

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

MUSEO INTERACTIVO PARA NIÑOS EN QUITO

MARIA GABRIELA PEREZ MONGE

Tesis de grado presentada como requisito
para la obtención del título de Arquitecto

Quito, mayo 2007

@ Derechos de autor
Gabriela Perez Monge
Mayo 2007

Para Maríajesus,
tienes todos mis sueños.

Agradezco a los que creyeron en mí, a su paciencia, a las palabras de aliento. A los que me enseñaron a luchar, y a los que lucharon conmigo!!!

A mis padres, por el apoyo incondicional, a mis gordas por la paciencia, por ayudarme con la sita, y nunca pedir nada a cambio, por su puro amor. A mi Carlitos Manuel, por soportar mis malas noches, por obligarme a no trabajar los sábados, y hacerme sentir que soy invencible y única, por luchar a mi lado siempre! LES AMO.

A mis amigas, mis compañeras, que estuvieron junto a mi siempre.

A mis acompañantes incondicionales, Marjorie, muñeco (virtualmente), Dani M. y Caro C, a mi lado hasta el final!

Al intercambio musical con la da.

A las carpetas compartidas del msn con la go.

A los arquitectos Elena Garino, por ser excelente tutora, por su apoyo, Mauricio Moreno, por su tiempo y sus correcciones y Fernando Larrea, por su ayuda hasta el final.

Y más que nadie a Dios, por ponerme siempre en el lugar indicado, a la hora indicada, por hacerme saber que todo pasa por algo.

GRACIAS!

RESUMEN

Al plantear un museo interactivo para niños, cuya implantación es dentro de un gran parque poli funcional, es necesario plantear todas las implicaciones que tanto el programa como el lugar deben ofrecer, a la ciudad y sus usuarios. El sentido cinéstico es esencial, pues es a través del movimiento reconocemos el mundo, la cinéstica abarca el uso de todos los demás sentidos, necesarios para que le niño obtenga experiencias significativas.

La cinestética cumple un papel importante en la percepción de los espacios. Al movernos descubrimos y nos relacionamos con lo que nos rodea. El museo propone espacios dinámicos, donde la escala, el color, la luz y recorrido logren producir impresiones importantes dentro del visitante. Poniendo en juego sensaciones como liberación, curiosidad y sorpresa.

La secuencia, debe tener ciertas características: principio, armonía, cambio, continuidad, ruptura y fin. El principio y el fin no se refiere a que dicha secuencia siempre tendrá un recorrido predeterminado, el recorrido debe ser variable, pues la sensación de libertad e independencia es de esencial importancia para el ser humano, mas aun si este esta en proceso de desarrollo. Pero igual de necesaria es la sensación de llegar a una meta, la de realización y logro para de esta manera no dejar vacío y frustración. Esto se da tanto en el juego, como en el aprendizaje y en las sensaciones que podemos obtener al recorrer un espacio.

Un niño se aburre pronto de actividades repetitivas, es por esto que los espacios deben sugerir al niño continua actividad. Cuando somos pequeños, muchas veces jugamos al "circuito" el cual es un recorrido predeterminado con obstáculos, funcionamos como en una bicicleta, un circuito le da un movimiento repetitivo, pero nosotros manejamos a nuestro placer y con toda libertad.

ABSTRACT

When raising an interactive museum for children, which implantation is within a great multi functional park, is necessary to raise all the implications that as much the program as the place must offer, to the city and their users. The kinetic sense is essential, because it is through movement that we recognize the world, the kinetic sense includes the use of all the other senses, necessary for children to obtain significant experiences

The kinesthetic plays an important role in the perception of the spaces. When moving we discovered and related to things that surrounds us. The museum proposes dynamic spaces, where the scale, the color, the crossed light and paths achieves to produce important impressions within the visitor. Putting into play sensations like liberation, curiosity and surprise.

The sequence must have certain characteristics: start, harmony, change, continuity, rupture and end. The start and the end doesn't refer to a predetermined route, the route must still be variable, because the sensation of freedom and independence is of essential importance for the human being, and even more if they are in development process. But it is also necessary that they feel they reach a goal, accomplishment and profit and this way not leaving it emptiness and frustration. This occurs as much in the game, as in the learning and the sensations that we can obtain when perceiving a space.

Children become bored soon of repetitive activities, for this reason the spaces must suggest to the continuous child activity. When we are small, often we played the "circuit" which is a route predetermined with obstacles, we worked like in a bicycle, a circuit gives a repetitive movement, but we handled to our pleasure and with complete freedom.

TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCION

UN COMPLEMENTO A LA EDUCACION TRADICIONAL

2. LA EDUCACION

2.1 TIPOS DE EDUCACION

2.2 LA EDUCACION EN EL ECUADOR

2.3 UN BALANCE

3. EDUENTRETENIMIENTO

3.1 COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS SEGÚN EDADES

3.2 LOS SENTIDOS

3.3 LAS PERCEPCIONES

3.4 EL JUEGO

A. Libertad

B. Secuencia

C. Interactividad y Movimiento

D. Tipos de Juego

3.5 VENTAJAS

MOVIMIENTO Y DESARROLLO

4. MUSEO

4.1 HISTORIA

4.2 CONCEPCION ACTUAL DEL MUSEO

4.3 MUSEO Y EDUCACION

4.4 MUSEO Y SU ENTORNO

4.5 MUSEO INTERACTIVO

4.6 PRECEDENTES HISTORICOS

5. HISTORIA DEL JARDIN Y EL PARQUE COMO ELEMENTOS URBANOS

6. LOS PARQUES EN QUITO

7. ARQUITECTURA Y NATURALEZA

8. EL PARQUE INFANTIL

9. COMODATOS

10. LA CAROLINA

10.1 HISTORIA

10.2 CARACTERISTICAS

10.3 COMODATOS DENTRO DEL PARQUE

10.4 MUNDO JUVENIL

10. 5 TERRENO

11. PROGRAMA

12. HIPOTESIS

13. PARTIDO

14. BIBLIOGRAFIA

15. ANEXOS

LISTA DE DIAGRAMAS

1. Los Sentidos (pg.11)
2. Percepción (pg. 14)
3. Percepción Colores (pg. 14)
4. Tipos de Juego (pg. 18)
5. Juegos 2 (pg.18)
6. Relacion Museo Niños Ciudad y Parque (pg. 27)
7. Foto Neue National Gallery, Mies Van der Rohe (pg.28)
8. Diagramas Análisis 1 (pg. 29)
9. Foto Guggenheim Museum, NYC (pg. 29)
10. Diagramas Análisis 2 (pg. 30)
11. Diagramas Análisis 3 (pg. 30)
12. Foto MOMA Museum 1960 (pg. 31)
13. Foto MOMA Museum remodelado (pg. 31)
14. Diagrama Análisis 4 (pg. 32)
15. Diagrama Análisis 5 (pg. 33)
16. Foto Museo para Niños Papalote (pg. 34)
17. Diagramas Análisis 6 (pg. 34)
18. Diagramas Análisis 7 (pg. 35)
19. Foto Jardín Infantes de Viena (pg. 36)
20. Diagrama Análisis 8 (pg. 36)
21. Diagrama Análisis 9 (pg. 37)
22. Foto Colegio Altamira (pg. 38)
23. Diagrama Arquitectura y Naturaleza (pg. 41)
24. Diagrama Reflejo (pg. 42)
25. Foto Jardín de Dunes (pg. 43)
26. Diagrama Análisis 10 (pg. 43)
27. Foto Valby Parken (pg. 44)
28. Diagrama Análisis 11 (pg. 44)
29. Foto Parque Reflejes (pg. 45)
30. Nivel Freático Parque La Carolina (pg. 47)
31. Histórico La Carolina (pg. 47)
32. Ciudad entra al parque (pg.48)
33. Usos (pg. 48)

34. Vías e Hitos (pg. 49)
35. Nuevo Centro (pg. 48)
36. Zonificación Parque (pg. 49)
37. Colegios Cercanos (pg. 52)
38. Accesos (pg. 53)
39. Conclusión Terreno (pg. 53)
40. Diagrama Programa 1 (pg. 54)
41. Diagrama Programa 2 (pg. 55)
42. Diagrama Programa 3 (pg. 55)
43. Diagrama Programa 4 (pg. 56)
44. Diagrama Partido Conceptual 1 (pg. 58)
45. Diagrama Partido Conceptual 2 (pg. 58)
46. Diagrama Partido Conceptual 3 (pg. 59)
47. Diagrama Partido Conceptual 4 (pg. 59)
48. Diagrama Partido Conceptual 5 (pg. 60)
49. Diagrama Partido Conceptual 6 (pg. 61)
50. Diagrama Partido Arquitectónico 1 (pg. 62)
51. Diagrama Partido Arquitectónico 2 (pg. 62)
52. Diagrama Partido Arquitectónico 3 (pg. 62)
53. Diagrama Partido Arquitectónico 4 (pg. 63)
54. Diagrama Partido Arquitectónico 5 (pg. 64 y 65)
55. Diagrama Partido Arquitectónico 6 (pg. 65)
56. Diagrama Partido Arquitectónico 6 (pg. 66)

1. INTRODUCCION

Quito a pesar de ser capital metropolitana, tiene enormes carencias. Al analizar la ciudad, en términos muy generales, nos podemos dar cuenta de ello muy fácilmente. La ciudad no posee infraestructura necesaria para muchas actividades indispensables, o si la tiene, esta, no satisface los requerimientos que la ciudad capital del país requiere, tanto para su desarrollo urbano, como ciudadano.

Entre las carencias, están las educativas, nuestra ciudad no cuenta con lugares que apoyen a la educación de nuestra niñez y juventud. Por lo que es un tema necesario de abordar, pues debemos tomar conciencia, de la importancia de los niños y jóvenes dentro de la sociedad, razón por la cual merecen tener todo el apoyo de la misma.

La educación actual dentro de nuestro país posee grandes conflictos de enseñanza, de infraestructura y organización. No existe un interés profundo por regenerar los métodos educativos, y lograr que los niños desarrollen muchas capacidades que el mundo actual les exige. Es por esta razón que las escuelas y colegios de la ciudad no cubren todas las necesidades de sus estudiantes hoy en día. Actualmente, existen métodos educativos en donde el juego es parte esencial de la enseñanza, y esto debería ser un apoyo y complemento de las instituciones educativas. Logrando así una fusión entre conocimiento puramente académico y el desarrollo de la creatividad y pensamiento individual y social.

La fundación y comodato Mundo Juvenil ubicado dentro del parque La Carolina, intenta ser justamente un apoyo para la educación, a pesar que los resultados no son los deseados, pues no cuentan con una base organizativa eficaz, ni infraestructura adecuada.

El sector del parque La Carolina, se ha convertido en el segundo centro de la ciudad, por su variada actividad: financiera, comercial y residencial alrededor de un gran espacio verde que cumple una cantidad innumerable de funciones. Es por esta razón que necesita ser intervenido de manera urgente y eficaz. Entre sus funciones mas importantes, esta la de interacción y actividad de todos los ciudadanos, entre estos, niños y jóvenes.

Mundo juvenil, puede llegar a ser lo que en verdad propone, y brindar un gran servicio a la niñez con una regeneración, tanto de pensamiento, como de funcionamiento e infraestructura. La regeneración de este comodato debe ser analizada profundamente y punto a punto todas las implicaciones que esto conlleva: su ubicación dentro de un gran parque, sus características como comodato y funciones principales. De esta manera, lograr que funcione de manera adecuada y exitosa.

Por esta razón propongo que Mundo Juvenil se convierta en un museo interactivo para niños, que logre ser un verdadero soporte a la educación, donde el joven y el niño puedan desarrollarse integralmente, es decir, no solamente con información académica, si no lograr que la creatividad, el desarrollo de la inteligencia, y su relación con el mundo sea beneficiada.

Así, relacionar todo este nuevo método educativo con una arquitectura que ayude a que este desarrollo se de, logrando que el niño sienta el espacio como suyo, y pueda llenar las carencias que dentro de la educación escolar existen.

UN COMPLEMENTO A LA EDUCACION TRADIONAL

2. LA EDUCACION

La educación existe desde que la vida humana apareció, pues el hombre por instinto ha buscado superarse, aprender y mejorar sus condiciones intelectuales y de vida. Es fundamental tanto en la vida del hombre como de la sociedad, logrando que ambos se vayan perfeccionando a través del tiempo.

La educación puede verse como una transmisión de información, es por esto que existe el orden de adulto educador y niño o joven educado. Tiene una estrecha relación con el tiempo, pues a través de que este transcurre existen cada vez mas cosas que conocer, aprender y asimilar por el hombre.

Pero debemos aclarar que no debemos considerar la educación solo como un aprendizaje de hechos o logros del pasado, Jean Piaget, menciona esto de manera muy clara, argumentando que el principal objetivo de la educación es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas y no solamente repetir lo que han hecho otras

generaciones, y esto se logra a través de una educación que logren desarrollar mentes creativas, inventivas y críticas, no solo conocedoras.¹

2.1 TIPOS DE EDUCACION

Existen dos tipos de educación: la tradicional y la contemporánea. La educación tradicional es completamente sistemática, se basa en horarios y currículo definidos, donde el estudiante es un observador y escuchador. La educación tradicional según Alain Lefebvre tiene vigencia hasta el siglo XIX en nuestro mundo occidental con las características siguientes: el aprendizaje viene del exterior, la escuela tiene la función de transmitir saberes y valoraciones aceptadas socialmente, el aprendizaje tiene carácter acumulativo, sucesivo y continuo, prioriza la memoria, es libresca, autocrática y dictatorial; hegemonía al profesor, la expansión oral del maestro y la repetición del niño.²

Por otro lado la educación moderna propone una educación mas libre, donde el niño no sea solo oyente si no participe de la misma, toma al ser humano no como una fuente en donde se depositan conocimientos, si no que lo ve como un organismo inteligente, capaz de resolver situaciones, y tener pensamiento critico. Esto se da a partir del siglo XIX, tiempo en el cual surgió un pensamiento renovador, el cual rompía totalmente con la pedagogía tradicional, especialmente en su metodología. Así mencionan a la escuela no como una fuente de conocimientos, si no como un lugar de desarrollo de comportamiento, a través de la libertad, actividad y descubrimiento.³

2.2 LA EDUCACION Y PEDAGOGIA EN EL ECUADOR

En 1990 el gobierno trato de dar cierta prioridad a la educación con Educación para Todos, este es un plan de regeneración educativa, aun vigente, que busca un mejoramiento y modernización en todos los aspectos de la educación del país, y

¹ Piaget Jean (wikipedia.org)

² Lefebvre Alain

³ Guevara Gilberto, Introducción a la Teoría de la Educación.

principalmente combatir el analfabetismo. Poniendo a favor los siguientes decretos ya aceptados por la constitución:

- La educación es derecho de todos y no tiene límites de edad.
- La educación abarca todas las dimensiones de la persona y de la sociedad: nutrición biológica y afectiva, salud física y psicológica personal y familiar.
- La escuela debe ligar las materias con la vida (aprendizajes significativos) y ocuparse también de las destrezas de sobrevivencia.

Pero, lastimosamente, por innumerables razones, los informes del plan Educación para Todos nos confirman que las propuestas han sido cumplidas con debilidad y los resultados no han logrado lo esperado. Se han creado nuevas escuelas y decretado requisitos mínimos para ser profesores dentro de las mismas, pero los problemas persisten de alguna manera, pues no existe calidad de mecanismos educativos, y cada vez es más alto el índice de abandono escolar. Lo que causa, la situación de niños trabajadores dentro del país y nuestra ciudad.⁴

Debemos aclarar que, esto se refiere a escuelas públicas y manejadas por el gobierno, pues dentro de las escuelas privadas, a las que asisten niños de condiciones medias y altas, los problemas son más leves, pero existen. Pues la pedagogía con la que diseñan su currículo escolar se basa mucho en la educación tradicional, en donde el estudiante es nada más que un receptor de mensajes e información dictada por el profesor, que actúa como el conocedor de la verdad. El alumno es pasivo, y pasa 8 o 10 horas sentado escuchando sin ninguna clase de actividad, lo que causa en él rápida distracción, y poca captación del mensaje, haciéndolo de memoria frágil y poca capacidad crítica y resolución de problemas.

Es válido mencionar que ha empezado a existir dentro del gobierno un interés por educación más integral; es decir tanto de conocimiento específico como de desarrollo personal. Existe la revista EducArte, que trata de enseñar a los niños sobre diferentes cosas a través del arte ecuatoriano y el juego, es una mezcla entre libro

⁴ <http://www.fronesis.org/ecuador.htm>

educativo y libro de juegos. El niño que lo utiliza, no cambia de actividad, es decir esta sentado descubriendo lo que el libro le puede ofrecer.⁵

2.3 UN BALANCE

Tanto la educación tradicional como la contemporánea tienen sus ventajas. Lo pasivo en la educación tradicional, la búsqueda de la intelectualidad versus lo activo y la búsqueda de un desarrollo de comportamiento dentro de la sociedad. Podemos decir que son temas opuestos, y que no se pueden mezclar. Pero en realidad no es así, la nueva psicología educativa pone prioridad el desarrollo motriz y de personalidad del niño, pero descuida el conocimiento específico y viceversa.⁶

Por esta razón se debe buscar un equilibrio, pues el niño necesita tanto su desarrollo motriz como su desarrollo cognoscitivo. Es así que descartamos la educación liberal o la tradicional como único camino de enseñanza. De esta manera aparece el término: Edu Entretenimiento, el cual fusiona la meta de la educación tradicional y la meta del juego, sin deseo de remplazar a ninguno de los dos, más sí convertirse en un apoyo y complemento.

3. LOS NIÑOS Y EL EDU-ENTRETENIMIENTO

El problema de la educación actual, es la manera en la que esta es caracterizada, seguimos viendo a niños sentados uno tras otro frente a un adulto que les proporciona información. A pesar que las investigaciones científicas y psicológicas han demostrado que todos los seres humanos, mas aun los niños y jóvenes, desarrollan mejor su capacidad cognoscitiva cuando existe acción de por medio. Esto ha llevado a crear lugares y centros educativos en los que el aprendizaje va de la mano con la experiencia y el entretenimiento.

El edu-entretenimiento, como concepto, se basa en la educación y aprendizaje a través del juego. Los niños experimentan muchas cosas jugando, por lo que es una forma de aprender entretenidamente. Los niños en este tipo de aprendizaje pasan de

⁵ EducArte

⁶ Guevara Gilberto

ser espectadores pasivos a protagonistas activos, y obtener un aprendizaje a través de experiencias significativas, es decir experiencias vividas a través de ellos mismos, y no a través de otro. Se puede decir que la base del entretenimiento educativo es aprender haciendo y descubriendo lo cual logra que no sea un aprendizaje vano y simplemente memorístico, si no algo más perdurable. Esto es comprobado científicamente: existe una interacción y relación entre el sistema emotivo (límbico) y el cognitivo (corteza prefrontal). Aunque estas dos partes del cerebro son extremadamente complejas, se sabe, que el sistema límbico y la corteza prefrontal tienen conexiones y nervios complejos entre si, lo que hace que las emociones y el conocimiento tengan una estrecha relación.⁷

W. Nauta en su libro *The problem of the frontal lobe: a reinterpretation*, menciona: *“El estado interno del organismo (hambre, sed, miedo, tensión, angustia, rabia, placer, alegría, etc.) se indica a los lóbulos prefrontales desde el hipotálamo, los núcleos septales, el hipocampo, la amígdala y demás componentes del sistema límbico, a través de una gran red de vías y circuitos que llevan intenso tráfico de información; el córtex prefrontal sintetiza toda esta información emotiva, sentimental y apetitiva y traza, luego, una guía adecuada de conducta. De esta manera, los estados afectivos adquieren una importancia extraordinaria, ya que pueden inhibir, distorsionar, excitar o regular los procesos cognoscitivos”*.

