875244
9

UNIVERSIDAD VILLA RICA

ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE ARQUITECTURA

CAMPAMENTO INFANTIL

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

ARQUITECTO

PRESENTA:

CARLOS ALBERTO RODRÍGUEZ SÁNCHEZ

ARQ. FERNANDO ALESSANDRINI MOJICA
DIRECTOR DE TESIS

M. ARQ. RICARDO FERNANDEZ RIVERO
REVISOR DE TESIS

BOCA DEL RIO, VER. **2003**

TESIS
CON
FALLA DE
ORIGEN

PAGINACIÓN DISCONTINUA

Pido perdón a los niños por haber dedicado este trabajo a personas mayores, y, al igual que Antoine De Saint-Exupéry corrijo mi dedicatoria; a las personas mayores cuando eran niños.

INDICE

Capitulo I

Presentación

I.- Presentación

Para mí es un verdadero descubrimiento hacer de trabajo de titulación un campamento infantil. Esto lo veo en tres vertientes:

Por un lado me conecta con los niños y niñas de hoy, como "constructores" y usuarios no solo de espacios sino del futuro inmediato.

También me remite al niño que fui y que aún sigo siendo, y que como tal tuve la fortuna de formar parte de dos instituciones que se dedican a la formación y construcción de los niños, niñas y jóvenes, mediante campamentos.

La tercer vertiente a la que me refiero es el descubrimiento de la pedagogía Waldorf, que fue de una manera fortuita. Esta pedagogía entiende al niño y la niña como parte de la naturaleza y los respeta hasta el punto de construir para ellos los espacios que son más adecuados según su edad.

Es un verdadero reto y un anhelo proyectar un campamento que se base tanto en todo aquello que a mí me hubiera gustado que tuviera un campamento infantil cuando fui niño.

Hoy como adulto creador de espacios quisiera que tuvieran un lugar como este. Con el sustento de los años escolares, la educación no formal, el interés especial en la forma de pensamiento de Frank Lloyd Wright y Fernando González Gortázar; y el descubrimiento de la pedagogía Waldorf.

Todo esto en el marco de un bosque natural como en el que estoy proyectando.

Capitulo II

Metodología de la Investigación

II.- Metodología

1) Planteamiento del problema

La ciudad, y en especial la ciudad de México es un impedimento para el contacto de los niños con la naturaleza. En esta ciudad tenemos un promedio de 5.66m2 de espacios verdes por habitante[1], siendo que la ONU recomienda de 12 a 15m2[2], otras ciudades de Latinoamérica como Buenos Aires cuentan con 11m2 por habitante[3].

La Organización Mundial de la Salud establece que debe haber de 10m2 de área verde por habitante[4].

La ciudad de México cuenta con solo 19 parques ecológicos repartidos en 9 de las 17 delegaciones[5], estamos hablando de que casi el 50% de las delegaciones no tienen espacios verdes y si contamos la distancia que hay que recorrer para llegar a ellas desde algunos lugares de la ciudad, nos damos cuenta que la población en general esta demasiado lejos de estos lugares.
Por lo tanto, los niños de la ciudad de México no cuentan con espacios donde pueden interactuar con la naturaleza que es importantísimo para su desarrollo psicomotriz. La cantidad de texturas, colores, formas, espacios, que la naturaleza nos ofrece son infinitas y para el desarrollo de los niños el contacto con todas estas variantes de espacios, refiriéndonos a espacio, como el lugar en el que esta parado en ese momento, sintiendo la tierra en los pies, sintiendo el calor del sol y el fresco del viento en la cara, viendo como los árboles se mueven al ritmo del viento, etc. son sensaciones que enriquecen su desarrollo, tomando en cuenta que a 3 pasos las sensaciones cambiaran porque el piso no sera de tierra, un árbol le dará sombra, etc.

No dejamos que el niño conozca y se apropie de los procesos naturales. Es importante que las personas conozcamos y entendamos los procesos naturales tales como: el nacer de una planta, como se dan las flores, como crece una animal, e inclusive conocer la muerte de un animal o una planta, de esta manera apreciaremos y cuidaremos más nuestro entorno, si estos procesos naturales los conocemos desde pequeños nuestra conciencia ecológica formara parte de nuestra vida, y no será algo que tengamos que aprender y tratar de integran a nuestras vidas.

---

[1] www.ddf.gob.mx/secretarias/sedeco/agenda2000/ecologia/8_2.html

[2] www.salvador.edu.ar/ccsv1-1f.htm

[3] idem

[4] www.ddf.gob.mx/secretarias/sedeco/agenda2000/ecologia/8_7.html

[5] idem

2) *Objetivos.*

Objetivo general

- Diseñar un campamento infantil, accesible en distancia y tiempo a la ciudad de México, donde los niños de un ambiente urbano. Desarrollen el amor y el respeto por la naturaleza y aprendan a relacionarse con ella. Para reconocerla en su entorno donde la respetaran y la harán crecer, par su beneficio y el de los demás.

3) *Objetivos particulares*

- Diseñar un lugar donde los espacios estén adecuados a las dimensiones de los niños, tanto física como psicológicamente.
- Diseñar un espacio donde el niño pueda interactuar con la naturaleza, de una manera libre, para que satisfaga su curiosidad, y reencontrar la relación de arquitectura-naturaleza.
- Dar un sentido de pertenencia a los espacios.
- Diseñar un espacio donde se estimule la fantasía creadora de los niños.

Capitulo III

Pedagogía Waldorf.

III.- Pedagogía Waldorf.

1) Un poco de historia...

Las Escuelas Rudolf Steiner, llamadas también Waldorf, son un movimiento pedagógico con 70 años de experiencia.
Después de la primera Guerra Mundial (1914-1918) Rudolf Steiner[1] hizo un llamamiento a la reconstrucción social y cultural de Europa, que encontró eco en un grupo de industriales de la ciudad de Stuttgart (en aquella época Rudolf Steiner daba clases nocturnas a los obreros de la fábrica de cigarros Waldorf- Astoria.).

Rudolf Steiner (1861- 1925)

La fabrica Waldorf-Astoria dedicó una gran parte de los beneficios para la educación de los hijos de los obreros de la misma y encargaron a Rudolf Steiner tal tarea. Entonces formó el equipo de maestros, desarrollando las bases metodológicas y didácticas de una pedagogía que parte de un conocimiento profundo de la naturaleza humana y es adaptada a las diferentes etapas evolutivas del hombre. Esta primera escuela acogió enseguida a mas de 700 niños y fue el primer paso para la creación de otras escuelas similares, en diferentes ciudades de Alemania y otros países de Europa y América. La subida al poder del Nacional- Socialismo cortó de raíz este movimiento pedagógico, y a partir de 1938 comenzaron a cerrarse las escuelas. Al terminar la guerra con la caída de Hitler y el Nacional-Socialismo se dio el espacio histórico para volver a abrir las antiguas escuelas y otras muchas fueron naciendo en todo en mundo. Hoy existen más de 600 escuelas en más de 40 países, que engloban todos los ciclos de enseñanza: Jardín de infantes, Educación Primaria, Secundaría y Superior

2) Que es la pedagogía Waldorf

Es una pedagogía libre...

Porque no sigue reglas estrictas, cada individuo es un ser que se desarrolla de manera diferente y tiene preferencias distintas, por eso los maestros en las escuelas Waldorf no siguen un plan rígido, claro que se persiguen metas conocidas con anterioridad, pero cada uno de los niños llegará a ellas por el camino que le sea más fácil y que le guste más.

---

[1] Rudolf Steiner, doctor en Filosofía y Letras, nació en 1861 en Kraljevee (Austria) y murió en 1925 en Domach (Suiza). Cursó estudios de Ciencias Naturales, Matemáticas y Filosofía en Viena. Creador de la pedagogía Waldorf. Filósofo, escritor, redactor y docente.

Se interesa por el desarrollo completo de los niños.

Según la pedagogía Waldorf, las personas somos seres formados por tres partes iguales en importancia, y en su lema: **Educar la totalidad del niño, "cabeza corazón y manos"**[2].refiriéndose a cabeza, alma y espíritu.

Pintura de la persona tripartita de un alumno de la escuela: PERTH WALDORF USA.

Despertar las cualidades individuales de cada niño.

Cada persona, al tener intereses diferentes, debe desarrollar su conocimiento y forma de enfrentar la vida, por medio de las vías que tenga más despiertas y desarrolladas. De esta manera la pedagogía Waldorf intenta localizar las habilidades de cada individuo y por medio de éstas enseñar e instruir.

Desarrollar individuos capaces de dar significado a sus vidas.

Al localizar las preferencias del individuo, la pedagogía Waldorf canaliza estas preferencias para que el educando se de cuenta de cuál es su papel en esta vida.

Así, por medio de la realización de actividades que le llenen plenamente, podrá darse cuenta de cuál es su cometido o el sentido de su vida. Para localizar este sentido de la vida, los individuos debemos encontrarnos con nosotros mismos y hacer lo que nos dicte nuestra alma. Entonces, al realizar lo que nos gusta por medio de nuestro cuerpo y nuestra mente, encontraremos el sentido de la vida al conocer la propia esencia y nuestro lugar en el mundo.

Desarrollo individual de las facultades humanas.

Fomenta la imaginación creativa y el arte acompaña todo el proceso educativo. Es por medio de las actividades creativas y artísticas (aparentemente superfluas) que los niños descubrirán

[2] GöBEL, Nana Catalogo para la exposición "Pedagogía Waldorf" de la 44° conferencia de educación de la UNESCO. Editorial Freunde der Erzienhungskunst Rudolf Steiner e.V.. Ginebra 1994

cuales son las aptitudes que poseen y apoyándose en éstas es que el maestro enseñará al niño las metas fijadas con anterioridad.
Por ejemplo:

La Enseñanza de las letras:

"Lo primero que consideramos en un proceso de enseñanza de las letras, es que los niños, hasta el momento que llega su escolaridad (7 años aproximadamente), han vivido plenamente en un mundo concreto, en el que cada cosa era aquello que representaba."Observamos también que con las letras no ocurre lo mismo, de por sí no representan nada; solamente significan algo. El hombre que aprende a leer entra en un mundo de signos abstractos. Este cambio es para muchos niños más difícil de lo que creemos.

La transición se facilita si las letras, en un principio, alimentan la fantasía como imágenes. Vemos un ejemplo relacionado a la letra S: al introducirse las letras los niños primero escucharán un cuento relacionado a un *Sendero;* luego aprenderán una estrofa sobre el *Sinuoso Sendero,* es decir una estrofa que llevará dentro de sí muchas veces el fonema de la letra enseñada. Lo más importante de todo es pintar a continuación el *Sendero* con colores.

Al día siguiente, el *Sendero* va mermando hasta que en el dibujo solo queda de él una S- y quizá el recuerdo de la historia que le dio forma a la letra.

De un modo similar se introducen las letras restantes: por ejemplo el dragón se convierte en D, la torre en T, etc. Las vocales se forman partiendo de gestos que expresan con todo el cuerpo los estados de ánimo. Estos movimientos quedan posteriormente fijados en un signo. Por su procedencia, consonantes y vocales se diferencian, ya nada más empezar a aprenderlos como "fonemas del mundo"y "fonemas del alma".Así la escritura precede a la lectura. Durante el 1º grado se introducen todas las letras y los niños leen solamente lo que ellos mismos escriben.

3) Etapas evolutivas del crecimiento

La pedagogía Waldorf divide el desarrollo de los niños en 3 fases evolutivas.

Rudolf Steiner dedicó especial atención a estas "tres fases esenciales" y a las necesidades y capacidades específicas del niño en cada una de ellas. La plena comprensión de estas fases constituye la clave para poder seleccionar la materia pedagógica y transmitirla adecuadamente al niño a lo largo de su infancia.

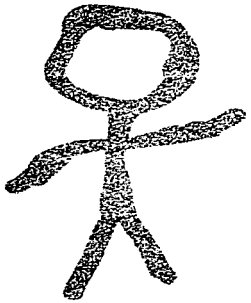
Desde la concepción hasta los siete años.

El corazón de la infancia (de7 a 14 años).

Hacia la edad adulta (de14 a 21 años).

Desde la concepción hasta los siete años

- Imitación



Contemplando en brazos de su madre, aparentemente desvalido, el bebé parece incapaz de aprender. Sin embargo está en su etapa más receptiva. Desde que nace comienza el aprendizaje. El ponerse en pie, la adquisición del lenguaje y la capacidad de pensar son logros gigantescos conseguidos en un periodo de 3 a 4 años.

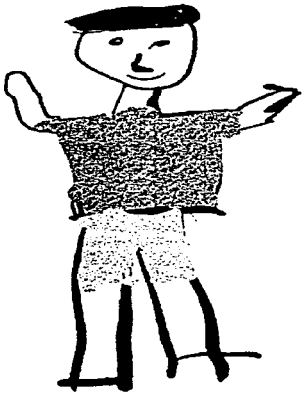
Y todo ello lo aprende sin haber sido enseñado.

El niño lo adquiere gracias a una combinación de habilidad latente, instinto y sobre todo imitación.

