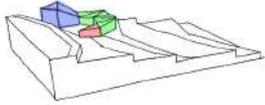


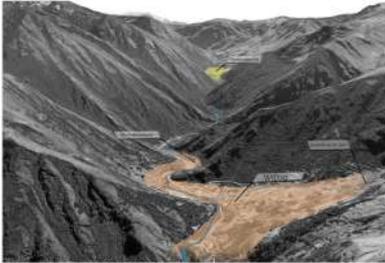


**REFUGIO EDUCATIVO - K'UYSHI KUSHI**  
MISHKI SILVA ARANCIBIA

# ANDAR DIDÁCTICO BAJO PROYECCION LUMINOSA LÚDICA



El ERRE muestra el rasgo radical de la estructura, como una primer tanteo hacia la definición de la forma, este rescata de manera esquemática el acto, y lo acoger espacialmente.



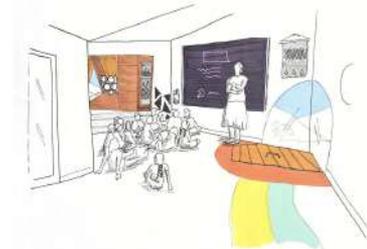
Vista de Wilfón y patacarcho (hacia el norte)

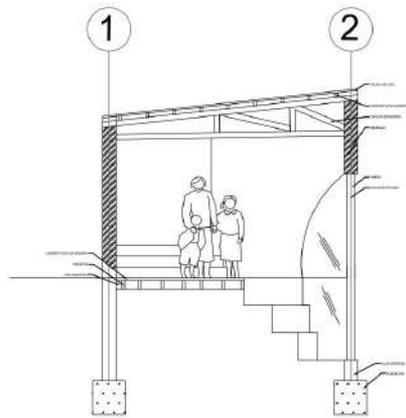


Los niños en su edad prematura están en un constante explorar didáctico donde cada experiencia y/o espacio genera una curiosidad en el infante que decanta en un aprender.

El diseño arquitectónico se contrae, creando límites (el afuera y el adentro); escogiendo lo que trae desde el afuera, creando formas, colores y filtrándolo a su gusto, dándole un propósito.

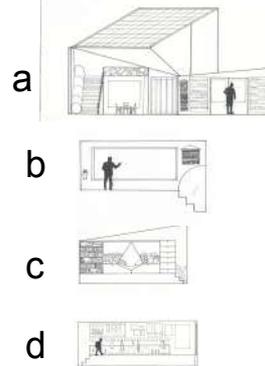
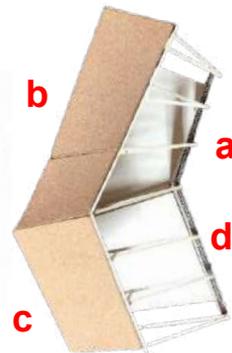
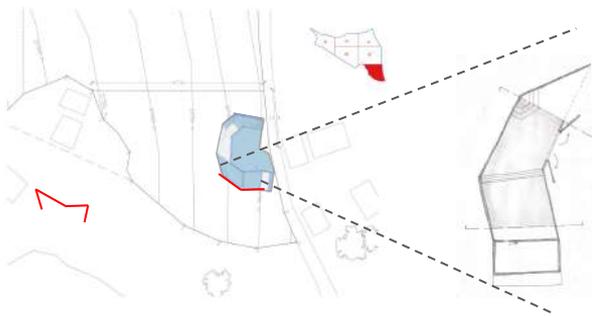
Por lo que el andar de los niños bajo este manto luminoso creado a partir del juego lumínico proyectado, es un andar didáctico en función de la intención proyectada.





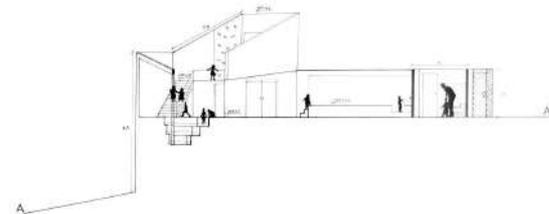
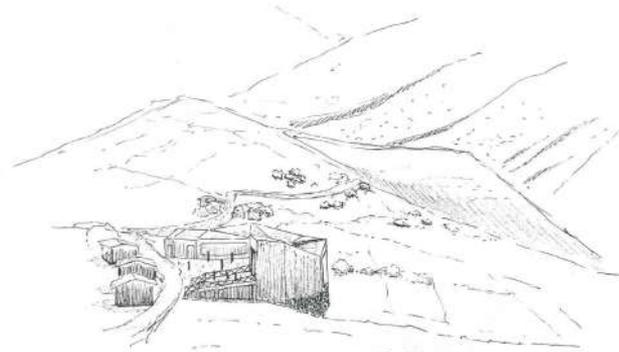
REFUGIO EDUCATIVO  
KUYSHI KUSHI

PROYECTO DE ARQUITECTURA Y URBANISMO  
AUTOR: [illegible]  
UBICACIÓN: [illegible]  
ÁREA: [illegible]  
Escala: 1:50  
Nº1



### CABIDA DEL AULA:

El vacío creado tiene una altura aproximada de 2,5 m y una anchura de 6 m en curva. el juego de proyecciones creado arquitectónicamente se muestra como una composición de distintas formas que interiorizan el afuera selectivamente, como se mostró anteriormente en los croquis de obra habitada, los alumnos aprenden jugando bajo este manto luminoso creado a partir de los distintos puntos de conexión con el afuera.



ZOCALO:

**ELEMENTO ESTABILIZADOR DEL CUERPO SOPORTANTE**

FORMA/ERRE:  
**CORVO  
ASCENDENTE  
ABALCONADO**