Lo mencionado anteriormente, es algo que no es tomado en cuenta por las instituciones educativas, en las cuales se utiliza el método de alumno pasivo, y profesor como conoedor y fuente de información, como ya mencione anteriormente. Tratan al estudiante como un archivador de información, lo que hace que dicho conocimiento solo sea memorístico, y no procesado ni experimentado, y así se convierte en algo fácil de olvidar. Es por esta razón que, es necesario trabajar tanto el lado emocional (hemisferio derecho) como cognoscitivo (hemisferio izquierdo) del cerebro, pues se complementan y logran un aprendizaje duradero y profundo.

3.1 COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS SEGÚN SUS EDADES

⁷ W. Nauta, *The problem of the frontal lobe*.

Es necesario entender que los niños cambian de comportamiento según la etapa de crecimiento en la que se encuentran. Existen diferentes teorías de las etapas de desarrollo del niño, entre ellas la de Freud que divide las etapas según la sexualidad infantil, Jean Piaget que considera la afectividad como un subproducto de lo cognitivo, que es para él, el concepto fundamental y la pedagogía Waldorf, desarrollada por Rudolf Steiner, quien ve al ser humano como triconformado: espíritu, alma y cuerpo. Estas diferentes teorías concluyen que el niño desde que nace hasta su adolescencia tiene diferentes cambios, que afectan sus emociones, su aprendizaje y la manera de ver el mundo.⁸ A diferencia de Freud, que se centra en lo sexual, Piaget y Steiner dividen las etapas por comportamientos intelectuales del niño, que son los de interés.

Piaget divide las etapas de la siguiente manera:

- Periodo sensorio motor (de 0 a 2 años): En este periodo los cinco sentidos son esenciales, estos se encuentran en pleno desarrollo. Además los reflejos y capacidades motrices son la manera de conocer lo que les rodea. Así se va creando una asociación entre lo motriz y los sentidos.
- Periodo pre-operacional (de 2 a 6 años): En esta etapa el niño, tiene la capacidad de entender acto y consecuencia, es decir, entienden que las acciones tienen cierto propósito y efectos que pueden ya imaginar, al igual que saber de cierta manera describir objetos no presentes, pero anteriormente ya percibidos. Entiende de mejor manera las secuencias de la vida diaria, por ejemplo, sacar una llave, insertarla en la puerta, para posteriormente abrirla. Su imaginación ya puede suponer, y en esta etapa es muy común el uso de juego simbólico (juguemos a que....).
- Periodo operacional concreto (de 6 a 12 años): En esta fase el niño logra actuar mejor en lo que es resolución de problemas, su memoria tiene la capacidad de conservar, y por esto ya no solamente utiliza símbolos, si no que lo hace de manera lógica. Conservar se refiere a que el niño entiende medidas en lo que se refiere a cantidad, material y superficie.

⁸ [Wikipedia.org/wiki/psicología del desarrollo](https://es.wikipedia.org/wiki/psicología_del_desarrollo)

- Periodo operacional formal (de 12 a 16 años): El niño deja la etapa de niñez y empieza su etapa adulta. Está potencialmente capacitado para formular pensamientos realmente abstractos o un pensar de tipo hipotético deductivo. Es decir, poseen un pensamiento más global referente a las cosas, pueden razonar de manera clara y no tienen dificultad en abstraer ideas.⁹

Etapas según el método Waldorf:

- Primera infancia (0 – 6 años): Lo primordial es su entorno físico, pues es lo que puede captar a través de los sentidos, y su conocimiento se centra en la imitación.

La imitación es el poder de identificarse personalmente con el entorno inmediato utilizando la voluntad activa de uno mismo. La ira, el amor, la felicidad, el odio, la inteligencia, la estupidez, el tono de voz, el contacto físico, el gesto corporal, la luz, la oscuridad, el color, la armonía, y la desarmonía son influencias absorbidas por el organismo físico, aún maleable, y que afectan el cuerpo para toda la vida.

- Infancia Media (6 a 11 años): El niño se centra en la exploración, pero a través ya no solo de los sentidos, si no algo más complejo que es la experiencia. Antes habían identificado cierto objeto o sentimiento a través de la imitación, ahora buscan mas conciencia, y la imaginación es primordial.
- Adolescencia (12 a 16 años): En esta fase el ya joven empieza a entender su individualidad, y empieza a explorar el mundo a partir de la misma, buscando ser único dentro de la sociedad, y generando sus propias conclusiones del mundo que le rodea.¹⁰

Como podemos observar tanto Piaget como Steiner, dividen a las etapas del niño a través de su capacidad de conocer, y su forma de hacerlo. Pues es esencial entender que el niño crece y evoluciona para conocer y enfrentar el mundo que se les presentara cuando sean adultos. Además, fijan las etapas en la experimentación

⁹ [Wikipedia.org/wiki/Jean Piaget](http://Wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget)

¹⁰ <http://www.espaciologopedico.com/articulos2>

y comprensión de manera conjunta, no por separado. Esto sucede, porque en la etapa de crecimiento es esencial, como ya se ha mencionado, una fusión entre conocimiento intelectual y experiencias.

3.2 LOS SENTIDOS

Los sentidos son esenciales dentro del desarrollo del niño. Es a través de los mismos que ellos se relacionan con el mundo y su entorno. Aristóteles fue el primero que clasificó los sentidos en: vista, oído, tacto, olfato y gusto; y esa ha sido la manera en la que siempre hemos dividido nuestro aparato sensorial, pero es mucho más complejo que eso, pues dicho aparato es complejo y extremadamente rico, en donde la interacción de fenómenos de nuestro cuerpo se acoplan y logran todas nuestras diferentes sensaciones.

Los cinco sentidos tienen funciones específicas, pero la interacción de unos con otros es lo más interesante, lo que logran al trabajar juntos. Los sentidos son lo primero que utilizamos para relacionarnos con el mundo y poder identificarnos con lo que nos rodea, los utilizamos por instinto de supervivencia como cualquier otro animal, y a partir de estos vamos almacenando información que nos proporcionan. Es por esto que los cinco sentidos son esenciales dentro del aprendizaje.

El juego lo que logra es un despertar de los sentidos y emociones, y como ya sabemos, a través de estos es más fácil que el niño aprenda. Por ejemplo, el método tradicional, utiliza más que cualquier otro, el sentido del oído, mientras lo que trata el edu-entretenimiento es educar de manera multi-sensorial, lo que quiere decir que utiliza muchos sentidos a la vez para un aprendizaje más perdurable. La visión, es el sentido dominante, nos da la percepción visual del medio que nos rodea, la distancia, textura, luz, color, forma etc. El olfato es un sentido más inmediato y primitivo, nos ayuda para recordar lugares y momentos enriqueciéndolos. El oído, como ya sabemos, el más usado en el aprendizaje, es uno de los sentidos más estudiados, pues estamos rodeados de sonidos, pero en el edu-entretenimiento va más allá de oír palabras, si no de captar sonidos que ya de por sí nos pueden dar información. El tacto nos sirve para percibir formas, texturas y sensaciones

específicas. El gusto, de la misma manera nos puede brindar un sinnúmero de información. Pero, como se menciona, nuestro cuerpo es mucho mas complejo en sus sensaciones que la descripción de los cinco sentidos, y sus funciones particulares, por esto se debe recalcar el sexto sentido, llamado sentido quinésico, el cual actúa a través de las sensaciones del cambio de posición, forma y todo lo relacionado con el movimiento. Este sentido es esencial, pues dentro de el actúan de manera constante y variable los cinco otros sentidos ya mencionados, y es a través de este que el juego y la interacción se pueden llevar a cabo para un aprendizaje completo y exitoso.¹¹



1

3.3 LAS PERCEPCIONES

El hombre adquiere conciencia de sí mismo y del mundo que le rodea por medio de sus sentidos. A partir de los estímulos recogidos por los sentidos el hombre descubre, organiza y recrea la realidad, adquiriendo conciencia de ella por medio de la percepción, la cual se define como la impresión del mundo exterior alcanzada exclusivamente por medio de los sentidos. La percepción es una interpretación significativa de las sensaciones.¹²

¹¹ Braun Eliécer, El saber y los Sentidos

¹² <http://www.personal.us.es/jcordero/PERCEPCION>

La percepción cambia a medida que el ser humano crece, pues esta se va agudizando. El niño reconoce el espacio en la medida en que aprende a dominarlo y lo hace con cierta lentitud.

Según Daniel Oscar Rodríguez Boggia. Educador Especializado y Logopeda “El niño antes de saber orientarse en el espacio, es necesario que experimente las diferentes categorías a través del juego y utilice el recurso de los sentidos que dispone. La generalización de la percepción espacial deberá ser paulatina y para ser efectiva, deberá englobar múltiples situaciones de la vida cotidiana.” El niño percibe el espacio de manera egocéntrica, en relación a su propio cuerpo, es por esto que las sensaciones son evidentemente importantes. Así Boggia describe la integración del espacio a través de diferentes componentes tales como:

Los sentidos: los cinco sentidos y el sentido quínestico son esenciales dentro de la percepción. La visión es la predominante sobre la percepción espacial en general, proporcionando datos como tamaño, forma, luz, etc. El oído es predominante si existe privación visual, mientras el tacto es un sentido más específico, nos hace relacionar más claramente con la forma y la textura. Por último el sentido quínestico es un receptor del cuerpo en general que hace diferenciar la postura del cuerpo en diferentes partes de un espacio, el desplazamiento, y el descubrimiento general de los espacios. Es por esto que el movimiento y la dinámica son esenciales en la estructuración y evolución de la concepción de los espacios para los niños.

Bucher opina que las nociones espaciales no pueden integrarse verdaderamente, si no es a través de una experimentación personal que tenga un sentido y un valor para el niño. Todos los ejercicios y juegos espaciales deberán tener una progresión gradual y orientar al niño a que tome conciencia del espacio en el que se está desarrollando.

Las categorías que están en relación con el espacio son:

La percepción: la cual hace que el niño perciba el lugar que lo rodea y donde el interactúa y se mueve.

La orientación: se da después de haber conocido el espacio con los sentidos, y nos permite explorarlo de manera segura, es por esto que para los niños es esencial la

exploración y el descubrimiento. De esta forma el niño va organizando el espacio en términos de límites, aperturas, colores, etc.

La Aplicación es el último paso, pues a partir de lo ya mencionado el niño está apto para desenvolverse en cierto espacio con seguridad. “Transferir aprendizajes espaciales a situaciones más complejas y poder llegar a generalizarlas” creando de esta manera diferentes tipos de nociones.

Noción de situación es la noción de posición del cuerpo, de los objetos, en el espacio:

Dentro-fuera, Cerca-lejos, Delante de, Detrás de, Frente a, Arriba de, Debajo de.

Noción de dirección: Esta categoría abarca las distintas direcciones en que es posible desplazarse en el espacio: Adelante, Atrás, en círculos, Haciendo zigzag.

Noción de ocupación: Son aquellos espacios que incluyen distintas dimensiones: Superficies, Texturas, Temperaturas, Espacios con y sin límites marcados, Espacios abiertos o cerrados, Espacios ocupados o desocupados por objetos, personas, etc.

Noción de agrupación: Cuando en forma libre se produce la constitución de grupos de personas para la acción: Cruzamientos, Interposiciones u obstáculos en el espacio, Agrupaciones previamente establecidas, Trayectorias (colectivas, en parejas, individuales).¹³

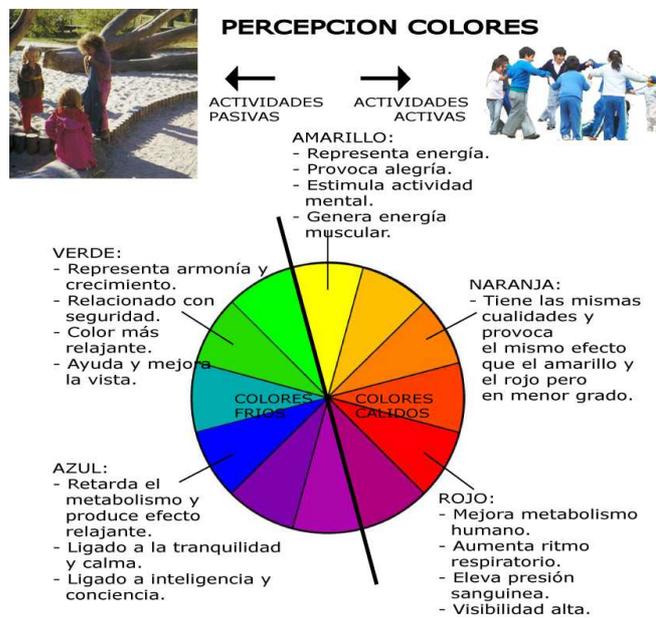
El espacio en donde se desarrolla el niño, debe poseer características que apoyen su conocimiento espacial, y ayuden a que el niño progrese identificándose con lo que le rodea. Los niños son excelentes en descubrir, utilizan la exploración, y la interacción para relacionar su yo y su cuerpo con el espacio en donde se encuentran. Es por esta razón que los espacios no pueden ser simples, ni aburridos, pues un espacio así no hace que el niño sienta ningún tipo de identificación, ni despierta en él ningún interés, curiosidad de aprendizaje y descubrimiento. El museo Interactivo debe brindar espacios en los cuales el niño desarrolle sus sentidos y su aprendizaje, a través de elementos que logren que el niño se apropie del espacio, tales como la secuencia, el ritmo, la libertad, etc. Cuando observamos un niño jugar por sí solo,

¹³ http://www.espaciologopedico.com/articulos2.php?Id_articulo=175 (todos los párrafos desde el pie de página 12)

podemos percatarnos de este tipo de características. Pues son las que logran que el niño se identifique con sus sentidos, el movimiento de su cuerpo y lo que les rodea, sea este un espacio interior o uno exterior.



2



3

3.4 EL JUEGO

El juego es el centro de donde parte la filosofía del edu-entretenimiento. Este logra crear emoción en el niño y como dijo el neurobiólogo Patrick Levitt de la Universidad de Vanderbilt “emoción es aprendizaje.” La emoción positiva puede alterar la organización de la memoria con el propósito de que el material cognitivo esté mejor integrado, y que las ideas diversas estén vistas de manera más relacionadas. De

esta manera el juego es un apoyo a la educación tradicional y no una oposición, mientras tenga características positivas tales como: Situaciones imaginarias, roles múltiples, reglas claramente acordadas o negociadas y temas flexibles. En su libro *A Good Enough Parent*, Bruno Bettelheim menciona:

“Mientras más oportunidades tengan el niño para disfrutar de la riqueza y franca fantasía del juego en todas sus formas, lo más sólido será su desarrollo. Esta es la razón por la cual los niños privados de cultura y que tuvieron poca oportunidad para jugar y que sus padres no jugaron con ellos tienen tan difíciles tiempos en el colegio. Sin la experiencia de salir adelante en los juegos, no tienen confianza para lograr éxito en la escuela.” ¹⁴

Por esta razón el juego en si mismo, es tan importante en el desarrollo infantil. Debemos dar a los niños libertad, y no estorbarles en su propio crecimiento, dejar que ellos tomen decisiones sobre sus actividades y no pensar en el juego como una perdida de tiempo si no todo lo contrario.

Es importante recalcar que para lograr lo ya mencionado a través de alguna actividad se deben tomar en cuenta dos cosas esenciales: la libertad, la secuencia y la interactividad.

A. La libertad

Es esencial dentro de la experiencia pues el niño y el joven utilizan el descubrimiento y el factor de sorpresa, por si mismos, y sin un guía que les vaya diciendo que hacer, es esa la clave, dejarlos actuar por si mismos. La expresión simbólica libre, tanto gestual como grafica, permite a niño proyectar sus sentimientos prescindiendo de lo prohibido y puede tomar conciencia a través de ello, de su existencia y de lo que existe a su alrededor.¹⁵

B. La secuencia

La secuencia se refiere a la conexión entre juego, aprendizaje y el recorrido que se da entre estos, es importante mencionar, que a pesar de la libertad debe existir un ritmo y secuencia dentro de la acción, para que así el niño y joven queden

¹⁴ Kathleen Mc Curdy, *Aprendiendo Naturalmente*.

¹⁵ Lapiere A., *Educacion Vivenciada, Los Matices*.

satisfechos y no con un vacío de no haber terminado algo que empezaron. Un principio y un final, una meta para que se pueda llegar a una conclusión clara dentro del juego y dentro del aprendizaje. Dentro de dicha secuencia debe a su vez existir un ritmo. El niño desde que nace está acostumbrado a sentir un ritmo, en los latidos cardiacos, en el balanceo de la cuna, y a medida que va creciendo, todo lo que le rodea posee una vinculación sensorial con la realidad rítmica: el clima, el semáforo, el reloj, etc.

C. Interactividad

Otro factor importante es la relación que un niño y un joven deben adquirir con las personas que los rodean, por eso la interactividad es esencial, no se debe tratar al aprendiz como un ente que no debe hablar, pensar, sentir. Si no que se debe tomar en cuenta que parte de nuestra esencia humana es el vivir en sociedad, interactuando unos con otros. En esto es esencial la cinestética, el movimiento, todo a nuestro alrededor posee un movimiento, este da a las cosas su ser, una esencia. El movimiento se vuelve la fuente de aprendizaje, y expresión, un niño que no se expresa no se comunica, y queda aislado del mundo. Es sumamente importante que el niño se vincule con la realidad social en la que se encuentra y en la que se moverá durante toda su vida. Por todas estas razones, el movimiento es esencial dentro del aprender jugando y lo que logra que este método llegue a sus metas.¹⁶

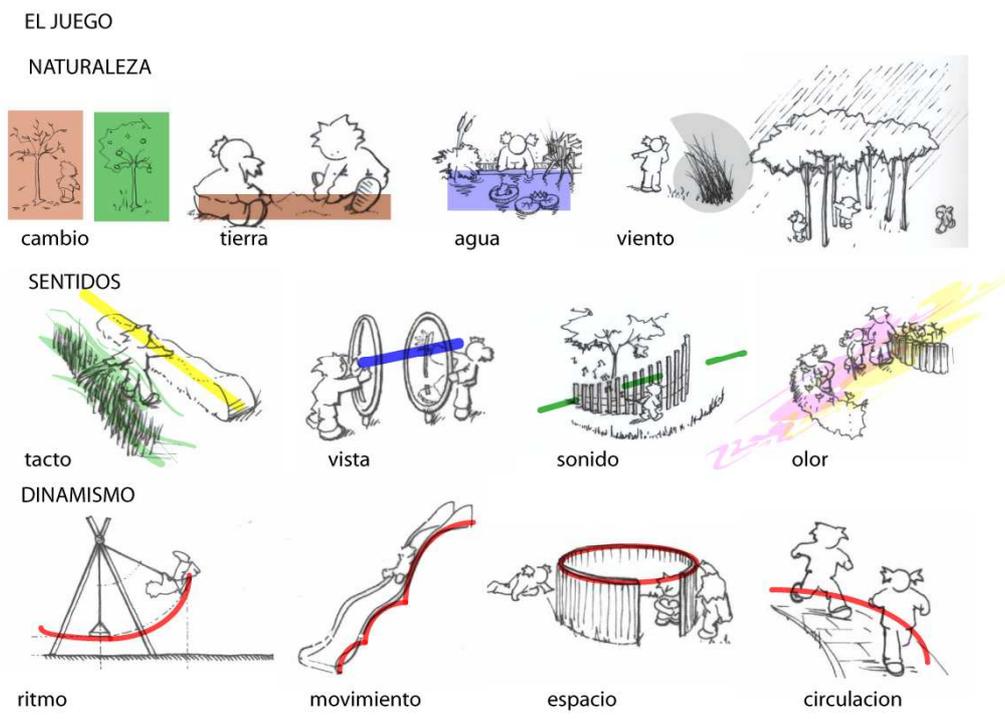
Estas tres condiciones del juego, libertad, secuencia e interacción, hacen del juego un método de aprendizaje, que brinda al niño información sobre los objetos que le rodean, utilizando contrastes, pues los niños aprenden a través de diferentes percepciones. Así usar opuestos, como claro, oscuro, rápido, lento, duro, blando, etc. Logrando así intelectualizar el juego, pero no se trata de remplazar, el deporte y los aspectos lúdicos del juego, sino reformar la enseñanza de lo intelectual a partir de las “actividades vivenciadas”, es decir, experiencias significativas. Se trata de un punto intermedio, sin pretender sustituir ni el juego en sí, ni la educación intelectual. Brindándole al niño, la posibilidad de aprender jugando y experimentando.¹⁷

¹⁶ Robert Greenleaf, Motion and Emotion in student learning, Educational Digest. (todos los párrafos desde el pie de página 15)

¹⁷ Lapiere A.