El niño imita todo lo que le rodea, no sólo los sonidos del habla y los gestos de los adultos, sino también las actitudes de sus padres y amigos.

El corazón de la infancia (de 7 a 14 años)

- Imaginación



En esta edad tiene lugar una transición, siendo el cambio físico más importante la perdida de los "dientes de leche".

Por una parte, el niño desarrolla una nueva y activa vida de imaginación, al mismo tiempo que una mayor disposición al aprendizaje en sentido formal, refiriéndonos a la escolaridad, donde existe el objetivo de enseñar algo al niño y que él lo aprenda.

Experimenta y expresa la vida por medio de sentimientos más definidos.

Esta etapa ha de ser manejada con sumo cuidado, dado que aunque esta nueva actitud necesita ser estimulada, la característica esencial del niño sigue siendo su universo imaginativo.

Hacia la edad adulta (de 14 a 21 años)

- El juicio racional.

La adolescencia, tercera etapa evolutiva, es crucial para cultivar la capacidad de juicio racional.

En esta fase el alumno es capaz de utilizar su mente como instrumento objetivo. Otros rasgos de la sicología del adolescente son el idealismo valioso y sano, así como una vulnerable sensibilidad hacia sus propios sentimientos y experiencias. Estos aspectos necesitan protección.

A partir de la pubertad, muchos jóvenes disfrazan enérgicamente su condición interior. Las chicas pueden volverse coquetas, atrevidas y desafiantes. Los chicos suelen defenderse por medio de comportamientos introvertidos o una aparente falta de interés en comunicarse.

En cualquier caso, levantan una pared como autoprotección, buscando constantemente un modelo humano con cualidades a las que imitar.

4) Las actividades que sugiere la pedagogía Waldorf para el desarrollo de los niños

En las escuelas Waldorf el proceso de la enseñanza es muy distinto al proceso escolapio y otros.

Los niños realizan un sin número de actividades manuales y artísticas que son las que estimulan su fantasía creadora, respetando sus ritmos.

Música:
Flauta Dulce, Instrumentos Orff[3], Canto, Instrumentos de Cuerda, Instrumentos de Viento, Metal y Percusión.

Artes Plásticas:
Acuarela, dibujo de formas, modelado en arcilla y cera de abeja, dibujo en perspectiva.

[3] Instrumento Musical de cuerdas parecido a la lira

Arte Literario:
Narraciones y presentaciones de cuentos.

Manualidades Artesanales:
Tejidos, telares, confección de muñecos, crochet,[4] costura, punto de cruz, carpintería, fabricación de juguetes y trabajos en lana.

Idiomas:
Varía según el país, Alemán e Inglés.

Actividades Físicas:
Euritmia[5], gimnasia, natación y juegos de grupo.

Y solo por nombrar algunas, ya esta en la imaginación de los maestros desarrollar las actividades que más le convengan dependiendo el caso en particular de "que se quiere enseñar".

5) Los niños como creadores de espacios.

Los niños "constructores innatos"

La pedagogía Waldorf sugiere que los niños son creadores de su entorno. Muchas veces hemos visto a los niños jugar a "crear espacios"con las cosas que tienen a la mano un colchón, unas sillas, una mesa, cajas de cartón o madera, telas y otros materiales.
Dice la pedagogía Waldorf que debemos dejara a los niños crear sus espacios y sus lugares, siendo estos lugares el lugar ideal para cada uno de ellos, de esta manera se reafirma la individualidad del niño.

6) Experimento de creación de espacios

Pretendo con este experimento, ver como se desarrolla este proceso creativo de los niños y utilizarlo para proyectar espacios para niños.

---

[4] Labor de aguja de gancho o ganchillo

[5] Actividad de movimiento rítmico, que por medio de la música, el sonido del entorno o la poesía agudiza los sentidos y consigue un punto de concentración y tranquilidad.

Descripción de la intención de la actividad.

- Introducción:

Hacer una presentación con los niños, me llamo Carlos y estoy aquí para jugar un rato con ustedes... pedirles que cierren los ojos e imaginen un lugar en el campo donde van a estar de campamento...

- Desarrollo:

Pedirles a los niños que lo que imaginaron traten de construirlo con ciertos elementos destinados para el experimento, objetos simples como sillas, mesas, cobijas sabanas, cartones, palos, cajas de cartón, y otros por el estilo, estos elementos serán brindados por mi, y/o se utilizaran los que los niños tengan a la mano.

Es importante que no intervengan los adultos en el desarrollo de la actividad, pues podrían influenciar las decisiones de los niños.

Se filmará o fotografiará el experimento para observaciones posteriores.

No se pretende de ninguna manera, llevar al campo científico este experimento, solo se pretende observar el suceso y hacer las anotaciones que me interesen.

Poder observar la relación entre espacios que los niños sugieran así como la forma que los niños creen.

Pretendo que se haga el mismo experimento con dos grupos de niños, los grupos se pretende que sean mixtos. Uno de los grupos en un ambiente publico, y otro con los niños en su casas, donde en el ambiente intimo puedan sentirse mas cómodos.

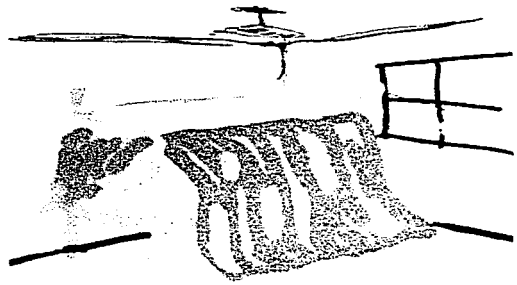
Experimento 1

El primero de los experimentos lo realice en un espacio Intimo, en la casa de dos hermanas de 7 y 4 años, donde se encontraba una de las amigas de ellas de 3 años de edad, comenzamos el experimento cuando después de una presentación de su mamá, las niñas comenzaron a tomar un poco de confianza conmigo, y comencé diciéndoles que como les gustaría que fuera un campamento entonces ellas comenzaron a platicarme como les gustaría que fuera dicho lugar y que cosas íbamos a hacer, entonces sugerí que porque no jugábamos al campamento y lo aceptaron muy bien.

Me llevaron a recorrer toda la casa y comenzamos a jugar, el primer espacio que definieron fue una habitación donde íbamos a dormir entonces tomaron una colcha y la pusieron debajo del colchón superior de una litera y cerraron el espacio de la piecera con otro trapo, el cual recogían en forma de cortina diciendo que se trataba de la ventana, al cabo de un tiempo este espacio se convirtió en un embarcadero cuando quitaron la colcha que hacia las veces

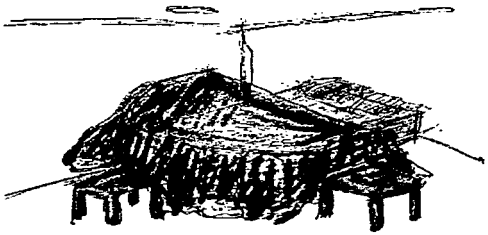
de muro y la doblaron en forma rectangular y colocándola pegada a la litera en forma de muelle.

Transcurría el tiempo mientras jugábamos en el lago donde montados ellas y yo en un cilindro de colchón hacíamos como que remábamos y nos caíamos al agua, de pronto apareció un tiburón y todos nos subimos corriendo al muelle "la litera baja" en ese momento el tiburón se convirtió en león y las literas se transformaron en empalizada o barda y poco tiempo después en una especie de torre.



Bosquejo de espacio para dormir, muelle

Siguió el juego y decidieron que era hora de dormir, entonces se cambiaron de habitación y fuimos a la de sus padres, donde colocaron tres sillas dos a los costados de la cama y una en la piecera tomaron la colcha y la colocaron sobre las sillas para formar un techo-muro, pero se resbalaba la colcha y no nos podíamos meter porque caía sobre la cama y no dejaba el espacio para que pudiéramos entrar, estuvieron tratando de amarrarla con unas cintas, ligas del pelo, una estola pero nada de esto funcionaba, hasta que por fin llego una de ellas con las pinzas de la ropa y lograron sostener la colcha para generar el espacio, entramos al lugar que era muy poco alto, pero suficiente para estar acostados todos. Después de "dormir" y por cierto poco, les dio apetito y decidieron que era tiempo de salir a comer algo colocaron una tela en el piso de la sala y sacaron sus vajillas de juguete, las que acomodaron rápidamente y organizaron la hora de la comida terminamos de comer levantamos los trastos, los acomodamos y comenzamos a jugar "Al Lobo"



Bosquejo de espacio para dormir

Jugamos por el bosque
Mientras que el lobo no esta
Y si el lobo aparece
A todos nos comerá
¿Lobo estas ahi...?

Después de jugar al lobo tomamos un descanso y empezaron las clases de gimnasia entraron a su cuarto se cambiaron de ropa se pusieron sus leotardos de ballet o de la gimnasia y empezaron a dar piruetas y marometas en la sala instantáneamente me puse yo también a dar de maromas junto con ellas, jugamos y jugamos y seguimos jugando, se diluyo el campamento al final pero pase una mañana encantadora.

Conclusiones experimento 1

Por desgracia no pude fotografiar o grabar en video esta experiencia maravillosa pero me recordó al niño que todos llevamos dentro, y me nutrió de una energía maravillosa.
Los espacios que los niños crean, no son espacios uni-funcionales, por el contrario, con una pequeña adaptación, o simplemente viéndolos desde otro ángulo el espacio que originalmente era un albergue, se transforma en un muelle.

Las actividades que realizamos en este experimento fueron elegidas por las niñas y es por esto que creo que dentro del campamento los espacios pueden ser multi-funcionales, donde se desarrolla una actividad de pintura más tarde se puede desarrollar otra actividad.

Experimento 2

El segundo de los experimentos fue con un grupo de once niños y niñas de 9 a 13 años que se desarrollo en el garaje de la casa de uno de ellos este experimento lo filme y a continuación muestro una serie de imágenes de este video.

Conclusiones experimento 2

Señalo las cosas que me llamaron la atención de este experimento, una de las principales es que al escuchar la palabra campamento los niños crearon los espacios necesarios, pero al finalizar de crear estos espacios se dieron cuenta que faltaban los elementos principales de un campamento, como los árboles, los pájaros, las montañas, los ríos, etc. Esto me indica que los niños están concientes que en los campamentos tienen que existir estos elementos.

Los espacios que crearon fueron definidos, con sus funciones especificas, pero todo dentro de un espacio común. Por ejemplo el baño esta en un lugar con su lavamanos y su escusado, pero convive con el espacio de las camas, la mesa y los elementos naturales.

Uno de los elementos que considero mas importantes fue la creación del techo que inclusive encontrándose en un espacio techado crearon un techo propio, adecuado a su tamaño y a las expectativas que ellos tenían.

El trabajo que desarrollaron estos niños fue organizado y realizado solo por ellos, mis intervenciones en el trabajo con ellos, son solamente peticiones de ellos mismos, entonces es impresionante la capacidad de organización que tienen los niños para realizar una tarea.

La combinación de los espacios privados con los públicos y con la naturaleza que ellos crearon son muy interesantes y dignos de contemplar dentro del campamento infantil.

Siendo una experiencia sensacional para mi el convivir con todos estos niños después de una etapa en la que mi contacto personal con los niños se había perdido, así que agradezco a mi tesis, por recordarme que los niños son algo tan especial para mi.

Capitulo IV

Antecedentes Arquitectónicos FGG FLW

FALTAN LAS PAGINAS 17 A 23

Fernando González Gortázar

1) ¿Quién es?

Arquitecto Mexicano nacido en la Ciudad de México, pero renace en Guadalajara a los 4 años, cuando cambian de residencia sus padres. Estudia arquitectura en el Instituto Tecnológico de la Ciudad de Guadalajara. A dos años de comenzar sus estudios, empieza a frecuentar el taller de la misma universidad. En 1966 se titula como arquitecto con su tesis titulada "Monumento Nacional a la Independencia" que se trata de un monumento donde se crea entre el espectador y el monumento una nueva relación: el espectador pasa, entra y sale del monumento.

Desde entonces ha creado un sinnúmero de monumentos y esculturas y se aprecia en su arquitectura su gran sentido plástico obtenido gracias a su incansable búsqueda dentro de la escultura.

Luchador contra el centralismo de este país, que se nota en su obra realizada fuera de la Cuidad de México por lo general.

Tapatío orgulloso y promotor de la naturaleza y del ambiente urbano.

Escritor en el periódico "uno más uno" y cofundador del diario "la Jornada".

