

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

Centro Infantil – El juego como espacio arquitectónico
Proyecto de Investigación

Camila Daniela Mora Herrera

Arquitectura

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

Quito, 17 de agosto de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO ARQUITECTURA Y DISEÑO INTERIOR

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Centro Infantil – El juego como espacio arquitectónico

Camila Daniela Mora Herrera

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

María Cristina Vargas , Arq. MSc.

Firma del profesor

Quito, 17 de agosto de 2018

Derechos de Autor

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

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

Firma del estudiante:

Nombres y apellidos:

Camila Daniela Mora Herrera

Código:

00118744

Cédula de Identidad:

1721741773

Lugar y fecha:

Quito, 17 de agosto de 2018

RESUMEN

La infancia es la etapa más importante en la vida de todo ser humano, sin embargo, en el Ecuador la importancia que se le ha dado a la infraestructura de educación infantil es deficiente, debido a que se ha priorizado la capacitación del personal dejando a un lado la infraestructura, lo cual se refleja en el uso de edificaciones adaptadas o improvisadas.

La arquitectura puede ser decisiva, brindando soluciones arquitectónicas a las diferentes etapas de la vida, en este caso la infancia, donde debe existir libertad para aprender.

El aprendizaje empieza en la infancia y se aprende a través del juego. En este sentido, el presente proyecto busca una solución arquitectónica para la infancia mediante la representación del juego en el espacio, estableciendo tres etapas del juego: juego de ejercicio, juego simbólico y juego reglado, cada uno definido y diseñado de diferente manera, en función de las edades y sus actividades características. De esta manera el proyecto propone un Centro Infantil en donde el juego funciona como una barra de soporte, logrando que sea el elemento fundamental del proyecto.

Palabras clave: Infancia, centro infantil, juego, juego de ejercicio, juego simbólico, juego reglado, arquitectura y juego, el juego en la arquitectura.

ABSTRACT

Childhood is the most important phase in human life, however, in Ecuador the importance that educational infrastructure has received is deficient, since the training of instructors has been the priority, instead of the infrastructure, which is remarkable in the use of improvised and adapted buildings. Architecture can be decisive, offering different solutions for each phase of life, in this case childhood, where it should be freedom for learning.

Learning begins in childhood, and we learn through games. In this way, the project searches for an architectural solution for childhood by representing the game in space, establishing three phases of the game: exercise game, symbolic game and rules games, each one is defined and designed by a different way, in function of ages and characteristic activities. Thus, the project aims a kindergarten in which the game works as a support bar, becoming the fundamental element of the project.

Key Words: Childhood, kindergarten, game, exercise game, symbolic game, rule game, architecture and game, the game in architecture.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	11
1.1 ¿Qué es la infancia?	11
1.2 Historia de la infancia.....	12
1.3 La infancia en el Ecuador.....	12
1.4 El juego en la sociedad.....	13
1.5 El juego en el niño	14
1.6 Propuesta	16
ANÁLISIS DEL SITIO	17
2.1 Ubicación	17
2.2 Análisis urbano.....	18
2.2.1 Vías.....	18
2.2.2 Transporte público.....	19
2.2.3 Espacios verdes.....	20
2.2.4 Zonificación hitos.....	21
2.2.5 Zonificación educación.....	21
2.2.6 Zonificación residencial y comercial.....	22
2.3 Estado actual del terreno.....	22
2.3.1 Muro.....	24
2.3.2 Vegetación.....	24
2.3.3 Canchas deportivas.....	25
2.3.4 Edificaciones.....	25
ANÁLISIS DE PRECEDENTES.....	25

3.1	Proyectos de Aldo Van Eyck.....	25
3.1.1	Zona de juegos en Zaanhof.	26
3.1.2	Zona de juegos en Dijkstraat.	27
3.1.3	Zona de juegos en Nieuwmarkt.	28
3.2	Proyecto de Alberto Campo Baeza.....	29
	PROGRAMA.....	31
	CONCEPTO.....	32
	PARTIDO.....	35
	DIBUJOS ARQUITECTÓNICOS.....	37
	CONCLUSIONES.....	44
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Programa Arquitectónico	31
Tabla 2 Cuadro de áreas.....	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Figura y fondo. Elaboración propia.....	17
Figura 2	Diagrama vial. Elaboración propia.....	18
Figura 3	Detalle del diagrama vial. Elaboración propia	18
Figura 4	Diagrama de transporte público. Elaboración propia	19
Figura 5	Detalle del diagrama de transporte público. Elaboración propia	19
Figura 6	Diagrama de espacios verdes. Elaboración propia	20
Figura 7	Detalle del diagrama de espacios verdes. Elaboración propia	20
Figura 8	Diagrama de hitos. Elaboración propia	21
Figura 9	Diagrama de infraestructura de educación. Elaboración propia.....	21
Figura 10	Diagrama de zonas residenciales y comerciales. Elaboración propia	22
Figura 11	Implantación del terreno a intervenir. Elaboración propia.....	23
Figura 12	Diagrama del estado actual del terreno. Elaboración propia.....	23
Figura 13	Diagramas de detalle. Elaboración propia.....	24
Figura 14	Muro de cerramiento. Elaboración propia.....	24
Figura 15	Vegetación existente. Elaboración propia	24
Figura 16	Canchas deportivas. Elaboración propia	25
Figura 17	Edificaciones. Elaboración propia.....	25
Figura 18	Planta zona de juegos en Zaanhof. Elaboración propia.....	26
Figura 19	Diagramas de análisis. Elaboración propia	26
Figura 20	Planta zona de juegos en Dijkstraat. Elaboración propia	27
Figura 21	Diagramas de analisis. Elaboración propia	27
Figura 22	Planta de zona de juegos en Nieuwmarkt. Elaboración propia	28
Figura 23	Diagrama de análisis. Elaboración propia.....	28
Figura 24	Planta guardería Benetton. Elaboración propia	29

Figura 25 Diagramas de análisis. Elaboración propia	30
Figura 26 Diagrama de concepto. Elaboración propia.....	33
Figura 27 Vista juego de ejercicio. Elaboración propia.....	34
Figura 28 Vista juego simbólico. Elaboración propia	34
Figura 29 Vista juego reglado. Elaboración propia	34
Figura 30 Diagrama condiciones externas e internas. Elaboración propia.....	35
Figura 31 Diagrama del partido. Elaboración propia.....	35
Figura 32 Diagrama arquitectura y paisaje. Elaboración propia.....	36
Figura 33 Implantación. Elaboración propia	37
Figura 34 Axonometría explotada. Elaboración propia.....	38
Figura 35 Planta N+/- 0.00m. Elaboración propia.....	39
Figura 36 Planta N+ 3.20m. Elaboración propia	40
Figura 37 Planta N+ 6.40m. Elaboración propia	41
Figura 38 Cortes. Elaboración propia	42
Figura 39 Cortes. Elaboración propia	43

INTRODUCCIÓN

-Yo a las arañas. ¿Y tú?

-No.

-También a los aviones. ¿Y tú?

-No.

- ¿A la oscuridad?

-No.

-A quedarme sola. ¿Tú no?

-No, tampoco.

-No te lo creo, H debe haber algo que te produzca miedo.

-Tengo miedo a la memoria. (Heredia, 2003, pág. 9)

Fue una conversación de Antonia y H camino a la escuela, Antonia no entendió que era tener miedo a la memoria. H le explicó que su abuela recientemente había perdido la memoria, por lo tanto, tiene miedo a ser olvidado por su abuela. Así mismo, tiene miedo a ser olvidado y a olvidar.

A lo largo de la vida guardamos recuerdos, pero los más claros son a partir de los 10 años. Esto quiere decir que la parte más importante de nuestra vida no la recordamos con claridad. Como adultos deberíamos por lo menos recordar lo que era ser niños, recordar más de nuestra infancia.

1.1 ¿Qué es la infancia?

La infancia comprende los primeros años de vida de todo ser humano, en la actualidad es considerada la etapa más importante, ya que en esta etapa se estructura el desarrollo

psicológico, físico, cultural, cognitivo y social, que marcará el comportamiento en la vida adulta.

1.2 Historia de la infancia

La infancia no siempre fue significativa para la sociedad, en la edad media se consideraba al niño como homúnculo (hombre en miniatura) por esto se lo utilizaba como mano de obra. A inicios del renacimiento nace un interés por el desarrollo y educación infantil, sin embargo, seguían siendo usados como mano de obra. En la revolución industrial es cuando la mano de obra infantil disminuye y a inicios del siglo XVIII filósofos como Jean Jacques Rousseau, se pregunta, "¿Por qué robar a estas inocentes criaturas de las alegrías que pasan tan deprisa?" En esta época es donde se plantea la idea del kindergarten, el cómo educar a los niños. En el siglo XIX las técnicas de educación y crianza mejoran, sin embargo, todavía la infancia no es plenamente reconocida. Es importante reiterar que a lo largo de la historia la infancia no fue reconocida como una etapa importante de la vida, es hasta 1989 que la ONU adopta La Convención sobre los Derechos del Niño y el tema de la infancia surge como una etapa primordial.

1.3 La infancia en el Ecuador

En el Ecuador la importancia que se le da a la educación de la infancia todavía es deficiente. Conforme el estudio "La calidad de los Centros Infantiles del buen Vivir en Ecuador" realizado en el 2015 por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), se concluye que de un análisis de 403 Centros Infantiles de 0 - 3 años de edad en el Ecuador, la infraestructura es deficiente en un 50%. Las mismas están relacionadas principalmente con equipamientos improvisados. Como respuesta a este problema el gobierno emprendió la construcción de los denominados "Centros Infantiles del Buen Vivir". Sin embargo, estos todavía tienen deficiencias, debido a que el enfoque ha priorizado la capacitación del

personal dejando en segundo plano la infraestructura que sea acorde a la edad de los niños. Por otro lado, el Municipio de Quito actualmente ha emprendido con 114 "Guagua Centros" especializados en la atención infantil, su meta es establecer 200 "Guagua Centros" hasta el 2019 en lugares estratégicos de la capital. Sin embargo, su infraestructura también es deficiente.

En este sentido resulta que la infraestructura cuando se trata de los más pequeños no es una prioridad. Sin embargo, la arquitectura puede ser decisiva brindando diferentes soluciones arquitectónicas a las diferentes etapas de la vida en este caso la infancia, donde debe existir libertad para aprender. De esta manera, "debemos dejarlos soñar, no solo cuando duermen sino a través de la luz y el sonido, dejarlos respirar, sentir la naturaleza, el agua, el césped, contactarse con el mundo a través de los sentidos, de sus emociones y de su propia capacidad para abrirse a toda imagen que vean." (Renner, 2016)

Por lo tanto, el aprendizaje empieza en la infancia y se aprende a través de experimentos, que llamamos juegos. De esta manera aprender es un juego, un proceso creativo que debe darse en un entorno seguro pero divertido.

1.4 El juego en la sociedad

Según el historiador holandés Johan Huizinga en su libro "Homo Ludens" el juego es un fenómeno cultural, una función significativa, un factor importante en la sociedad y la cultura. Homo Ludens significa (hombre que juega) es decir no existe una edad fija donde el juego se presente, sino que se da siempre, así como en los animales, "*Animals play just like men. We have only to watch young dogs to see that all the essentials of human play are present in their merry gambols.*" (Huizinga, 1955, pág. 1). De esta manera, plantea que la civilización surge y se desarrolla en y como juego, comprendiendo que el juego nace de la imaginación como los mitos o rituales en las primeras civilizaciones, "play as a given

magnitude existing before culture itself existed. " (Huizinga, 1955, pág. 4). Es decir, varias creencias se fundaron a través del juego.

