

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

SAQU

Centro Lúdico Infantil

Giselle Dominique Castro Ramos

Diseño Interior

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciada en Diseño Interior

Quito, 18 de mayo de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

SAQU

Centro Lúdico Infantil

Giselle Dominique Castro Ramos

Nombre del profesor, Título académico

Andrea Pinto, MFA Diseño Interior

Quito, 18 de mayo de 2021

© DERECHOS DE AUTOR

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

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

Nombres y apellidos: Giselle Dominique Castro Ramos

Código: 00203116

Cédula de identidad: 1719836874

Lugar y fecha: Quito, 18 de mayo de 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project –in whole or in part –should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

RESUMEN

Los niños son seres activos y curiosos cuyo desarrollo esta dado por etapas. Este proceso engloba varios ámbitos como son el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, motor y sensorial. Actualmente, el celular, la computadora y la televisión se han vuelto una manera de entretenimiento y distracción para todos y especialmente para los niños. Cuando los niños exceden el tiempo recomendado causa pérdida de socialización, conductas adictivas, obesidad infantil, sedentarismo entre otros. Es por esto por lo que se propone diseñar un centro lúdico infantil. SAQU permitirá a los niños por medio del juego desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

Palabras clave: infantil, niños, conexiones, juego, dinámico

ABSTRACT

Children are active and curious beings whose development is given in stages. This process encompasses several areas such as physical, emotional, cognitive, motor, and sensory development. Cell phones, computers and television have now become a means of entertainment and distraction for all, especially children. When children exceed the recommended time, it causes loss of socialization, addictive behaviors, childhood obesity, sedentary lifestyle, among others. Therefore, it is proposed to design a children's play center. SAQU will allow children through play to develop new skills and concepts through their own experience.

Key words: kids, connections, game, dynamic

TABLA DE CONTENIDO

1. Capítulo I: Desarrollo Infantil	12
1.1. ¿Qué es el Desarrollo Infantil?	12
1.1.1. Preescolar	12
1.1.2. Escolar.....	14
2. Capítulo II: Justificación	14
2.1. Sedentarismo Infantil – Epidemiología.....	14
2.2. Uso Excesivo de Aparatos Electrónicos.....	15
2.3. Sedentarismo Infantil en Ecuador.....	15
2.4. Recomendaciones	15
2.5. Beneficios de la Actividad Física	16
3. Capítulo III: El Juego en el Desarrollo Infantil	16
3.1. Importancia del Juego	16
3.2. Teoría sobre el Juego de Piaget	16
3.2.1. Juego Simbólico.....	17
3.2.2. Juego de Reglas	17
3.2.3. Juego de Construcción	17
3.3. Teoría sobre el Juego de Vygotsky	17
3.4. Teoría sobre el Juego de Montessori.....	18
4. Capítulo IV: Consideraciones Espaciales	18

4.1.	Espacios Infantiles	18
4.2.	Área de Juegos.....	18
4.3.	Área Físico-Motor.....	19
4.4.	Área de Arte.....	19
4.5.	Área de Agua/Arena.....	19
4.6.	Área de Disfraces.....	19
4.7.	Área de Actividades Multifuncionales.....	20
4.8.	Área Exterior	20
4.9.	Iluminación de Espacios Infantiles	20
4.10.	Tratamiento de Paredes	20
4.11.	Seguridad.....	21
5.	Capítulo V: El Color	21
5.1.	Psicología del Color Infantil por Eva Heller	21
5.2.	El Color en Espacios Infantiles.....	22
5.3.	El Color en Áreas Exteriores.....	22
6.	Capítulo VI: Materiales para Espacios Infantiles	23
6.1.	¿Cómo los Materiales Liberan Sustancias Químicas?	23
6.2.	¿Cómo los Materiales afectan a la Salud de los Niños?.....	23
7.	Capítulo VII: Planteamiento del Proyecto.....	23
7.1.	Propuesta	23

7.2.	Target	24
7.3.	Funcionamiento	24
7.4.	Alcance del Proyecto	25
7.5.	Metas de Diseño.....	25
7.6.	Programación de Áreas	26
8.	Capítulo VIII: Análisis del Sector	27
8.1.	Ubicación.....	27
8.2.	Acceso	28
8.3.	Entorno.....	29
8.4.	Competencia	30
8.5.	Clima.....	31
8.5.1.	Asoleamiento	31
9.	Capítulo IX: Análisis Arquitectónico	32
9.1.	Implantación.....	32
9.2.	Materiales y estructura	33
9.3.	Estado actual.....	34
10.	Capítulo X: Desarrollo Conceptual.....	34
10.1.	Imagen Gráfica	34
10.2.	Referentes.....	35
10.3.	Moodboard	36

	10
10.4. Concepto.....	37
10.5. Investigación Concepto	37
10.6. Zonificación.....	38
11. Capítulo XI: Conclusiones	39
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Que aprenden los niños por edades	14
Figura 2: Estadística de sobrepeso y obesidad en el Ecuador	15
Figura 3: Mapa de Quito.....	28
Figura 4: Mapa de accesos.....	29
Figura 5: Mapa del entorno.....	30
Figura 6: Asoleamiento	32
Figura 7: Implantación.....	32
Figura 8: Análisis arquitectónico	33
Figura 9: Estado actual	34
Figura 10: Cromática	35
Figura 11: Tipografía.....	35
Figura 12: Logo SAQU	35
Figura 13: Moodboard	36
Figura 14: Imagen de Concepto	37
Figura 15: Estructura de la neurona.....	38
Figura 16: Zonificación	38

1. Capítulo I: Desarrollo Infantil

1.1. ¿Qué es el Desarrollo Infantil?

El desarrollo infantil es un proceso que ocurre en etapas. Este es dinámico, continuo y progresivo. Este proceso engloba varios ámbitos como son: el desarrollo físico, desarrollo afectivo y social, desarrollo cognitivo (razonamiento y pensamiento), desarrollo del lenguaje y desarrollo sensorial y motor (Kliegman, Stanton, St Geme, & Schor, 2016).

1.1.1. Preescolar

Los niños de edad preescolar van desde los 2 hasta los 5 años. Durante este periodo los niños exploran la separación emocional con sus padres. Al pasar más tiempo en las unidades educativas ponen a prueba sus capacidades de adaptación a nuevas reglas y relaciones. Asimismo, los niños son cada vez más conscientes de sus propias limitaciones y de las restricciones establecidas por los adultos (Kliegman, Stanton, St Geme, & Schor, 2016).