2) Sus Obras

Como monumentos:

La Gran Puerta (Guadalajara – Jalisco – México 1969)
La Fuente de la Hermana Agua (Guadalajara – Jalisco – México 1970)
La Torre de los Cubos (Guadalajara – Jalisco – México 1972)
La Gran Espiga (Cuidad de México – México 1973)
Fuente de las Escaleras (Fuenlabrada – Madrid – España 1987)
La columna Dislocada (The Hakeone Open Air Museum – Hakeone – Japón 1989)
El Árbol del Escorial (El Escorial – Madrid – España 1995)

Como Arquitectura:

Casa Buenos Aires (Guadalajara – Jalisco – México 1970)
Edificio San Pedro (Guadalajara – Jalisco – México 1971)

Casa Salcedo (Chapala – Jalisco – México 1971)
Bosque los Colomos (Guadalajara – Jalisco – México 1974)
Casa González-Silva (Guadalajara – Jalisco – México 1980)
El Paseo de los Duendes (San Pedro Garza García – Nuevo León – México 1991)
Estación Juárez Dos del Tren Ligero (Guadalajara – Jalisco – México 1992)
Museo del Pueblo Maya (Dzibilchaltún – Yucatán – México 1993)
Centro de Seguridad Pública (Guadalajara – Jalisco – México 1993)
Centro Universitario de los Altos (Tepepan – Jalisco – México 1993)
Embajada de México en Alemania (Proyecto Berlín – Alemania 1997)

3) La Arquitectura de Gortázar

Al hablar de la arquitectura de Gortázar, una de las primeras cosas que me viene a la mente es la naturaleza, y cómo logra por medio de su obra **integrar a las personas y las edificaciones con la naturaleza**; él logra la siguiente premisa: "la naturaleza se expande cuando el arte construido – segunda naturaleza creada por la naturaleza – añade calidades al paisaje" [1]. Por ejemplo, en el Museo del Pueblo Maya o en la Estación Juárez de Guadalajara: Su arquitectura nos da con cada elemento sorpresas sobrenaturales, pero lo sobrenatural no lo encuentra en lo imposible, sino en lo más simple, proyectando sombras de sus pérgolas (Puerta de Zapopan) Colocando palmeras que unen lo subterráneo con el suelo Estación Juárez Dos, o haciendo caminos que parecen ir al cielo (Paseo de los Duendes)

Es un organizador de espacios, hace habitables los espacios con esculturas, y con esculturas arquitectónicas, utilizando elementos definidores de espacios, los muros, taludes de tierra con pasto taludes de piedra, espacios techados, apergolados o espacios abiertos. Por medio de esta creación de espacios habitables nos lleva en un paseo preparador para entrar en sus edificios. Por ejemplo, en la Casa Aguilar, donde la separación de la casa con la calle se logra mediante un espacio semitechado que pasa al garaje y separa al automóvil que forma parte de la calle, de la vida interna de la casa. Esto mismo se logra en la Estación Juárez Dos, donde por medio del espacio apergolado se pasa al techado con pérgola y cristales y al fin al espacio cerrado completo que es el andén, En esta estación se logra también la conexión del exterior con el interior con unas palmeras que nacen en el espacio subterráneo y llegan a rozar los cristales que comunican con el exterior Figura 5.

[1] Manuel La Rosa, FERNANDO GONZÁLEZ GORTÁZAR.

4) *Factores a Considerar en la Arquitectura de Gortázar en la Creación del Campamento infantil.*

Respeto e Integración con la Naturaleza

Lograr integrar por medio de la arquitectura a la naturaleza y al hombre.

"Tan importante es respetar los sitios de belleza creados por el hombre como los creados por la naturaleza".[2]

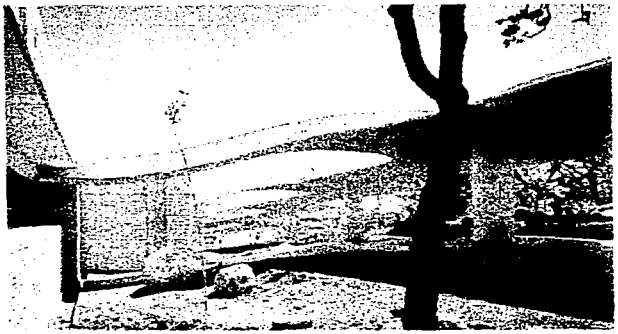
"La naturaleza se expande cuando el arte construido, segunda naturaleza creada por el hombre, añade calidades al paisaje". [3]

En el campamento infantil, que estoy diseñando, el respeto por la naturaleza será fundamental, será parte esencial del proyecto. Este estará inmerso en el bosque, nacerá en él. Se retro alimentará tanto en la creación de los edificios, como en el lugar específico que ocupan dentro del terreno.

[2] Fernando González Gortázar, Manuel La Rosa, FERNANDO GONZÁLEZ GORTÁZAR.

[3] Manuel La Rosa, FERNANDO GONZÁLEZ GORTÁZAR.

Diálogo entre el Terreno y las Construcciones



"Diálogo entre el terreno y las construcciones mediante la libertad de trazo". [4]

Las formas de la arquitectura deben dialogar con el entorno donde están. A partir del respeto a la estructura del terreno (topografía) se deben aprovechar las formas sugerentes del mismo.
Procuraré que las edificaciones respeten la estructura del terreno y que se sirvan de las formas insinuantes del mismo. "Que hablen el terreno, los árboles y los edificios".

La Sorpresa y lo Sobrenatural

Fernando González Gortázar busca y encuentra la sorpresa en lo "sobrenatural" pero; "lo sobrenatural no hay que buscarlo en lo imposible, sino en lo más simple". [5]

Gortázar encuentra lo sobrenatural proyectando sombras de sus pérgolas, colocando palmeras que unen lo subterráneo con el firmamento o haciendo caminos que parecen ir al cielo.

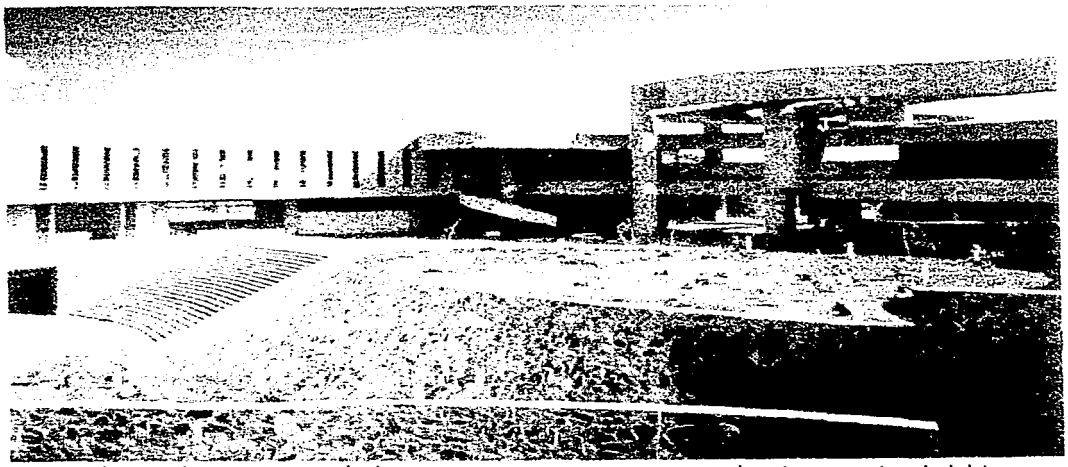
Pretenderé encontrar los sorpresivo, lo mágico y misterioso mediante el uso de techumbres transparentes, translucidas, el uso de sombras con los árboles, de muros crecientes y decrecientes, terrazas voladas sobre el terreno y otros elementos por el estilo.

[4] Fernando González Gortázar; Manuel La Rosa. FERNANDO GONZÁLEZ GORTÁZAR.

[5] Manuel La Rosa. FERNANDO GONZÁLEZ GORTÁZAR

Elementos Organizadores de Espacios

Taludes, montículos con pasto, muros y zanjas, son algunos de los elementos que organizan el espacio. Estos elementos son la base de la arquitectura y Fernando González Gortázar los utiliza de una manera simple, creando espacios habitables.

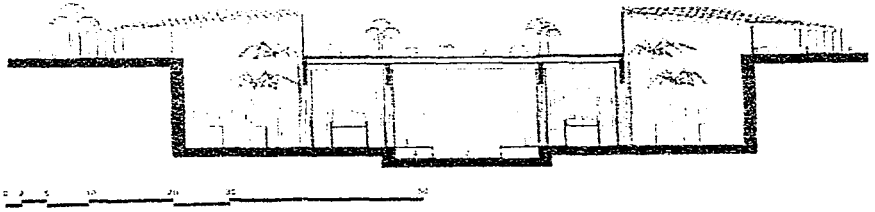


Para ordenar el espacio usaré elementos que no rompan con el entorno natural del bosque, como son: bordos, taludes, zanjas, vados, probablemente el desvío del río y los mismos árboles y matorrales.

Las Transiciones entre los Espacios

Lograr conectar un espacio con otro y en esta conexión lograr la transición entre ellos y generar en las personas, sensaciones de cambio o de preparación
"Llevar a las personas de lo abierto y translúcido a lo cerrado y opaco". [6]

Tengo la intensión de que los espacios se conecten de una forma suave y armónica, que unos sean preparación de los otros, que desde determinados espacios se puedan contemplar otros. Llevar a los niños de lo abierto a lo cerrado y viceversa.



[6] Fernando González Gortázar; Manuel La Rosa, FERNANDO GONZÁLEZ GORTÁZAR

La Utilización de Materiales Propios del Lugar

El utilizar los materiales existentes en la zona, es un principio de respeto. Al utilizar estos materiales, las edificaciones conviven mejor con el entorno, porque los materiales existentes son producto de la tierra misma: es elevar la tierra al espacio.

Pretendo utilizar lo más posible los materiales regionales, más que su uso exclusivo desearía utilizar los materiales que no rompan con el contexto natural del lugar y que correspondan con los materiales que la pedagogía Waldorf sugiere. También el uso de árboles dentro de las edificaciones.

Capitulo V

Modelos Análogos

V.- Modelos análogos

1) Campamentos

La palabra campamento. Viene de acampar, se refiere a la milicia y significa, lugar circunscrito que ocupan tropas o cuerpos de un ejército, alojados en tiendas o barracas. Por extensión instalación eventual, en terreno abierto, de personas que van de camino o que se reúnen para un determinado fin. Ya sean excursionistas cazadores etc.
En la actualidad existen muchos tipos de campamentos, solo por citar algunos ejemplos, campamentos infantiles, Campamentos para personas de un mismo credo, que se reúnen para orar. Campamentos para niños con cáncer o alguna otra enfermedad terminal, o para determinada clase social, o personas con alguna deficiencia, o simplemente para pasar unos días de vacaciones.
Estos pueden tener instalaciones o no, pueden ser las instalaciones mas sofisticadas, o solo contar con un lugar donde se puedan reunir. Todos tienen como premisa importante, por lo que los podemos clasificar a todos ellos como campamentos, *el contacto con la naturaleza.*

2) Campamentos infantiles

El antecedente histórico de campamentos para niños y jóvenes es la asociación de los Boys Scouts, fundada por Baden-Powell(1857-1941) en Inglaterra. En 1907 tiene lugar el primer campamento scout en la isla de Brownsea en el Canal de la Mancha. Este movimiento nació con tal fuerza que en 1912, existía prácticamente en todo el mundo.
En el caso que nos ocupa se trata de una instalación exprofesa para reunirse para un fin determinado, con grupos de niños, dirigidos por un grupo entrenado de personas.

En México además de la existencia de multitud de grupos Scouts, existen otras organizaciones que se dedican a campamentos para niños. Algunas de estas como, Pipiol, Lomas Pinar, Escuadrón, Cadena, y otros grupos que hacen campamentos. Cada una de estas organizaciones y grupos tiene una filosofía propia, que generalmente tiene que ver con el crecimiento armónico de los niños y jóvenes en contacto con la naturaleza.

Lomas Pinar:

LOMAS PINAR campamentos

HISTORIA Y *UBICACIÓN*

El Campamento Lomas Pinar se fundó en 1969 por el Padre Federico de Zataraín. S.J. Lomas Pinar, es una asociación no lucrativa, siendo su objetivo "La formación integral del niño y del joven por medio de la recreación.

LOCALIZACION.

El campamento Lomas Pinar, se encuentra ubicado aproximadamente a 80 Km. De la ciudad de México, en Cuernavaca, Morelos, enclavado en las montañas, por lo que el clima tiende a ser caluroso a templado, con una altitud de 1800 metros sobre el nivel del mar.

INFRAESTRUCTURA

Lomas Pinar, cuenta con 17 cabañas una puede albergar a 12 personas, por lo que la capacidad del campamento es de 200 personas. Cada cabaña cuenta con 6 literas de madera.
Salón de usos múltiples, el cual se utiliza como comedor, para juegos, fogatas, etc.
Cuenta con 5 secciones de baños distribuidos por todo el campamento, 2 para hombres y 3 para mujeres.
Cuatro de ellos cuenta con regaderas.
Tiene canchas de básquetbol, un puente colgante y varias explanadas de área verde.
El campamento cuenta con una alberca a desnivel de 20mts, por 10mts aproximadamente que va desde los 50 cm hasta los 2.30 mts. de profundidad.
Cuentan con servicio médico las 24 horas del día la enfermería está de tiempo completo.

EXPERIENCIA.

Lomas Pinar, cuenta actualmente con una experiencia de 30 años de trabajo directo con niños y adolescentes de ambos sexos a nivel Preescolar, Primaria, Secundaria y Preparatoria.

