DISEÑO DE MOBILIARIO INFANTIL

PARA LAS GUARDERÍAS MUNICIPALES DE LA CIUDAD DE CUENCA

XIMENA GONZÁLEZ

DISEÑO DE OBJETOS

Título a conseguir: Diseñadora de Objetos

Director de Tesis: Arq. Magaly Cordero

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud, es a Dios por haberme permitido, llegar a esta etapa.

A los hombrecitos hermosos de mi vida, gracias por ser el impulso durante toda mi carrera y el pilar principal para la culminación de la misma, mi esposo que con su apoyo constante y amor incondicional ha sido amigo y compañero inseparable, y a mi prescioso hijo Martín para quien ningún sacrificio es suficiente, que con su luz ha iluminado mi vida en todos los sentidos.

Gracias a mis padres, por ser un ejemplo de vida, por darme su apoyo incondicional y por hacer de mi una mejor persona, a través de sus consejos enseñanzas y amor.

Mil gracias a cada uno de mis hermanos, por su apoyo y confianza en todo lo necesario para cumplir mis objetivos.

Agradezco de igual manera a mis tutores quienes me han orientado en todo momento en la realización de este proyecto, de manera especial a la Arq. Magaly Cordero y al Dis. Diego Balarezo.

ÍNDICE

Capítulo I

PROBLEMÁTICA

1.1 El problema
1.1.1 Hipótesis
1.2 Metodología
1.2.1 Investigación Bibliográfica
1.2.2 Investigación de Campo
1.3 Guarderías Municipales
1.4 Visita Técnica
1.4.1 Guardería “Sol de Talentos”
1.4.2 Guardería “San Blas”
1.5 Mobiliario Infantil
1.5.1 Necesidades del niño respecto al mobiliario
1.6 Justificación del Proyecto

Capítulo II

MARCO TEÓRICO

2.1 Aprendizaje Infantil por etapas dentro de las Guarderías Municipales
2.2 Comportamiento distintivo por edades
2.2.1 Maternal 1: El niño de 1 año
2.2.2 Maternal 2: El niño de 2 años
2.2.3 Etapa Nocional El niño de 3 años
2.2.4 Etapa Nocional El niño de 4 años
2.2.5 Etapa Nocional El niño de 5 años
2.3 La evolución del juego en el niño
2.3.1 El principio de la actividad
2.3.2 El juego en la educación y en el desarrollo
2.4 La lúdica
2.5 El color

2.6 La Forma

2.6.1 Estética Organicista

2.6.2 Actividad y contacto con la naturaleza en los niños

2.6.3 Relación de la naturaleza con el diseño infantil

2.7 Sistemas de Diseño

2.7.1 Modularidad

2.7.2 Los Vínculos

2.7.3 Las Organizaciones

2.8 Factores Ergonómicos

2.8.1 Ergonomía

2.8.2 Variables Ergonómicas

2.9 Análisis de Homólogos

Capítulo III

PARTIDO DE DISEÑO

3.1 Contexto

3.1.1 Contexto en el que va a estar el mueble

3.2 Usuario

3.2.1 Características Generales

3.2.2 Estudio Ergonómico

3.3 Objeto

3.3.1 Materiales

3.3.2 Tecnología

3.3.3 Estética

3.3.3.1 Diseño Emocional

Capítulo IV

PROPUESTAS DE DISEÑO

4.1 Primera Línea
4.1.1 Partido Formal y Expresivo
4.1.2 Partido Tecnológico
4.2 Segunda Línea
4.2.1 Partido Formal y Expresivo
4.2.2 Partido Tecnológico
4.3 Tercera Línea
4.3.1 Partido Formal y Expresivo
4.3.2 Partido Tecnológico
4.4 Conclusiones y Recomendaciones

Capítulo V

5.1 Prototipos
5.2 Bibliografía
5.3 Anexos

RESUMEN

El mobiliario infantil inadecuado en las Guarderías Municipales de Cuenca, es el motivo de un **sistema** de **mobiliario infantil** idóneo para espacios destinados a niños de 3 a 5 años, en donde se crean vínculos entre el niño y el mobiliario, generando ambientes amigables y creativos en los que el niño se entusiasma y siente libertad de acción, potenciando el aprendizaje a través de la **exploración** y utilización del objeto y la forma. El manejo de la **modularidad** además de estimular la capacidad visual y la interactividad del niño, permite la planificación de un **espacio variable** a diversas actividades.

ABSTRACT

DESIGN OF CHILDREN'S FURNITURE FOR THE MUNICIPAL DAYCARE CENTERS OF THE CITY OF CUENCA

Having an adequate furniture for the children in the Municipal Daycare Centers of Cuenca is the reason to design a proper **system** of **children's furniture** in spaces destined to children within the ages of 3-5. We create a bond between the child and the furniture by generating friendly and creative environments where the child can feel enthusiastic and free to act. This encourages learning through the **exploration** and use of the object and shapes. When the child handles **modular** objects it stimulates his visual abilities and interaction, which allows planning diverse activities in a **variable space**.

Architect Magaly Cordero

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
DPTO. IDIOMAS

Translated by,
Diana Lee Rodas

INTRODUCCIÓN

La educación preescolar es el nombre que recibe el ciclo de estudios previos a la educación primaria obligatoria establecida en muchas partes del mundo.
En algunos lugares es parte del sistema formal de educación y en otros como centro de cuidado o guardería.
Este proyecto de tesis está dirigido de manera específica para las Guarderías Municipales de Cuenca; en este caso son nueve Centros de Desarrollol Infantil, que existen en el Azuay. Actualmente, estas guarderías juegan un rol importante en la vida familiar, siendo una respuesta a una creciente necesidad actual. No solo son centros de cuidado diario, son lugares donde los niños se van formando como individuos, ajustándose a factores sociales como la cultura, las costumbres y las tradiciones; y el tiempo que permanezcan ahí es significativo para su desarrollo integral, cognitivo y emocional.
Dentro de este contexto el mobiliario infantil debe ser un diseño funcional para varios contextos de aprendizaje dentro de las aulas, es decir que sea un diseño colectivo, mejorando el interfaz entre el niño y el mobiliario lo cual permita crear un vículo entre el usuario y el objeto; de tal manera que el niño se identifique con el mobiliario y tenga el deseo y la curiosidad de darle uso.
Basándome en la teoría de la modularidad, pretendo generar la integración directa entre los niños y el mobiliario. De esta manera se logrará mayor facilidad de trabajo y ahorro de espacio dentro de las aulas.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un sistema de mobiliario para las Guarderías Municipales de la ciudad de Cuenca

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Establecer las actividades de uso y función más vigentes de las Guarderías Municipales de la ciudad de Cuenca.

Diseño del mobiliario basado en investigaciones de orden funcional, psicológico y pedagógico ; aplicando las teorías sobre el desarrollo cognitivo del niño.

Diseñar un mobiliario mediante la interacción de morfologías de la naturaleza, y cromática que permita la recreación visual del usuario.

CAPÍTULO 1

PROBLEMÁTICA

1.1 EL PROBLEMA

Las Guarderías Municipales de la ciudad de Cuenca no disponen del mobiliario adecuado para la atención de los niños que acuden a ellas.
Los espacios destinados para las guarderías no han sido planificados para este fin, y funcionan en casas que anteriormente cumplían la función de viviendas y actualmente han sido adecuadas para ser utilizadas como guarderías. Estos espacios son poco funcionales, pequeños y limitan el desarrollo físico, cognitivo y sobre todo el desarrollo emocional de los niños.
El mobiliario identificado en estas guarderías no se adaptan a las medidas antropométricas de los niños, no existe ninguna relación adecuada entre el usuario (el niño) y el objeto (mobiliario).
La ergonomía infantil, que es un tema decisivo a ser considerado en el diseño de cada objeto, no refleja un correcto estudio y aplicación de las variables ergonómicas.
Las formas, materiales y tecnologías utilizadas en el diseño del mobiliario de estos centros de cuidado, son inadecuadas; se utilizan materiales nocivos para el niño, las formas generan aristas vivas, lo cual constituye un peligro para el niño, y las tecnologías dejan apreciar terminados de mala calidad.
Este mobiliario debe cumplir la función de confortabiliadad, y brindar fácil acceso, traslado y sobre todo seguridad al niño; además de contribuir y crear un ambiente adecuado al bienestar infantil.
De esta problemática surge entonces el planteamiento de este trabajo de tesis llamado **DISEÑO DE MOBILIARIO INFANTIL PARA LAS GUARDERÍAS MUNICIPALES DE LA CIUDAD DE CUENCA**, cuyo objetivo general *es* ***diseñar un sistema de mobiliario***, y los objetivos específicos son: ***Establecer las actividades de uso y función más vigentes de las Guarderías.***
Diseño del mobiliario basado en investigaciones de orden funcional, psicológico y pedagógico ; aplicando las teorías sobre el desarrollo cognitivo del niño y diseñar un mobiliario mediante la interacción de morfologías de la naturaleza, y cromática que permita la recreación visual del usuario.

1.1.1 HIPÓTESIS

El propósito de este proyecto es que el mobiliario diseñado sea un componente determinante para el cambio y la creación de espacios, que mejoren la calidad de vida del niño, y a su vez que contribuyan a su buen vivir, lo cual permita que el tiempo que permanezcan dentro de la guardería sea de calidad.
Esta investigación es significativa debido a que aporta diseño en el mercado del mobiliario para guarderías infantiles; un mercado en el cual existe mucha demanda y poco producto existente, que realmente satisfaga varias necesidades sustanciales.
Proponer el diseño de un sistema de mobiliario tomando formas de la naturaleza:
Curvas suaves y sinuosas, diseños que deben ser funcionales y estéticos con el entorno de los niños, a través del color, los materiales y las proporciones.
Aplicar la tecnología de curvado en MDF, ya que es un material moldeable y a partir de esto se logrará la forma orgánica que sea adaptable para el niño.
Uno de mis objetivos es diseñar un sistema modular, que permita el ahorro de espacio dentro de las aulas; pudiendo tener la mayor cantidad de elementos, en la menor cantidad de espacio posible.

Las propuestas de mobiliario son: silla, mesa, estante, basurero y perchero.

1.2 METODOLOGÍA

Para el diagnóstico de la situación actual del mobiliario en las Guarderías Municipales se hace un estudio planificado:

1.2.1 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Se realizará una investigación de campo, con visitas técnicas; entrevistas, identificación del problema en cuanto a formas, materiales y tecnología, observación directa, observación indirecta, recursos fotográficos y una investigación bibliográfica sobre temas y teorías que contribuyan a conocer y aclarar la problemática de manera que sirvan como referentes para el diseño del mobiliario infantil.

1.2.2 METODOLOGÍA DE DISEÑO

Como partido de diseño para este proyecto de tesis, se partirá de los conceptos de sistemas de diseño y modularidad, esto ayudará a la movilidad y desempeño de los niños en sus actividades dentro de las guarderías.
También se tomará al organicismo, como punto de partida, analizando las formas naturales relacionadas con los niños de 3 a 5 años para mejorar el aprendizaje, desarrollo emocional y cognitivo del niño.

1.3 GUARDERÍAS

Se designa con el término de guardería a aquellos establecimientos educativos dedicados al cuidado de niños que todavía no han alcanzado la edad de escolarización, 0 a 3 años y que pueden ser tanto de gestión pública o privada.

Los maestros o encargados de supervisar a los niños o bebés en estos institutos son profesionales en el área de lo que se denomina como educación temprana o educación preescolar.

Básicamente, su trabajo no solo consiste en hacer las veces de papá y mamá, supervisando los movimientos y cuidados necesarios que se necesitan por lo general a esas edades tan precoces, sino que además se focalizan en hacerlos aprender a través de una manera lúdica, es decir, a través de juegos y otras propuestas que les interesen, los instarán para que aprendan determinadas cuestiones o desarrollen algunas habilidades, que por supuesto serán de mucha ayuda a la hora de iniciar la vida escolar propiamente dicha, además de la sociabilidad que esta circunstancia les permitirá desarrollar a futuro. De igual manera, suelen ser una buena instancia para detectar malos hábitos o violencia infantil. (1)

http://www.definicionabc.com/general/guarderia.php (1)

GUARDERÍAS MUNICIPALES DE LA CIUDAD DE CUENCA

En la provincia del Azuay, además de las guarderías privadas, funcionan dos modalidades del sector público para el cuidado de la niñez. El uno a cargo del MIES-INFA y el otro por parte del Municipio de Cuenca.

En el caso municipal son nueve Centros de Desarrollo Infantil (CDI) en el cantón, que en total acogen a 600 niños y niñas desde los seis meses de edad hasta cinco años.

Aunque son espacios que parten de una educación no formal, a fin de estimular al máximo las capacidades y destrezas de los niños tienen el proyecto de crear “Rincones lúdicos” (espacios donde los niños juegan con material diverso), para lo cual gestionan el respaldo de la empresa privada. (2)

http://www.elmercurio.com.ec/322963-cuidados-se-cumplen-en-las-guarderias-publicas.html (2)

1.4 VISITA TÉCNICA

1.4.1 GUARDERÍA "SOL DE TALENTOS

DIAGNÓSTICO

Está ubicada en las calles Pío Bravo y Borrero. Este centro de cuidado acoge alrededor de 111 niños de 1 a 5 años de edad, hijos de empleados municipales. Trabajan en un horario de 7:45am a 18:30pm

IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Espacios reducidos.
Falta de movilidad dentro de las aulas.
Las formas utilizadas en los diseños presentan inestabilidad e inseguridad al niño.
El mobiliario está construido con materiales inadecuados, y tóxicos para su salud.
La tecnologíoa aplicada carece de calidad en su estructura y sobre todo en los acabados.

1.4.2 GUARDERÍA "LOS POLLUELITOS"

DIAGNÓSTICO

Está ubicada en el sector de El Cebollar. Este centro de cuidado acoge alrededor de 95 niños de 1 a 5 años de edad, hijos de empleados municipales. Trabajan en un horario de 8:00am a 18:00pm

Este lugar cumplía la función de vivienda y ahora ha sido modificado para guardería. Por lo que no cuenta con el espacio adecuado para cada etapa de desarrollo del niño.
Al ser un espacio limitado, los niños carecen de libertad al aprender e interactuar con los demás.
No existe diferencia alguna en el mobiliario que utilizan los niños, pero al contrario, sus diseños carecen de grandes falencias antropométricas.
El mobiliario está construido con materiales como: tableros de madera, plástico, esponja, cuero sintético, entre otros.
La tecnología aplicada carece de calidad en su estructura y sobre todo en los acabados.

A partir de la investigación de campo se hace un esquema de las necesidades más puntuales respecto al niño con el mobiliario.

Cada centro está dividido por etapas, según las edades respectivas:
Maternal 1: Niños de 1 año de edad
Maternal 2: Niños de 2 años de edad
Etapa Nocional 1: Niños de 3 años de edad.
Etapa Nocional 2: Niños de 4 años de edad
Etapa Nocional 3: Niños de 5 años de edad

De acuerdo a la entrevista realizada, se eligió el target de 3 a 5 años de edad, porque es en esta etapa en la que el niño desarrolla de manera natural las áreas afectiva, motora e intelectual, con el uso de mobiliario para el desarrollo de su aprendizaje y de acuerdo a esta investigación se diseñará un sistema de mobiliario que permita una interacción colectiva, manejo de equilibrio y orden armónico dentro de estos espacios.

1.5 MOBILIARIO INFANTIL

Los muebles infantiles son elementos que estimulan el crecimiento y comportamiento de los más chicos; actualmente el mundo de los muebles infantiles abarca una gran variedad de elementos que van desde los tradicionales, hasta aquellos que se diseñan para salas de estudio.

Los diseñadores de este tipo de muebles enfocan sus construcciones de forma tal, que se puedan suplir las necesidades de todos los niños. Teniendo en cuenta que en la mayoría de los países existe un gran sector de infantes. La potencialidad de esta industria es muy alta; de hecho, una gran parte de la industria mueblera dedica su producción al diseño y fabricación de muebles infantiles; pero en estos diseños se incluyen factores que, años atrás, eran ignorados; como por ejemplo que los niños crecen muy rápidamente y por eso los padres tratan de armar un dormitorio infantil que pueda ser útil por mucho tiempo. (3)

“Mobiliario Transformable” Andrea Vanegas, 2012 (3)

1.5.1 NECESIDADES DEL NIÑO RESPECTO AL MOBILIARIO

Para abordar las necesidades del niño respecto al mobiliario se debe analizar las actividades que él realiza dentro de la guardería.

Los niños de preescolar (3 a 5 años) aprenden acerca de sí mismos, de otros y de su ambiente. Están empezando a ver que no son los únicos en el universo.
Un mejor ambiente de aprendizaje para el preescolar comienza, con crear un lugar que atraiga, que sea un poco familiar, con muebles para el tamaño de los niños y que de esta manera formen parte de su aprendizaje y a su vez puedan relacionarse directamente con el mobiliario.

El niño se hace a través de la acción y va creciendo según lo conducen, o educan. (4)

De acuerdo a todos estos valores la finalidad de este proyecto de tesis es garantizar condiciones y un sistema de mobiliario en el que se realicen tales experiencias personales de aprendizaje y desarrollo emocional.

1.6 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto de tesis se cimienta en una investigación bibliográfica sobre temas puntuales e importantes acordes al contexto de las Guarderías.
Se estudiarán referentes teóricos que contribuyan en bases sólidas para el diseño de un sistema de mobiliario y que fiabilice el bienestar de los niños.
En el diseño se identificará una estética de entendimiento infantil, a través del juego y que derive en vínculos entre el niño y el mobiliario.
Interpretación de la forma orgánica estudiando su clasificación:
Formas Antropomórficas
Formas Zoomórficas
Formas Fitomórficas

Se hace un análisis de la teoría de la modularidad, que permita el ahorro de espacio dentro de las aulas, y una interacción colectiva entre los niños.
A partir de esta investigación se hace una clasificación de las formas orgánicas que se relacionen con cada etapa del desarrollo específico de los niños.
Aplicación de curvado en MDF para la construcción de las propuestas; siendo una técnica que permite versatilidad en el diseño y a su vez innovación para del mobiliario infantil.
Uso de tubos de acero inoxidable que permitan la estructuración del mobilairio.
Aplicación de vinílicos con una estética y gráfica infantil.

Marco Terórico

CAPITULO 2

2.1. APRENDIZAJE INFANTIL POR ETAPAS DENTRO DE LAS GUARDERÍAS MUNICIPALES

Este grupo de niños está dividido en:

MATERNAL 1: niños de 1 a 2 años.

MATERNAL 2: niños de 2 a 3 años.

NOCIONAL: niños de 3 a 4 años.

PREBÁSICA: niños de 4 a 5 años.

Debido a que el objetivo general de mi proyecto de tesis es diseñar un sistema de mobiliario; elegí el rango de edades de 3 a 5 años de edad.

2.2 CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS POR EDADES

2.2.1 MATERNAL I

EL NIÑO DE 1 AÑO

Los objetivos en estas salas, deben centrarse en brindar un ambiente y situaciones que promuevan el desarrollo de la espontaneidad e iniciativa de los pequeños.
Uno de los principales logros de este período es el desarrollo del lenguaje, la capacidad para conducirse y pensar. Comunicarse por medio de las palabras que representan objetos y acontecimientos.
Hay un proceso en la diferenciación del objeto en sí, respecto a sus acciones hacia él. (5)

http://www.eljardinonline.com.ar/actividadesmaternaly1anio.htm (5)

2.2.2 MATERNAL II

EL NIÑO DE 2 AÑOS

Los segundos y terceros años de vida están marcados por cambios rápidos en las características físicas, cognitivas, de personalidad y sociales. Los psicólogos del desarrollo no observan estos cambios como algo separado o aislado, sino como influencias interdependientes en el desarrollo del niño como un todo. La mayoría de los modelos de desarrollo en niños comprende los cambios cognitivos, sociales y personalidad como aspectos que emergen, y que luego influencian los cambios físicos de la maduración. (6)

2.2.3 ETAPA NOCIONAL

EL NIÑO DE 3 AÑOS

A los 3 años las características transicionales de este nivel cronológico muestran un interés diversificado, tanto en la actividad física gruesa como la manipulación fina. El niño procura actividades independientes que determinan una utilización creciente tanto de músculos fundamentales como de los accesorios. (7) En este período el niño tiene la capacidad de organizar elementos, de moverlos con un objetivo. (7) (8)

http://www.eljardinonline.com.ar/actividadesmaternaly1anio.htm (6)
"El niño de 1 a 5 años" Gesell Arnold, pág. 48 Ed. Piados. 1975 (7)

2.2.4 ETAPA NOCIONAL

EL NIÑO DE 4 AÑOS

El niño de 4 años ya utiliza patrones referenciales, capta las propiedades de los objetos distinguiendo entre diversas formas, colores y tamaños.

En definitiva, va consolidando su conocimiento de las propiedades perceptibles de los objetos. (8)

2.2.5 ETAPA NOCIONAL

EL NIÑO DE 5 AÑOS

A los 5 años el niño es menos incogruente en sus juegos y actividades. Ahora da término a todo lo que emprende; y está listo para las actividades constructivas. En el aspecto motor se halla tan maduro, que muestra considerable disposición para las ocupaciones sedentarias. (9)

Elegí el target de 3 a 5 años de edad porque en esta etapa el niño se vuelve cada vez más independiente, tiene mayor control de su cuerpo, disfrutan mas actividades en grupos, su pensamiento es bastante simbólico es decir interpreta todo lo que le rodea.

Diccionario de Psicología. Psicología 2.000. Ana Isabel Sáez Marín. Libro-Hobby Club(8)

http://tiendagluck.blogspot.com.es/2012/12/glucksstuhl-la-silla-con-suerte.html

"El niño de 1 a 5 años" Gesell Arnold, pág. 48 Ed. Piados. 1975(9)

2.3 LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN EL NIÑO

El juego es un proceso educativo completo indispensable para el desarrollo físico intelectual y social del niño. El niño en la edad preescolar tiene ciertas características que lo hacen diferente de los más pequeños. El juego en el niño de 3 a 5 años deja de ser motivado para pasar a ser motivador, es decir pasa a ser fuente de niveles: afectivos, sensoriales y sociales. Esto debe realizarse sin que el niño sufra alguna modificación en sus actividades, es decir, el niño debe sentirse con libertad para el juego. (10)

2.3.1 EL PRINCIPIO DE LA ACTIVIDAD

Es la interacción activa del niño que le permite participar en el crecimiento continuo de su experiencia personal. El niño se hace a través de la acción y se expresa según lo educan: lo que los caracteriza es: hacer, crear, moverse, ensayar experimentar, vivir con el fin de aprender constantemente.