D. Tipos de Juego

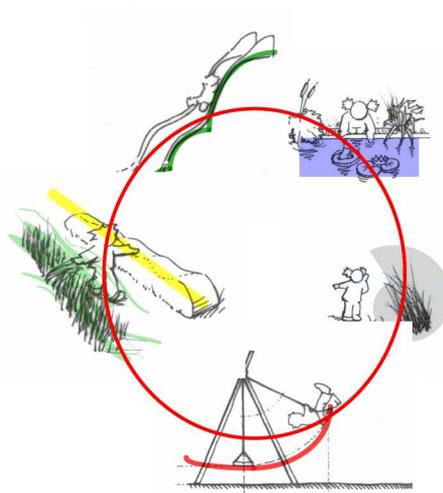
- a. Juegos físicos: todo aquel que trata la actividad puramente física: el cuerpo en movimiento constante.
- b. Juego Creativo: Aquel donde lo primordial es la imaginación.
- c. Juego Social: Es el juego donde la interacción con los demás es lo más importante, se desarrollan en grupos.
- d. Juego Sensorial: si bien los sentidos están presentes en toda actividad, la experimentación para los niños es esencial. Esto implica todo tipo de actividad que aporte experiencias sensoriales específicas.
- e. Juego tranquilo: todo aquel que brinda oportunidades para el sosiego.¹⁸



Dibujos: Marta rojals de alamo
Nuevo Diseño de Parques Infantiles

¹⁸ Rojals Marta. Nuevo Diseño de Parques Infantiles

Debemos aclarar que los niños necesitan diversidad a la hora de jugar, es decir espacios que les brinden muchas posibilidades de acción, pues de lo contrario surge la decepción y aburrimiento. Al ver a los niños jugar podemos darnos cuenta fácilmente que cambian de actividad constantemente, y buscan diferentes opciones de entretenimiento. De esta manera el juego es un recorrido constante de actividades.



5

3.5 VENTAJAS DEL EDU-ENTRETENIMIENTO

“Psicológicamente, el juego es una necesidad que influye en el desarrollo cognoscitivo del infante, lo prepara para la madurez. El juego es el medio por el cual aprende a relacionarse con el mundo, es la oportunidad de enfrentar sus emociones.”¹⁹

Al ser un método que está orientado hacia la acción y no contemplación, en ser activo y no pasivo, logra que el niño se apropie de lo que está realizando, que participe de ello, a través del juego. Para de esta manera lograr experiencias significativas, que logren un aprendizaje perdurable. Logrando así avances en verbalización, vocabulario, comprensión, concentración, imaginación, control de impulsos, curiosidad, estrategias de resolución de problemas, cooperación, empatía

¹⁹ Martínez Norma, Reflexión sobre los espacios de los niños en la ciudad.

y participación en grupo.²⁰ Avances que sin duda, podrían ser no solo de gran utilidad y apoyo a todas las escuelas y colegios, si no a toda la sociedad.

El Edu-entretenimiento se basa en la interactividad, el aprender haciendo y no solamente escuchando. Logrando el involucramiento del sujeto en si en una actividad, haciendo que este se sienta actor y participe apropiándose del juego, y haciendo que este alcance una experiencia significativa, a través de la participación y despertar de sus sentidos y emociones, obteniendo de esta manera un aprendizaje perdurable y un avance en su sistema cognoscitivo. La pedagogía Waldorf menciona:

“Los educadores Waldorf creen que el ser humano no es sólo un cerebro, sino un ser que tiene corazón, brazos y piernas; un ser con voluntad y sentimientos, además de intelecto. Para asegurar que la educación no produzca individuos parciales, lisiados en su personalidad y salud emocional, estos aspectos menos conscientes de nuestra naturaleza humana deben ser ejercitados, alimentados y guiados constantemente. Aquí las artes y habilidades prácticas hacen su contribución esencial, educando no solamente el corazón y la mano sino también, y de manera muy eficaz, el cerebro.”

Es así que, si a través del juego y la acción se logra depositar conocimiento específico e intelectual, el niño lo va a comprender y mantener, de manera consciente, y no como aquel, que aprende una materia de memoria, que solo perdura hasta el momento del examen. Para el método Waldorf el juego es un elemento indispensable, pues en el juego se involucran los sentidos y el movimiento, lo que concluye en actividad. Así el niño logra dominar el movimiento corporal, construya su equilibrio, defina un tacto delicado y un impulso lleno de fuerza; de ello nace más tarde la experiencia consciente de sí mismo y así un pensamiento consciente y no solo memorístico.²¹

La interactividad es la esencia, y a través de esta, despertar los sentidos, para posteriormente proporcionar información específica, quedando esta, impregnada en

²⁰BODROVA ELENA, Educational Leadership, Aurora co, 2003

²¹ Carlgren, Frans. Una Educación hacia la Libertad. La pedagogía de Rudolf Steiner.

la memoria. Si vemos el comportamiento de un niño dentro de un parque, nos podremos dar cuenta, de que si la energía, la concentración, la creatividad y socialización que este utiliza en este gran espacio abierto durante su juego, es utilizada a la vez para aprender, las ventajas y resultados serán increíbles, comparados con el comportarse de un niño dentro de una clase en la escuela, donde la concentración no dura, pierde energía, no utiliza ningún tipo de creatividad, y es un solitario en medio de una clase, pues la socialización que en este espacio existe es poca o nula.

La Fundación Mundo Juvenil, por esta razón no cumple su propósito de ser un complemento y apoyo para los estudiantes de la ciudad, a pesar de que tienen por lo menos dos visitas de escuelas y colegios por semana, lo que logra mas de 15000 visitantes al año, es decir trescientos semanales, y muchas veces cuando existen visitas programadas por varias escuelas, en un día pueden llegar a tener hasta 100 niños, entre semana. Es lamentable que sea porque dentro de la ciudad no existe un verdadero lugar de apoyo que pueda ser realmente aprovechado. Los dos museos que posee son redundantes, y los niños, como ellos mismos mencionan, se aburren de escuchar a un guía hablar por un tiempo que les parece interminable, y de pasar por vitrinas, que no les permiten acercarse a nada de lo expuesto.

El Museo Interactivo sería un verdadero apoyo para la niñez de nuestra ciudad, pues sería a través del juego que los niños obtengan una información determinada, logrando así, que los niños rompan su rutina diaria de estudiantes pasivos e inmóviles, con un aprendizaje mas entretenido, que es el edu entretenimiento, el cual ofrece el museo interactivo para niños.

MOVIMIENTO Y DESARROLLO

4. EL MUSEO

4.1 HISTORIA

El museo en su origen era el lugar que frecuentaban las diosas de la memoria, la palabra que los griegos utilizaban era museidon, la cual además de referirse a los templos de dichas musas, se refería a lugares dedicados a estudios filosóficos y

científicos. Después, en Alejandría, en la época de la dinastía Ptolemaica, Ptolomeo Filadelfo mandó construir un edificio al que llamó museo, el cual tenía el fin de ser un lugar para el desarrollo de las ciencias, literatura, conversaciones de los sabios, y luego se convirtió en una biblioteca. Esto nos demuestra como el museo desde sus orígenes era un lugar del saber, el conocimiento y la memoria. Pero debemos aclarar que en un inicio los gabinetes, las colecciones y las galerías privadas sólo eran visitadas ocasionalmente por intelectuales, científicos o amigos de los propietarios.

Para ser mas claros y cronológicos, podemos empezar diciendo que la historia de los museos es la historia de las colecciones de elementos valiosos en general cuando estas son continuadas y posteriormente hechas publicas. En un principio los objetos considerados valiosos eran guardados en templos los cuales se abrían en fechas específicas para que el público pueda entrar a observar dichos tesoros. También los aristócratas de Grecia y Roma guardaban obras de arte valiosas, par mostrarlas a sus amistades, en las galerías de sus palacios. Durante, esta época, Grecia era el centro artístico, y de conocimiento. En Roma por otra parte los objetos expuestos y coleccionados eran aquellos que se conseguían en las guerras y saqueos. Durante la edad media, no hubo mucho progreso, después de la caída del imperio romano, las iglesias comienzan a interesarse por mantener objetos que eran considerados tesoros en la religión, igual eran parte de los saqueos durante las cruzadas y hasta el siglo XV los objetos que eran dignos de colecciones que resaltaban valores históricos, artísticos y documentales. Posteriormente, en el renacimiento (siglos XV y XVI), se empieza a entender la palabra museo como lo entendemos en la actualidad, es decir un lugar específico de exposición de dichas colecciones abiertas no solo a un grupo limitado si no a todo el publico, esto se da, pues es en el renacimiento donde se produce una reactivación del conocimiento y el progreso después del estancamiento de la Edad Media. Poco a poco ciertas colecciones empiezan a ser patrimonio nacional durante el siglo XVIII, lo que logra que aparezcan edificios importantes, dedicados particularmente a estas colecciones. Los más prematuros fueron el British Museum de Londres (1753), la Galería de Kassel, abierta al público por Guillermo IV en 1760, y el Louvre, en 1798.

Se concluye que la idea de museo ha estado en evolución continua, junto con el ser humano y sus necesidades y valor que este le otorga al conocimiento y memoria. Dada esta evolución los museos en el siglo XIX y XX, se convierten en monumentos, en grandes cajas fuertes que guardan los más preciados tesoros de todo tipo de cultura.

Actualmente, los museos se han convertido en hitos de las ciudades, siendo los principales divulgadores de cultura, y convirtiéndose en centros fundamentales de educación, se mantienen como espacios únicos y respetables, que encierran todo tipo de exposiciones. Logrando que todo patrimonio, objeto, tesoro, que se guarde dentro de esta gran caja fuerte llamada museo sea “portador de la memoria colectiva de un pueblo. Su conservación responde en principio a la necesidad humana de identificarse en el presente a partir del pasado y a su vez, representa un compromiso de continuidad hacia el futuro.”²²

4.2 CONCEPCION ACTUAL DEL MUSEO

El primer tipo de museo se da en 1565, a la par con el entendimiento de la palabra museum no como un lugar en si, si no como una colección, a partir de esto se empiezan a levantar edificaciones para albergar estas valiosas colecciones, lugares organizados a través de habitaciones dispuestas centralmente o largas galerías.

Actualmente se busca otro tipo de relación entre la obra expuesta y la persona que la estudia, y la arquitectura esta en medio de ello, Ignasi de Sola Morales, en su ensayo El Significado de la Arquitectura de los Museos menciona: El museo, en su arquitectura, como lugar en el que se ordenan y presentan las obras de arte o los documentos de la historia, debe tener una forma hermeneuticamente eficaz, para abrir ante el publico el arcano de sus contenidos. De nuevo el museo, ahora en la materialidad de sus espacios y de su organización arquitectónica, es el instrumento de mediación entre una realidad informe, la multitud de objetos, de los conocimientos, de los documentos y su lectura comprensible a través del orden y la forma de exhibición”.²³

²² FERNANDEZ ARENAS JOSE, Introducción a la Conservación del Patrimonio y Técnicas Artísticas, Ed. Ariel, Historia del Arte. Barcelona. 1996. Págs. 123-126

²³ DE SOLA MORALES IGNASI, El Significado de la Arquitectura de Museos

Es así, como el museo de las últimas generaciones pasa de ser un espacio simple, a ser un edificio que busque una relación entre un objeto y su observador, tratando de lograr, de la manera más eficaz, que, tanto el uno como el otro no pierdan su protagonismo dentro de dicho espacio.

A partir de los años setenta el museo deja de ser concebido como un espacio dedicado exclusivamente a las exposiciones, su programa se hace mas complejo, y busca además de las salas de exhibición espacios de apoyo a la cultura, y al edificio en si. Logrando convertirse de un lugar pasivo y de contemplación, a uno donde existe actividad del usuario y va mas allá de la observación y el silencio en su recorrido. Siendo este ya no solo la caja fuerte mencionada, si no un foco cultural, de investigación, aprendizaje y trabajo. Por ejemplo, en la ampliación de la National Gallery de Washington de I.M. Pei, la cual, estaba estructurada ya con el gran hall de distribución hacia las salas de contemplación, se aumenta una gran cantidad de programa de apoyo: cafetería, tiendas, auditorio, administración y un centro de estudios de arte avanzado que incluye laboratorio fotográfico y biblioteca.

De esta manera, el usuario adquiere un protagonismo esencial dentro del edificio, posee libertad de recorrido y selección. Es aquí donde el gran hall distribuidor empieza a ser primordial en el diseño de los museos, cumpliendo un papel de director, el usuario ingresa a este y es a partir de allí que toma decisiones de su recorrido en el lugar. De esta manera la circulación también es fundamental dentro de un museo, este o no conectada con la obra expuesta, pues debemos tomar en cuenta que el museo no es un espacio de permanencia, pues el visitante esta siempre en constante movimiento, el recorrido es esencial. La manera mas fácil de entender esta tipología es imaginarnos una U, en su vació central el ya mencionado hall, y alrededor el programa con una función específica. El museo no lo guía a través de una circulación rígida si no que puede moverse a donde más le plazca. Esto también se logra, en la misma década de los setenta, con la ruptura de las salas rígidas y sus cuatro paredes, invocando espacios más flexibles, conocidos como plantas libres que logren albergar todo tipo de obra. Johannes Cladders, sostenía que, “el mismo contenedor de las obras, el museo, debía aspirar ser una obra de arte total”. Así la idea de ser un simple contenedor, se volvía mas compleja, al entenderse

que el edificio en si, el museo, era el escenario de la interacción entre visitante y objeto, logrando un todo como obra de arte: la edificación, los objetos y el usuario, y a este conjunto llamamos museo.

4.3 MUSEO Y EDUCACION

Desde los comienzos del sistema educativo existió una relación de la educación en si con los museos, pero esta relación, en lo que trata de componentes y significado ha ido cambiando. Durante la Ilustración los museos ya poseen el doble carácter de educar y mantener colecciones valiosas. Las colecciones privadas pasan a tener carácter publico, el museo decimonónico, que por definición, era un establecimiento de resguardo de objetos de valor, para que puedan ser admirados por el publico, seguía manteniendo un acto pasivo y de contemplación por el sujeto, a diferencia del museo en el siglo XX, el cual era definido por el comité internacional de museos (1946) como: "toda Institución permanente que conserva y presenta colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio, educación y deleite".

De esta manera, actualmente, se diferencia el museo tradicional del actual en el hecho, de que el tradicional esta basado en lo informativo, mientras que el museo actual ofrece además de una educación que va mas allá de datos dados de un pasado, espacios para análisis, creatividad y evaluación, ofreciendo talleres y trabajos prácticos colectivos. Estos son los llamados Museos Educativos o Pedagógicos.

Este tipo de Museo surge en Europa por primera vez, mas específicamente en Alemania, el museo Stuttgart. Donde el museo pedagógico, estaba enfocado a la educación de los maestros y no a la de los estudiantes.

Durante los últimos treinta años, el Museo Escolar, posee otro enfoque, en donde la educación es lo más importante, cuentan con bibliotecas, material didáctico y mobiliario para el estudiante, apuntando no solo a la actualización pedagógica si no didáctica.

Así podemos dividir al museo educativo en tres tipos, según su público: el público escolar, público general y turistas y por ultimo el dedicado a los investigadores

preservando documentos que sirven para su uso. Pero en general el museo es una integración entre educación y comunicación.²⁴

4.4 EL MUSEO Y SU ENTORNO: LA CIUDAD Y SUS HABITANTES

El museo en todas las ciudades, en las que esta presente, es un hito cultural, es una referencia tanto para la ciudad como para los habitantes y turistas que están en la misma. Existen ahora toda clase de museos, desde el museo dentro de un templo, como en la edad media, hasta museos de cera, reliquias, pinturas, esculturas, videos. También poseen galerías que exponen obras intermitentes, es decir que duran un determinado tiempo expuestas. En conclusión, actualmente un museo alberga un sin número de exposiciones, para cualquier tipo de interés que tenga el usuario: historia, arte, ciencia, música, etc.

Al ser el museo, en si, un foco, dentro de un determinado espacio, este busca relacionarse de la mejor manera con su contexto y el lugar donde el mismo, es implantado. Es esencial tomar esto en cuenta porque siempre produce un gran interés, no solo por las piezas que pueda contener, si no porque se convierte en un monumento dentro de cualquier contexto que lo rodee, actúa como revitalizador del espacio y sus usuarios. Es por esto que muchos de los museos actuales, no funcionan como simples contenedores, si no que también son motivo de observación en su arquitectura misma. Por lo tanto, ciudad, paisaje, arquitectura y usuario son vinculados fuertemente a la hora de diseñar un museo. Además este busca una relación estrecha que invite al usuario a ser participe de su espacio y función: "Los museos incluyen aspectos figurativos, comunicativos y funcionales pensados para acercarse al máximo al publico."²⁵

Entonces, el museo es un gran contenedor de información para todo tipo de curiosidad y ansias de educación, es hecho para la ciudad y sus habitantes, no deja de ser un gran aporte en todo sentido: arquitectónico, cultural, didáctico. Es así como, obviamente, un museo es un apoyo educacional ante cualquier punto de vista.

²⁴ GARCIA DEL DUJO, ANGEL, "Museo Pedagógico Nacional (1882-1941). Teoría educativa y desarrollo histórico"

²⁵ MONTANER J M, Museums of the Last Generation, Edit. Gustavo Gili, pags. 23 - 29

Por esta razón es que los colegios buscan hacer visitas a estos grandes centros culturales, para que de alguna manera sus alumnos, despierten la curiosidad del saber y aprendan con una realidad más cercana a la de un libro o foto.

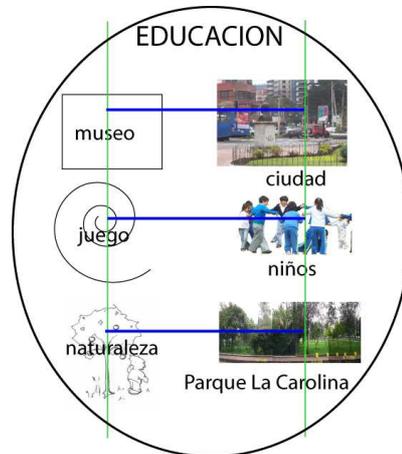
4.5 EL MUSEO INTERACTIVO

Esta nueva modalidad de museos, se ha dado a conocer en la última década, son museos participativos, donde el usuario y el objeto actúan dentro del lugar uno con otro, se relacionan y dan sentido: esta es la esencia de este tipo de museo. Se rompe con las reglas de los museos en si, pues existe la necesidad de la acción y la libertad, mientras que un museo tal y como lo conocemos, posee un sin numero de restricciones, en referencia al comportamiento del visitante, la seguridad de las exposiciones, y la manera en que lo expuesto se relaciona con el usuario.