Ahora bien, el juego tiene dos condiciones interesantes: la repetición y las reglas, que generan un orden que ha sido inconscientemente o conscientemente usado en asuntos políticos y sociales tales como: competencias, acciones jurídicas y apuestas, las cuales son regladas y basadas en una repetición de hechos que crean un orden en un espacio denominado *'playground'* dando como resultado que toda acción del ser humano este fundada por el juego, " *play as an activity occurring within certain limits of space, time and meaning, according to fixed rules.* " (Huizinga, 1955, pág. 203). De esta manera, podemos afirmar que el juego no es solo importante en la infancia, sino que es un factor importante para la sociedad.

1.5 El juego en el niño

El juego es un proceso de desarrollo constructivo en todo ser humano, por ello su presencia en la infancia es fundamental, " los niños viven a través del juego todas las otras relaciones los ayudan a moldearlos, pero jugar es la esencia, jugar es su fuego, es su medio. " (Renner, 2016)

El psicólogo suizo Jean Piaget en su libro "La formación del símbolo en el niño" explica el nacimiento del juego y sus tres etapas. Para Piaget el juego nace a partir de la imitación, que es una forma de acomodación o adaptación con el medio a través de movimientos ejercidos por el cuerpo. De esta manera, en el momento que la etapa de acomodación o adaptación termina se origina el Juego de Ejercicio ya que, " una vez que el esfuerzo de adaptación ha terminado la conducta se convierte en juego " (Piaget, 1959) este juego se da hasta los 2 años de edad y se da por puro placer funcional, "sin duda, todo juego de ejercicio termina por desaparecer al dar lugar a una especie de saturación cuando su objetivo ya no da ocasión a ningún aprendizaje. " (Piaget, 1959, pág. 160)

La segunda etapa del juego para Piaget es el Juego Simbólico, se da a partir de los 2 años hasta los 4 años de edad. Esta etapa se caracteriza por la aparición de la imaginación, donde un objeto puede simbolizar cualquier cosa como, "cabellos como gato, concha como taza y cascara como pasteles". (Piaget, 1959, pág. 177)

Como Piaget menciona, es una representación imitativa de la realidad que a medida que pasa el tiempo se vuelve más similar a la realidad y es donde comienza a desaparecer el Juego Simbólico. "En efecto, se puede decir de manera general que, a medida que el niño se adapta a las realidades físicas y sociales, se dedica cada vez menos a las deformaciones y a las transposiciones simbólicas, porque en lugar de asimilar el mundo a su Yo, progresivamente somete este a la realidad." (Piaget, 1959, pág. 202) dando lugar al Juego de Reglas.

El Juego de Reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida como lo expresa Piaget. Los primeros juegos de reglas pueden ser muy básicos como, "tres niños de cinco años se divierten saltando una, dos o tres gradas de la escalera de la escuela y han llegado a constituir un comienzo de juego de reglas." (Piaget, 1959, pág. 199) Estas reglas pueden ser espontaneas o transmitidas.

"En resumen, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados." (Piaget, 1959, pág. 200)

De esta manera podemos concluir que el juego inicia como una adaptación a través de la imitación y esta se vuelve un juego en el momento que ya no aporta conocimiento, es decir la adaptación se ha logrado y se vuelve meramente un juego por placer. Seguido por el simbolismo donde se da un significado a cualquier objeto, y es en este momento donde

aparece el símbolo en el niño, una etapa de asimilación de la realidad. Una vez asimilada la realidad las reglas comienzan aparecer y estos juegos basados en reglas son juegos que se darán a lo largo de la vida y por esto una vez más como se mencionó antes el juego se vuelve un factor importante no solo para los niños sino para la sociedad.

1.6 Propuesta

“Existe alguien en el entorno de nuestros pueblos y ciudades verdaderamente hambrienta y curiosa por conocer sin límites. Esa es la infancia. Por las pequeñas aceras, blindados del tráfico rodado, caminan con pasos cortos las personas herederas de nuestras ciudades, deslumbrándonos a todos a su paso alegre atravesando calles y plazas.” (Maushaus, 2016, pág. 25) La infancia como se mencionó anteriormente es la etapa más importante en la vida de todo ser humano sin embargo, la atención que esta recibe es deficiente como se mencionó antes. Por lo tanto, este proyecto nace de la preocupación de estos espacios deficientes hacia la infancia, siendo estos los futuros ciudadanos. De esta manera, el proyecto se basará en un espacio dedicado a la educación de la infancia, un Centro Infantil. El cual no responderá a un edificio de aulas, sino que responderá al juego y a sus diferentes etapas, buscando una representación del juego como espacio arquitectónico. De esta manera, se busca que la arquitectura aporte a la educación y no solo la albergue.” Posibilitar un aprendizaje más placentero y un reconocimiento más emocionante del entorno construido, sembrar entusiasmo por los espacios.” (Maushaus, 2016, pág. 80)

ANALISIS DEL SITIO

2.1 Ubicación

El Centro Infantil se ubicará en el norte de la ciudad de Quito, en la calle Naciones Unidas y Veracruz, terreno de propiedad del Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS), con una superficie de 30.962,33 m², el mismo que actualmente está sub utilizado, y es interesante porque es un parque cercado con un muro, lo cual es paradójico. El área está en deterioro ya que su uso es mínimo, este también cuenta con un equipamiento para eventos que rara vez es utilizado. El terreno tiene el potencial para ser un espacio público con un área recreativa para niños y adultos del sector, sin embargo, no lo es debido a la barrera que lo rodea. Es importante mencionar que la relación con otros seres humanos es significativa, "nosotros nos formamos a partir de la relación con otros, nuestra identidad se construye en nuestras relaciones" (Renner, 2016) y más aún para un niño en sus primeros años de vida.



Figura 1 Figura y fondo

2.2 Análisis urbano

2.2.1 Vías.

El terreno se encuentra rodeado por vías primarias y secundarias por lo que acceso se ve beneficiado. De esta manera, existe un acceso peatonal y vehicular.



Figura 2 Diagrama vial

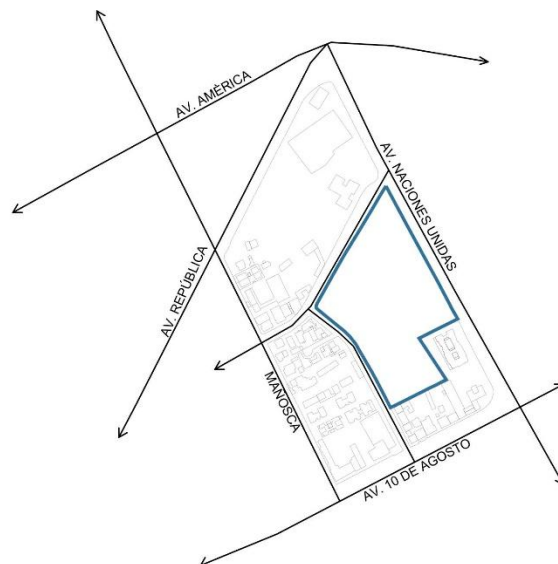


Figura 3 Detalle del diagrama vial

2.2.2 Transporte público.

El sector donde se ubica el terreno dispone de servicio de transporte público: Trolebús, Ecovía, Metro Vía y además está cercano a la futura parada del Metro de Quito denominada Carolina.

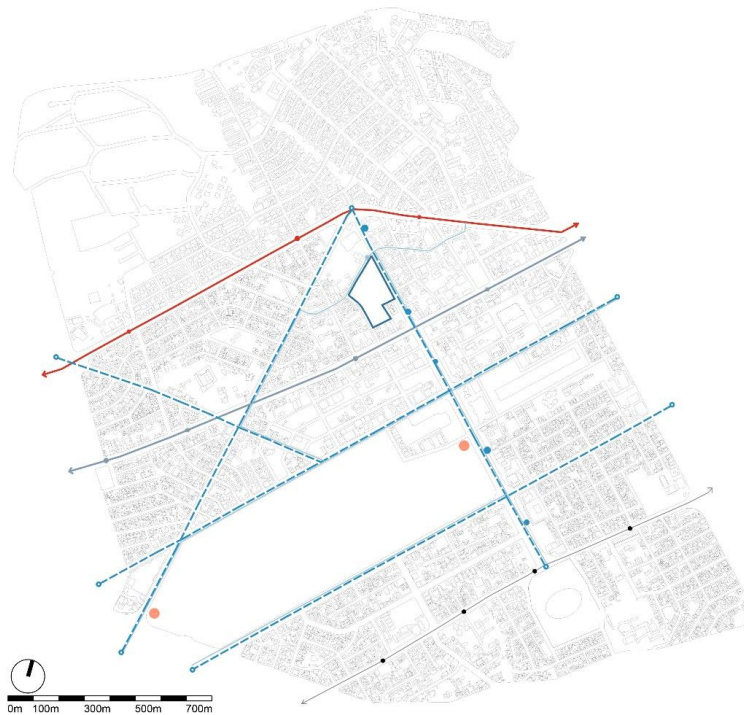


Figura 4 Diagrama de transporte público

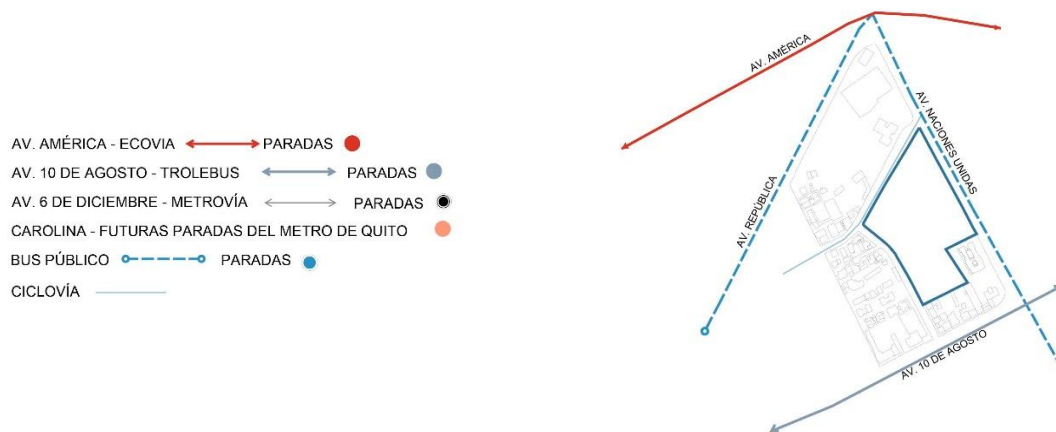


Figura 5 Detalle del diagrama de transporte público

2.2.3 Espacios verdes.

El terreno se encuentra en un punto intermedio entre el parque de la Mujer y el parque la Carolina.



Figura 6 Diagrama de espacios verdes

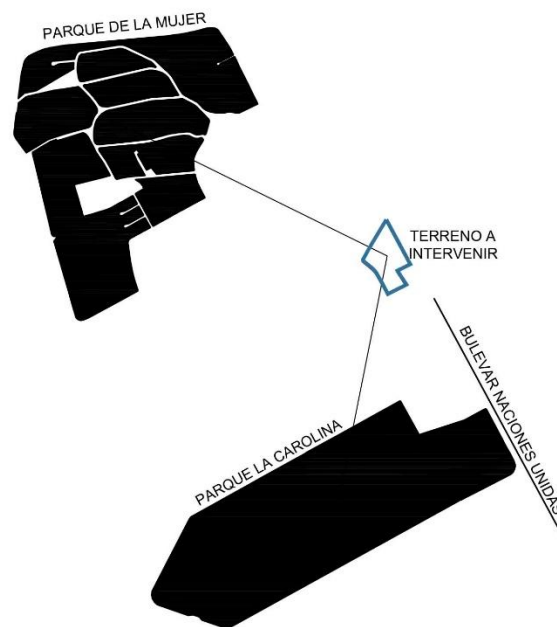


Figura 7 Detalle del diagrama de espacios verdes

2.2.4 Zonificación hitos.

Es interesante la relación de escala y proporción que existe entre los hitos y el terreno a intervenir.

