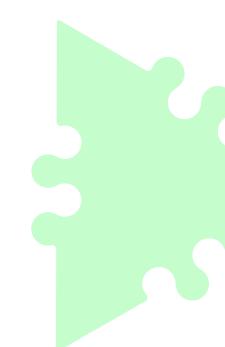
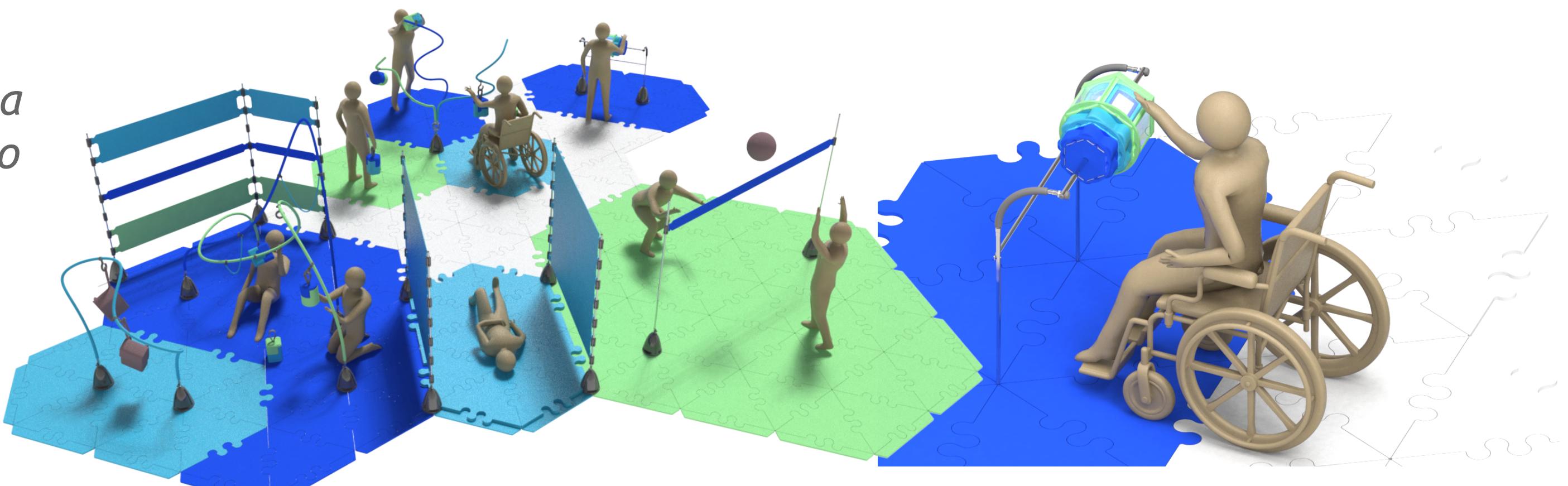




experiencia de juego creativo

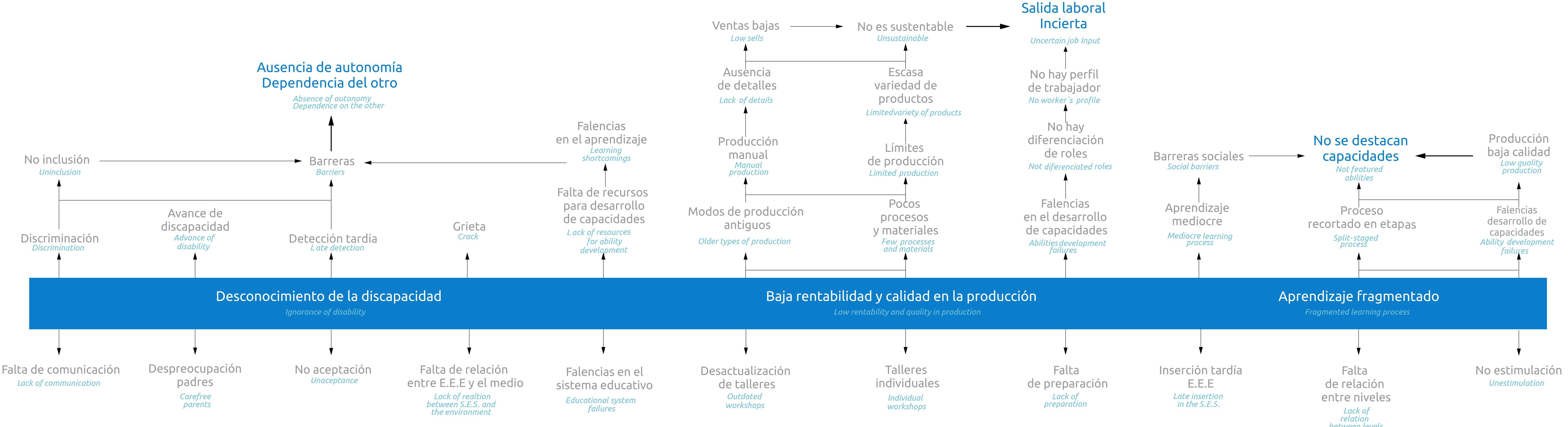
La temática de Ludi tiene su origen en la premisa de que la educación es un derecho natural humano para todos a lo largo de toda la vida y que el acceso a la instrucción debería ir acompañado de la calidad.