Tabla 1

Niños de 3 años

Parámetros	Acciones
Motoras	<ul style="list-style-type: none"> • Se mantiene en pie 1 segundo • Salta en el sitio • Pedalea triciclo • Salta a lo ancho
Adaptativas	<ul style="list-style-type: none"> • Copia un círculo • Imita un puente de cubos y hace una torre
Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe su edad, nombre y apellido • Cuenta 3 objetos • Repite 3 números • Usa plurales
Social	<ul style="list-style-type: none"> • Se lava y seca las manos • Se abotona y se pone zapatos sin cordón • Ayuda a vestirse

Nota: (Kliegman, Stanton, St Geme, & Schor, 2016)

Tabla 2*Niños de 4 años*

Parámetros	Acciones
Motoras	<ul style="list-style-type: none"> • Se mantiene en un pie 5 segundos • Lanza una pelota • Salta con un pie • Utiliza tijeras para recortar figuras • Marcha de talón a dedos de pie
Adaptativas	<ul style="list-style-type: none"> • Copia una cruz • Copia un puente a partir de un modelo • Dibuja hombre en 3 partes • Señala línea más larga entre 3
Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> • Narra una historia • Cuenta hasta 4 • Define 8 palabras
Social	<ul style="list-style-type: none"> • Juega con varios niños • Comienzo de interacción social • Comienzo de interpretación de un papel

Nota: (Kliegman, Stanton, St Geme, & Schor, 2016)

Tabla 3*Niños de 5 años*

Parámetros	Acciones
Motoras	<ul style="list-style-type: none"> • Se mantiene en un pie 10 segundos • Camina para atrás
Adaptativas	<ul style="list-style-type: none"> • Copia un triangulo • Distingue entre 2 pesos
Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> • Nombra 4 colores • Repite frases de 10 sílabas • Cuenta hasta 10
Social	<ul style="list-style-type: none"> • Se viste y se desviste • Pregunta sobre el significado de palabras • Juega a interpretar papeles domésticos • Juega en grupo

Nota: (Kliegman, Stanton, St Geme, & Schor, 2016)

1.1.2. Escolar

Los niños de edad escolar van desde los 6 hasta los 12 años. En esta fase los niños se separan cada vez más de sus padres. La autoestima se vuelve muy importante para ellos y por eso buscan ser aceptados por sus compañeros y por los adultos (Kliegman, Stanton, St Geme, & Schor, 2016).



6 años	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza a leer de forma independiente y puede escribir sus propias historias - Disfruta de los amigos y comprende los valores 	
7 años	<ul style="list-style-type: none"> - Mejora mucho su comprensión y velocidad lectora - Asume más responsabilidades. Es más autónomo 	
8 años	<ul style="list-style-type: none"> - La amistad cobra protagonismo. También explorar - Comienza a escoger las aficiones que le gusta. Y entiende mejor las emociones 	
9 años	<ul style="list-style-type: none"> - Adquiere mayor sentido de la responsabilidad y de la amistad y tiene más empatía. - Comienza a sentir ansiedad ante nuevas situaciones 	
10 años	<ul style="list-style-type: none"> - El carácter se sigue formando, pero la personalidad comienza a estar clara. Es más independiente - El mundo de las emociones cobra protagonismo. 	

Figura 1: Que aprenden los niños por edades

2. Capítulo II: Justificación

2.1. Sedentarismo Infantil – Epidemiología

Según Cigarroa, Sarqui y Zapata-Lamana (2016) en estos últimos años ha incrementado la tasa de sobrepeso y obesidad en los niños y en los adolescentes debido al aumento del uso de aparatos electrónicos lo cual hace que se disminuya la práctica de actividad física llegando a tener una rutina sedentaria. El hecho de tener hábitos sedentarios desde una edad corta hace que exista un mayor riesgo de tener enfermedades del corazón, diabetes y obesidad cuando se llegue a una edad adulta. (A.D.A.M, 2018).

2.2. Uso Excesivo de Aparatos Electrónicos

El uso desmedido de las pantallas tiene consecuencias negativas en la salud de los niños. Dentro de sus consecuencias se encuentra la pérdida de socialización ya que los niños tienen a aislarse creando así dificultad para relacionarse con el resto (El Universo, 2020). Otra consecuencia son los trastornos de sueño que como consecuencia generan problemas de concentración y dolores de cabeza. Problemas de miopía o astigmatismo pueden llegar a presentar los niños que estén expuestos por mucho tiempo a los aparatos electrónicos (El Universo, 2020).

2.3. Sedentarismo Infantil en Ecuador

La Encuesta Nacional de Salud y Nutrición – ENSANUT, publicada en la página del Instituto Nacional de Estadística y Censos – INEC, realizada en el 2018 en Ecuador reveló que 35 de cada 100 niños entre 5 a 11 años presentan sobrepeso u obesidad (ENSANUT, 2018).

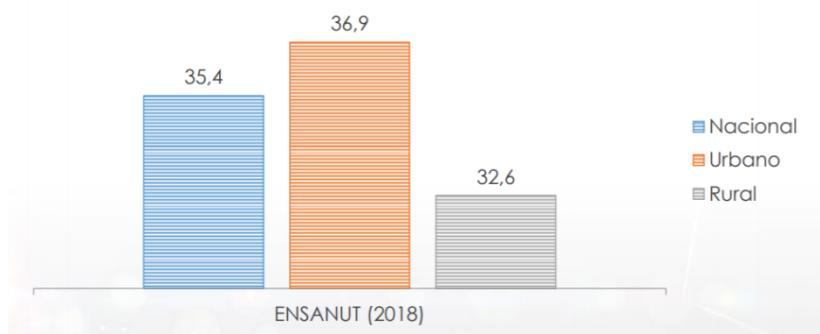


Figura 2: Estadística de sobrepeso y obesidad en el Ecuador

2.4. Recomendaciones

Es importante conocer que existen varias recomendaciones para evitar el sedentarismo en los niños y así evitar también las enfermedades como son el sobrepeso y la obesidad. La Organización Mundial de la Salud (2019) aconseja que los niños deben tener un límite de 1 hora de uso de aparatos electrónicos, deben hacer actividad física mínimo 60 minutos al día y deben descansar bien. En el caso de niños sedentarios la OMS sugiere aumentar progresivamente la actividad física.

2.5. Beneficios de la Actividad Física

Rodríguez et al. (2020) menciona que la actividad física ayuda a crear hábitos saludables y a desarrollar un estilo de vida activo. Además, tiene varios beneficios para los niños en su salud física como en su salud mental. Entre estos beneficios están:

- desarrollo de la percepción espacial
- desarrollo de la coordinación motora
- mejora del equilibrio y de la agilidad
- mejora la memoria, la autoestima y la concentración
- mejora el desempeño escolar

3. Capítulo III: El Juego en el Desarrollo Infantil

3.1. Importancia del Juego

El juego es una actividad recreativa y lúdica que permite a los niños relacionarse con los demás, desenvolverse en su entorno, desarrollar su imaginación, creatividad, capacidad crítica y de comunicación (López & Gallardo, 2018). Además, no solo les permite expresarse si no también auto descubrirse ya que detectan nuevos movimientos, sensaciones, emociones y deseos (Herranz & Sierra, 2013).

3.2. Teoría sobre el Juego de Piaget

Jean Piaget fue un psicólogo suizo el cual ha hecho aportes muy valiosos sobre el desarrollo intelectual y cognitivo de los niños (¿Qué es el juego?, 2010). Piaget (1956) plantea que el juego está delimitado por las capacidades de los niños y este va variando según las etapas infantiles. Además, divide el juego en 3 estructuras que están relacionadas con el desarrollo cognitivo de los niños. Están son: juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción.

3.2.1. Juego Simbólico

El juego simbólico, también considerado como juego ficción, es característico de la infancia. Algunos de los beneficios que proporciona el juego simbólico es: desarrollar el lenguaje, incrementar la imaginación y la creatividad, entender su entorno.

3.2.2. Juego de Reglas

Los juegos de regla se basan en establecer normas las cuales se disponen al principio y todos los jugadores deberán seguir y respetar. Entre sus beneficios se puede ver que ayudan a los niños a socializar y les enseña a perder y a ganar, también a respetar turnos y a ser más considerados con las acciones y los sentimientos del resto. Les ayuda al desarrollo del razonamiento, del lenguaje, la memoria y la atención.