CONSEJEROS

Los consejeros, son un grupo de jóvenes capacitados durante todo el año para poder guiar al acampanate durante su estancia. ya sea en un campamento y/o en su comunidad. Su edad se encuentra en el rango de los 16 y 25 años.
Cabe señalar que el consejero se encuentra sujeto a una constante capacitación con el propósito de integrar al mismo consejero, como joven, y poder desarrollar las actividades con los niños en forma responsable. Ademas el consejero realiza su función como apostolado, es decir, de manera voluntaria, sin percibir algún tipo de remuneración económica.

Cuentan con Grupos de consejeros en: Mexicali Tijuana, Tampico, Jalapa, Puebla, Cancún Edo.de México y D.F.

EL CAMPAMENTO.

Los campamentos tienen un número de personal que varía de acuerdo al número de acampantes que asisten, La estructura operacional del campamento es como sigue:

1. Consejeros.
- Dos directores del campamento.
- Dos coordinadores de reflexiones.
- Cuatro coordinadores de material.
- Un consejero de cabaña por cada 10 acampantes.

2. Trabajadores.
- Tres a cinco cocineras.
- Tres a cinco personas de mantenimiento.
- Una a dos personas de seguridad.
- Un encargado de los servicios.

PROGRAMA

Dependiendo de su duración, se planea la intensidad de las actividades con los acampantes, por ejemplo, un campamento de fin de semana será mucho más intenso que un campamento de tres semanas, esto es debido a que no pueden existir los mismos ritmos en las diferentes actividades, un período largo de tres semanas con el mismo ritmo de un campamento de fin de semana, provocarán que los niños de tres no terminen el campamento por el gran agotamiento que existiría. Los directores del campamento son los jóvenes encargados de diseñar y coordinar las actividades de todo el período.

ORGANIZACIÓN.

El Campamento Lomas Pinar se hace responsable desde la salida del transporte, la llegada al campamento, su estadía y regreso hasta sus instalaciones. Durante la transportación, los consejeros viajan y conviven con los acampantes.

Al llegar los acampantes al campamento, son agrupados de acuerdo a su edad y sexo, son alojados en su cabaña y les es destinado un consejero, que de acuerdo con sus aptitudes y experiencia manejará determinado grupo de edad o 'cabaña". El consejero permanece las 24 horas del día con los acampantes.

Existen diferentes tipos de actividades e intensidades para las dinámicas, juegos y reflexiones de acuerdo al tipo de campamento, sin embargo, cada uno de ellos debe de mantener el mismo lineamiento para poder cubrir el objetivo. Las actividades las podemos englobar en cuatro ramos generales, siendo éstos.

Actividades

ACTIVIDADES RECREATIVAS
Juegos rompe-hielo, ralies, circuitos, fogatas, tardes de aficionados, palapadas, etc.

ACTIVIDADES DEPORTIVAS
Basquetbol, voleibol fútbot etc. También se llegan a dar variantes, actividades predeportívas, modificaciones de los deportes tradicionales, permitiendo que el acampante exprese su creatividad.

ACTIVIDADES CULTURALES
Talleres de teatro, pintura, artes manuales, coro y cine club. En éste rubro, se busca que los acampantes se interesen por nuestra cultura, es decir, en el rescate de nuestra historia.

ACTIVIDADES ESPIRITUALES
Consiste en realizar reflexiones acerca de alguna problemática social, sobre el crecimiento espiritual basado en valores católicos, conciencia de valores, etc. El objetivo, es tener una actividad vivencial, en donde el acampante se exprese junto con su cabaña y consejero, el cual los orientara y ayudará para poder tener un crecimiento personal y grupal.

Pipiol

Desde 1964, Pipiol ha contribuido a la formación y desarrollo de un número incalculable de personas. Gracias al trabajo y a la experiencia, Pipiol se ha consolidado como una empresa profesional y comprometida ampliando su organización para proponer mejores alternativas.

Durante todo el año, Pipiol Aventuras organiza increíbles cabalgatas, viajes en bicicletas de montaña, descensos en balsa (rafting), trekking, veleadas oceánicas, alpinismo, escalada y mucho más.
Pipiol Aventuras es una opción diferente para pasar un fin de semana o unas vacaciones, bajo un espíritu de aventura y diversión. No en necesario ser experto.

Algunas opciones que ofrece Pipiol
Durante dos o más días, te llevan por las montañas y los bosques que rodean Valle de Bravo. Se puede cabalgar todo el día y dormir en la Hacienda de Pipiol, o bien hacer la aventura completa y pasar las noches fuera. Aprendes a hacer equipo con tu caballo y con el resto del grupo.

Te llevan por los alrededores de Valle de Bravo y del Nevado de Toluca y diseñan el recorrido de acuerdo a tus habilidades y condición. Cualquiera que sea tu nivel, te llevamos por rutas nuevas y divertidas.

Practicas en paredes artificiales y rocas naturales y te llevan a recorridos acordes a tu nivel, desde acantilados y cascadas, hasta deslizamientos de 200 metros de tirolesa. Puedes descender en balsa los ríos Pescados, Antigua, Actopan y Filobobos en Veracruz, Santa María en San Luis Potosí y otros más. Duermes en campamentos y pasas por lugares inaccesibles por cualquier otro medio.

Te llevan por el Mar de Cortés, en veleros de 35 a 50 pies. Puedes ir de pasajero, o hacerla de tripulante y velear con la tripulación.

Junta un grupo de diez personas o más, aparta un mínimo de dos días y diseña con nuestra ayuda una aventura increíble, con una actividad específica o combinada. Ves y haces cosas nuevas, comes sensacional, estás con tus cuates o tu familia y tienes una experiencia única.

Sus programas están pensados de acuerdo a la edad de los acampadores, tomando en cuenta sus habilidades, gustos e intereses. Durante los campamentos ofrecemos actividades deportivas; desde partidos de fútbol o básquet, hasta aquellas que no se practican a diario como lo son el rappel, alpinismo, caballos, bicicleta de montaña, canoa y vela entre otras.

La diversión comienza en la Hacienda donde tendrás cientos de actividades sensacionales así como juegos en la noche y fogatas donde habrá shows, canciones y muchas sorpresas.
La aventura es aún más emocionante en los tres campamentos exteriores:

Guerrilleros
Localizado entre las montañas de la región Masahua en un valle conocido como Corral de Piedra, Guerrilleros es un campamento construido en total armonía con la naturaleza. Este cuenta con varias cabañas de madera, un refugio con cocina, baños y regaderas con agua caliente. Aquí puedes realizar actividades como: rappel, alpinismo en roca natural, cabalgatas, juegos en el bosque, hikings, bicicleta de montaña, pesca de trucha, un chapuzón en lagunas naturales y muchos otros juegos que te harán disfrutar de la naturaleza y elevar el espíritu de aventura al máximo!

Canoas
A orillas del lago de Valle de Bravo existe un campamento el cual lo han llamado Canoas. Este cuenta con cabañas de madera, un refugio con cocina y baños. Aquí puedes realizar actividades acuáticas como: canotaje, vela, esquí, visitas a la cascada Velo de Novia, clavados desde una piedra natural y mucho otros juegos acuáticos.

Cabalgata
Aquí puedes montar a caballo a través de los estrechos caminos aledaños a Valle de Bravo, ya sea en cabalgatas cortas o en aventuras de hasta un día entero. Cruzas a través de valles impresionantes como el Valle de Capilla Vieja, donde puedes nadar con tu caballo en una laguna natural.

Seguridad
La seguridad es básica, por lo que cuentan con un jefe por cada cuatro niños y utilizn el equipo de seguridad apropiado según lo requieran las actividades. La comunicación está cubierta por teléfonos celulares y radios. Cuentan con paramédicos profesionales, médicos de planta y enfermería con equipo de trauma y todo lo necesario para atender cualquier accidente o emergencia, además de que se ubican a tan sólo 9 kms. de Valle de Bravo, donde hay médicos y hospitales.

La magia de la experiencia Pipiol definitivamente son los niños.

Escuadrón MJC

BREVE HISTORIA DEL ESCUADRÓN

En 1962 El Movimiento de Juventudes Cristianas (MJC) tuvo su origen en el Grupo III Scout, que era muy eficiente y tenía un excelente desempeño ; por otra parte tenía una gran devoción por la Virgen María, además de ser destacados deportistas.
La Asociación Scout, al ver frustrados sus intentos por deshacer el Grupo III decidió expulsarlo de su seno. Ante tal situación, los jefes del grupo decidieron seguir unidos y formar otro grupo : entonces se formaron pequeños equipos a los que se les denominó escuadras, recibiendo todos en conjunto el nombre de "legionarios", siendo el fundador Jaime "Capi" Ibarra Aguilar, quien había sido jefe del Grupo III.

El MJC que estaba compuesto por un solo grupo siguió creciendo, viendo la Jefatura la necesidad de dividir en dos grupos : Grandes y Medianos. Poco tiempo después surgieron los aspirantes quedando de la siguiente manera :

Aspirantes 8 a 12 años
Medianos 12 a 16 años
Grandes 16 años en adelante

Más tarde el MJC se reorganizó y se formaron cinco escuadras grandes.
Con el tiempo la sección de medianos dejó de llamarse así, adoptando el nombre de ESCUADRÓN. La Jefatura se propuso lograr un cambio radical, promoviéndose la técnica, las tradiciones de la escuadra y se realizó el primer Curso de Jefes. Se establece la misa como parte de la junta de formación general.
Debido al crecimiento del Escuadrón, en noviembre de 1976 se lleva a cabo la división del mismo, así los dos grupos adoptaron los nombres de Escuadrón Aconcagua y Escuadrón Everest.
Para julio de 1980 el Movimiento ya contaba con cuatro escuadrones, los cuales decidieron realizar el Primer Campamento Nacional.
El Escuadrón Aconcagua siguió creciendo y para noviembre de este año se dividió y de ahí surgieron dos nuevos escuadrones.
En 1983 se realiza el Segundo Campamento Nacional, en donde se reunieron los seis escuadrones con los que contaba el Movimiento.
En una excursión en el Ajusco el 11 de marzo de 1984, es cuando el Escuadrón Tacaná Aconcagua se dividió en: Escuadrón Lassen Tacaná Aconcagua y ESCUADRÓN LASKAR TACANÁ ACONCAGUA.

ORGANIZACIÓN

El Escuadrón es un equipo de trabajo del Movimiento de Juventudes Cristianas que reúne a adolescentes de entre doce y dieciséis años, los cuales integran núcleos de trabajo llamados

escuadras, cuya capacidad máxima es de quince personas, aunque para que una escuadra funcione correctamente se necesita un mínimo de ocho personas.
Al frente de cada Escuadra se encuentra un Jefe ; en quien recae toda la responsabilidad del correcto funcionamiento de la misma. A él corresponde el mando, la promoción y el seguimiento de los escuadrilleros. También se encuentra un subjefe, cuya función es de total apoyo hacia el Jefe.
Las escuadras han sido creadas para la promoción de adolescentes, a través del sistema de competencia, sin que esto sea lo más importante y único.
El escuadrón es un grupo no - democrático, entendiéndose por esto que para tomar decisiones se considerarán sugerencias, pero sólo la Jefatura tomará dichas decisiones, las cuales, por el carácter disciplinado del Escuadrón, no se pondrán a discusión.

JERARQUÍAS

Se entiende por jerarquía el grado existente entre personas de acuerdo a su compromiso y experiencia, según la diversidad de funciones. Dentro del Escuadrón existen dos jerarquías :
Jefes de Escuadrón (Jefatura)
Jefes de Escuadra
Las jerarquías en el escuadrón sirven para lograr un mejor entendimiento y efectividad en el trabajo. los integrantes de la Jefatura tienen la misma jerarquía pero realizan diferentes funciones.

EL OBJETIVO DEL ESCUADRÓN ES:

La Formación Integral de Líderes Cristianos
Para lo cual se apoya en 5 aspectos de formación y siete medios que ayudan al logro del objetivo

CINCO ASPECTOS

Para cumplir con su objetivo Laskar se apoya en cinco aspectos formativos que cubren el desarrollo y la personalidad del adolescente, estos son :

1. Aspecto espiritual - religioso : da al adolescente una base espiritual que lo guíe en su vida cotidiana por medio del conocimiento y la práctica de la religión católica.

2. Aspecto técnico : otorga al adolescente la capacidad de desarrollar diferentes técnicas características del grupo como los primeros auxilios, la topografía, la comunicación técnica, el campismo, etc. Todo esto le brinda un panorama más amplio sobre su actuación en el grupo y la sociedad.

3. Aspecto físico : el adolescente desarrolla capacidades físicas por medio de la práctica de diferentes deportes o destrezas que lo ayudarán a mantenerse sanos y con un espíritu competitivo.

4. Aspecto intelectual - cultural : otorga al adolescente la capacidad de desarrollar su pensamiento y capacidades intelectuales por medio de la inventiva y la iniciativa para resolver problemas y proponer mejoras.

5. Aspecto psicosocial : desarrolla la capacidad de comunicación e interacción con otras personas, así como una convivencia con el sexo opuesto, todo esto encaminado a un desarrollo psicológico sano para el adolescente.