Ludi's topic has its origin in the premise that education is a human right for everyone throughout the entire life and that access to instruction should be accompanied by quality.



ANÁLISIS SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

Situational analysis of the problem



Dependencia
Dependency

Actividades de nivel 1
Level 1 activities

Actividades de nivel 2
Level 2 activities

Actividades de nivel 3
Level 3 activities

Independencia
Independence

capacidades
Capacities

Aplicación en el puesto de trabajo
Workplace application

Atención Temprana
EARLY ATTENTION

Alumno
Student

Agentes de Educación
Teaching agents

Agentes de Salud
Health agents

Agentes Sociales
Social agents

ESCENARIO ACTUAL - NIVELES Y ACTORES

Current scenario - Levels and actors

Nivel Inicial
INITIAL LEVEL

Educación Común
COMMON EDUCATION

Habilidades Básicas
BASIC ABILITIES

Educación Primaria
ELEMENTARY SCHOOL

ALFABETIZACIÓN
ALPHABETIZATION

ESPACIOS
SPACES

PROCESO DE DESARROLLO ESPERADO

Desired development process



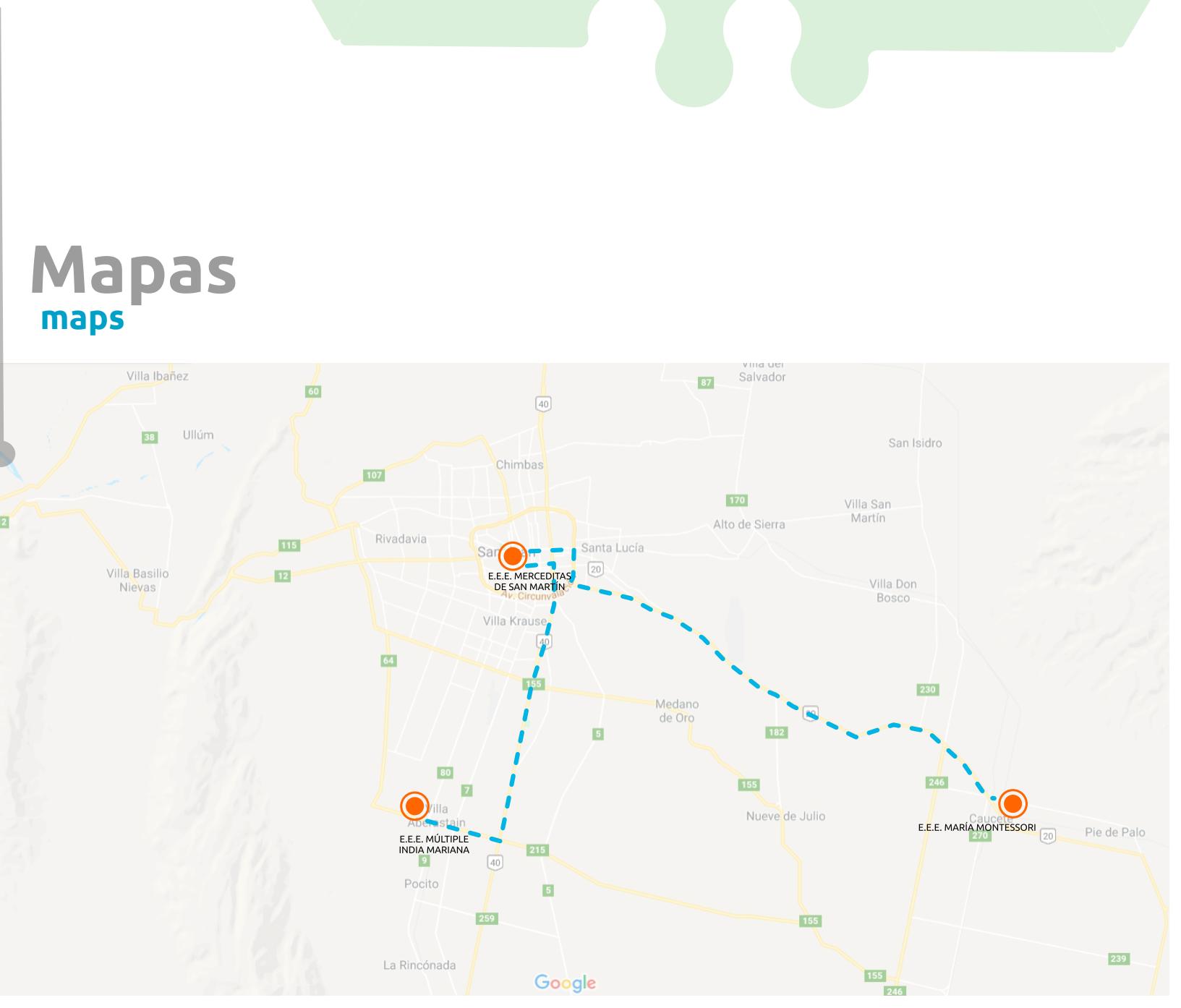
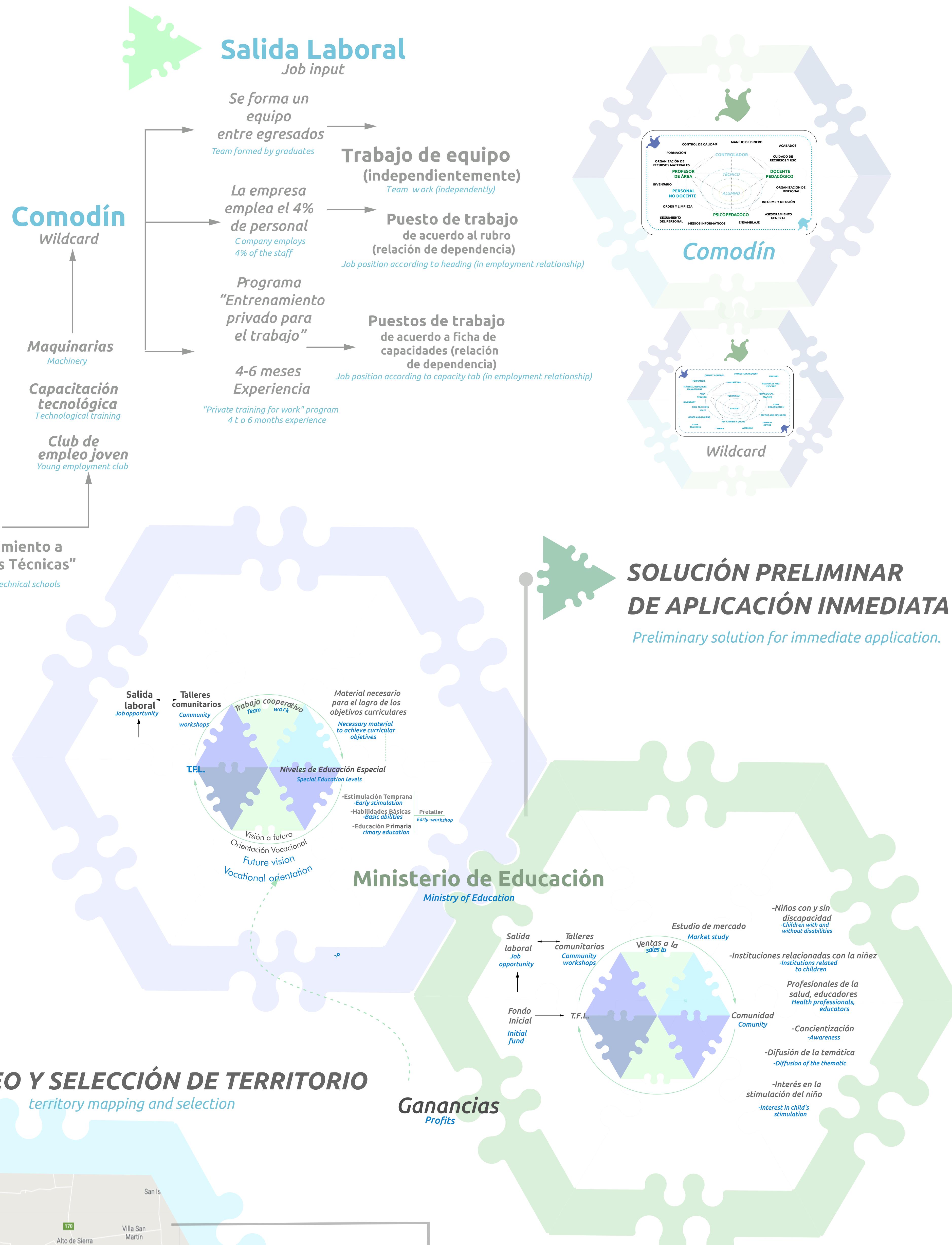
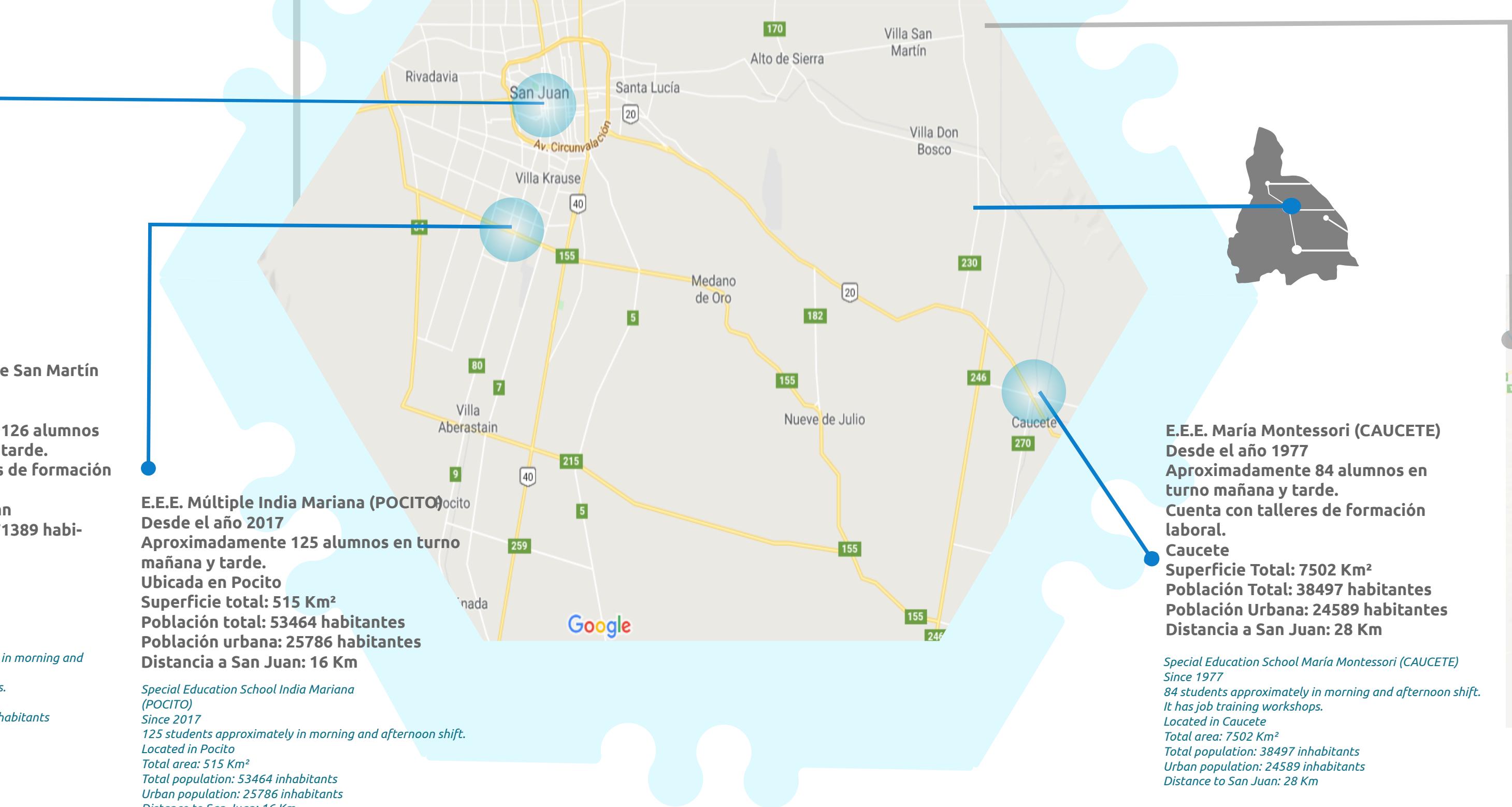
experiencia de juego creativo