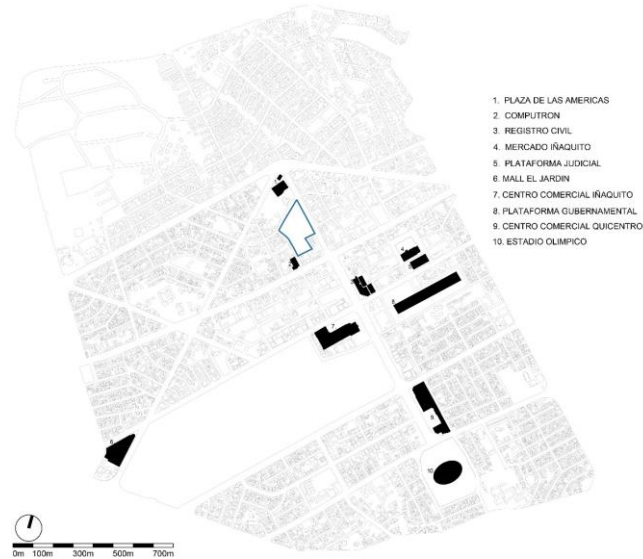


Figura 8 Diagrama de hitos

2.2.5 Zonificación educación.

Existen varios centros educativos entre escuelas y colegios, resalta la existencia de dos centros infantiles.

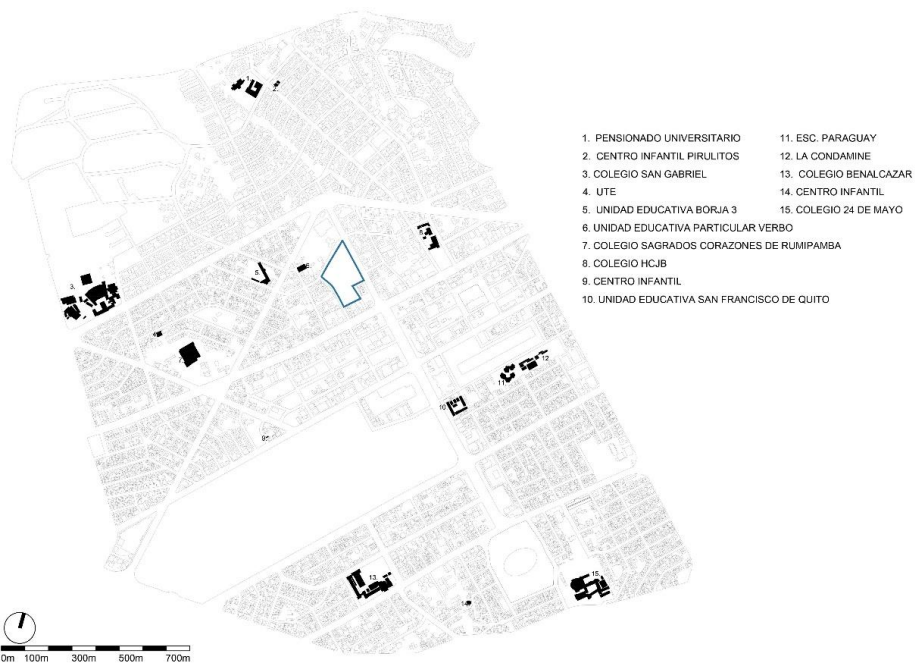


Figura 9 Diagrama de infraestructura de educación

2.2.6 Zonificación residencial y comercial.

En la zona existe una combinación de funciones entre vivienda y comercio como se aprecia en la siguiente figura.



Figura 10 Diagrama de zonas residenciales y comerciales

2.3 Estado actual del terreno

El terreno actualmente está conformado por dos edificaciones sub utilizadas, además existen canchas deportivas y un espacio para estacionamiento vehicular. Es importante recalcar que el terreno está rodeado por un muro a manera de cerramiento el cual no permite el acceso libre.

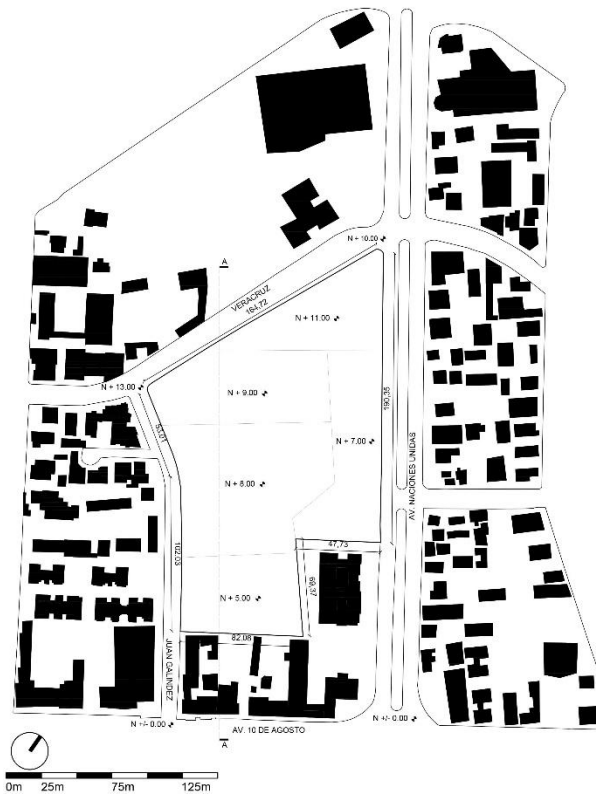


Figura 11 Implantación del terreno a intervenir

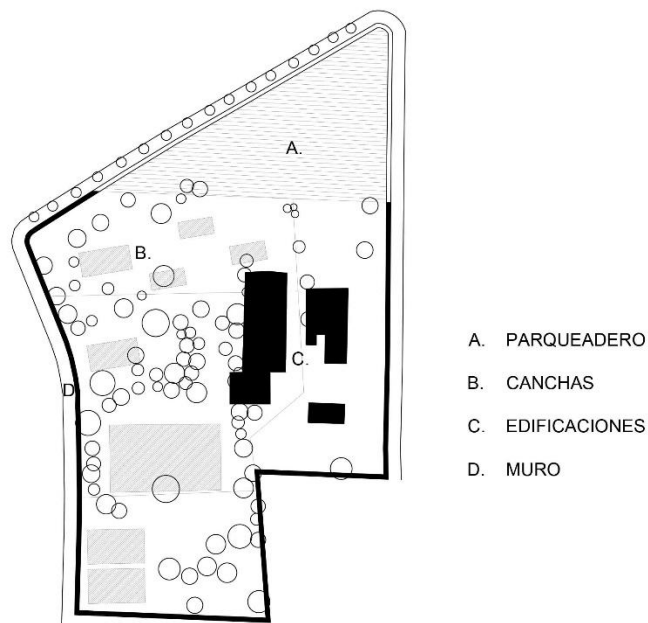


Figura 12 Diagrama del estado actual del terreno

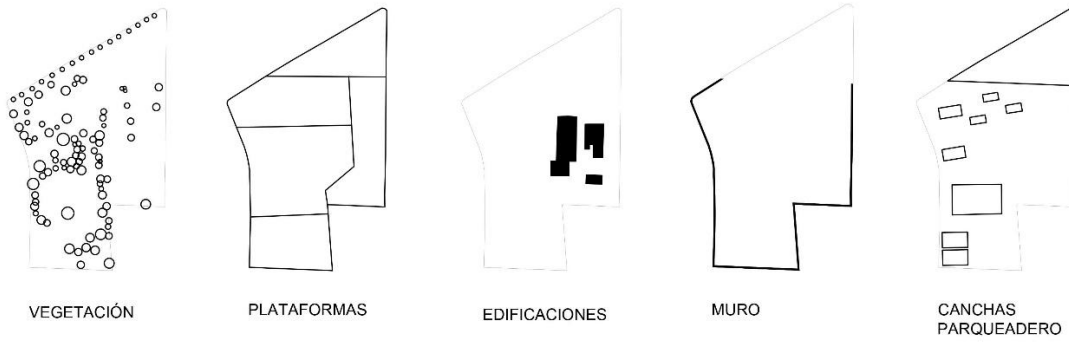


Figura 13 Diagramas de detalle

2.3.1 Muro.

El muro constituye una barrera entre la calle y el terreno, además presenta deterioro que afecta la imagen del entorno.



Figura 14 Muro de cerramiento

2.3.2 Vegetación.

Es importante recalcar que en el terreno existen arboles de especies patrimoniales como: capulí, nogal, ciprés, platán y eucalipto.

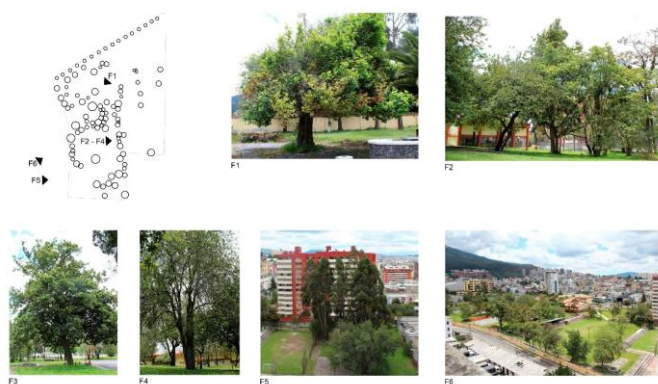


Figura 15 Vegetación existente

2.3.3 Canchas deportivas.

Existen canchas de futbol, tenis, vóley y básquet que presentan cierto deterioro por falta de mantenimiento.



Figura 16 Canchas deportivas

2.3.4 Edificaciones.

Las edificaciones se encuentran deterioradas y son subutilizadas, su uso es mínimo o erróneo. Al interior de uno de los edificios existe una piscina la misma que se encuentra llena de cajas con documentos. Lo que denota claramente su uso incorrecto.



Figura 17 Edificaciones

ANALISIS DE PRECEDENTES

3.1 Proyectos de Aldo Van Eyck

Arquitecto holandés que diseño más de 700 zonas de juego en Holanda después de la segunda guerra mundial. Se caracteriza porque su arquitectura tiene un impacto emocional y un alcance sociocultural. El diseño de sus zonas de juego contiene elementos mínimos que alimentan la imaginación de los niños.