3.2.3. Juego de Construcción

Por último, los juegos de construcción están presentes a lo largo de todas las etapas del desarrollo infantil y ocurren al mismo tiempo que los otros tipos de juego. Dentro de sus beneficios están que: favorece al juego compartido, ayuda al desarrollo de la coordinación óculo-manual y refuerza la capacidad de concentración y de atención.

3.3. Teoría sobre el Juego de Vygotsky

Vygotsky fue un psicólogo que nació en Bielorrusia en 1896, se destacó por su trabajo en la teoría del desarrollo. Él decía que el desarrollo social, mental y lingüístico de los niños está dado por la interacción social con otros niños que se da mediante el juego. Esta teoría plantea que los niños construyen su conocimiento del mundo por sí mismos mediante la interacción social y mediante el juego y logran como resultado construir su propia inteligencia (Morrison, 2005).

3.4. Teoría sobre el Juego de Montessori

Para la educadora italiana, María Montessori “jugar es el trabajo de los niños”. El niño es un ser activo por naturaleza y la actividad física y el movimiento son el medio por el cual logran la captación y percepción del mundo exterior (Morrison, 2005). Los niños al momento de jugar experimentan y aprenden a través de experiencias, las cuales tienen un papel importante en su desarrollo. También, durante el juego aprenden a conocerse. Conocen sus limitaciones, su cuerpo y capacidad para relacionarse. Es por esto que Montessori considera al juego un pilar importante en el desarrollo infantil (Zapata, 1989).

4. Capítulo IV: Consideraciones Espaciales

4.1. Espacios Infantiles

El diseño de los espacios infantiles es fundamental para que las experiencias de los niños ayuden al desarrollo emocional, intelectual y emocional (Sanoff, 1995). Es importante que los espacios permitan a los niños sentirse independientes y que pongan a prueba su coordinación física y mental (Dudek, 2005). La delimitación de los espacios favorece a la socialización entre los niños y a la cooperación (Sanoff, 1995).

4.2. Área de Juegos

Según Kopec, es importante considerar al momento de diseñar un área infantil para preescolares que no solo están desarrollando sus habilidades cognitivas, sino también su motricidad gruesa. Es por esto que se recomienda que se implemente elementos como vigas de equilibrio o camas saltarinas para que puedan los niños aprender cómo usar sus músculos para la coordinación y el equilibrio. También, la presencia de un adulto les brinda más confianza y los anima a seguir explorando.

En los espacios de juego para 4 y 5 años Kopec sugiere incluir colores que contrasten para que los niños puedan distinguir con facilidad entre un color y otro. También, se aconseja colocar espejos o algún elemento reflectivo para que el niño comience a desarrollar el concepto de sí mismo como individuo.

4.3. Área Físico-Motor

El área de desarrollo físico-motor debe permitir a los niños desarrollar sus músculos pequeños y grandes. Henry Sanoff (1995) recomienda incluir juegos en los cuales los niños puedan regular al nivel que requieran y que también les permita mirar su avance.

4.4. Área de Arte

El arte en los niños es según Sanoff (1995) una manera de expresar lo que están sintiendo. Es necesario que los niños cuenten con materiales como crayones, marcadores, plastilina, tijeras, etc. que estén siempre disponibles para que puedan plasmar lo que sienten o lo que se imaginan. Además, la zona de arte debe tener un espacio de dibujo, de secado y de limpieza.

4.5. Área de Agua/Arena

Henry Sanoff (1995) menciona que tanto el agua como la arena ofrecen varias posibilidades de exploración. Estos elementos les ayudan a desarrollar sus sentidos por medio de las texturas al igual que a descubrir nuevos sentimientos y conceptos. El espacio debe ser amplio para que varios niños puedan jugar al mismo tiempo y debe estar ubicada en un lugar que sea fácil la limpieza.

4.6. Área de Disfraces

Los niños disfrutan interpretar las experiencias de la vida cotidiana de los adultos. Les atrae mucho el juego de roles, esta actividad les ayuda a conocerse mejor y a relacionarse con el resto (Sanoff, 1995). El área debe contar con una gran variedad de disfraces, accesorios y espejos.

4.7. Área de Actividades Multifuncionales

Es importante destinar espacios para actividades multifuncionales ya que estos espacios pueden ser usados de diferentes formas. Por otro lado, estas actividades brindan a los niños una gran variedad de posibilidades de jugar ya que muchas veces lo tiene que acoplar a sus necesidades. Además, ayudan al desarrollo de la imaginación y creatividad (Dudek, 2005).

4.8. Área Exterior

Debe existir una relación entre el espacio interior y el exterior para que los niños puedan moverse tranquilamente. Tanto el espacio interior como exterior deben ser igual de importantes. Sanoff (1995) explica que en el espacio exterior bien diseñado los niños deben poder jugar de la forma que ellos deseen. Además, es importante considerar que los niños comienzan jugando solos antes de pasar a jugar con sus compañeros.

4.9. Iluminación de Espacios Infantiles

Los espacios infantiles deben tener como fuente principal de iluminación la luz natural. Sanoff (1995) recomienda incluir varias ventanas en el espacio ya que estas permiten a los niños ver lo que está en el exterior.

4.10. Tratamiento de Paredes

Las texturas y los patrones en las paredes les llaman mucho la atención a los niños. Henry Sanoff (1995) recomienda incluir un espacio para el dibujo con una pared de tiza o marcador para que los niños puedan dibujar en ese espacio. Además, el autor también menciona que a las paredes deben ser equilibradas y no se debe sobrecargar de cosas como colores y texturas para no causar una sobre estimulación.

4.11. Seguridad

Es importante garantizar la seguridad de los niños dentro del espacio. Es por esto por lo que se tomó en cuentas las normas INEN del Ecuador para poder desarrollar el espacio con el fin de evitar accidentes que produzcan lesiones en los niños. Dentro de estas se establece que:

- Los recubrimientos de las superficies no deben ser tóxicos
- Los huecos del barandal no deben ser de más de 10 cm
- Los pisos de los baños deben ser antideslizantes
- La altura máxima del lavamanos debe ser de 80 cm
- Los urinarios para niños deben tener una altura de 40 cm
- En las áreas de juego debe existir una superficie de amortiguación de impacto
- La altura de los pasamanos no debe ser menos de 60 cm ni más de 85 cm

5. Capítulo V: El Color

5.1. Psicología del Color Infantil por Eva Heller

Es importante conocer sobre la psicología del color para el desarrollo del proyecto, ya que este influye en las emociones y en las conductas de los niños. Además, será el hilo conductor que ayude a los niños a orientarse dentro del espacio.

Amarillo

Este color estimula la actividad mental y mejora la concentración. Además, se lo conoce como el color del optimismo. Ayuda a tratar niños con depresión (Heller, 2004).

Naranja

El naranja es el color de la alegría y energía, ayuda a mejorar la comunicación y a relacionarse de mejor manera. Por otro lado, también se lo uso para estimular el apetito. Es perfecto para ambientes de juego (Heller, 2004).

Morado

El color morado sirve para estimular la parte artística y la inspiración. Lo recomiendan para espacios de arte o creación (Heller, 2004).

