



**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño Interior**

**Centro Intergeneracional Córdova Galarza**  
**Proyecto de Investigación**

**Alejandra Alvarez Casares**

**Colegio de Arquitectura y Diseño Interior**

Trabajo de titulación presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Arquitecta

Quito, 22 de mayo del 2017

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ  
COLEGIO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO INTERIOR

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

**Centro Intergeneracional Córdova Galarza**

**Alejandra Alvarez Casares**

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

María Isabel Paz , Arquitecta

Firma del profesor

---

Quito, 19 de mayo del 2017

## Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante:

---

Nombres y apellidos:

Alejandra Alvarez Casares

Código:

00111257

Cédula de Identidad:

171865044-1

Lugar y fecha:

Quito, mayo del 2017

## **DEDICATORIA**

A mis padres, a quien debo todos mis logros.

A mis hermanas por su ayuda y apoyo incondicional.

## RESUMEN

“En este período histórico el niño está afectado por una dolencia nueva, desconocida para sus pequeños antecesores: la soledad.”

(Tonucci,1997, p. 48)

Tanto niños como ancianos viven esta dolencia de la soledad. Las razones principales son las ciudades y las nuevas necesidades del adulto medio. Debido a esto, ambos grupos que en un principio fueron grandes aliados, se han visto separados en el presente, cuando la solución a su soledad es justamente su reencuentro.

Las relaciones intergeneracionales, como su nombre lo indica, consisten en la interacción de individuos provenientes de diversas generaciones que conviven en el presente. Este tipo de relaciones permite el desarrollo integral mutuo. En el caso de los ancianos y los niños, la relación es gratificante para ambos grupos. El anciano es una persona que no lleva prisa y el niño es una persona llena de vida que, a diferencia de los adultos o los jóvenes, no tiene un concepto de la vejez como una etapa de deterioro. Por lo tanto, al juntar a ambos grupos se logra una inteligencia generacional, del aporte que puede transmitir el anciano al niño y viceversa. convirtiéndose en compañeros y grandes amigos. El lugar común de estos dos grupos debe ser considerado para la variedad de necesidades de cada grupo. Siendo la arquitectura el unificador principal de ambos.

El centro intergeneracional cambia el concepto de los ancianatos y guarderías, para pasar de un lugar donde niños y ancianos van a ser cuidados para resolver la falta de tiempo o interés del adulto medio, a un lugar para ganar una experiencia intergeneracional en un ambiente de juego y naturaleza.

*Palabras clave:*

Relación intergeneracional: La interacción de individuos de diversas generaciones que conviven en el presente.

Adulto medio: ciudadano adulto, fuerte y trabajador. (Tonucci,1997, p. 37)

## ABSTRACT

“In this historical period the child is affected by a new illness, unknown to his small predecessors: loneliness.”

(Tonucci, 1997, p. 48)

Both children and old people encounter this illness of loneliness. The main reasons are the development of the cities and the present needs of the average adult. Because of these, both groups that were once great allies, have been separated, when the solution to their solitude is its reunion.

Intergenerational relationships, as its name implies, consists on the interaction of individuals from different generations who coexist in the present. This type of relationship allows the mutual integral development. In the case of the elderly and children, the relationship is rewarding for both groups. The old man is a person who is not in a hurry and the child is a person full of life, that unlike adults or young people, does not have a concept of old age as a stage of deterioration. Therefore, in bringing both groups together, generational intelligence is achieved which consists in the contribution that the elderly can transmit to the child and vice versa. Becoming companions and great friends. In order to achieve this intergenerational relationship, the common place of these two groups should be considered for the variety of needs they both have, being Architecture the main unifier of both groups.

The Intergenerational Center Córdova Galarza, changes the concept of nursing homes and kindergartens, to move from a place where children and elderly people will be cared for to solve the lack of time or interest of the average adult, to a place to gain an intergenerational experience in an environment of game and nature.

*Key words:*

Intergenerational Relationships: the interaction of individuals of different generations that coexist in the present.

Medium adult: the strong and hardworking citizen. (Tonucci, 1997, p. 37)

## TABLA DE CONTENIDO

<b>Introducción .....</b>	<b>9</b>
La soledad en niños y ancianos.....	9
Lavejez.....	11
La niñez.....	12
La relación intergeneracional.....	18
<b>Estrategias de diseño.....</b>	<b>25</b>
Relaciones Espaciales.....	25
Similitudes y diferencias entre niños y ancianos.....	27
Maquetas investigativas.....	29
<b>Precedentes.....</b>	<b>32</b>
Casos de usos de cubierta como espacios habitables.....	32
El niño como parámetro de diseño.....	35
<b>Plan de vivienda Manuel Córdova Galarza.....</b>	<b>40</b>
<b>Desarrollo Arquitectónico .....</b>	<b>47</b>
Concepto, Partido, Diagramas.....	47
Programa.....	49
Diseño.....	50
<b>Referencias bibliográficas .....</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Juegos pasivos. Elaborado por autora.....	14
Tabla 2. Juegos activos. Elaborado por autora.....	15
Tabla 3. Cuadro de áreas de vivienda. Elaborado por autora.....	42
Tabla 4. Información de lotes de equipamiento, Ordenanza especial, 2008.....	44
Tabla 5. Programa. Elaborado por autora.....	49

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Presente vs reencuentro. Elaborado por autora .....	10
Figura 2. Ciudades agresivas. Elaborado por autora .....	10
Figura 3. Experiencias del niño en el presente y pasado. Elaborado por autora.....	10
Figura 4. Anciano dependiente vs anciano independiente. Elaborado por autora.....	11
Figura 5. Necesidades del adulto promedio. Elaborado por autora.....	11
Figura 6. Necesidades del adulto promedio. Elaborado por autora.....	12
Figura 7. La percepción de la vida. Elaborado por autora.....	12
Figura 8. Ring around a tree, Tezuka Architects, 2007.....	17
Figura 9. Características de espacios. Elaborado por autora.....	18
Figura 10. Guardería OB, Hibinosekheii + Youji no Siro, 2015.....	19
Figura 11. Link trailer Present Perfect.....	20
Figura 12. niño y anciano, Present Perfect.....	21
Figura 13. Ancianos solos vs con niños, Providence Mount st. Vincent.....	22
Figura 14. Actividades en conjunto, Providence Mount st. Vincent.....	22
Figura 15. Actividades en conjunto, Providence Mount st. Vincent.....	23
Figura 16. Actividades en conjunto, Providence Mount st. Vincent.....	23
Figura 17. Relaciones indirectas, Providence Mount st. Vincent.....	24
Figura 18. Relaciones espaciales. Elaborado por autora.....	27
Figura 19. Altura de la visual en ancianos y niños. Elaborado por autora.....	28
Figura 20. Posibilidad de jugar juntos. Elaborado por autora.....	28
Figura 21. Materiales fríos vs cálidos.....	29
Figura 22. Exploración de la topografía. Elaborado por autora.....	30
Figura 23. Maquetas de exploración. Elaborado por autora.....	31
Figura 24. Maquetas de exploración. Elaborado por autora.....	31
Figura 25. Maquetas de exploración. Elaborado por autora.....	32
Figura 26. Opera de Oslo, Snohetta. Elaborado por autora.....	33

Figura 27. Museo marítimo de Helsingor, BIG. Elaborado por autora.....	34
Figura 28. Farming Kindergarten, Vo Trong Nghia. Elaborado por Autora.....	35
Figura 29. Contexto, Fuji Kindergarten, Elaborado por autora.....	36
Figura 30. Relaciones espaciales, Fuji Kindergarten, Elaborado por autora.....	37
Figura 31. Relaciones espaciales, Fuji kindergarten, Elaborado por autora.....	37
Figura 32. Tecnología, mobiliario y flexibilidad. Fuji kindergarten. Elaborado por autora...	38
Figura 33. Materialidad. Elaborado por autora.....	39
Figura 34. División del proyecto, Yutaka Kindergarten.....	39
Figura 35. Jardines, Yutaka Kindergarten.....	40
Figura 36. Emplazamiento, Relación con la ciudad, Alcaldía Metropolitana, Ordenanza Especial, 2008.....	41
Figura 37. Diagrama de resumen Alcaldía Metropolitana, Ordenanza Especial, 2008.....	42
Figura 38. Diagrama de resumen 2. Alcaldía Metropolitana, Ordenanza Especial, 2008.....	43
Figura 39. Diagrama morfológico. Elaborado por autora.....	44
Figura 40. Diagrama de resumen 3 Alcaldía Metropolitana, Ordenanza Especial, 2008.....	45
Figura 41. Diagrama de resumen 4. Elaborado por autora.....	46
Figura 42. Levantamiento Fotográfico. Elaborado por autora.....	47
Figura 43. Diagrama de resumen 5. Elaborado por autora.....	48
Figura 44. Sensibilidad al tema y concepto. Elaborado por autora.....	49
Figura 45. Diagrama partido, volumetría y fachada. Elaborado por autora.....	50
Figura 46. Implantación. Elaborado por autora.....	51
Figura 47. Planta de ingreso. Elaborado por autora.....	52
Figura 48. Planta nivel 0,00 Elaborado por autora.....	53
Figura 49. Fachadas. Elaborado por autora.....	54
Figura 50. Cortes. Elaborado por autora.....	55
Figura 51. Cortes Elaborado por autora.....	56
Figura 52. Render exterior 1. Elaborado por autora.....	57
Figura 53. Render hacia patio interior. Elaborado por autora.....	58
Figura 54. Render exterior 2. Elaborado por autora.....	59
Figura 55. Render desde patio interior. Elaborado por autora.....	60
Figura 56. Render interior, Galería. Elaborado por autora.....	61
Figura 57. Render interior, Biblioteca. Elaborado por autora.....	62
Figura 58. Render Exterior y de conjunto.....	63

## INTRODUCCIÓN

### La soledad en niños y ancianos

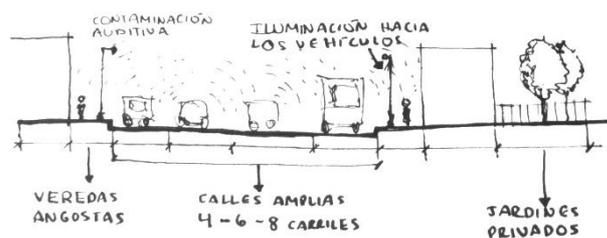
“En este período histórico el niño está afectado por una dolencia nueva, desconocida para sus pequeños antecesores: la soledad.” (Tonucci, 1997, p. 48).

Tanto niños como ancianos viven esta dolencia de la soledad. Las razones principales que han generado soledad dentro de estos dos grupos son las ciudades y las nuevas necesidades del adulto promedio. Debido a esto, ambos grupos que en un principio fueron grandes aliados, se han visto separados en el presente, cuando la solución a su soledad es justamente su reencuentro (figura 1).



**Figura 1: Presente vs reencuentro,**  
**Elaborado por autora**

Las ciudades se han vuelto muy agresivas para la convivencia de varios grupos (figura 2). El surgimiento del automóvil, ha generado calles intransitables por el peatón. Calles cada vez con menos personas y por lo mismo, cada vez más peligrosas. En Sudamérica, las grandes metrópolis sufren de estas características.



**Figura 2: Ciudades agresivas,**  
**Elaborado por autora**

Repentinamente, las calles no son un lugar adecuado para los niños y los ancianos. La muerte infantil debido a accidentes de tránsito es alta y debido a esto, los niños ya no pueden jugar en las calles. Ese reencuentro entre amigos se ha desvanecido junto al sentido de orientación obtenido por explorar las calles de la ciudad, encontrar nuevos lugares, crear escondites y llegar a casa lleno de

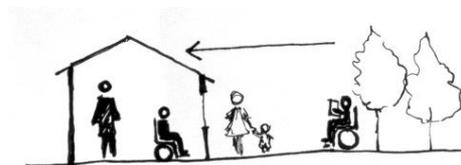


**Figura 3: Experiencias del niño**  
**en el presente y el pasado,**  
**Elaborado por autora**

anécdotas, de objetos y lugares que encontraron en el camino de vuelta a casa. Ahora los niños del presente tienen anécdotas de video juegos o programas de televisión. De su gran día sentados frente a un televisor, sin explorar sus habilidades ni su entorno (figura 3). El miedo a la ciudad predomina y cada vez existen menos niños en las calles y más niños abandonados dentro de casa.

De la misma manera ocurre con el anciano. En el pasado, ellos salían a las calles así sea solo a leer el periódico, formaban parte de la sociedad. Con una ciudad tan agresiva, que depende de los autos para movilizarse, el anciano se ha visto imposibilitado de formar parte de esta nueva tendencia automovilística.

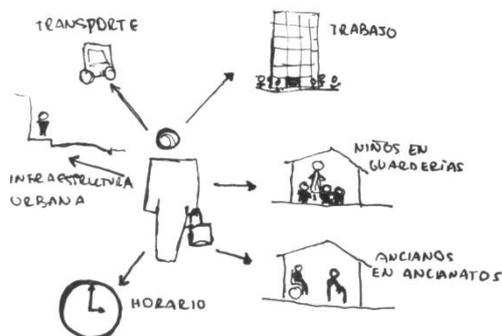
Un anciano sin capacidades de movilizarse libremente, se vuelve una persona dependiente. Y es esta persona la que decidirá por la vida del anciano (figura 4). El anciano es caracterizado por ser una biblioteca andante. Sabe que posiblemente para lo único que sirve es para



**Figura 4: Anciano dependiente vs anciano independiente, Elaborado por autora**

contar anécdotas, enseñar a personas que todavía tienen un futuro, experiencias que tengan la posibilidad de generar un impacto. Más allá de lo que los ancianos pueden aportar con su sabiduría, dentro de la ciudad los ancianos son los mayores ojos de las calles. Su propio tiempo les permite ser los mejores guardianes de la sociedad, especialmente de los niños.

Actualmente las ciudades han sido construidas basadas en las necesidades del adulto promedio (Figura 5), el adulto trabajador, sano y sin ninguna limitación. Personas con capacidades especiales, amas de casa, desempleados, sobre todo niños y ancianos son los más

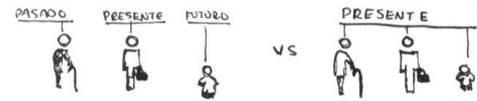


**Figura 5: Necesidades del adulto promedio, Elaborado por autora**

perjudicados por la toma de decisiones de los adultos promedio. por ejemplo, para solucionar su falta de tiempo, los niños son desplazados a centros de día o guarderías. El anciano es desplazado a asilos permanentes o centros de día.

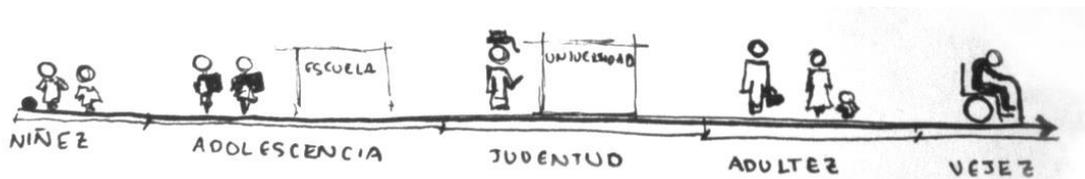
Pasando al ciudadano de avanzada edad y al niño a segundo plano dentro de la importancia de vida. Los niños son considerados como el futuro, los ancianos

como el pasado y los adultos promedio como el presente. Cuando tanto niños como ancianos son importantes por lo que son en el presente (figura 6). Las guarderías, tanto como los ancianatos deben estar pensados para favorecer a los niños y a los ancianos, mas no como una respuesta a los problemas del adulto promedio.



**Figura 6: Necesidades del adulto promedio, Elaborado por autora**

## La Vejez



**Figura 7: La percepción de la vida, Elaborado por autora**

La vejez es una etapa inevitable y temida por todos los adultos, aún cuando es una etapa de gran tiempo libre. La visión de la sociedad ha ido degenerando la percepción de la vejez, a tal punto que los mismos ancianos juzgan su vida como inservible y falta de propósito.