2.3.2 EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN Y EN EL DESARROLLO

"El juego de los niños es el reflejo de la realidad, acorde con las condiciones en que viven, y la clase social a la que pertenecen. Sirve de preparación para la vida porque es un medio de educación".

Los niños aprenden jugando, manipulando los objetos, explorando, trasladándose de un lugar a otro, preguntado; siendo el juego su máxima expresión; co él desarrolla su imaginación experimenta situaciones nuevas, supera acontecimientos pasados, y fundamentalmente siente una enorme satisfacción y placer. Un niño que no juega es un niño enfermo física y emocionalmente. (11)

.

El niño les dá cualidades a las cosas, (esta silla es un tren, esta rueda es un coche, etc.)

http://www.terra.es/personal/psicomot/juego_pscm.html(13)

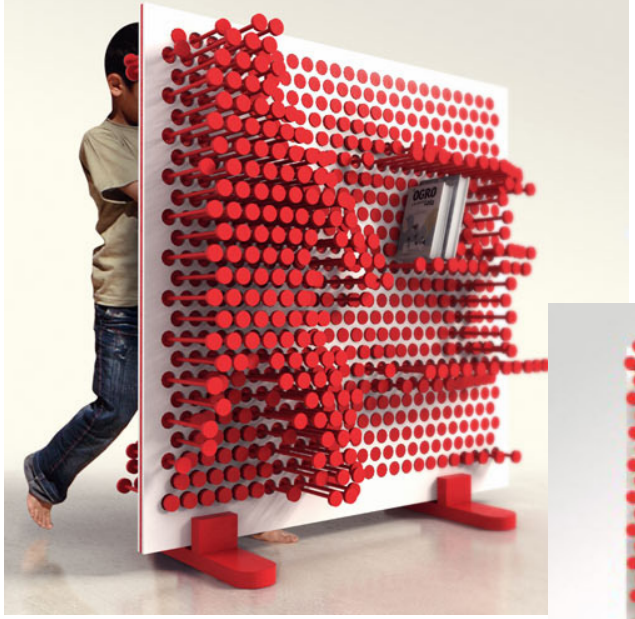
En base a lo importante que es el juego en la vida de un niño, mi proyecto de tesis está enfocado en que el mobiliario sea favorable en el desarrollo social y a la vez que aumente la creatividad de los niños mediante el juego, mecionando también que el juego es vital para su desarrollo físico y emocional.

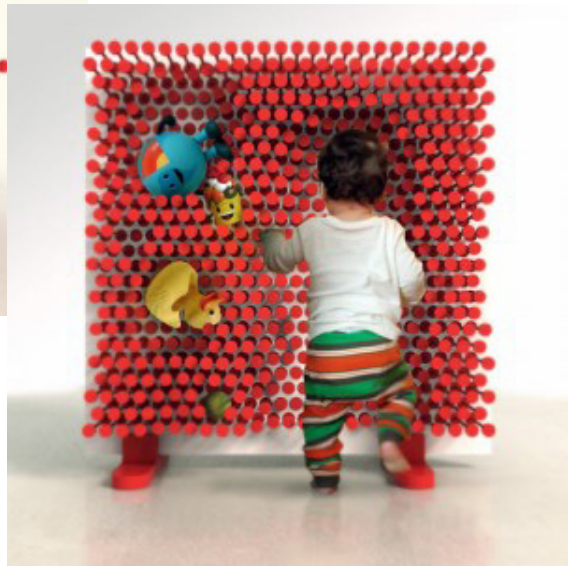
En resumen, el niño aprende progresivamente: de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo; y éste proceso debe seguirse siempre.

2.4 LA LÚDICA

Lúdica puede considerarse como el conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, propias de una región, un grupo o una sociedad. La lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano entre las que se pueden mencionar: el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten asumir un lugar e identidad, además de un modo de ser particular. (12)

A través de la lúdica el niño puede relacionarse con su entorno de una manera natural, siendo un medio para la introducción del niño en la vida comunitaria. Por lo cual este proyecto de tesis pretende que el niño tenga mayor facilidad, libertad, y entusiasmo en el desarrollo de sus actividades dentro de las guarderías.





file:///C:/Users/Cpre/Desktop/xime/TESIS/RECUERDAME.NET.htm(12)

2.5 EL COLOR

Los colores son estímulos visuales que pueden generar diversas reacciones en nuestro organismo y en nuestro estado de ánimo. La psicología del color nos brinda algunos ejemplos sobre los efectos de los colores en los niños de preescolar:

Rojo Da energía, vitalidad, combate la depresión. Estimula la acción. Este color se recomienda en ambientes, juguetes, indumentaria que busque impulsar la acción. Atrae mucho la atención visual.

Naranja Combina los efectos de los colores rojo y amarillo: Energía y alegría. Las tonalidades suaves expresan calidez, estimulan el apetito y la comunicación, mientras que las tonalidades más brillantes incitan la diversión y la alegría.

Verde y Azul En el caso del lugar de estudio de los niños, es importante tomar en cuenta que son colores frescos que favorecen fijar la concentración debido a que transmiten un ambiente de tranquilidad y relajación. (13)

En los centros de desarrollo infantil los niños se sienten atraídos por los colores primarios, ya que son tonos fuertes y llaman mucho su atención. Con el manejo del color en los diseños pretendo desarrollar sus emociones y reacciones benéficamente, debido a que el estado de ánimo dentro de las aulas es un factor imprtante.

2.6 LA FORMA

2.6.1 ESTÉTICA ORGANICISTA

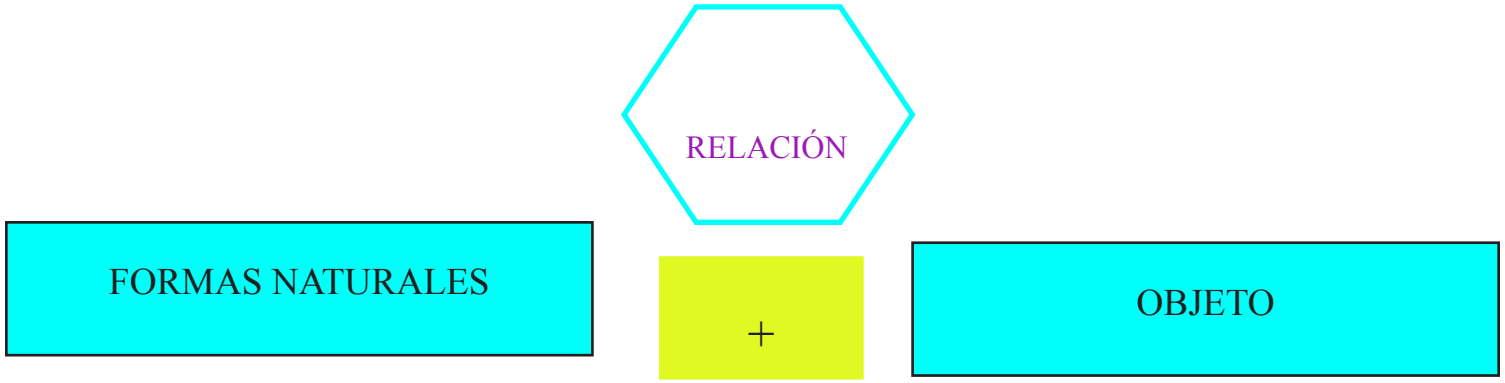
El diseño orgánico es un enfoque holístico y humanizador del diseño. La interconexión y el espíritu de la naturaleza son la base del diseño orgánico, es decir, el manejo de curvas suaves y sinuosas, las mismas que se opusieron al rígido forrmalismo geométrico del estilo internacional. (14)

2.6.2 ACTIVIDA Y CONTACTO CON LA NATURALEZA EN LOS NIÑOS

La potencia del aprendizaje por descubrimiento radica en el contacto directo que niños y niñas tienen con el entorno. A través de la experiencia de sus sentidos vitales, del tacto, el movimiento y el equilibrio, se favorecen las redes y conexiones internas que beneficiarán la óptima maduración biológica, despertando las ganas de aprender y de explorar, facilitando el desarrollo motriz y activando su imaginación a través del juego. (15)

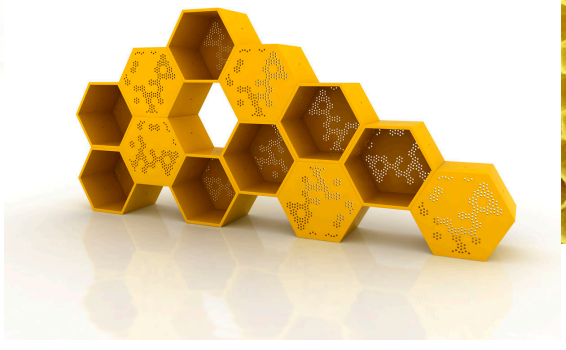
http://disenoytend.blogspot.com/2009/06/diseno-organico.html (14)
http://www.crececontigo.gob.cl/adultos/columnas/la-importancia-de-la-actividad-y-contacto-con-la-naturaleza-en-ninos-y-ninas/(15)

2.6.3 RELACIÓN DE LA NATURALEZA CON EL DISEÑO INFANTIL



La naturaleza les ofrece una experiencia sensorial completa e insustituible a través del tacto, el olor, los sonidos y las imágenes, que impactan sobre su imaginación y sus emociones.

Para los niños relacionarse con la naturaleza es una fuente de estímulos y un territorio por descubrir (16)



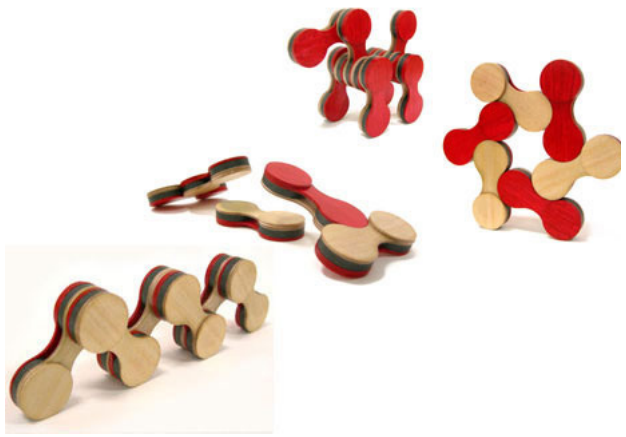
http://psicoencuentro.wordpress.com/2010/03/20/los-ninos-necesitan-naturaleza/(16)

2.7 SISTEMAS DE DISEÑO

2.7.1 MODULARIDAD

Describimos a modularidad como un sistema creado para la integración de varios elementos que tienen relación entre sí, y se asocian para cumplir un objetivo común.

Se define a módulo como: “Pieza o conjunto unitario de piezas que se repiten en una construcción de cualquier tipo para hacerla más fácil, regular y económica”. (17)



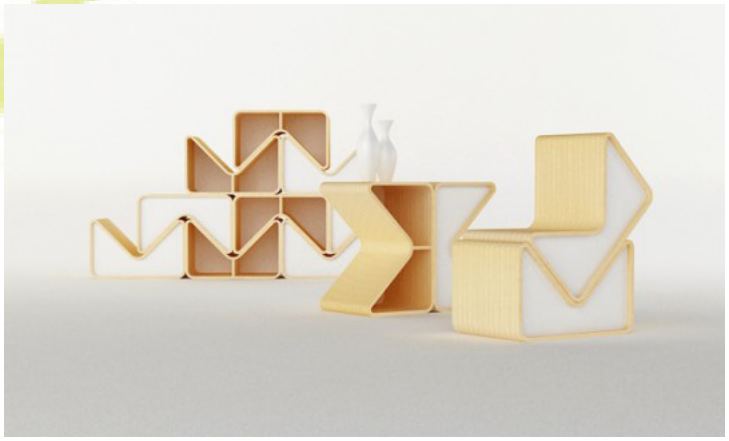
“Joyería Modiular” Mará José Arévalo 2012 (17)

2.7.3 LAS ORGANIZACIONES

Existen organizaciones limitadas, que son aquellas que no tienen crecimiento, es decir demuestran un fin.
Al contrario organizaciones ilimitadas, que son las que indican infinidad.

Operaciones de movimiento:

Traslación
Rotación
Reflexión
Extensión



2.7.2 LOS VÍNCULOS

Como definición básica son elementos que tienen la virtud de unir dos o más módulos.
La importancia del diseño modular aparte de los módulos en si es el vínculo, ya que permite generar un sistema que puede repetirse. (18)

“Joyería Modiular” Mará José Arévalo 2012 (18)

2.8 FACTORES ERGONÓMICOS

2.8.1 ERGONOMÍA

En la actualidad la ergonomía es el conjunto de conocimientos científicos aplicados para que el trabajo, los sistemas, productos y ambientes se adapten a las capacidades y limitaciones físicas y mentales de la persona.

La ergonomía se interrelaciona con una variedad de ciencias, cada una de estas, estudia al ser humano desde su propia óptica y la ergonomía integra el conociemiento de cada una de las ciencias y logra resolver problemas de comodidad y confort.

2.8.2 VARIABLES ERGONÓMICAS

La seguridad.- El mobiliario no debe afectar al usuario ni física ni psicológicamente. En esta etapa del desarrollo el factor principal de riesgo son las lesiones provocadas por accidentes, esto se produce debido a toda la actividad física, además de la curiosidad y la falta de juicio, que son características de esta etapa.

El confort.- Los usuarios deben sentirse completamente cómodos. Cuando se diseña un producto para un niño se debe pensar la forma en la que va ha ser usado, lo que implica que se debe priorizar la comodidad del niño al estar utilizando el producto.

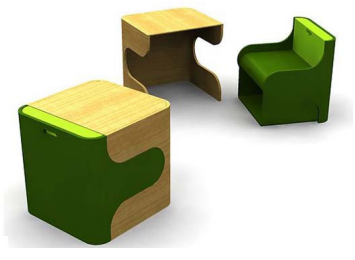
La practicidad.- El producto debe cumplir sus funciones de manera óptima. El factor crecimiento define la utilidad del mobiliario, por lo que resulta importante que el producto cumpla de manera óptima las funciones para las que fue diseñado. (19)

Adaptabilidad.- Se establecen parámetros para que el producto se adapte al usuario. En este caso que se adapte a las necesidades y diferentes actividades que el niño desarrolle.

2.9 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

Diseño práctico, su forma está generada a partir de la analogía de animales. Esto permite una relación. Su diseño es a partir de una sola lámina de chapa de acrílico, en forma de elefante y jirafa.
Las características destacadas del elefante (el tronco) y la jirafa (el cuello), se utilizan como elemtos de diseño estructural.

Sillas de animales por Elad Ozeri



Diseño modualar, generado a partir de un motivo. Vinculación entre dos elementos, para formar un solo objeto. Practicidad de uso y forma.

Es un enorme sillón, con una divertida forma para jugar, decorativa para la habitación de los niños.
Es un diseño poco funcional, pero al contario bastante expresivo, ya que despierta un interés en los niños.

Capitulo 3

Partido De Diseño

3.1 CONTEXTO

3.1.1 CONTEXTO EN EL QUE VA HA ESTAR EL MUEBLE

El mobiliario está destinado para utilizarse en Guardería Municipales, para la etapa nocional (niños de 3 a 5 años).
Es un espacio de desarrollo social y a su vez un ambiente de aprendizaje para los niños.

Los niños de Etapa Nocional (3 a 5 años) aprenden acerca de sí mismos, de otros y de su ambiente. Están empezando a ver que no son los únicos en el universo. Un mejor ambiente de aprendizaje para el preescolar comienza con crear un lugar que atraiga, que sea un poco familiar, con muebles para el tamaño de los niños y que sea cálido.

Los niños necesitan estar expuestos a diferentes actividades dentro de la guardería, por lo tanto requieren de un mobiliario seguro y adecuado, que les ayude a desarrollar sus habilidades motoras y su parte cognitiva.

Diseño colectivo

Crear orden en el espacio

Ambiente armónioo y de aprendizaje

3.2 USUARIO

3.2.1 CARACTERÍSTICAS GENERALES

El desarrollo infantil en la edad de los 3 hasta los 5 años es una etapa muy importante, tanto en el desarrollo afectivo o emocional, como en el desarrollo cognitivo. Desde el punto de vista cognitivo, el niño entre los 3 y los 5 años va a estar atravesando lo que Jean Piaget denominó la etapa preoperatoria que es la que precede a las operaciones concretas que se extenderá hasta los 11 o doce años.

Trabajan en actividades colectivas

Crece su curisiodidad

Exploran su entorno

http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil/a-ninos-edad-preescolar-3-5.html

2 ESTUDIO ERGONÓMICO

Niñas de 3 años

		A ESTATURA	B ALTURA DE OJOS	C ALTURA DE CODO	D ALTURA EN POSICIÓN SEDENTE ERGUIDA	E ALTURA DE OJOS EN POSICIÓN SEDENTE	F ALTURA DE CODO EN REPOSO	G ALTURA DE MUSLO	H ALTURA POPLÍTEA	I DISTANCIA NALGA-POPLÍTEO	J DISTANCIA NALGA-RODILLA	K DISTANCIA NALGA-PUNTA DEL PIE	L DISTANCIA NALGA-TALÓN	M	N
percentil95	42,8	116,8	102,58	70,6	23,8	26,2	29,5	34,2	84,7	65	49	37	17,4	10,2	36
percentil50	36	101	88	58	20,5	23	26,5	29,5	77,5	56,5	45,5	35	15,5	9	29,5
percentil5	28,6	92,6	81	52,9	18,8	20,6	23,6	26,6	68,4	53	42,6	28,8	12,6	8	27,6

		A ESTATURA	B ALTURA DE OJOS	C ALTURA DE CODO	D ALTURA EN POSICIÓN SEDENTE ERGUIDA	E ALTURA DE OJOS EN POSICIÓN SEDENTE	F ALTURA DE CODO EN REPOSO	G ALTURA DE MUSLO	H ALTURA POPLÍTEA	I DISTANCIA NALGA-POPLÍTEO	J DISTANCIA NALGA-RODILLA	K DISTANCIA NALGA-PUNTA DEL PIE	L DISTANCIA NALGA-TALÓN	M	N
percentil95	44	116,8	100,6	66	22,2	25,2	28	32,7	83,8	65	49,4	38,7	16,7	11,4	35,4
percentil50	34	100	88	57	19,5	21,5	25	28,5	76,5	58	47	37,5	15	9,5	29,5
percentil5	27,6	92	81,6	52	18,5	20,3	23	25,8	72,8	54,6	44,2	35	13,6	8,3	27,6

Niños de 3 años

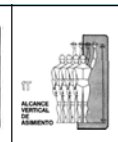
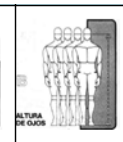
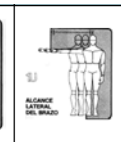
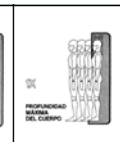
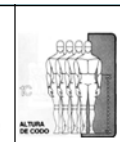
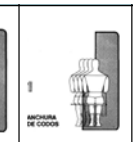
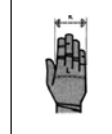
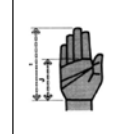
Niñas de 4 años

percentil95	46,6	109,3	132,3	97,3	53,45	50	18,3	34,95	65,25	22,15	25,3	29	34,95	
percentil50	40	104	126	94	51	46	16,5	31,5	61	20,5	24	26,5	31,5	
percentil5	29,7	95,8	114,15	85,1	45,1	42,3	16	28	53,7	19,7	21	24,55	28	
		61,5	50,65	41	16,65	10,65	33,65	29,15	31,25	37	47,15	62	6,5	12,5
		59,5	48,5	39	15,5	9,5	30,5	24,5	29	34,5	43	58	6	11
		54,45	43,85	34,4	13,35	9	27,9	22,2	24,5	21,7	39,2	51,1	5	10,5

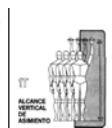
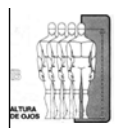
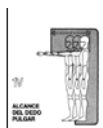
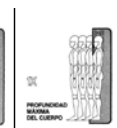
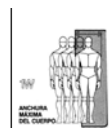
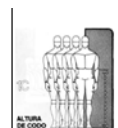
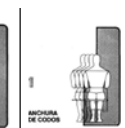
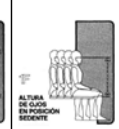
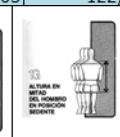
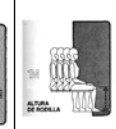
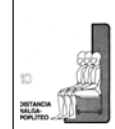
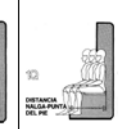
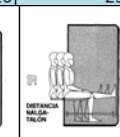
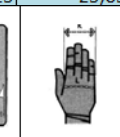
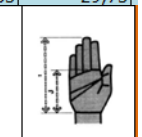
Niños de 4 años

percentil95	39,2	106,65	130,6	98,15	52,65	50,45	18,3	33	62,9	21,65	24,15	28,15	33	
percentil50	35	104	124,5	93,5	51	46	17	30,5	59	21	23	27	30,5	
percentil5	32,4	99,05	119,7	88,7	47	43,85	15,85	28,05	55,35	19,2	21	24,7	28,05	
		82,8	60,15	50,15	40,5	16,95	11	32	27,3	30,1	36,3	47,65	62,762	6,5	12,15
		79	58	48	37,5	15,5	10	30,5	25	28	33,5	44	58	6	11,5
		75,75	54,7	43,35	33,9	13,85	7,95	27,7	23,05	24,75	30,35	39,1	54,35	5,35	10,5

Niñas de 5 años

														
percentil95	50,1	117,65	145,25	106,9	56,6	50,6	22,35	33,15	69,35	22,3	25,3	30,3	33,15
percentil50	39	107	133	98	53,5	48	17,5	30,5	62	21	24	28	30
percentil5	33,4	103,1	121,5	92,05	48,55	42,4	15,85	28,35	53,2	19,7	22,05	24,85	28,35
														
90,35	64,95	55,65	45,05	18	11,65	35,15	29,15	32,8	39,3	48,6	67,25	6,5	13	
83,5	61	50,5	40	16	10	32	26,5	29,5	34,5	44	62	6	12	
76,55	55,7	45,55	34,7	13,7	9,35	29,05	23,35	27	33,35	42,7	56,1	5,5	10,35	

Niños de 5 años

														
percentil95	51,8	116,5	141,75	103,6	56	52,65	19,95	33,3	70,95	24,3	28,45	29,3	35,9
percentil50	44	111	131	100	50	48,5	17	32	65	21	24	28	32
percentil5	34,7	103	122,1	90,7	48,31	44,05	13,7	29,4	60	20	23	25,85	29,75
														
90	65	53,72	44,15	19,3	11	35	29,65	32,15	37,75	47	65,6	6,5	13	
84,5	62	51	39	17	10	33,5	28	29	35	45	60	6	12	
77	58,7	47,35	36,35	15	9,5	30	24,2	26,4	31,55	40,1	55,75	5,5	11,35	

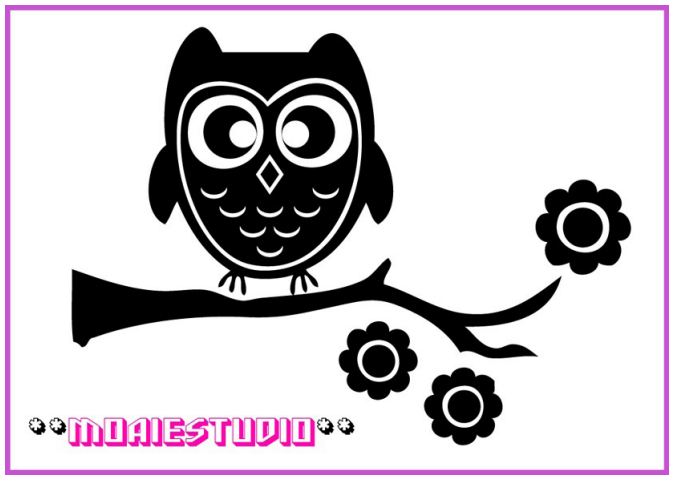
3.3 OBJETO

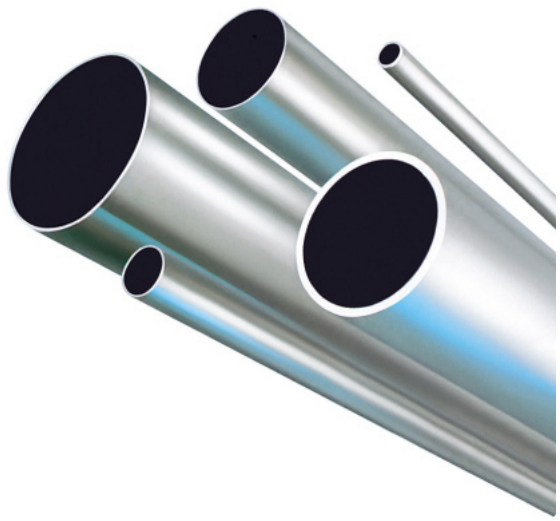
3.3.1 MATERIALES

Tableros de MDF de 3mm de espesor.