Azul

El azul es el color de la calma y la relajación, ayuda a conciliar el sueño. Es recomendado para niños que son muy activos (Heller, 2004).

Verde

Este color es relajante y produce calma, ayuda a conseguir el equilibrio de las emociones y a relajar el sistema nervioso. Es ideal para los espacios de lectura (Heller, 2004).

Blanco

Por último, el color blanco incentiva a la creatividad, genera calma y ayuda a crear un orden visual (Heller, 2004).

5.2. El Color en Espacios Infantiles

El uso de color en los espacios infantiles es muy importante ya que ayuda a definir los espacios, a señalarlos y a que los niños se orienten (Read, 2003). Además, la variación de colores estimula el juego imaginativo y ayuda a impulsar la toma de decisiones (Dudek, 2005).

5.3. El Color en Áreas Exteriores

Para los exteriores el Dr. Franklin Moscoso (s.f.) menciona que se debe considerar las condiciones geográficas de la ubicación por los factores de reflexión de los colores. Además, los niños no tienen una capacidad de adaptación cromática muy desarrollada por lo cual recomienda que se evite el uso de colores muy saturados ya que puede llegar a causar una fatiga visual.

6. Capítulo VI: Materiales para Espacios Infantiles

6.1. ¿Cómo los Materiales Liberan Sustancias Químicas?

Los materiales liberan sustancias químicas durante la volatilización. A esta también se la conoce como gasificación que es el proceso por el cual los químicos se transforman en gas y son liberados en el aire. Otra manera de liberar químicos es por medio de la abrasión. La abrasión es un tipo de degradación que libera pequeñas partículas y polvo que se da cuando se frota un material.

6.2. ¿Cómo los Materiales afectan a la Salud de los Niños?

Los niños son un grupo etario que son vulnerables a los productos químicos preocupantes. La salud de los niños se ve afectada ya que su metabolismo es inmaduro y tiene dificultades para procesar los químicos. Es importante a la hora de elegir materiales considerar que los niños pasan gran cantidad de tiempo en el piso y eso hace que tengan un gran contacto con los tóxicos que salen de los materiales del piso.

7. Capítulo VII: Planteamiento del Proyecto

7.1. Propuesta

El proyecto consiste en el diseño del centro lúdico infantil SAQU, el cual estará ubicado en el valle de Cumbayá. El proyecto plantea un espacio donde los niños de 4 a 12 años por medio del juego puedan auto descubrirse, relacionarse con el resto y desarrollar nuevas habilidades a través de su propia experiencia. SAQU contará con 3 áreas construidas:

- Recreativa
 - Área activar (4-6 años)
 - Área enlazar (7-9 años)
 - Área cooperar (10-12 años)

- Administrativa
 - Recepción
 - Oficina administrativa
 - Enfermería
- Gastronómica
 - Restaurante

7.2. Target

El proyecto está dirigido a niños y niñas de 4 a 12 años, esto quiere decir en edad preescolar y escolar. También, está dirigido para padres que deseen un lugar de diversión y actividad para sus hijos y un lugar donde ellos puedan esperar mientras sus pequeños se divierten.

7.3. Funcionamiento

Área activar (4-6 años)

El horario de atención del área activar será de martes a domingo de 10h00 a 20h00.

El acceso a esta zona será exclusivamente para niños de 4 a 6 años, los cuales contarán con una pulsera de color morado que contenga un código. De igual manera, los padres recibirán el mismo código y a la hora de salida se verificará los códigos y así se garantiza la seguridad infantil. Las pulseras recibirán en la recepción.

Área enlazar (7-9 años)

El horario de atención del área activar será de martes a domingo de 10h00 a 20h00.

El acceso a esta zona será exclusivamente para niños de 7 a 9 años, los cuales contarán con una pulsera de color amarillo que contenga un código. De igual manera, los padres recibirán el mismo código y a la hora de salida se verificará los códigos y así se garantiza la seguridad infantil. Las pulseras recibirán en la recepción.

Área cooperar (10-12 años)

El horario de atención del área activar será de martes a domingo de 10h00 a 20h00.

El acceso a esta zona será exclusivamente para niños de 10 a 12 años, los cuales contarán con una pulsera de color turquesa que contenga un código. De igual manera, los padres recibirán el mismo código y a la hora de salida se verificará los códigos y así se garantiza la seguridad infantil. Las pulseras recibirán en la recepción.

Restaurante SAFOOD

El horario de atención del restaurante será de martes a domingo de 10h00 a 20h00. El acceso a esta zona será para todo el público. El servicio será a la mesa y podrán usar tanto la parte interior como la exterior.

7.4. Alcance del Proyecto

Se propone el rediseño del galpón de la concesionaria Chevrolet Automotores Continental Cumbayá. El proyecto SAQU contará con el diseño de:

- áreas comunales que son: recepción, restaurante, áreas de jardines y diseño espacial de áreas infantiles
- intervención en la fachada
- desarrollo de imagen gráfica

7.5. Metas de Diseño

¿Qué?

Se propone diseñar el centro lúdico infantil SAQU en el valle de Cumbayá con el fin de permitir a los niños tener un espacio donde jugar y divertirse. Igualmente, la propuesta cuenta con SAFOOD, el cuál brindará una experiencia gastronómica tanto a adultos como niños.

¿Quién?

SAQU está dirigido principalmente a niños de 4 a 12 años que buscan un espacio donde puedan jugar libremente. Además, este contará con un espacio destinado para la distracción de los padres.

¿Cómo?

Por medio de la división de áreas de acuerdo a las diferentes edades, la cual garantizará la seguridad de los niños y así también la tranquilidad de los padres.

7.6. Programación de Áreas

Para la programación se creó 3 diferentes tipologías de áreas las cuales estarán divididas por las edades de los niños. Además, el espacio contará con un área de servicio y un área exterior.

Servicio

- Recepción
- Oficina administrativa
- Enfermería
- Restaurante
- Bodega de insumos y de limpieza
- Guardianía

Activar (3 a 6 años)

- Zona de música/ disfraces
- Zona de arte
- Zona de obstáculos
- Zona exterior

- Zona de cocina

Enlazar (6 a 9 años)

- Zona de arte
- Zona de escalada
- Zona de experimentos
- Zona de pantallas didácticas
- Cuarto de espejos
- Zona de cocina
- Zona exterior

Cooperar (9 a 12 años)

- Zona de obstáculos
- Zona de pantallas interactivas
- Zona de experimentos

- Cuarto de espejos
- Zona exterior

8. Capítulo VIII: Análisis del Sector

8.1. Ubicación

Actualmente, es muy difícil encontrar un espacio en Quito que cuente con áreas verdes, que sea amplio y que no esté en medio del caos de la ciudad (Guerrero, 2019). Es por esto que el proyecto estará ubicado a la entrada de Cumbayá en lo que actualmente es la concesionaria Chevrolet Automotores Continental. La concesionaria cuenta con áreas exteriores las cuales se transformarán en áreas verdes donde los niños podrán jugar al aire libre.

Cumbayá es una parroquia rural del Distrito Metropolitano de Quito ubicada en el valle de Tumbaco. Está a 2200 metros sobre el nivel del mar y tiene aproximadamente 32 000 habitantes. En Cumbayá existen 6 unidades educativas particulares y 12 unidades educativas fiscales (GAD, 2021), lo cual beneficia al proyecto ya que hay un alto número de niños entre 3 y 12 años en el sector.