*Se ha definido la vejez como un período de pérdidas. Pérdida de la capacidad funcional de los sistemas fisiológicos, de las actividades psíquicas, sensoriales y motoras, de los estilos de vida mantenidos, de las relaciones sociales, ingresos y capacidad de consumo. (ALTER, 2008 p. 20)*

Los ancianos son percibidos más como una carga. Como una persona que necesita de ayuda permanente, que es débil, que necesita apoyo económico y son olvidados como las

personas que cuidan de la sociedad, de su alrededor, como aquellos que dedican su tiempo hacia los demás así sea como apoyo afectivo, laboral o familiar.

La vejez es una etapa que se caracteriza por una serie de cambios dentro de la vida de una persona. Comenzando por la jubilación que caracteriza al inicio de la etapa de la vejez, el adulto deja de trabajar y deja de lado su interacción directa con la sociedad. a partir de esta etapa, la persona busca apegos hacia familiares o lazos personales. Este tipo de relaciones interpersonales a medida que avanza el tiempo, los lazos comienzan a perderse fundamentalmente por dos razones: abandono familiar o muertes por avanzada edad. En este punto el mismo anciano considera su vida como inservible, pierde fe y es consciente de las miradas de los demás. La sociedad excluye a personas de avanzada edad. Sus miradas son de lástima, temor e incluso incomodidad. Los asilos así se convierten en lugares para morir y temido por todos, no sólo por el adulto mayor.

## **La Niñez**

“Si no cambian y se hacen como los niños, no entrarán en el reino de los cielos.” (Mateo 18, 3) la esencia de los niños comienza con su inocencia, su manera de ver el mundo es única. Los niños no tienen prejuicios ni entienden de racismo. Los niños extienden sus brazos por igual sin tomar en cuenta las diferencias de cada persona. Naan Golding, fotógrafa documental tiene una postura respecto a la niñez muy peculiar. Su mayor interés comenzó por la intención de comprender por qué las personas no recordamos lo que pasó antes de los tres años de edad. Le gustaba pensar que los niños vienen de otro planeta y es en esa temprana edad cuando están más cerca de donde vinimos y hacia dónde debemos dirigirnos. Y que por alguna razón se les ha enseñado a olvidar. (Golding, 2014) . Los niños a temprana edad todavía no han sido influenciados por la sociedad para pensar y actuar de una determinada manera. No obstante,

muestran una intención pura, de amor y comprensión. Es la figura incorruptible del ser humano, por lo tanto, “ser niño significa saberse contentar, saber desear, ser libres: condiciones necesarias para la felicidad humana.” (Tonucci, 1996).

Durante la niñez, el momento donde el niño aprende es durante el juego. Es ese tiempo dedicado a ser libre, a explorar, a crear. Existen diferentes tipos de juegos que ayudan al niño a desarrollar diferentes cualidades. Con el fin de clasificar los tipos de juegos para los niños, se dividirán los juegos dentro de dos grandes grupos, los juegos activos y pasivos. El juego pasivo se denomina a aquel juego de una metodología que no involucre mucho requerimiento físico. La imaginación y el intelecto predominan dentro del juego pasivo. Por lo tanto, sus materiales son herramientas de creación del juego, más no conforman un espacio de juego en sí. Debido a esto, el juego pasivo puede llevarse a cabo tanto en espacios interiores como exteriores ya que está basado en la manipulación de diferentes materiales. Con el juego pasivo, el niño obtiene conocimientos de comunicación y expresión. Juegos como colorear y pintar, ayudan a la observación del mundo y a comunicar su percepción de la realidad. Este tipo de juego junto al de crear por medio de objetos maleables o modulares, impulsan al niño a crear por medio de su imaginación comprendiendo las propiedades de cada material (tabla 1).

**Tabla 1: Juegos pasivos****JUEGOS PASIVOS**

<b>Juego</b>	<b>Finalidad</b>	<b>Materiales/ ejemplos/ complementos</b>			
<b>Dibujo</b>	Potencializar la imaginación y creatividad del niño así como herramienta de comunicación y expresión.				
<b>Canto</b>	Ayuda a incrementar la confianza personal. Funciona como método para elevar el estado de ánimo sobre todo en malas circunstancias.				
<b>Juegos modulares</b>	Potencializan la imaginación por medio de creación por apilamiento. Incrementa la capacidad de observación del entorno y la coordinación muscular.				
<b>Juegos Maleables</b>	Potencializan la imaginación por medio de la maleabilidad de elementos. Incrementa la capacidad de observación del entorno				
<b>juegos manipulativos</b>	Incrementa la percepción de formas, tamaños y colores. Ayuda al desarrollo de habilidades cognitivas.				

El Juego Activo es aquel que requiere esfuerzo físico (Tabla 2). Nace de la exploración libre, del juego incontrolado por los adultos que permite al niño crear, descubrir y aprender de

lo que le rodea. Este tipo de juego está destinado a enseñar por medio del tiempo libre del niño (tabla 2). Steen Eiler Rasmussen en su libro, *La experiencia de la Arquitectura* establece:

*A un niño pequeño le cuesta años aprender a mantenerse en pie, andar, saltar y nadar. Por otro lado, el ser humano extiende muy pronto su dominio sobre las cosas que le rodean. Con la ayuda de todo tipo de instrumentos, aumenta su rendimiento y amplía su campo de acción de una forma que ningún animal puede emular. (Rasmussen, 2004 p 20)*

**Tabla 2: Juegos activos**

Espacio de Juego	Descripción	Materiales/ Ejemplos			
Juegos Infantiles	"Los juegos específicos, muy pronto aburren a los niños y para hacerlos diferentes y nuevos intentan utilizarlos de manera no ortodoxa volviéndose también más peligrosos" (Tonucci, p 29)				
Escaleras y Rampas	Su finalidad inicial es el de servir como circulación pero debido a sus características y complejidad se convierten en espacios de juegos para escalar, correr, saltar, resbalarse.				
Planos Verticales y Horizontales	Los planos verticales y horizontales pueden estar diseñados para el juego o pueden ser elementos de un espacio arquitectónico que el niño utiliza para jugar				
Arquitectura Lúdica	Una arquitectura diseñada para que funcione como espacio de juego activo del niño. Se ubican en proyectos privados o públicos y se caracterizan por su variedad de materiales y enfoques				
		Trampolines en Alexander Platz	Armario de juegos en Nursery Wow,	Green Around a Tree, Tokyo	Guardería Fuji en Tokyo
					
Topografía	La topografía funciona como espacio de juego. Funcionando el entorno natural en sí o con una intervención paisajista para adecuar la topografía como espacio lúdico.				
		The Big Hill Slide	Maqueta de Estudio, Uso de la Topografía	Diseño parque infantil NNUU , Noguchi	Naturaleza / Espacio de Exloración y Juego

Así, es que el propio entorno del niño se convierte en campo de juego. Por ejemplo, las escaleras son el juego por excelencia, La complejidad de la escalera hace óptima para que un niño sienta el reto de escalar los peldaños, subir y bajar hasta cansarse, e incluso tomar un colchón y bajar las escaleras como si fueran un tobogán. Un gran ejemplo de cómo se utilizan las escaleras como lugar de juego, es el Ring Around a Tree, cuya única finalidad es de ser un espacio dedicado a subir peldaños y pasarelas alrededor de un árbol. A través de este juego, los niños aprenden no sólo a escalar y moverse con agilidad, sino también a trabajar en equipo para lograr llegar a la cima.



*Figura 8: Ring around a tree, Tezuka architects, 2007*

El niño se apropia de su entorno, de objetos inanimados. “En su desamparo, el bebé empieza saboreando cosas, manipulándolas, dando sus primeros pasos por encima, para averiguar si son amigas o enemigas.” (Rasmussen, 2004 p 21). Guiados por la curiosidad de comprender su entorno, el niño juega saltando, corriendo e incluso lanzando objetos para descubrir diversas características. Rápidamente, el niño en su entorno puede clasificar todo tipo de objetos y

espacios como blandos, sólidos, líquidos, duros, suaves, entre otros. Así el juego activo incrementa la capacidad de observación de planos y superficies que pueden ser apropiados por el niño, como una pared que se convierte en un espacio para jugar a la pelota o la posibilidad de rodar sobre el césped de una loma libre de obstáculos. (figura 9)



**Figura 9: Características de espacios, Elaborado por autora**

El juego activo por lo tanto puede llevarse a cabo en espacios lúdicos diseñados con anticipación para el propósito del juego como es el caso de los trampolines en Alexander Platz o la fuente de la corona en Chicago( ver el cuadro Juegos Activos, página 15) o pueden ser espacios de todo tipo y características que se transforman en espacios de juego. Muros en espacios para jugar fútbol, pisos para jugar a la rayuela, una calle con obstáculos como espacio para jugar a las escondidas. Estos espacios, si bien son permanentes, la actividad que se realiza en ellas es cambiante y depende de la creatividad del niño para apropiarse del espacio. La variedad de condiciones y materialidad es de suma importancia para permitir al niño experimentar con diversas condiciones.

En cuanto al diseño del lugar de juego, se debe tomar en cuenta la capacidad del mismo juego para poder transformarse. Los espacios deben ser adaptables para diversos tipos de juegos y deben estar pensados para la seguridad del niño, siendo de fácil accesibilidad, de alturas controladas o sistemas de seguridad para alturas determinadas. Este tipo de condiciones se genera en la guardería OB de HibinoSekkei + Youji no Siro donde los niños pueden jugar desde un segundo piso mediante el uso de mallas de seguridad (figura 10).



*Figura 10: Guardería OB, Hibinosekkei + Youji no Siro, 2015*

## **La relación intergeneracional**

Las relaciones intergeneracionales, como su nombre lo indica, consisten en la interacción de individuos provenientes de diversas generaciones que conviven en el presente. Este tipo de relaciones permite el desarrollo integral mutuo. En el caso de los ancianos y los niños, la relación es gratificante para ambos grupos. Como se habló en el capítulo 1, estos dos grupos han sido grandes aliados desde el principio, de la relación abuelo-nieto. El anciano es una persona que no lleva prisa y el niño es una persona llena de vida que a diferencia de los adultos o los jóvenes, no tienen un concepto de la vejez como una etapa de deterioro. Por lo tanto, como indica Evan Briggs, esta relación intergeneracional “es un acto de estar en el

presente y reasegurar valores.” (Briggs,2015) Evan Briggs habla de una inteligencia generacional, del aporte que puede transmitir el anciano al niño y viceversa. convirtiéndose en compañeros y grandes amigos. El lugar común de estos dos grupos debe ser considerado para la variedad de necesidades de cada grupo. Siendo la arquitectura el unificador principal de ambos.

### **El caso de Providence Mount St Vincent.**

Providence Mount ST Vincent es un asilo de ancianos ubicado en Seattle, Estados Unidos. Hace 26 años el asilo ha sido un lugar que acoge dentro de sus facilidades a una guardería con niños de 0-5 años. Actualmente, la guardería cuenta con 150 niños y alrededor de 400 adultos mayores. Su tipología ha sido replicada en Canadá Japón y Estados unidos por ser un modelo que demuestra la importancia de relaciones intergeneracionales.

Evan Briggs, una cineasta independiente, tras su deseo de comprender porqué a una determinada edad las personas ya no tienen un lugar en el mundo y al enterarse de el programa interpersonal de Providence Mt St Vincent, decidió realizar a cabo un documental que muestra la convivencia entre niños y ancianos.

A través de múltiples entrevistas, estudios y con el tráiler de la película Present Perfect, se puede llegar a comprender la importancia de esta relación intergeneracional y aprender acerca del comportamiento de ambos grupos en su convivencia.” No es algo Utópico, es humano y real.” (Briggs)



***Figura 11: link Trailer Present Perfect***

El trailer de la película *Present Perfect* comienza por un niño que está continuamente repitiendo su nombre a un adulto mayor con dificultades auditivas (figura 12). Esta característica de los



***Figura 12: Niño y anciano, Present Perfect***

niños a adaptarse fácilmente a las condiciones de los adultos es una de las ventajas que se generan tras esta relación intergeneracional. El caso de Providence Mount St Vincent nos enseña la importancia de la presencia de los niños en la vida de los ancianos, las diversas relaciones que pueden tener unos con otros tanto espacialmente como personalmente, y por último las enseñanzas y valores que ganan los niños tras esta experiencia.

Como explica Evan Briggs en su documental, el ancianato cobra vida tras el ingreso de los niños. Se trata de un lugar con ancianos que muestran debilidades, que se muestran frágiles y cansados. Unos mirando al horizonte, otros dormidos mientras se encuentran sentados, una sala casi en silencio y con ausencia de sonrisas. Hasta que comienzan las visitas de los niños. Estos ganan la atención de los adultos mayores y repentinamente esa sala silenciosa y triste



***Figura 13: Ancianos solos vs con niños, Providence Mount st. Vincent***

comienza a ganar sonido, sonrisas y movimiento. (figura 13). Para el adulto mayor, la compañía es fundamental para su estado de ánimo. El niño en particular es una compañía excepcional ya que traen consigo vida, curiosidad, amor. Su ventaja es que no tienen esa mirada de tristeza frente a la situación de los adultos mayores ni tienen sentimientos de pena frente a sus estados físicos y mentales. Un estudio de BMC geriatrics demuestra cómo una relación activa intergeneracional conduce a resultados de mejoras mentales dentro de los adultos mayores, obteniendo mayores conversaciones y sonrisas en su diario vivir. En este estudio se señala la importancia de incorporar a ambos grupos dentro de actividades donde cumplan un



***Figura 14: Actividades en conjunto***



***Figura 15: Actividades en conjunto***



***Figura 16: Actividades en conjunto***

rol fundamental. Así el tipo de relaciones que puede llegar a tener el anciano y el niño son variadas, pero mientras más relaciones activas tengan, más beneficioso será para ambos niños.

Dentro del caso de Providence Mount st. Vincent, se pueden observar dos tipos de relaciones entre los niños y los ancianos: directas e indirectas. Las relaciones directas consisten en actividades que incorporan tanto niños como ancianos (figura 14 y 15) .Va desde jugar juegos pasivos como cantar, pintar, leer, entre otros, hasta actividades esenciales como compartir el momento de comer y realizar tareas para lograr un objetivo común. Uno de estos

ejemplos que se puede ver en Present Perfect, es la tarea de envolver sándwiches para indigentes (figura 16). En esta tarea aparentemente sencilla, se convierte en un gran desafío para los niños y ancianos y una gran manera de trabajar en equipo. Ambos grupos comprenden que necesitan de la otra persona para llevar a cabo la actividad. Todas estas actividades ayudan a conectar a ambos niños para que lleguen a conocerse, confiar el uno del otro y convertirse en grandes amigos. La relación indirecta entre niños y ancianos es esencial debido a que al

finalizar el horario de compartir entre ambos grupos, los ancianos pueden ir a visitar a



***Figura 17: Relaciones indirectas, Providence Mount St. Vincent***

los niños en sus actividades diarias siendo simples observadores (figura 17). Una de las integrantes del ancianato de Mount St. Vincent en el documental comenta que para ella es muy importante la posibilidad de ir a visitar a sus amigos pequeños, su energía la mantiene alegre, y recíprocamente, los niños al ver a su amiga del otro lado del aula se emocionan y realizan sus actividades con mayor entusiasmo. Esta posibilidad de formar parte indirecta de esta relación intergeneracional posibilita a las personas mayores que por A o B razón no pueden formar parte de las actividades activas, todavía puedan formar parte del ambiente. La

arquitectura es la herramienta principal para que ambos grupos puedan relacionarse directa e indirectamente y potencializar su relación. Considerando que, si bien son grupos compatibles, debido a sus diferencias siempre se necesitarán espacios en los que no compartan.

