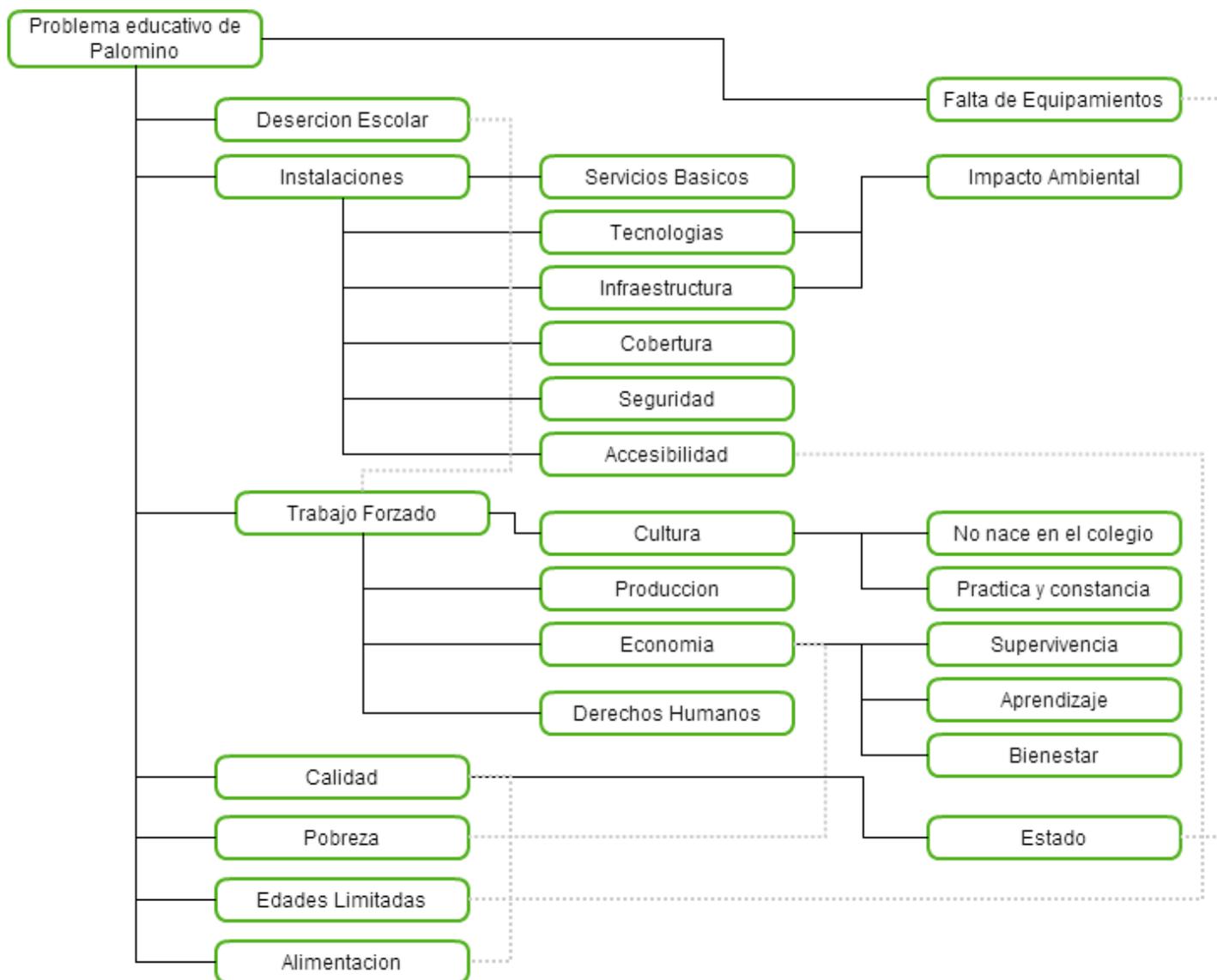
¿Dime tú, que ves de diferente entre este salón de clases y uno de la actualidad, un Video Beam y un tablero nuevo?



La Arquitectura en este punto se relaciona entre las acciones motrices y el pensamiento de necesidad de una mente joven, la curiosidad y la experimentación es una de las principales influencias en los niños y adolescentes que mal llevada puede terminar en otros términos, así que el enfoque planteado de la investigación está en cómo incorporar esta psicología y forma de actuar del estudiante dentro del área de aprendizaje y generar espacios en un contexto arquitectónico correcto para garantizar la calidad de una educación lúdica llevada al término de la aplicación.