3.1.1 Zona de juegos en Zaanhof.

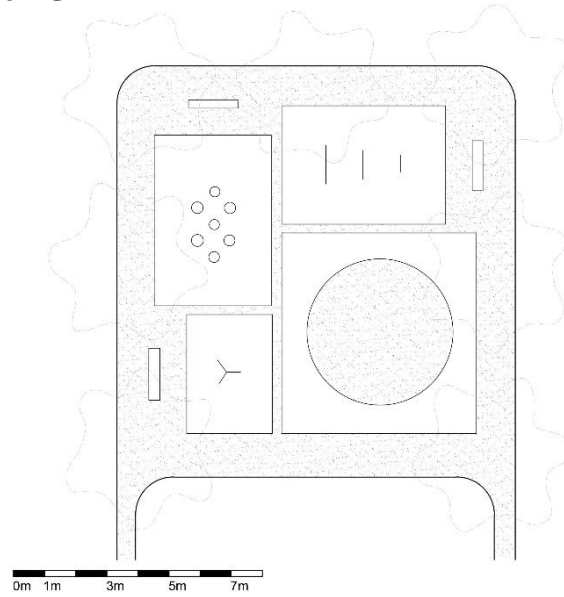


Figura 18 Planta zona de juegos en Zaanhof

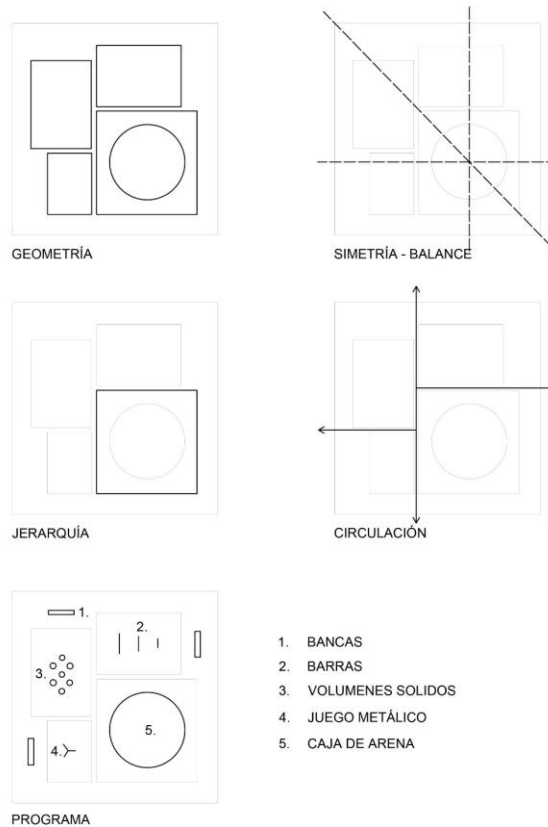


Figura 19 Diagramas de análisis

3.1.2 Zona de juegos en Dijkstraat.

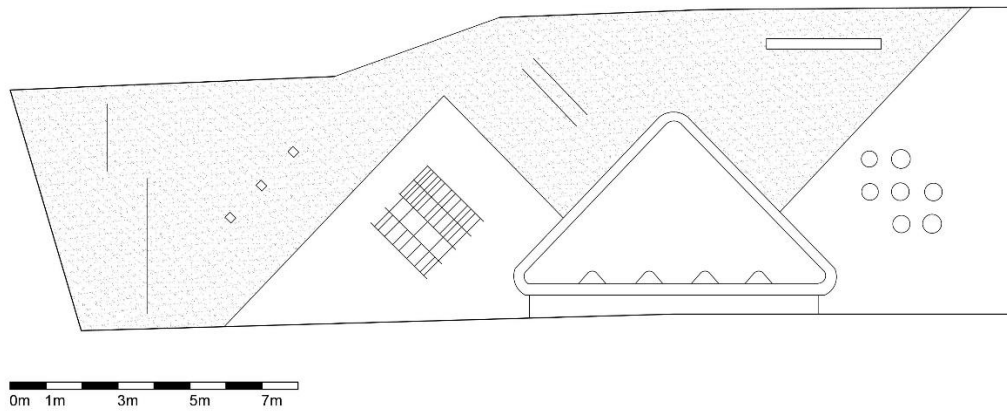


Figura 20 Planta zona de juegos en Dijkstraat

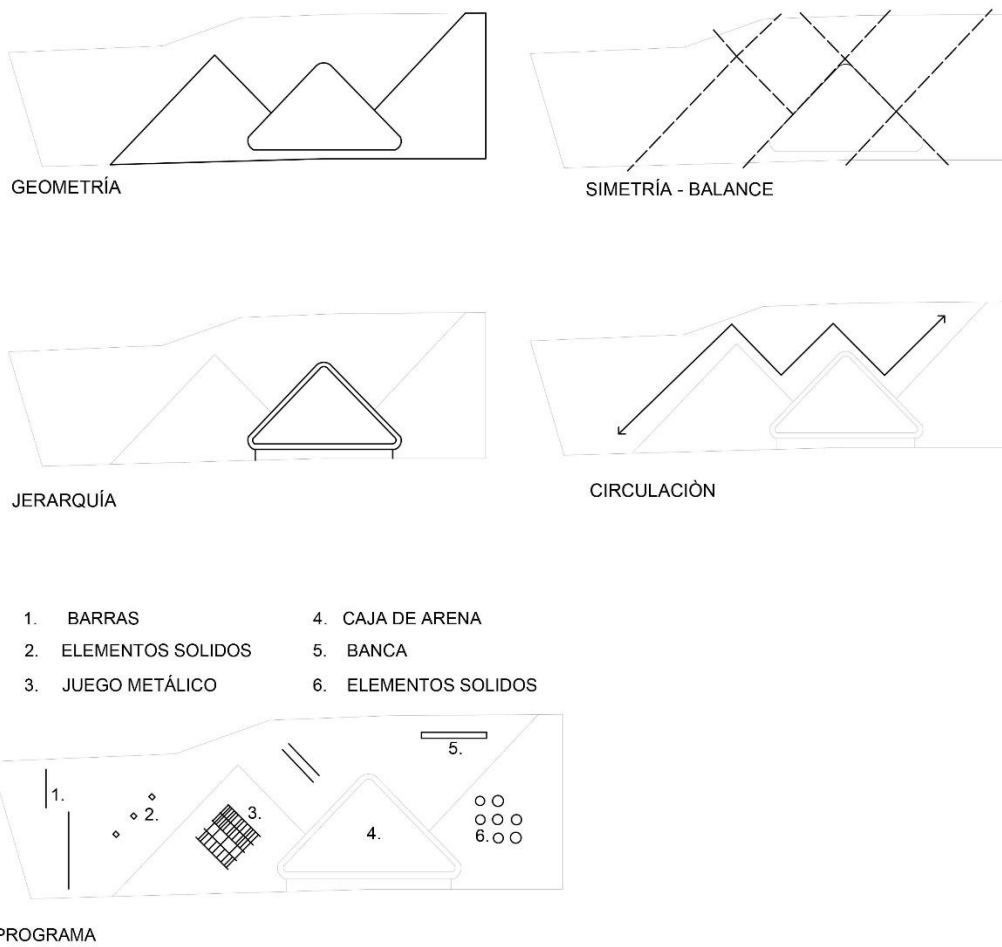


Figura 21 Diagramas de analisis

3.1.3 Zona de juegos en Nieuwmarkt.

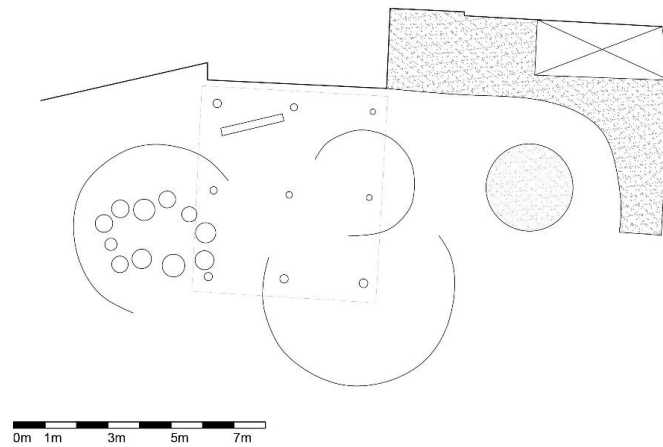


Figura 22 Planta de zona de juegos en Nieuwmarkt

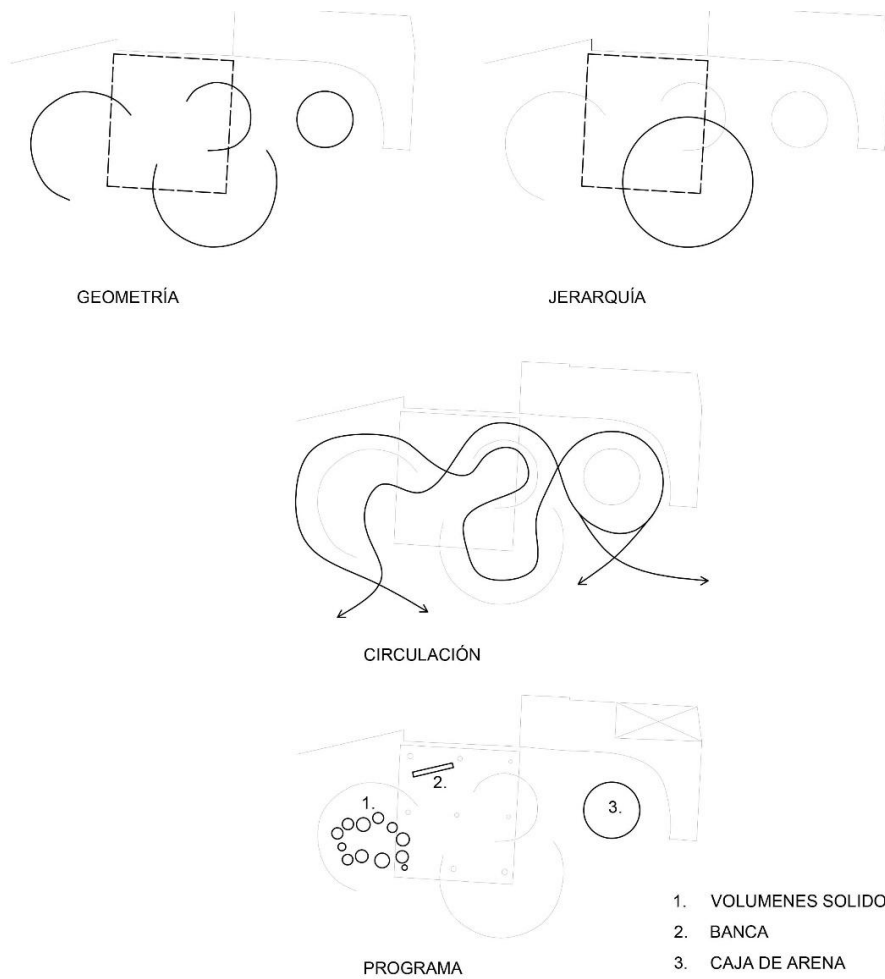


Figura 23 Diagrama de análisis

3.2 Proyecto de Alberto Campo Baeza

Arquitecto español, autor del proyecto Guardería Benetton en Italia. El proyecto lo define como: "Una caja abierta al cielo, cuyo objetivo era crear una escuela de párvulos que no solo funciona impecablemente, sino que también es capaz de ofrecer una serie de espacios diversos, un edificio vivo donde los niños pueden soñar y ser felices." (Baeza, 2017)