Los beneficios que obtienen los niños tras esta relación intergeneracional comienza por la tolerancia hacia una persona diferente a ellos, que al igual que los niños, necesitan atención y amor. A través de este tipo de relaciones se ha encontrado que las personas que a temprana edad tienen interacción con adultos mayores, tienden a ser más inclusivos comprensivos y tolerantes frente a todo tipo de persona. Como explica una madre de uno de los niños del caso de Providence Mount St. Vincent, los niños tienen esta oportunidad de relacionarse con adultos mayores y puede ver cómo los niños son completamente abiertos a esta relación, mientras que ella a su adolescencia tenía temor de los ancianos y los adultos mayores. Otro de los beneficios de esta relación temprana, es que se reduce el miedo a la tercera edad y esa visión de una edad relacionada únicamente a pérdidas. Los beneficios inmediatos que adquiere el niño en esta relación van desde aprender a trabajar en equipo hasta compartir, ser comprensivos, amables e incluso adquirir conocimiento por medio de anécdotas que sólo pueden adquirir de aquellas personas que han vivido y acumulado años de experiencia, felicidad, incluso dolor y pérdida. Esta relación ayuda a la confianza del niño en los adultos mayores, en considerarlos sus amigos, confidentes y guardianes. Una visión que con el tiempo se ha perdido y que es fundamental recuperarla para poder reinsertar de la mejor manera al adulto mayor dentro de la sociedad.

### **La Unión.**

Como se explicó anteriormente, la importancia de los niños y los ancianos recae en el presente. Actualmente, vivimos en un mundo en el que el niño es visto como el futuro y el anciano como el pasado, ambos inservibles en el presente. Si consideramos que los niños son la clave de un futuro mejor, es necesario que en el presente sean preparados como tal. Deben

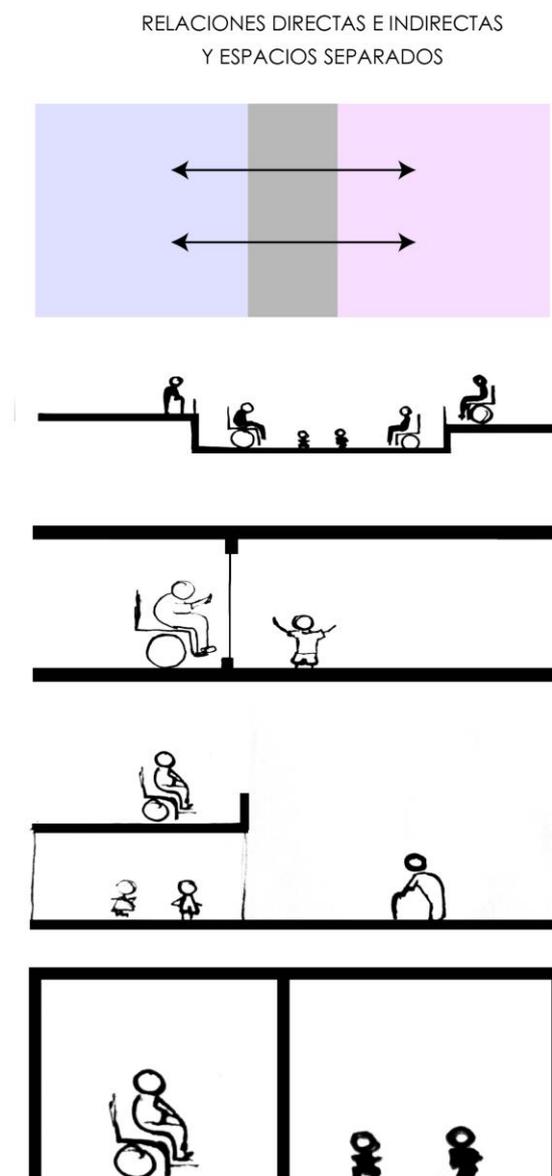
adquirir valores a muy temprana edad, dentro y fuera de casa. Si se quiere que las personas sean inclusivas, tolerantes y que desaparezca esta idea de que envejecer es sólo un momento de pérdidas, es indispensable que a tempranas edades se dé esta relación intergeneracional. Por lo tanto, la unión de los niños y ancianos no se trata sólo de ayudar a ambos grupos a terminar su soledad como se habló en el capítulo 1, sino de ayudar a la sociedad entera a no temer a la vejez que es inevitable para todos. La idea de un centro de día para mayores de edad no es placentera. Es este lugar donde los adultos son trasladados para vivir el resto de sus días, literalmente para esperar su muerte. Evan Briggs en su documental *Mixing Accross Generations* indica cómo para el año 2050 la población de adultos mayores se va a duplicar y el problema del aislamiento en adultos mayores también se va a duplicar. La vida entre personas de diferentes generaciones es de suma importancia para la sociedad y deben existir centros especializados en las relaciones intergeneracionales que por medio de la arquitectura ofrezcan un ambiente sano, adaptable y sobre todo, un lugar anhelado por todos y no temido como los actuales ancianatos. Este lugar debe cambiar el concepto de los ancianatos y guarderías para pasar de un lugar donde niños y ancianos van a ser cuidados para resolver la falta de tiempo o interés del adulto promedio a un lugar para ganar una experiencia intergeneracional, con todos los beneficios antes mencionados.

## **ESTRATEGIAS DE DISEÑO**

### **Relaciones espaciales**

El centro intergeneracional para niños y ancianos debe basarse en una relación entre ambos grupos tanto directa como indirectamente así de proveer espacios que garanticen una separación para diversos usos específicos. Deben tener un espacio común/ un núcleo que pueda llegar a ser el principal espacio conector entre ambos grupos. Este espacio conector puede darse como el espacio vacío, el exterior o un volumen construido que albergue los diversos lugares

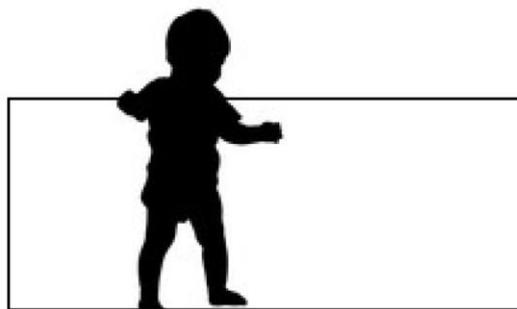
que pueden ser compartidos. Además de esto, el centro debe permitir relaciones tanto directas como indirectas, permitiendo una relación variada para los usuarios (figura 18). El proyecto debe mostrar la conciliación entre niños y ancianos en un lugar diseñado para todos. A diferencia de las convencionales guarderías y ancianatos, el centro intergeneracional no es un lugar para cuidar a ambos grupos, si bien se necesitará la asistencia de personal calificado para las necesidades de ambos grupos, el centro está creado para el bienestar de los niños y ancianos, para permitir tanto a niños como ancianos explorar, aprender, jugar y ser felices.



*Figura 18: Relaciones espaciales, Elaborado por autora*

## Similitudes y diferencias entre niños y ancianos:

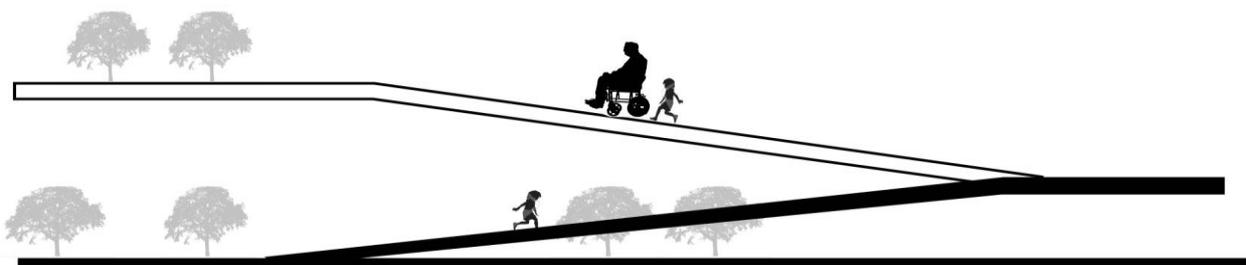
Los niños y ancianos son compatibles y son sus propias diferencias lo que hace que ambos puedan aprender y apoyarse el uno del otro. Las similitudes y diferencias entre ambos pueden ser físicas, mentales, de intereses y necesidades. Conocer las necesidades y requerimientos de ambos grupos es esencial para que el proyecto sea capaz de adecuarse a estas características.



Tanto niños como ancianos tienen una visual diferente al adulto promedio. El anciano puede encontrarse en su mayoría del tiempo sentado, mientras que el niño por su altura que varía dependiendo su edad (0-5) años, es menos

**Figura 19: Altura de la visual en ancianos y niños, Elaborado por autora**

de la mitad que la del adulto promedio (figura 19). En cuanto a tipos de espacios, el niño tiene la posibilidad de correr, saltar, jugar. Mientras que, por las limitaciones del adulto mayor, este no puede comportarse de la misma manera que el niño. No obstante, el adulto mayor debe tener la posibilidad de explorar y jugar igual que el niño (figura 20), por lo que el acercamiento a



**Figura 20: Posibilidad de jugar juntos. Elaborado por autora**

este tipo de usuario debe ser diferente, permitiendo una fácil movilidad para llegar a disfrutar de los mismos espacios que el niño. Los juegos por lo tanto deben ser flexibles y acomodarse a las necesidades de ambos grupos. Su relación con el exterior debe ser directa e indirecta para todos los usuarios, teniendo la posibilidad de tener una relación con la naturaleza desde el interior y el exterior. En cuanto a espacios de aseo, estos deben ser diferentes para niños y ancianos ya que el adulto mayor necesita de mayor espacio debido a los equipos de salud que estos pueden llevar como tanques de oxígeno, sillas de rueda, entre otros.

Tanto niños como ancianos necesitan la ayuda de otra persona para realizar ciertas actividades. Por lo tanto, pueden ayudarse entre si y cubrir en parte esta necesidad. El anciano puede leer cuentos al niño mientras que el niño puede ayudar al anciano a moverse. Juntos pueden resolver problemas didácticos y crear obras en conjunto como dibujar, modelar, cantar. El niño aprende a través del juego, y el adulto mayor puede ayudar al aprendizaje del niño mientras se divierte y comparte de la compañía del niño. Los juegos activos y pasivos deben permitir la posibilidad de unir y separar a ambos grupos dentro del espacio.

#### **Materiales recomendados:**

Los Materiales recomendados tanto para niños como ancianos son los materiales cálidos como la madera y el gress mientras que los materiales fríos como el metal o la piedra pueden provocar que los niños y los ancianos se orinen por tener incontinencia.



VS



*Figura 21: Materiales fríos vs cálidos*

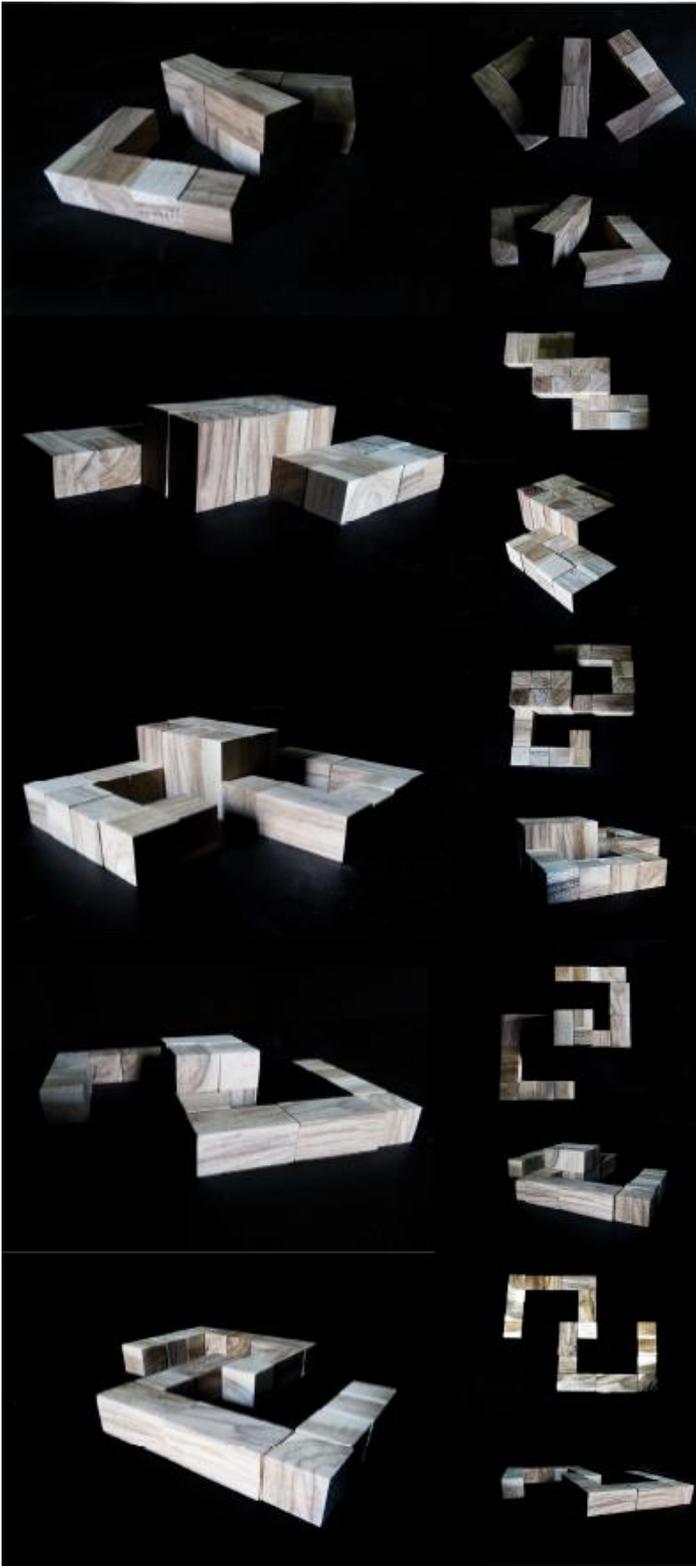
## Maquetas Investigativas

Las diversas condiciones del proyecto se estudian mediante maquetas de diversos materiales que permiten comprender las diferentes formas y relaciones que el proyecto y el paisaje pueden adoptar. Comenzando por el uso de plastilina, comprendiendo que la topografía puede llegar a moldearse dependiendo de la necesidad del niño para poder esconderse, de generar obstáculos para convertir el paisaje en un lugar de juego. (figura22).

