

Paula Rivera  
Maria Paula Ascencio  
Manuela Hurtado



WINNER PROJECT

## CONCEPTO

Este ejercicio busca facilitar la motivación y las habilidades de los niños para descubrirse a sí mismos y el mundo que los rodea, entendiéndose a sí mismos como los creadores de su propia imaginación. Se basa en una investigación y reconocimiento del TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad) en niños de entre 4 y 6 años y en cómo el juego puede convertirse en una herramienta para ayudar a reconocer el poder sobre su propia autoestima a partir de elementos de sorpresa, curiosidad y sumergiendo al niño para que se convierta en el creador de su propio juego.

El juego no pretende curar ni tratar a los niños con TDAH, sino complementar las necesidades que estos niños tienen desde sus potenciales y sueños. El propósito es guiar al niño en su entorno para que pueda comprenderlo y transformarlo desde su propia visión imaginaria. Así, la interacción del niño con el juego los motiva a crear nuevas experiencias y descubrir sensaciones y emociones destacadas a partir de la respuesta a una simple pregunta que expande infinitas posibilidades para resolverla y generar satisfacción y un sentido de logro consigo mismos, empoderando su autoestima y aprovechando al máximo sus habilidades.

## VISIÓN

## OBJETIVO

El juego busca mediar entre la participación de los instructores (maestros o familiares) y el niño. Por esta razón, el instructor establece las bases del juego, para que el niño aprenda a seguir instrucciones sin tener que limitarse en sus exploraciones y aprovechando su energía y curiosidad. Así, el instructor coloca los planetas en el área de aprendizaje (aula, patio, casa, etc.), lo que creará un primer facilitador para el niño, quien reconocerá el entorno en el que se encuentra y los planetas que le rodean. El juego proporcionará una pregunta esencial: "¿Cómo construir algo que pueda...?" y al girar la ruleta, aparecerán acciones que alentará a los niños no solo explorar las infinitas posibilidades para resolver la pregunta, sino que también fomentará la exploración de diferentes uniones y piezas del juego. De esta manera, el niño construirá formas y redes que no solo experimentarán sino que también transformarán el entorno que los rodea a partir de una sola pregunta con infinitas posibilidades.



ESPACIO

Los planetas (bases alrededor del espacio de aprendizaje). La forma y los colores de las bases llamarán la atención del niño sobre el juego y todas sus cualidades, ya sea en un espacio abierto o cerrado, en casa o en el colegio.

Aunque los "planetas" desempeñarán el papel de primer facilitador como podría serlo la exploración espacial, la imaginación y la curiosidad se verán potenciadas por una pregunta:

### COMO CONSTRUIR ALGO QUE PUEDE...?



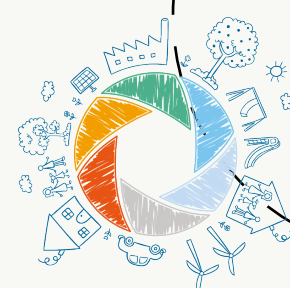
NIÑO

En busca de sus propias respuestas, el niño explorará sus habilidades e imaginación para resolver una cuestión esencial. Por ello, se fijarán en las piezas del juego (uniones y extensiones) con sus materiales y capacidades, las formas de resolver y crear redes y formas que respondan a esta pregunta esencial.

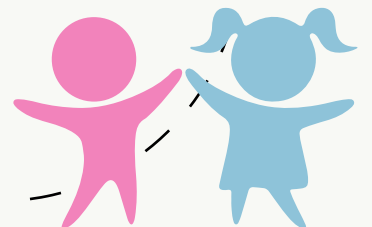
FACILITADOR



FACILITADOR



ESPACIO



NIÑO

# INTRUCCIONES DE JUEGO

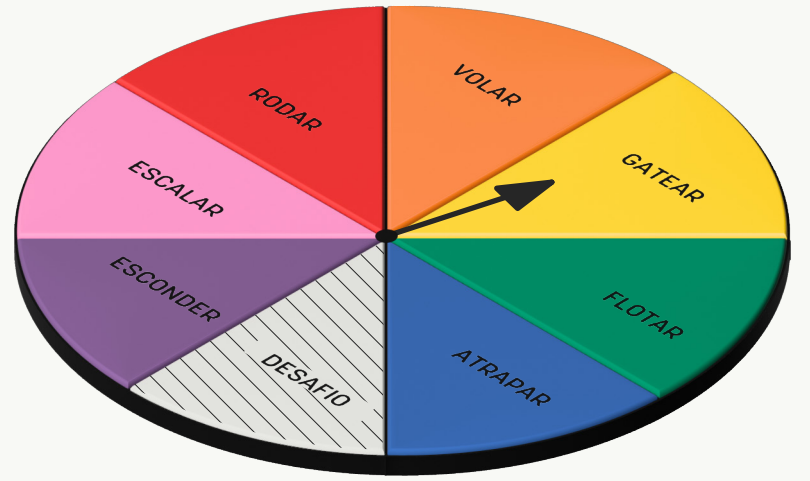
**PASO 1:** El instructor lleva el juego al salón de juegos o área de juego.