Como campo de aplicación el sector de intervención será en el corregimiento de Palomino en la Guajira, Colombia.

4. MARCO TEORICO



5. ESTADO DEL ARTE

5.1 ¿Qué implica la Educación?

Según la revista Ibero Americana, Arendt (1993) Afirma: “educar es un acto en el cual se realiza un acercamiento entre el niño y el mundo minimizando cualquier rechazo entre ambos”

La educación en la actualidad pasa a ser un elemento indispensable con el cual dirijo el tema de trabajo, enfocándome en las posibilidades de los espacios y como lo ven quienes lo utilizan, la forma de pensar de los niños es diferente a hace 20 años en muchas formas.

Hoy en día la forma de pensar de los niños se ha dado la vuelta hacia un plano mucho más abierto y comunicativo en el cual su principal herramienta es la curiosidad, lo cual choca con el método actual de aprendizaje en el mundo, en especial con el de Colombia; hablamos de la educación del país como un punto intermedio donde no existe “ni calidad ni cobertura” como hace algunas referencias una Columna del Tiempo. Gossain (2014) Pg. 01

Podemos relacionar la problemática de la educación en un País en vía de desarrollo dentro de unas cifras de magnitudes mundiales, las cuales ya no solo involucran a Colombia como tal sino que también lo hace dentro de una población Global.

Arbelaez (2002) Afirma: “Es una propuesta que pretende revolucionar lúdicamente la escuela y la calle, los ámbitos de proyectación de los imaginarios de la vida en sociedad y de la ciudad”.

5.2 ¿Cómo se encuentra Colombia en el tema de la Educación?

En los últimos dos años, y de acuerdo con datos del Gobierno nacional, la deserción escolar en Colombia descendió del 4,9 por ciento al 4,53 por ciento, lo que quiere decir que entre el 2010 y el 2011 se evitó que 26.000 niños abandonaran el sistema educativo.

Esta cifra, según el Ministerio de Educación, sube a unos 50 mil niños en total, si se tiene en cuenta que en el 2009 la deserción estaba en el 5,15 por ciento. Vida de Hoy Anónimo (2012)

Colombia atraviesa por una situación donde la educación no es un punto primordial y pasa a ser de segundo plano, mientras que a comparación de las grandes potencias ellos han entendido que la educación es la base fundamental para la formación de una persona, junto con infraestructura y educación gratuita

han logrado índices muy bajos de deserción escolar, sin embargo he aquí el primer punto a debatir y es la obligación penal de un estudiante a estudiar.

En pocas palabras si no estudias las consecuencias legales hacia ti pueden ser fatales hasta puntos de correccionales, un estudiante que no ingresa al colegio para aprender, sino porque le toca, he aquí la gran diferencia de este sistema eficiente pero no eficaz. Una enseñanza sistematizada en la cual se habla de generar individualidad con un método colectivo.

En este contexto aplica la lúdica y como un elemento de aprendizaje progresivo con actividades que impulsen a una cierta función; La Fundación Colombiana de tiempo libre y recreación se refiere a un espacio lúdico donde la expresión, la confrontación y la producción cultural son uno solo en conjunto de auto aprendizaje, la asimilación colectiva de la cultura es mencionada en como la imaginación y la creatividad son capaces de verse reflejados dentro de un ideal o en este caso un espacio de aprendizaje, crear una vida ciudadana y una “expresión autónoma” que ayude a configurar a la sociedad. Anónimo Docentes de América latina (2014).

El acceso a la educación en Colombia es paralelo a la cantidad de dinero que se tenga para pagarlo, estamos garantizando que por el hecho de ofrecer educación gratuita a ciertas comunidades la educación llega a ser de la más mínima calidad en este mismo contexto, es por esto que un cambio de perspectiva de este sector podría generar un cambio en el sistema educativo en el aprendizaje del futuro del País.

5.3 ¿Qué programas ofrece el estado?

Comenzando por la primera infancia se encuentra el programa de cero a siempre de la Alta consejería presidencial de programas especiales. “En la actualidad sólo el 24% los niños y niñas menores de cinco años recibe atención integral, y De Cero a Siempre buscará hacer efectivos los derechos a la atención integral de 1’200.000 niños y niñas en situación de vulnerabilidad, enfrentándose así a un gran reto Nacional que exige una coordinación interinstitucional para alcanzar una cobertura del 100% de la población entre cero y cinco años de edad.”