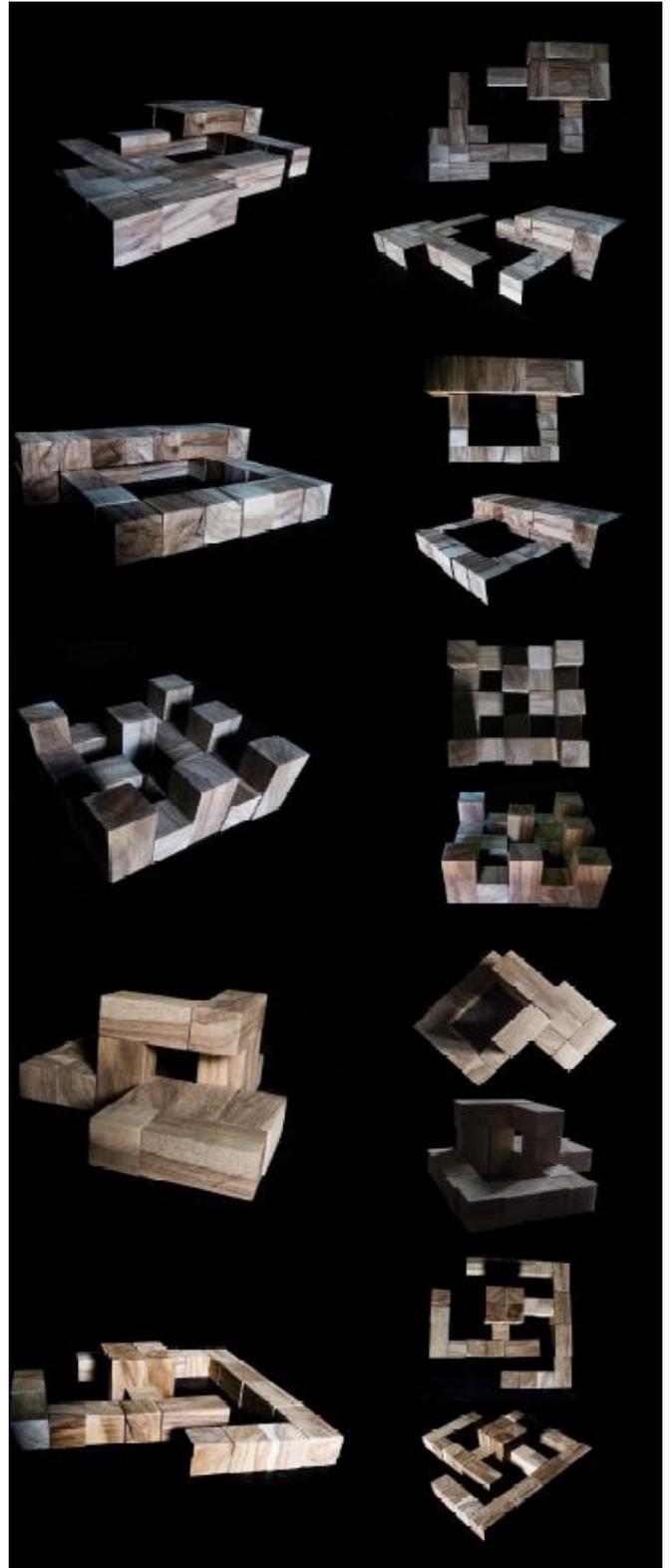


*Figura 22: exploración de la topografía, Elaborado por autora*

A continuación se investigan diferentes condiciones en las que se relaciona los volúmenes de actividades exclusivas para los niños y ancianos y el núcleo que los conecta. Este núcleo puede encontrarse tanto en el interior de los dos volúmenes como conector de ambos. Los espacios independientes pueden relacionarse hacia al contexto, o pueden tener una relación más interior. Las ventajas de relacionarse hacia el interior es que se enfatiza la relación entre ambos grupos en un ambiente más cerrado. Su desventaja es precisamente que se convierte en



*Figura 23: Maquetas de exploración  
Elaborado por autora*



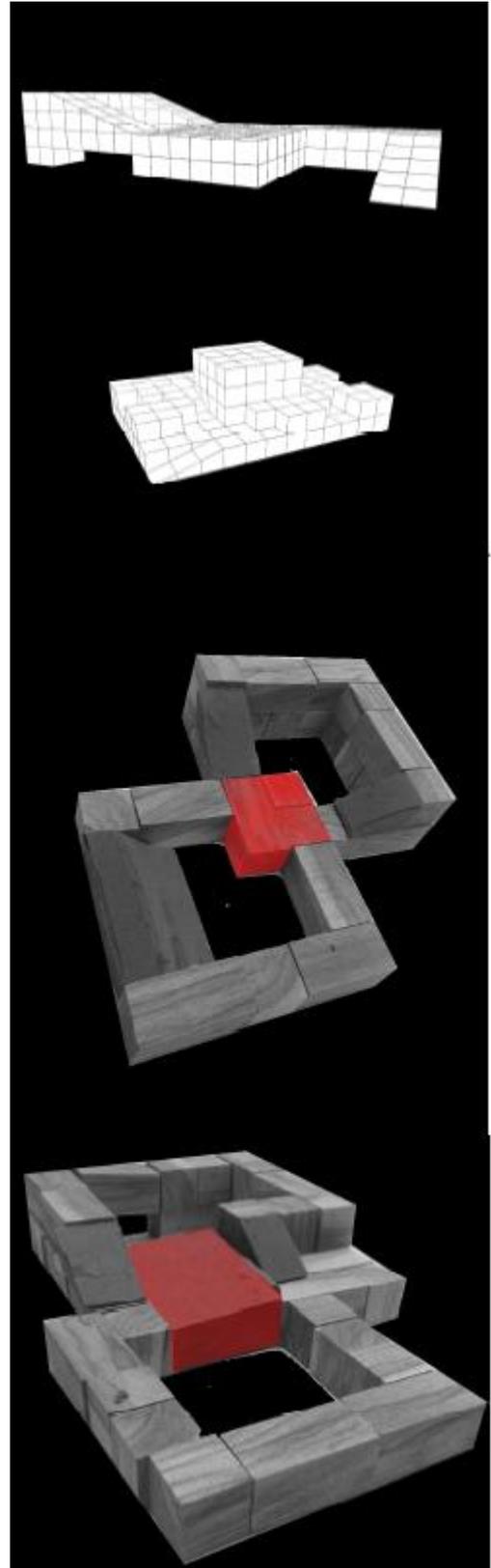
*Figura 24: Maquetas de exploración  
Elaborado por autora*

un lugar demasiado cerrado, limitando las posibilidades de exploración del niño y anciano. La desventaja de los primeros acercamientos

es que sigue existiendo una desvinculación demasiado determinante entre ambos grupos, limitando las relaciones indirectas. (Figura 23)

Las siguientes maquetas investigativas (figura 24 y 25) exploran la posibilidad de una variación en niveles para facilitar las relaciones directas e indirectas. El uso del módulo puede ayudar a generar espacios abiertos y vacíos parecidos a un laberinto, proporcionando una variedad tanto en altura como en espacios exteriores e interiores. La idea de una complejidad en niveles ayuda a generar espacios cambiantes, flexibles y ordenados. Se logra una unificación en todo el proyecto, pero falta generar una jerarquía para la relación más importante entre ambos grupos.

El módulo debe permitir no sólo la variación de espacios sino la posibilidad de enfatizar el núcleo. La posibilidad de tener cubiertas habitables puede fortalecer el tipo de relaciones que se puede generar entre el niño y el anciano. Haciendo que la propia arquitectura se convierta en un espacio lúdico con planos horizontales, verticales y pendientes.

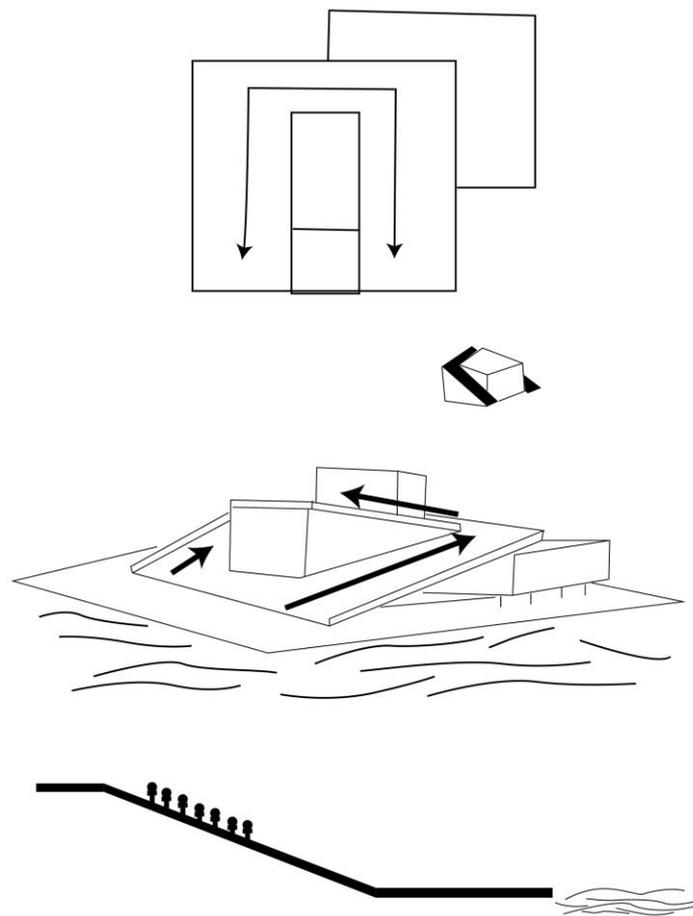


**Figura 25: Maquetas de exploración**  
**Elaborado por autora**

## PRECEDENTES

### Casos de usos de cubierta como espacios habitables

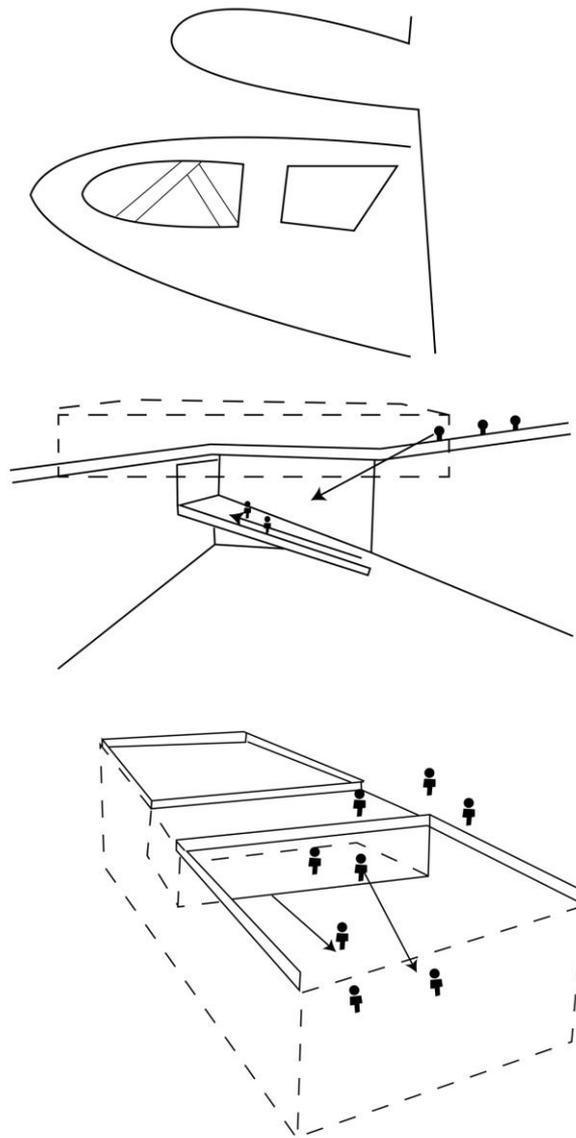
#### Opera de Oslo, Snohetta.



*Figura 26: Opera de Oslo, Snohetta. Elaborado por autora*

Este proyecto utiliza la cubierta como zona de observación hacia la ciudad y el muelle. En diversas ocasiones, la cubierta es utilizada como parte del escenario. Su pendiente es ideal para permitir una visual perfecta.

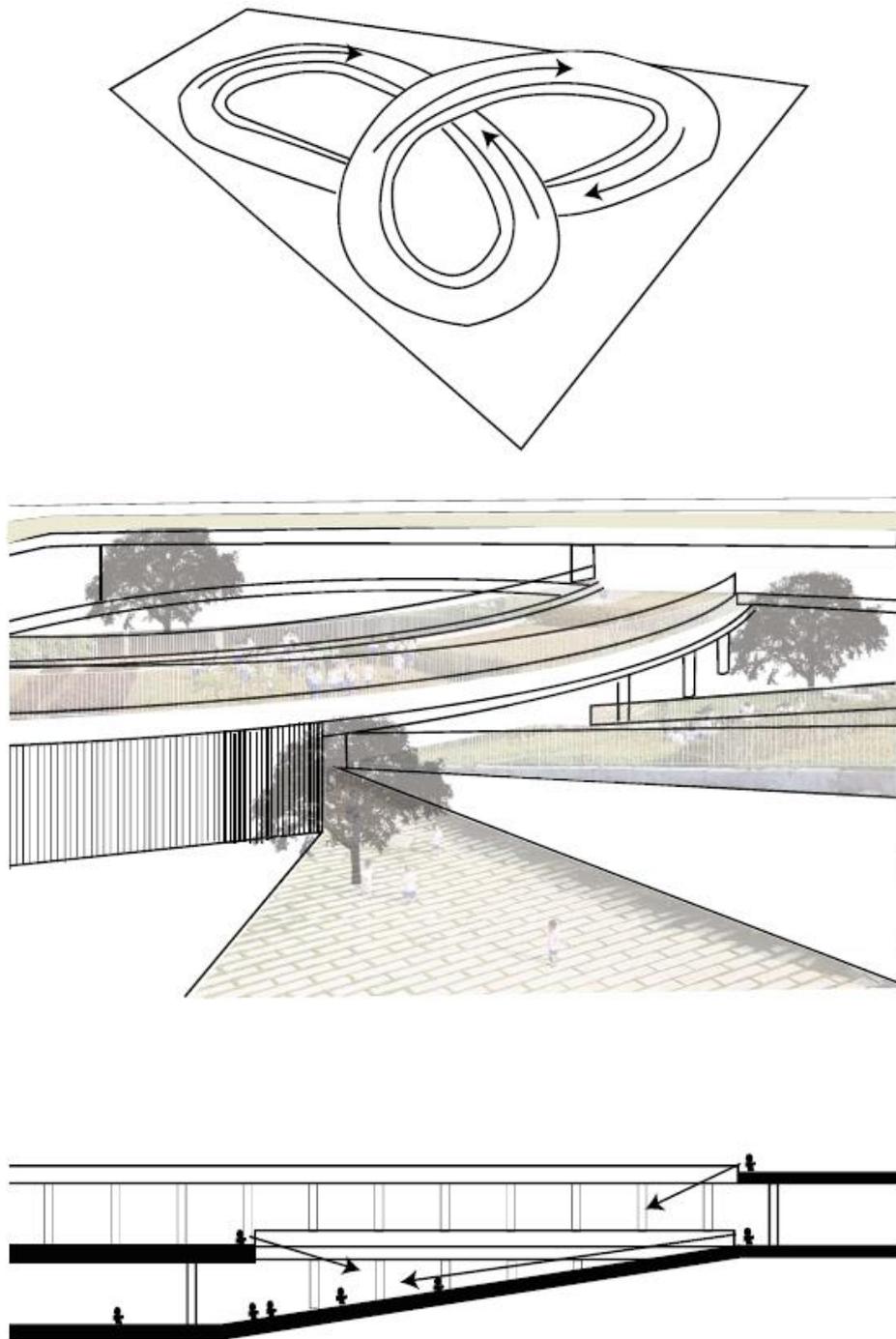
#### Museo marítimo de Helsingor, BIG.



***Figura 27: Museo marítimo de Helsingør, BIG. Elaborado por autora***

El Museo ubicado en Dinamarca juega con las relaciones espaciales dentro del vacío. Este proyecto se implanta en la huella de un barco en la cual interviene sutilmente con elementos de paso que funcionan a diferentes niveles.

**Farming Kindergarten, Vo Trong Nghia arquitectos.**



*Figura 28: Farming Kindergarten, Vo Trong Nghia. Elaborado por autora*

Más allá de la forma, esta guardería ubicada en Vietnam tiene la característica de relacionarse por medio de las terrazas. Siendo las terrazas las principales relaciones verticales que generan un solo recorrido a través de todo el proyecto.

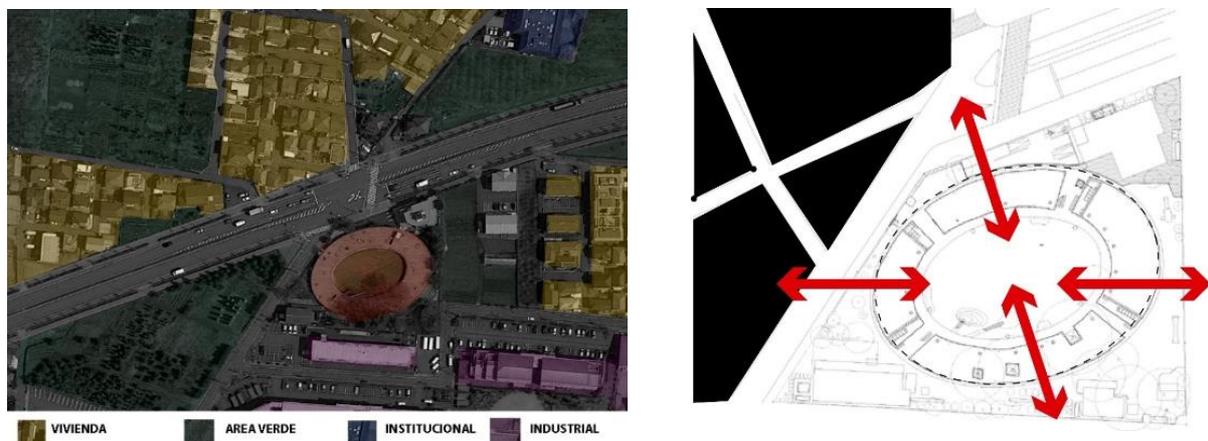
## El niño como parámetro de diseño

### Fuji Kindergarten Tachikawa, Japón (2007 Tezuka Arquitectos).

Consiste en un proyecto de forma oval de 183 m de perímetro. Su particularidad se encuentra en la flexibilidad de los espacios que permite su forma.