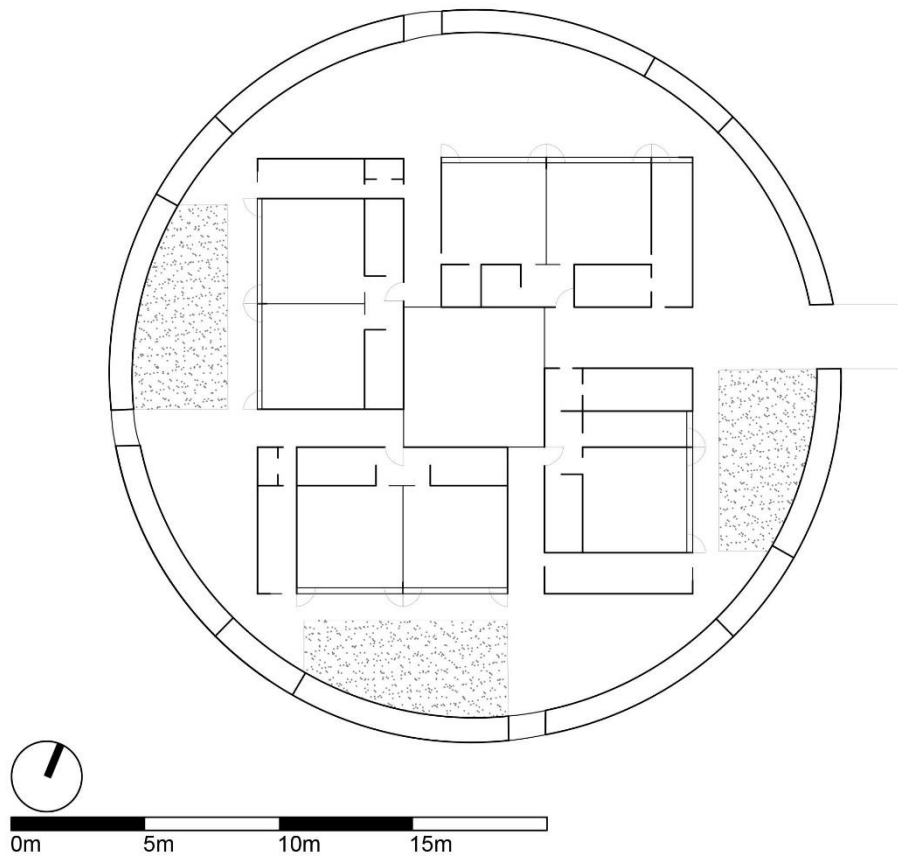


Figura 24 Planta guardería Benetton

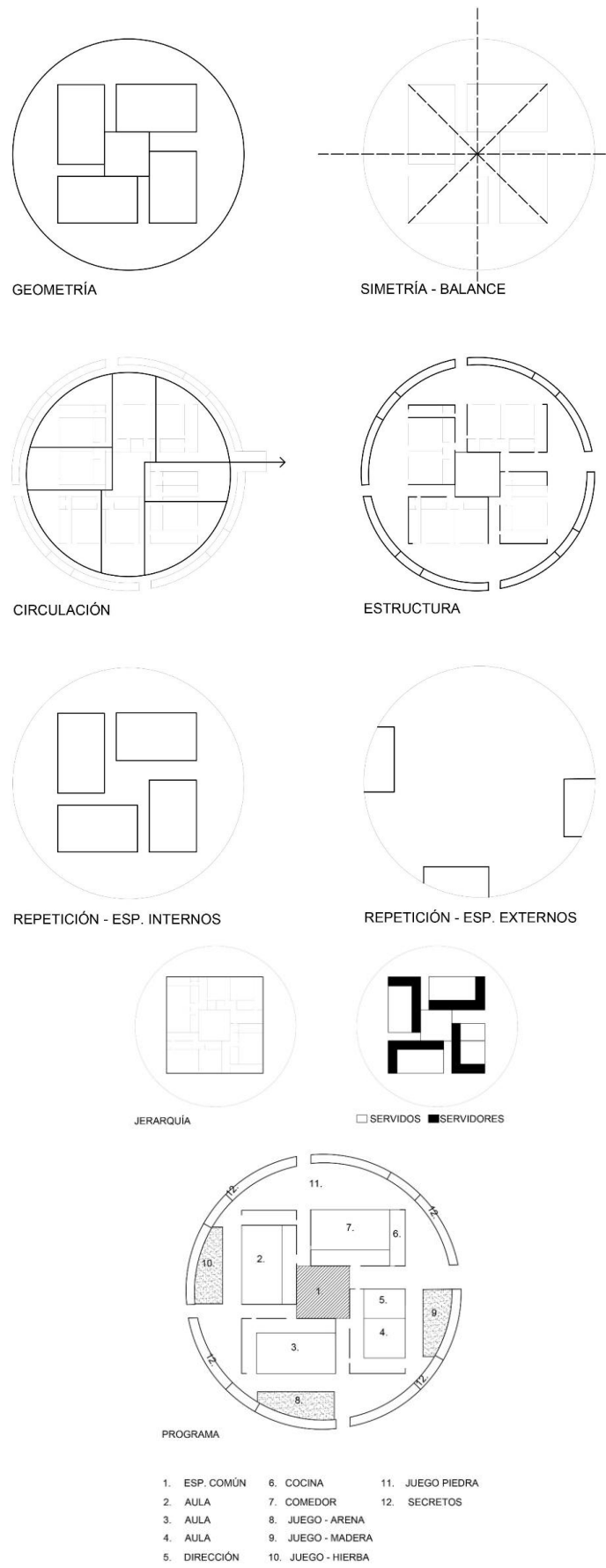


Figura 25 Diagramas de análisis

PROGRAMA

El programa del proyecto se conforma por dos áreas, el área del centro infantil que es el objetivo principal del proyecto y, el área para la tercera edad, ya que actualmente en el terreno se imparten talleres y actividades al aire libre para la tercera edad.

CENTRO INFANTIL

1. ÁREA DE RECEPCIÓN

- 1.1. VESTIBULO - INGRESO
- 1.2. INFORMACIÓN

2. ÁREA ADMINISTRATIVA

- 2.1. SALA DE ESPERA
- 2.2. ADMINISTRACIÓN
- 2.3. DIRECCIÓN
- 2.4. SALA DE REUNIONES
- 2.5. SALA DE PROFESORES
- 2.6.

3. ÁREA DE SALUD

- 3.1. CONSULTORIO PEDIATRA
- 3.2. CONSULTORIO PSICOLOGO

4. ÁREA DE 1 - 4 AÑOS

- 4.1. AULA DE 1 AÑO
- 4.2. AULA DE 2 AÑOS
- 4.3. AULA DE 3 AÑOS
- 4.4. AULA DE 4 AÑOS

5. ÁREA DE RECREACIÓN

- 5.1. JUEGO DE EJERCICIO
- 5.2. JUEGO SIMBÓLICO
- 5.3. JUEGO REGLADO

6. ÁREA DE USO MULTIPLE

7. ÁREA DE ARTE

8. ÁREA DE MUSICA

IESS - TERCERA EDAD

9. ÁREA PÚBLICA

- 9.1. TALLERES
- 9.2. CAFETERIA

PARQUEADERO

Tabla 1 Programa Arquitectónico

PROGRAMA	CANTIDAD	m2 UNIDAD	m2 TOTAL	TOTALm2
ÁREA DE RECEPCIÓN				150
VESTÍBULO - INGRESO	1	100	100	
INFORMACIÓN	1	50	50	
ÁREA ADMINISTRATIVA				200
SALA DE ESPERA	1	10	10	
ADMINISTRACIÓN	1	60	60	
DIRECCIÓN	1	30	30	
SALA DE REUNIONES	1	30	30	
SALA DE PROFESORES	1	70	70	
ÁREA DE SALUD				60
CONSULTORIO - PEDIATRA	1	30	30	
CONSULTORIO - PSICOLOGO	1	30	30	
ÁREA DE 1 - 4 AÑOS				1120
AULAS DE 1 AÑO	4	70	280	
AULAS DE 2 AÑOS	4	70	280	
AULAS DE 3 AÑOS	4	70	280	
AULAS DE 4 AÑOS	4	70	280	
ÁREA DE RECREACIÓN				1550
JUEGO DE EJERCICIO	1	520	520	
JUEGO SIMBÓLICO	1	510	510	
JUEGO REGLADO	1	520	520	
ÁREA DE USO MULTIPLE	1	140	140	140
ÁREA DE ARTE	2	125	125	250
ÁREA DE MUSICA	2	125	125	250
ÁREA PÚBLICA				1085
TALLERES	5	93	465	
CAFETERIA	2	250	500	
COCINA	2	35	70	
DESPENSA	2	25	50	
PARQUEADERO	1	1600	1600	1600
SERVIDORES				790
CIRCULACIÓN - MUROS				1439
TOTAL				8634m2

Tabla 2 Cuadro de áreas

CONCEPTO

El proyecto parte de la investigación y definición del juego, buscando una representación del juego en el espacio arquitectónico. De esta manera, una vez establecidas las tres etapas del juego se propone por cada etapa un elemento arquitectónico.

- Etapa uno, de 1 a 2 años de edad: Juego de ejercicio, representado por planos en vista de que a esta edad el caminar y gatear está presente.
- Etapa dos, de 2 a 3 años de edad: Juego simbólico, representado por rampas ya que a esta edad los niños pueden correr con facilidad.
- Etapa tres, de 4 años en adelante: Juego reglado, representado por gradas debido a que a esta edad el subir y bajar gradas se puede hacer sin la ayuda de un adulto.

Una vez definidos los elementos de cada etapa del juego, se propone el correspondiente programa:

- Juego de ejercicio representado por un huerto.
- Juego simbólico representado por un teatro.
- Juego reglado representado por el comedor.

Para cada uno de estos espacios se establece una forma por cada etapa del juego, con un centro delimitado por muros, los cuales determinan el programa. Por otro lado, se establece el paisaje como una representación del juego en la sociedad.