TIPOS DE EDUCACIÓN Y NIVELES

Types of education and current levels

Types of education and current levels





Pisos Triangulares Encastreables

Función
Recubre suelos, para trabajar sobre una superficie blanda y confortable. Delimita espacios a través del color. Protege ante caídas durante la experiencia de juego. Cubre grandes y pequeñas superficies.

Características
Modular. Fácil instalación. Durabilidad en el tiempo. Muy liviano. No tóxico. Variedad de colores.

Fit-in triangular floors
Function
Covers floors to work on a soft and comfortable surface. Delimits spaces through color. Protects from falling during the game experience. Covers big and small surfaces.

Features
Modular
Easy installation.
Durability over time.
Very light.
Not toxic.
Variety of colors.

1
Espacio de anticipación-Zona 1
Allistamiento para la experiencia de juego
Organizar sus objetos personales
Construcción del espacio
Ensamblaje de piezas
Recepción de consignas
Proposición de espacios
Fortalecimiento de la memoria a corto y largo plazo del niño.

Anticipation space
Enlistment for the experience
Organize personal objects
Mental construction of space
Parts assembly

Organizador

Función
Soporta elementos personales. Organiza elementos que se puedan colgar.

Características
Duradero. Resistente. Posee ganchos. Fácil mantenimiento.

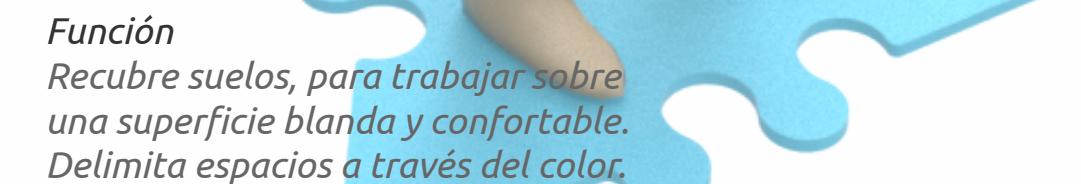
Organizer
Function
Supports personal elements. Organizes hanging elements.

Features
Durable. Resistant. Has hooks. Easy maintenance.

En las primeras etapas de la infancia el juego es un medio de desarrollo de habilidades y destrezas motrices e intelectuales de las personas, por lo cual es necesario proponer y ofrecer diferentes espacios y elementos que den origen a diversas experiencias de juego donde la imaginación y la creatividad del niño sean los principales protagonistas. Ludi es un sistema de productos que nace con el fin de potenciar las distintas capacidades del niño, buscando garantizar una mejor calidad de vida y mayor autonomía en el desarrollo de acciones de la vida diaria.

In early stages of childhood, game is a way to developing motor and intellectual skills and abilities, so it's necessary to propose different spaces and elements that provide various gaming experiences where children's imagination and creativity are the main protagonists.

Ludi is a system of products that is born in order to enhance children's different capacities, guaranteeing a better life quality and a greater autonomy in actions of daily life.



Función
Recubre suelos, para trabajar sobre una superficie blanda y confortable. Delimita espacios a través del color. Protege ante caídas durante la experiencia de juego. Cubre grandes y pequeñas superficies.

Características
Modular. Fácil instalación. Durabilidad en el tiempo. Muy liviano. No tóxico. Variedad de colores.

Fit-in triangular floors
Function
Covers floors to work on a soft and comfortable surface. Delimits spaces through color. Protects from falling during the game experience. Covers big and small surfaces.

Features
Modular
Easy installation.
Durability over time.
Very light.
Not toxic.
Variety of colors.

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

-Capacidad numérica
-Adopción de posturas adecuadas
-Motricidad gruesa
-Notiones de diferencia de masa
-Representación mental
-Adaptación a tareas repetitivas
-Toma de decisiones

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning
-Numerical capacity
-Adoption of proper positions
-Gross motor
-Notions of mass difference
-Mental representation
-Adaptation to repetitive tasks
-Decisions making

Espacio de entretenimiento y aprendizaje cognitivo-zona 2

Entertainment space and cognitive learning

Componentes creativos
Ofrece una experiencia de juego de tipo creativa.
Permite crear espacios abstractos y envolventes.
Permite curvar manualmente sus diferentes brazos y ser vinculados a bases estructurales.
Permite interactuar con diferentes materiales.
Se puede vincular a sus brazos elementos complementarios, como cintas y volúmenes.
Incorpora la percepción de distintos tipos de concreciones, pesos y formas.

Características
Flexible.
Fácil de manipular su forma.
Durável.
Fácil de montar.
Liviano.
Seguro.

Creative Components
Gives a creative gaming experience.
Allows to create abstract and enveloping spaces.
Allows to manually bend its arms and to be attached to its bases.
Allows to work with different materials.
Complementary elements such as strips and volumes can be attached to its arms.
Incorporates the perception of different kinds of concretions, weights and shapes.