SIETE MEDIOS

Para poder lograr concretar los cinco aspectos formativos en acciones reales el grupo se apoya en siete medios que permiten desarrollar al máximo las capacidades individuales y grupales, estos son :

1. Cursos de adelanto : está formado por tres bloques de nueve pruebas cada uno y permiten fundamentar el desarrollo interno del grupo mediante un crecimiento paulatino de la persona. Los tres cursos, con sus respectivas pruebas son :

Iniciados
Soldados de Cristo
Caballeros de Cristo

2. Curso de Jefes : es un curso de capacitación para que los miembros del grupo que tengan más de catorce años y hayan concluido su Curso de Iniciados puedan ser jefes de Escuadra. El Curso consiste en trece pláticas que incluyen un trabajo en el cual se expresa lo aprendido en el curso

3. Ciclos formativos : Es un espacio donde se tratan y comparten temas en el aspecto espiritual y religioso, tratando también temas humanos. Además dan el enfoque y sentido a todas las actividades realizadas por el grupo. Es donde se trata de evangelizar y catequizar a los miembros del Escuadrón. Estos se encuentran divididos por edades que van variando en complejidad de temas de acuerdo a las necesidades y manera de pensar de los adolescentes según su edad. El escuadrón cuenta con una biblioteca que mantiene libros referentes a temas varios, catequesis, psicología, dinámicas, oración, etc.

4. Actividades : El sistema de Escuadrón se desarrolla en base a un programa de actividades, dividido de la siguiente manera :
Actividades generales : Junta de Escuadra, Junta de Escuadrón, excursiones, campamentos, fogatas, ceremonias, posadas y todo tipo de actividad en la que participen todos los integrantes.

Actividades de evaluación, planeación e información : Juntas de jefes, Juntas de Jefatura, entrevistas de asesoría, etc.

Actividades de formación : Curso de Jefes, convivencia de jefes, concursos de oratoria, etc.

Actividades con los padres de familia : juntas de padres, cenas de Escuadra, entrevistas, excursiones familiares, etc.

5. Ejercicio del mando : Es la expresión formal de autoridad que se hace presente por una persona a fin de cumplir el objetivo. Propicia el desenvolvimiento del adolescente como líder y cabeza de grupo ; con conocimientos básicos de la dinámica y proceso de grupo, técnica del mando y la organización.

6. Disciplina : Es aceptar actuar conforme a una organización y sus disposiciones establecidas. Esta disciplina es un medio propicio para la formación de la persona.

7. Competencia : Es un medio muy importante que utiliza el Escuadrón con el objeto de encausar y propiciar una superación, tanto individual como grupal. Este medio representa una de las fuentes de motivación y desarrollo más fuertes que tiene el grupo.

3) Actividades que se realizan en los campamentos infantiles

Para hablar de las actividades que se realizan en general en los campamentos infantiles las dividiré en 3 grupos Actividades: deportivas, artísticas, culturales y de formación

Actividades deportivas

Estas actividades son junto con las artísticas las actividades a las que se les dedica mas tiempo dentro de los campamentos.
Cualquier tipo de deporte o variación de ellos, así como los juegos de pistas, ralies y búsquedas, las caminatas y excursiones, serán consideradas dentro de este grupo de actividades. Los espacios requeridos para estas actividades pueden ser desde muy especializados hasta un prado donde 4 piedras se pueden convertir en porterías o bases de un campo de béisbol, entonces tenemos un gran espectro de instalaciones a elegir para ser consideradas dentro del campamento.

Actividades artisticas

Las actividades artísticas son todas aquellas en que los niños desarrollan la creatividad y la imaginación. Abarcan gran cantidad de actividades desde la pintura, en todas sus variantes, la escultura en todas sus formas, la música oírla, hacerla o hacer los instrumentos para hacerla, hasta todo tipo de representaciones teatrales, o la combinación de varias de ellas.
Los espacios para estas actividades, dentro de los campamentos son muy variados van desde instalaciones especiales, a espacios para usos múltiples en que se pueden desarrollar varias actividades de este tipo.

Actividades culturales

Son todas aquellas donde el propósito principal es que el niño aprenda cualquier cosa.
Estas son muy variadas y pueden ser: visitas a museos o a sitios de interés dentro de la región, grupos musicales, teatrales o de cualquier otra índole que visiten el campamento, o simplemente la lectura guiada de algún libro.
Los espacios requeridos para realizar estas actividades serian los foros dentro del campamento y las instalaciones necesarias para embarcar un medio motriz para llegar a otro sitio.

Actividades de formación

Estas actividades no requieren de una instalación especial dentro del campamento (excepto cuando este tiene una tinte religioso, donde se necesitaría un templo) y generalmente las actividades de formación están implícitas dentro de todas las demás las actividades del campamento, es importante señalar que dentro de los campamentos infantiles se sigue algún

tipo de filosofía, y que toda actividad realizada dentro del campamento pretende formar a los integrantes del campamento.

Conclusiones de actividades y espacios a considerar para mi campamento infantil

Me queda muy claro que los espacios creados expresamente para una actividad dentro del campamento tendrán facetas múltiples y que serán utilizados como la imaginación de los niños y de los directores del campamento dicte.
A continuación listare los espacios que considero importantes a crear dentro del campamento, en primer lugar enlistare los espacios necesario y en segundo lugar los espacios de adicionales, con esto no quiero decir que los espacios adicionales tengan menor importancia que los indispensables, solo es por establecer algún orden:

4) Espacios Indispensables:

Dormitorios

Son el espacio donde los integrantes del campamento dormirán, se puede tratar de cualquier tipo de estructura que de cobijo de las inclemencias del tiempo, se puede tratar desde una tienda de campaña hasta de una cabaña en toda forma y son consideradas indispensables por la necesidad de tener espacios seguros para dormir, evitando enfermedades.

Baños.

Este espacio creo que no requiere de ningún tipo de interpretación.

Área de comedor

Espacio destinado a 2 propósitos principales el de recibir los alimentos y al de tener un lugar techado amplio para poder desarrollar algún otro tipo de actividad, como una puesta en escena, realizar una dinámica un día lluvioso, etc.

Coordinación del campamento

Espacio que requieren los organizadores del campamento, para realizar sus juntas diarias para comentar las actividades del día, así como poder organizar alguna actividad

Enfermería

Es necesario contar con un lugar donde se pueda atender de urgencia un accidente a alguno de los integrantes del campamento. Y tener la facilidad de transportarlo en una ambulancia para una atención especializada.

Caseta de vigilancia

Para contar con un grupo de policías o similares que velen la integridad del campamento, no solo de algún intruso, también de algún animal, una catástrofe natural, o cualquier otro inconveniente que pueda alterar la paz de este campamento.

Área de mantenimiento.

Lugar donde se puedan tener las herramientas y los espacios necesarios para mantener en optimas condiciones el campamento.

Capitulo VI

Proyecto Arquitectónico

VI.- Proyecto arquitectónico

1) Valoración del terreno

Localización

El terreno se encuentra en el municipio de Huasca de Ocampo, en el estado de Hidalgo, en una zona turística de montaña baja. Se encuentra a 35 Km. de las Ciudades de Pachuca y Tulancingo, que son servidas por autopistas desde la Ciudad de México y que están por conectarse con la Ciudad de Tuxpan, Ver.

Está dentro de una zona de chalets de fin de semana y cercano a muchos atractivos de la región. Son de hacerse notar los prismas basálticos, la peña del aire sobre el cañón del río Tulancingo, los diferentes tipos de bosque, las laderas y cantiles del río Izatla, las haciendas coloniales, dos criaderos de truchas y el pueblo de Huasca con su Iglesia del siglo XVI y su tradición turística, artesanal y de mercado.

Mapa de localización del municipio de Huasca de Ocampo.

Clima

El lugar se encuentra a una altura sobre el nivel medio del mar de aproximadamente 2200m. El clima es templado y seco con lluvias en verano, algunas heladas y granizadas.

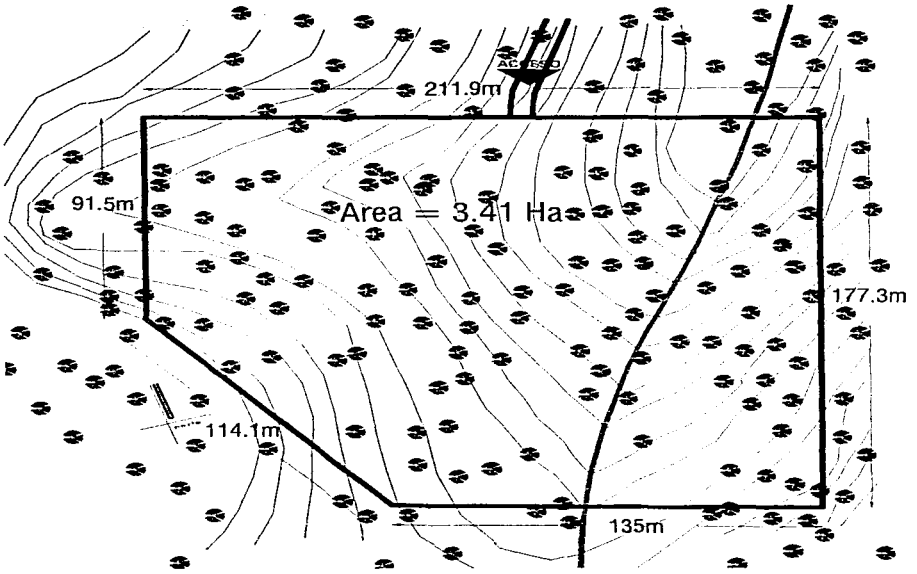
El aire es de gran pureza y se considera uno de los climas más saludables del mundo. Por ello, en la población vecina de San Miguel Regla, se instaló un hotel de la Asociación Panamericana de Médicos que hoy da servicio al público en general. Por otra parte, la población de la zona es pacífica y de trabajo, predominando el trabajo agrícola, artesanal, pesquero y comercial.

Tipo de vegetación

El predio para el campamento está en medio de un bosque de pinos, con núcleos de robles, las copas de los pinos son de entre 6 y 9 metros, con una altura de entre 9 y 15 metros, mientras que los robles con unas copas de entre 7 y 12 metros y una altura de entre 8 y 12 metros. Estos árboles dan una sombra no uniforme con espacios soleados y espacios sombreados, gracias al movimiento de las ramas con los vientos, estas sombras son juguetonas y cambian constantemente.

Topografía

El predio está conformado por dos laderas de pendiente suave con una pequeña cañada entre ellas por la que se forma un riachuelo. Estas laderas tienen algunas partes con pendiente un poco más fuerte que pueden dificultar la colocación de elementos del campamento, pero que, por otra parte, le dan mayor belleza y pueden permitir la identificación de las partes del campamento con mayor facilidad.



Plano topográfico del predio

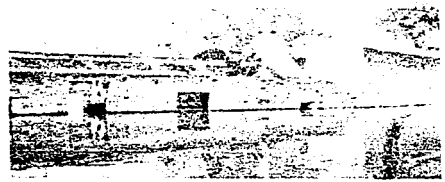
Servicios con los que cuenta

El predio cuenta con servicios básicos de electrificación y agua potable, el drenaje se tendrá que solucionar por medio de la instalación de fosas sépticas, por no contar con servicio de drenaje, la instalación telefónica tendrá un costo extra por estar localizado a 3 Km. del troncal telefónico mas cercano, pero si se puede contar con este servicio

Atractivos cercanos

Ex Hacienda De San Miguel Regla

A tres kilómetros del campamento se encuentra la ex hacienda de San Miguel Regla, que fue una de las cuatro haciendas de beneficio para la plata que se localizan por esta región minera, para beneficiar la plata por el metodo de amalgamacion que se utilizaba en esta hacienda se requeria de grandes espacios, patios, piletas y caidas de agua, que aún pueden apreciarse.



Ex Hacienda De San Miguel Regla

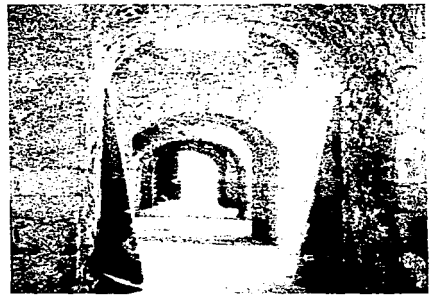
Cañón De La Peña Del Aire

Una atractiva y singular formación rocosa que se sitúa a 2 kilómetros, se puede apreciar como la naturaleza juega con la gravedad y mantiene esta formación en pie, se presta para realizar una caminata desde el campamento y hacer un día de campo en esta zona de la peña.

Cañón De La Peña Del Aire

Santa Maria Regla

Es un singular poblado que parece una miniatura y cuenta con una hacienda prácticamente incrustada en las rocas basalticas donde se puede aprecias la arquitectura de dica hacienda y su sistema de canales y pozas, cuenta con visitas guiadas, y cuenta con una capilla del siglo XVII.