La parroquia de Cumbayá se encuentra a una distancia de:

- Quito: 13.9 km aprox. 20 minutos
- Nayón: 13 km aprox. 15 minutos
- Tumbaco: 5.4 km aprox. 5 minutos



Figura 3: Mapa de Quito

8.2. Acceso

Existen varias formas de llegar a la concesionaria Chevrolet Automotores Continental Cumbayá, dentro de las más importantes están la Av. Oswaldo Guayasamín, la calle De los Conquistadores y la Av. del Establo las cuales dependerán del punto de partida de la persona. Para aquellos que vienen desde Quito, Nayón, Miravalle, Tanda tendrán que continuar por la Av. Interoceánica Norte en sentido Oste – Este continuando después por la Av. Oswaldo Guayasamín, llegando así al lugar del proyecto. La condición de esta vía de acceso es pavimentada y señalizada, siendo la principal ruta de acceso a Cumbayá. Además, el proyecto tiene otro acceso por la calle De los Conquistadores que permite la comunicación entre este con Quito.

Por otro lado, para aquellas personas que vienen desde Tumbaco y Cumbayá lo podrán hacer a través de la Av. Oswaldo Guayasamín o por la parte oeste del proyecto a través de la Av. del Establo en sentido Oeste - Este.

Para facilitar el acceso de las personas también existen rutas de transporte público con sus paradas más cercanas al proyecto como son: *El Cebollar* y *El Supermaxi*. La seguridad del peatón está dada por puentes peatonales y pasos cebra.

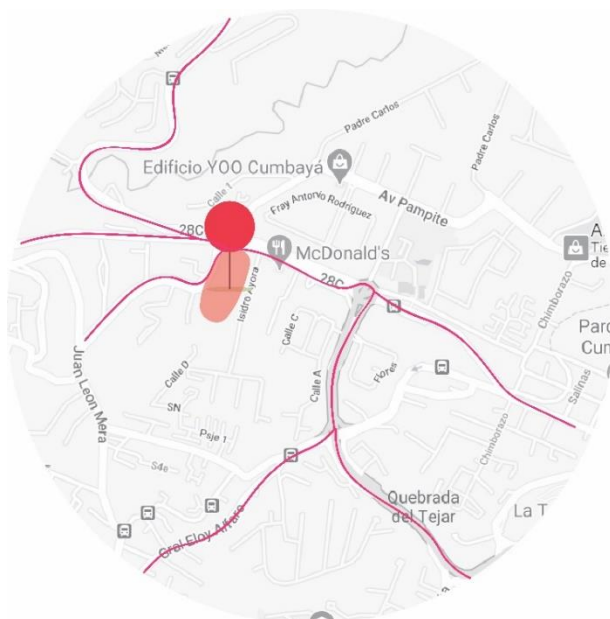


Figura 4: Mapa de accesos

8.3. Entorno

La concesionaria Chevrolet Automotores Continental está rodeada por una zona de negocios que en su mayoría está en el Centro Comercial Villa Cumbayá y el Centro Comercial Paseo San Francisco. Por otro lado, también existe una gran parte de área residencial. En cuanto al área educativa, cerca de la ubicación esta la Universidad San Francisco de Quito, el colegio Alemán y el colegio Menor. Todos estos puntos son importantes para la ubicación del proyecto ya que se puede ver que el área tiene bastante movimiento, al igual que existen muchas personas que residen por la zona. El hecho de estar cerca a varios colegios, de zona residencial y de zona comercial permitirá el flujo adecuado de clientes.

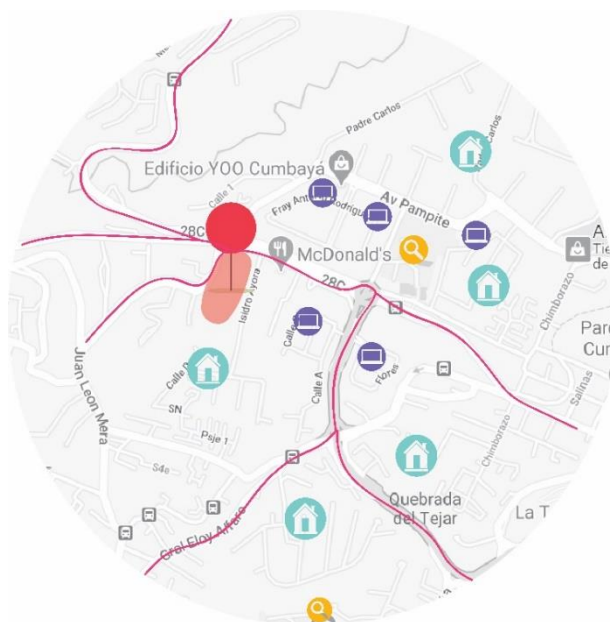


Figura 5: Mapa del entorno

8.4. Competencia

Actualmente, en Cumbayá existen algunos sitios de recreación infantil al igual que de clases extracurriculares. Los sitios de recreación infantil están ubicados en centro comerciales mientras que los sitios de clases extracurriculares están ubicados en áreas con espacios verdes.

Minicity

El Minicity un parque temático dedicado a la recreación infantil ubicado en el C.C Ventura Mall en Tumbaco. Se trata de una ciudad a escala en la cual se encuentran edificaciones de comercio y servicio donde los niños de 4 a 14 años pueden trabajar en su profesión favorita siendo remunerados con dinero simbólico el cual puede ser utilizado para realizar otras actividades.

El Potrero

El Potrero es un campus donde niños, jóvenes y adultos pueden realizar actividades de todo tipo. En este lugar se pueden encontrar diversas actividades como: padel, tenis, skate board,

escalada, box, ballet, fútbol y gimnasia. Cada actividad cuenta con el servicio de escuela, en la cual los niños pueden aprender el deporte que más les gusta y poder practicarlo en las instalaciones.

Lumbicity

Lumbicity es un centro deportivo recreativo que cuenta con actividades como box, esgrima, futbol, bmx, entre otras. Cada actividad cuenta con clases personalizadas o grupales que permitirá el correcto aprendizaje.

8.5. Clima

La ubicación de la parroquia Cumbayá tiene condiciones climáticas que favorecen al proyecto. El hecho que se encuentre a 650 metros sobre el nivel del mar menos en comparación con la ciudad de Quito hace que su temperatura sea más cálida, lo cual permite que los niños y los adultos disfruten del espacio interior como exterior sin que el frío sea un limitante. Cumbayá llega a tener temperaturas que van desde los 12 °C hasta los 23 °C mientras que Quito tiene temperaturas que van desde los 9 °C hasta los 19 °C.

8.5.1. Asoleamiento

Para la definición de las áreas en el espacio se tomó en cuenta el asoleamiento. La salida del sol en la mañana alumbrará la fachada posterior es por esto por lo que se plantea el área activar y enlazar en este lado. Mientras que por la tarde con la puesta de sol se alumbrará la fachada frontal favoreciendo al área cooperar y al restaurante. Gracias a esta distribución se maximiza la iluminación natural en el espacio.

