



COLEGIATURA

V COLOQUIO PERFIL ORIGINAL

Katina María López Zuleta

7mo SEMESTRE

DISEÑO PROYECTO FINAL

2020-2

Play Host

Una experiencia para niños de 3 a 6 años de edad

Índice

Tema

Problema

Objetivo general

Objetivos específicos

Propuesta de proyecto

Cartografía

Alfabeto visual

Justificación



Tema: **El aprendizaje de los niños a partir de la interacción con el espacio y los objetos**

Palabras clave: Educación para niños, diseño de espacios para niños, objetos para niños, tecnologías educativas, tecnologías interactivas, tecnologías educativas para niños.

Los espacios de los niños en general no han sido diseñados para fomentar su aprendizaje, se han quedado en la estructura tradicional; ahora, a través de las nuevas investigaciones sobre cómo aprende el infante, podemos recrear el espacio con dicho fin.

Los espacios y objetos inteligentes se están integrando, la tecnología los ha unido y esta unión ha sido de gran importancia para el desarrollo del aprendizaje infantil.

Para realizar un estudio en este campo se deben abordar cuatro áreas relacionadas, estas son: educación, diseño de espacios, productos y tecnología, áreas que normalmente no interactúan o se estudian de manera integrada. Hacerlo permitirá replantear cómo se están creando los espacios y objetos para los niños.

Problema:

Algunos aspectos propios de la interacción del niño con los objetos y los espacios afectan positiva o negativamente el desarrollo cognitivo y físico de los infantes, por ejemplo un estudio publicado en Proceedings of the National Academy of Sciences (PNAS) y liderado por investigadores del CREAL, centro aliado ISGlobal, muestra que la exposición a los espacios verdes aumenta la memoria de trabajo y disminuye la falta de atención. Esta situación debe estudiarse a profundidad por parte de los diseñadores, para lograr espacios \escenarios o ambientes propicios para tal interacción en función del desarrollo del niño.



Objetivo general:

Diseñar espacios y crear objetos que estimulen el aprendizaje de los niños de 3 a 6 años de edad con ayuda de componentes tecnológicos.

Objetivos específicos:

1. Descubrir áreas de oportunidad en el sector de diseño de espacios para niños creando valor al estimular el aprendizaje a través de tecnologías.
2. Explorar la relación entre los espacios y el desarrollo cognitivo y emocional del niño.
3. Investigar tecnologías que están impactando en la educación de los infantes y profundizar en tecnologías que se están implementando hoy en día en la creación y diseños de espacios para niños.
4. Diseñar y producir objetos con componentes tecnológicos que propicien el aprendizaje y desarrollo de habilidades de los infantes.
5. Diseñar espacios que estimulen el aprendizaje, la creatividad y el desarrollo de niños entre 3 a 6 años de edad.

Propuesta de proyecto:

He creado “Play Host”, un juego de construcción con bambú y materiales sostenibles complementado con un ayudante inteligente.

Ecológico, original, tecnológico y versátil. Construye edificios, guaridas, casas, fortines o lo que tú quieras e interactúa con ellos a través del ayudante inteligente “Jarvis”.

“Play Host” es un producto compuesto por varas de bambú y nudos hechos de plástico reciclado, que ayudarán a unir y permitirán construir diversos tipos de estructuras, como lo es en este caso una casita, cabaña o escondite que puede ser usada por niños de 3 a 6 años de edad. “Play Host” contiene un dispositivo de interacción inteligente que se podrá colocar dentro o fuera de la construcción, y que será un instrumento pedagógico que permitirá generar un aprendizaje, desarrollo cognitivo y físico.



Usar “Play Host” es una experiencia única para cada niño, cada uno de ellos podrá construir su refugio de la manera que quiera, al combinar cada uno de los componentes de diversas formas.

Pero, ¿cómo funciona? El dispositivo “Jarvis” se conecta vía Wi-Fi a la aplicación “Play Host”, donde se pueden personalizar las interacciones y recordar lo que sus usuarios compartan como nombre, animal favorito, color favorito, entre otros. Además, se pueden customizar conversaciones y lecciones.

También cuenta con un Panel de padres, donde de manera segura se informa del progreso de los niños a los padres, monitorizando cuales son los temas preferidos de sus hijos y pudiendo cambiar los ajustes predeterminados de “Jarvis”. También, los padres pueden aportar comentarios sobre el dispositivo para que este mejore.



Play Host



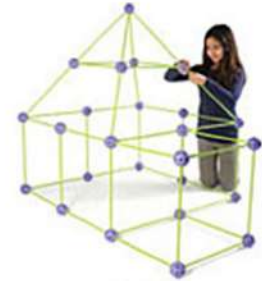
Castle



Igloo



Rocket



House



Tunnel



Ejercicio cartográfico

1. **La importancia de los materiales** que utilizan los niños al momento de crear sus casas **no es tan relevante** , ya que ellos logran adaptar los objetos que tienen a su disposición para recrearla desde lo más básico hasta lo más complejo
2. El desarrollo de estas casas **permite a los niños generar un ambiente de protección e independencia**, también permite que exploren al máximo su creatividad y jueguen con su imaginación.



3. Es importante ver qué tipo de juego recrean los niños en sus casitas, ya que esto permite observar si puede haber algún tipo de anomalía en sus hogares , pues **juegan reflejando los patrones que ven allí.**

4. **Los aparatos electrónicos han intervenido** mucho en el **desarrollo de la infancia** y la exploración de los niños en su imaginación, ya que tristemente antes solían socializar y jugar más con sus amigos , y ahora se ve que muchas veces la forma de entretenerlos es con un celular o tablets.