<http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Paginas/QuienesSomos.aspx>

Junto con el programa de vulnerabilidad que atiende la atención integral de los más bajos estratos en pobreza extrema, se pretende enfocar la investigación a

usuarios más jóvenes de 0 a 5 años en condiciones sociales muy bajas para ofrecerles condiciones de seguridad y aprendizaje de calidad en esta etapa.

Parte de la problemática de asistencia escolar es por parte de los padres, los cuales no permiten que sus hijos asistan a los equipamientos educativos ya que para ellos son más productivos en los hogares que en el colegio, inclusive se han referido a que la misma cultura de la que se ha hablado se ha perdido con las actividades de los colegios, pues en ellos es solo danza y música, mas no las labores precisamente personales y referentes laborales de lo que es para ellos el hacer diario.

5.4 ¿Qué acciones y oficios de dan en el sector como herramienta de sostenibilidad y aprendizaje?

En las actividades de PEI realizamos talleres de huertas Urbanas, donde cada niño se hizo cargo de una planta para cuidarla todos los días, parte de estas intervenciones fueron enfocadas a dar a esos niños lo que es la responsabilidad de cuidar una vida, que en relación con el tema anterior productivo, estas huertas urbanas pueden llegar a producir alimento y sustento para dar una utilidad y servicio hacia la vivienda, además de generar esta cultura nueva de responsabilidad ambiental por todos nuestros impactos.

En el caso de Palomino los centros educativos Palomino son insuficientes, los profesores están poco cualificados, las tasas de abandono son altas y muchos niños no saben leer ni escribir. “Palomino cuenta con una escuela rural, la Institución Educativa Rural San Antonio, con 828 estudiantes y 26 profesores. La ciudad cuenta con otro centro educativo, San Isidro Labrador, con 80 estudiantes y

4 profesores. También hay casas de familia en beneficio de los barrios del Divino Niño, La Sierrita y Promigas. Palomino cuenta con dos escuelas primarias en la ciudad y dos escuelas en el área indígena.” Anonimo Wikipedia (2014)

Podemos tener una visión clara de que no existe una educación en calidad como en cantidad, personalmente en la salida de campo por parte de PEI a Palomino, estuve trabajando en un jardín infantil, donde a pesar que era muy reciente su construcción, las condiciones en que estaban los niños no eran las adecuadas, cuando el logo del colegio evidenciaba la ayuda del programa presidencial de cero a siempre, la misma rectora se encontraba en unas excelentes condiciones a comparación de la de los estudiantes, y no me refiero solo físicas, también observaba como los mismos padres no dejaban a sus niños ingresar al jardín, a pesar de que se encontraban en la edad de estar en él, ya sea por cantidad o razones de los padres.

Educación incompleta, Falta de compromiso por parte de las entidades superiores, y condiciones inadecuadas varían en torno a los pocos equipamientos educativos del corregimiento de Palomino.

Elementos como la prostitución era presente a plena luz del día, incluso veía a niñas de una edad aparente a 11 años ejerciendo mientras estábamos trabajando por parte del PEI.

Como parte de las estrategias, elementos como un aprendizaje cultural hacen parte dentro del sistema planteado, este se divide en 3 niveles para su construcción:

“En el primer nivel están los elementos Físicos, toda la ambientación, inmuebles, equipos; aquí podremos observar su cultura pero no su esencia.

En el segundo nivel están los valores de los comportamientos de sus integrantes, aquí el contacto directo con ellos es necesario para ver los valores e ideales que ellos buscan y como efectivamente son.

Según Shein (1985): En el tercer nivel se encuentra la forma como el grupo percibe, piensa, siente y actúa, esto es construido a partir que se le da solución al problema, dar norte a las acciones es lo que convierte en eficaz la solución al problema.”

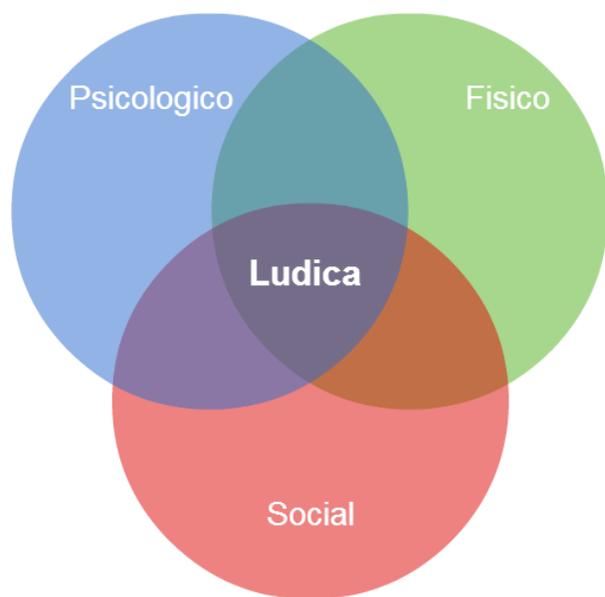
Parte del proceso de aprendizaje cultural tiene un gran abarque con el tema de la sostenibilidad, en la cual como parte de las responsabilidades como arquitecto y diseñador industrial se tiene muy en cuenta el tema del reciclaje.