De esta manera un museo interactivo, se basa en el ya explicado edu-entretención, en el cual se adquiere información a través del trabajo multisensorial, que logra el sentido kinestésico o de movimiento, a través de la libertad, el juego, la secuencia y el ritmo.

Después de analizar las intenciones de la Fundación Mundo Juvenil, comodato ubicado dentro del Parque La Carolina, el cual intenta ser un apoyo educacional para los niños de nuestra ciudad, pude llegar a la conclusión que al desear replantear el lugar en si y su funcionamiento, lo más adecuado sería implantar un museo interactivo para niños y jóvenes entre tres y catorce años de edad. Los niños, según las encuestas, relacionan el aprendizaje con aburrimiento, y al museo como un lugar cerrado, el cual tiene objetos intocables y donde hay un guía que como ellos mencionan no para de hablar. Al plantear un museo interactivo, se debe tomar su filosofía como base: la participación e interacción del lugar con sus visitantes y fomentar la recreación fusionada con el conocimiento. Es un espacio que no tiene limitaciones, para que de esta manera, el niño y joven logren adquirir información por ellos mismos, y no sea el mismo tipo de aprendizaje que se produce en una clase. El usuario del proyecto deja de ser visitante y se convierte en participante. El

espacio es un juego en si, que busca crear un lazo entre la educación, la ciudad, la naturaleza y el niño.



6

4.6 PRECEDENTES HISTORICOS

Neue National Gallery, Mies van der Rohe, Berlin

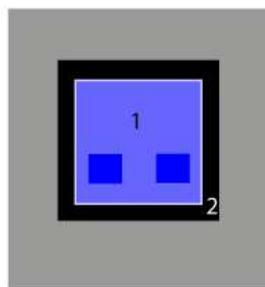
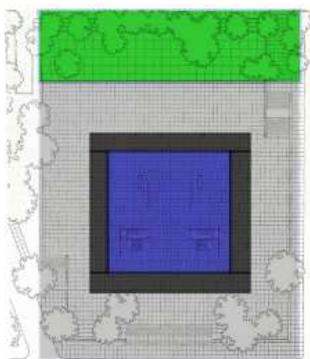
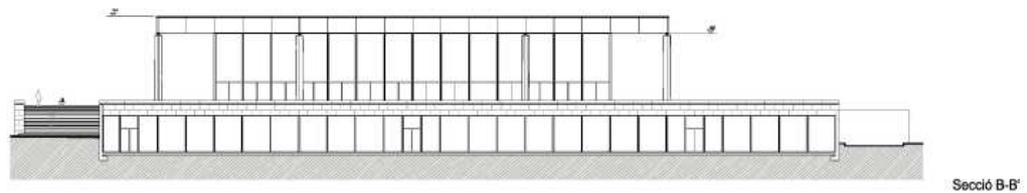
Este es el ultimo edificio de Mies, su diseño y estudio empezó en 1962y culmino su obra en 1968. La idea principal era un lugar para diferentes tipos de encuentros: artísticos, con el entorno, con los demás. Realizando un proyecto que se abra al paisaje, a través de un pabellón asimétrico sobre un podio clásico, tratando de mantener la composición de lo clásico, pero a través de la libertad de lo moderno. Produciendo un gran espacio donde predomina la fluidez, bajo una única cubierta.



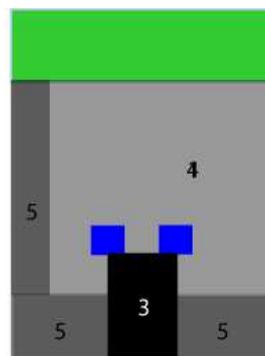
7

La sala principal de exposiciones temporales es totalmente cuadrada y transparente, y esta ubicada sobre una gran terraza, que termina en un patio de donde toma luz la

planta inferior. De manera que se utiliza la pendiente del terreno, ubicando en su parte mas baja un patio y un espacio debajo de la gran terraza mencionada, en donde Mies ubica las galerías pequeñas, las bodegas, administración y servicios. Logrando que la estructura transparente sobre la terraza sea un solo espacio libre y flexible para exposición.



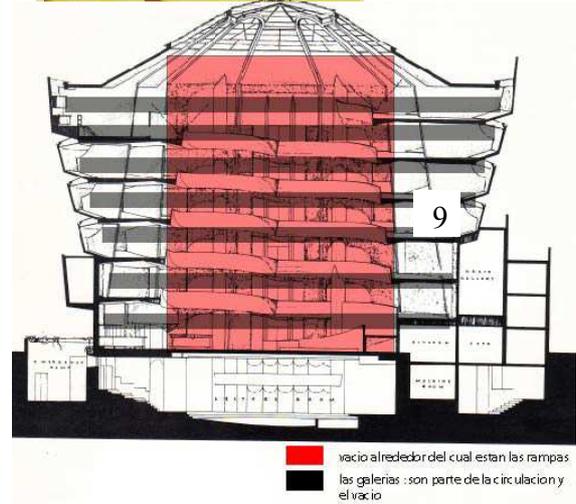
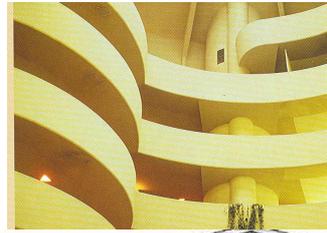
planta superior



planta inferior

- patio inferior
- terraza superior
- circulacion
- 1 exposicion temporal/ espacio transparente
- 2 estructura cubierta
- 3 ingreso inferior
- 4 area exposicion
- 5 servicios

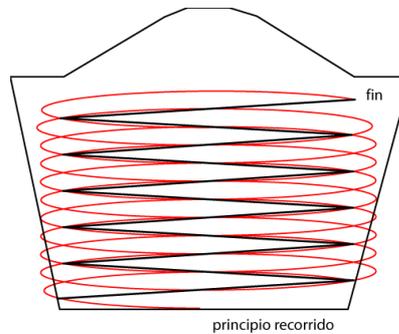
Solomon R. Guggenheim Museum, Frank Lloyd Wright, New York



En 1948 Solomon Guggenheim pidió a Frank Lloyd Wright, que hiciera un edificio capaz de mantener su gran colección de arte contemporáneo. Para ello le entregó una manzana entera en la quinta avenida de Nueva York, y en 1951 empezó su construcción. Se trata de una forma circular con un gran espacio central, alrededor del cual gira una rampa, y mientras la recorremos observamos un solo espacio lleno de grandes obras de arte. Logrando que este gran edificio sea adaptable y flexible para cualquier tipo de obra, desafiando al cambio de tiempo.

El edificio orgánico de concreto busca, a través de su forma circular, simplicidad. Es un contenedor de un gran espacio, que rompe con la tradicional idea de una capa sobre otra, haciendo de este, en vez de un espacio cortante un espacio fluido. Un espiral continuo y pausado. Un recorrido limitado por un principio y fin, sin opción de desvío, pero a la vez logrando fluidez y un solo espacio sin obstáculos.

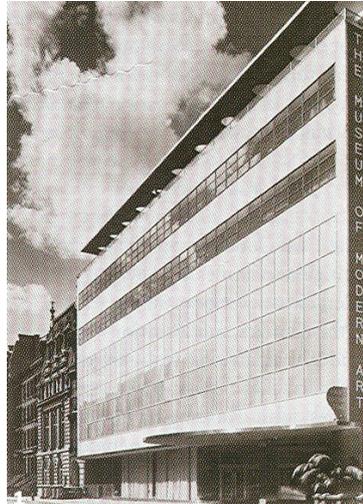
Wright mencionaba que, al ser este un gran espacio continuo y circular, las pinturas, con sus ángulos rectos podían ser ellas mismas, no competían con nada, y podrían sentirse las dueñas del espacio.



MOMA, Yoshio

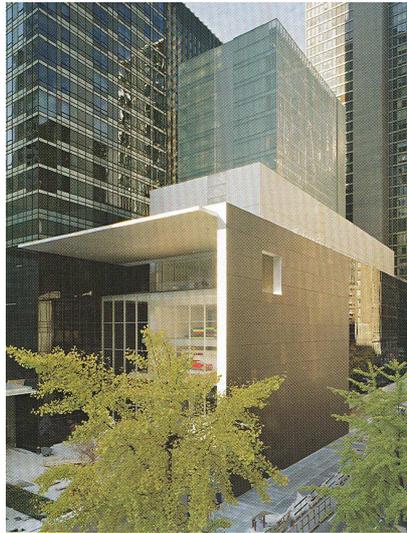
Taniguchi. New York
11

El Museo de Arte Moderno de Nueva York, ha sufrido diferentes cambios y etapas de construcción, desde el año 1939 el MOMA ha ido variando, la primera etapa la hicieron el arquitecto Philip Goodwin y Edward Durrell Stone. Posteriormente en 1960 se realizó una extensión de la fachada de acero diseñada por Philip Johnson y la ampliación de César Pelli en el 84.



12

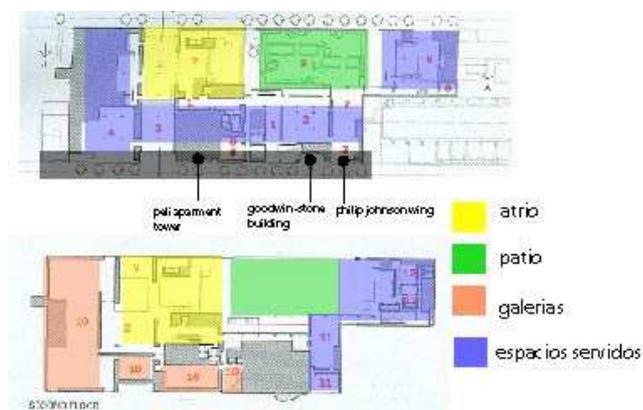
La remodelación y ampliación actual del MOMA la realizó el japonés Yoshio Taniguchi. La superficie del museo aumentó de 35 mil a 58 mil metros cuadrados, destinados 11 mil exclusivamente para galerías.



El concepto de remodelación fue “una ciudad dentro de la Manhattan la ciudad además, contrastar la

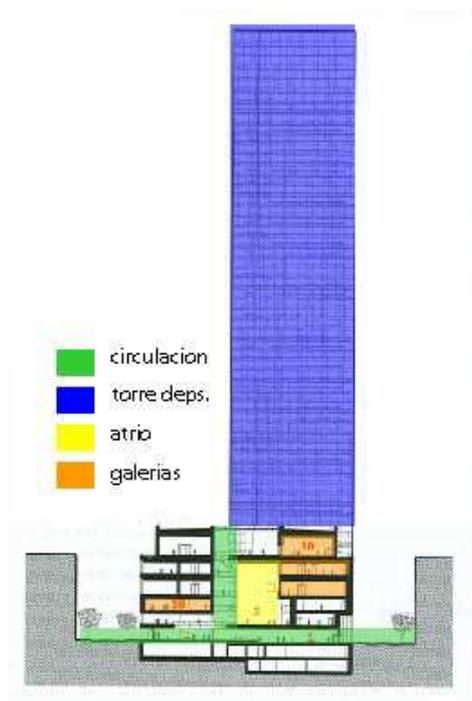
del arquitecto japonés ciudad”, siendo específica, intentando v 13 dad tan fuerte del centro de la ciudad de Nueva York, con una presencia horizontal.

Sobre una de las avenidas que da la fachada del museo, Taniguchi decidió mantener lo pasado, su historia, de algún modo y concentro todo el programa de comercio. Mientras que sobre la calle 54 mantuvo todo el programa cultural, haciendo, como el mismo explica, énfasis al patio de las esculturas, siendo este el eje del diseño y haciendo de la fachada un telón de fondo. Otro gesto importante son los nuevos accesos, ahora el peatón puede atravesar la manzana por un corredor que cruza el museo y es parte del lobby del mismo. Otra área esencial es el atrio, que posee 33 metros de altura, y tiene conexión visual con el patio de esculturas, y además atraviesa el edificio, siendo el centro de distribución y proporcionador de luz por sus aperturas en el techo.



14

Todo el programa se encuentra dividido por funciones, dándole una mejor organización al museo. Lo que se trata de galerías, Taniguchi las amplio, son espacios grandes, ininterrumpidos y altos, rompiendo la tradicional idea de salas de museo, herméticas, versus espacios libres y conectados unos con otros visualmente.



15

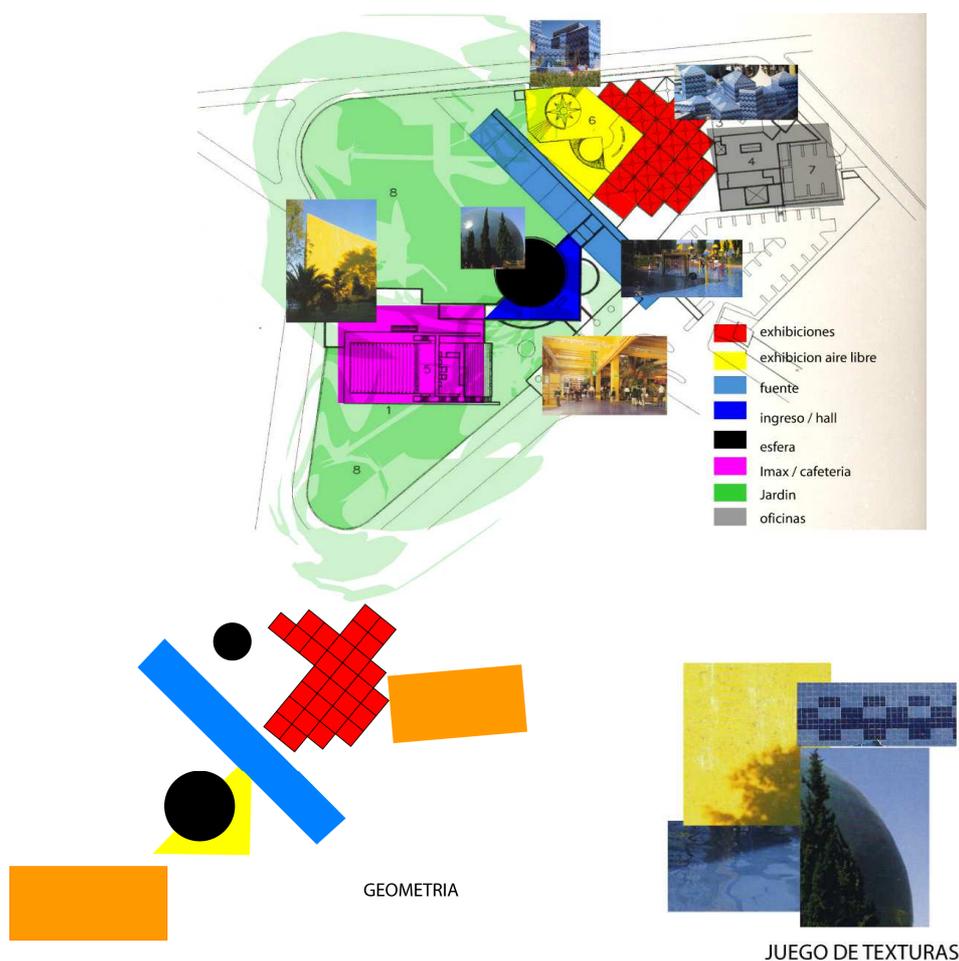
Museo Interactivo Papalote, Legorreta y Legorreta, México.

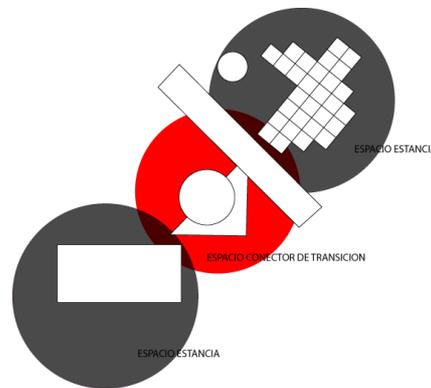


Esta ubicado en un extremo del parque de Chapultepec, en México. Se trata de un edificio dedicado a los niños. Legorreta, utiliza materiales como el agua y la piedra, y espacios abiertos y cerrados, que invitan a los niños a experimentar como si estuvieran dentro de un bosque, y haciendo que se apropien del espacio en si, y sientan que este le pertenece

Utiliza además figuras geométricas como cuadrados, triángulos y círculos en los volúmenes del edificio, pues son de fácil identificación para los niños, haciendo que entiendan el edificio con claridad. El propósito principal del lugar, es lograr que sus usuarios se llenen de curiosidad y sorpresa, objetivo logrado a través de su forma, materiales, colores y escala.

Legorreta maneja plantas fluidas, atravesadas unas con otras como plataformas, y utiliza juegos de alturas, para crear un solo espacio, donde el niño es quien le da un recorrido, según el lo decida.





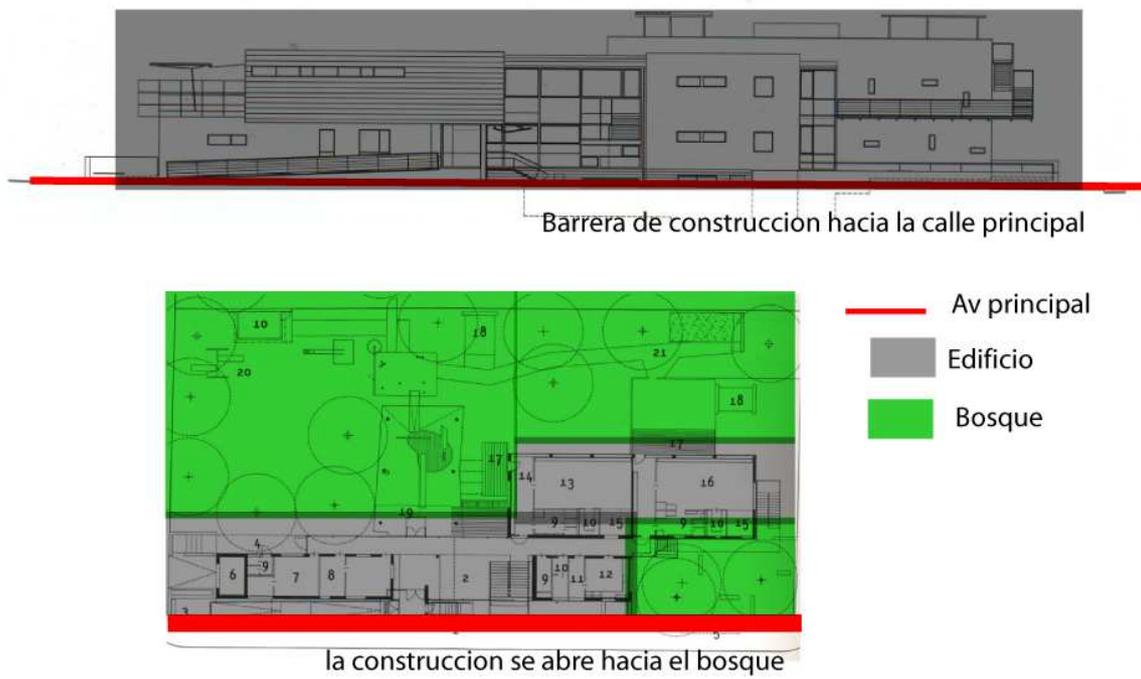
Jardín de Infantes de

17

Viena – Bus Architektur

El carácter de este edificio para niños ubicado en Viena, se basa en lo lúdico, y busca una armonía entre los niños, su espacio habitable y el paisaje que les rodea. Busca proteger y cuidar al niño y ayudarlo a vivenciar el día de manera creativa. Como mencionan sus arquitectos: “Primeras emociones. Observar. Descubrir. Buscar. Ver la realidad desde otro ángulo, arquitectura y naturaleza en la búsqueda de formas vivenciales de la comunicación.”