2) *Criterios de diseño*

Los edificios responden a la filosofía del campamento

Arquitectura para niños

Las dimensiones y las formas de los elementos del campamento tienen que seguir el patrón de los niños, sus dimensiones y sus características por edades. Esto así lo indica la pedagogía Waldorf, por que los niños según sus edades tienen distintas características y las construcciones corresponden a ellas y también su concepción de espacio es distinta. Dependiendo de la edad las cabañas son diferentes, las techumbres son cóncavas para los niños más pequeños y se va complicando el espacio según son más grandes los niños. La altura de las puertas y las ventanas corresponde a la edad de los pequeños. Tanto el mobiliario de los baños y las demás edificaciones toma en cuenta los diferentes rangos de edades de los niños en el campamento. Las veredas y caminos son recorridos cómodos para las diferentes edades y los edificios en general contemplan esto. Claro esta que los adultos que se dedicarán a trabajar con los niños pueden acceder a los diferentes espacios.

Muro rector

Es importante para mi arquitectura tener un elemento organizador de espacios, que nos guíe y nos ayude a entenderlos. Para esto tienen todos los edificios un muro que he llamado el "Muro Rector". Dicho muro tiene diferentes características, tamaño y forma dependiendo del edificio que se trate y las funciones que ahí se vallan a realizar. He pensado que en las cabañas donde los niños van a dormir, debe indicar el acceso y en el edificio administrativo debe abrazar un elemento central, utilizando siempre el muro rector de acuerdo con los criterios de la pedagogía Waldorf.

Materiales de la región

La zona en la que se encuentra situado el proyecto que voy a realizar, esta dotada de un sinfín de materiales que se pueden utilizar para la construcción, como es la piedra, la arcilla (para la fabricación de adobe de un hermoso color rojizo), la madera y otros elementos de edificación muy rudimentarios que integrando materiales más avanzados se puede lograr de este proyecto una obra del siglo XXI.
También es importante lo accesible del lugar para llevar cualquier material que hiciera falta.

Integración de la naturaleza

3) *Limites del campamento*

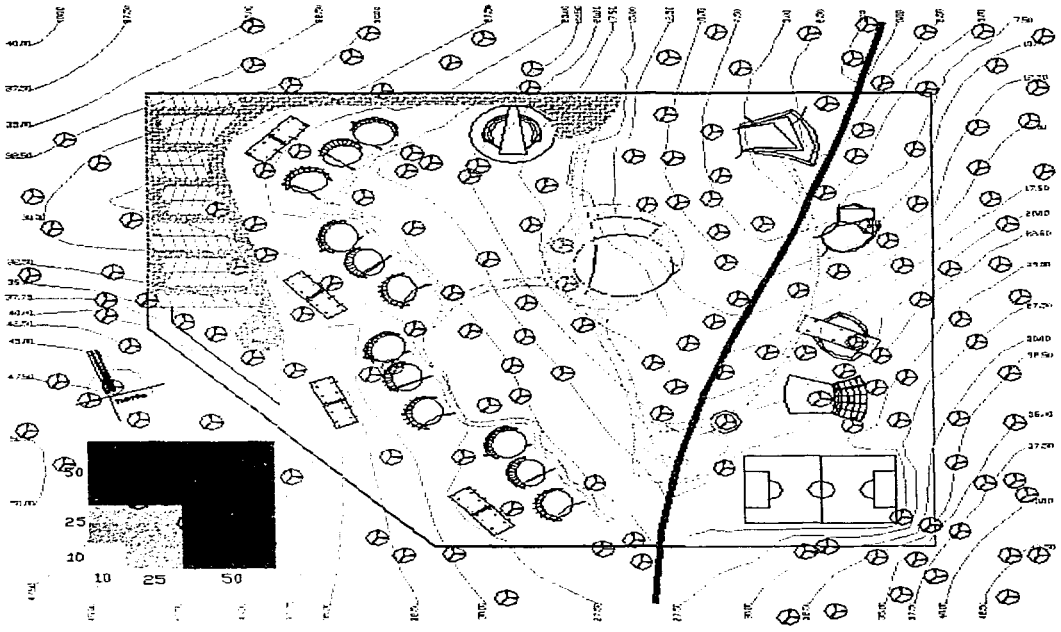
Numero de niños, numero de personal

El campamento albergará a 150 niños aproximadamente, entre los 5 y los 15 años, respetando las etapas que nos indica la pedagogía Waldorf.
La cantidad de personal que se necesita para cuidar y procurar a 150 niños es aproximadamente de 35 a 40 personas. Que son: Consejeros, administrador, cocineras,

personal de limpieza y mantenimiento, chóferes, médico y enfermera, y personal de vigilancia.

4) Descripción del conjunto

El campamento esta organizado de una forma radial, donde el centro del este es el edificio de comedor y usos múltiples por tratarse del edificio principal del campamento, rodeando este se encuentran por un lado sobre una de las laderas los cuatro conjuntos de cabañas, por el otro bajando por la otra ladera la alberca, la cancha y los edificios de actividades, rematando al final con el edificio de euritmia.

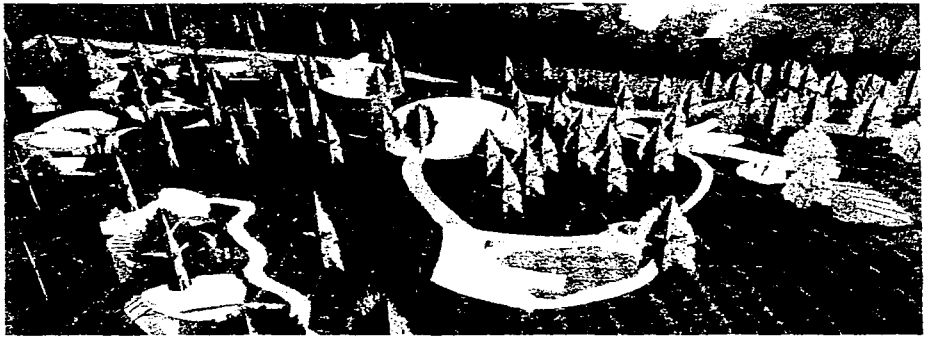


El acceso al campamento es por la zona media de una de las laderas, donde se encuentra una plaza de recepción, por la cual se puede ir al edificio administrativo, al estacionamiento, o al comedor por medio de un sendero.

Al llegar al comedor hay otra plaza que nos recibe en este espacio y es la entrada al comedor, se conecta también a la zona de las cabañas o a la alberca.

Desde la alberca se puede ir a la cancha, a los edificios de actividades y al de euritmia.
Este sistema de senderos esta pensado para que un auto pueda transitar por ellos en casos especiales, como para mantenimiento o para que ingrese una ambulancia o algún otro vehículo.

No es limitante, los niños pueden escoger el camino que mas les guste para llegar de un lugar a otro, con el tiempo se crearan veredas en el campamento de los caminos que los niños crearan.

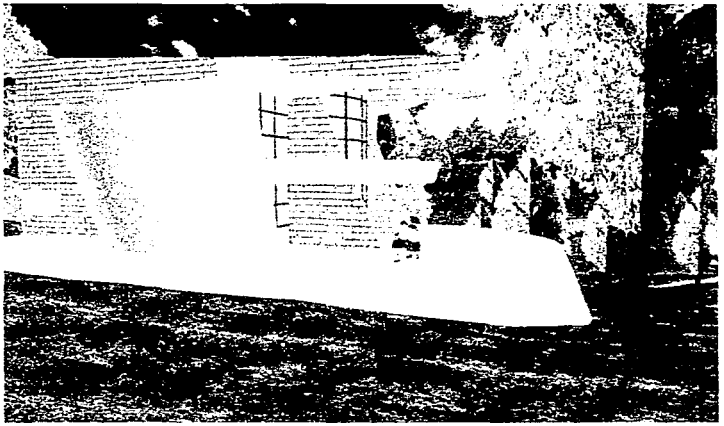


La relación que existe entre los edificios esta pensada para que desde un edificio se pueda observar el de junto, sin que las actividades se interfieran, las unas con las otras.

En el caso de las cabañas, desde el vestíbulo exterior de entrada se puede observar el conjunto total del campamento, y todos estos aspectos de relacionar visualmente un espacio con otro estan pensados para que los integrantes del campamento tengan puntos de referencia desde cualquier sitio del campamento.

5) *Descripción de cada elemento*

Administración

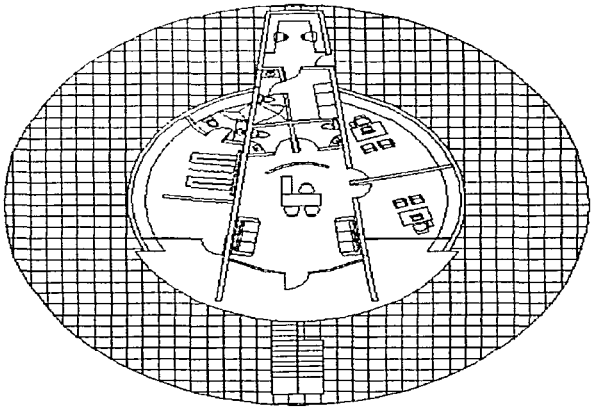


Situado a la entrada del campamento sobre un terraplén y en una de las zonas más altas del terreno. Desde la terraza de este edificio se domina visualmente el campamento.

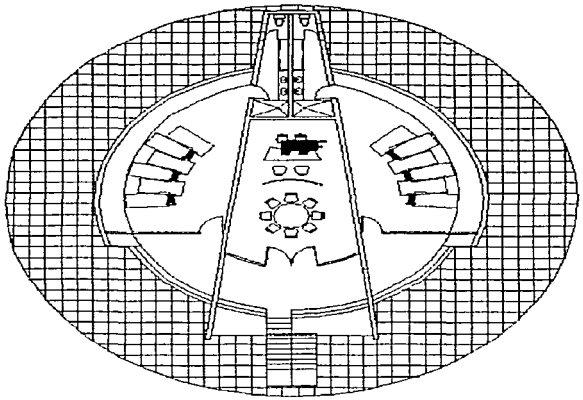
En este edificio los dormitorios de los coordinadores del campamento son similares a las cabañas de los niños,

Está organizado con un par de muros simétricos que cortan un cono invertido generando de esta manera 3 espacios en cada una de las platas.

En la planta baja se localizan las oficinas administrativas, la enfermería y la caseta de vigilancia, que da frente a la entrada del campamento.

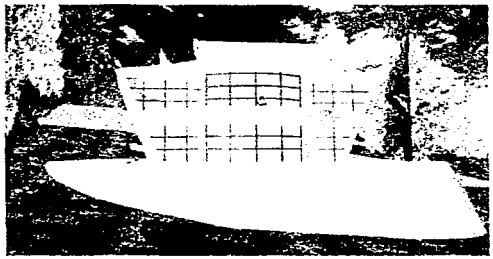


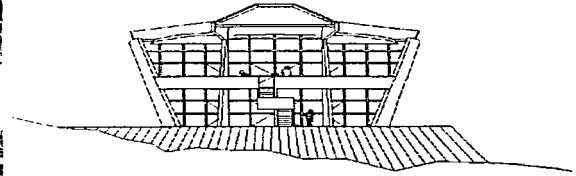
Planta Baja Arquitectonica



Planta Alta Arquitectonica

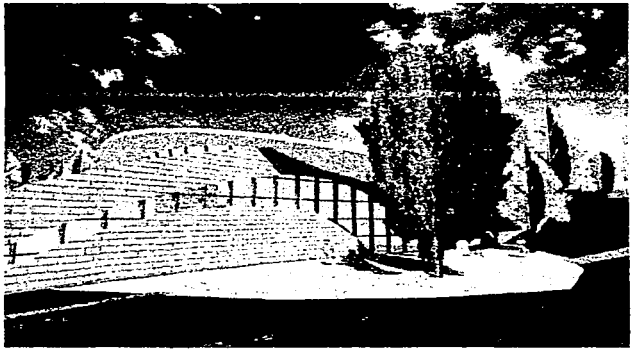
En la planta alta cuanta con las oficinas de la coordinación del campamento, así como con los dormitorios y baños de los coordinadores del mismo, en esta segunda planta tenemos una gran terraza que da acceso a los espacios atrás mencionados, por medio de una escalera que flota al frente del edificio.





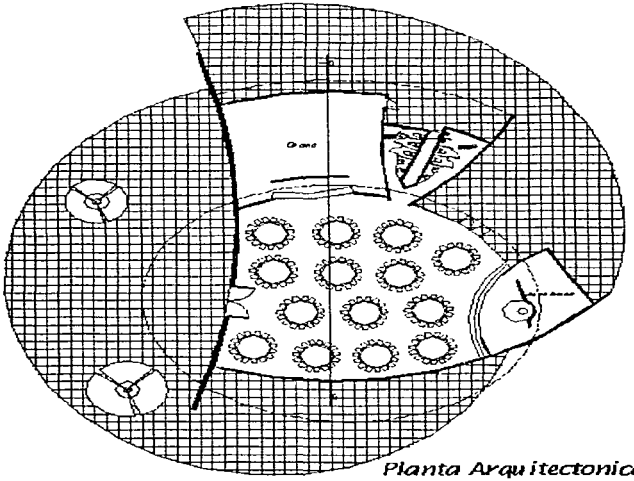
Fachada Princiopal

Comedor

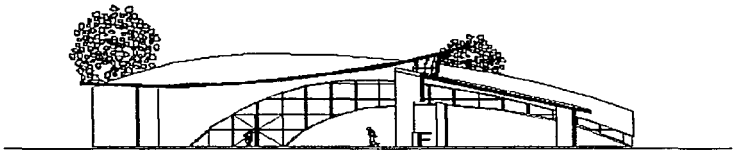


Edificio central del campamento donde se llevan al cabo las actividades masivas, esta localizado en el centro del predio.