Tubos de acero inoxidble de 1”.

Vinil decorativo para madera.





3.3.2 TECNOLOGÍA

TRATAMIENTO DEL MDF PARA SER CURVADO

Existen varias posibiliadades para curvar la madera y el MDF, las más conocidas son: por medio de vapor, laminal y contrachapado.

El curvado por medio de vapor en pricipio consistía en sumergir las piezas de madera en agua y luego se sometía a fuego para de esa forma generar la curvatura., más tarde Samuel Gragg descubrió una mejor técnica para curvar , con la cual contruyó la silla “elástic chair”.
Su técnica consistía en hacer hervir el agua y que el vapor producido llegara hasta un contenedor hecho con tablas de madera y el cual contenía las tiras de madera; aquí el vapor abalndaba las fibras por unos segundos, los suficeintes para curvarla.

En la actualidad aún muchos talleres utilizan la técnica de Gragg, pero con el desarrollo de nuevas tecnologías, ha sufrido ciertas modificaciones.

MOLDES

Los moldes nos ayudan a dar forma a una idea, siendo parte integral del proceso constructivo, en el curavdo de madera o MDF, ya que al convertirlos en un cuerpo blando requieren de una estructura, en la cual pueden tomar una forma específica.
Para la confección de un molde existen varias consideraciones, que se deben tomar en cuenta, ya que dependiendo del tipo de curvatura, del material y técnica a emplear es necesario especificar cuáles son los pasos a realizar en la construcción de cada uno.

Existen dos posibilidades: utilizar dos moldes; macho y hembra, esto depende del grado de complejidad de la pieza y de la cantidad a realizar. (20)

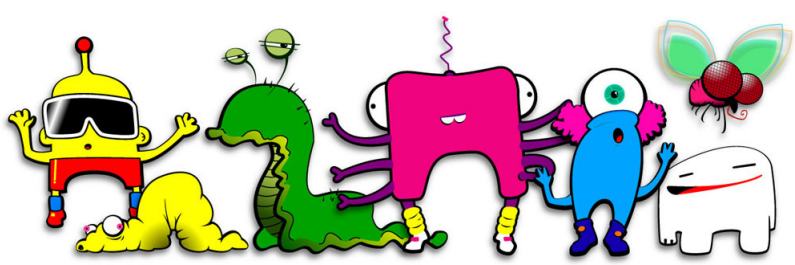
“Manual para el curvado de madera y MDF” Wilmer Chaca, 2012 (20)

3.3.3 ESTÉTICA

GRÁFICA INFANTIL

Todos los niños poseen un potencial creativo, que lo podrán desarrollar si les proporcionamos actividades que despierten su interés y si le permitimos explorar e investigar con los objetos nuevas formas de usarlos.

El uso de viniles con gráfica infantil despertará la creatividad del niño y a su vez, podrá identificarse con el mobiliario de una manera práctica y divertida.



3.3.3.1 DISEÑO EMOCIONAL

"El diseño emocional es un modo de entender el humor de la gente y su conducta, en respuesta emocional al uso de un producto ó servicio". (Norman D, 2004).

El mobiliario al ser más atractivo, llamativo o emotivo resulta ser más eficaz, pues al tener estas características se crea un lazo emocional entre el niño y el mobiliario. Ya que al primer momento de utilizar el producto, no solo importará el funcionamiento, sino que también despertará sentimientos, y creatividad en el niño.

Propuestas De Diseño

Capítulo 4

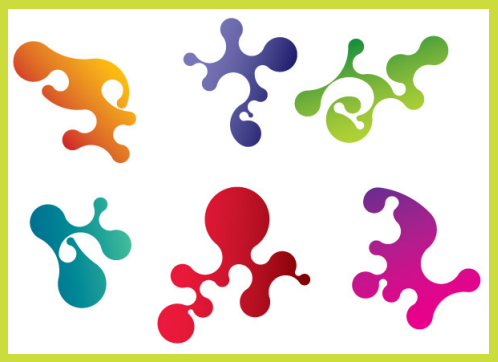
WAWA

4.1.1 PARTIDO FORMAL Y EXPRESIVO

FORMAS SINUOSAS Y ONDULACIONES

Las formas sinuosas y ondulantes resuelven los problemas de crecimiento lineal, sobre todo cuando existen reestricciones de espacio, ya que su adaptabilidad las hace capaces de ocupar el mínimo volumen posible.

La línea “WAWA” se identifica por el manejo de un solo plano; ya que a partir de esto se genera y a su vez se estructura la forma para cada diseño.



La grafica de cada propuesta parte del concepto de garabateo estilizado; es decir esto permite al niño que se sienta en libertad de acción y que a su vez despierte su parte creativa, sin alejarlo de la realidad.

4.1.2 PARTIDO TECNOLÓGICO

PROCESO DE CURVADO DE MDF

Para curvar el MDF, no se debe humedecer con agua hirviendo o tibia, ya que abre los poros y estos no se cierran nuevamente, perjudicándo los acabados y dejando muy quebradizo al MDF.

Para evitar daños es preferible utilizar agua fría, ya que este proceso ablanda el MDF, pero no lo hace llegar al punto de quiebre.

Curvatura laminada:

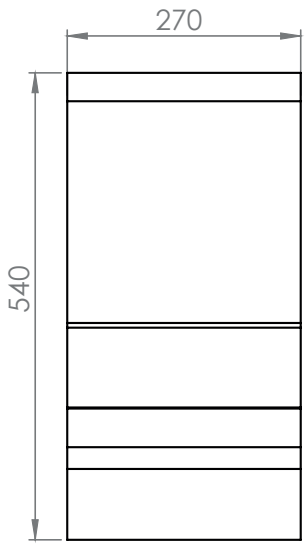
Otra manera de curvar tanto el MDF como la madera, es cortándolas por láminas.

Este proceso consiste en cortar tiras de madera de 1.5*2, hasta 3mm de espesor, al ser delgada las tiras son más flexibles y pueden ser o no sometidas, o humedecidas con agua, esto dependerá del radio que se pretenda generar.

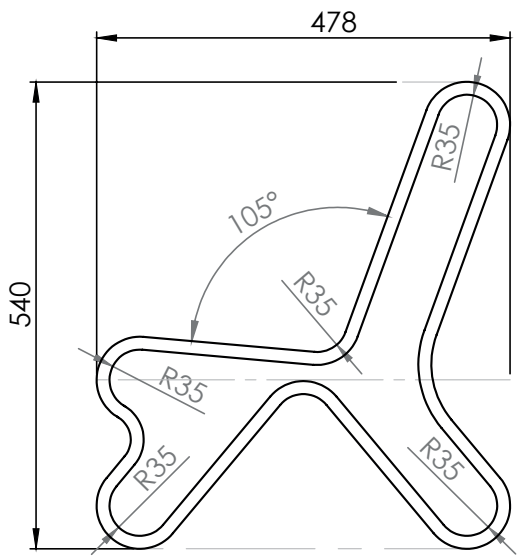
Luego se utilizan varias láminas de MDF, encolándolas unas con otras y colocadas en un molde, el cual debe ejercer presión para unir las láminas y una vez endurecido, retiramos el molde, obteniedo una forma sólida.
Esta técnica se diferencia del contrachapado ya que no se alterna las fibras de la madera, lo cual hace que su estructutra sea mucho más resistente.

La diferencia que existe entre la técnica de laminación y la de vapor es, que si comparamos el tipo de curvatura generada, la primera nos permite una curva más cerrada y con mayor espesor que si fuera maciza y trabajada con vapor.

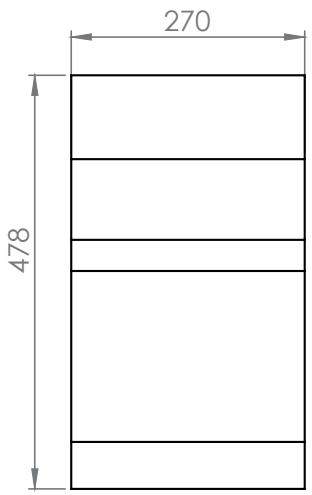
WAWA



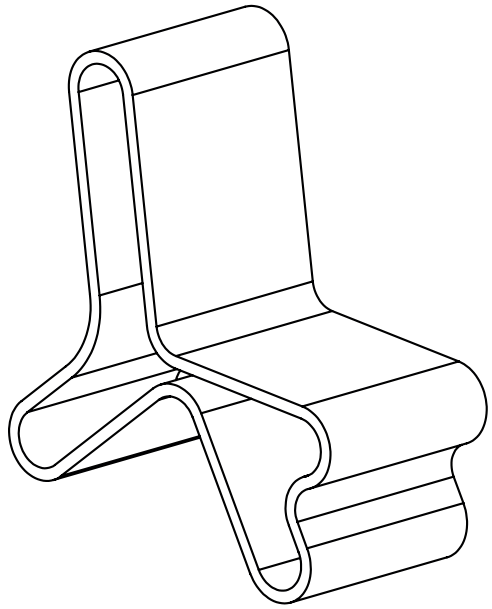
VISTA VERTICAL



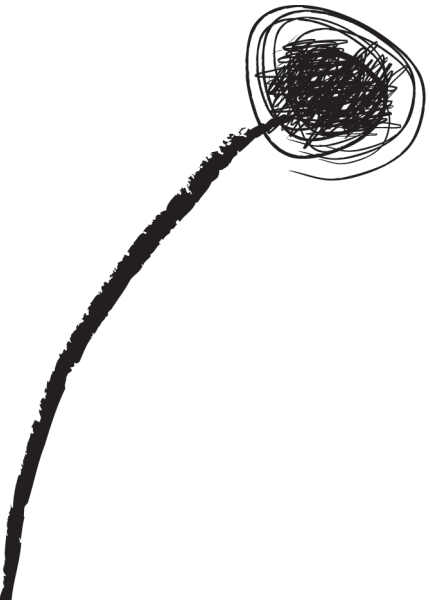
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

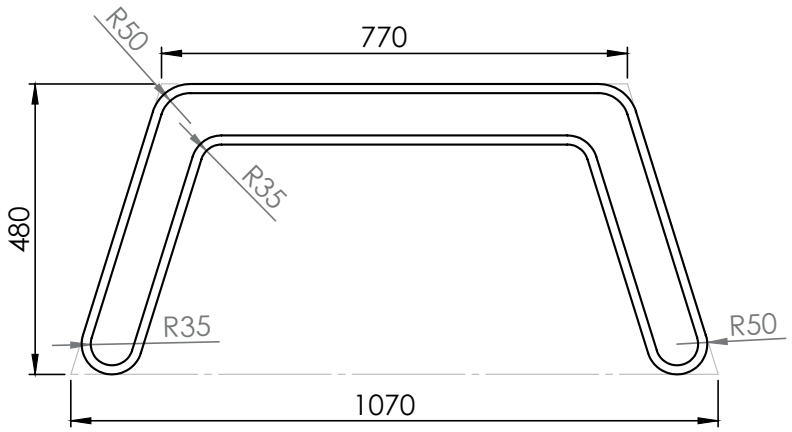


AXONOMETRÍA

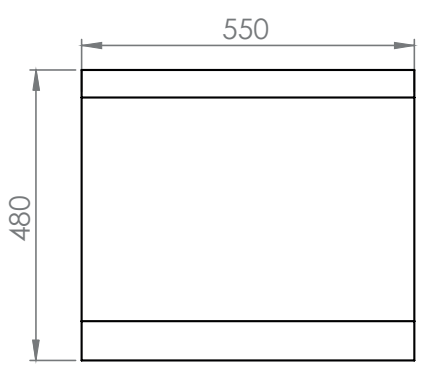


		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		SILLA	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	1/6

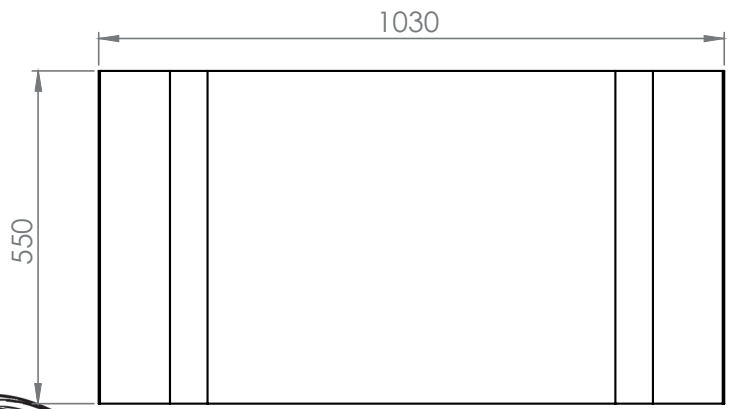
WAWA



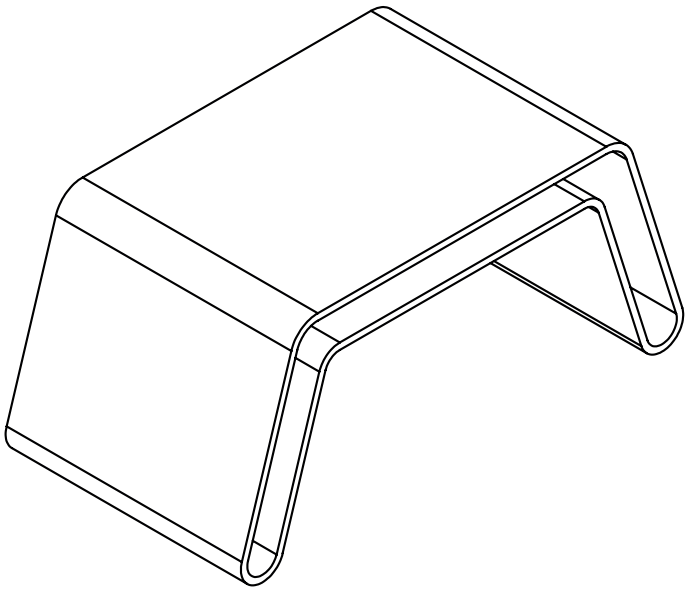
VISTA VERTICAL



VISTA DE PERFIL



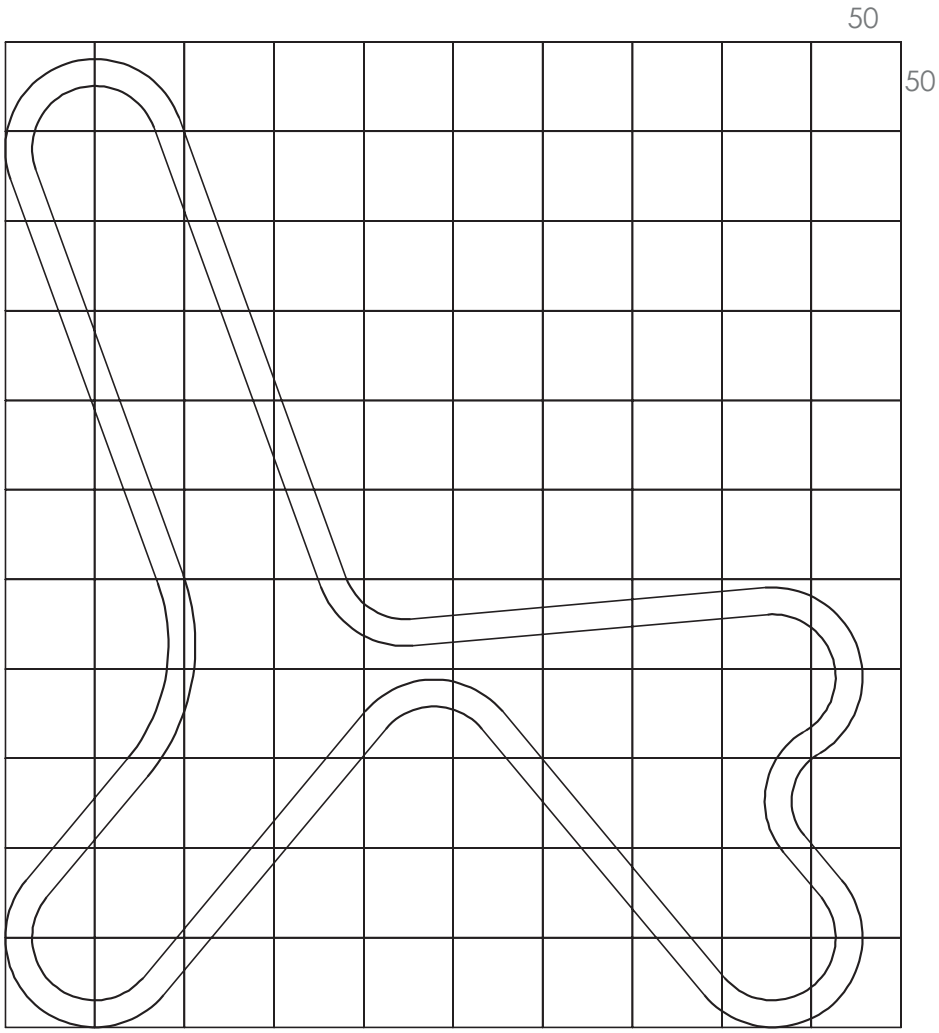
VISTA HORIZONTAL

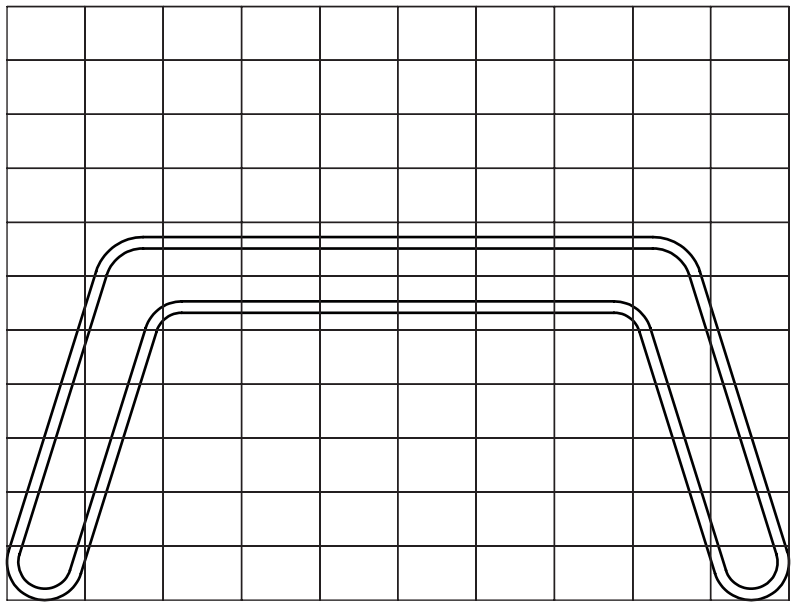


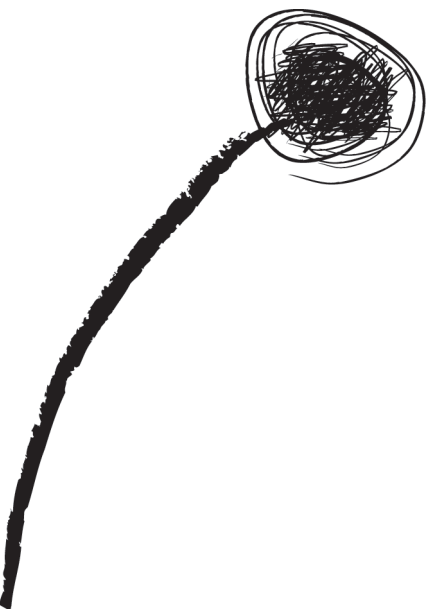
AXONOMETRÍA

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		MESA	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	3/6