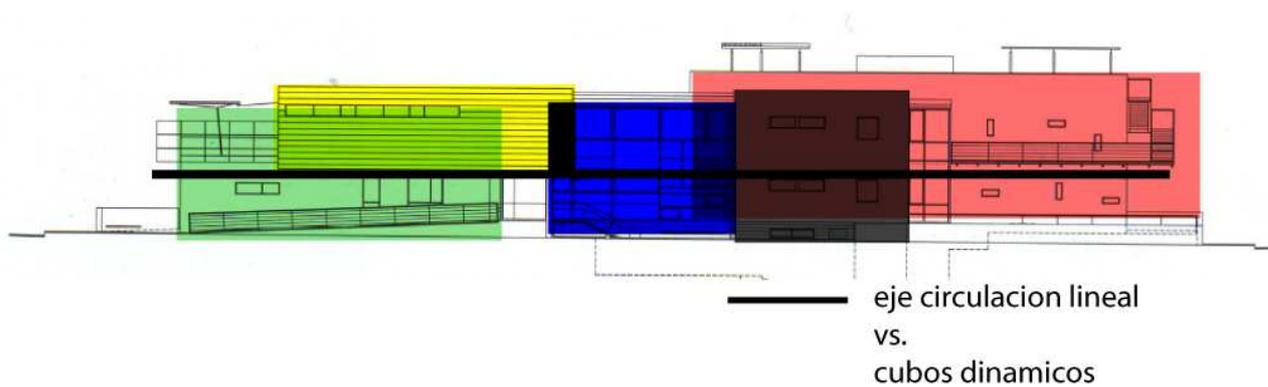
El terreno está lleno de naturaleza, por esta razón los arquitectos buscaron crear un enlace entre lo interior y lo exterior, haciendo que estos espacios interactúen y que el área verde sea parte del edificio. Y a la vez, creando una barrera de construcción hacia la calle de alto nivel de congestión.



18

Otro carácter importante de este edificio, es la escala, hecha especialmente para sus usuarios más importantes, en donde aspectos como la vista son de extrema importancia.



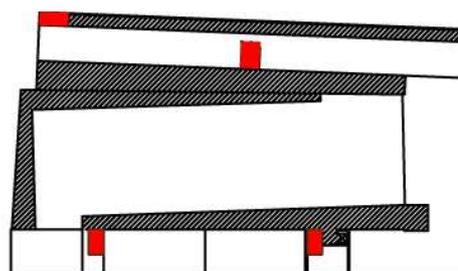


20

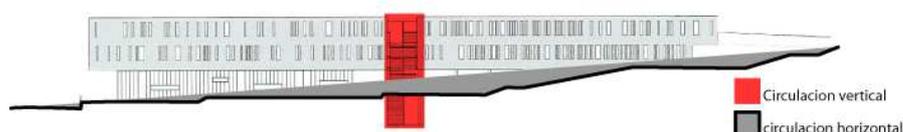
Los arquitectos buscan que el edificio sea un impulso de juego y motive a la necesidad de movimiento. Utiliza cubos con diferentes partes de programa, que varían su color, y poseen un dinamismo único, el cual se logra a través de un desorden organizativo: variedad de aperturas, alternancia de conexiones tanto interiores como exteriores, etc. Pero manteniendo un ordenamiento claro, usaron la topología de corredor de acceso lineal uniendo las aulas (zona sur) con los servicios (zona norte), que además se puede observar como parte de su fachada.

Colegio Altamira, Mathias Klotz

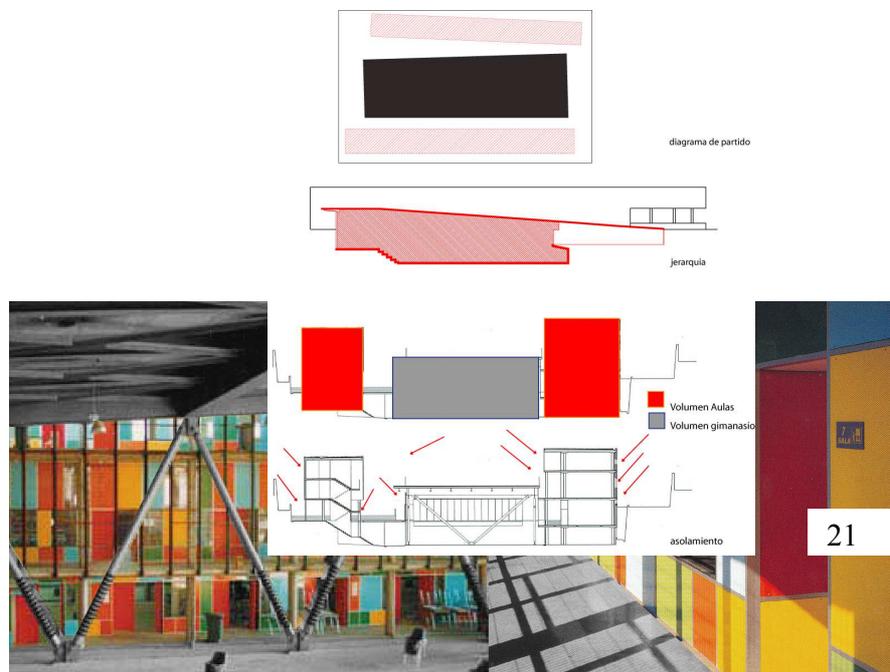
El colegio Altamira, esta ubicado en Santiago de Chile. Es una escuela de 10.000 m2 con capacidad para 1.400 personas. proyecto



para
El



consta de de dos edificios laterales y un vacío central. Dando jerarquía y liberando el centro. Originalmente el proyecto contaba con cuatro edificios, de los cuales están construidos solo dos. Pero el vacío central se mantiene como espacio principal en donde esta el gimnasio y la cafetería, y están mirando hacia la calle, por lo que se los puede usar no solo para el colegio si no también para la comunidad. Además de estar semienterrados, logrando que la cubierta sea habitable.



Las fachadas este y oeste son de hormigón, la sur de madera y la norte de aluminio, vidrio y paneles de colores. Los materiales responden a la necesidad de una construcción rápida, y a la vez busca relacionarlos con las necesidades de los estudiantes.

5. HISTORIA DEL JARDIN Y EL PARQUE COMO ELEMENTOS URBANOS

Debemos hablar antes que del parque, del jardín como espacio natural y ornamentado. Recordemos que, por ejemplo, en el antiguo testamento de la Biblia, nos hablan de un paraíso terrenal, donde existían árboles con todo tipo de frutos. Así, la palabra jardín proviene del hebreo Gan, que significa protección y edén refiriéndose al deleite y placer (garden).

Los jardines se empezaron a caracterizar por funciones agrícolas, de esta manera sus elementos principales eran canales de riego y árboles. Era casi una experiencia religiosa la contemplación del riego sobre una superficie seca, en la que milagrosamente aparecía un espacio verde. Es por esta razón que el jardín era tratado como espacio de veneración.

Todos los jardines y parques derivan de los antiguos jardines. Los jardines posteriormente eran un elemento decorativo de los edificios y palacios más importantes, y tenían la función de contemplación y deleite, y poco a poco fue evolucionando y caracterizándose más, en lo que se refiere a lo arquitectónico.

Como mencione, en las antiguas civilizaciones, el jardín no poseía un fin de entretenimiento y esparcimiento en general, lo que existían eran lugares públicos específicos que se abrían para cierto tipo de actividad. Posteriormente en la edad media la gente empezó a buscar lugares de reunión, así, empezaron a utilizar el mercado y las plazas como puntos de encuentro.

Viendo esta necesidad, algunos de los jardines privados del siglo XVIII, en su gran mayoría pertenecientes a reyes, se comenzaron a abrir al público en general, y de esta manera se empieza a relacionar al ser humano con la naturaleza. Mas aun

cuando se empezaron a desarrollar las ciudades industriales, pues existía decadencia en espacio de calidad humana, es decir de residencia y esparcimiento, por lo que la salud en general empeoraba. Por esta razón en Inglaterra, se impone una ley en pro del uso de recursos para la mejora y bienestar de la población y es así como apareció el primer parque para la comunidad en Birkinhead, realizado por Joseph Paxton, el cual ponía a disposición de la comunidad caminos, áreas de deporte, lagos, creando además de un área verde, una interacción entre el ser humano y la naturaleza.

A partir de esto, el parque ha ido evolucionando, convirtiéndose en un espacio abierto, verde y de multiuso dentro de la de densidad urbana. Dando gran importancia al equilibrio necesario dentro de la ciudad, áreas verdes y recreacionales versus densidad, edificaciones, vías, etc., tomando en cuenta la necesidad de este en el desarrollo de los habitantes. Es así como actualmente el parque no es simplemente un jardín para contemplar, o un espacio para una actividad en específico, si no un lugar lleno de flexibilidad, en donde el usuario es el protagonista principal, y las actividades totalmente diversas, desde el ocio, al deporte y la cultura.²⁶

6. LOS PARQUES EN QUITO

Dentro de la ciudad, y a medida que esta ha ido creciendo se han creado diversos parques. Existen parques que son hitos y centros de sectores importantes de la ciudad, al igual que parques más pequeños para cada barrio. La función del parque dentro de Quito es múltiple y una necesidad como equipamiento recreacional. El tipo de recreación puede ser pasiva o activa según los servicios que este ofrezca al ciudadano. Dentro de Quito existen tres tipos de parque los pasivos, tales como: Alameda, El Ejido, Granda Centeno, Recoleta, Atahualpa. Parques activos que generalmente son los parques barriales, en donde las actividades deportivas predominan. Por ultimo los parques poli funcionales, es decir activos y pasivos, como Fundeporte y La Carolina.

²⁶ Wikipedia.com

7. ARQUITECTURA Y NATURALEZA

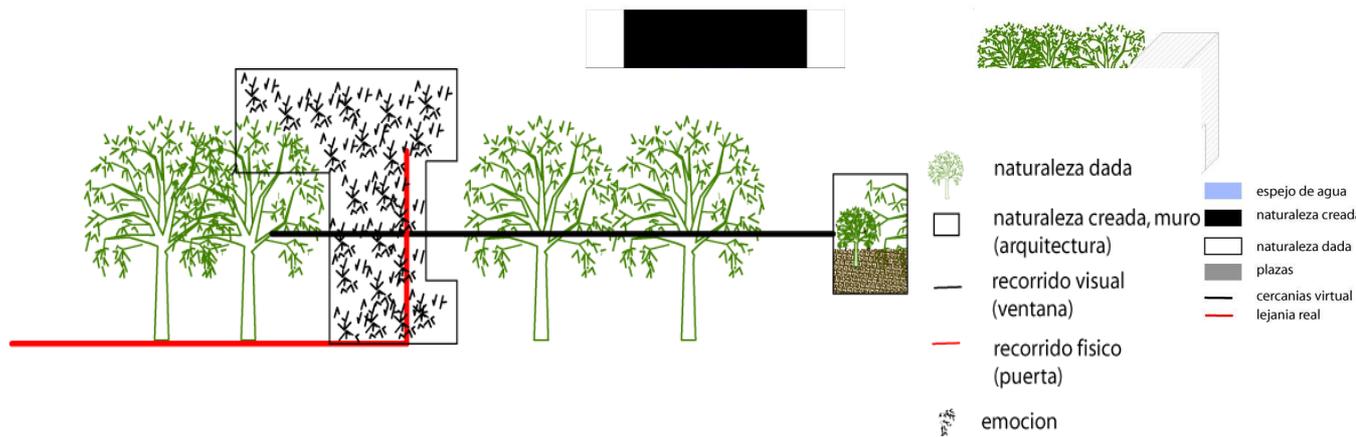
Kevin Lynch, en su libro Planificación del sitio afirma lo siguiente:

"A medida que el hombre se multiplica y su tecnología domina la tierra, la organización del suelo se hace más importante para la calidad de la vida. Ahora incluso se teme que la tecnología pueda amenazar la continuidad de la vida. La contaminación empeora el sistema viviente. El deterioro del paisaje es perjudicial para nosotros; en cambio un emplazamiento bien estudiado puede ayudarnos. Un hábitat bien organizado y productivo es una fuente de riqueza para la humanidad, tanto como puede serlo la energía, el aire o el agua".²⁷

Actualmente existe una estrecha relación entre arquitectura y paisaje, ya no existe una línea entre campo y ciudad, si no que esa frontera se borra y tratamos de tener un contacto más cercano a lo natural. Pero esto no es reciente, el hombre por naturaleza a buscado relación con lo que le rodea, el paisaje dado con el paisaje que el ha creado a través de los siglos. Buscando no aislarse del mundo. Así, es el caso de La Alambra de Granada, concebido como la unión entre jardín, fuerte, palacio y ciudad, cuya construcción comenzó en 1238, con propósito de fortaleza. Posteriormente pasó a manos cristianas en 1492, y se levantaron otro tipo de edificaciones como iglesia y palacio. Durante los siglos XVIII y XIX, quedo totalmente abandonada, hasta 1870 cuando fue declarada monumento nacional.²⁸

²⁷ Lynch, Kevin

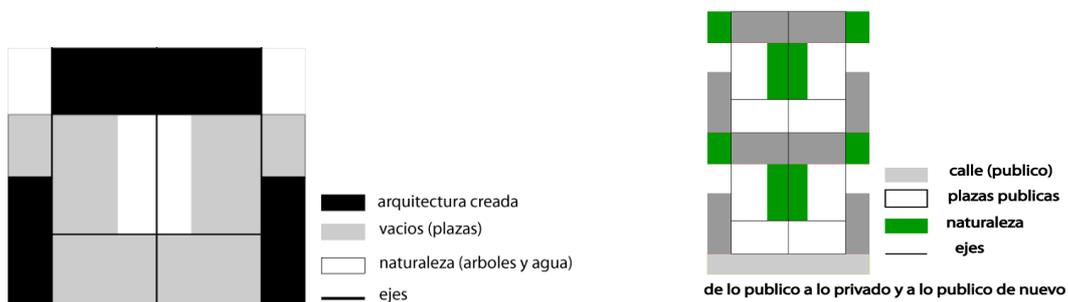
²⁸ Villa Real Ricardo, La Alambra y El Generalife



23

En este gran complejo existe una relación entre jardín y arquitectura fantástica, donde todo se relaciona entre sí. Jesús María Aparicio, hace un profundo análisis sobre las características de La Alambra, su arquitectura, y su relación con lo natural y el hombre. Aparicio nos habla sobre la emoción que existe entre la naturaleza dada y la creada, y como se conecta la una con la otra. El muro es parte fundamental de esta conexión al igual que la diferenciación entre recorrido visual y físico.

Esto se logra a través de diferentes aperturas (puerta, ventana, balcón) y también la utilización de materiales naturales (luz, agua, sombra), la fusión entre estos y las diferentes sensaciones que esto causa en el hombre. La Alambra es una conjugación entre sólidos y vacíos, positivos y negativos donde lo privado se vuelve a dividir entre público y privado. Funciona como una ciudad a través de ejes y calles.



24

23

Aparicio menciona: “Se podría mantener que la arquitectura aquí, parte de unos vacíos interiores, o patios, y del agua, y que el resto es un tejido de piezas ortogonales unidas de forma tortuosa. Existe un orden de la luz, del agua, del eje y

del patio en oposición al desorden de la sombra, de lo seco, de lo tortuoso y de lo cubierto, que crea en el hombre emoción y sorpresa”²⁹

8. EL PARQUE INFANTIL

Ahora los niños son parte esencial de nuestra sociedad, es por esto que ahora el parque infantil es un elemento importante dentro del desarrollo urbano, y se ha convertido en un área de extensión de la ciudad dedicada al juego, al niño y su desarrollo social y creativo. Los parques infantiles actualmente tienen gran importancia en su entorno, su funcionamiento y arquitectura. Estos espacios evocan al juego a través de diferentes formas, buscando que el niño utilice todas sus cualidades creativas dentro del espacio libre. La naturaleza y sus elementos, los sentidos, el mobiliario urbano y la escala, proporcionan al niño un lugar hecho por y para ellos.

Jardín des Dunes

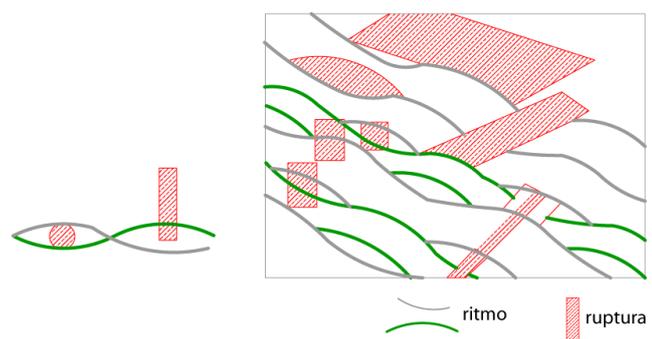
Isabelle Devin

Ubicado en Francia, este parque busca crear una atmósfera infantil a través de lo lúdico y la naturaleza, creando un escenario para la actividad del niño específicamente. El movimiento es el tema más importante junto con el paisaje del lugar. Se ha creado dentro del terreno una topografía ondulada, que da secuencia y ritmo al lugar, y los juegos asentados sobre esta rompen con su movimiento, haciendo que el niño disfrute de el cambio, sin dejar espacio al aburrimiento.

Las ondulaciones logran el elemento sorpresa, pues cubren y posteriormente muestran los diferentes juegos que el parque posee.

Temas como el viento, el sonido, el reflejo, la luz y la sombra ayudan con el dinamismo del espacio de juego.

²⁹ Aparicio Jesús María, El Muro.



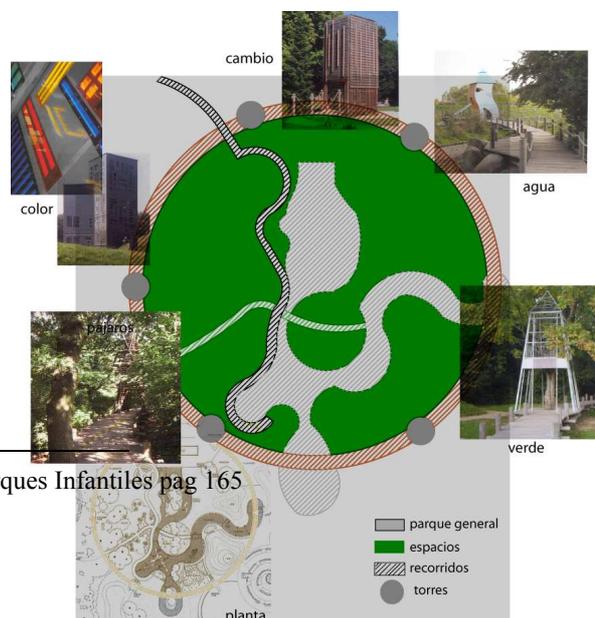


26

Valbyparken

Hellen Nebelong

Ubicado en Dinamarca, este gran parque era un botadero de basura, ahora totalmente renovado, existe un espacio dedicado a los niños. Nobelong, busca relacionar a los niños con la naturaleza, y menciona: “Los niños se encuentra rodeados de color y movimiento, por esto, deben tener la oportunidad de relajar la vista y la mente, cuando juegan al aire libre, y para ello los colores de la naturaleza son los mas apropiados.”³⁰ Logrando así que los niños se enfrenten a despertar su imaginación, y se relacionen con lo natural. Dentro del parque existen elementos que invitan a su usuario a utilizar su creatividad, entregándoles espacios orgánicos y sencillos que logren despertar su curiosidad. Todo el espacio infantil esta delimitado del resto del parque por un puente de madera elevado medio metro del piso. En cinco puntos sobre este puente existen torres que rompen con la continuidad, cada torre tiene un tema que despierta los sentidos de los mas pequeños: la torre del color, del cambio, del agua, de los pájaros y la torre verde. Además de ofrecer a los niños este gran recorrido perimetral, en su centro existen senderos de piedra, islas verdes y ríos de arena que no limitan al niño a una sola opcion y le entregan completa libertad de juego y creatividad.