Dentro de los procesos incluidos por parte del proceso productivo y educativo se encuentra la inclusión de elementos como las tres “R” del reciclaje, que consisten en Reducir, Reutilizar, y Reciclar, donde los desechos se convierten en nuevos productos para prevenir el desuso de materialmente útiles , reducir el consumo de nueva materia prima y reducir el uso de energía, reducir la contaminación del aire y del agua, como principal objetivo está el mostrar la facilidad como elementos de uso productivo y de conciencia global a los niños de Palomino, que no se detendría solamente en la parte de aprendizaje de los niños, y que se podría utilizar en los espacios arquitectónicos que compondrían esa lúdica del espacio, todo esto con el fin de ayudar al planeta con posibilidades en reducción de emisiones y desechos. Anónimo Wikipedia (2014)

Dentro de las perspectivas para abordar el tema hacia el ámbito espacial, parte de las estrategias tiene como principio involucrarse por la innovación, el sector actual de mayor transformación en el mundo.

Como componente de los espacios de transformación se encuentra la tecnología, elemento de gran interés para todas las personas en la actualidad, en especial a aquellos jóvenes que ya vienen con un “nuevo chip”, la actualidad se encuentra en una época de comunicación, la tecnología y los medios digitales son solamente medios para llegar a esa educación contemporánea que se busca sin llegar a la sedentariedad.

Todo un término de innovación enfocado a un modelo educativo físico con el fin de generar competencia y expresión como propósito formativo del estudiante. Verastegui, Farias (2010)



La lúdica encierra todos los factores que incumben al desarrollo del ser humano, como escenario de transformación no solo actual, este puede llevar los factores de Palomino hacia un potencial desarrollo a lo largo del tiempo.

6. TERMINOLOGIA

Lúdica: Aplicación didáctica parte de la dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, de aprendizaje y personalidad, y se una a las actividades en cuestión siempre basada en el goce. Anónimo Wordpress (2014)

<http://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/>

Espacialidad: Escenario natural, transformado o creado por el hombre, lugar o extensión percibido como un elemento que tiene significado como escenario. Tinavera Scribd (2012)

Globalidad: Interconexión colectiva y global económica, cultural, turística, científica, étnica y comunicativa. Interconexión comunicativa. Anónimo Obernikfunk (2012)

Educación: Proceso donde se transmiten conocimientos, valores, conocimientos, costumbres y formas de actuar, esta se da a partir de la palabra, acciones, sentimientos y actitudes, es un vínculo cultural, moral y conductual. Anónimo Wikipedia (2014)

Sociedad: Tipo particular de agrupación de individuos en comunicación y cooperación, mediante conocimiento y comportamientos por el aprendizaje, este se podría calificar como cultura. Anónimo (Sociedad)

Sostenibilidad: Diversidad y productividad a lo largo del tiempo, es una especie de equilibrio, se define como satisfacer las necesidades actuales sin sacrificar las futuras.

Anónimo Wikipedia (2014)

Aprendizaje: Es el proceso mediante el cual se adquieren o modifican las habilidades, conocimientos, destrezas, valores y conductas como el resultado de la experiencia, estudio, razonamiento y observación desde distintas perspectivas.

Anónimo Wikipedia (2014)

7. REFERENTES

7.1 Referentes Positivos

Google Plex California

(SGI;SWA Group, 1994)

Algunos espacios de ejemplo como finalidad lúdica son las mismas oficinas de Google, un espacio de trabajo que en sí parece una sala de juegos, un espacio que no tiene cara de ser de trabajo, pero cuando el usuario entra en esa tónica este pasa a brindarle todo lo necesario sin falta, incentivar la creatividad es su principal objetivo, y esto puede aplicarse a casi cualquier lugar.