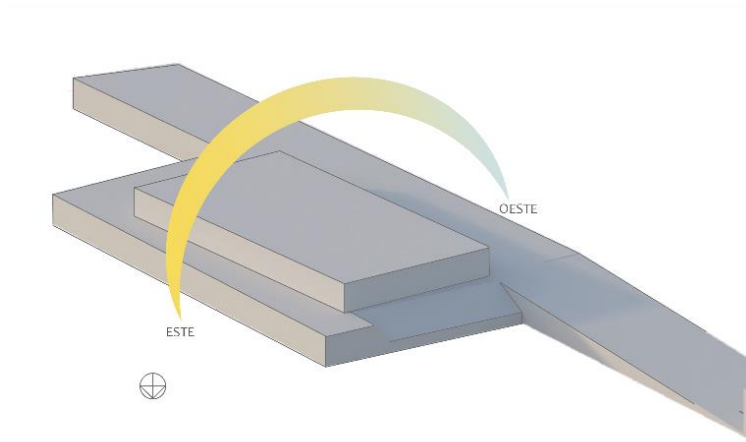


Figura 6: Asoleamiento

9. Capítulo IX: Análisis Arquitectónico

9.1. Implantación

La concesionaria Chevrolet Automotores Continental está ubicada en un terreno de 1 445 463 m². En el terreno hay una edificación rectangular de 1200 m². Esta edificación está dividida en dos galpones. Los galpones están unidos por una cercha.

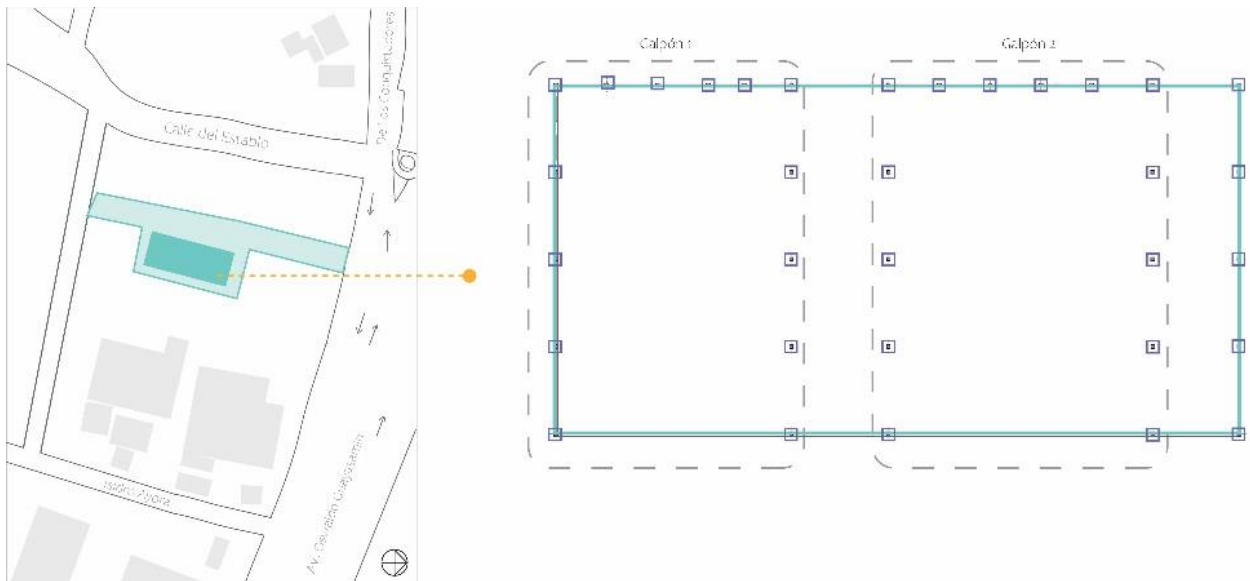


Figura 7: Implantación

9.2. Materiales y estructura

La fachada que da a la calle está construida principalmente de alucobond pintado de color azul. El piso es de adoquín colocado en forma de espiga de pescado. El espacio de acceso a los parqueaderos es de 14.60 m lo cual permite que un auto este estacionado y puedan pasar dos autos en diferente dirección sin problema.

La estructura de los galpones es metálica con columnas de 25 x 25 cm. El hecho de tener una estructura tipo cercha permite tener un espacio libre mayor entre los ejes de las columnas. La cubierta es metálica con una altura en el punto más bajo de 4.10 m y en el punto más alto de 4.66 m. El tratamiento de fachada es alucobond pintado de color gris y azul y en la parte del taller de la concesionaria tol laminado corrugado. Además, de ventanales piso techo en la parte de la fachada y ventanas pequeñas en la parte posterior.

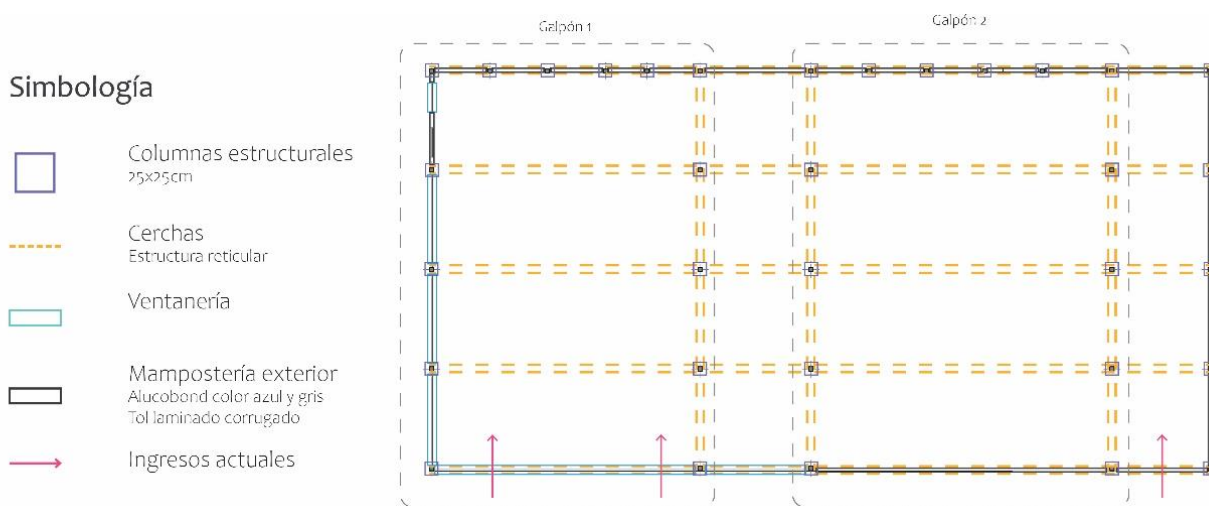


Figura 8: Análisis arquitectónico

9.3. Estado actual

Actualmente, en la edificación funciona la exhibición de carros nuevos y el taller de la Chevrolet. Hay 2 accesos para el galpón 1 donde está ubicada la venta de autos y oficinas, este cuenta con ventanales de piso techo. El galpón 2 tiene los talleres donde se hace cambio de aceite, lavado, pulido, etc. y cuenta con 1 acceso.