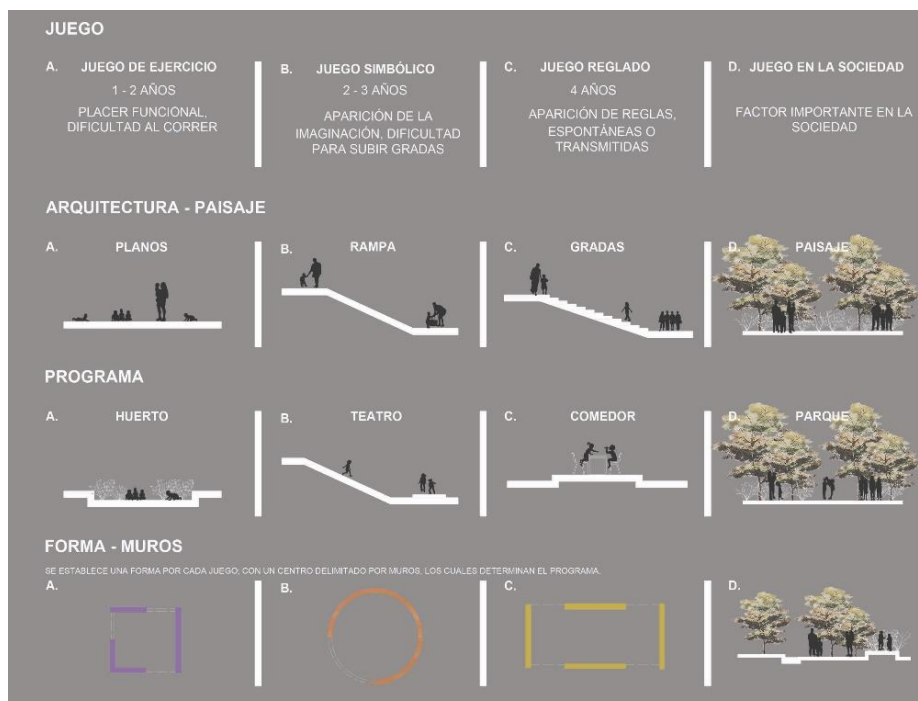


Figura 26 Diagrama de concepto

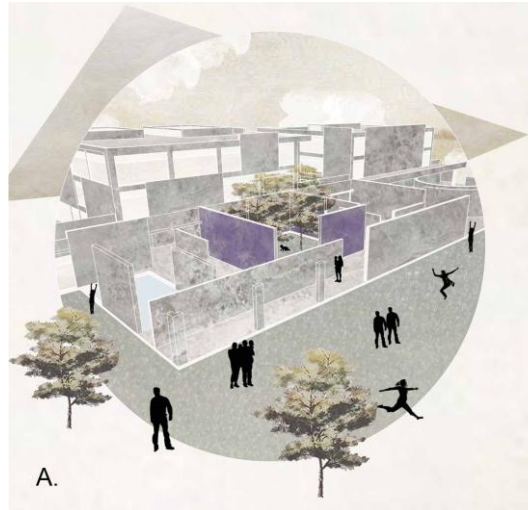


Figura 27 Vista juego de ejercicio

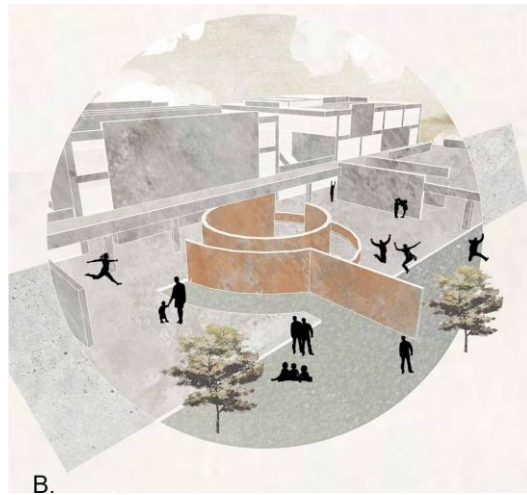


Figura 28 Vista juego simbólico

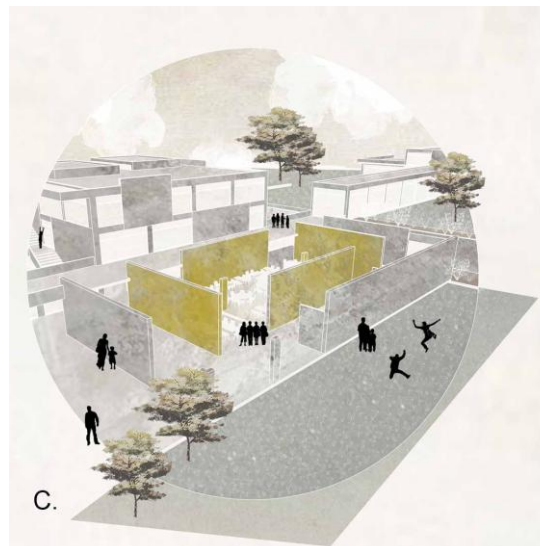


Figura 29 Vista juego reglado

PARTIDO

El partido del proyecto nace de cuatro condiciones externas e internas del terreno, que son: La condición de equina del terreno, la vegetación existente, la interrupción del Bulevar de la Avenida Naciones Unidas y un eje establecido por esta misma avenida.

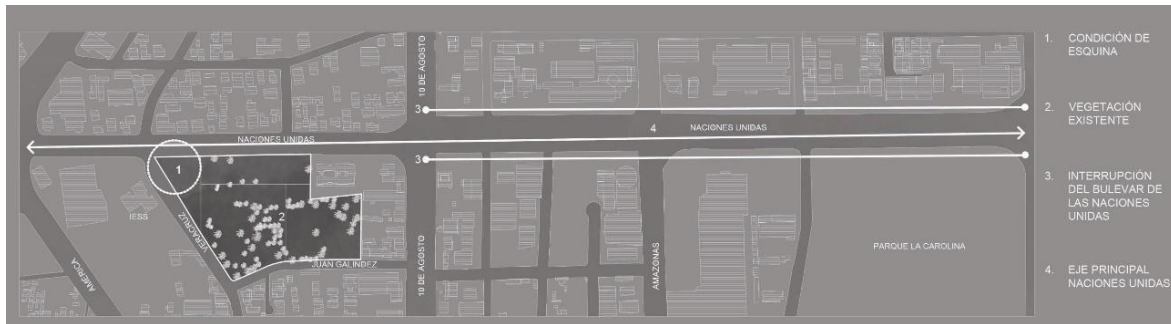


Figura 30 Diagrama condiciones externas e internas

En este sentido, el proyecto responde a través de un eje paralelo a la Avenida Naciones Unidas y a la vegetación existente. Una vez establecido el eje, se sectoriza el programa, ubicando el Centro Infantil hacia la calle Juan Galindez y el espacio para la tercera edad en la calle Veracruz. Por otro lado, se propone una solución a la condición de esquina y al paisaje.