#### Relación con el Contexto:

El proyecto se ubica en Tachikawa, cerca de la ciudad de Tokyo. Se encuentra en una zona con diversas instituciones educacionales. La idea principal del arquitecto era otorgar a la ciudad un proyecto que forme parte del entorno de la ciudad, evitando las fachadas ciegas y convirtiendo al lugar como principal reactivador de la zona (figura 29).

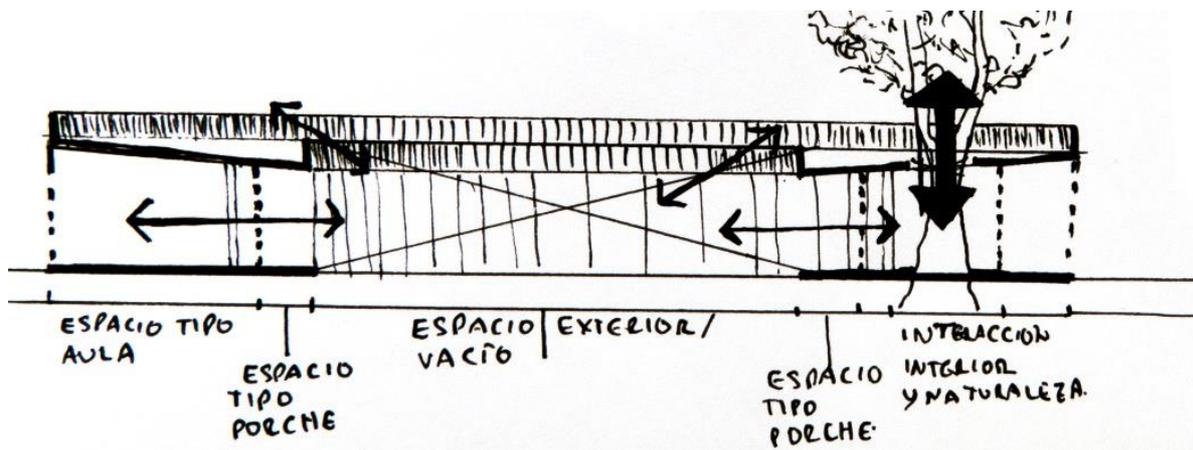


*Figura 29: Contexto, Fuji Kindergarten, Elaborado por autora*

Se pretende romper el límite entre el proyecto y la ciudad por medio del uso de transparencia, siendo un proyecto que permite ver las actividades que se realizan dentro de la guardería. Del mismo modo, el diseño permite al niño tener una gran visual del entorno y la sociedad que lo rodea.

#### Relaciones Espaciales:

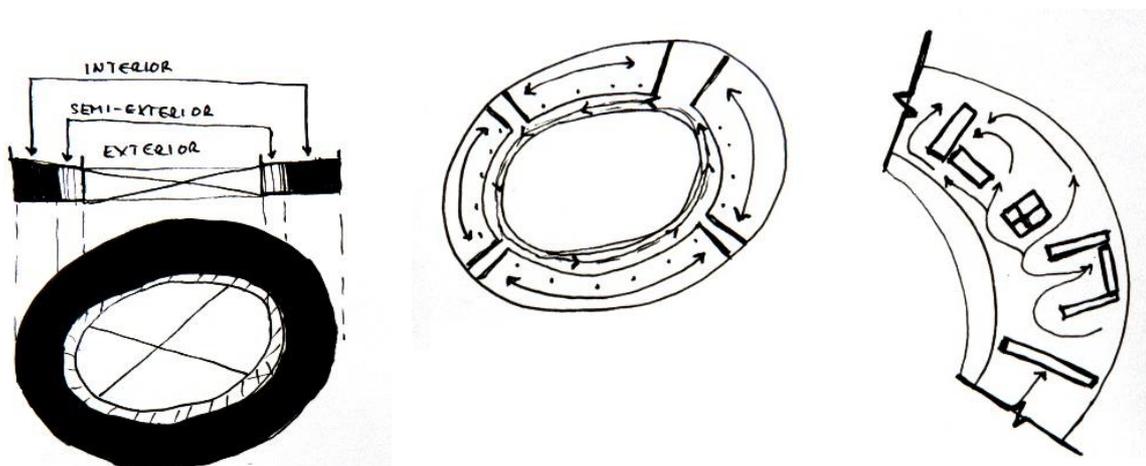
El proyecto está diseñado por medio de relaciones verticales entre la terraza y el espacio vacío central. Acentúa la relación con la naturaleza. El área verde principal se ubica en el



*Figura 30: Relaciones espaciales, Fuji Kindergarten, Elaborado por autora*

espacio central. El proyecto busca integrar los árboles preexistentes dentro del proyecto, siendo esta relación la que vincula el espacio interior directamente con el espacio exterior de la terraza que genera una apertura para el desarrollo del árbol. Este espacio además de servir como vínculo de la naturaleza, se convierte en un espacio de juego por medio de una malla de protección (figura 30).

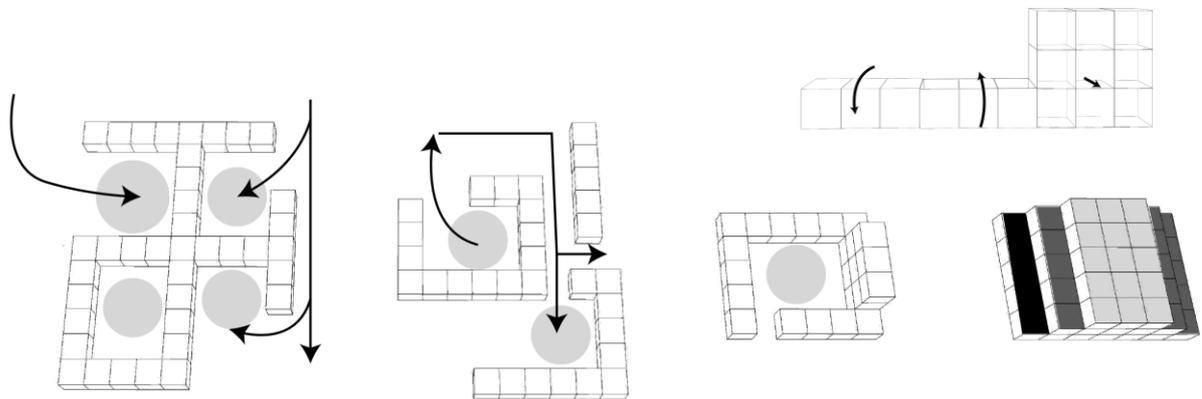
La forma oval del proyecto permite la continuidad entre los espacios que se dividen en diferentes módulos. Dentro de estos se conforman espacios por medio de mobiliario flexible. Su estructura puntual ubicada hacia el interior del proyecto permite el desarrollo de un espacio tipo porche, semi exterior que funciona como transición hacia el interior (figura 31).



*Figura 31: Relaciones espaciales, Fuji Kindergarten, Elaborado por autora*

### Tecnología:

La guardería Fuji está diseñada a partir de dos materiales principales, la madera y el hormigón. Para dividir el exterior del interior, se utilizan paneles móviles de vidrio y perfilaría de madera. Del mismo modo, estos paneles se utilizan para separar el espacio del árbol interior en caso de necesidad de desvincular el exterior del interior por temas de temperatura o lluvia. El mobiliario interior está hecho de módulos de madera que permite una variación de agrupaciones, dividiendo el espacio interior por medio de estos. (figura 32)



**Figura 32: Tecnología, mobiliario y flexibilidad. Fuji Kindergarten, Elaborado por autora**

Los materiales dentro del proyecto arquitectónico permiten al niño familiarizarse con una serie de características que cada material aporta, el vidrio sólido y transparente es comprendida por el niño como una barrera espacial más no visual. Comprenden que dentro de ciertos espacios se generan variaciones de ruido y silencio, notan cuando dentro de un espacio se sienten libres de explorar y en otros encerrados. Los materiales además pueden transmitir estados de ánimo, como se dijo anteriormente, los niños exploran para saber qué objetos son amigos o enemigos. Y así los materiales de igual manera pueden ser amigos o enemigos de los niños, por lo tanto, se debe tomar en consideración el tipo de material que permitirá al niño sentirse cómodo dentro

del espacio. materiales cálidos como la madera utilizada en este proyecto logran esta comodidad.



**Figura 33: Materialidad. Fuji Kindergarten, Elaborado por autora**

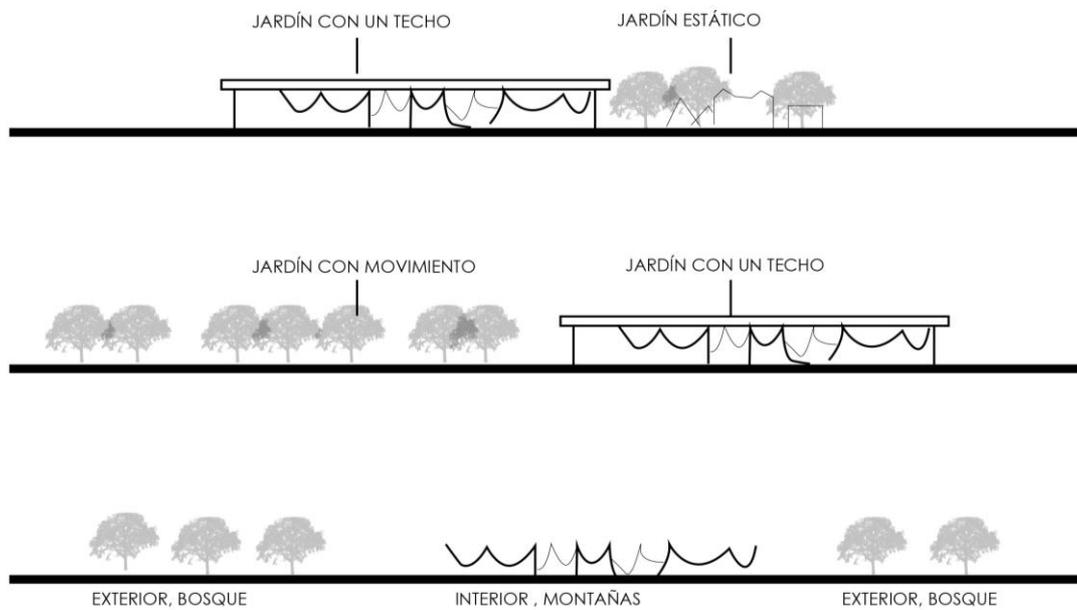
### **Yutaka kindergarten, Sugararadaisuke**

Este proyecto realizado en Saitama, Japón se basa en la constante educación a través del juego. Por lo tanto genera tres diferentes ambientes (figura 34), para la estimulación del niño para explorar y expresarse. Se crearon tres tipos de jardines,



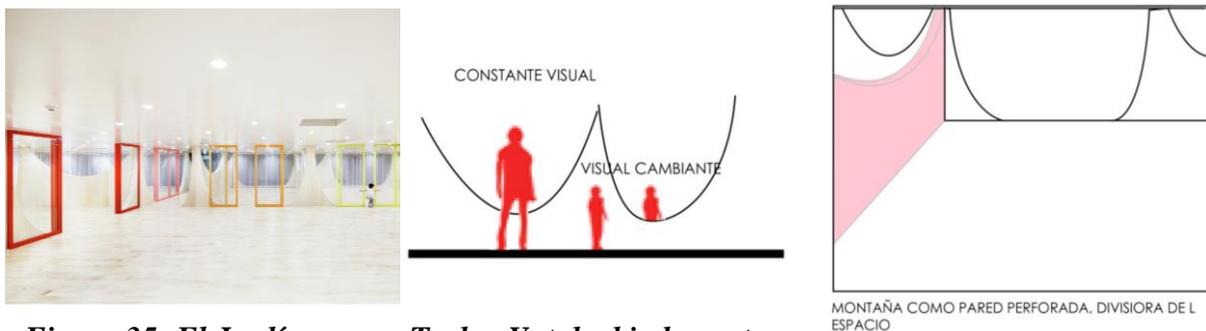
**Figura 34: División del proyecto, Yutaka kindergarten**

el jardín del movimiento, el jardín estático y el jardín con un techo, que parten de la densidad en cuanto a paredes, mobiliarios y juegos. ( Figura 35) Lo que permiten los diferentes ambientes



**Figura 35: Jardines, Yutaka kindergarten**

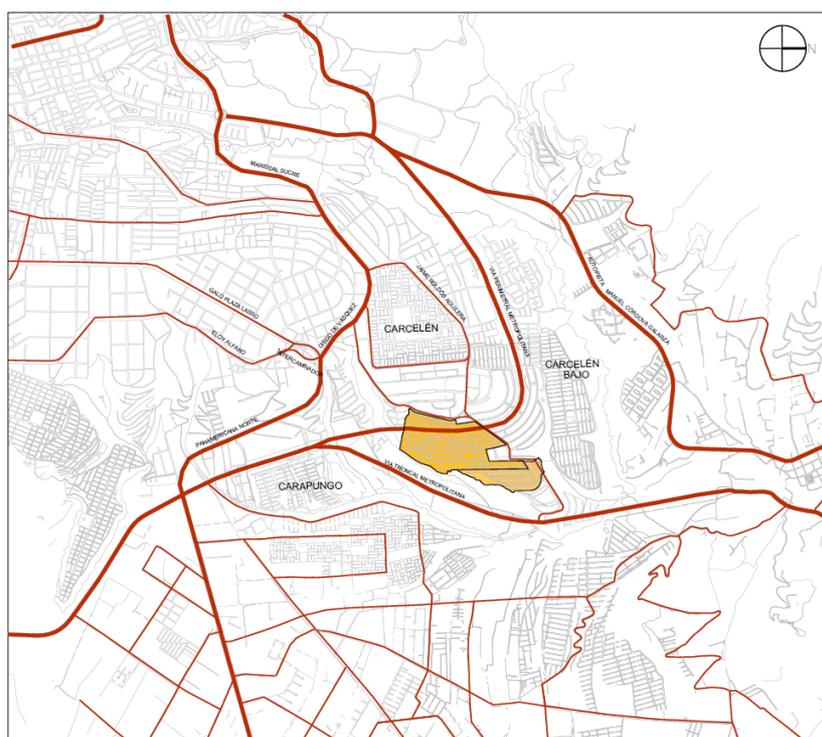
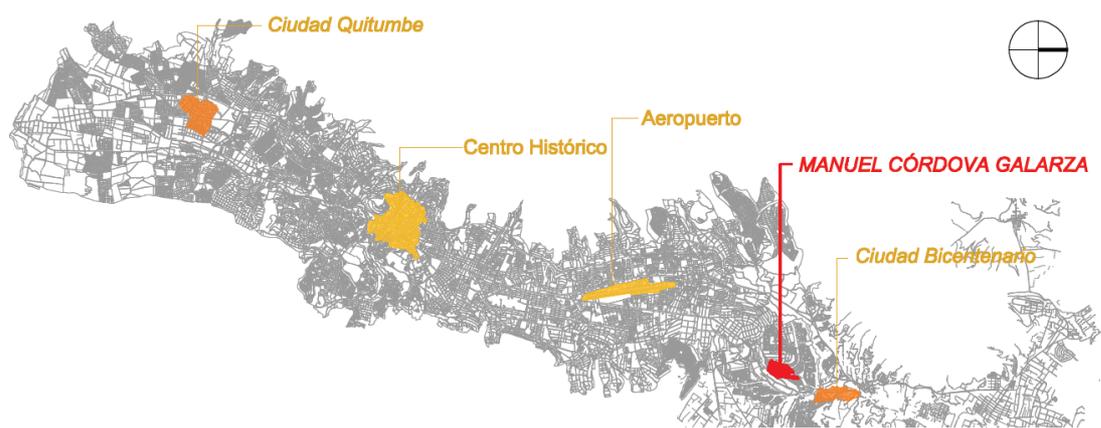
es que niños de diferentes edades y capacidades “coexistan, interactúen, o puedan separarse.” (Plataforma Arquitectura). Las paredes con diversas aperturas buscan asemejarse a las montañas, convirtiéndose en separadores de aulas y una constante variación de visuales que a veces bloquea por completo la visual del niño y otras veces permite una completa visual. Por otro lado, para la altura de los adultos, estas paredes nunca interrumpen la visual, lo que permite un constante control del espacio.