De google se puede extraer el manejo de los espacios, básicamente no tienen un uso específico hasta que el usuario llega y lo amolda a sus necesidades, todo de la forma más creativa posible, lleno de colores llamativos y simples; soluciones básicas y de infinitas posibilidades.

Guardería ELS Colors España

(RCR Architects, 2013)

La capacidad de manejo de la luz y el color en las fachadas de este proyecto le da una particularidad de destacar entre los espacios arquitectónicos, como guardería para niños este espacio mantiene una rítmica espacial y una protección para quienes se encuentran dentro del y que lo necesitan.



También como dinámica de respuesta creativa y jerárquica entre su contexto.

**Parque Explora Medellín
(Echeverri, 2004)**

El parque Explora es un referente de tecnologías múltiples de usos varios donde resuelve de forma espacial las necesidades para la transformación de ese espacio



donde sus exposiciones temporales lo hacen un elemento de tipo morpho que mantiene una misma lectura en su lúdica.

**Elementary School Denmark
(Bjarke Ingels Group, 2010)**

EL diseño de la escuela es un ejemplo de dinamismo y contexto para los espacios continuos y diversos que se quieren crear, se puede extraer el carácter arquitectónico desde el exterior sin haber ingresado a el, además de obtener una lectura como equipamiento de forma continua con las necesidades del usuario.



SISTEMA EDUCATIVO FINLANDEZ

- Calcular la hipotenusa de un triángulo rectángulo es algo que los niños finlandeses, beneficiarios del mejor sistema de educación del mundo, saben hacer y no recitar. Es algo que tuvieron que descubrir y no memorizar.
- Necesidad = Oportunidad
- Hoy, el país no solo figura como uno de los mejor educados, sino que también acumula envidiables índices en felicidad, competitividad e innovación.

Guzman El Tiempo (2014)

7.2 Referentes Negativos

No me refiero a algún espacio en específico, es hacia los diferentes factores de la cotidianidad que no se toman en cuenta a la hora de generar estos espacios, como lo es la iluminación, la asoleación, ventilación, temperatura etc.

En la experiencia que tuve en Palomino logré encontrar bastantes factores como el hecho de espacios sin ventilación en este clima tan caliente cuando se habla que están estudiando, lugares de juegos totalmente expuestos al sol del día y que así mismo se convierten en inutilizables al contacto, peligros asociados a los animales y salubridad al igual que de seguridad al interior de los espacios educativos.

Me guardo el comentario de cuál es el lugar por respeto a la labor llevada a cabo en el lugar.

8. OBJETIVOS GENERALES

Definir los componentes lúdicos dentro del marco educativo para generar espacios de aprendizaje de calidad y cantidad en la población infante de palomino, con el fin de generar una formación en los niños, como individuos parte de una sociedad.

9. OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Entender las implicaciones de la educación dentro del sistema de Palomino, el Estado y el País, teniendo como referentes los internacionales.
2. Caracterizar el marco de una condición de calidad y bienestar entorno a las necesidades de un espacio de aprendizaje tanto físicas como psicológicas
3. Entender los componentes de la psicología de la lúdica asociados al aprendizaje cultural, progresivo y expresivo, y en cómo aplicarlos sistemáticamente a las necesidades del usuario del espacio mediante los conocimientos técnicos y tecnológicos que caracterizan a la actualidad.
4. Caracterizar los conceptos, métodos y usos de materiales dinámicos en la Arquitectura como en el Diseño Industrial, como herramienta tecnológica eco sostenible como el reciclaje dentro del aprendizaje de los niños, como formación mediante oficios productivos dentro de la realidad actual de Palomino.

10.CARACTERISTICAS DEL LUGAR

Palomino como parte de la Guajira es uno de los corregimientos del municipio de Dibulla en la república de Colombia, se encuentra ubicado sobre la transversal del caribe, la cual tiene una relación directa con su cercanía al mar de la costa Caribe, también hace parte con muchos pisos térmicos por su cercanía con la sierra Nevada de Santa Marta, este tiene clima tropical húmedo con temperatura promedio de 24°C, también es de condiciones meteorológicas inestables y sufre de inundaciones y tormentas de las bandas espirales de los huracanes.

Su actividad económica está entre la frontera con Venezuela, en parte por el contrabando de gasolina y la economía por la diferencia entre sus precios, también en la parte de Agricultura el 70% de la población de Palomino son pequeños productores agrícolas, Se cultivan principalmente plátano, yuca, ñame, maíz y mango en un área de 260 hectáreas. También cultivar malanga, ahuyama, naranja y cacao a través de muy pequeño, ineficientes jardines vegetales residenciales. Muy poco producto se cultiva para su venta comercial.