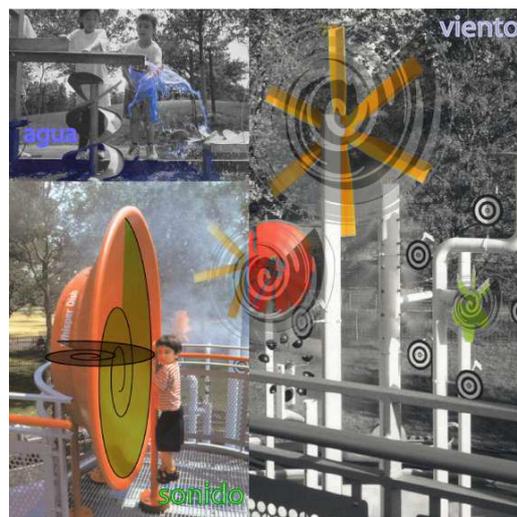


³⁰ Nuevo Diseño de Parques Infantiles pag 165

Kidpower

Chermayeff & Geismar

Este parque de juego esta ubicado en la ciudad de Nueva York, tiene 2500 metros cuadrados y esta junto al salón de la ciencia de la ciudad, por lo que se dedica a mostrar cosas básicas de ciencia para los más pequeños: acústica, física, hidrodinámica etc. Fusiona el aprendizaje con el juego, lo que logra mas interés en los niños, experimentando y aprendiendo a la vez.



Reflexes

Martiria Figueras

Este patio, en

m 28 los Juzgados

de Girona en España, plantea un juego de agua y reflejo. A través de un bosque metálico con hojas de colores y la luz a través de las hojas hacia el espejo de agua, por una parte, y por otra el reflejo aéreo de las mismas.



sol brisa y empieza el juego de luz y color

9. EL COMODATO Y SUS IMPLICACIONES

El municipio de Quito a lo largo de los años ha dado ciertos terrenos de la ciudad para supuesto beneficio de la misma. Es decir, un área en comodato, debe ser para servir a la comunidad con fines sociales y de interés público, las cuales no pueden tener fines de lucro, muchos de estos comodatos son mal utilizados, pues el municipio no logra controlar en verdad cuales de estos están funcionando con intereses privados y cuales no. En los últimos treinta y cinco años el municipio ha entregado 459 predios en comodato, con un total de 2'270.472 metros cuadrados, según el seguimiento realizado por la Unidad de Gestión de Bienes de la Propiedad Municipal del Municipio de Quito, creada en el 2002 justamente para el control de dichos comodatos. Además, durante este seguimiento se informó como están siendo utilizados dichos predios:

- 15.5% a instalaciones educativas
- 12.4% a la iglesia
- 12% a instalaciones de salud
- 8.5% a instalaciones deportivas
- 6.5% servicio social
- 6.1 % a la atención integral de niños
- 5.7% a la capacitación
- 5% a sedes sociales
- 4.8% a casas comunales
- 4.8% a la seguridad
- 4.1% a guarderías
- 3.9% a espacios recreativos
- 3.1% a equipamiento urbano

2.2 espacios de producción y comerciales

1.3% instalaciones municipales

0.9% al medio ambiente

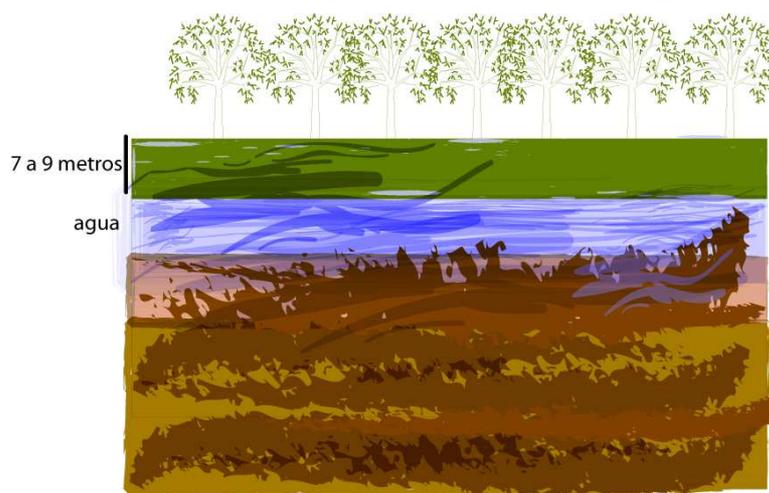
0.7% a parqueaderos

De todos estos espacios, se han entregado 97 predios a la administración norte, la cual es la de interés, y como mencioné anteriormente muchos de estos, no están cumpliendo los requisitos, ni leyes que tienen como comodatos, así, Unidad de Gestión de Bienes, después de realizar un estudio del funcionamiento de estos comodatos, puso en proceso de reversión a 20 predios de la administración norte, la cual tiene el mayor número de comodatos mal utilizados.

10. EL PARQUE LA CAROLINA

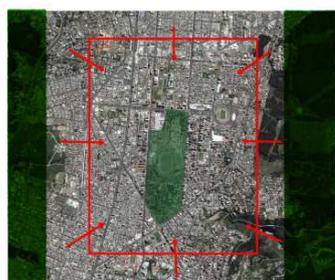
10.1 HISTORIA

La Carolina se empezó a proyectar en el año 1930 como uno de los más grandes espacios verdes para la ciudad. En un principio este espacio era una quebrada y laguna es por eso que el actual nivel freático es bastante alto, variando de siete a nueve metros actualmente.



En la década de los 40 el municipio metropolitano tomó 300 hectáreas que pertenecían a Maria Augusta Barba y a mediados de los setenta empezó su planificación. De las 300 hectáreas concedidas a esta gran área verde, actualmente quedan 67, dado a que se ha cedido tierra a poderes económicos privados de la ciudad, como el Centro Comercial Iñaquito y el Centro de Exposiciones, y algunos comodatos. Además con el tiempo ha ido modificándose, pues sus instalaciones no han funcionado de manera adecuada.

De alguna manera, antes La Carolina era parte de la periferia de la ciudad, ahora es un espacio central de Quito, y además, como ya mencione antes, la ciudad se ha ido metiendo dentro del mismo, dado a los comodatos y centro comercial.



carolina 1950: perimetral

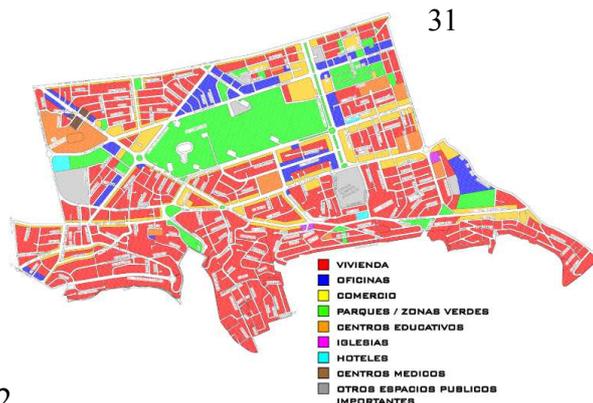


carolina 1990: central



ciudad se inserta en el parque

32



31

33

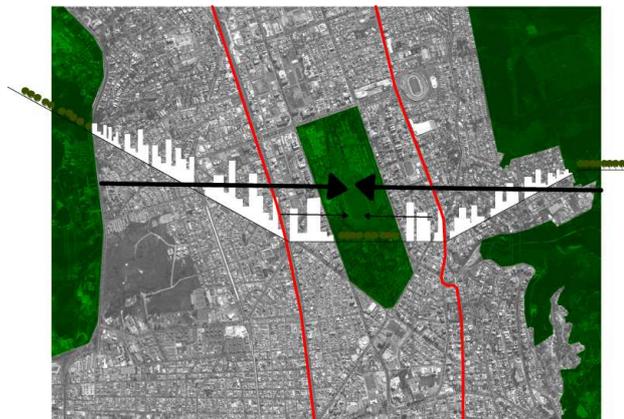
El parque La Carolina se ubica en lo que podemos llamar el nuevo centro de la ciudad, y el parque, valga la redundancia, es el núcleo de este nuevo centro. Esta limitado por avenidas de gran importancia: Av. Naciones Unidas, Av. Amazonas, Av.

Republica, Av. Eloy Alfaro y Av. Shyris. Sector caracterizado por su multiuso, existen zonas comerciales, financieras, residenciales, etc.



■ SHYRIS	■ AMAZONAS	■ PICHINCHA	■ TRAMA COLONIAL
■ NACIONES UNIDAS	■ 10 DE AGOSTO	■ LA CAROLINA	
■ REPUBLICA	■ ELOY ALFARO	■ EL METROPOLITANO	
■ 6 DE DICIEMBRE	■ AEROPUERTO	■ PARQUE EL EJIDO	

34



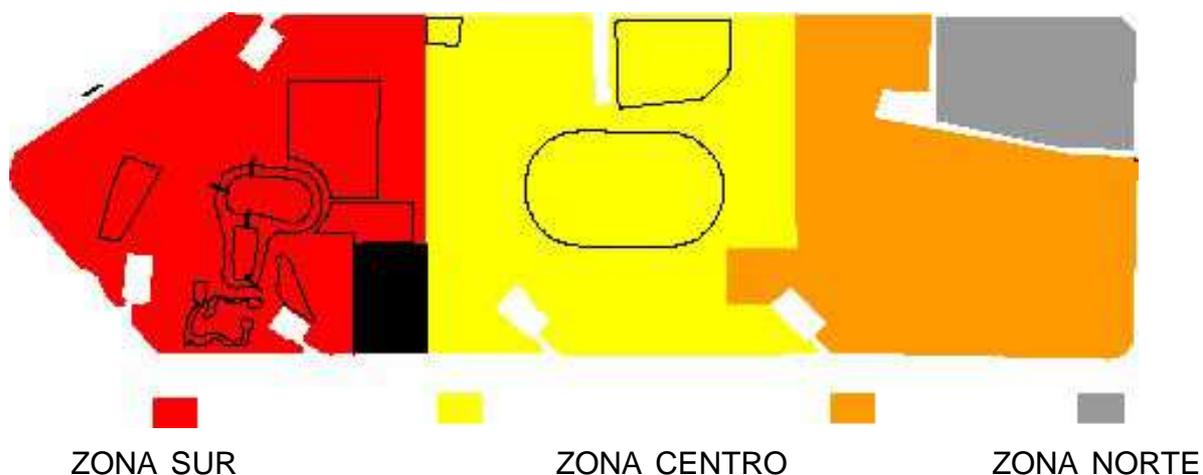
■ limites topograficos
 1. Av. 10 de agosto
 2. Av 6 de Diciembre

10.2

35

CARACTERÍSTICAS

El parque La Carolina esta caracterizado, al igual que su sector, por su diversidad en usos, dado su tamaño y ubicación, los mismos ciudadanos se han apropiado del espacio, existiendo en el gran confluencia para realizar todo tipo de actividades: deportivas, ocio, cultura, etc. Según datos, los fines de semana existen aproximadamente 3000 usuarios y entre semana 5000. El equipamiento del parque consta de gran variedad, y esta dividido en tres sectores sur, centro y norte.



CCI

Escultura de Paulina Vaca
 Campana de la Paz
 Pista de patinaje
 Triangulo escultura niños
 Laguna de Botes
 Juegos infantiles
 Mundo juvenil
 Club de jardinería
 Museo ciencias naturales

Vivario
 Administración
 Tribuna
 Centro de Exposiciones
 Pista de bici cross
 Pista oval
 Cruz del Papa

Canchas basket, fútbol
 Restaurantes
 Estación de Bomberos
 Pileta
 Canchas de tennis, volley
 Aeróbicos
 Juegos Mecánicos

Con esto nos podemos dar cuenta la cantidad de actividades que ofrece este espacio público a nuestros ciudadanos. Pero, lastimosamente, el parque esta mal organizado y no cuenta con la infraestructura necesaria. Por esta razón el municipio llamo a un concurso de regeneración del parque en octubre del 2001, se presentaron algunas propuestas, y finalmente gano una que propuso definir tres zonas organizativas, que coincidan con las actividades actuales pero mejor organizadas, además plantearon la creación de una ágora, quitar la tribuna de hormigón, ampliar el parque náutico, y recrear la cubierta quebrada Rumipamba en la zona norte del parque.

Ya son cinco años de realizado el concurso y según una entrevista a Fernando Bucheli, uno de los ganadores, realizada por el diario El comercio, el día 15 de octubre del 2006, el arquitecto menciona, ante los trabajos que ha hecho el municipio en el parque: “ Tiene poco que ver con el plan maestro que planteamos. El municipio

utiliza el proyecto para realizar obras parche. No hablamos de una acera, propusimos un camino perimetral para caminar, que no sea asfaltado, si no de lastre para caminar.”

Con esto, nos podemos dar cuenta lo decante e ineficaz que es el municipio de nuestra ciudad. Pues esto no pasa solo en La carolina, las obras parche, están por todas partes de nuestra ciudad.

10.3 COMODATOS DENTRO DEL PARQUE

Existen seis comodatos dentro del parque:

- a. Centro de Exposiciones Quito y Cámara de la Pequeña Industria, ubicado en el área central del parque, sobre la Av. Amazonas, ocupa parte del parque desde el 17 de febrero de 1984, con 23 994, 50 m².
- b. Mundo Juvenil: En la parte sur del parque la carolina, ocupando parte de la fachada de la avenida de los shyris, utilizando dos hectáreas de las 67 del parque.
- c. Club de Jardinería de Quito: ubicado atrás del Mundo Juvenil, con un total de 6889, 85 m².
- d. Museo de Ciencia Naturales: pertenece al estado, y posee el comodato desde 1989, con un espacio de 12.500 m² y actualmente se redujo a 600m². Se ubica atrás del Club de Jardinería.
- e. Jardín Botánico: Es el único comodato que ha crecido, en 1989 su área era de 18 600 m² ahora tiene 2,2 hectáreas.

10.4 MUNDO JUVENIL.

El comodato, de una hectárea, ocupado por Mundo Juvenil, ubicado en la periferia del área sur del parque La Carolina, y sobre la Av. De los Shyris, tiene como función principal el apoyo a la niñez y la juventud, siendo esta una fundación sin fines de lucro. Es un espacio que supuestamente funciona de apoyo a las escuelas y colegios de Quito para complementar conocimientos. Se encuentra ahí ya 40 años, y el último convenio fue renovado en 1997 por treinta años más. Aseguran que cumplen los requisitos del comodato, no cobran el ingreso a escuelas fiscales y a las privadas dos

dólares, y por esta razón siempre van a renovar el contrato. El espacio de Mundo Juvenil cuenta con: biblioteca, la cual no funciona, solo explica a los niños el funcionamiento de la biblioteca en general, planetario, cuyos equipos estas desactualizados, auditorio para 250 personas, museo amazónico, museo ecológico, talleres de artes que ya no se utilizan y la maqueta del petróleo. Dentro del comodato esta el museo interactivo de los dinosaurios, el cual no les pertenece si no que es un espacio subarrendado.

10.5 TERRENO

Este terreno posee infraestructura que no logra alimentar ni apoyar la educación y evolución del aprendizaje infantil, pues no es hecha bajo ningún concepto, ni estudio que logre la identificación de los espacios con el desarrollo de los niños, incapaz de lograr que los propósitos de Mundo Juvenil se cumplan a cabalidad. El hecho de que este ubicado en el parque, le da muchas ventajas, que son negadas por una reja que se encuentra a su alrededor. Es un espacio mal utilizado y con fuertes carencias, es por esta razón que el proyecto se basa en la regeneración de esta fundación, lo que implica no solo regenerar sus espacios y arquitectura, si no también replantear sus funciones, basándome en las metas que tiene la fundación.

Es necesario replantear el proyecto de manera que los espacios en el construidos aporten con el propósito de la Fundación Mundo Juvenil, de ser un verdadero apoyo y complemento para la educación de nuestra ciudad. Basándose en la psicología del desarrollo de los niños, en el aprendizaje a través del juego, y el dinamismo que esto requiere.

Decidí usar el mismo terreno por muchas razones: Primero el hecho de que es un comodato que tiene un contrato firmado en el año 97 por treinta años más, es decir, que faltan 20 años para que haya la probabilidad de que la fundación se ubique en otro lugar, y lo más seguro es que esto nunca suceda, mientras cumplan los requisitos que tiene impuesto como comodato. A pesar de que el comodato es algo que se encuentra en discusión hoy en día, es parte de la realidad de nuestra ciudad, y por esta razón, en vez de negarlo debemos usarlo de manera positiva y adecuada.

Segundo, por su ubicación. Este predio tiene muchas ventajas, el estar ubicado dentro de un hito tan importante de la ciudad, y mas aun siendo este un parque con múltiples funciones dedicadas a los ciudadanos de Quito, lo cual hará que este sea un lugar de fácil acceso para niños y jóvenes. Además el hecho de tener relación tanto con la ciudad como con la naturaleza, elementos esenciales dentro del desarrollo espacial del niño.

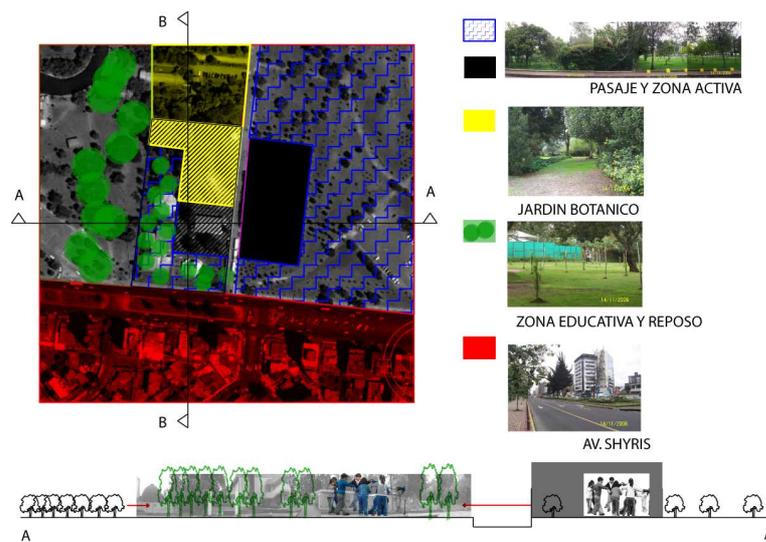


37

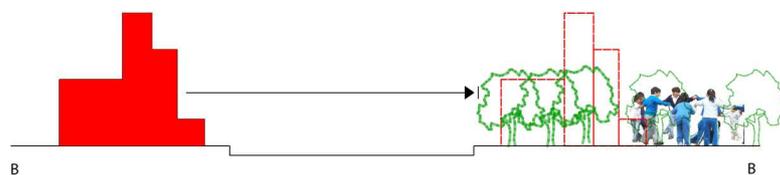
El terreno tiene forma rectangular y no posee pendiente, sus frentes dan a la Av., de los Shyris su fachada frontal, al pasaje rumipamba su fachada norte, al parque es su totalidad su fachada sur, y su fachada posterior limita con el club de jardinería. El terreno esta en el sector residencial mixto del parque La Carolina, pues en todo el sector de la shyris hacia el este se encuentran gran cantidad de edificios de vivienda, micro comercio, oficinas y el Colegio Benalcazar.



- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| 1 Av. Shyris | Av. principales - Buses de linea |
| 2 Pasaje Rumipamba | ecovia |
| 3 Av. Eloy Alfaro | paradas |
| 4 Calle Republica del Salvador | Secundaria |
| 5 Av. 6 de Didimbre | Pasaje |
| | - - - - Posibilidades Peatonales |



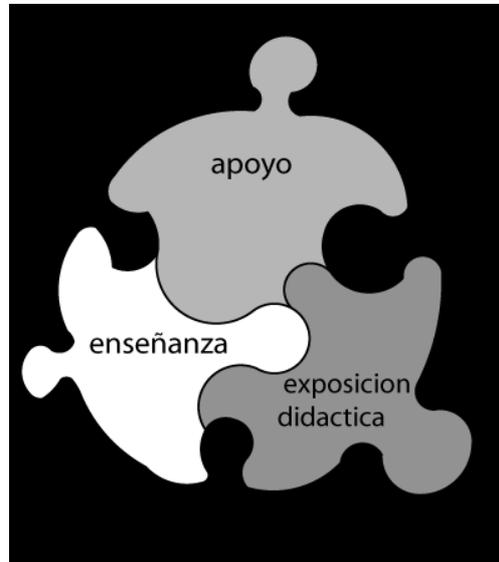
11.



PROGRAMA

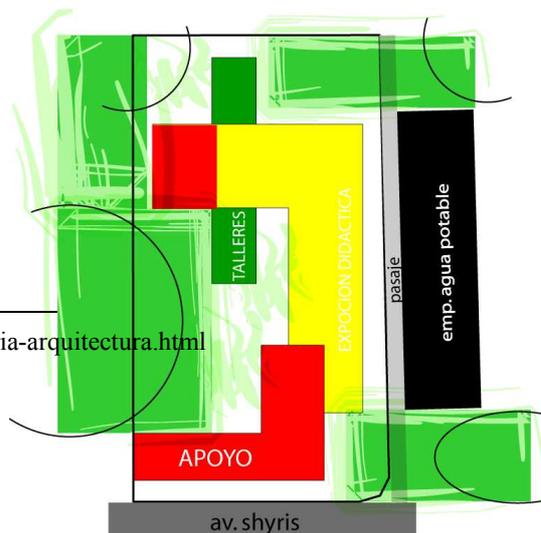
El programa del museo interactivo se debe basar en un aporte a la educación. Dentro de este existen tres áreas, siendo la más importante el área de exposición didáctica. Como función principal del museo, este espacio se subdivide en diferentes áreas de aprendizaje que no necesitan estar una al lado de la otra, como en un museo lineal, si no contrarrestar con espacios libres, talleres, y otros lugares de apoyo al proyecto. Todos los espacios pertenecen a una de las siguientes áreas: Aprendizaje dirigido, apoyo y áreas didácticas de exposición. Estos tres funcionan conjuntamente, y relacionan entre si todas sus piezas como sucede en un rompecabezas. No son áreas delimitadas y se complementan entre si. *“La arquitectura es un rompecabezas*

*brillante, ortodoxo y original de masas combinadas con luz. Nuestros ojos fueron creados para ver las formas a la luz; la luz y la sombra revelan las formas.*³¹



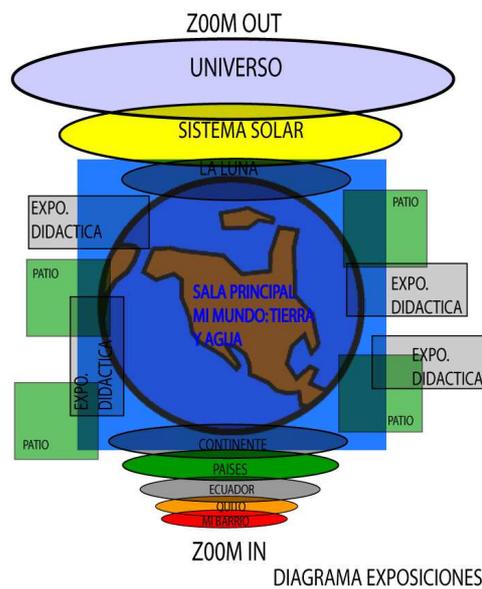
40

Tomando en cuenta el análisis del terreno, existen ciertas conclusiones que se deben aplicar al programa, como lo muestra el diagrama final del lugar en sus corte A-A': donde se observa como el terreno esta limitado del lado sur por el parque y por el lado norte con el pasaje y las plantas de tratamiento de la empresa de agua potable. Por esta razón el programa debería abrirse hacia el parque y cerrarse hacia el pasaje dejando libres las esquinas del lado sur, que hacen contacto con La Carolina. En el corte B-B' podemos observar como de alguna manera la ciudad se introduce en el terreno, y este al estar limitado por la Av. de los Shirys, debería de igual manera negar esa calle tan congestionada haciendo que la construcción se mantenga en el borde dejando los espacios libres, de juego, exposición y talleres hacia el interior, pudiendo así los niños comunicarse con el parque sin ningún problema.



³¹ <http://www.arqhys.com/teoria-arquitectura.html>

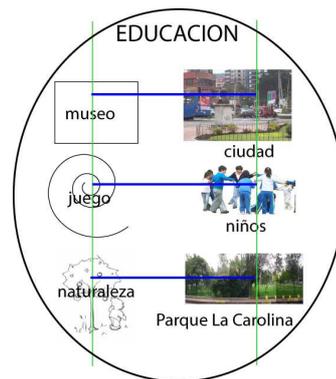
El programa a su vez debe fusionarse, conectarse, enlazarse, como lo muestra el primer diagrama. No debe ser rígido y debe brindar una clara conexión con espacios abiertos y exteriores. No puede ser solucionado con barreras y espacios limitados y cerrados como aulas, si no a través de espacios flexibles, con conexiones entre sí, que inviten al niño a explorar a ser no usuarios si no participantes dentro del proyecto. El proyecto es un juego.



Las exposiciones parten del conocimiento del mundo en que vivimos y se desarrollan en un espacio de 42 metros cuadrados. Los niños desde que nacen empiezan a percibirlo y a entenderlo, así el mundo en sí se convierte en el centro de aprendizaje. De esta manera la sala principal se llama mi mundo, haciendo un zoom in y zoom out del mismo, logrando que el niño entienda su posición respecto a este. Posteriormente esta sala central deberá conectarse con salas y patios didácticos, relacionados al mundo en sí, sus peculiaridades y

características. Dividiendo en dos partes las exposiciones, las salas interiores: cuerpo humano, comunicación, arte y ciencia. Y por otro lado los patios didácticos de los cuatro elementos: agua, fuego(luz), tierra y aire.

El programa debe lograr fusionar tres aspectos arquitectónicamente: la experimentación didáctica, la naturaleza y el juego.



HIPOTESIS

Al plantear un museo interactivo para niños, cuya implantación es dentro de un gran parque poli funcional, es necesario plantear todas las implicaciones que tanto el programa como el lugar deben ofrecer, tanto a la ciudad como a sus usuarios.

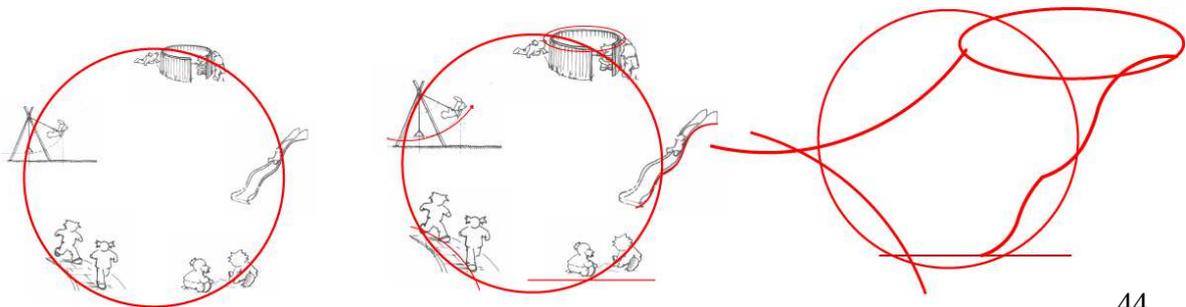
Como ya mencionamos la cinestética tiene una relación estrecha con nuestros sentidos y percepción de los espacios. Al movernos descubrimos y nos relacionamos con lo que nos rodea. Los espacios del museo deben ser espacios donde el descubrir del niño se mantenga vivo. Para esto se deben lograr espacios dinámicos, donde la escala, el color, la luz y recorrido logren producir impresiones importantes dentro del visitante. Poniendo en juego sensaciones como liberación, curiosidad y sorpresa.

Dentro del dinamismo que los espacios del museo requieren, existen implicaciones como el ritmo y la secuencia. Si un movimiento es monótono, pronto nos aburre, pues necesitamos cambio, ruptura. Pero hay que tomar en cuenta la importancia del ritmo dentro de una secuencia móvil determinada, las rupturas no se pueden producir por un simple azar, debe existir una conexión para crear algo armónico y coherente. Entonces, ¿un circuito o secuencia, con todas sus peculiaridades y características, es la respuesta a un excelente funcionamiento de espacios de desarrollo infantil?

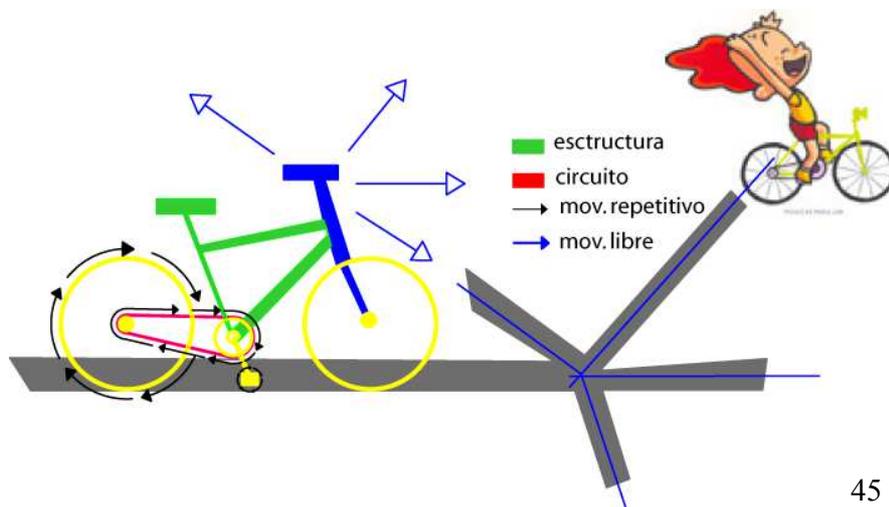
La secuencia, debe tener ciertas características: principio, armonía, cambio, continuidad, ruptura y fin. El principio y el fin no se refiere a que dicha secuencia siempre tendrá un recorrido predeterminado, el recorrido debe ser variable, pues la sensación de libertad e independencia es de esencial importancia para el ser humano, mas aun si este esta en proceso de desarrollo. Pero igual de imprescindible es la sensación de llegar a una meta, la de realización y logro para de esta manera no dejar vacío y frustración. Esto se da tanto en el juego, como en el aprendizaje y en las sensaciones que podemos obtener al recorrer un espacio. La secuencia tiene una estrecha conexión con la forma sensoria, en la cual participan además de la sucesión de movimientos, la luz, la forma, los colores, y el juego entre espacios, logrando que el usuario obtenga experiencias significativas.

Un niño se aburre pronto de actividades repetitivas, es por esto que los espacios deben sugerir al niño continua actividad. Cuando somos pequeños, muchas veces jugamos al “circuito” el cual es un recorrido predeterminado con obstáculos, funcionamos como en una bicicleta, un circuito le da un movimiento repetitivo, pero nosotros manejamos a nuestro placer y con toda libertad.

13. PARTIDO

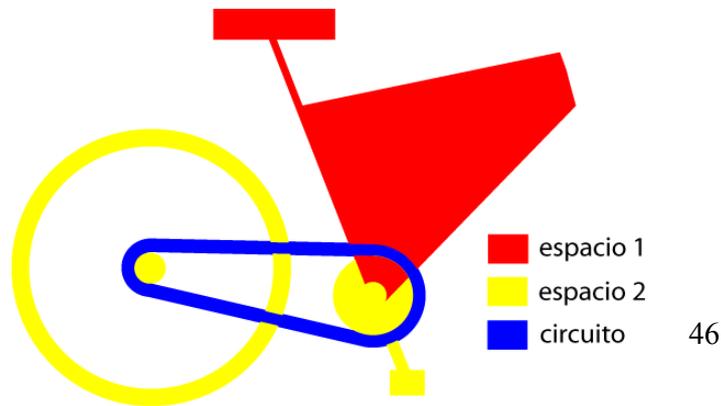


El partido empieza por la observación de ver a los niños jugar. El juego siempre cambia, es un recorrido, un circuito, con rupturas y cambio.



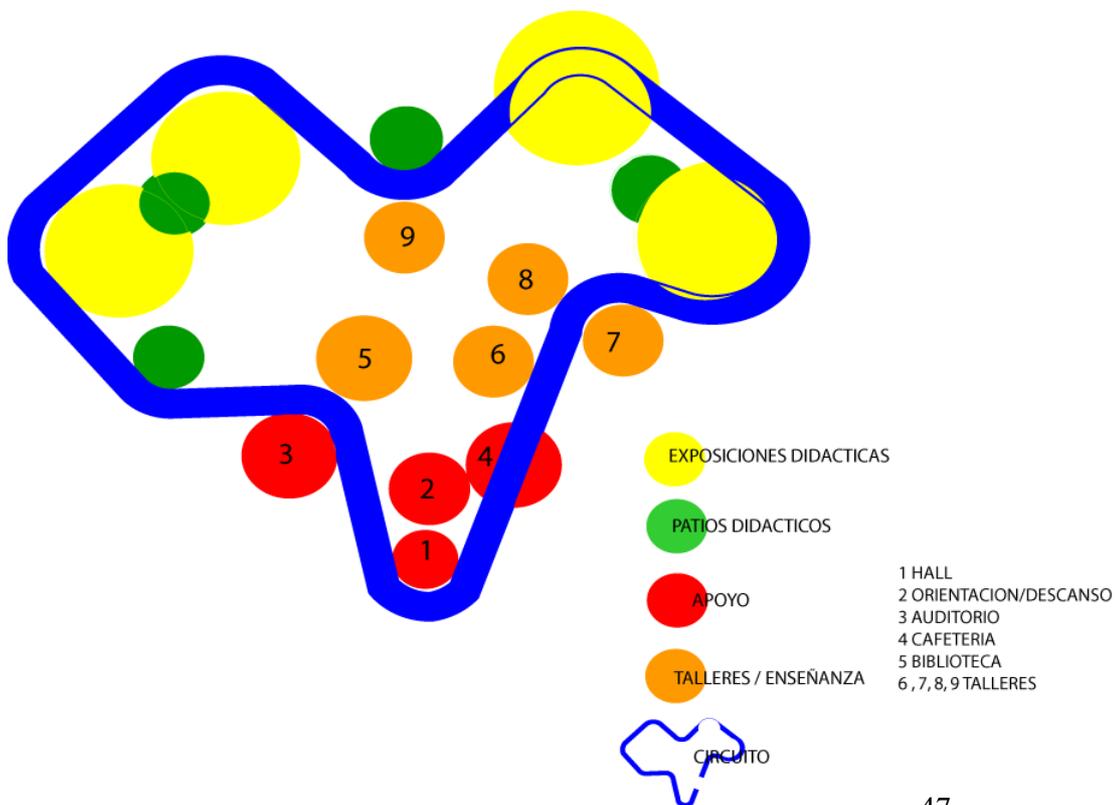
El niño necesita tanto libertad como control, como lo mencione antes, existen características que permiten al niño un mejor desarrollo. Un circuito predeterminado como en el Guggenheim de Wright seria demasiado repetitivo y secuencial. Por esta

razón debe existir un circuito o varios con diferentes probabilidades, pero a la vez logre ser una guía del participante y del proyecto en sí.

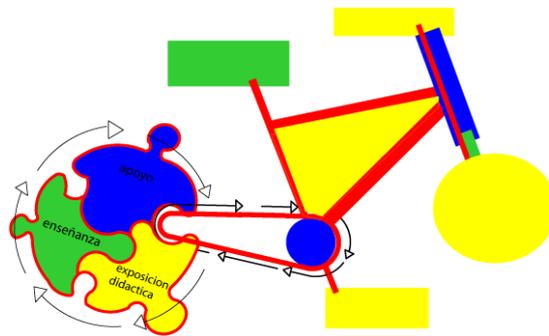
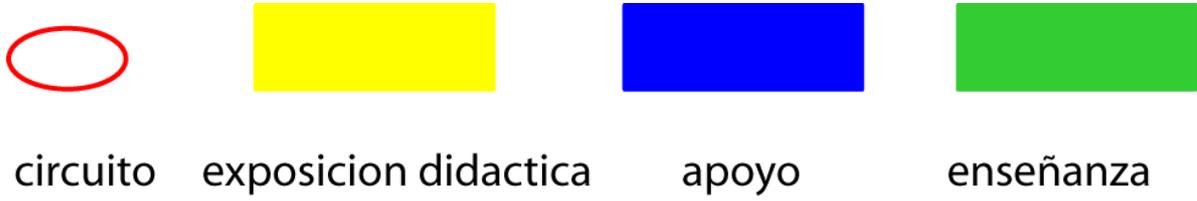


46

El circuito principal, cualquiera que este fuere, debe comunicar todos los espacios del programa, en todas las plantas del mismo. Aprovechando el nivel freático del parque, se puede considerar que el circuito en planta baja sea un circuito no solo de recorrido, si no de agua, pues este elemento es excelente como material didáctico. Así, se conectará a los demás patios, como el de la luz, la tierra y aire, haciendo del agua el elemento primordial, como es en nuestro planeta.