**Figura 35: El Jardín con un Techo, Yutaka kindergarten**

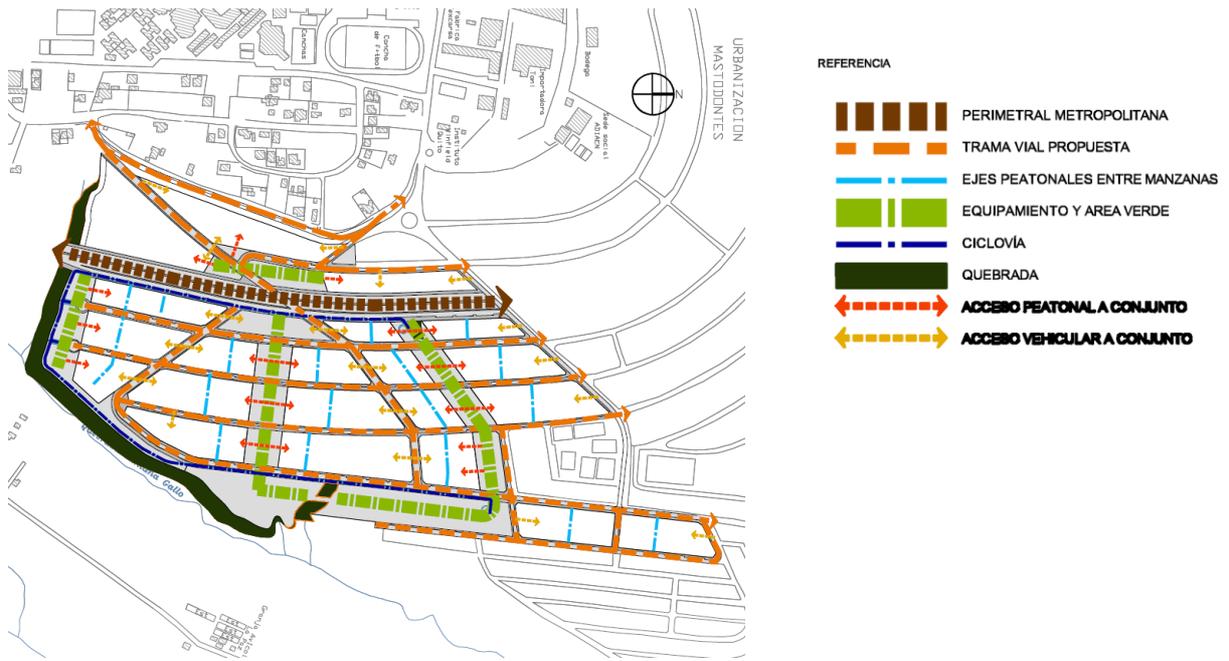
## PLAN DE VIVIENDA MANUEL CÓRDOVA GALARZA

El plan de vivienda Manuel Córdova Galarza es un proyecto del municipio de vivienda prioritaria. Cuenta con 40 hectáreas y se ubica en Carcelén. La vía perimetral metropolitana se extenderá hacia el proyecto, convirtiendo a la zona en un lugar de fácil acceso para transporte público (figura 36).



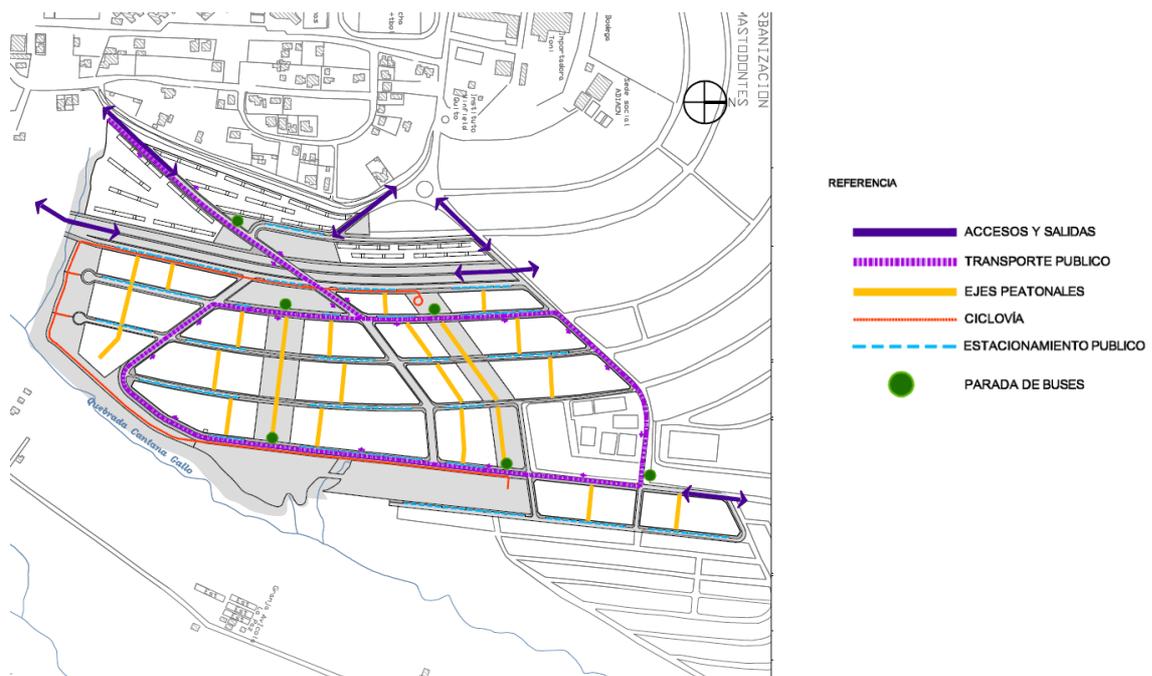
**Figura 36: Emplazamiento, Relación con la ciudad, Alcaldía Metropolitana, Ordenanza Especial, 2008**

**Diagrama de resumen 1: Plan vial, límites y áreas verdes**

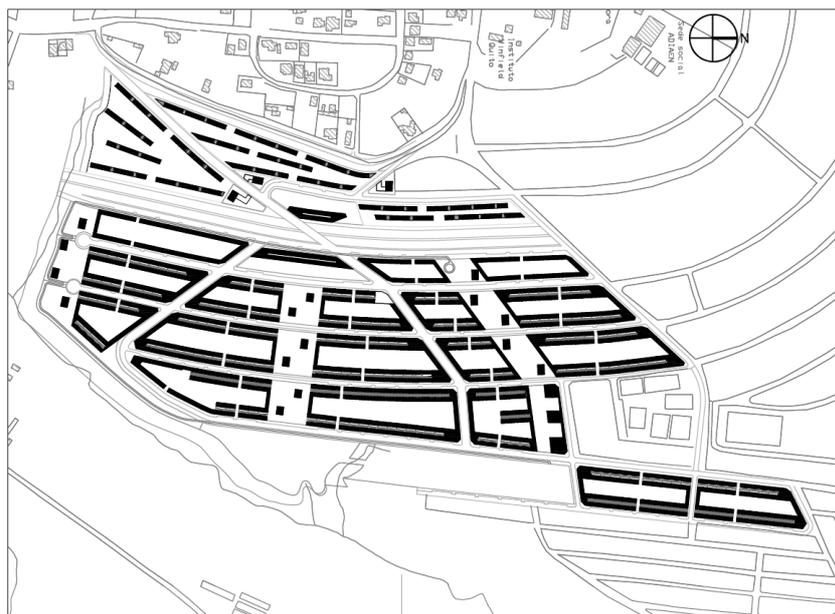


*Figura 37: Diagrama de resumen, Alcaldía Metropolitana, Ordenanza Especial, 2008*

**Diagrama de resumen 2: Transporte, accesos y salidas**



*Figura 38: Diagrama de resumen 2 , Alcaldía Metropolitana, Ordenanza Especial, 2008*



**Figura 39: Diagrama morfológico, Elaborado por autora**

MANZANA	USO	ÁREA POR MANZANA m2	COS PB	COS TOTAL	CONSTRUIBLE TOTAL m2
MZ 1	VIVIENDA	21.248,56	35%	200%	42.497,12
MZ 2	VIVIENDA	13.159,75	35%	200%	26.319,50
MZ 3	VIVIENDA	8.367,77	35%	200%	16.735,54
MZ 4	VIVIENDA	9.206,11	35%	150%	13.809,17
MZ 5	VIVIENDA	3.607,45	35%	150%	5.411,18
MZ 6	VIVIENDA	5.157,83	35%	150%	7.736,75
MZ 7	VIVIENDA	9.332,26	40%	150%	13.998,39
MZ 8	VIVIENDA	6.900,14	40%	150%	10.350,21
MZ 9	VIVIENDA	6.983,60	40%	150%	10.475,40
MZ 10	VIVIENDA	5.092,69	40%	150%	7.639,04
MZ 11	VIVIENDA	9.864,69	40%	150%	14.797,04
MZ 12	VIVIENDA	6.615,08	40%	150%	9.922,62
MZ 13	VIVIENDA	12.706,99	40%	150%	19.060,49
MZ 14	VIVIENDA	12.253,96	40%	150%	18.380,94
MZ 15	VIVIENDA	5.629,16	40%	150%	8.443,74
MZ 16	VIVIENDA	12.448,39	40%	150%	18.672,59
MZ 17	VIVIENDA	10.597,40	40%	150%	15.896,10
MZ 18	VIVIENDA	15.654,98	40%	150%	23.482,47
MZ 19	VIVIENDA	8.659,40	40%	150%	12.989,10
MZ 20	VIVIENDA	9.715,34	40%	150%	14.573,01
MZ 21	VIVIENDA	9.012,98	40%	150%	13.519,47
TOTAL		202.214,53			324.709,84
					60
					5.411,83
					3,9
					21.106,14
				80%	16.884,91
				9,20%	1.553,41
				6,40%	1.080,63

**Tabla 3: Cuadro de áreas de vivienda. Elaborado por autora**

El plan de vivienda consiste en edificios de hasta 4 pisos con un aproximado de 5,000 viviendas prioritarias. Considerando el construible total de todas las manzanas como se indica en la tabla 3. Se saca el número de viviendas considerando que el promedio para una vivienda prioritaria es de 60 metros cuadrados. El promedio de personas en la familia ecuatoriana según el INEC es de 3,9 personas. El promedio de personas en la familia ecuatoriana según el INEC es de 3,9 personas. El porcentaje de niños de 0-5 años en la zona de Carcelén según el INEC es de 9,20% y de ancianos es de 6,4 por ciento. Si se aplican estos mismos porcentajes dentro del proyecto de vivienda Manuel Córdova Galarza, existirá alrededor de 1,553 niños y 1,080 ancianos. Dentro del estudio del proyecto de vivienda, no existe un lugar pensado para esta población, por lo que es óptimo ubicar el proyecto intergeneracional dentro del plan Manuel Córdova Galarza, considerando que por su magnitud y población, el sector no cuenta ni con guarderías ni ancianatos cercanos.



**Figura 40: Diagrama de resumen 3, Alcaldía Metropolitana, Ordenanza Especial, 2008**

Diagrama de resumen 4:



Figura 41: Diagrama de resumen 4 para selección de terreno. Elaborado por autora

RESUMEN PLANTEAMIENTO PARA SELECCIÓN DE TERRENO

- PROPUESTA TRAMA VIAL
- PERIMETRAL METROPOLITANA
- TRANSPORTE PÚBLICO
- EJES PEATONALES
- PARADAS DE BUS
- ZONA DE EQUIPAMIENTOS
- VIVIENDA SOCIAL+ SERVICIOS GENERALES
- QUEBRADA CANTANA GALLO
- ESPACIO DESTINADO A GUARDERÍAS INFANTILES Y CASAS CUNAS
- ESPACIO DESTINADO A PARQUES RECREATIVOS Y DEPORTIVOS
- ESPACIO DESTINADO A CASA COMUNAL
- ESPACIO DESTINADO A USO MULTIPLE COMERCIAL
- ESPACIO DESTINADO A COLEGIO PRIMARIO Y SECUNDARIO
- ESPACIO DESTINADO A CENTRO CULTURAL
- ESPACIO DESTINADO A SERVICIOS DE SALUD, CLÍNICA Y CONSULTORIOS
- ESPACIO DESTINADO A ASISTENCIA SOCIAL

EQUIPAMIENTO	AREA (m <sup>2</sup> )
EQ 1	729.80
EQ 2	515.94
EQ 3	1,252.18
EQ 4	4,349.52
EQ 5	2,280.11
EQ 6	5,634.21
EQ 7	1,912.89
EQ 8	1,538.61
EQ 9	1,789.35
EQ 10	3,509.12
EQ 11	1,565.32
EQ 12	1,574.46
EQ 13	7,699.67
EQ 14	2,022.16
EQ 15	1,986.19
EQ 16	3,566.83
EQ 17	3,721.10
EQ 18	2,579.10
EQ 19	2,077.37
EQ 20	28,267.08
EQ 21	3,267.74
<b>TOTAL AREA VERDE + EQUIPAMIENTO</b>	<b>81,838.75</b>

CCS PLANTA BAJA (%)	EDIFICABILIDAD PLANTA BAJA (m <sup>2</sup> )
25%	182
25%	129
25%	313
40%	1,740
25%	570
40%	2,254
25%	478
25%	385
25%	447
25%	877
25%	391
25%	394
25%	1,925
25%	506
25%	497
25%	892
25%	930
25%	645
25%	519
40%	11,307
40%	1,307
<b>33%</b>	<b>26,687</b>

Tabla 4: información de lotes de equipamiento, Ordenanza Especial, 2008



### Diagrama de resumen 5: Selección del terreno

El terreno seleccionado es el EQ 20 que se encuentra en la parte inferior del plan Manuel Córdova Galarza. Este terreno tiene como límite sur y este la quebrada cantana gallo que permite generar una serie de visuales hacia este entorno natural. Este terreno se convierte en el remate de la zona verde del proyecto y está protegido de las propias viviendas del ruido, la contaminación y la velocidad automovilística que la calle principal de la perimetral metropolitana implica. Esto permite que el terreno sea seguro para los ancianos y niños del barrio que llegarán al terreno caminando.