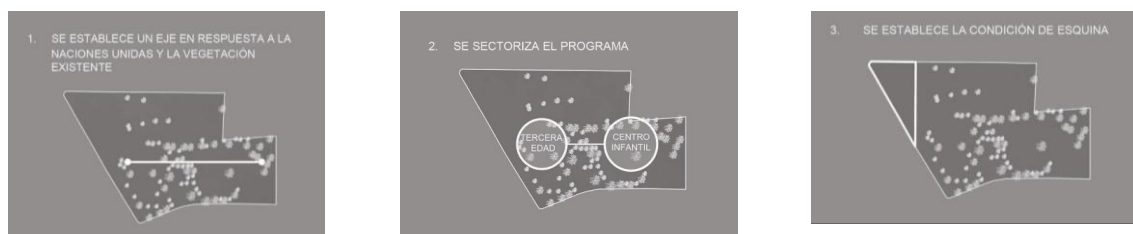


Figura 31 Diagrama del partido

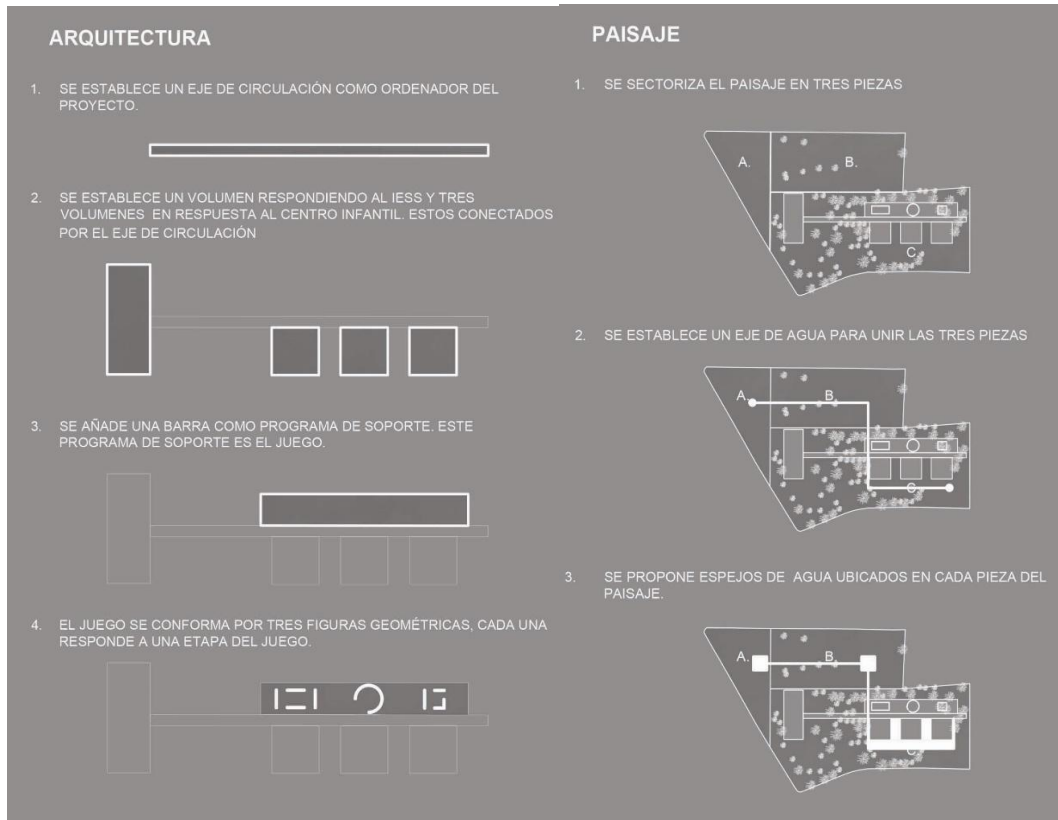


Figura 32 Diagrama arquitectura y paisaje

DIBUJOS ARQUITECTÓNICOS

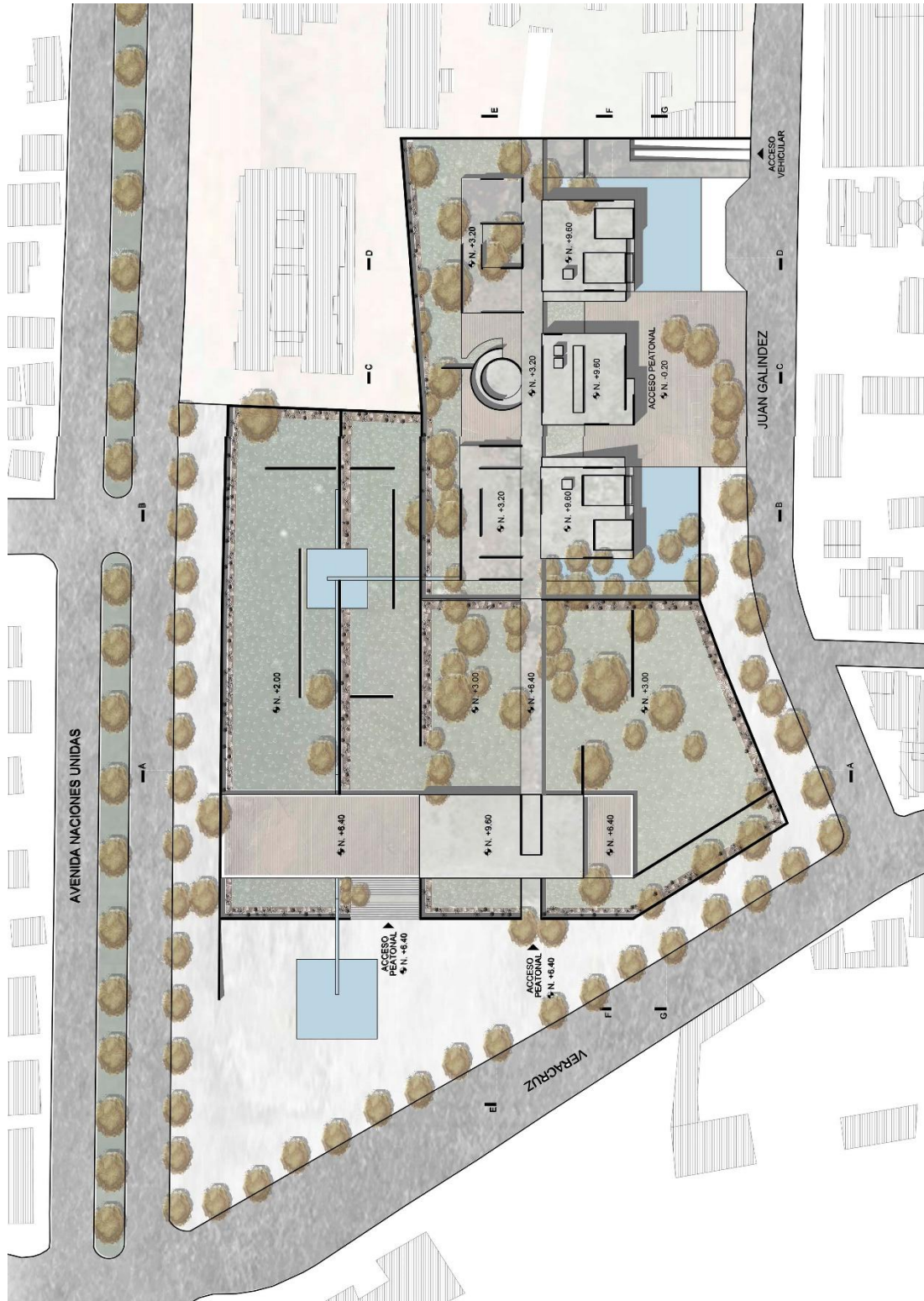


Figura 33 Implantación

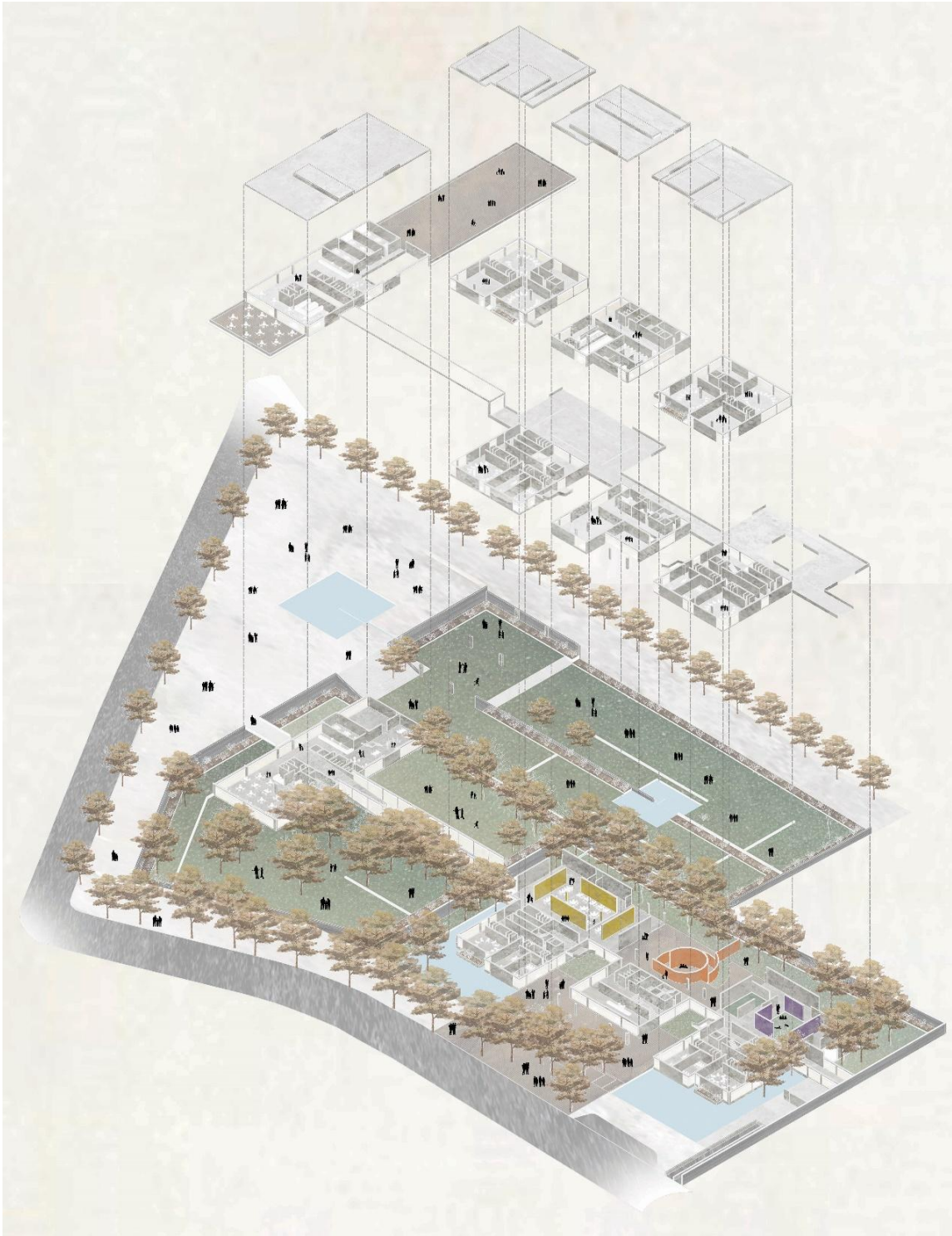


Figura 34 Axonometría explotada



Figura 35 Planta N+/- 0.00m

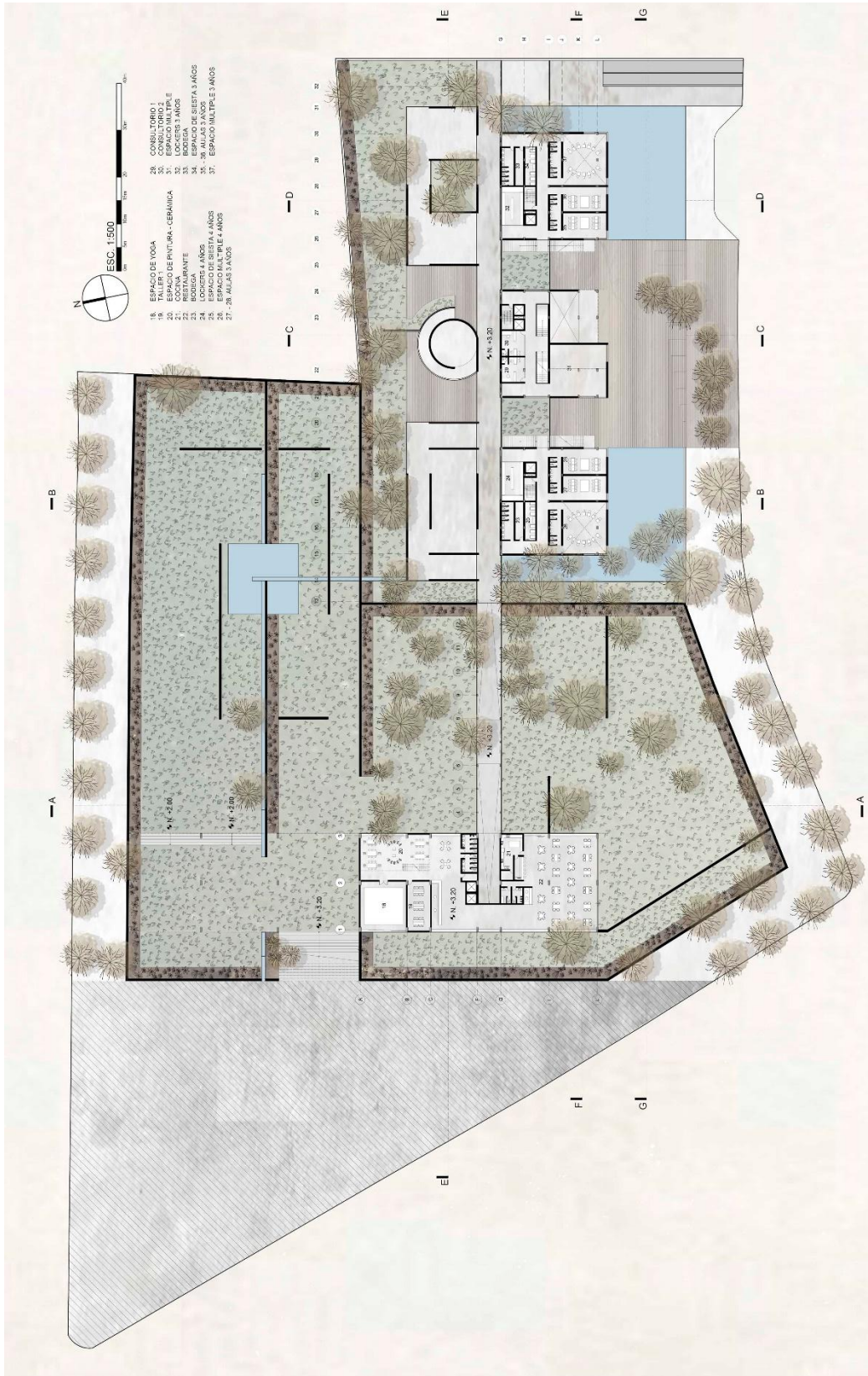


Figura 36 Planta N+ 3.20m

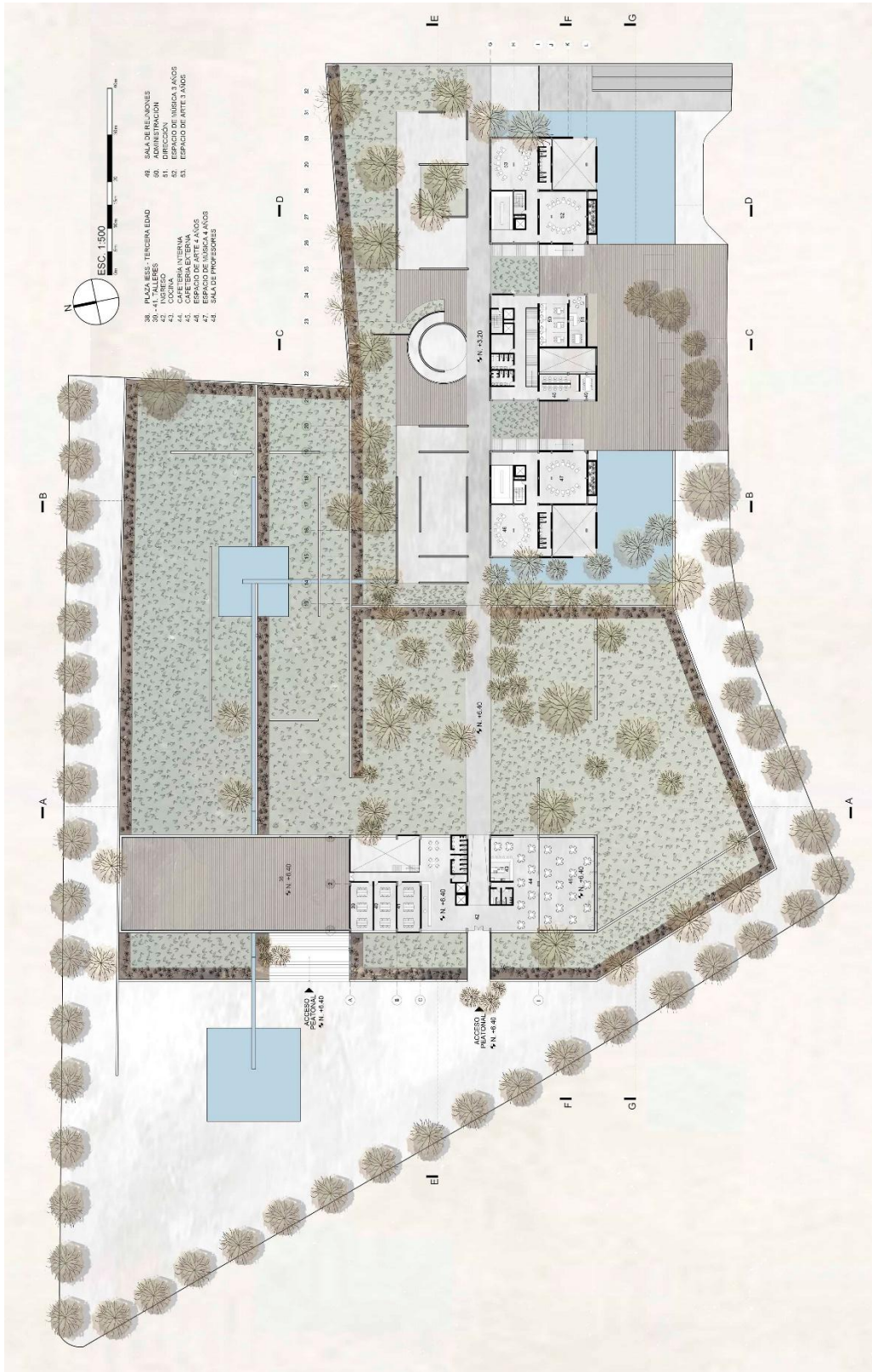


Figura 37 Planta N+ 6.40m

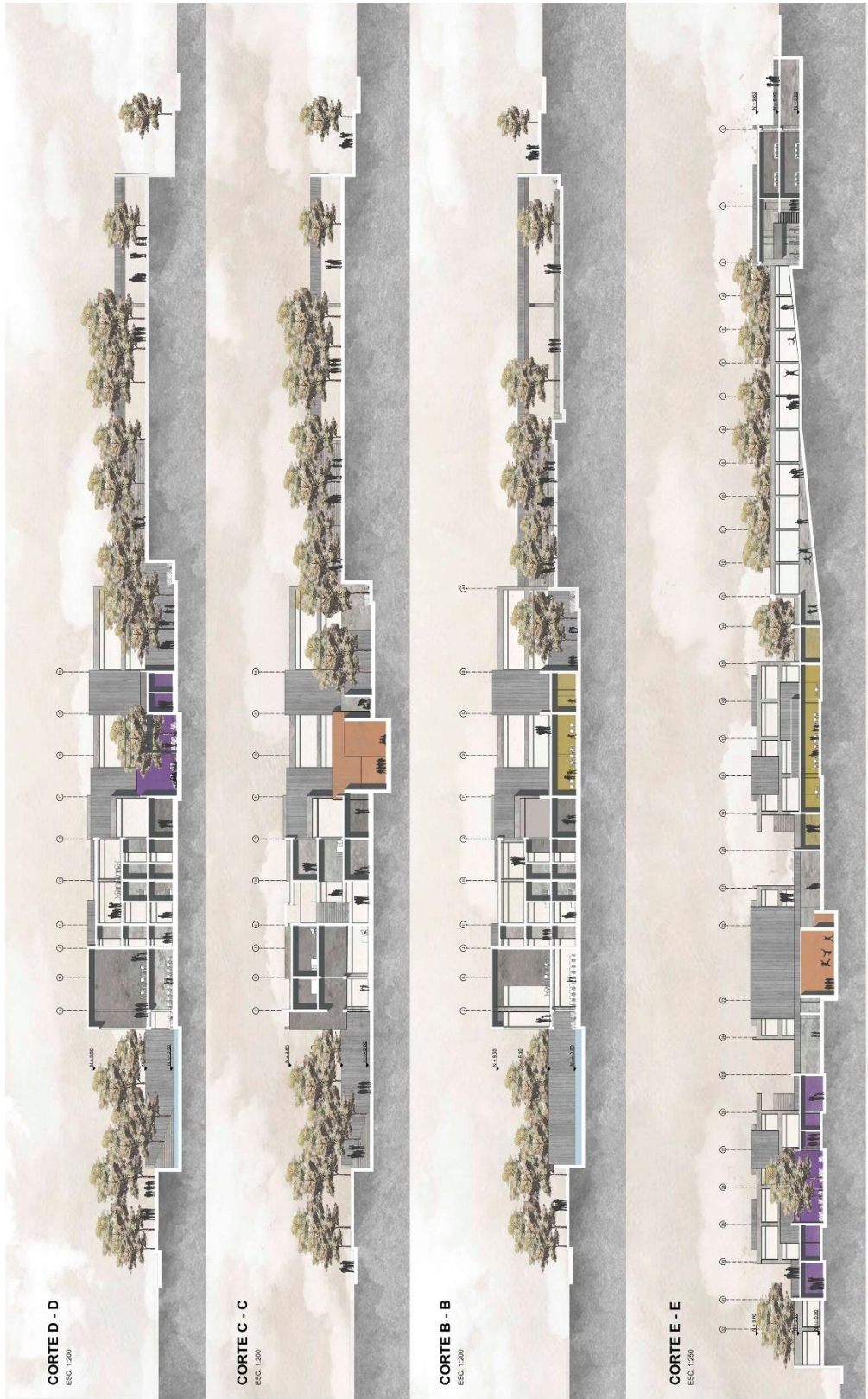


Figura 38 Cortes

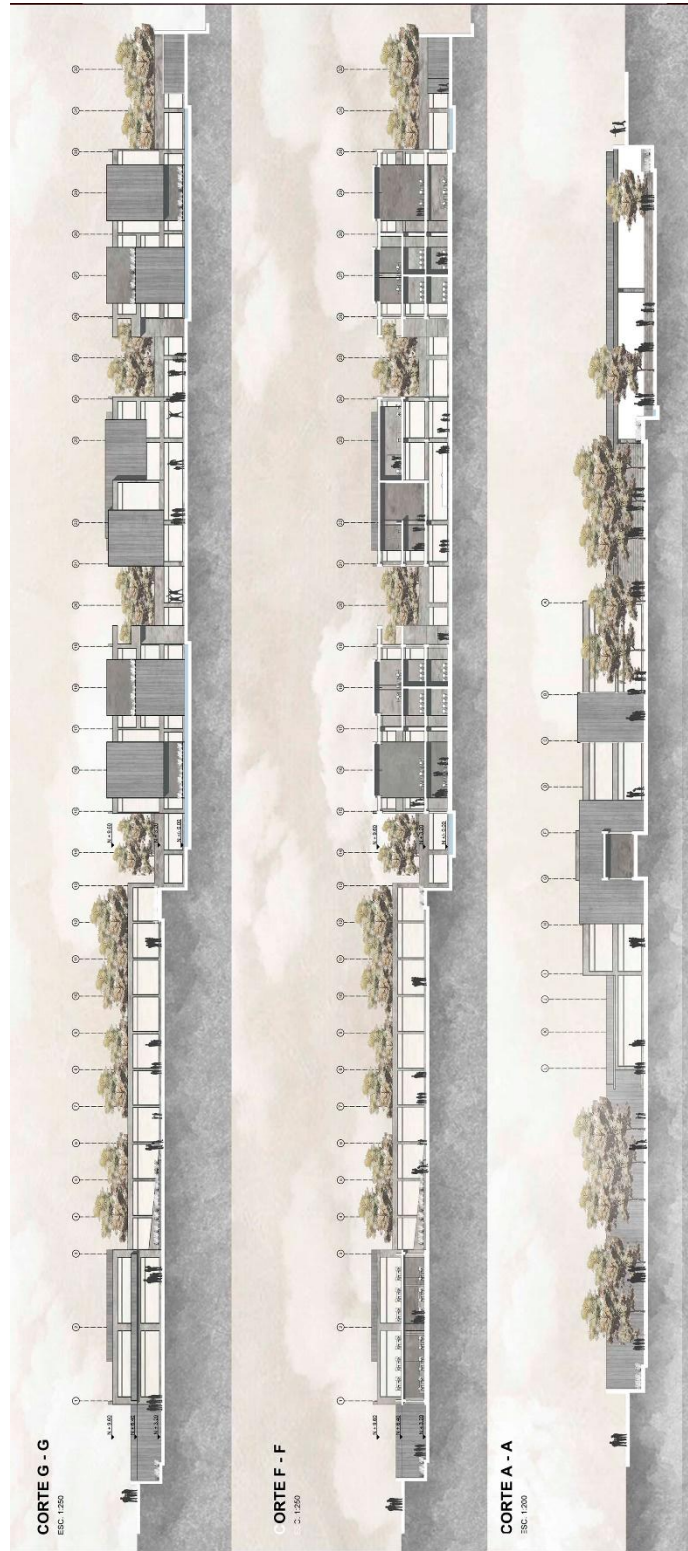


Figura 39 Cortes

CONCLUSIONES

La propuesta del Centro infantil – El juego como espacio arquitectónico, localizado en el centro norte de Quito, nace de la preocupación de que en el Ecuador existen espacios deficientes para la infancia. En respuesta a esta problemática, se propone no solo una edificación que responda a un centro infantil, sino que responda al juego y a sus diferentes etapas. De esta manera, el proyecto logra resolver la representación del juego en el espacio arquitectónico de una manera acertada y funcional, considerando las tres etapas del juego: juego de ejercicio, juego simbólico y juego reglado que corresponden a una edad específica.

En este sentido, el proyecto se organiza mediante un eje establecido por la alineación de la Avenida Naciones Unidas y la vegetación existente. Este eje ordena el programa, por un lado, el centro infantil con una barra de soporte que es el juego en sus tres etapas, y por otro, un espacio para actividades de la tercera edad que actualmente se realizan. También se ha propuesto una respuesta a escala paisajística, logrando que el proyecto mejore la imagen del sector y proporcione un espacio público, sin perder la privacidad y funcionalidad del centro infantil y del espacio para actividades de personas de la tercera edad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baeza, A. C. (Noviembre de 2017). <https://www.campobaeza.com/es/>.