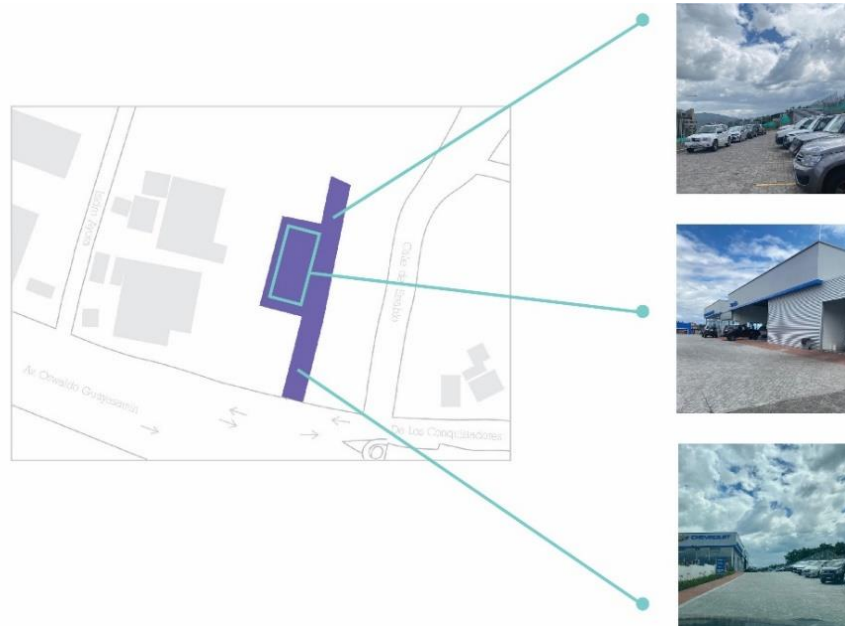


Figura 9: Estado actual

10. Capítulo X: Desarrollo Conceptual

10.1. Imagen Gráfica

La imagen gráfica del proyecto se basa en el concepto la neurona. El nombre viene de la unión de las palabras: riSA + CUlinaria. La palabra risa hace referencia a los momentos de alegría que van a tener los niños dentro del espacio. Por otro lado, la palabra culinaria se refiere al restaurante donde van a poder comer tanto padres como niños. La “c” de culinaria se cambia por una “q”.

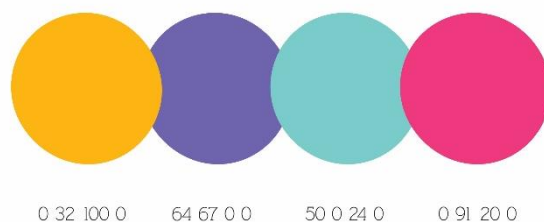


Figura 10: Cromática

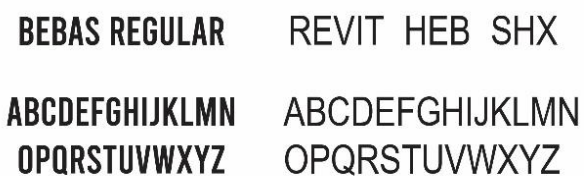


Figura 11: Tipografía



Figura 12: Logo SAQU

10.2. Referentes

Neobio Family Park

Neobio Family Park es un referente internacional de funcionamiento ya que está dividido en espacios de acuerdo con los intereses y edades de los niños. Está ubicado en Shanghái y fue diseñado por el estudio X+Living en el 2016. Es un parque infantil – restaurante que está dividido en 5 espacios: la biblioteca, el restaurante, Sims City, la zona de escalada y el party room

(ArchDaily, 2017). El restaurante está destinado para que los padres puedan comer con sus hijos después de que acaben de jugar.

Alana Food Play

Alana Food Play es un referente nacional de funcionamiento ya que cuenta con un restaurante y con actividades para que los niños se diviertan. El lugar está ubicado en un galpón en la Av. De la Prensa y Jorge Piedra. Es un restaurante temático sobre Alicia en el País de las Maravillas. Dentro de sus actividades principales, están el cuarto de Alicia y un Scape Room. Este lugar está dirigido para grandes y pequeños. Su horario de atención es de miércoles a domingo.

10.3. Moodboard

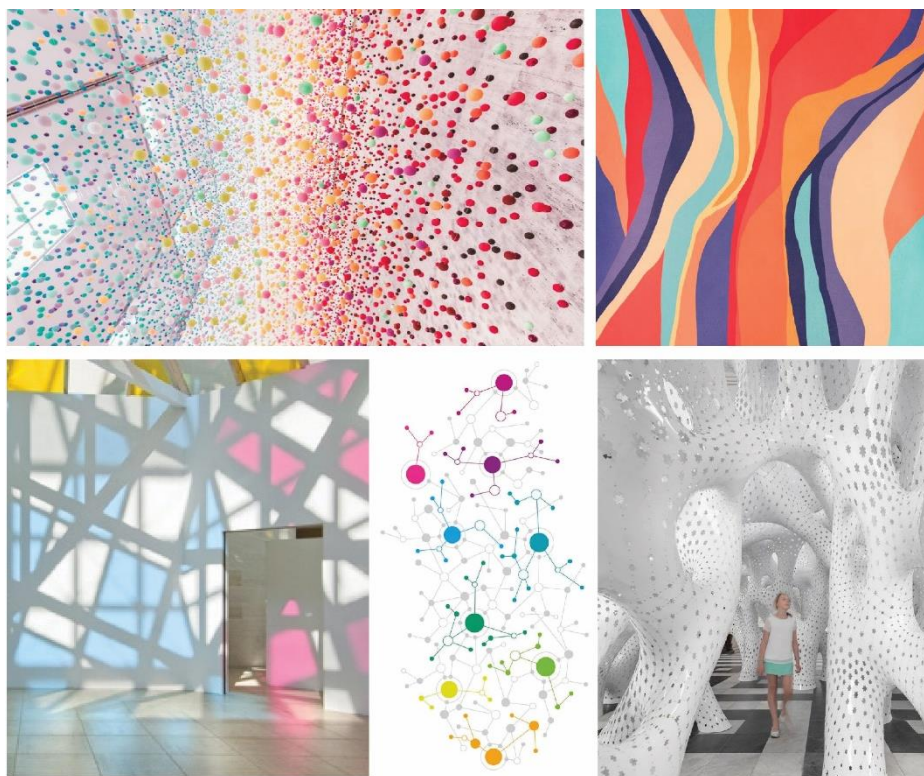


Figura 13: Moodboard

10.4. Concepto

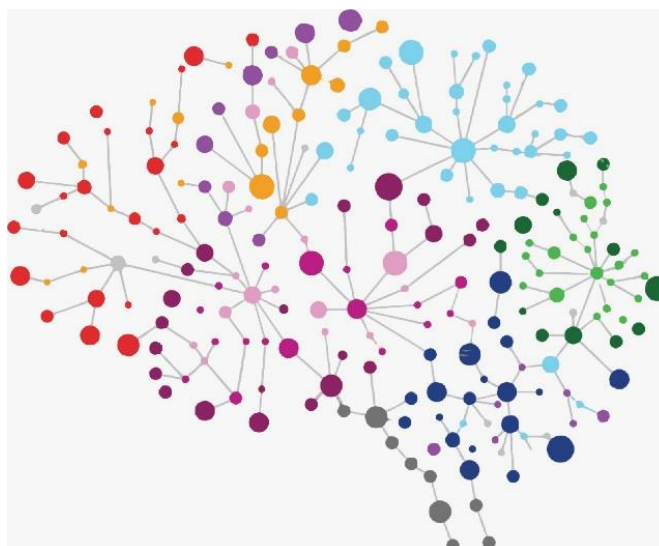


Figura 14: Imagen de Concepto

El Sistema Nervioso Central contiene más de 100 00 millones de neuronas. Las neuronas se comunican entre sí por medio de la sinapsis.