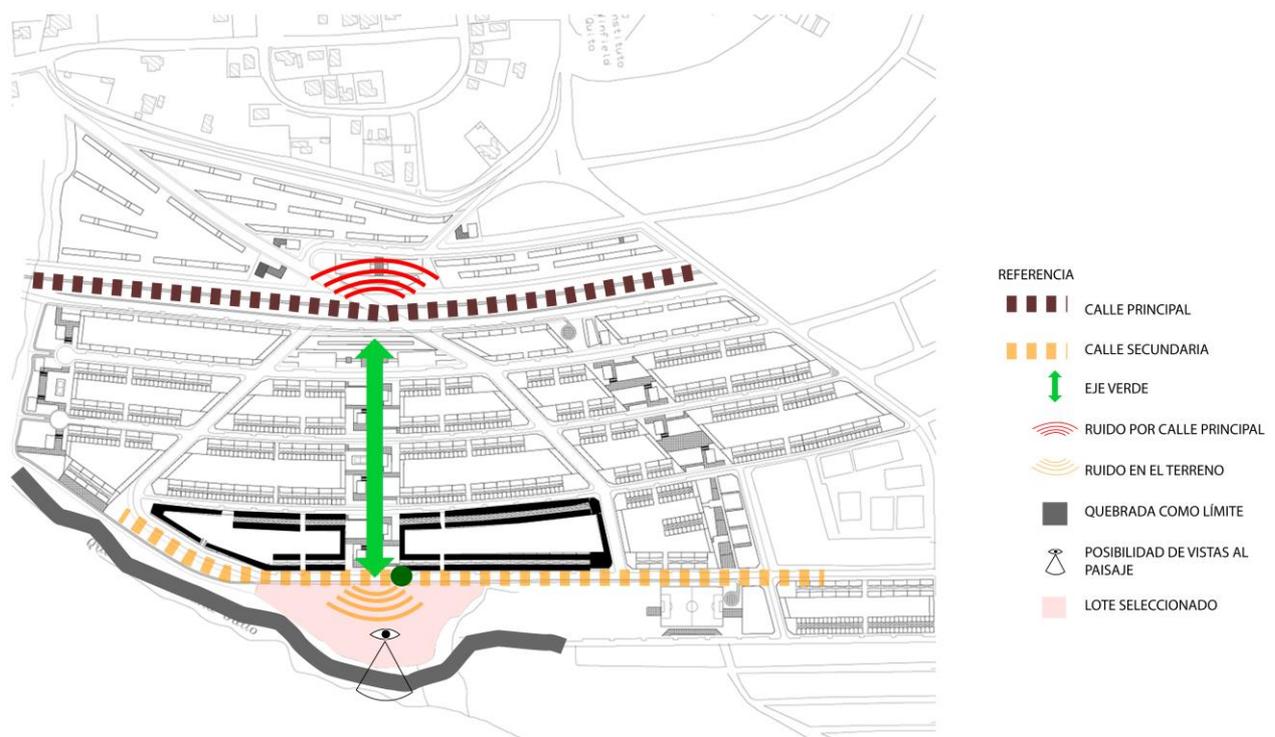


Figura 43: Diagrama de resumen 5. Elaborado por autora

# DESARROLLO ARQUITECTÓNICO

## Concepto

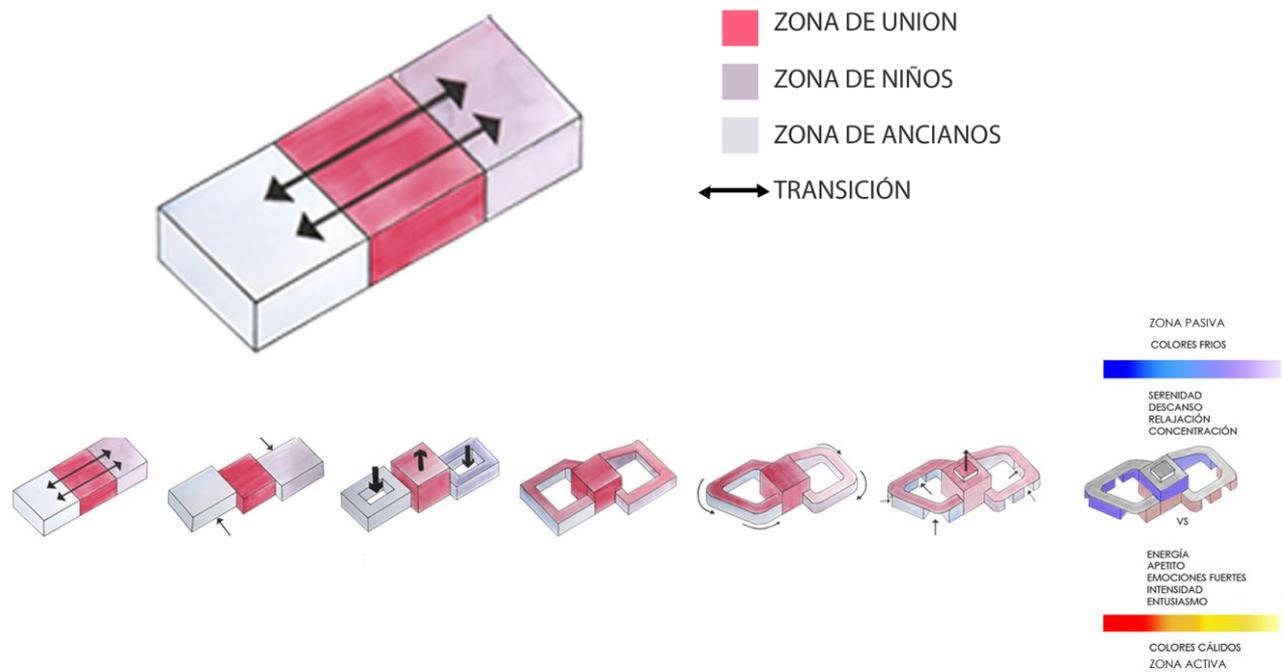
El concepto se basa en una idea de reflejos donde el anciano se ve reflejado en el niño, revive su juventud y recuerdos de su niñez, mientras que el niño pierde el miedo a la adultez y a comprender la importancia, valores y beneficios de la vejez, percibiéndola como una edad de sabiduría y tiempo libre. Esta conexión del inicio y el final de la vida permite convertir el ciclo de la vida en un recorrido continuo de igual importancia. Convertir el reencuentro del anciano y el niño como una experiencia de asimilación tanto del futuro y el pasado.



Figura 44: Sensibilidad al tema y concepto. Elaborado por autora

## Diagrama partido, volumetría y fachada

El partido arquitectónico se basa en un núcleo de unión de los dos usuarios del cual parten las zonas independientes, una de ancianos y una de niños, un espacio conector recorre la zona de unión con las zonas independientes.

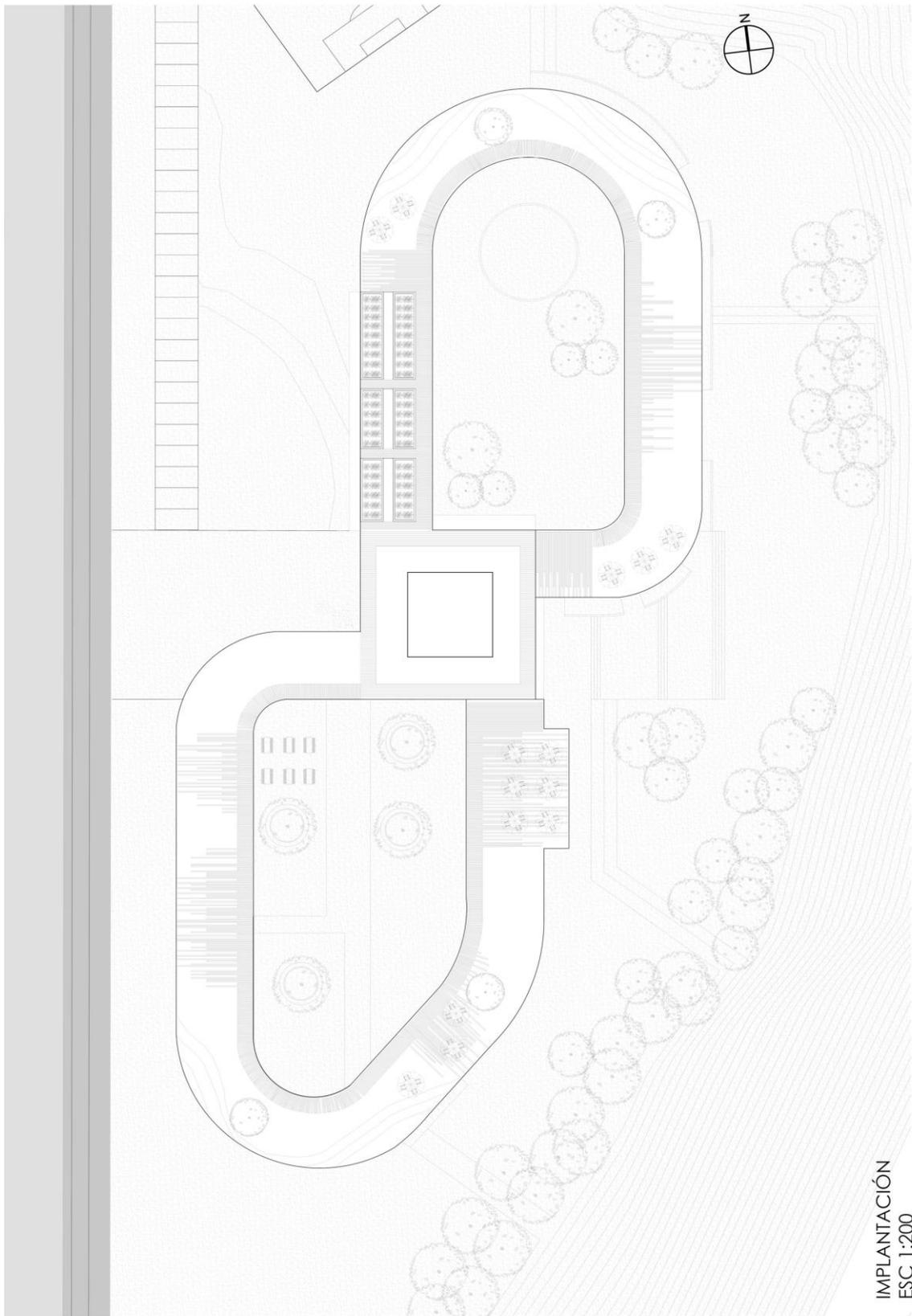


*Figura 45: Diagrama partido, volumetría y fachada. Elaborado por autora*

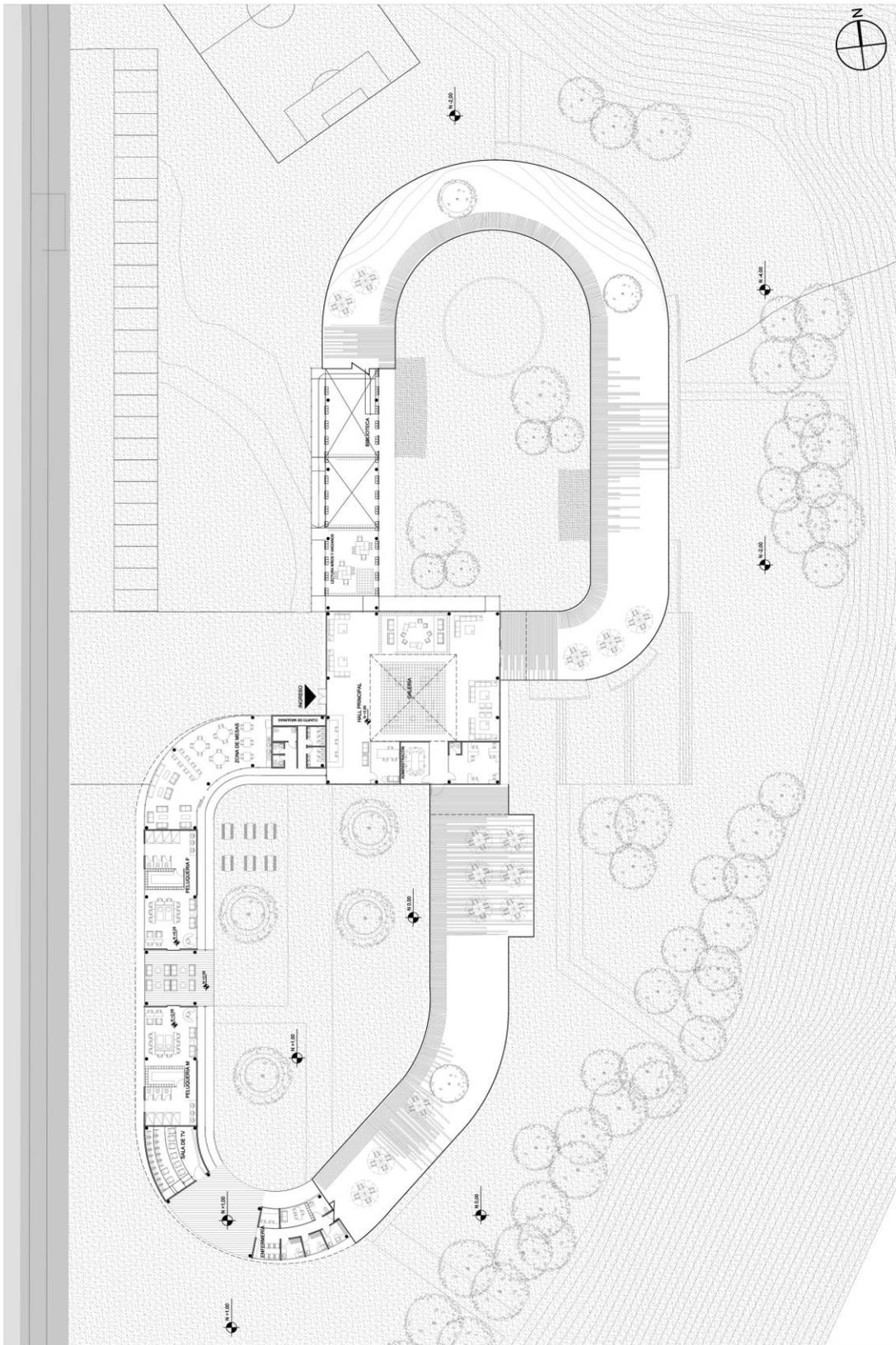
Programa

	PROGRAMA	CANTIDAD	CAPACIDAD persona/un	AREA m <sup>2</sup> /un	AREA TOTAL m <sup>2</sup>	ILUMINACION NATURAL	RUIDO	PUBLICO VS PRIVADO	RELACION CON EL EXTERIOR	RELACION NIÑO VS ANCIANO	
ANCIANO DE DÍA	ZONA GENERAL	1	50	107	107						
	GINNASIO	ZONA DE TV	1	28	50	50					
		SALA DE YOGA PILATES Y DANZA	1	25	45	45					
		SALA DE PESAS Y RECUPERACIÓN	1	25	100	100					
		FISIOTERAPIA	1	3	20	20					
		ZONA DE DESCANSO	1	8	50	50					
	ENFERMERÍA	CONSULTORIO PRINCIPAL	1	5	10	10					
		CONSULTORIOS SECUNDARIOS	3	2	6	18					
		SALA ULTRAVIOLA Y HELIO PLUN	1	10	16	16					
	PELOUERA	CAMERINOS	2	7	10	20					
ZONA DE BUCIAS Y BIJEROS		2	7	28	56						
ZONA DE PELLOQUERIA Y PODOLOGIA		2	20	40	80						
PLAZOS COBERTOS		3	130	590	1770						
SEMI EXTERIORES Y JARDINES	JARDIN DE CIRCUIT	1	1023	1023	1023						
	JARDIN DE DESCANSO	1	600	600	600						
	JARDIN DE OBSERVACION	1	8	8	8						
	CUARTO DE MAQUINAS	3	20	20	60						
SERVICIOS	BATERIAS SANITARIAS	1	20	30	30						
	AULAS DE JUEGO PASIVO	AULA DE MANUALIDADES 1	1	20	30	30					
		AULA DE MANUALIDADES 2	1	32	45	45					
		AULA DE OFICIOS Y JUGUETES MODULARES	1	30	38	38					
		SALA DE DISFRACES	1	18	18	18					
		AULA DE COCINA	1	20	23	23					
	ZONA DE NIÑOS	TEATRO	1	70	50	50					
		ZONA DE DESCANSO	1	23	20	20					
		ZONA DE ELECTIVA GENERAL	1	70 m lineales	60	60					
		ARCHIVO GENERAL	1	30	48	48					
SALA DE ESTAR Y RECEPCION		1	12	22	22						
SALA DE LACTANCIA	CONSULTORIO	1	4	20	20						
	SALA DE DESCANSO	1	5	25	25						
	ZONA DE CUBIERTOS	1	10	18	18						
	ZONA DE CAMBIO	1	6	6	6						
	COCINA	1	8	8	8						
SERVICIOS	ZONA DE JUEGO	1	15	20	20						
	BATERIAS SANITARIAS	3	6	7	21						
	SALA DE MAQUINAS	2	66	66	132						
	PLAZA DEL ARBOL	1	66	66	66						
	PLAZA CON TOPOGRAFIA LUDICA	1	928	928	928						
ZONA COMUNAL	JARDIN DE JUEGO ACTIVO	1	1700	1700	1700						
	JARDIN DEPORTIVO	1	40	40	40						
	SALA DE MUSICA	1	18 A 15 N	30	30						
	SALAS DE ESTAR	2	6A 15 N	60	60						
	GALERIA	1	80	80	80						
	ADMINISTRACION	MANUALIDADES	1	8A 16N	80	80					
		COMEDOR COMUNAL	1	2A4 44N	145	145					
		SALA DE REUNIONES	1	8	13	13					
		OFICINAS	6	4	24	24					
		SECRETARIA Y SALA DE ESCRIBIA	1	34	34	34					
HALL PRINCIPAL Espacio de uso multiple con mobiliario flexible	INFORMACION Y RECEPCION	1	32	32	32						
	SALA DE ESTAR	1	8A 6N	22	22						
	ALTO PINTORIL	1	16N	16N	16N						
	ZONA DE ADICION	1	160	160	160						
	COMEDOR EXTERIOR	1	12A 12N	54	54						
	TERRAZA HABITABLE	1	3636	3636	3636						
	ZONA DE BBQ	1	250	250	250						
	PISTA DE TROTE Y CAMINO	1	358 m lineales	358 m lineales	358 m lineales						
	ZONAS DE OBSERVACION	3	20	60	60						
	JARDINES MONTAÑADOS	2	317	317	317						
SEMI EXTERIORES Y JARDINES	PLAZA DE AGUAS	1	35	35	35						
	PLAZA DE MALLAS	1	100	100	100						
	HUERTOS	3	128	128	128						
	PLAZA CENTRAL	1	250	250	250						
	PLAZA MIRADOR	1	540	540	540						
JARDINES TIPO BOSQUES	4	4088	4088	4088							
CIRCULACION					396						
TOTALES					3372						
JARDINES Y EXTERIORES					3108						