WAWA

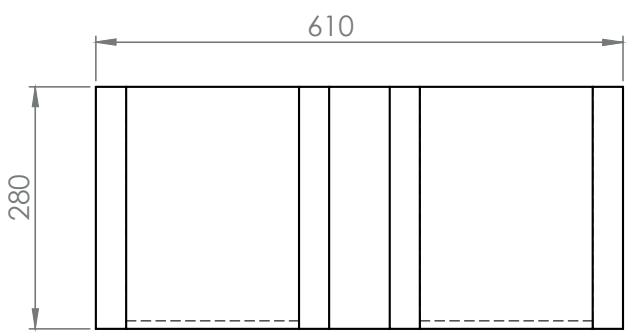




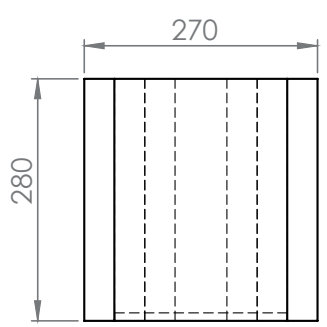


UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO	TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
			SILLA Y MESA	XIMENA GONZÁLEZ	PLANOS	1.5	2/6

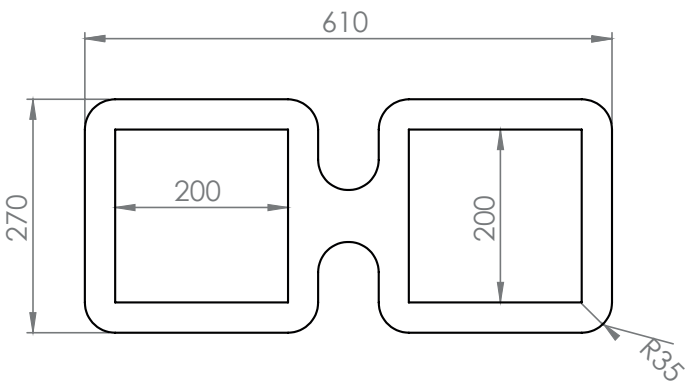
WAWA



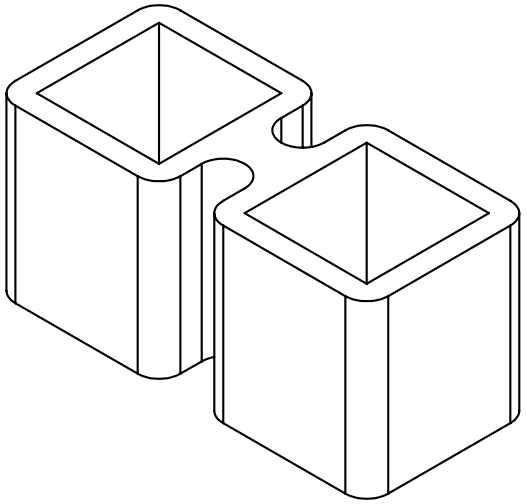
VISTA VERTICAL



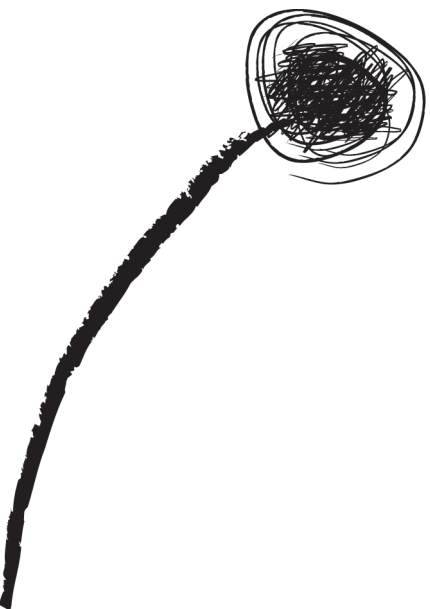
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

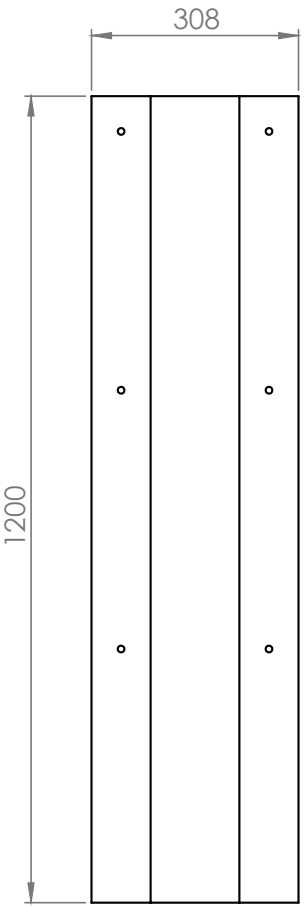


AXONOMETRÍA

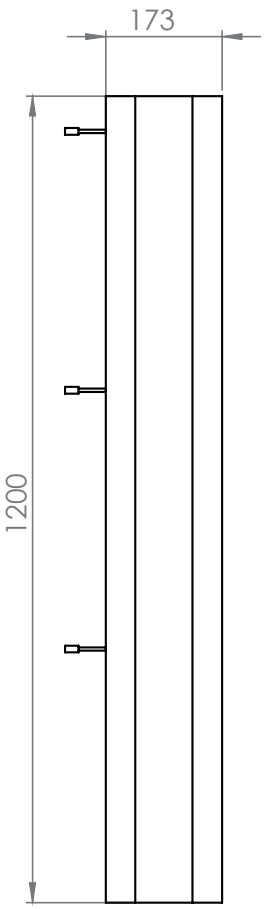


		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	4/6

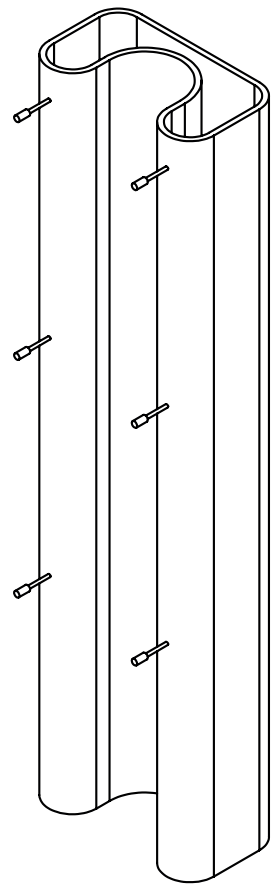
WAWA



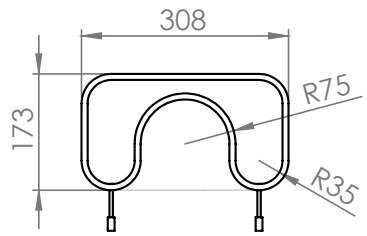
VISTA VERTICAL



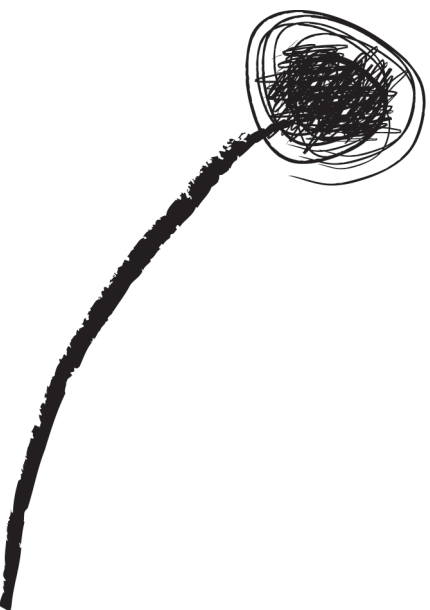
VISTA DE PERFIL



AXONOMETRÍA

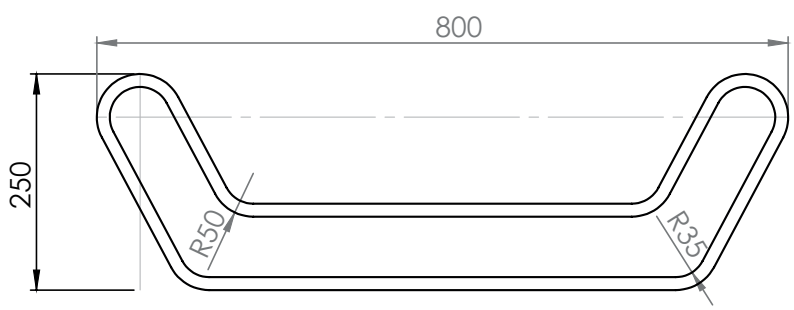


VISTA HORIZONTAL

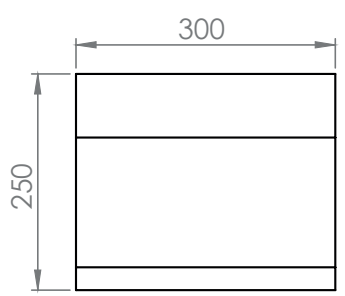


		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		PERCHERO	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	5/6

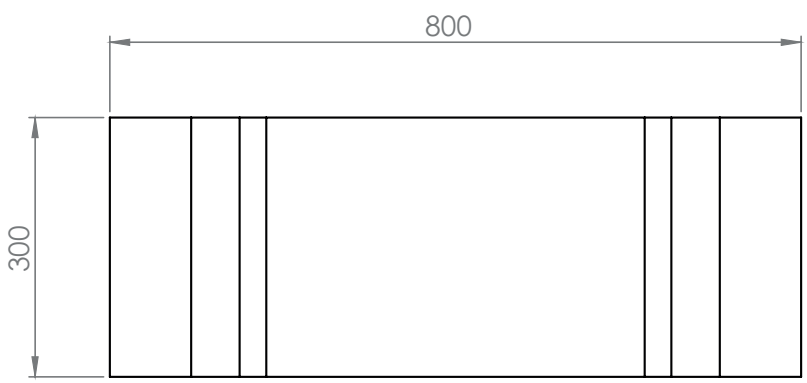
WAWA



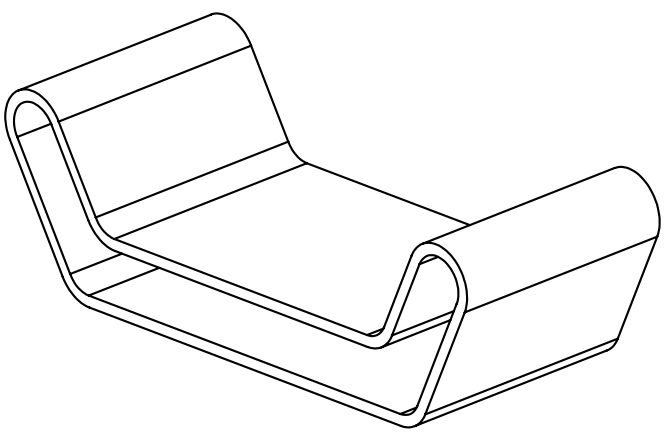
VISTA VERTICAL



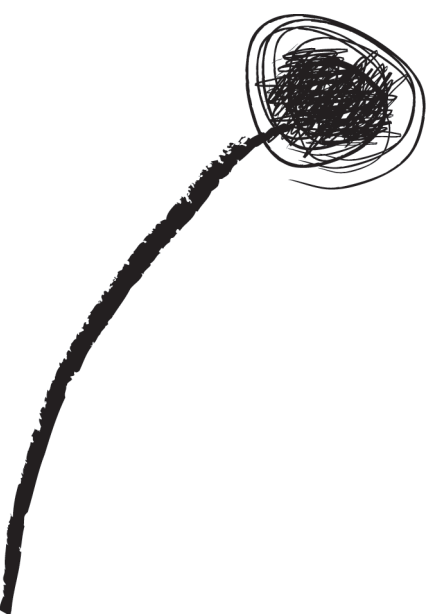
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL



AXONOMETRÍA

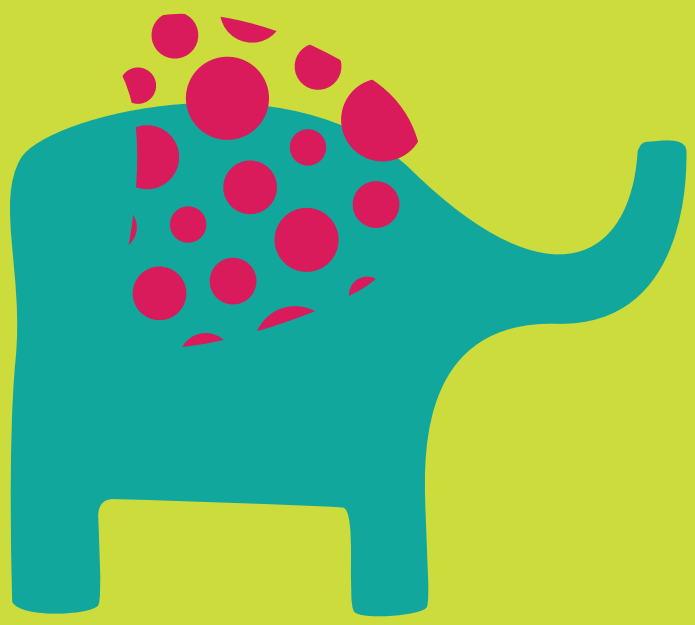


			OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO	TESIS DE GRADO	ESTANTE	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	6/6

QKOS

4.1.1 PARTIDO FORMAL Y EXPRESIVO

El diseño de “Qkos” está compuesto por planos y líneas; las mismas que sirven como estructuración para cada objeto.
Su lenguaje es bastante dinámico, ya que parte del concepto del organicismo.
Cada propuesta tiene una tipología formal, en cuanto a estructuración, así el niño podrá palpar las características físicas del producto; a través de su forma, textura color, liviandad y seguridad del mueble.

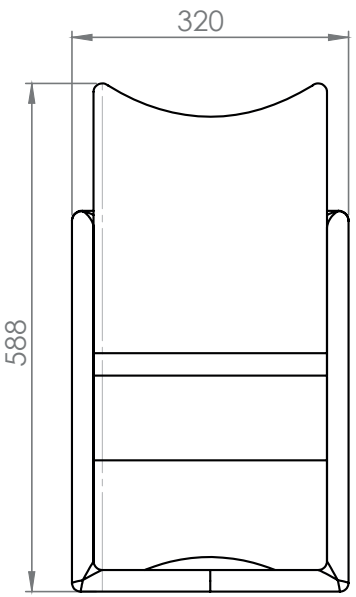


Mediante el uso del vinil aplicado en los planos de cada diseño, se logra dar una estética infantil, con la cual, el niño se sentirá atraído y entusiasmado por usar el mobiliario. En este caso se utilizó una gráfica de animales.

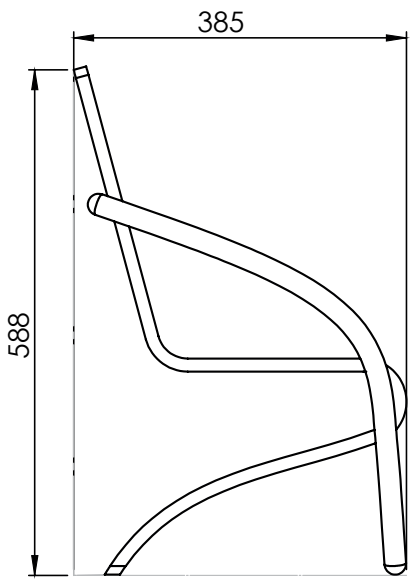
4.1.2 PARTIDO TECNOLÓGICO

Para la construcción de los planos, su forma está generada a partir de un molde; proceso constructivo, con el uso de prensas y láminas de MDF de 3mm de espesor. Por cada lámina de MDF se coloca una capa de goma blanca.
Soporte metálico de tubo de acero inoxidable de 1”.
Recubrimiento con fórmica o enchapado de madera.
Aplicación de vinil, con gráfica infantil, que contribuyan con la recreación visual del niño.

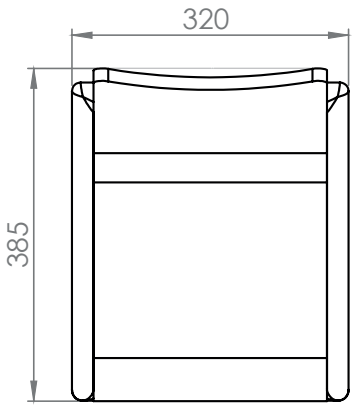
QKOS



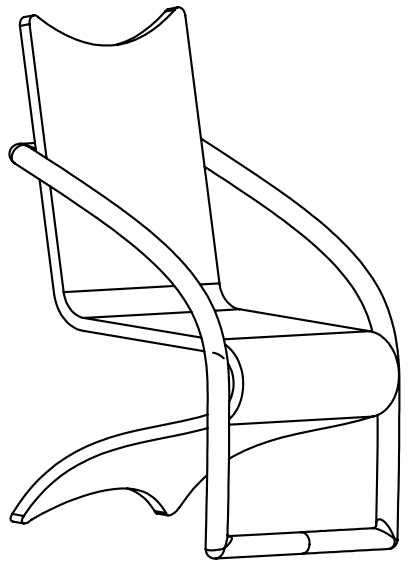
VISTA VERTICAL



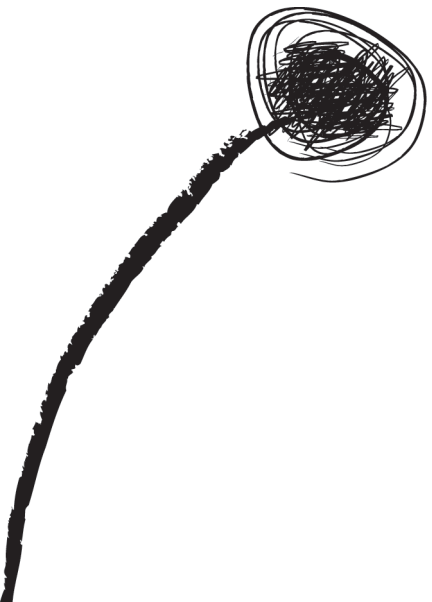
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

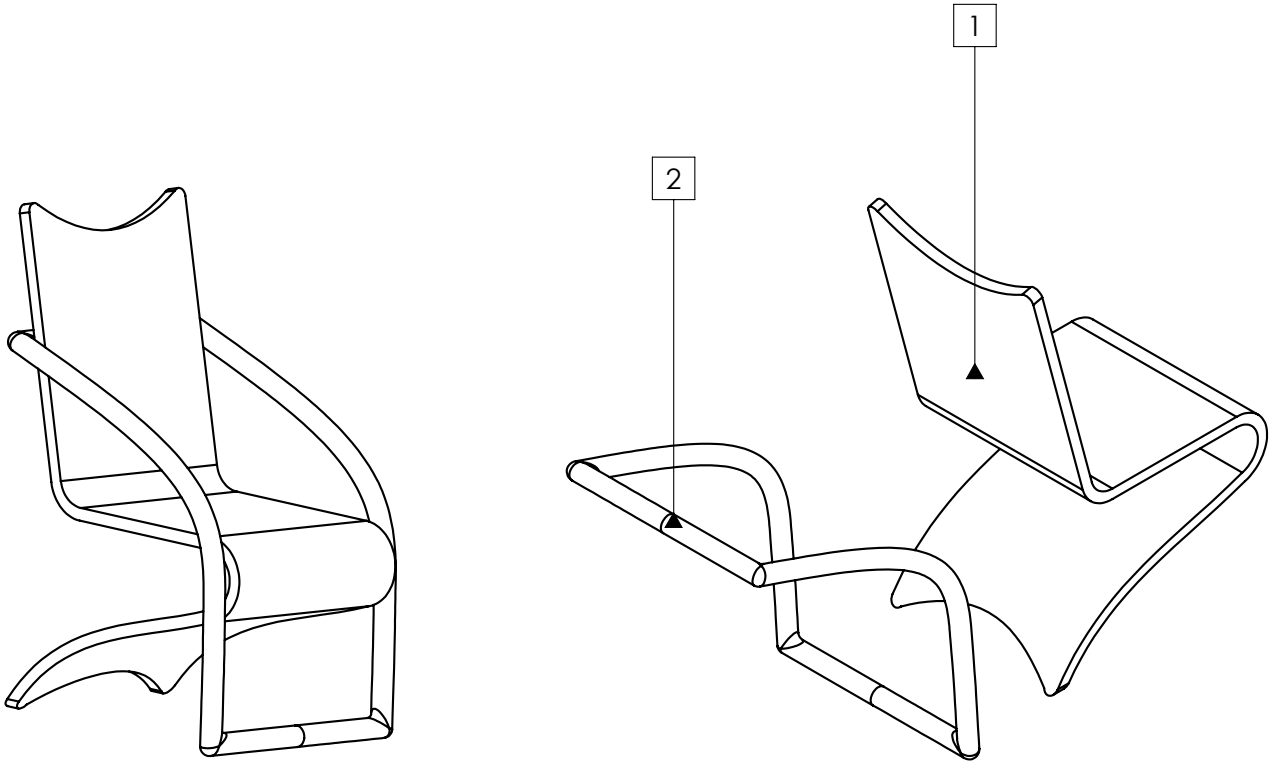


AXONOMETRÍA



		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		SILLA	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	1/15