Features
Flexible.
Easy manipulation of shapes.
Durable.
Easy to assemble.
Lightweight.

Volumenes
-Completa las actividades de otros componentes del sistema.
-Permite combinar colores.
-Permite intercambiar partes para modificar su tipología de colgado a enroscado y viceversa.
-Se puede usar en actividades recreativas.

Características
-Variedad de superficies cilíndricas.
-Variedad de peso.
-Variedad de colores.
-Durável.
-Lavable.
-No tóxico.
-Resistente.

Volumes
Complements the activities of another system components.
Allows to combine colors.
Allows to exchange parts to modification of the typology.
Can be used in recreational activities.

Features
Cylindrical surfaces.
Variety of weights.
Variety of colors.
Durable.
Washable.
Not toxic.
Resistant.

Visualizador
Permite relacionar una secuencia de pictogramas de manera simultánea
Colabora con el entendimiento eficaz de situaciones cotidianas
Puede también funcionar como un medio de creación de escenarios, relatos, etc.

CARACTERÍSTICAS
Versátil
Duradero
Interactivo
Fácil de instalar
Intuitivo
Dinámico

Visualizer
Allows to relate a sequence of pictograms simultaneously.
Can function as a scenery and story creation means.
Can participate one or more children, making the visualizer turn and aligning the pictures by following an instruction.

Features
-Versatile
-Durable
-Interactive
-Easy to install
-Intuitive
-Dynamic

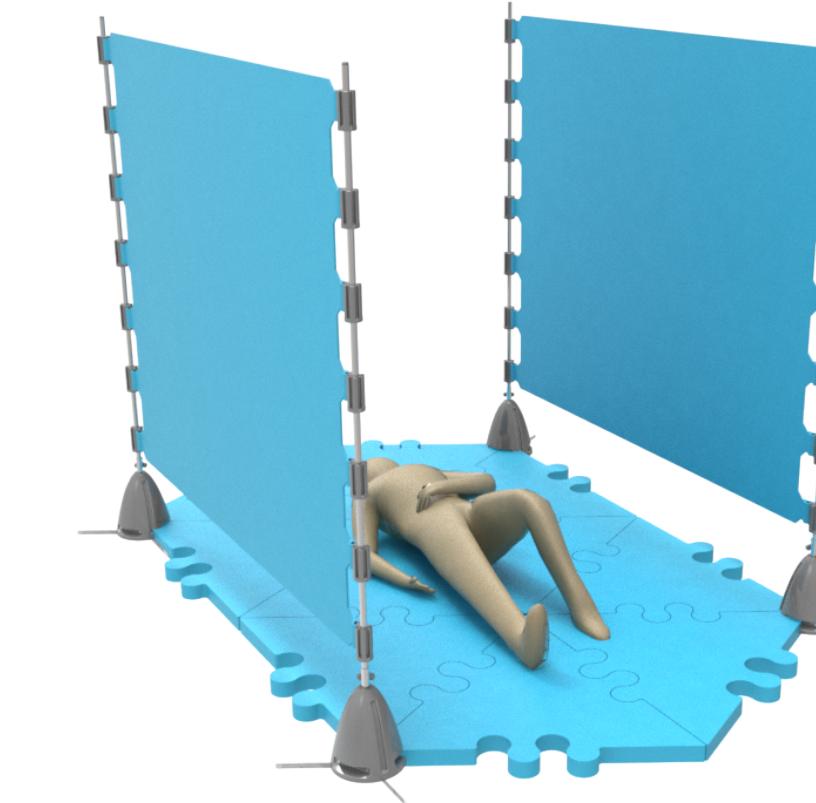
Base estructural

Función
Complemento estructural de los productos del sistema.
Baja el centro de gravedad por su peso.
Evita caídas de los elementos a soportar.
Ofrece una posición en el espacio.
Fija los elementos que se le vinculan.

Características
Fácil instalación.
Duradero.
Gran peso para su volumen.
Color gris.
Fácil de transportar.