Tabla 5: Programa. Elaborado por autora



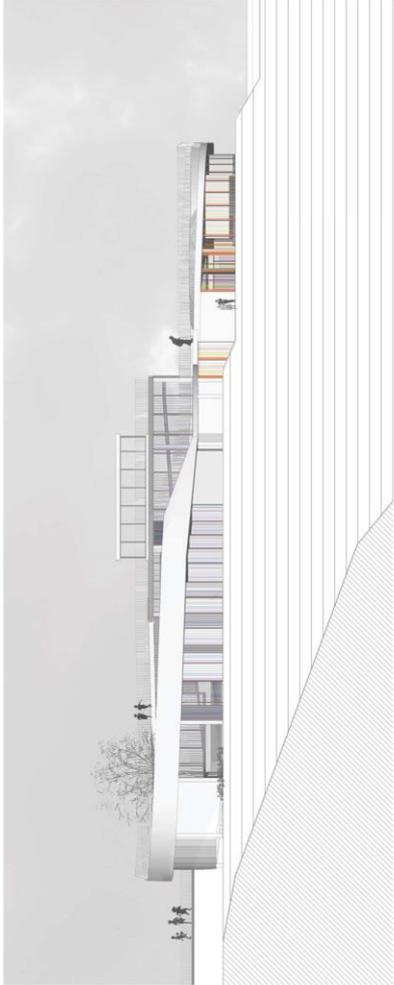
*Figura 46: Implantación. Elaborado por autora*



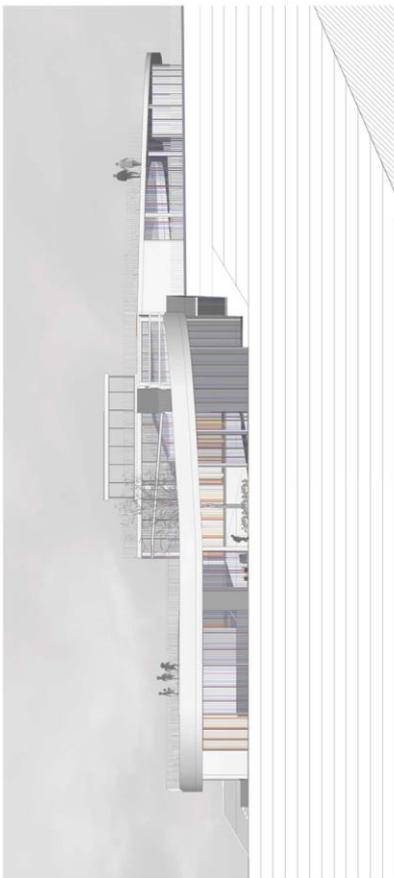
PLANTA DE INGRESO NIVEL +3,15  
ESC 1:200

Figura 47: Planta de ingreso. Elaborado por autora





FACHADA SUR  
ESC 1:200



FACHADA NORTE  
ESC 1:200

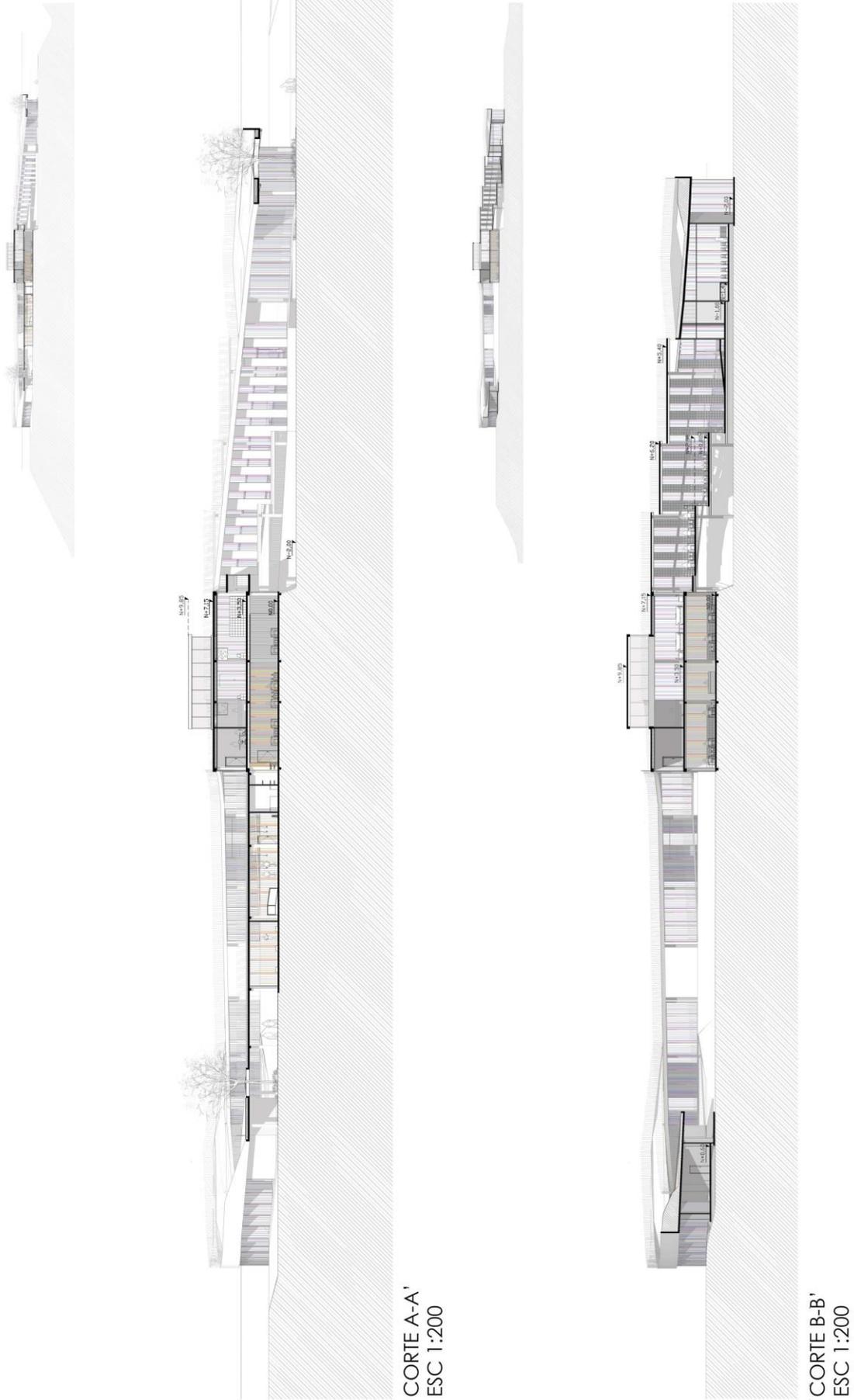


FACHADA ESTE  
ESC 1:200



FACHADA OESTE  
ESC 1:200

**Figura 49: Fachadas. Elaborado por autora**



CORTE A-A'  
ESC 1:200

CORTE B-B'  
ESC 1:200

*Figura 50: Cortes. Elaborado por autora*

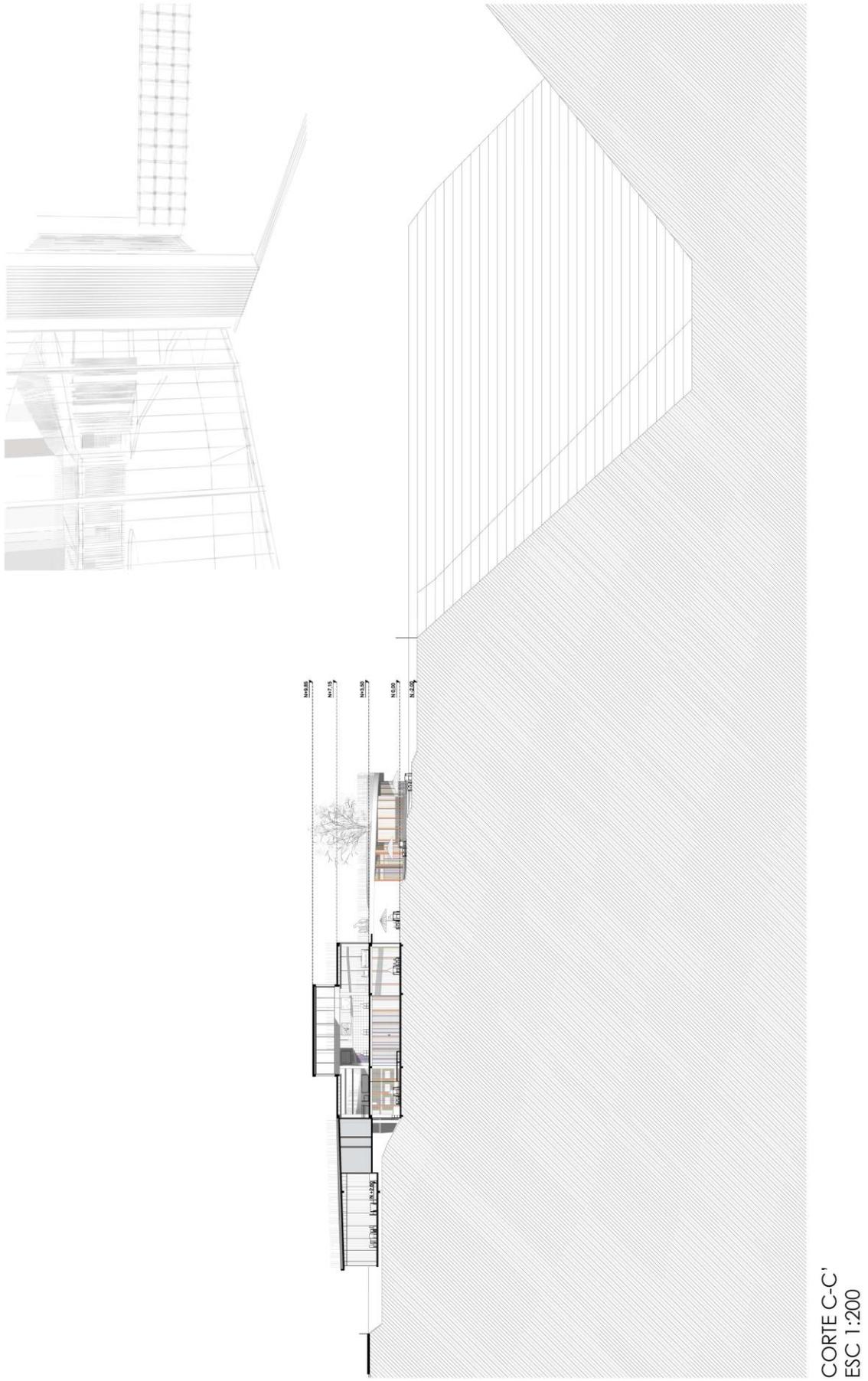


Figura 51: Cortes. Elaborado por autora



*Figura 52: Render exterior 1. Elaborado por autora*



*Figura 53: Render hacia patio interior. Elaborado por autora*



*Figura 54: Render exterior 2. Elaborado por autora*



*Figura 55: Render desde patio interior. Elaborado por autora*



*Figura 56: Render interior, galería. Elaborado por autora*



*Figura 57: Render interior, biblioteca. Elaborado por autora*



*Figura 58: Render exterior y de conjunto*

## BIBLIOGRAFÍA

- ALTER, (2008). *Personas Mayores y Exclusión Social*. Accedido 2016, de [https://www.unavarra.es/digitalAssets/168/168636\\_10000003-Personas-mayores-y-exclusion-social-PDF.pdf](https://www.unavarra.es/digitalAssets/168/168636_10000003-Personas-mayores-y-exclusion-social-PDF.pdf)
- BIG,(2013)*Galería de Museo Marítimo Nacional Danés / BIG - 1*. (2016). *Plataforma Arquitectura*. <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-302270/museo-maritimo-nacional-danes-big/52633267e8e44ef4c2000188-danish-national-maritime-museum-big-photo>
- Briggs, Evan (2015)*Mixing Accross Generations*. (2015). *Estados Unidos*. <https://www.youtube.com/watch?v=5Walt8nPINM>
- Golding, Nan (2014). *Tate Shots: Nan Golding*. Boston, Massachussets. [https://www.youtube.com/watch?v=r\\_rVyt-ojpY](https://www.youtube.com/watch?v=r_rVyt-ojpY)
- HIBIBOSEKKEI (2015) *Galería de OB Jardín Infantil y Guardería / HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro - 1*. (2016). *Plataforma Arquitectura*. from <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/767909/ob-kindergarten-and-nursery-hibinosekkei-plus-youji-no-shiro/5563f8cbe58ecee8d000082-ob-kindergarten-and-nursery-hibinosekkei-youji-no-shiro-photo>
- Jansen, T. (2016). *When Preschool Is in a Nursing Home*. *The Atlantic*.from <http://www.theatlantic.com/education/archive/2016/01/the-preschool-inside-a-nursing-home/424827/>
- Morita, K. & Kobayashi, M. (2016). *Interactive programs with preschool children bring smiles and conversation to older adults: time-sampling study*. <http://bmcgeriatr.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2318-13-111>
- Rasmussen, S. (2004). *La experiencia de la arquitectura* (1st ed.). Barcelona: Reverté.
- Sashin, D. (2016). *Poignant moments unfold at a preschool in a nursing home*. *CNN*. from <http://edition.cnn.com/2015/06/19/living/preschool-nursing-home-seattle/>
- Sheree T.kwong See y Nicoladis,Elena.(2009)*Impact of Contact on the Development of Children's Positive Stereotyping about Aging Language Competence: Educational Gerontology: Vol 36, No 1*. (2016). *Tandfonline.com*. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03601270903018352>
- SUGAWARADAI SUKE. (2014). *Jardín Infantil Yutaka / Plataforma Arquitectura*. from <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/776443/jardin-infantil-yutaka-sugawaradaisuke>
- Tonucci, F. & Tonucci, F. (1997). *La ciudad de los niños* (1st ed.). Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.sS

Zimmer, L. & Zimmer, L. (2016). *Amazing Japanese Kindergarten Circles Around a Mythic Tree*. *Inhabitat.com*. from <http://inhabitat.com/amazing-japanese-kindergarten-circles-around-a-mythic-tree/>