Las Artesanías forman parte de las herramientas de producción, contando a las tribus indígenas que habitan la Sierra Nevada; en parte existe un turismo de gran cantidad de extranjeros por su riqueza natural, gran biodiversidad, hermosas playas y aguas cristalinas.

De acuerdo a los datos del INPA Palomino cuenta con 3.900 personas, dentro de la cual el 30% de la población de Palomino son niños entre los 1 y 15 años de edad, aquí el gran factor de la educación como proyección laboral y social del

pueblo, el cual cuenta con una gran población mestiza, afro colombiana y los grupos indígenas.

Es importante mencionar que Palomino ha tenido una crisis de derechos humanos y pérdida de interés cultural, intolerancia y discriminación social.

La Mezcla de todos estos problemas y la pobreza transmiten el primer obstáculo en la ciudad sobre el porqué no ha logrado progresar.

Sumándole a todas las problemáticas del lugar, en el pasado la ciudad era el campo de batalla de las bandas narcotraficantes, las FARC y grupos insurgentes de izquierda; en la actualidad Palomino trabaja en llevar la paz a su pueblo y mejorar la calidad de vida de las generaciones futuras. Anonimo Wikipedia (2014)
La Guajira.

11.BIBLIOGRAFIA

COLPRENSA. (3 de Junio de 2013). El 50% de los jóvenes en Colombia deja la secundaria, Recuperado de: <http://www.eluniversal.com.co/cartagena/educacion/el-50-de-los-jovenes-en-colombia-deja-la-secundaria-121775>

Julio Enrique Arbelaez Pinto. (30 de Julio 2002). ESPACIO LUDICO: UNA CONSTRUCCION SOCIAL Y COMUNITARIA Caso Bogotá, Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/JArbelaez.html>

GRUPO CARBAJAL. (27 de Enero de 2016). Experiencia educativa busca dar forma a la imaginación una expresión del arte, Recuperado de: <http://www.eeducador.com/experiencias-educativas/57-experiencias/290-experiencia-educativa-dar-forma-a-la-imaginacion-una-expresion-del-arte.html>

LEONARDO UYUQUIPA. (4 de Julio de 2008). Educación Moderna, Recuperado de: <http://educacion-moderna.blogspot.com/2008/07/educacin-moderna.html>

Arturo Amaya Amaya. (16 de Noviembre del 2016). Procesos y estilos de aprendizaje en contextos innovadores, Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura3/article/view/138/153>

Álvaro Bustamante Rojas. (2002). Educación, compromiso social y formación docente, Recuperado de: <http://www.rieoei.org/opinion16.htm>

Juan Gossáin. (28 de Febredo de 2014). ¿Por qué es tan mala la educación en Colombia?, Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13570938>

Vida de hoy/Educación. (28 de Noviembre de 2012). Se evitó deserción de 50 mil estudiantes en tres años, dice Gobierno, Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12405891>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Palomino_\(La_Guajira\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Palomino_(La_Guajira))

Claudia Guzmán B. (13 de Octubre de 2014). Finlandia: viaje por uno de los mejores sistemas educativos del mundo, Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/estilo-de-vida/educacion/modelo-de-educacion-de-finlandia-uno-de-los-mejores-del-mundo/14678295>

AMBIENTAL

PROPUESTA A LARGO PLAZO

Parte de la propuesta ambiental es el hecho de generar espacios para cultivos de guía, fiamé, malanga y ahullama sobre las cubiertas verdes y en seguida del parterreamiento del parque otros cultivos de frijolón, maíz, ñame y Cacao como método para generar mecanismos de autosostenibilidad de el colegio, apoyándose en un método de formación para los niños para enseñarles la labor de la tierra y como integrarse en la cultura en la que están.

Para concretar la morfología de palomino se diseña este tipo en particular, un espacio con el cual se define el límite de la manzana de borde, terminando de consolidar el área urbana de palomino, con esto se procede a identificar la vegetación más importante de este bosque tropical húmedo, definiendo estos como punto de partida para construirse cada núcleo educacional entre la cinta que organiza el proyecto, ya que el clivato es lo que mejor funciona en estas temperaturas.





CIRCULACIÓN INTERNA

La Circulación interna está compuesta de forma perimetral al claustro o al módulo educativo, divididas entre espacios de paso y dinámicos, con variaciones de medidas afueras para generar espacios internos entre los diferentes pisos.