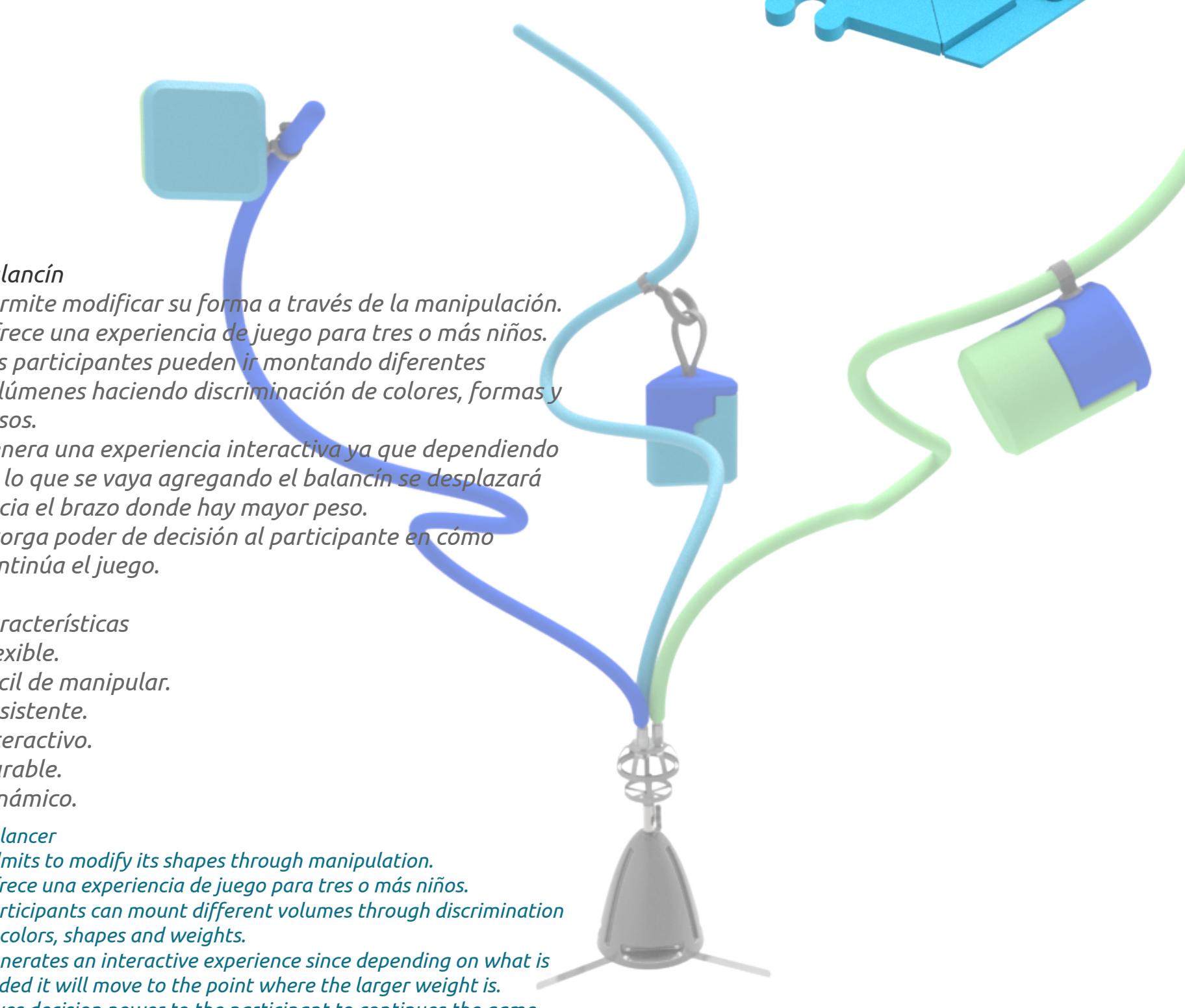
Structural base
-Structural complement of system products.
-Lowers the center of gravity.
-Prevents falls of the elements to support.
-Gives positions in space.
-Set the elements that binds to it.

Features
-Easy installation.
-Durable.
-Weight for its volume.
-Grey color.
-Easy to transport.



Elementos de descanso
Permite generar un espacio para recostarse, sentarse, entre otras posiciones de descanso.
De acuerdo a la necesidad se pueden apilar dos o más módulos para dar la altura adecuada y brindar un espacio confortable.
Permite dar asistencia rápida en casos en los que la salud se vea perjudicada, cuidando la privacidad de la persona asistida.
Puede ser un espacio de acciones pasivas, como hablar, contar un cuento, escuchar música, entre otras.