**PASO 2:** El instructor coloca la base principal en el centro y los niños pueden colocar las sub-bases dispersas alrededor.

**PASO 3:** En grupos de 4, los niños eligen su base.

**PASO 4:** Giran la ruleta: Deben construir algo que pueda...

**PASO 5:** Si la ruleta se detiene en modo desafío, el instructor podría elegir una de estas cartas al azar:



## ESTAS SON LAS CARTAS DE DESAFÍO

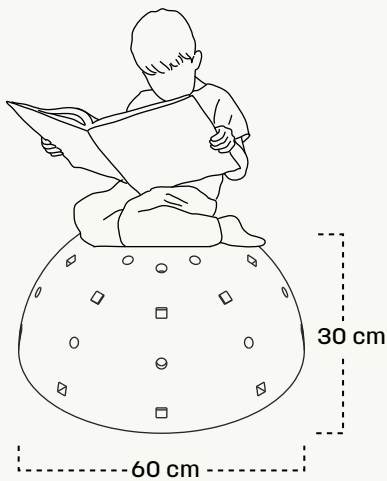
Cuando se gira la ruleta y se coloca en "DESAFÍO", se debe sacar una de las siguientes cartas...



**PASO 6:** Los niños deben hablar entre ellos y decidir qué construir. Como trabajo en equipo, deben explorar las piezas y las formas de construirlas.

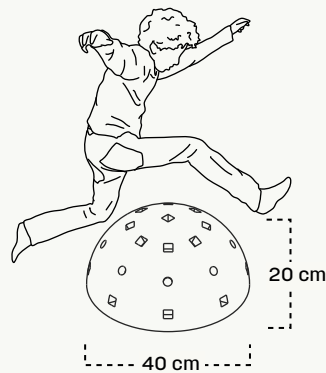
## PARTES Y ANTROPOMETRÍA INFANTIL

### PLANETAS



#### 1. Planeta base:

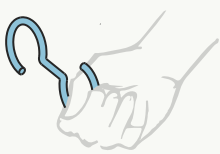
Esta base provincial ayuda a los niños a trabajar en grupo para resolver problemas y conectar con su imaginación colectiva.



#### 2. Planetas pequeños:

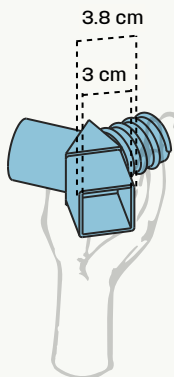
Son usados para complementar y orbitar alrededor del planeta base, con el fin de llevar a los niños a decidir la escala y la dimensión de lo que están construyendo.

### UNIONES



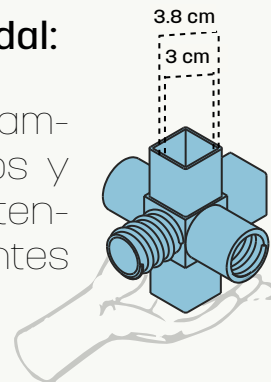
#### 1. Gancho:

Usado especialmente para colocar y colgar las telas sobre la estructura.



#### 2. Unión piramidal:

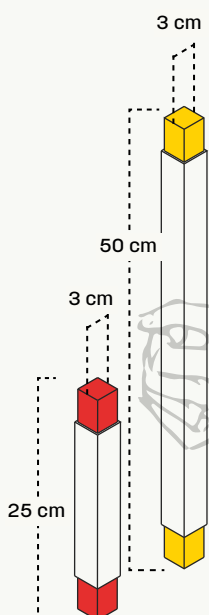
Usada para cambiar los ángulos y unificar la extensión de diferentes elementos.



#### 3. Unión de cubo:

Usada para mantener ángulos rectos dentro de la estructura y unificar la extensión de los elementos en ella.

### EXTENSIONES



#### 1. Extensión cuadrada:

Esta extensión se compone de una unión incrustada, y tiene una forma recta y compacta, la cual busca potenciar las habilidades motrices.



#### 2. Extensión de cuerda:

Tiene una unión en forma de rosca, tiene una forma manejable que permite trabajar en las habilidades de movilidad y sincronización.



#### 3. Tela:

Esta herramienta permite crear espacios cerrados en la imaginación de los niños y explorar la creación de lugares en su entorno.