CORTE POR FACHADA Y PUNTO DE RECOLECCIÓN DE AGUAS LLUVIAS



PIEL - FACHADA

La Piel del proyecto está compuesta por paneles de mimbre, amarrados a una estructura de paneles Metálicos articulados con las placas de la fachada como una fachada flotante. Su función es proveer sombra a los espacios internos de la edificación permitiendo el paso de aire al interior para generar una ventilación cruzada con los claustros de la edificación. Junto con la escuela taller el concepto es generar un proceso de ayuda con los habitantes al involucrarse en la construcción de la fachada a cambio de el conocimiento para aplicarlo en su vida cotidiana, generando un sentido de pertenencia y colectividad dentro de palomino, reforzando una identidad arraigada a sus creencias y elementos culturales elaborados por siglos y siglos.

ANÁLISIS ECOTERMICO

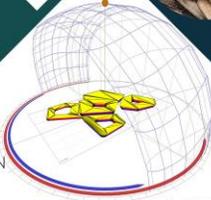
La volumetría del proyecto permite que nunca se de una fachada completa a el sol, desde la cual se aprovecha la inclinación para disminuir el tiempo que está se encuentra expuesta al sol.



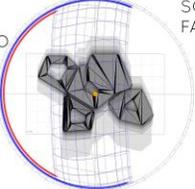
VENTILACIÓN CRUZADA



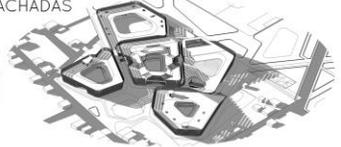
RADIACIÓN SOLAR



MOVIMIENTO DE SOMBRA ANUAL

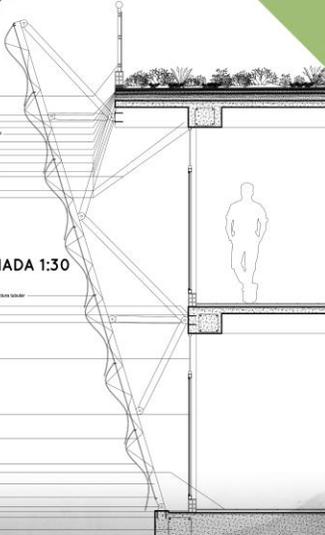


SOMBRA DE FACHADAS



CORTE POR FACHADA 1:30

- Algo de para mitigar con el viento de los paneles de mimbre a la estructura taller
- Placa para mitigar el viento en el agua
- Placa para mitigar el viento en el agua
- Placa para mitigar el viento en el agua
- Tubo para recolectar
- Ventilación con cambio en dirección y viento de 1 - 4 m/s
- Tubo para soporte de paneles de mimbre sobre fachada
- Placa de mimbre
- Troncos de pino según especificación
- Calentador solar para espacio de paredes en interior en fachada
- Tubo para recolectar el agua de lluvia para
- Placa de mimbre a placa para estructura de fachada
- Placa de mimbre a placa para estructura de fachada
- Placa para mitigar el viento en el agua
- Placa para mitigar el viento en el agua
- Placa para mitigar el viento en el agua

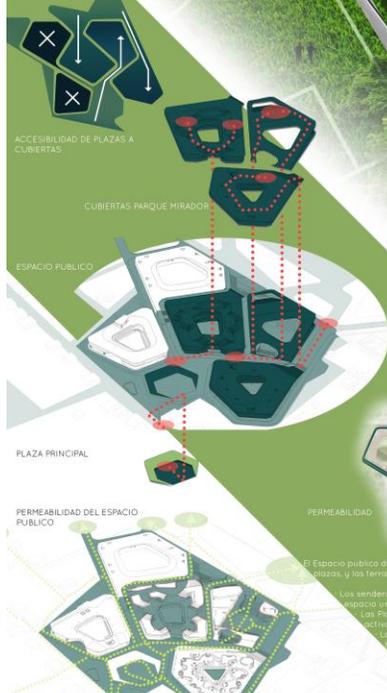


ASOLEACIÓN





ESPACIO PÚBLICO



PLAZAS ARTICULADAS A EJE ORGANIZADOR



ESTRUCTURA



El proyecto contempla una estructura en concreto con sus muros albañiles y techos habituales, con pilares sencillos y de placa aligerada para kinder y primaria, para los techos más sencillos como lo es el volumen de bachillerato y el polideportivo la estructura para ser una sola sustentada con el fin de generar una luz aún mas amplia entre columnas, con esto también se aplica un sistema de sustentación de columnas con el fin de rebajar la pesada estructural de algunos módulos educativos.