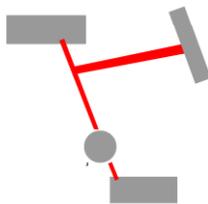
47



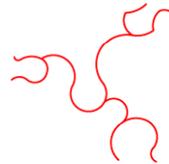
c circuito perimetral



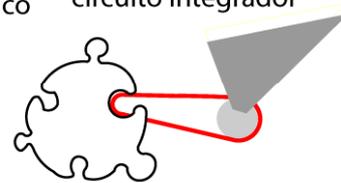
c circuito directo



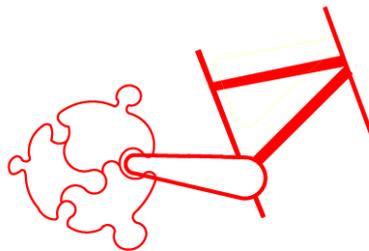
c circuito concentrico



c circuito integrador

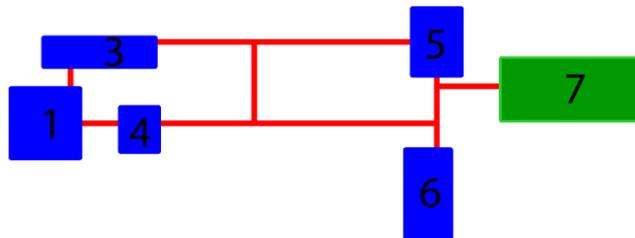


c circuito completo (laberinto)

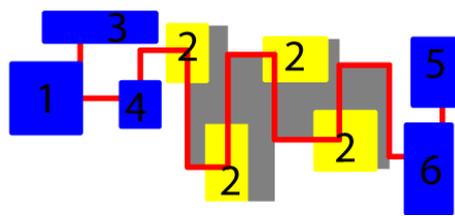


- 1 ingreso/hall
- 2 exposicion didactica
- 3 administracion
- 4 sala didactica y reposo
- 5 cafeteria
- 6 auditorio
- 7 talleres
- 8 biblioteca
- 9 galeria
- 10 ingreso 2

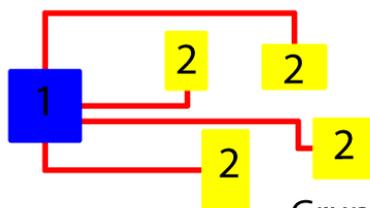
Grupo 1: Empleados



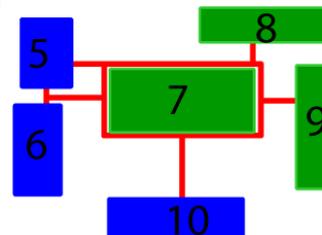
Grupo 2 : niños visita completa



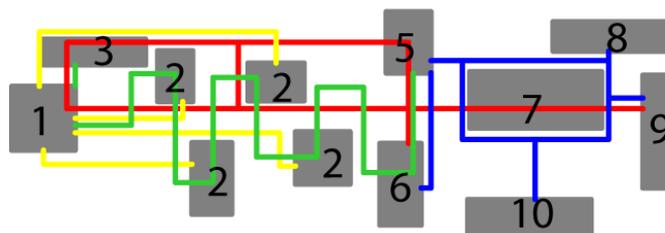
Grupo 3 : visitas especificas



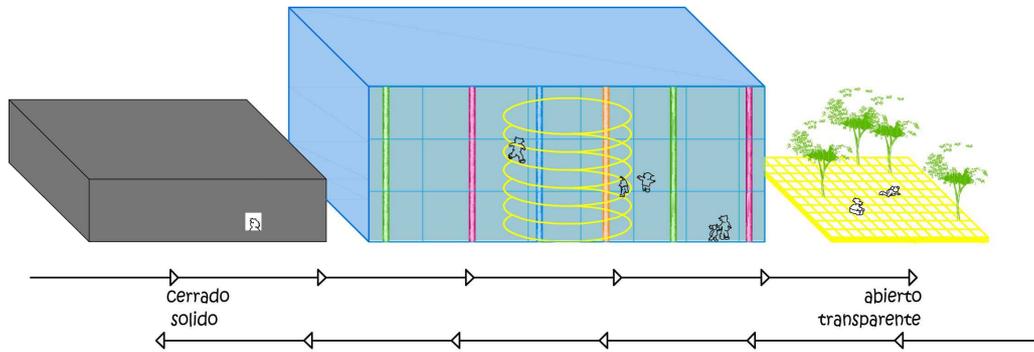
Grupo 4 : niños talleres diarios



mallá de circuitos



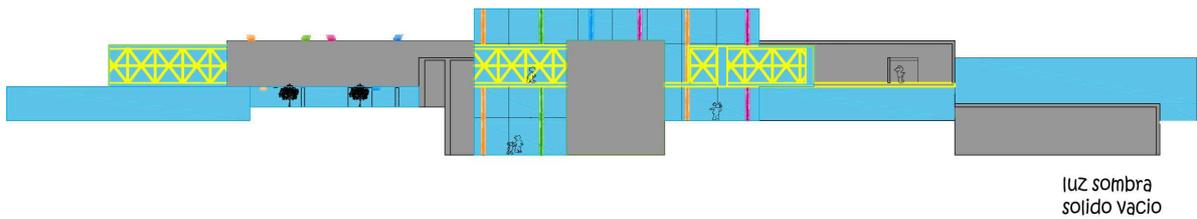
PARTIDO ARQUITECTONICO



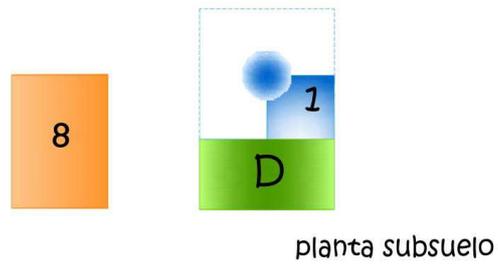
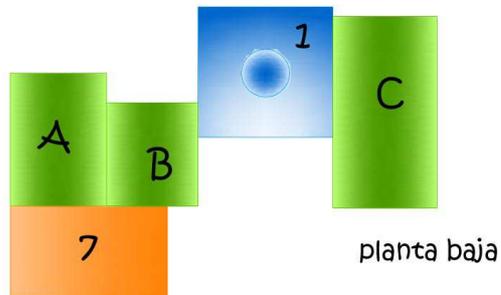
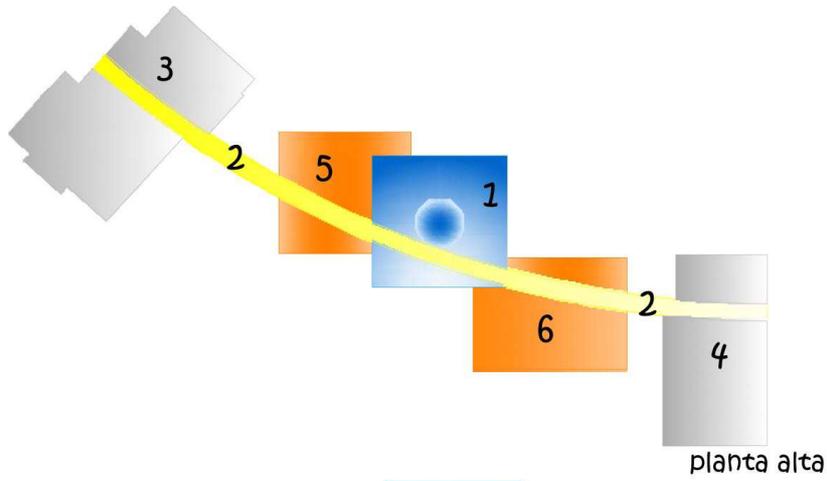
50



51



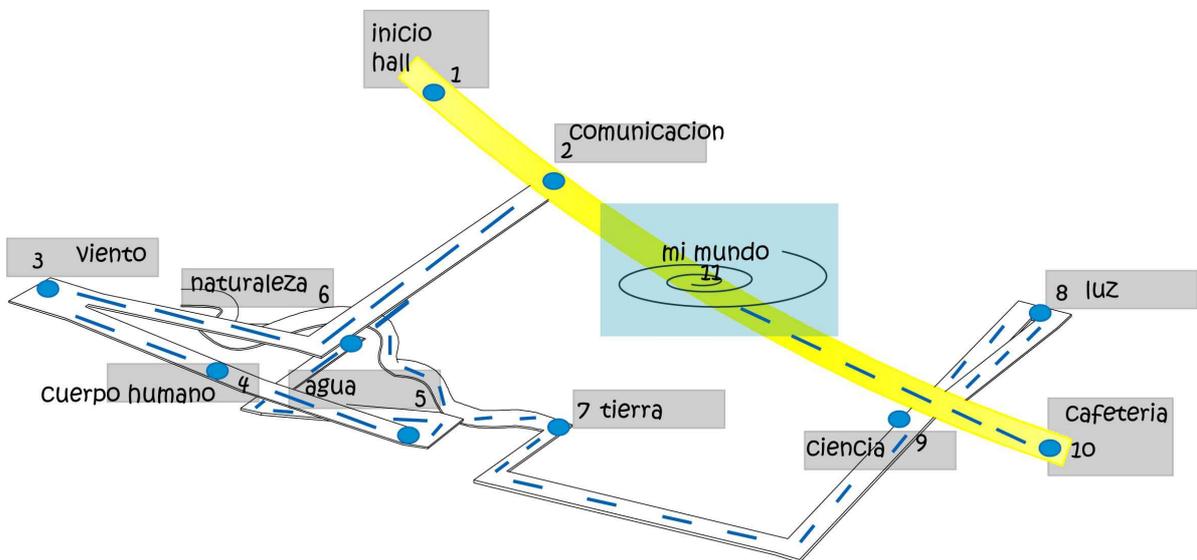
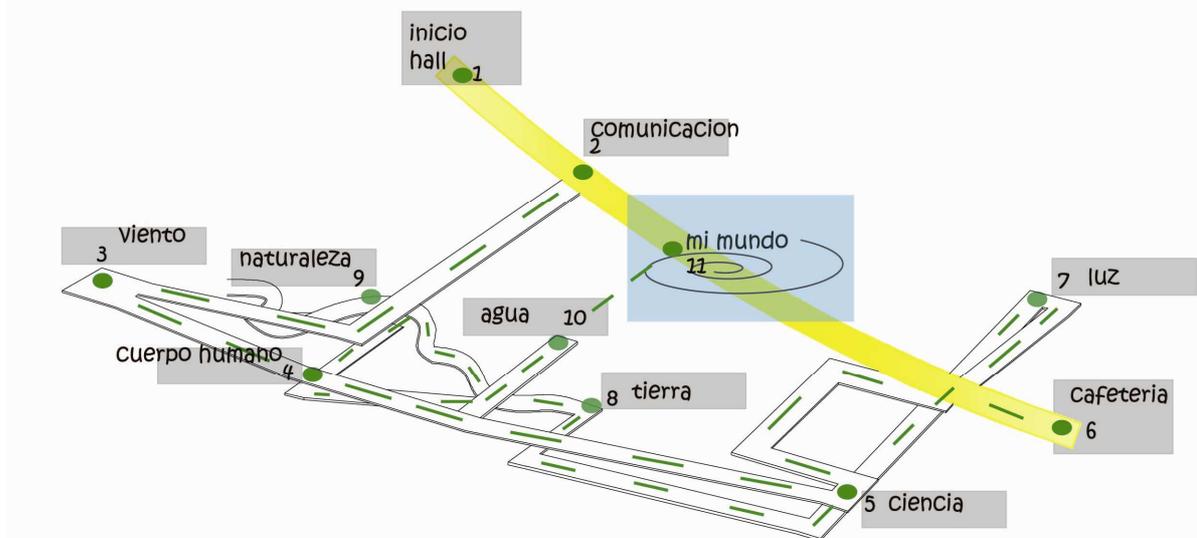
52

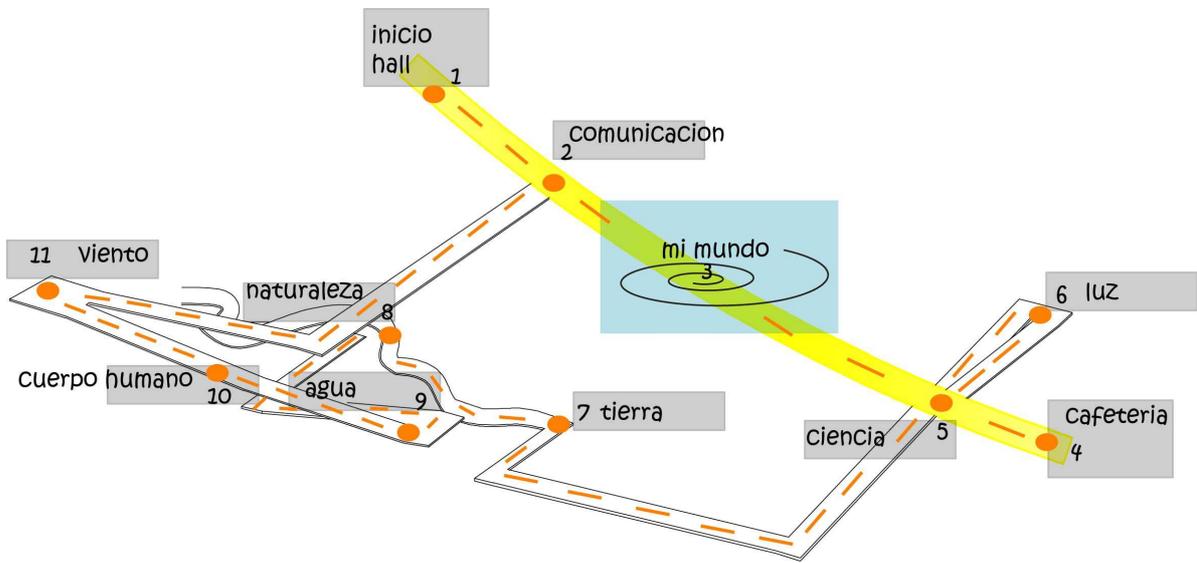


- 1 sala mi mundo de Vidrio
- 2 puente de ida y vuelta
- 3 hall (inicio)
- 4 Cafeteria (fin)
- 5 sala comunicacion
- 6 sala Ciencia
- 7 sala Cuerpo humano
- 8 sala naturaleza escondida
- A patio viento
- B patio agua
- C patio luz
- D patio tierra

escoge tu camino

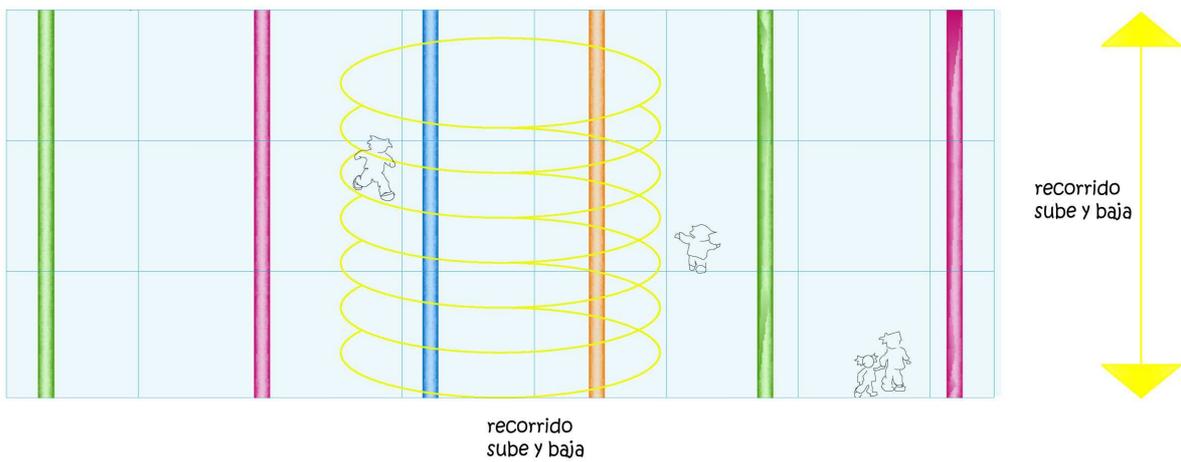
- Camino Verde
- Camino azul
- Camino tomate





54

referentes

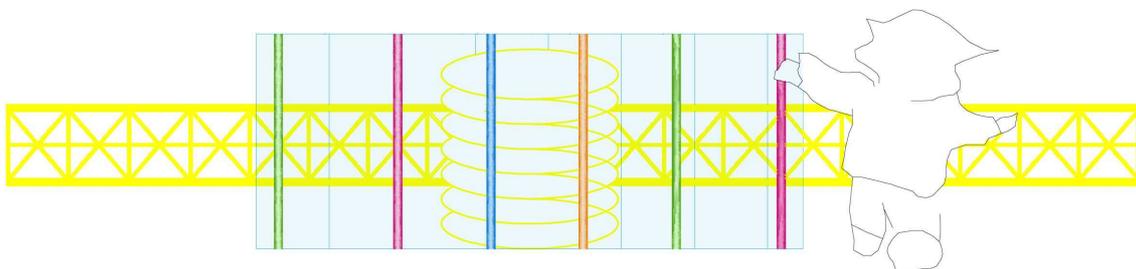


55

y si te sientes perdido?



no te preocupes!!!



siempre volveras!!!!

BIBLIOGRAFIA

- APARICIO GUISADO JESUS MARIA, El Muro, EDT. Librería Técnica, Buenos Aires, 2000
- BODROVA ELENA, Educational Leadership, EDT. Aurora co, 2003
- BRAUN ELIEZER, El Saber y los Sentidos, EDT. Ciencia para todos, México, 2001
- CALGREN FRANS, Una Educación hacia la Libertad “La pedagogía de Rudolf Steiner”, EDT. Filadelfia, Milano, 1992.
- FERNANDEZ ARENAS JOSE, Introducción a la Conservación del Patrimonio y Técnicas Artísticas, EDT. Ariel, Barcelona, 1996.
- GARCIA DEL DUJO, ANGEL, "Museo Pedagógico Nacional (1882-1941). Teoría educativa y desarrollo histórico", editado por la Universidad de Salamanca, España, 1985.
- GYORGY KEPES, El Movimiento su Esencia y su Estética, EDT. Novard, 1965.
- GUEVARA GILBERTO, Introducción a la Teoría de la Educación, EDT. Trillas, México, 1991.
- LAPIERE A., Educación Vivenciada, Los Matices, EDT. Científico-Médica, Barcelona, 1977.

- LAURIE MITCHEL, Introducción a la Arquitectura del Paisaje, EDT. Gustavo Pili.
- MENA VASCONEZ PATRICIO, Memoria Botánica para la Rehabilitación del Parque La Carolina.
- MONTANER J, The Museums of the Last Generation, Edit. Gustavo Gili, Barcelona, 1986.
- NAUTA W.J. The problem of the frontal lobe: a reinterpretation *J. of Psychiatric Research*, 1960
- POPPER K.-ECCLES J, El yo y su cerebro. Ed. Labor, Barcelona, 1980.
- BALDWIN, DANCY RAHINA, You are Your Child's First Teacher, Edit. Baldwin Dancy, 2000, USA.
- GREENLEAF ROBERT, Motion and Emotion in Student Learning, Educational Digest.
- ROJALS ALAMO MARTA, Nuevo Diseño de Parques Infantiles, EDT. Links Internacional, Barcelona, España, 2004
- VILLAREAL RICARDO, La Alambra y El Generalife,| EDT. Miguel Sánchez, Granada, España.
- CORDERO RUIZ, JUAN, Percepción Visual,
<http://www.personal.us.es/jcordero/PERCEPCION>

- Martínez Mígueles, Miguel, El Proceso Enseñanza-Aprendizaje a la Luz de la Neurociencia (Aprender con todo el Cerebro)
<http://prof.usb.ve/miguelm/procesoensapr.html>
- Instituto Fronesis, <http://www.fronesis.org/ecuador.html>, Noviembre, 2006
- Enciclopedia Libre Wikipedia, <http://wikipedia.org>
- Espacio Logopédico, <http://www.espaciologopedico.com/articulos2>, 18 de diciembre, 2006.
- KATHLENN MC CURDY, Aprendiendo Naturalmente
http://www.familiaescolar.com/aprendiendo_naturalmente.html, 2002
- Arqhys Architects Site, <http://www.arqhys.com/arquitectura/colores-lenguaje.html>, 2004

ANEXO