- Ching, F. (2007). *ARQUITECTURA FORMA, ESPACIO Y ORDEN*. New York : Gustavo Gili, SL.
- Desarrollo, B. I. (2015). *La calidad de los Centros Infantiles del Buen Vivir en Ecuador*.
- Dickinson, C. (1957). *Oliver Twist*. Madrid: Aguilar.
- Enesco, I. (s.f.). *EL CONCEPTO DE INFANCIA A LO LARGO DE LA HISTORIA*.
- Heredia, M. F. (2003). *Amigo se escribe con H*. Bogotá: norma.
- Holden, R. J. (2014). *Arquitectura del paisaje UNA INTRODUCCIÓN*. Barcelona: BLUME.
- Huizinga, J. (1955). *HOMO LUDENS A STUDY OF THE PLAY - ELEMENT IN CULTURE*. Boston: Beacon Press.
- INEC. (2010). *Resultados del Censo 2010 FASCÍCULO PROVINCIAL PICHINCHA*. Quito: INEC.
- Maushaus. (2016). *La arquitectura a través del juego*. Barcelona: Catarata.
- Minguet, J. (2007). *Arquitectura de Guarderías Jardines de Infancia y Colegios*. Barcelona: MONSA.
- Minguet, J. (2012). *The Fun House Playlands for Kids*. Barcelona: MONSA.
- Piaget, J. (1959). *LA FORMACIÓN DEL SÍMBOLO EN EL NIÑO IMITACIÓN, JUEGO Y SUEÑO. IMAGEN Y REPRESENTACIÓN*. Mexico: FONDO DE CULTURA ECONOMICA.
- Renner, E. (Dirección). (2016). *El comienzo de la Vida* [Película].
- Social, M. C. (2014). *infancia plena de 0 a 5, su futuro es hoy*. Quito.
- SOCIAL, M. D. (2014). *Norma Técnica de Desarrollo Infantil Integral*. Quito.

Waterman, T. (2009). *PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA ARQUITECTURA DEL PAISAJE* .

NEREA académica .

Wilk, S. (2014). *Construction and Design Manual Drawing for Landscape Architects*. Berlin:

DOM publishers.

Winnicott, D. W. (1971). *PLAYING AND REALITY* . New York: Penguin Books.

Zalazar, D. F. (s.f.). *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana*.