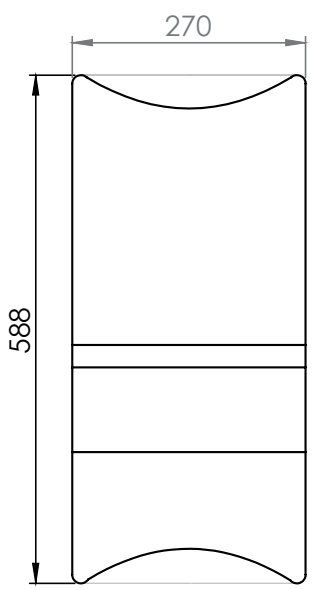
QKOS



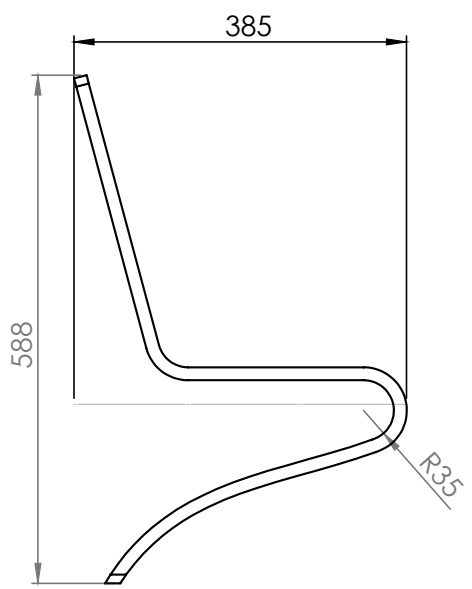
POSICIÓN	CANTIDAD	DENOMINACIÓN	MATERIAL
1	1	Superficie y soporte continuo	MDF curvado
2	1	Soporte	Tubo de 1"

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		SILLA	XIMENA GONZÁLEZ	DESPIECE	1.5	2/15

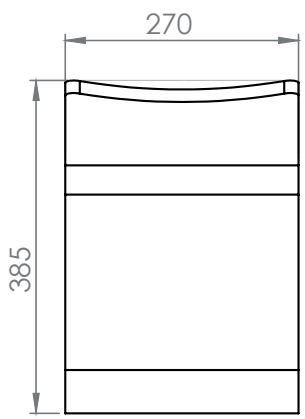
QKOS



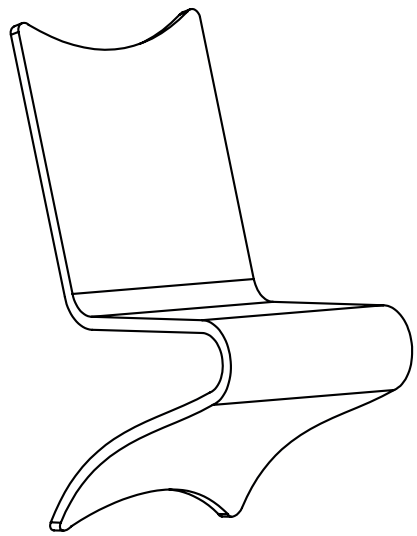
VISTA VERTICAL



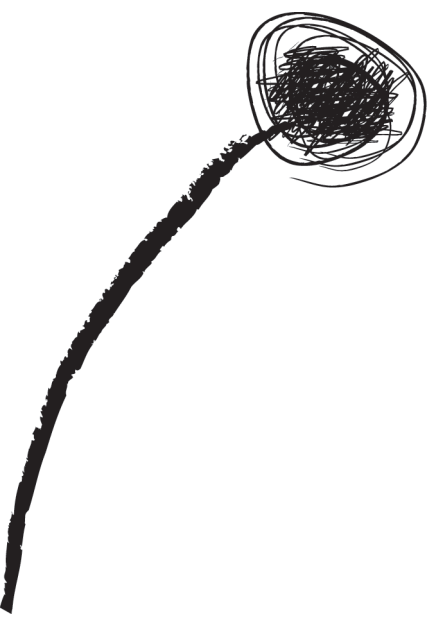
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

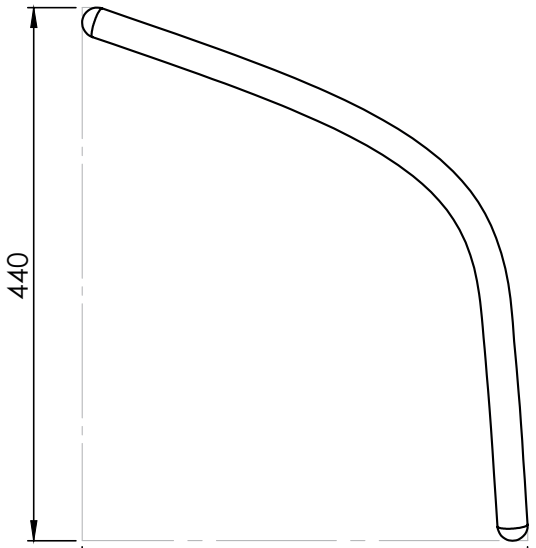


AXONOMETRÍA

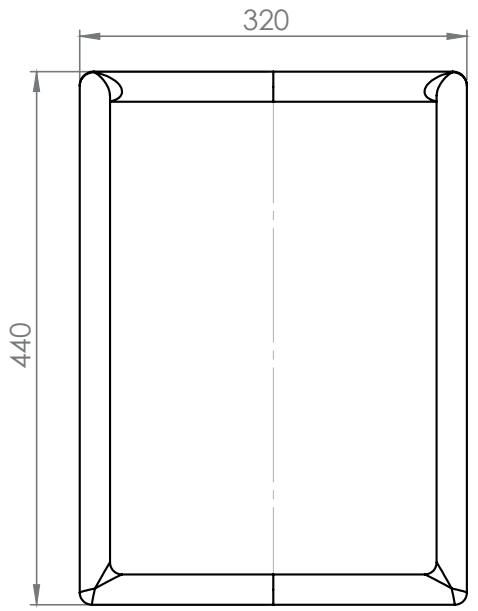


		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		SILLA	XIMENA GONZÁLEZ	SUPERFICIE Y SOPORTE	1.5	3/15

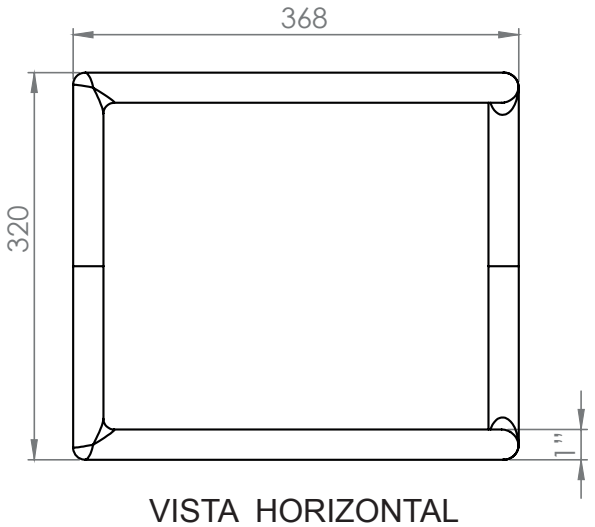
QKOS



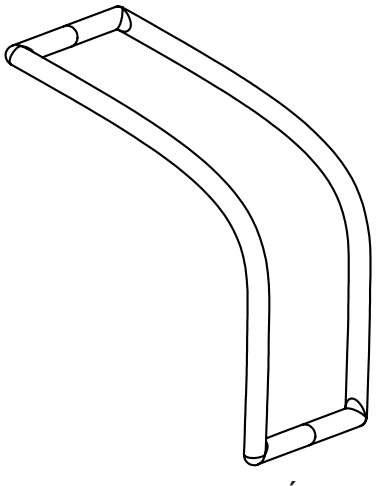
VISTA VERTICAL



VISTA DE PERFIL



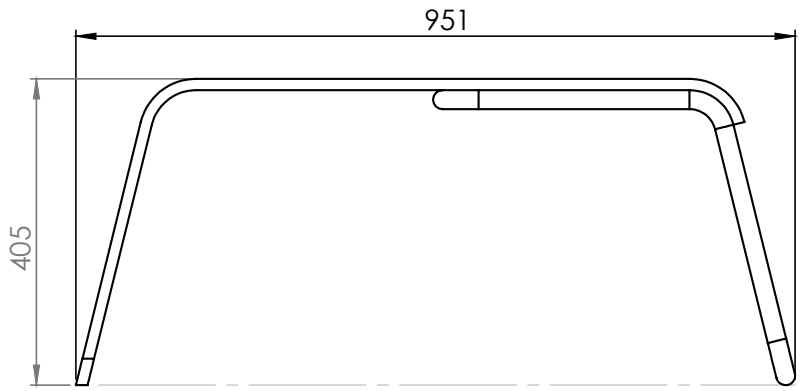
VISTA HORIZONTAL



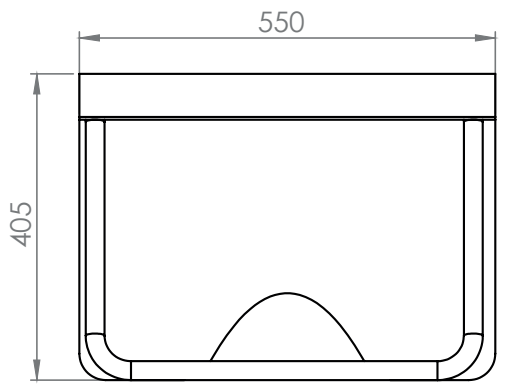
AXONOMETRÍA

			OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO	TESIS DE GRADO	SILLA	XIMENA GONZÁLEZ	SOPORTE METÁLICO	1.5	4/15

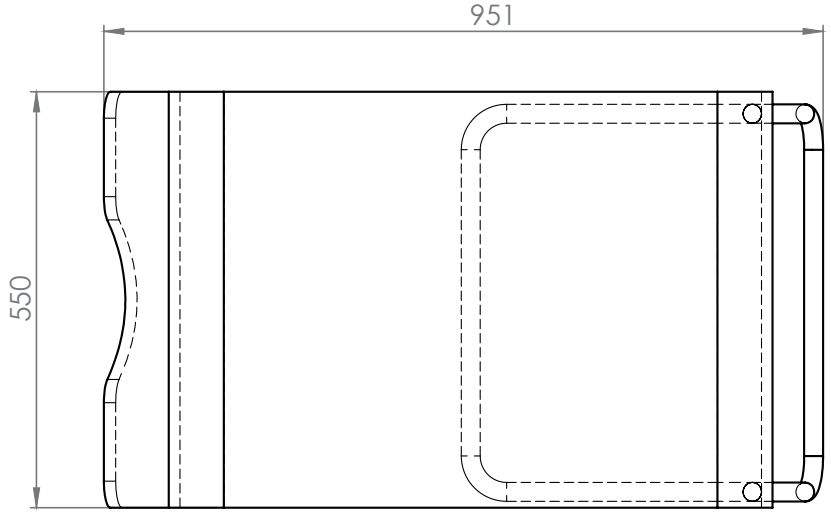
QKOS



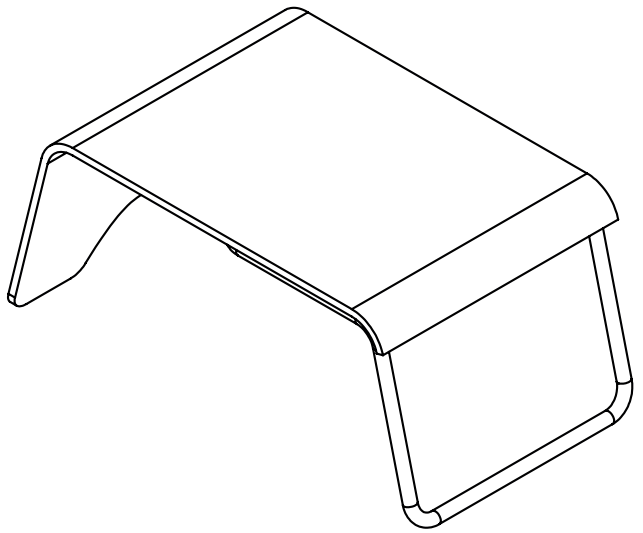
VISTA VERTICAL



VISTA DE PERFIL



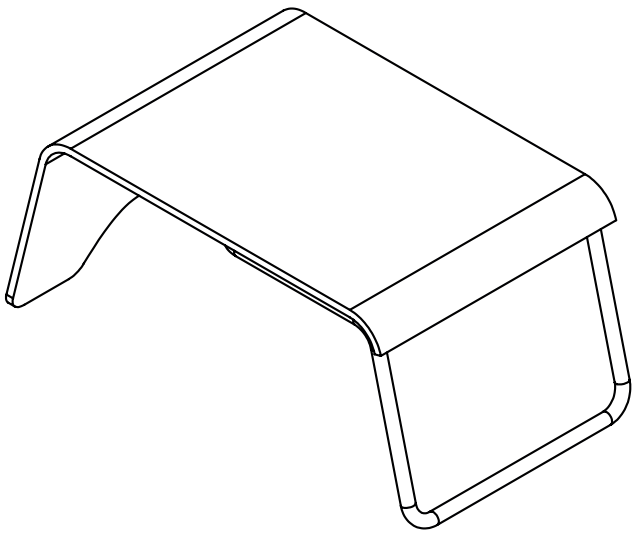
VISTA HORIZONTAL

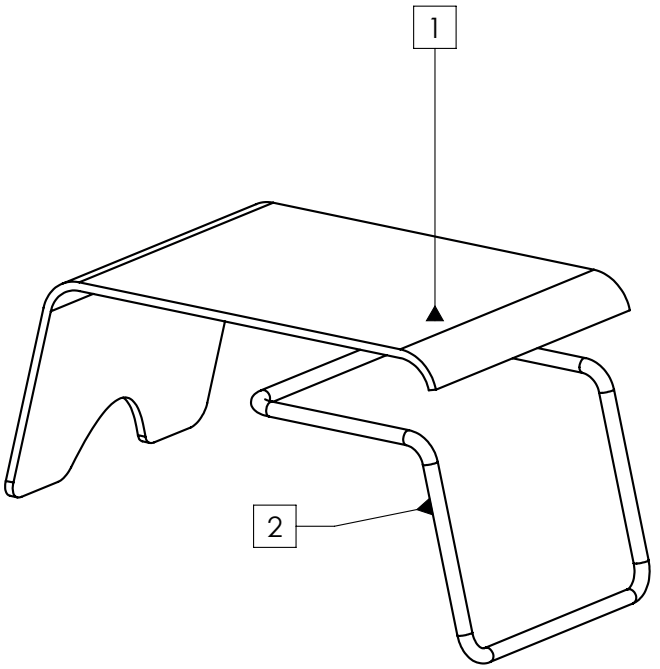


AXONOMETRÍA

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		MESA	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	5/15

QKOS

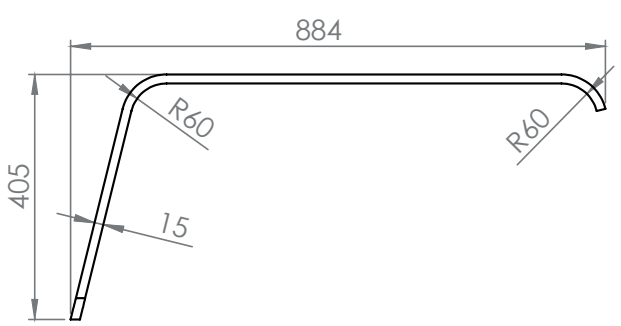




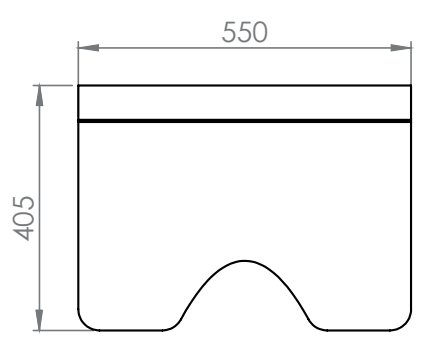
POSICIÓN	CANTIDAD	DENOMINACIÓN	MATERIAL
1	1	Superficie y soporte continuo	MDF curvado
2	1	Soporte	Tubo de 1"

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		MESA	XIMENA GONZÁLEZ	DESPIECE	1.5	6/15

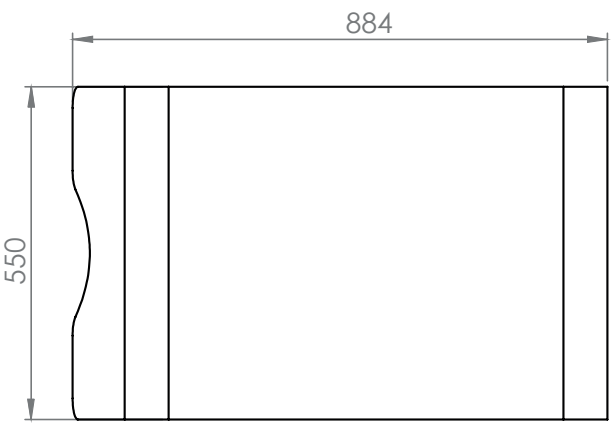
QKOS



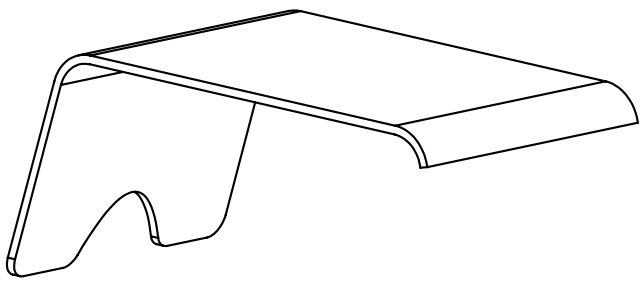
VISTA VERTICAL



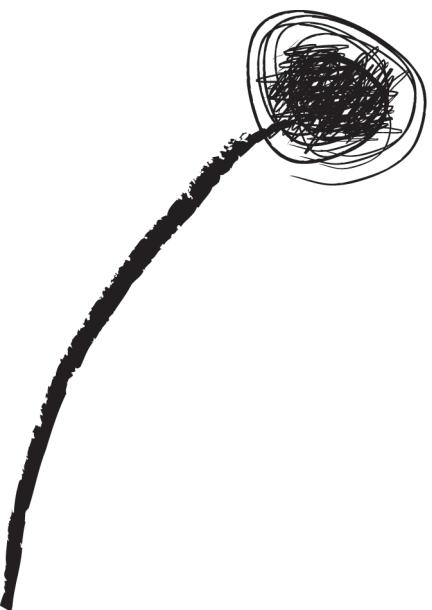
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

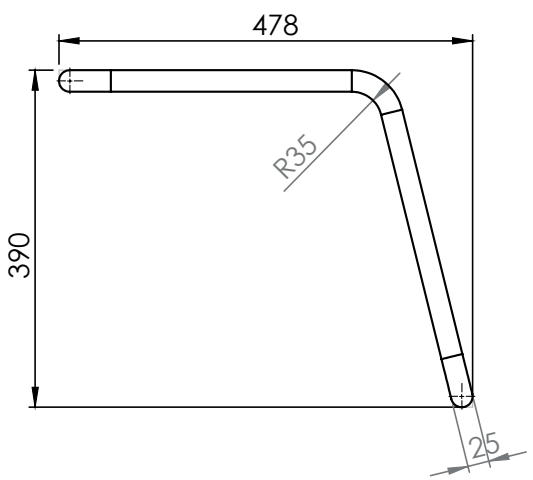


AXONOMETRÍA

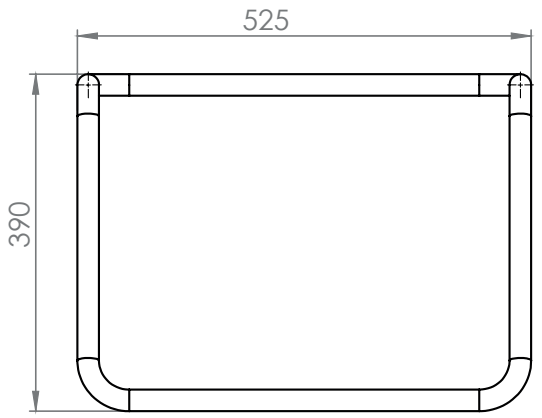


		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		MESA	XIMENA GONZÁLEZ	SUPERFICIE Y SOPORTE	1.5	7/15

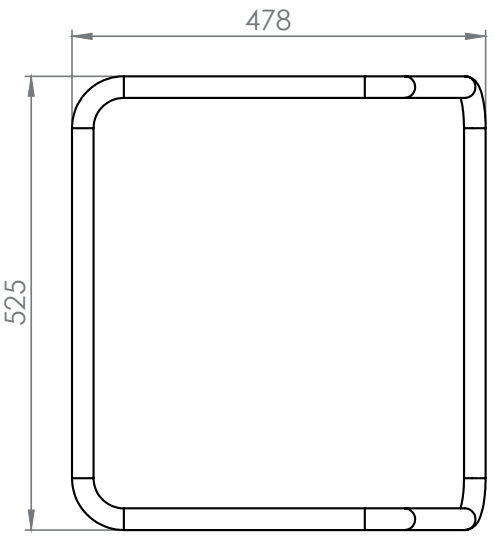
QKOS



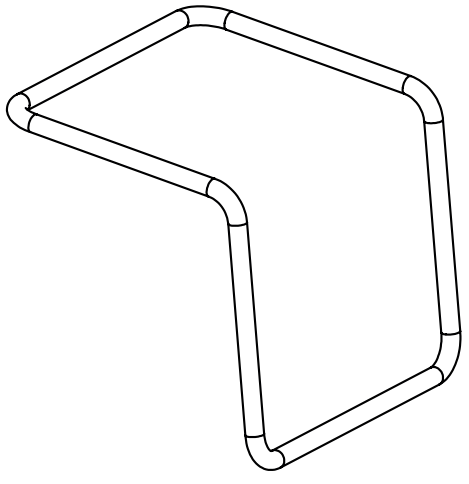
VISTA VERTICAL



VISTA DE PERFIL

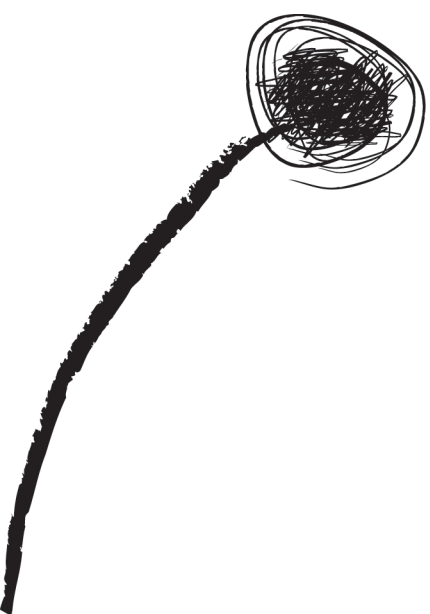


VISTA HORIZONTAL

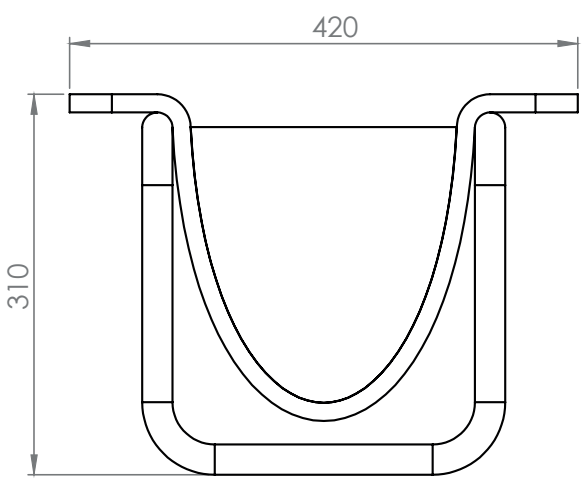


AXONOMETRÍA

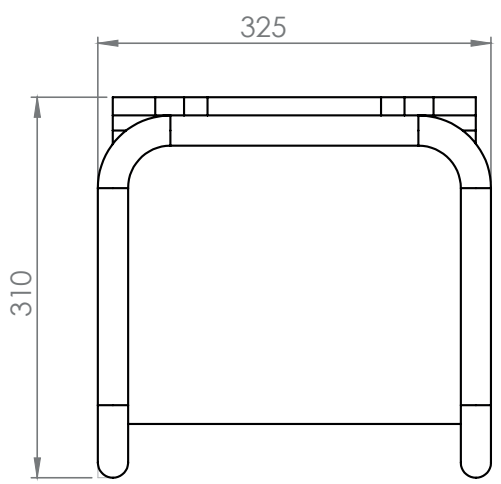
			OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO	TESIS DE GRADO	MESA	XIMENA GONZÁLEZ	SOPORTE METÁLICO	1.5	8/15