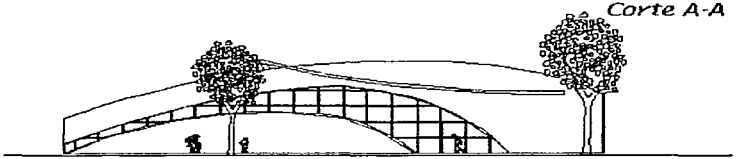
El acceso principal esta indicado por un par de árboles que lo flanquean, y por un ventanal que nace en la parte baja del muro principal, sube y llega nuevamente al piso donde se encuentra la entrada, cuenta con 2 grandes terrazas que pueden ser utilizadas independientemente del comedor;



Planta Arquitectonica

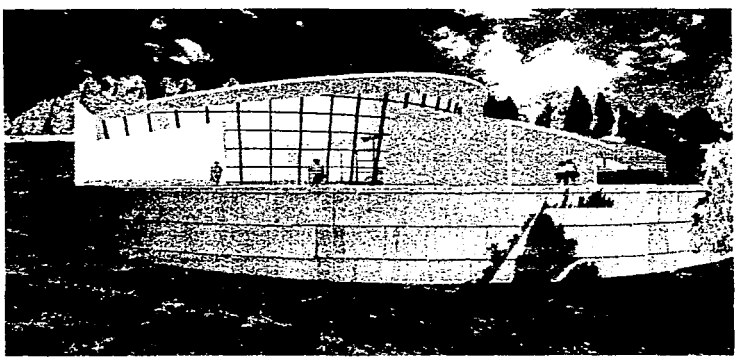


Corte A-A



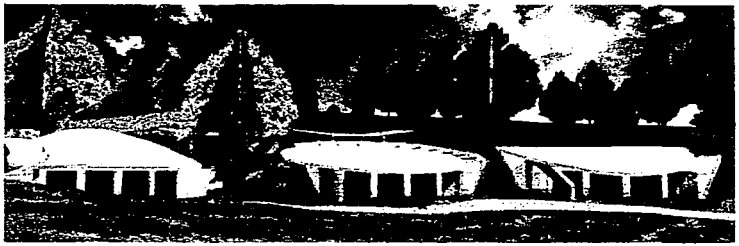
Fachada Principal

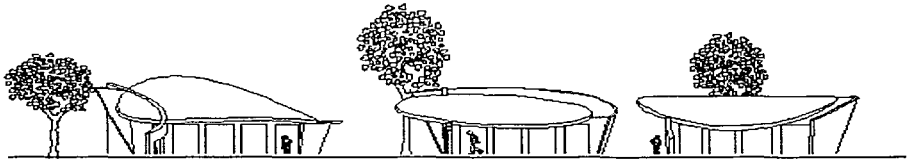
Una de estas es la plaza de acceso y la otra se encuentra en la parte posterior donde existe un desnivel de 5 metros aproximadamente, desde donde se puede apreciar una gran vista de los edificios de actividades y del río.
Dentro del comedor tenemos una área de mesas que se puede transformar en salón de usos múltiples, un acceso a los baños y una zona de servicio para la cocina.
Al fondo del salón hay un área de escenario que tiene en la parte trasera una chimenea, detrás de esta chimenea se encuentra la zona de retro escena para poder llevar al cabo representaciones



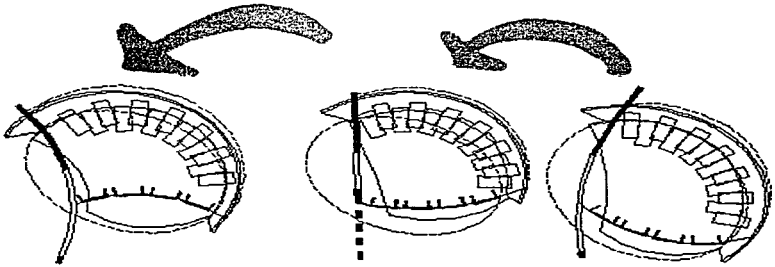
Cabañas

Están organizadas en 4 grupos de 3 cabañas cada grupo, donde en cada uno de estos grupos las tres cabañas son diferentes y siguen el desarrollo de los niños, la primer cabaña para los niños mas pequeños, es de forma ovoide como lo recomienda la Pedagogía Waldorf, y su forma cambia a una forma compleja y de ángulos mas agudos. Siguiendo una deformación paulatina de la primera a la tercer cabaña.





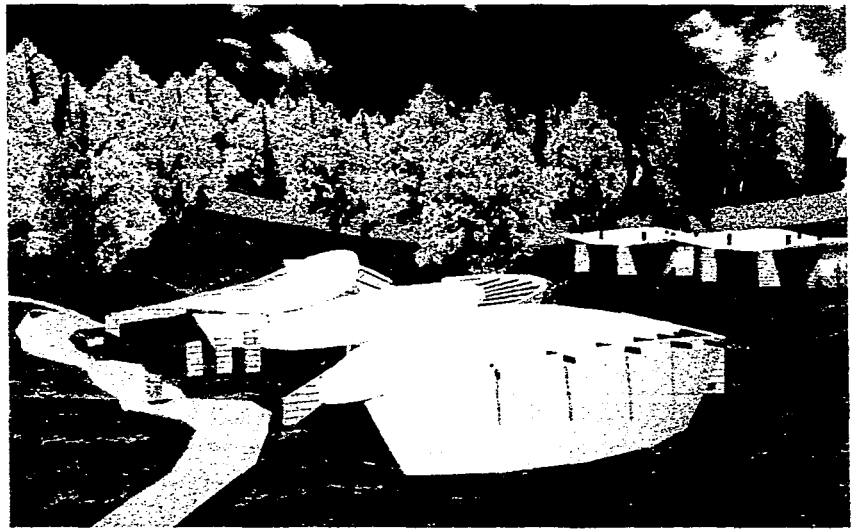
Fachada Princiopal



Planta Arquitectonica

El acceso a las cabañas es por un costado, donde hay un vestíbulo que esta formado por el muro de acceso de la cabaña, el muro trasero de la otra cabaña y el talud que da lugar a la plataforma de las cabañas, sobre este acceso sobresale el techo de la cabaña y el piso es de terreno natural, entrando a la cabaña, logrado un cambio paulatino del exterior al interior.

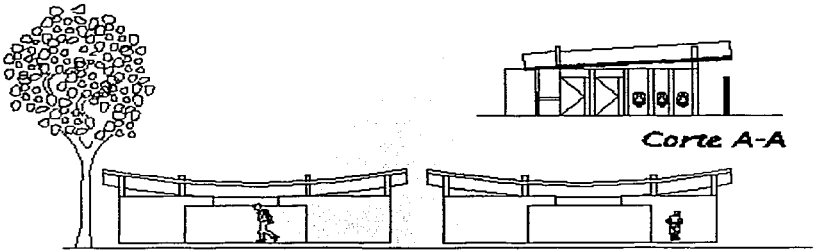
El muro trasero es un muro inclinado, donde están apoyadas las literas de los niños, desde donde los niños acostados se sorprenden al ver el cielo por una gran ranura que existe entre el techo y el muro posterior. Logrando de esta manera relacionar a los infantes con la naturaleza de una forma nueva, invitándolos a la observación del cielo.



Modulo de Baños

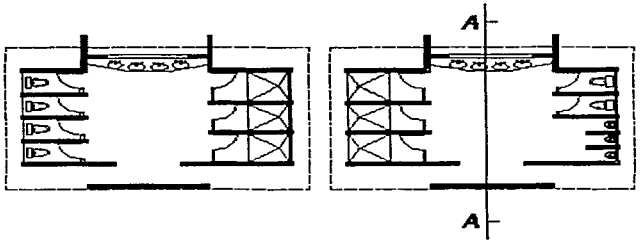
Loa baños son unos cuerpos rectangulares con un techo alabiado que recoge la lluvia y la vierte frente a una gran ventana que se encuentra de frente a los lavamanos. La separación que existe entre el techo y los muros es para logran una ventilación que evite los malos olores.

Están localizados detrás de las cabañas a una altura mayor para evitar el ser espiado.



Corte A-A

Fachada Princiopal

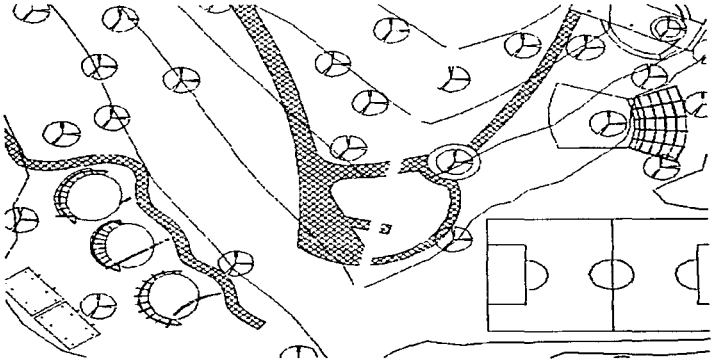


Planta Arquitectonica

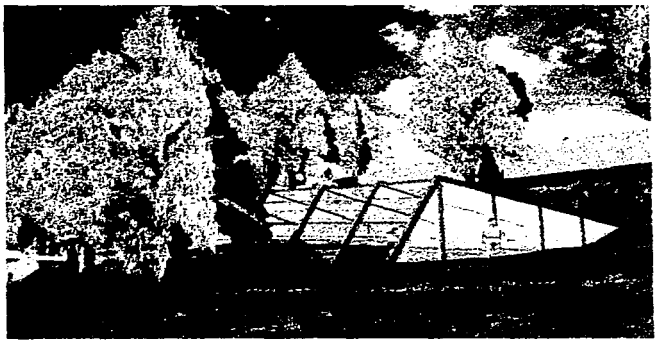
Alberca

Se encuentra en la parte alta del río, donde se hace una represa para utilizar el agua que viene del río para conformar este espacio.

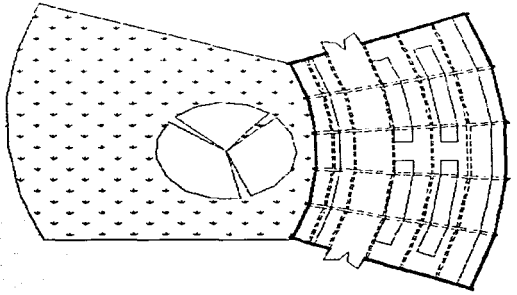
Tiene una especie de playa y un canal que corre por el centro de esta playa, para dejar pasar el agua y no esperar a que se llene por completo porque se perdería la playa, cuenta también con un sistema para contener agua, para poder controlar el flujo cuando se realicen actividades en el área de euritmia y sea importante el sonido del río.



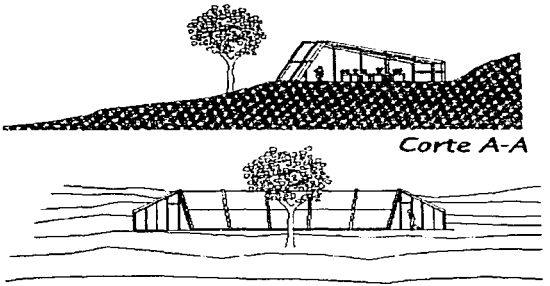
Invernadero



Espacio destinado al sembrado y cultivo de vegetales y frutas para el consumo de los niños, donde los niños aprendan los procesos de sembrado, crecimiento, cuidados y cosechado de las frutas y verduras, también tendrá árboles y flores, para uso del propio campamento. Esto tiene la intención de crear en los niños un sentimiento de pertenencia parta que en un retorno próximo al campamento vean y recuerden cual es "su" árbol.