Crear refugios ayuda a incrementar las inteligencias múltiples

Corporal Cinestésica

Al tener contacto constante con los objetos y al generar movimientos mientras construyen y juegan

Naturalista

Al obtener recursos naturales y al interactuar con los animales

Interpersonal

Al hablar con sus amigos y generar roles

Intrapersonal

Al hablar consigo mismos e ir generando sus propias respuestas

Lingüístico Verbal

Al generar comunicación constante con el espacio y con otros

Visual espacial

Al tener en cuenta y generar los espacios adecuados y necesarios

Lógico Matemático

Al contabilizar objetos y recursos, los administra y les da un lugar a cada uno de estos

Musical

Al cantar, colocar música y bailar

Samantha construyendo su refugio



Alfabeto visual

Debido a la pandemia algunas de las necesidades que tenían los niños y padres, surgieron con mucha más fuerza y varias marcas han sido los primeros en buscar soluciones y en encontrarlas.

Las personas “adultas” se han visto “obligados” a volver a ser niños, y entrar en un estado de comprensión y empatía. Muchos padres están dejando a un lado su estado de desesperación y sus regaños, para ir identificando el porqué de lo sucedido. Con fáciles y prácticas ideas están modificando y creando espacios nuevos y óptimos para los más pequeños, y de esta forma poder los padres avanzar con sus tareas del hogar y con sus trabajos.

La educación en casa era un tema que la mayoría de las familias no implementaban antes de la pandemia, ya que dejaban este tema a terceros; pero ahora la sociedad se está moviendo conjuntamente para no dejar que estas necesidades perjudiquen más a los niños.



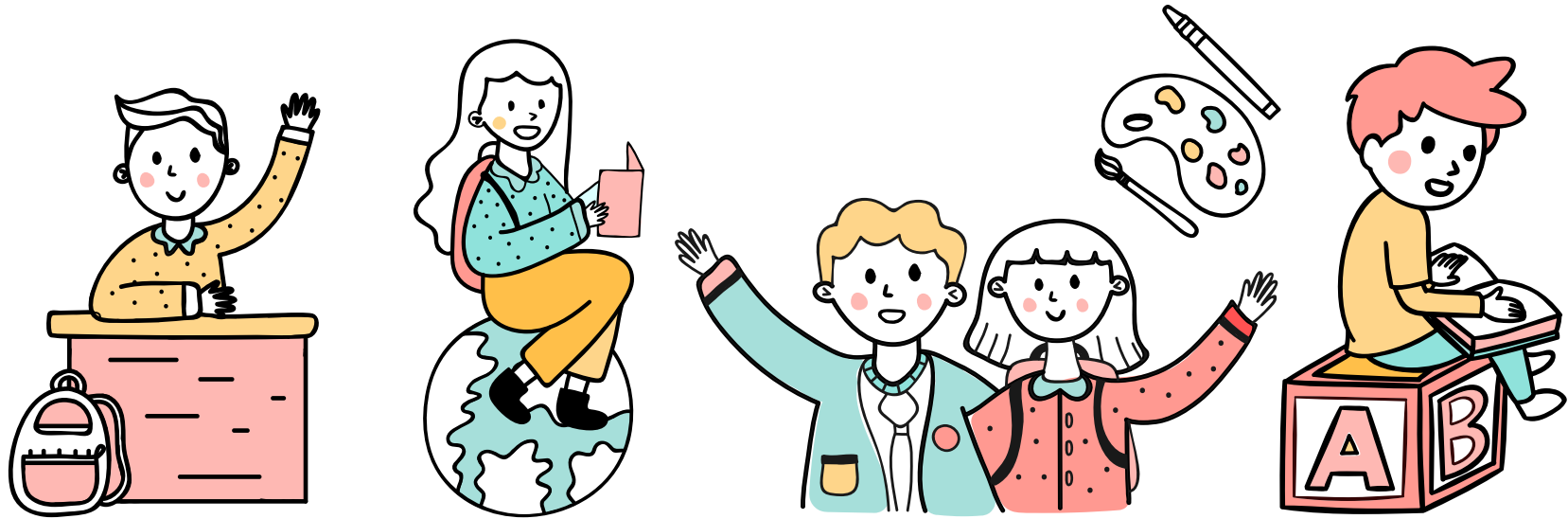
Padres,
madres y
tutores
sumergidos
en mundos
de
pequeños
con
necesidades
gigantescas.

Justificación



El futuro del mundo depende de las próximas generaciones y estas dependen de la educación que obtengan, debemos prestarles atención al tipo de estrategias que se están implementando en las etapas tempranas de la formación de los Seres Humanos y de esta forma evaluar todo lo positivo y negativo de las mismas. Con esta investigación se logrará analizar y proponer diferentes estrategias -espaciales-objetuales-tecnológicas-, con la finalidad de obtener un mayor desarrollo en procesos cognitivos y físicos en niños de 3 a 6 años, los cuales se podrán aplicar al campo del desarrollo de espacios y objetos orientados a los infantes.

Como diseñadora de espacios y escenarios, estoy convencida de que Play Host, este juego interactivo, ayudará en la base educativa y tendrá un alto impacto, ya que esta es la base de la sociedad.





COLEGIATURA