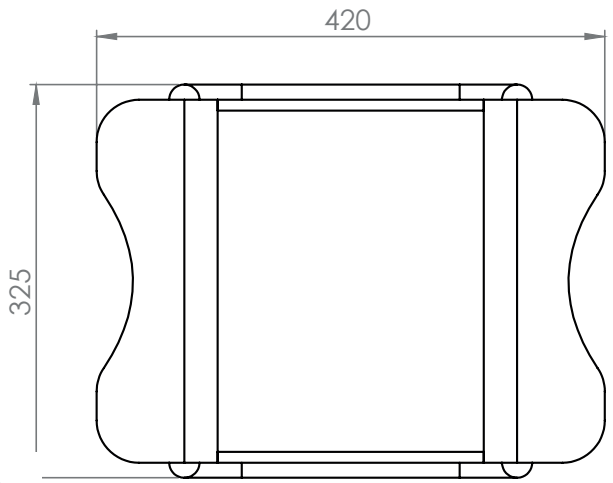
QKOS



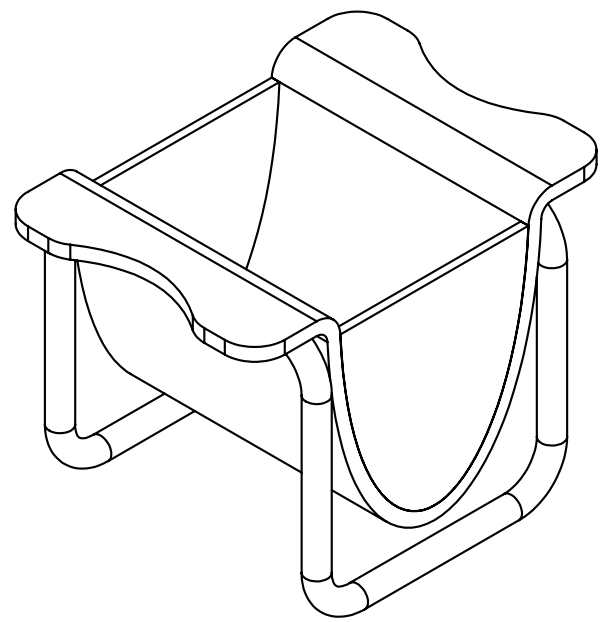
VISTA VERTICAL



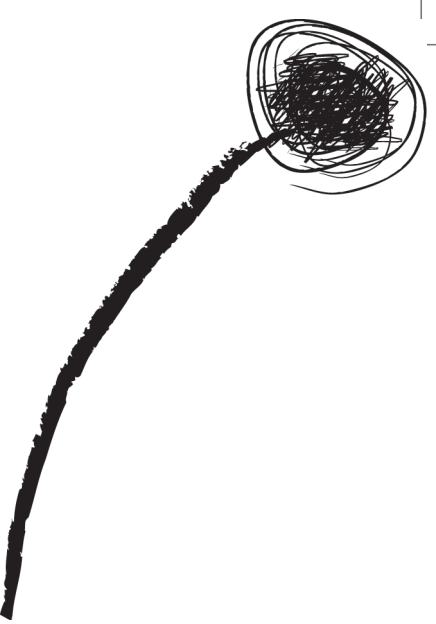
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

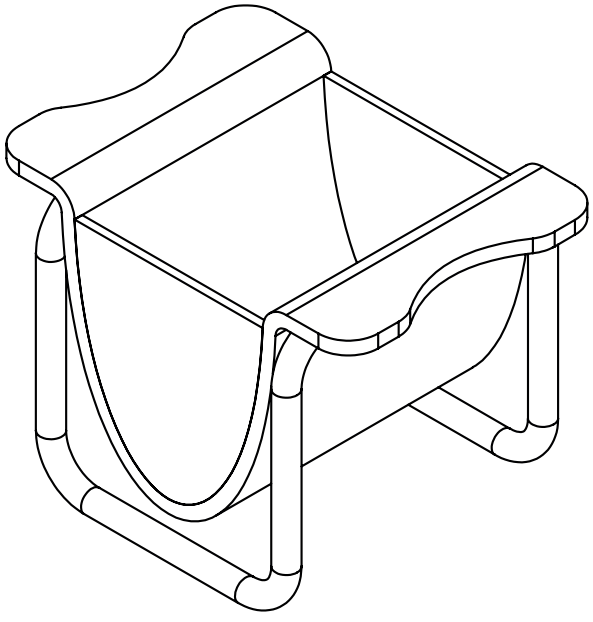


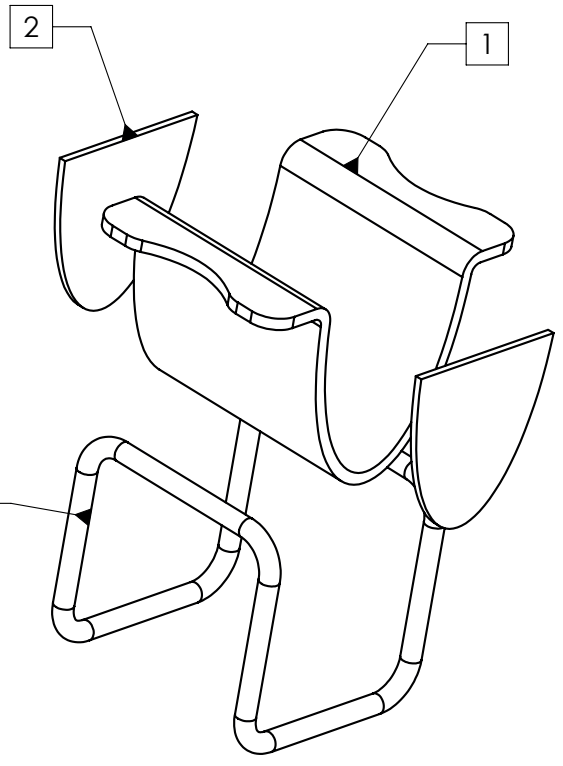
AXONOMETRÍA



		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	9/15

QKOS



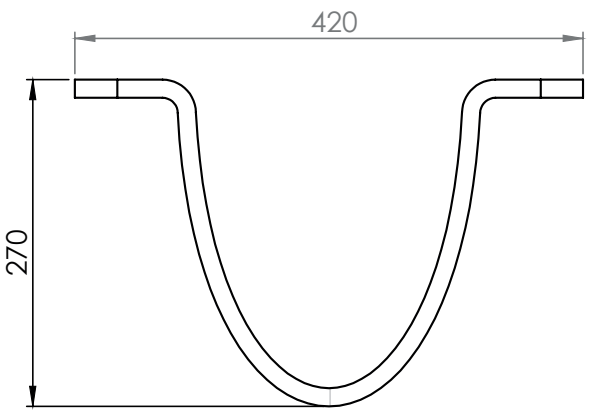


1

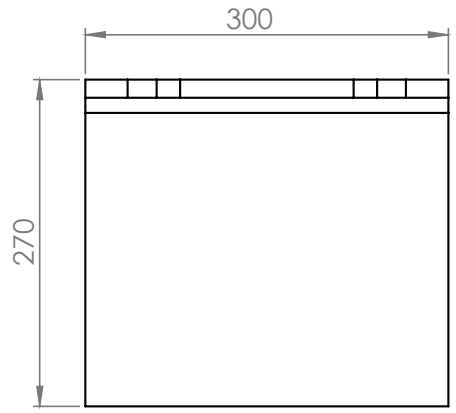
POSICIÓN	CANTIDAD	DENOMINACIÓN	MATERIAL
1	1	Contenedor curvo	MDF
2	2	Laterales	MDF
3	1	Soporte metalico	Tubo de 1"

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	DESPIECE	1.5	10/15

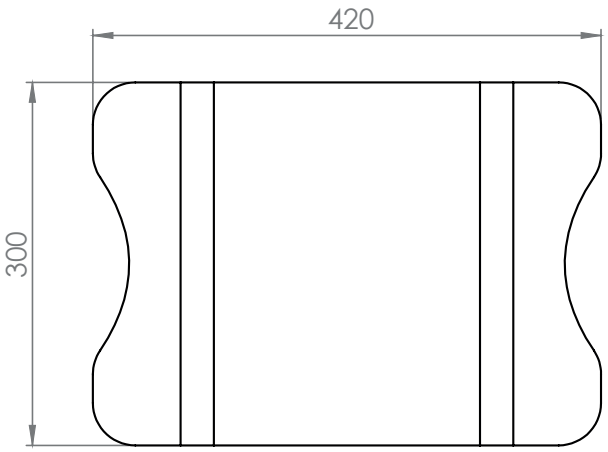
QKOS



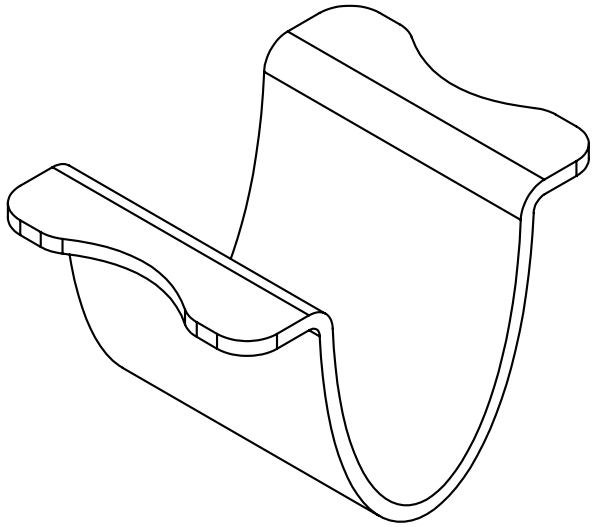
VISTA VERTICAL



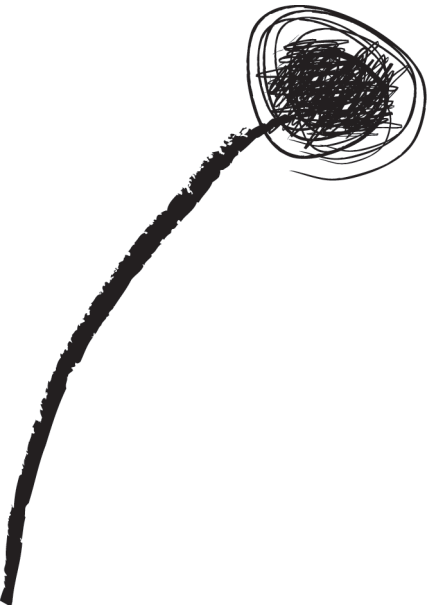
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

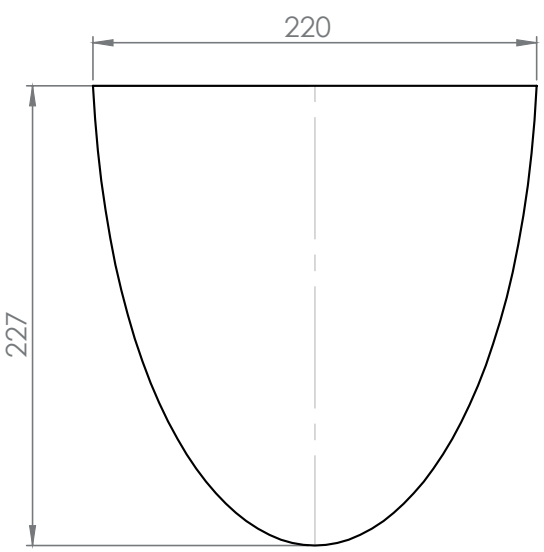


AXONOMETRÍA

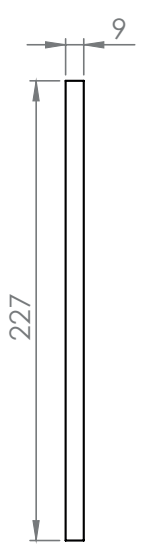


		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	CONTENE-DOR CURVO	1.5	11/15

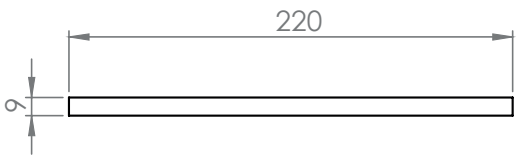
QKOS



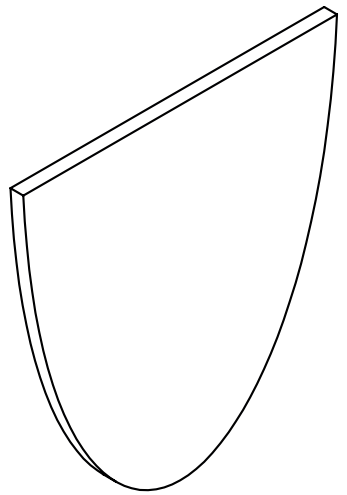
VISTA VERTICAL



VISTA DE PERFIL



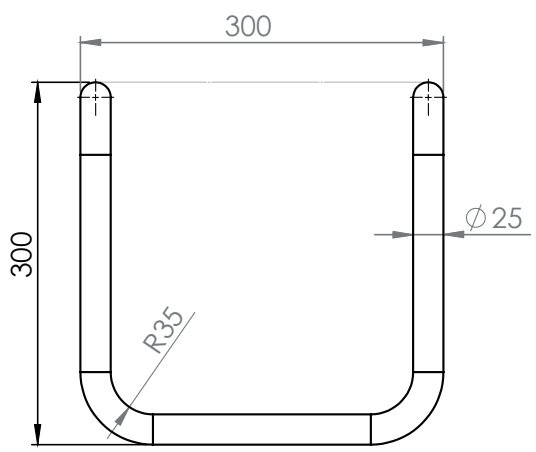
VISTA HORIZONTAL



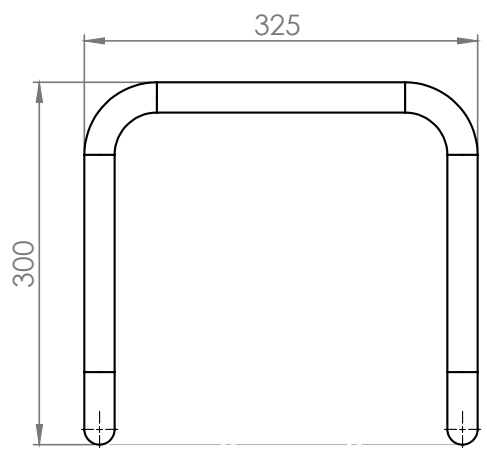
AXONOMETRÍA

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	LATERALES	1.5	12/15

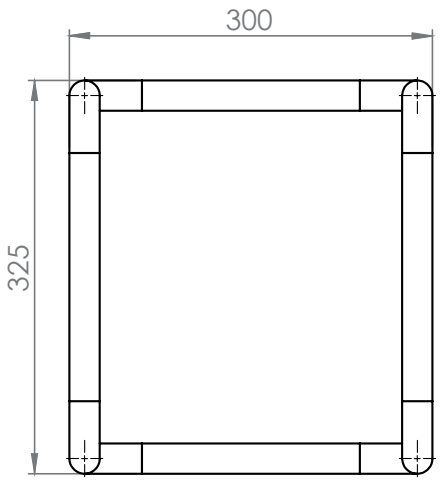
QKOS



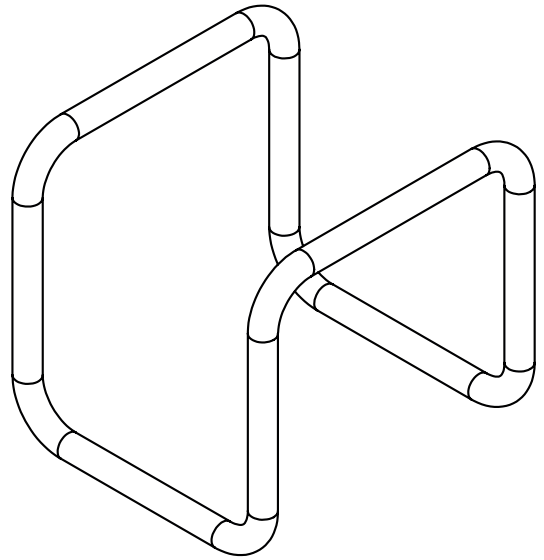
VISTA VERTICAL



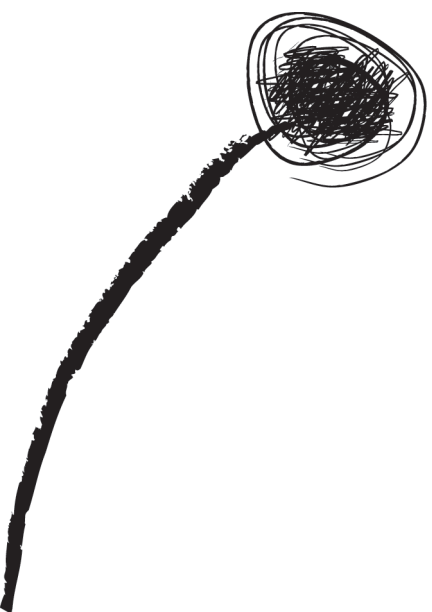
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