El concepto hace referencia al proceso activo y dinámico, en el que cada neurona establece conexiones funcionales. Estas conexiones ayudan a crear experiencias que son fundamentales a lo largo de toda la vida.

Basado en el desarrollo infantil más la psicología del color de Eva Heller.

10.5. Investigación Concepto

El sistema nervioso central contiene más de 100.000 millones de neuronas. En el SN existen diversos tipos de neuronas que depende del sitio que ocupan en el cerebro y de la su función. Las neuronas están formadas por: el soma, que es el cuerpo de la neurona en donde se encuentra el núcleo; las dendritas que son prolongaciones ramificadas del soma encargadas de recibir información de otras neuronas y el axón que se extiende desde el soma hacia un nervio periférico y que es el encargado de transportar las señales mediante neurotransmisores que son liberados a través de las sinapsis.

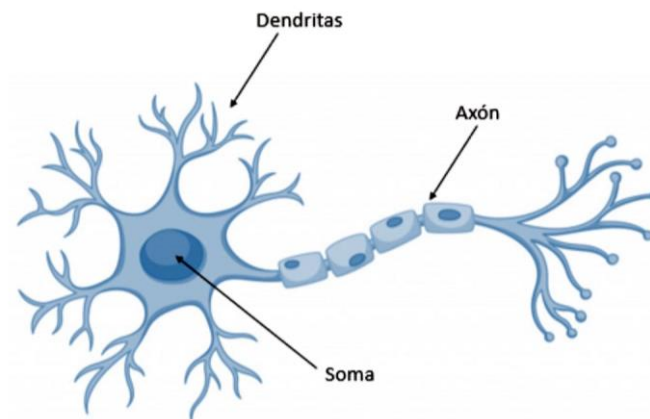


Figura 15: Estructura de la neurona

10.6. Zonificación

Para hacer la zonificación tomamos de base el concepto al igual que la seguridad de los niños, es por eso por lo que entre áreas existirá un límite. El centro será el único lugar donde los niños de todas las edades van a compartir, de ahí se dirigirán a las diferentes áreas de acuerdo con su edad y su color.



Figura 16: Zonificación

11. Capítulo XI: Conclusiones

La idea de diseñar un centro lúdico infantil nace a partir de la necesidad actual de los niños de tener una infancia más activa la cual disminuye el riesgo de presentar enfermedades a futuro. Al igual la necesidad de disminuir la tasa de sobrepeso y obesidad infantil. El punto clave para la propuesta fue destinar un espacio para los niños el cual les permita estar en movimiento, descubrirse, relacionarse con el resto y desarrollar nuevas habilidades mientras juegan. El juego es recreativo y lúdico que permite a los niños desenvolverse en el entorno, desarrollar su imaginación, creatividad y capacidad de comunicación. Además, no solo les permite expresarse si no también auto descubrirse.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

¿*Qué es el juego?* (Marzo de 2010). Obtenido de Federación de Enseñanza de CC. OO. de Andalucía:

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

A.D.A.M, E. M. (2018). *Desarrollo de los niños en edad escolar*. Obtenido de MedlinePlus :

<https://medlineplus.gov/spanish/acercade/uso/citar/>

ArchDaily. (04 de Septiembre de 2017). *Neobio Family Park / X+Living*. Obtenido de ArchDaily:

<https://www.archdaily.com/877575/neobio-family-park-x-plus-living>

Cigarroa, I., Sarqui, C., & Zapata-Lamana, R. (18 de Marzo de 2016). *Efectos del sedentarismo y*

obesidad en el desarrollo psicomotor en niños y niñas: Una revisión de la actualidad

latinoamericana. Obtenido de Rev Univ. salud:

<http://www.scielo.org.co/pdf/reus/v18n1/v18n1a15.pdf>

Dudek, M. (2005). *Children's Spaces*. Burlington: Architectural Press.

El Universo. (19 de Abril de 2020). ¿*Qué daños causa en los niños el uso excesivo del celular?* Obtenido

de El Universo: <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/03/27/nota/7797483/enfermedades-ninos-exceso-uso-celulares/>

ENSANUT. (2018). *Encuesta Nacional de Salud y Nutrición*. Obtenido de INEC:

<https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web->

[inec/Estadisticas_Sociales/ENSANUT/ENSANUT_2018/Principales%20resultados%20ENSANUT_2018.pdf](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/ENSANUT/ENSANUT_2018/Principales%20resultados%20ENSANUT_2018.pdf)

GAD, C. (2021). *Educación*. Obtenido de Gobierno Parroquial Cumbayá: <https://www.gadcumbaya.com/>

Garvey, C. (1985). *El juego infantil* . Obtenido de Google Books:

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=vKjVXXKbHwScC&oi=fnd&pg=PA7&dq=juego+e>

n+el+desarrollo+infantil&ots=r8kMS2XQph&sig=B_0MqcXe8WZT34JKYwF13SqWMPc#v=onepage&q=juego%20en%20el%20desarrollo%20infantil&f=false

- Guerrero, A. (18 de Mayo de 2019). *El Crecimiento urbano de Quito está en la agenda del Concejo*. Obtenido de El Comercio: <https://www.elcomercio.com/actualidad/crecimiento-urbano-concejo-descentralizacion-habitantes.html>
- Heller, E. (2004). *Psicología del color cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Herranz, P., & Sierra, P. (2013). *Psicología Evolutiva I. Volumen II. Desarrollo social*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- INEN. (2017). *EQUIPAMIENTO DE LAS SUPERFICIES DE JUEGO Y ÁREAS*. Obtenido de Servicio Ecuatoriano de Normalización: <https://www.habitatyvivienda.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/06/NTE-ENEN-3029-1-SEGURIDAD-Y-ENSAYO-SUPERFICIES-DE-JUEGO.pdf>
- Kliegman, R. M., Stanton, B., St Geme, J., & Schor, N. (2016). *Nelson, Tratado de Pediatría* (20 ed., Vol. 1). Barcelona, España: Elsevier Inc.
- López, J. A., & Gallardo, V. P. (12 de Junio de 2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo*. Obtenido de REVISTA EDUCATIVA HEKADEMOS: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, F. (s.f.). *La Utilización del Color en el Centro Infantil*. Obtenido de Waece : <http://www.waece.org/biblioweb07/pdfs/d025.pdf>
- Meneses, M., & Monge, M. d. (2001). *EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO*. Obtenido de Revista Educación: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Morrison, G. S. (2005). *Educación Infantil* (9na ed.). Madrid: Pearsons Educación S.A.

OMS. (24 de Abril de 2019). *Para crecer sanos, los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar más*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: <https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

Read, M. A. (2003). *Use of Color in Child Care Environments: Application of Color for Wayfinding and Space Definition in Alabama Child Care Environments*. Obtenido de *Early Childhood Education Journal* 30, 233–239: <https://doi.org/10.1023/A:1023387607942>

Rodríguez, Á., Rodríguez, J., Guerrero, H., Arias, E., Paredes, A., & Chávez, V. (14 de Abril de 2020). *Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar*. Obtenido de *Revista Cubana de Medicina General Integral*.

Sanoff, H. (1995). *Creating environments for young children*. Ohio: Book Masters, Inc.

Zapata, O. A. (1989). *Juego y Aprendizaje Escolar. Perspectiva psicogenética*. México DF: Editorial Pax México.