El espacio público del proyecto de encuentro dividido en 3 áreas, los senderos permeables, las plazas, y las terrazas.

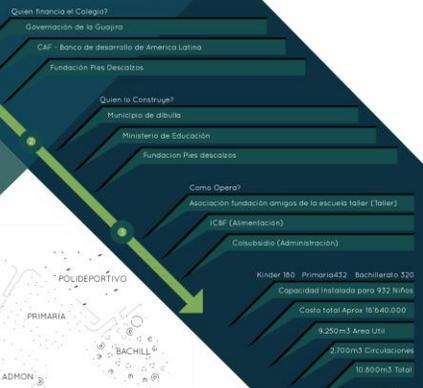
Los senderos que dividen los módulos educativos tienen permeabilidad para pasar de un espacio urbano al parque a través de él proyecto.

Las Plazas, son un elemento sujeto a la línea organizadora del proyecto como activador espacial de los diferentes puntos del recorrido.

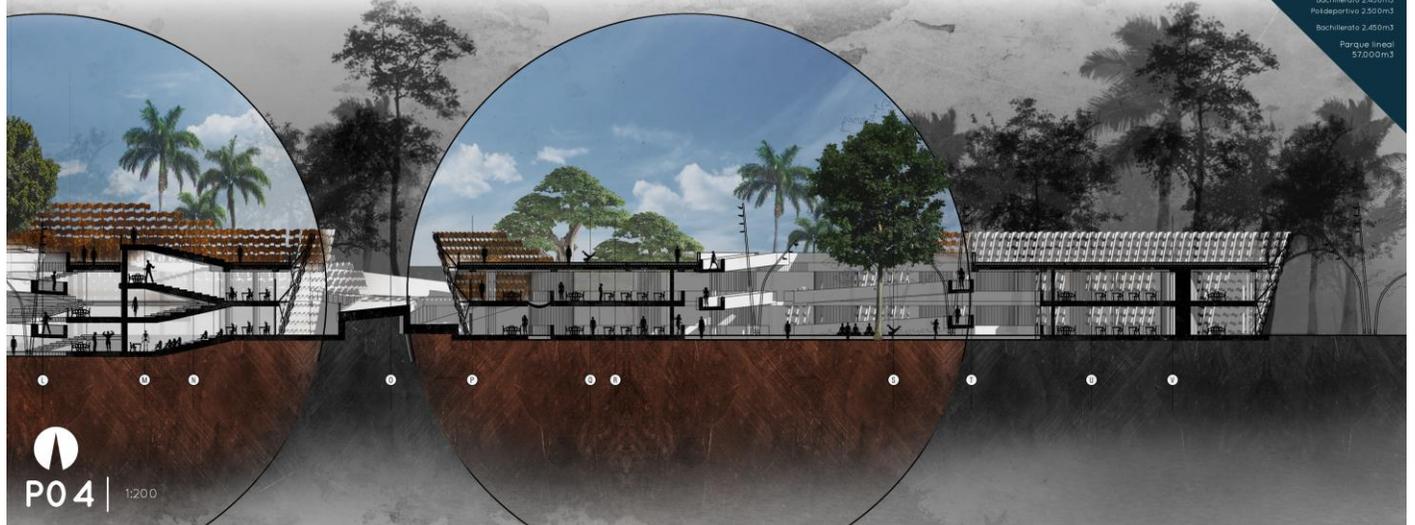
Las terrazas son una continuación del espacio urbano y del verde del parque, rematada sobre los cubiertos por los cuales se puede ingresar al proyecto, posando a ser un elemento de transición publicoprivada en un remate visual sobre el proyecto.

ETAPAS DE ACTUACIÓN

GESTIÓN



Kinder 100	Primaria 432	Bachillerato 320
Capacidad Instalada para 952 Niños		
Costo total Aprox \$6.640.000		
9.250m ³	Area Util	
2.700m ³	Circulaciones	
10.800m ³	Total	
Bibla-Admon	1.700m ³	
Kinder	2.300m ³	
Primaria	2.000m ³	
Bachillerato	2.450m ³	
Polideportivo	2.500m ³	
Bachillerato	2.450m ³	
Parque Recreación	97.000m ³	



MAQUETA