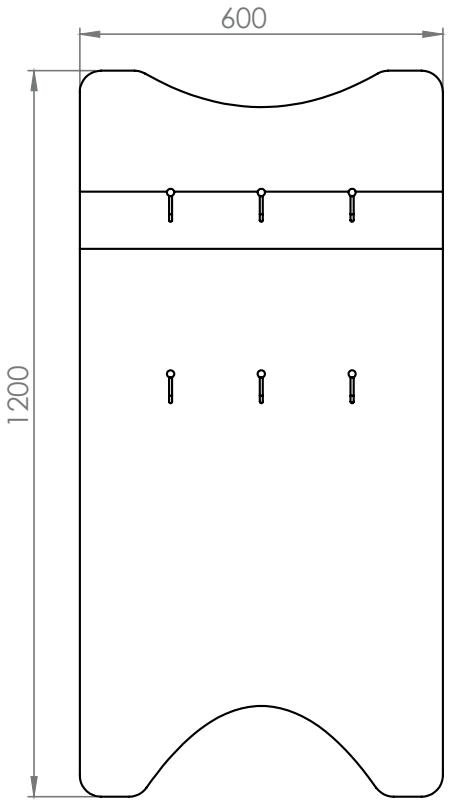


AXONOMETRÍA

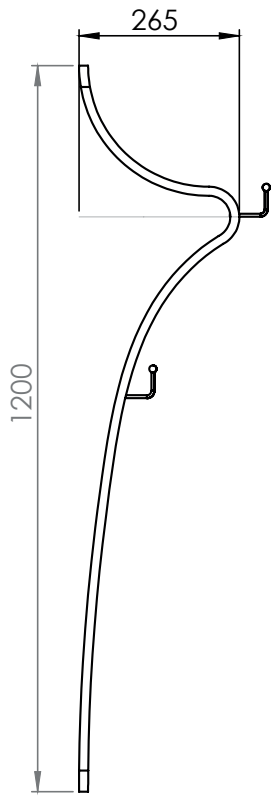


		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	SOPORTE METÁLICO	1.5	13/15

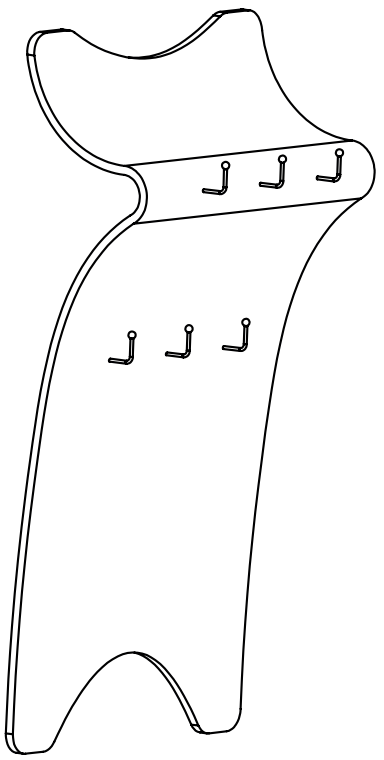
QKOS



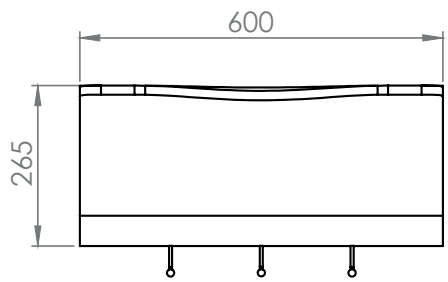
VISTA VERTICAL



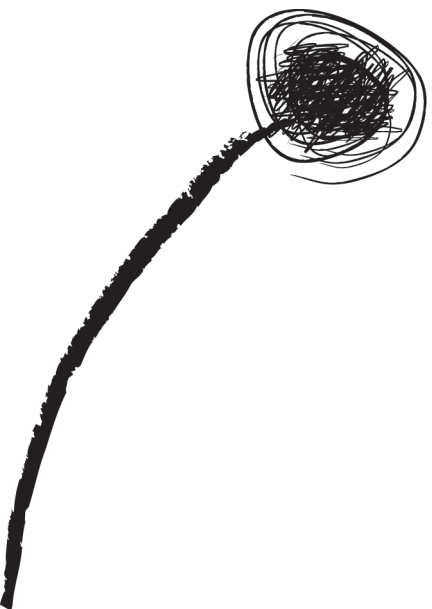
VISTA DE PERFIL



AXONOMETRÍA

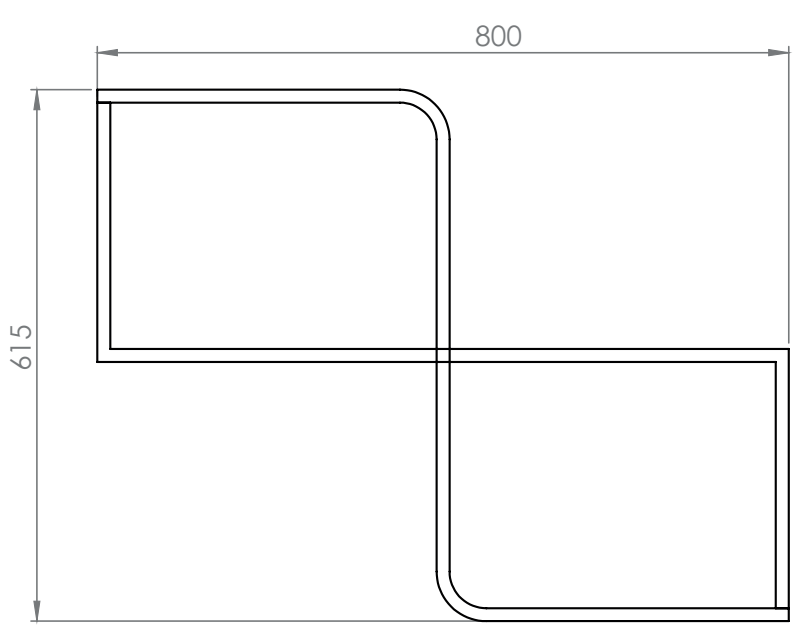


VISTA HORIZONTAL

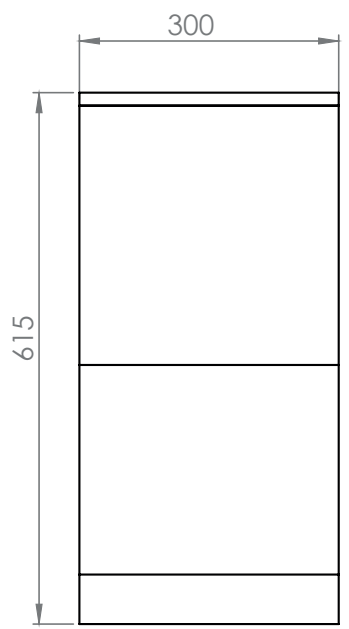


		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		PERCHERO	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	14/15

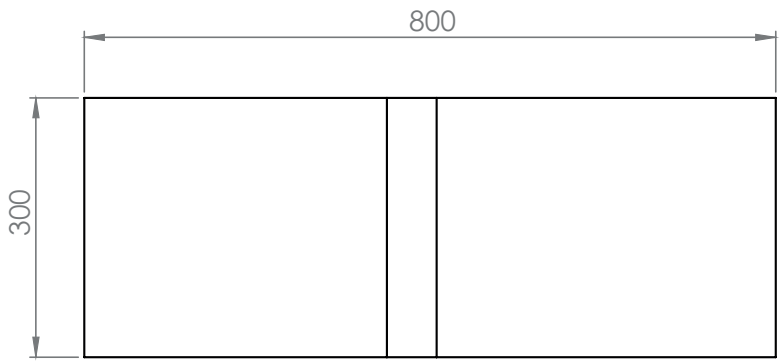
QKOS



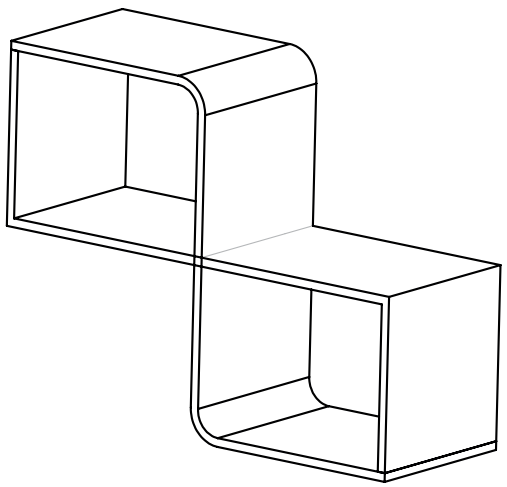
VISTA VERTICAL



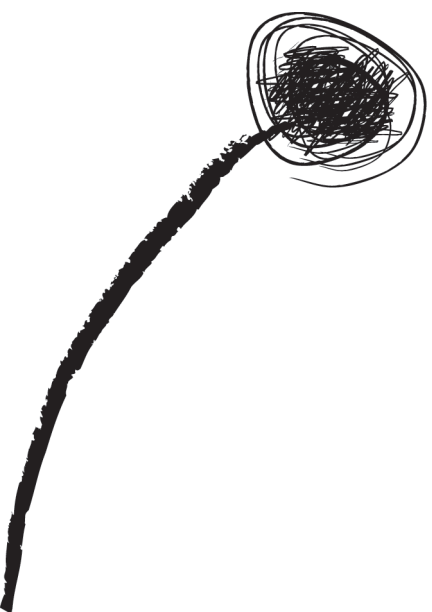
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL



AXONOMETRÍA



		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		ESTANTE	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	15/15

4.1.1 PARTIDO FORMAL Y EXPRESIVO

Crecimiento y desarrollo de la forma a partir de un motivo.
Diseño funcional, de uso colectivo. Mediante este diseño el niño tiene la capacidad de vincular, organizar, trasladar, etc.
Es un diseño que parte de un mismo módulo para cada objeto, y así puede repetirse de una manera prolongada.

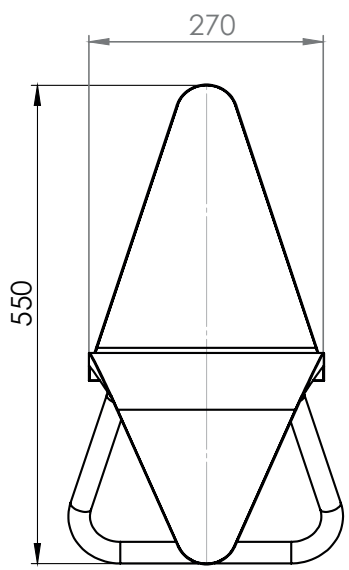
Su estética está manejada mediante el uso de gráfica infantil, lo cual despierta interés y actividad en el niño.

4.1.2 PARTIDO TECNOLÓGICO

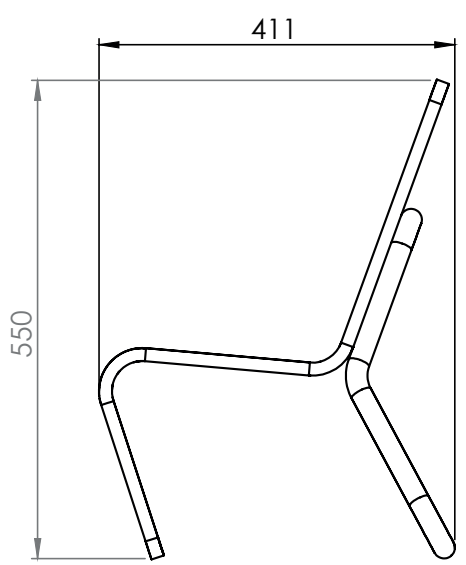
Estructura generada a partir de un molde .
Uso de prensas para que ejercen presión en el objeto y a su vez permite generar la curvatura de cada lámina de MDF.

Molde para la construcción de la mesa.

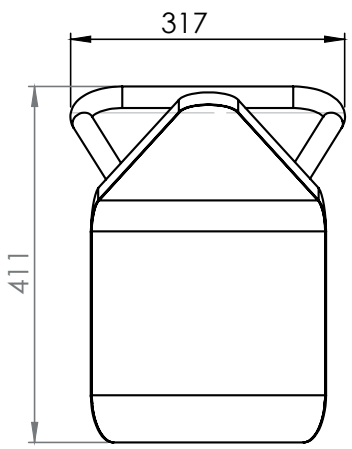
BITIS



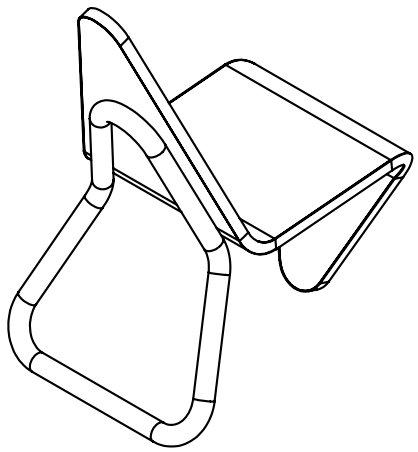
VISTA VERTICAL



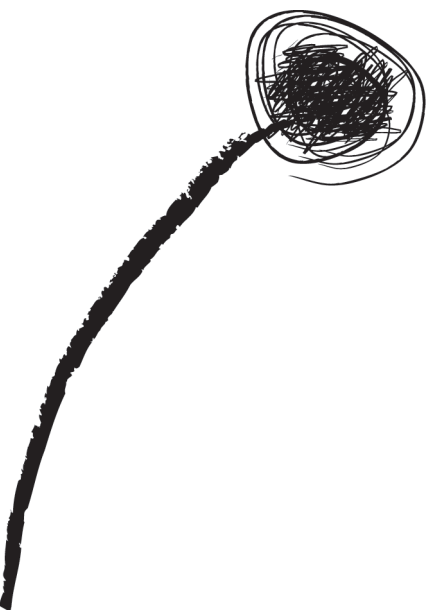
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

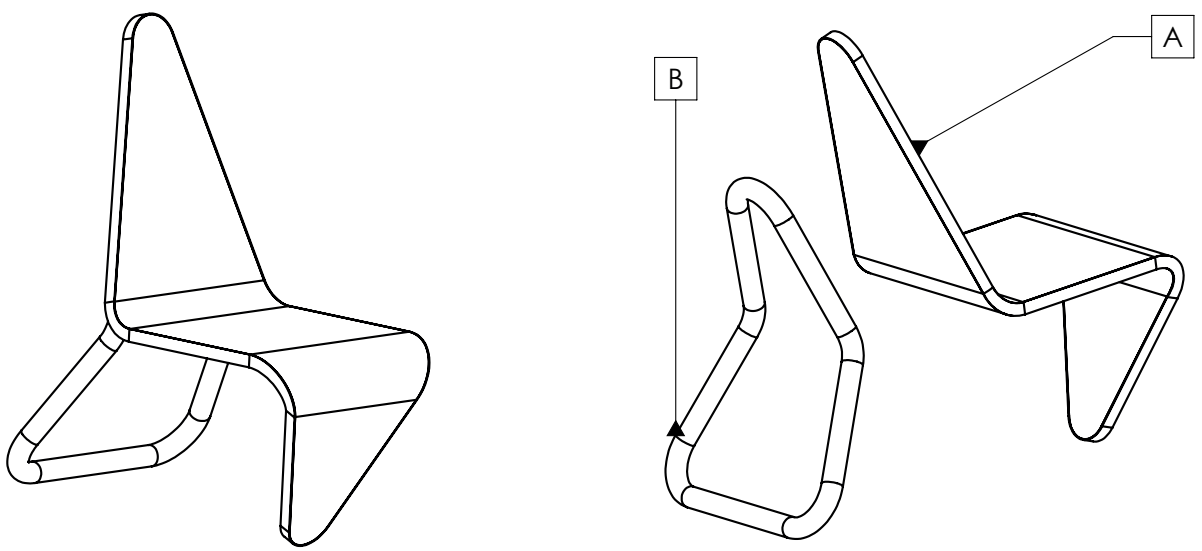


AXONOMETRÍA



		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		SILLA	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	1/17

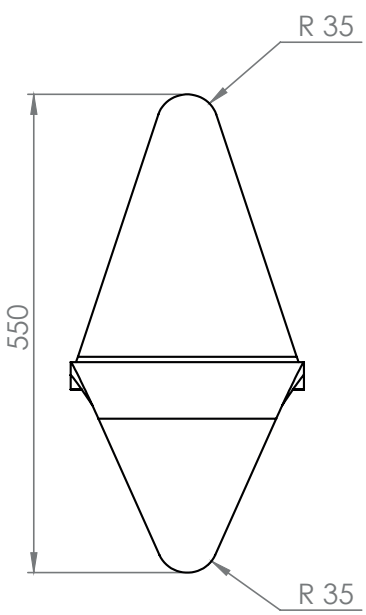
BITIS



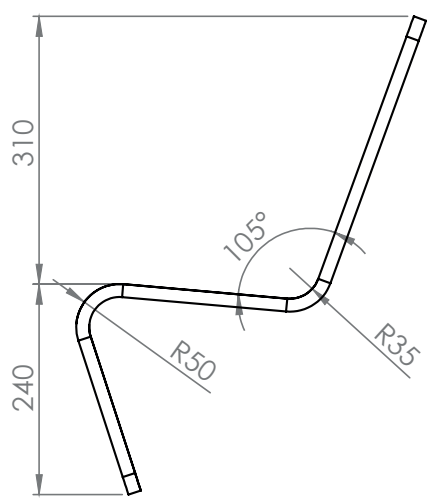
N.º DE PIEZA	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
A	Asiento y espaldar con MDF curvado y recubierto con formica	1
B	Soporte realizado con tubo de 1"	1

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		SILLA	XIMENA GONZÁLEZ	DESPIECE	1.5	2/17

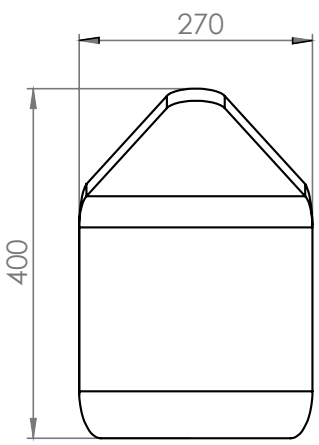
BITIS



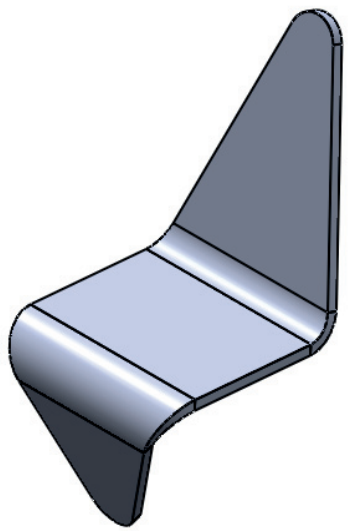
VISTA VERTICAL



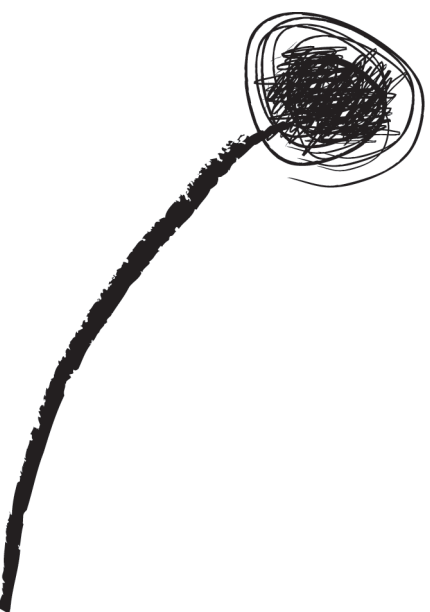
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

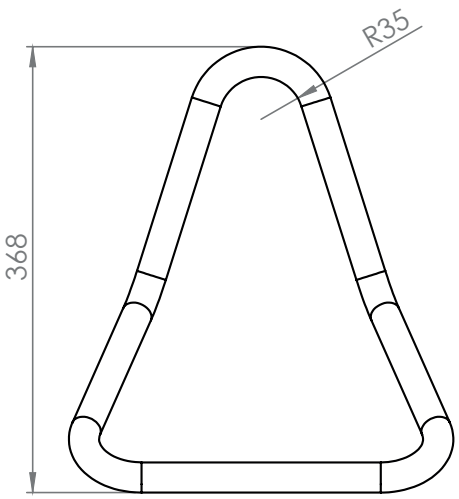


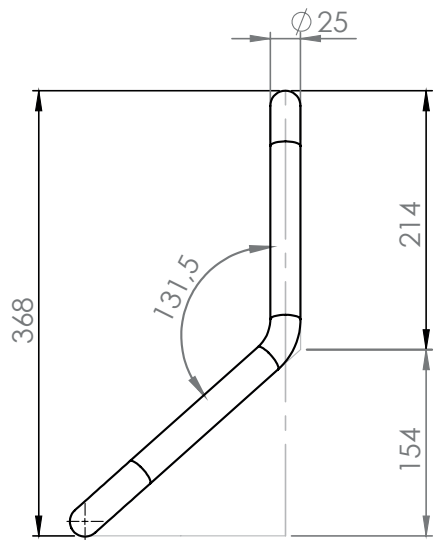
AXONOMETRÍA



		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		SILLA	XIMENA GONZÁLEZ	ASIENTO Y ESPALDAR	1.5	3/17

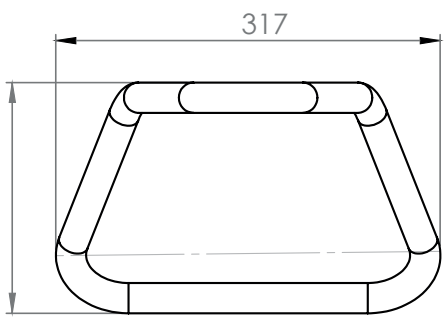
BITIS

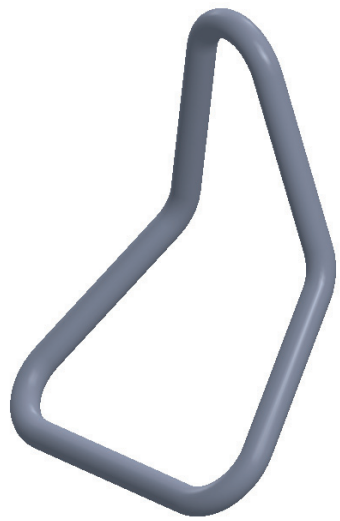




VISTA VERTICAL

VISTA DE PERFIL



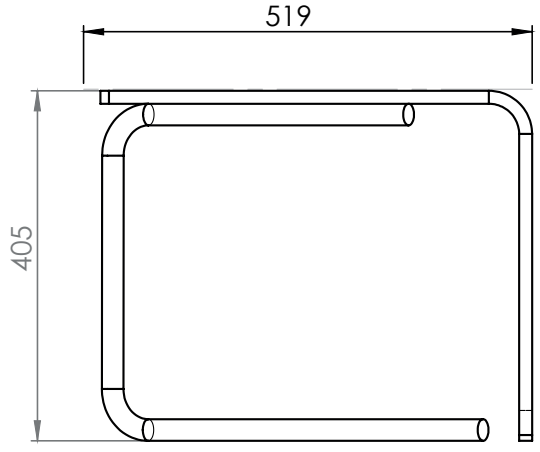


VISTA HORIZONTAL

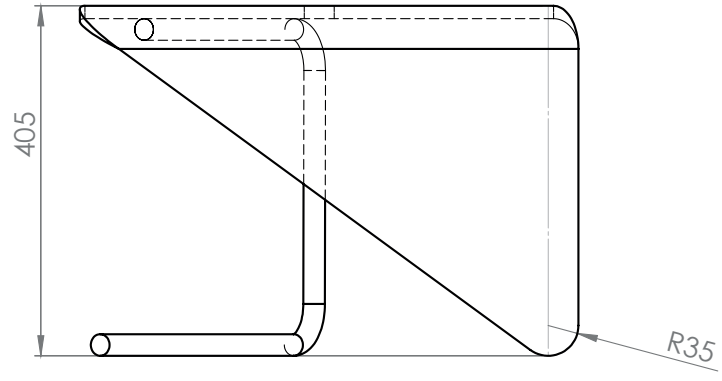
AXONOMETRÍA

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		SOPORTE METÁLICO	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	4/17