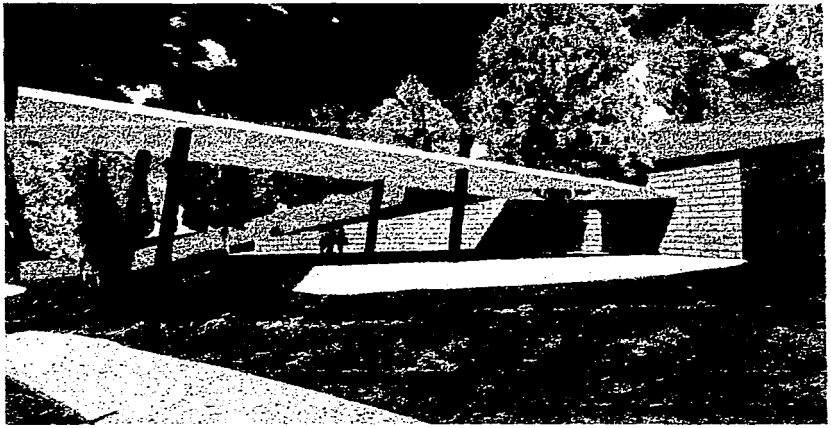
Planta Arquitectonica



Fachada Princiopal

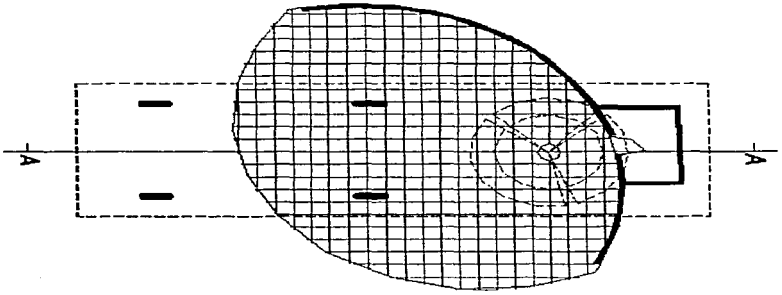
La forma del invernadero va siguiendo un nivel de terreno, y la inclinación de la cubierta es para aprovechar el asoleamiento de la tarde para el desarrollo de las plantas. El en interior hay mesas de trabajo para 40 niños, y unas gavetas para conservar las herramientas de trabajo.

Manualidades



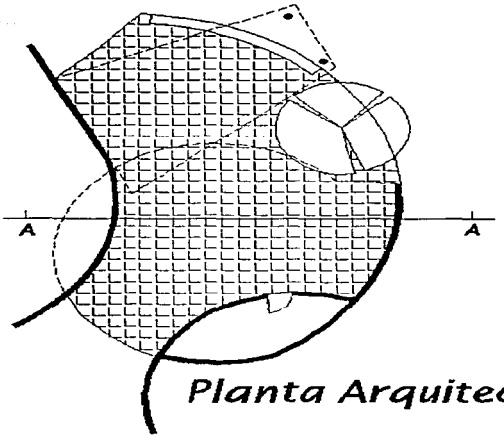
Como su nombre lo dice esta estructura esta pensada para el desarrollo de actividades manuales. La pedagogía Waldorf sugiere que por medio de estas actividades se estimula la fantasía creadora de los niños y se pueden enseñar diferentes temas.

Este edificio tiene una techumbre inclinada, que nace en una pendiente del terreno continuando este. La techumbre deja paso a un árbol, y se sostiene además por cuatro columnas.
El lugar donde nace la techumbre, el terreno es detenido por un muro de contención.
El espacio pavimentado que da lugar a este muro tiene forma y dimensión distintas a la techumbre, generando de esta manera, lugares sombreados y soleados, pavimentados o sin pavimentar. Para que los niños seleccionen el lugar que más les agrade.



Planta Arquitectonica

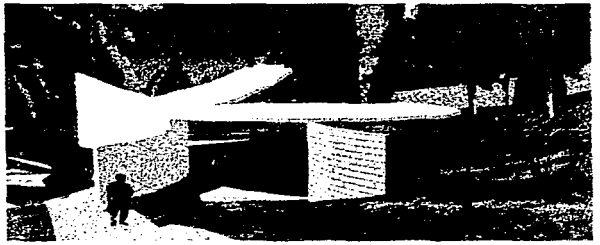
Pintura

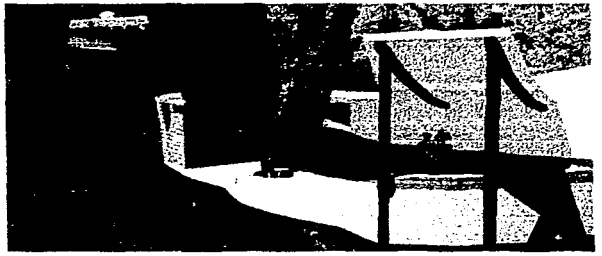


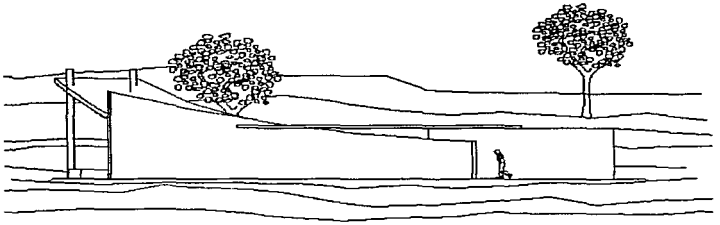
Planta Arquitectonica

Al igual que el edificio de manualidades esta pensado para que por medio de la fantasía de los niños puedan crearse verdaderas obras de arte. Al estar en contacto con las escuelas Waldorf de México me llamo la atención la calidad y la cantidad de pinturas que existían en los salones de clase, menciono como importante que estos niños comienzan a utilizar instrumentos de dibujo como reglas y compases en el ultimo año de primaria.

El edificio esta dividido en 3 partes, la primera que es la entrada es un espacio oscuro, por estar rodeado de muros y estar techado, el segundo es un espacio que tiene un gran árbol, que proyecta la sombra sobre el suelo, entonces se trata de un espacio semi techado, y el tercer espacio no tiene muros y el techo esta inclinado de tal forma que reciba la luz solar durante la tarde, por lo tanto es un espacio claro, de esta manera se va dando una transición entre la oscuridad y la claridad en el edificio.

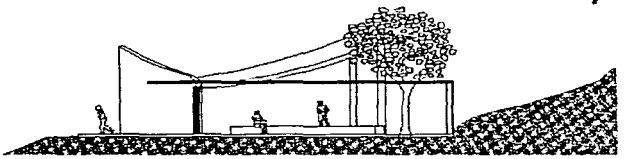






Fachada Princiopal

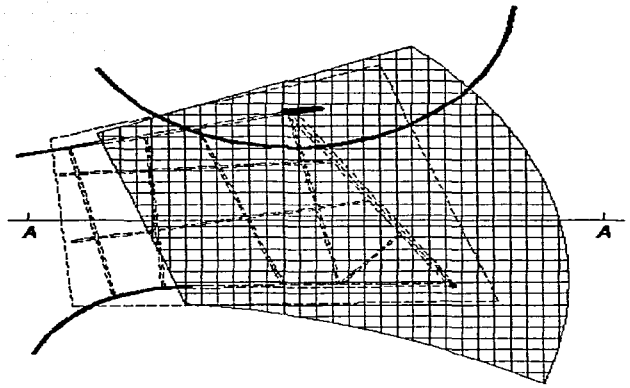
Es importante señalar que en el espacio claro, hay una banca, donde los niños se pueden parar por las tardes y su sombra se proyectara por el piso y un muro que hace las veces de pantalla, para que puedan dibujar su sombra.



Corte A-A

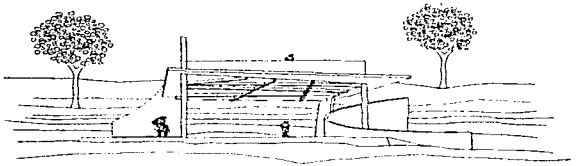
Euritmia

Espacio destinado a la realización de la euritmia.

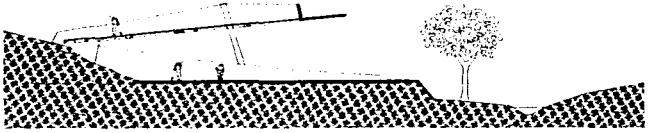


Este espacio esta localizado en la parte baja del río, donde se tiene una intimidad especial, por estar rodeado de cañadas, el sonido del correr del río es también considerado, por ser un sonido tranquilizador y la euritmia es por esencia una actividad para tranquilizar y agudizar nuestros sentidos.

Planta Arquitectonica



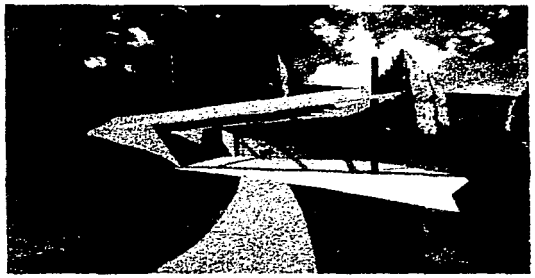
Fachada Princiopal

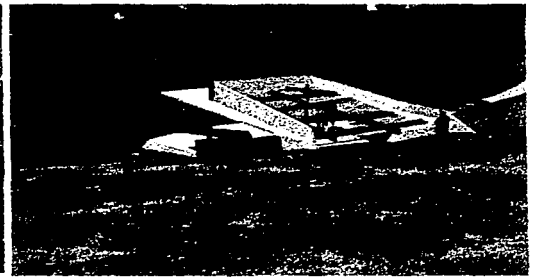


Corte A-A

Esta definido por un talud formado por el terreno, una techumbre inclinada con una cubierta transparente, donde la estructura de la techumbre sigue las curvas de nivel del terreno. Un muro curvo que cambia su altura para definir un espacio donde se pueda colocar el

equipo de sonido, así como una persona encargada de este sin interferir con la actividad. La techumbre inclinada tiene un doble propósito, porque se puede subir uno en ella y realizar la actividad de la euritmia en un piso transparente con la sensación de estar volando.





Conclusiones

- Hacer este trabajo es algo que me llenó de satisfacción y al mismo tiempo del entusiasmo por crear más arquitectura orientada hacia los niños y las niñas

- Existe muy poca arquitectura para ellos, son poco considerados en nuestra sociedad desde este punto de vista, algo se ha avanzado por lo menos hay algunos muebles de baño comerciales creados ex-profeso para ellos, sin dejar de ser muebles solamente empequeñecidos. También en la sección maternal de las escuelas están considerados.

- Para mi el trabajo con niños a lo largo de mi vida, ha sido es una constante. Tuve la fortuna de vivir mi infancia en un condominio horizontal donde habíamos una buena pandilla de niños, inquietos y creativos. Haciamos toda clase excursiones, obras de teatro y otras muchas cosas, a las que difícilmente los niños de hoy en día tienen acceso.

- Sirva en alguna medida este trabajo para que en nuestra profesión sean tomados en cuenta. Ellos no son adultos pequeños, son niños, personas cabales, personas completas.

- Para mi el niño no es como muchos autores dicen una promesa para el futuro es una realidad presente. Baste solo una reflexión imaginemos un mundo sin niños.

- Todos tenemos en nuestras familias anécdotas de los pequeños que nos hacen la vida más amable y le dan sentido. Desde luego no estoy descubriendo nada nuevo

- Hay otro aspecto de mi tesis que hace una conexión entre el niño y la naturaleza, de una manera importante. Sintiéndose parte de ella aprendiendo a amarla y respetarla, encontrando su simple grandeza y sus ritmos.

- Los espacios, los sentimientos, y las preferencias de los niños son distintas a las de los adultos y al igual que para proyectar espacios y lugares para niños tuve que entrar en sus vidas y convivir con ellos de una manera más cercana, creo que hay que intimar con las personas o grupos de personas para las que, uno como arquitecto vaya a trabajar.

- Con mi experiencia con los niños, la pedagogía Waldorf, y el pensamiento de grandes arquitectos como Wright y Gortázar, logré un amalgamamiento balanceado y ordenado para la creación de este campamento.

- Los espacios de este campamento son espacios simples, formados por tres o cuatro muros y una techumbre, pero tienen una riqueza espacial muy fuerte. Su convivencia con la naturaleza y la relación entre un espacio y otro, inspiran que los espacios pertenecen al lugar donde están y siempre han pertenecido.

Bibliografía

STEINER, Rudolf.
"Teosofía".
Editorial Antroposofía.
Buenos Aires, Argentina.
1996.

DIRECCIÓN de proyectos urbanos del Distrito Federal.
"Manual Técnico de Accesibilidad".
Dirección General de Comunicación Social Gobierno del D. F.
México, D. F.
2000.

GONZALEZ Gortázar, Fernando.
"La Arquitectura Mexicana del Siglo XX".
Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
México, D. F.
1996.

FONSECA, Xavier.
"Las Medidas de una Casa".
Editorial Árbol.
México, D. F.
1995.

CHING, Francis D. K.
"Arquitectura, Forma, Espacio, y Orden".
Editorial Gustavo Gili.
Barcelona, España.
1998.

HAMMETT, Catherine T.
"El Arte de Acampar"
Editorial Diana.
México, D. F.
1975.

BOSCHT García, Carlos.
"La Tesis Profesional".
Editorial Pormaca.
México, D. F.
1966.

LARROSA, Manuel.
"Fernando González Gortázar".
Editorial Américo Arte Editores.
México, D. F.
1998.
RAAB, Rex.
"Die Waldorf Schule Baut".
Editorial Klingborg G. T.
Stuttgart, Alemania.
1982.

ROHER, Andreas.
"Los Ritmos de la Vida"
Editorial Rudolf Steiner.
Madrid, España.
1991.

STEINER, Rudolf.
"¿Que Pretende la Escuela Waldorf?".
Editorial Waldorf.
México, D. F.
1975.

"El Jardín de Infancia Waldorf"
Editorial I. V. Der W. V.
Stuttgart, Alemania.
1990.

CLOUDER, Christopher.
RAWSON, Martyn.
"Waldorf Education".
Anthroposophic Press.
Londres, Inglaterra.
1998.