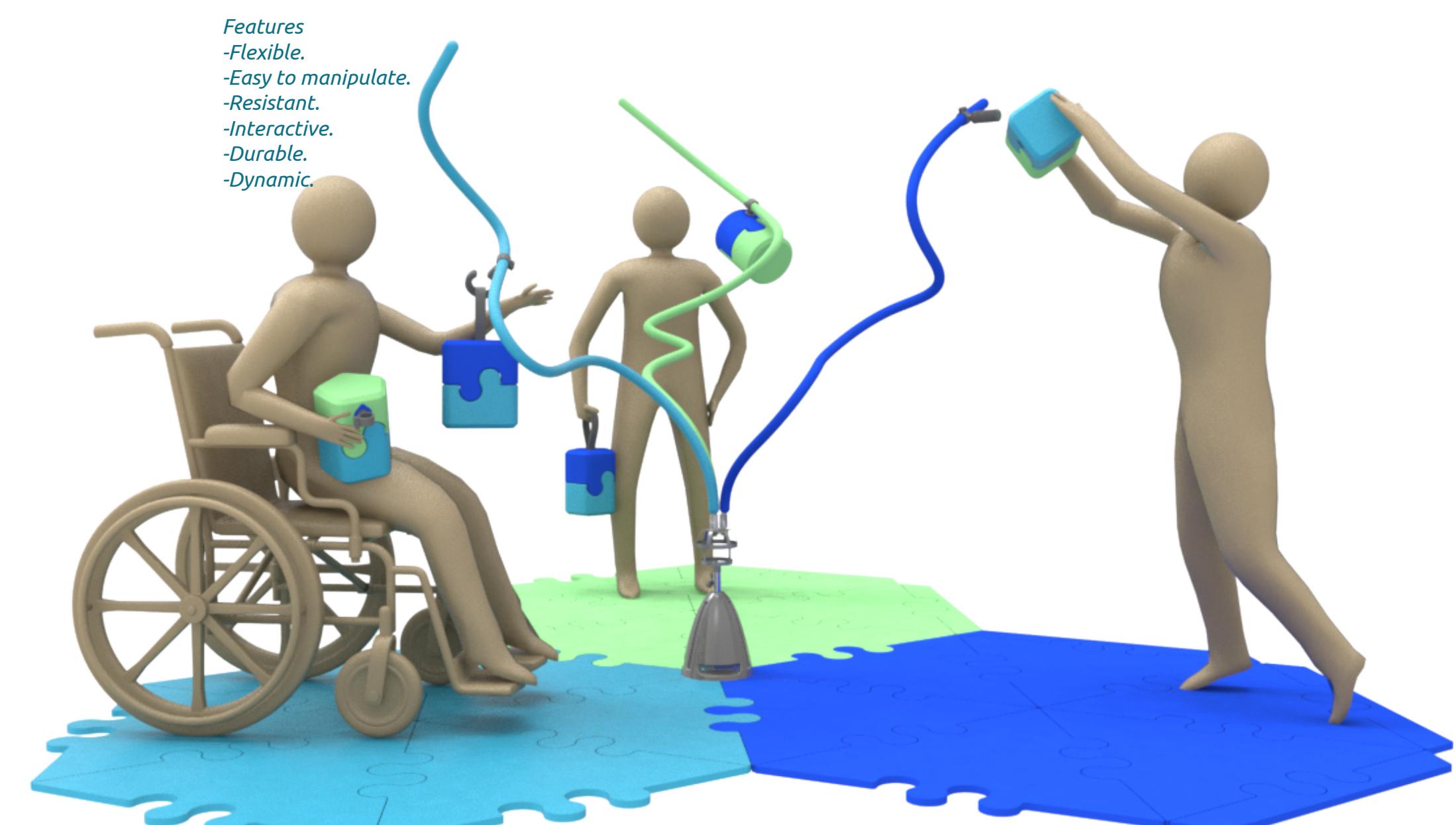
Rest elements
Allows to generate an space to lay down, sit, among other resting positions.
According to the necessity two or more floors can be stacked to give adequate height and provide a comfortable space.
Allows to give quick assistance in cases where health is harmed, taking care of the assisted person.
Can be a space of passive actions, as chatting, storytelling, listening to music, among others.



Balancín
Permite modificar su forma a través de la manipulación.
Ofrece una experiencia de juego para tres o más niños.
Los participantes pueden ir montando diferentes volúmenes haciendo discriminación de colores, formas y pesos.
Genera una experiencia interactiva ya que dependiendo de lo que se vaya agregando el balancín se desplazará hacia el brazo donde hay mayor peso.
Otorga poder de decisión al participante en como continúa el juego.

Características
Flexible.
Fácil de manipular.
Resistente.
interactiva.
Durável.
Dinámico.

Balancer
Allows to modify its shapes through manipulation.
Offers a game experience for three or more children.
Participants can mount different volumes through discrimination of colors, shapes and weights.
Generates an interactive experience since depending on what is added it will move to the point where the larger weight is.
Gives decision power to the participant to continue the game.



Features
-Flexible.
-Easy to manipulate.
-Resistant.
-Interactive.
-Durable.
-Dynamic.