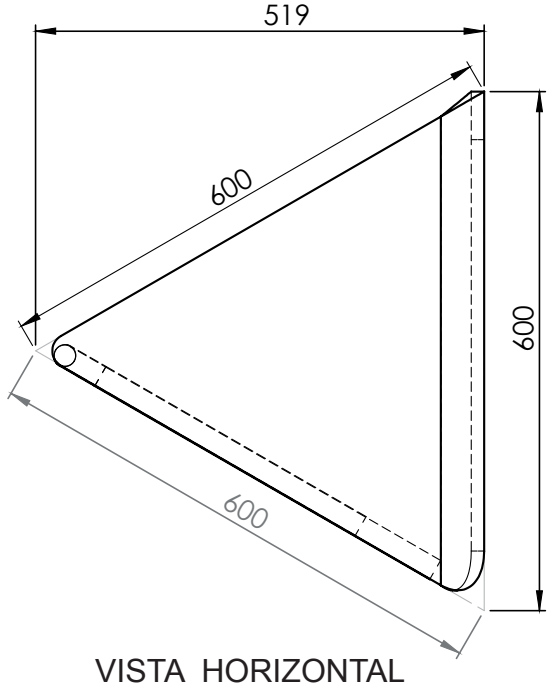
BITIS



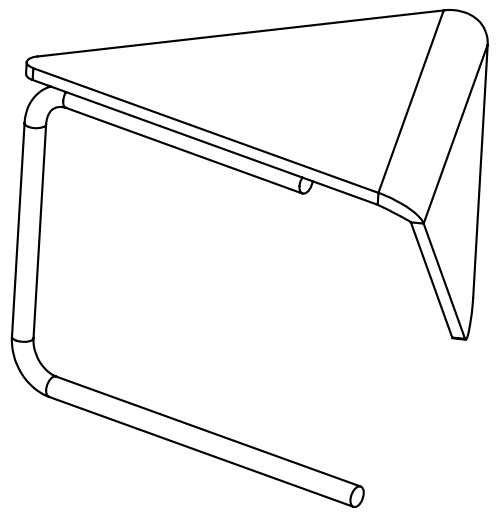
VISTA VERTICAL



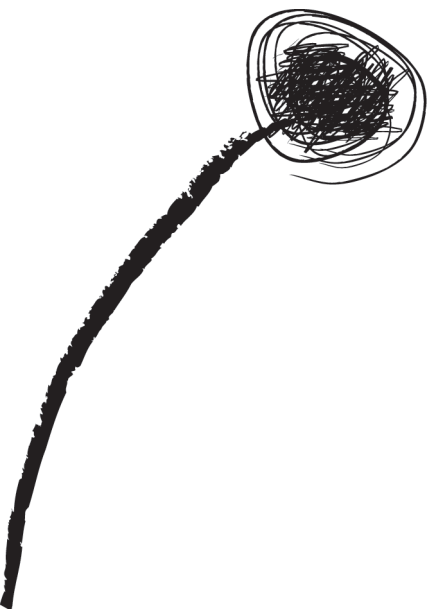
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

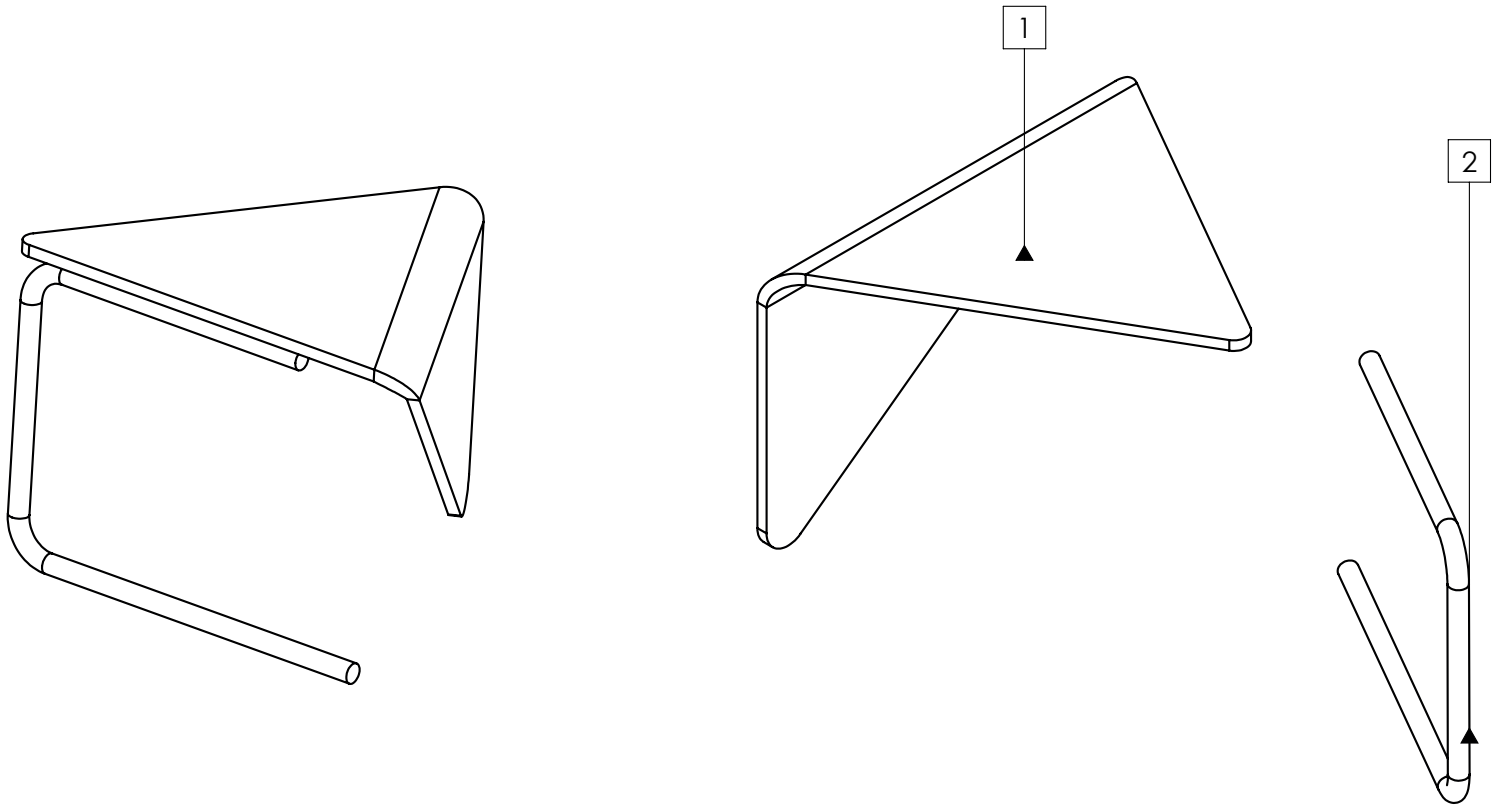


AXONOMETRÍA



		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		MESA	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	5/17

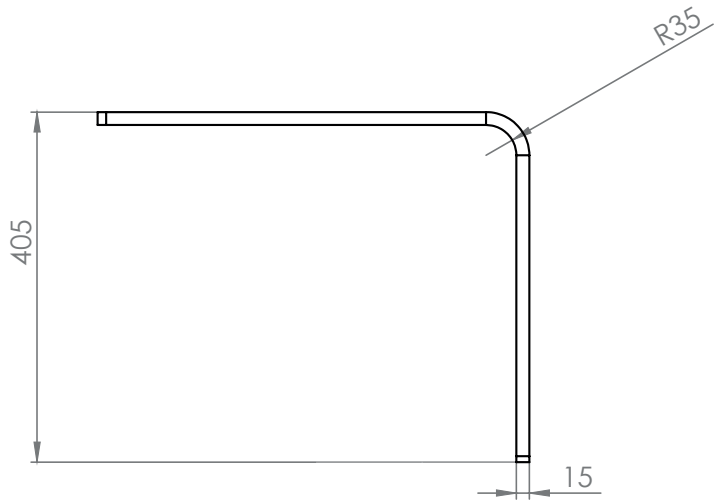
BITIS



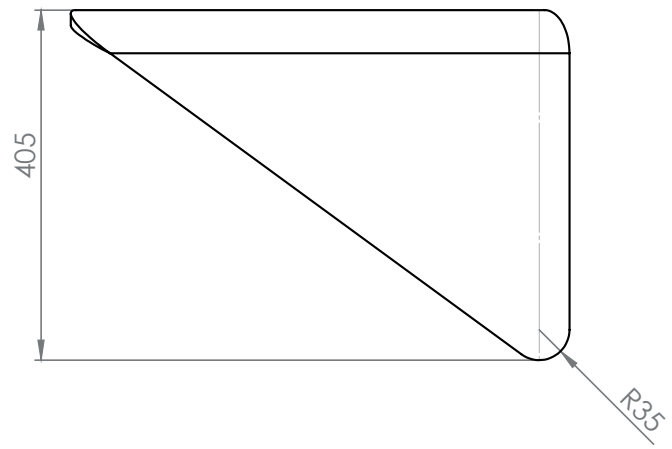
POSICIÓN	CANTIDAD	DENOMINACIÓN	MATERIAL
1	1	Superficie y soporte continuo	MDF curvado
2	1	Soporte	Tubo de 1"

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		MESA	XIMENA GONZÁLEZ	DESPIECE	1.5	6/17

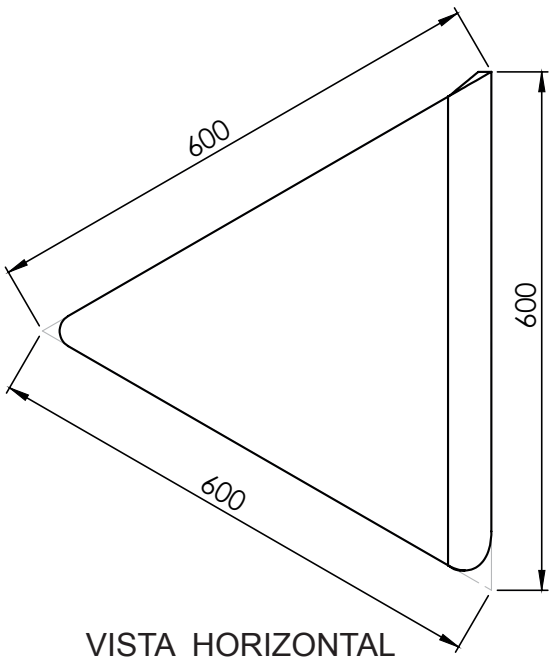
BITIS



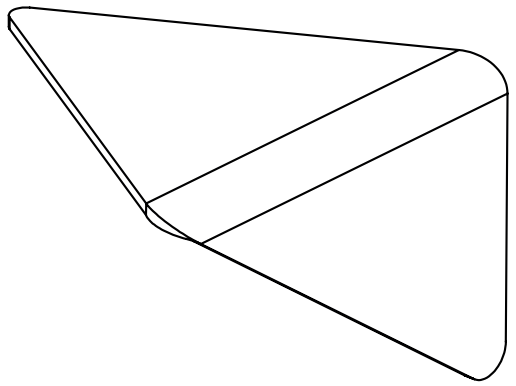
VISTA VERTICAL



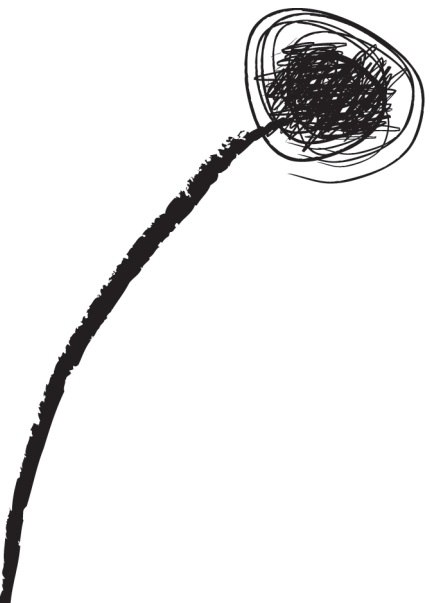
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL



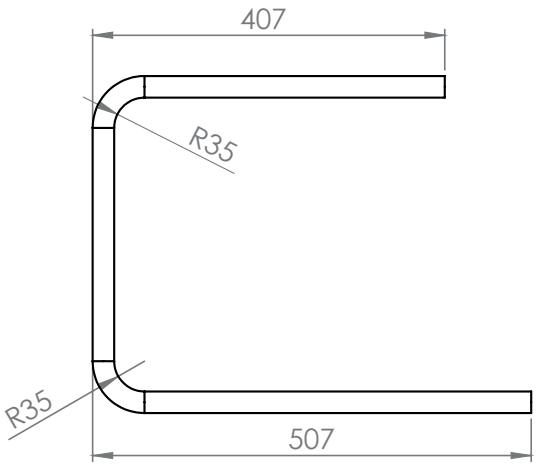
AXONOMETRÍA



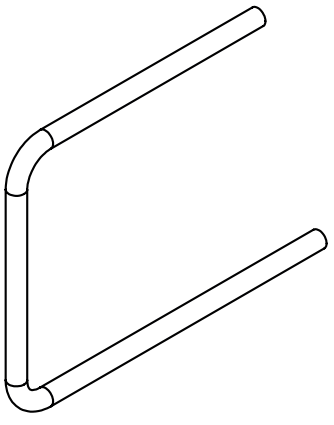
		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		MESA	XIMENA GONZÁLEZ	SUPERFICIE Y SOPORTE	1.5	7/17

BITIS

VISTA VERTICAL



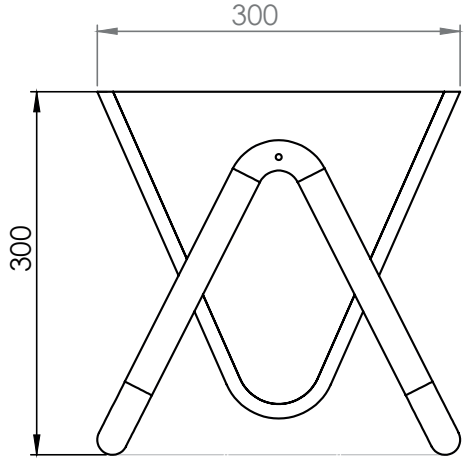
VISTA DE PERFIL



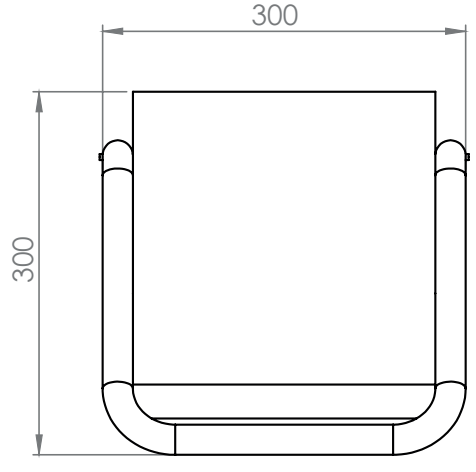
AXONOMETRÍA

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		MESA	XIMENA GONZÁLEZ	SOPORTE METÁLICO	1.5	8/17

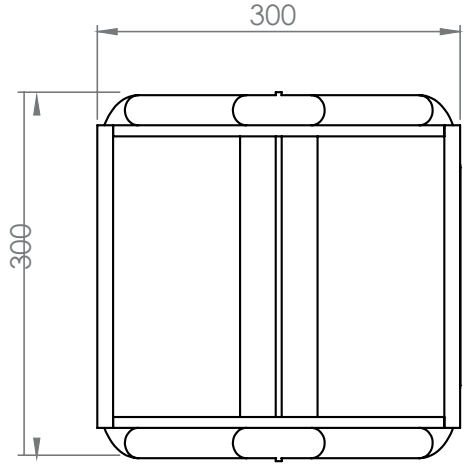
BITIS



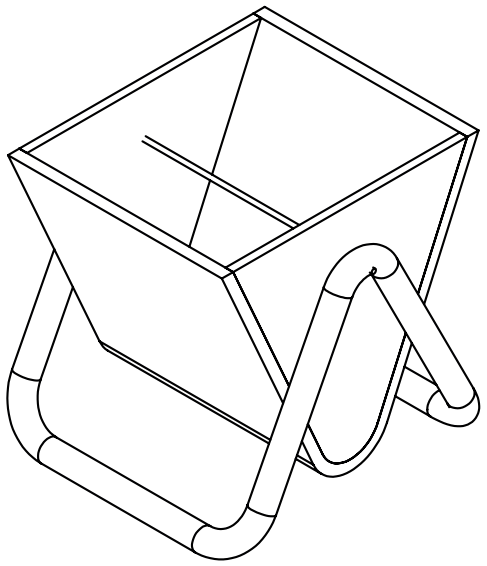
VISTA VERTICAL



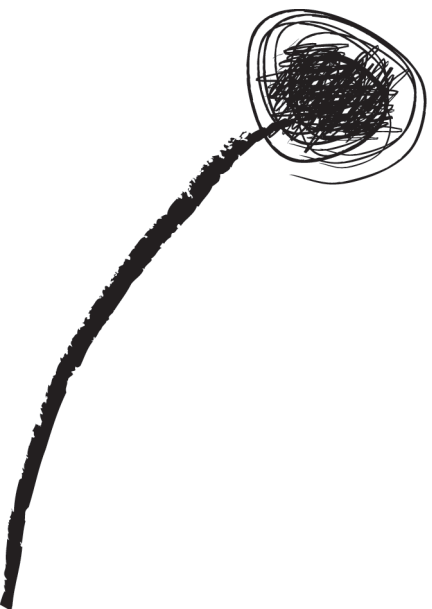
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

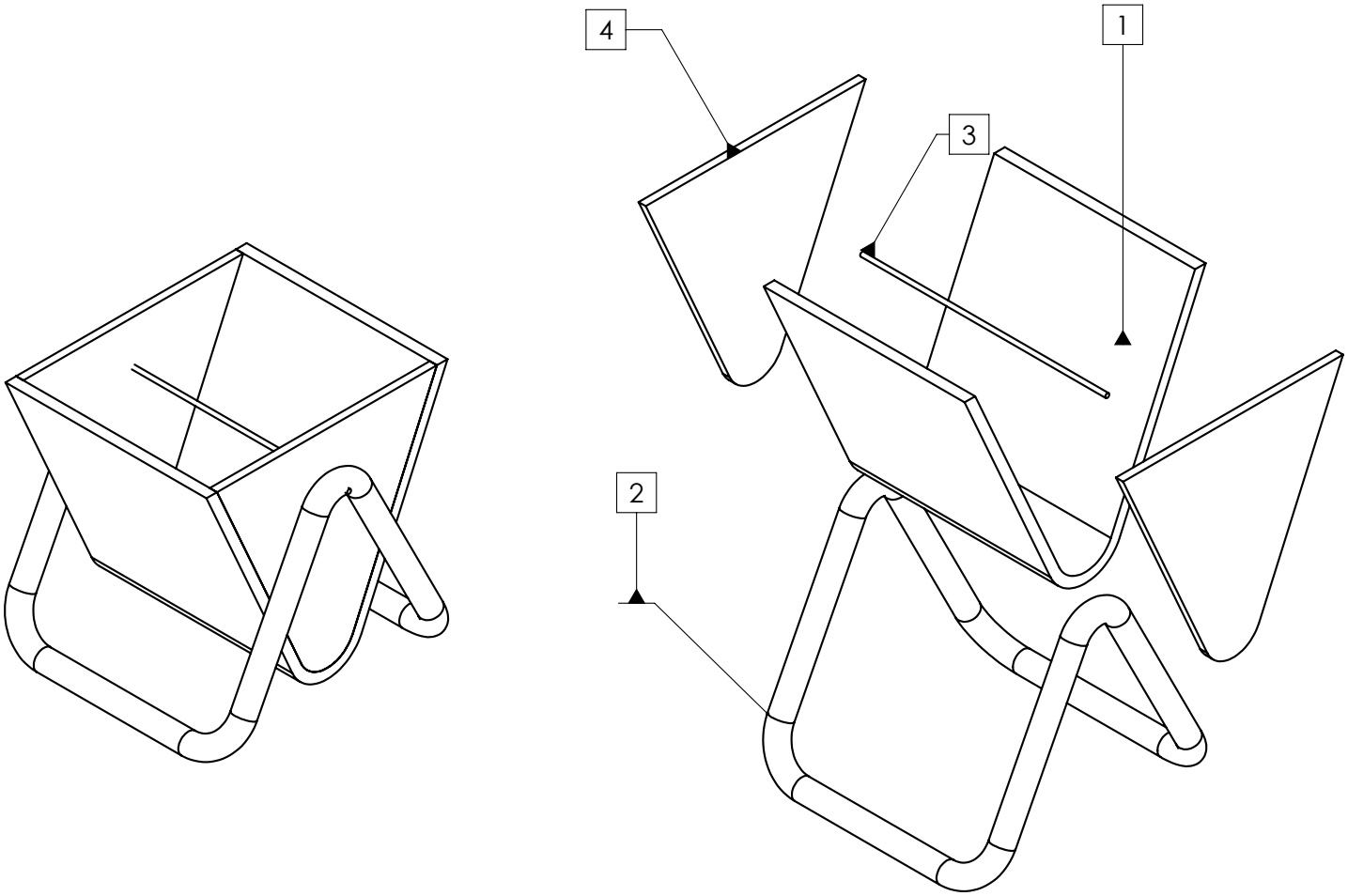


AXONOMETRÍA



		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	9/17

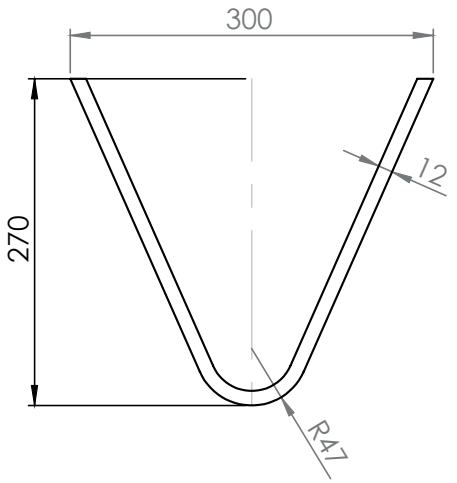
BITIS



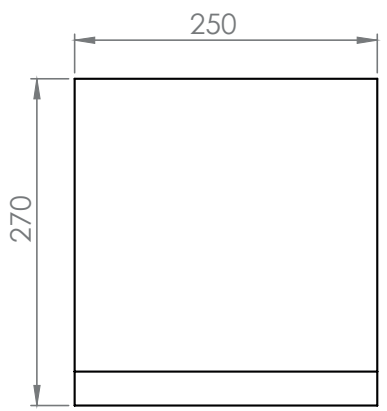
POSICIÓN	CANTIDAD	DENOMINACIÓN	MATERIAL
1	1	Contenedor curvo	MDF
2	1	Soporte metalico	Tubo de 1"
3	1	Vinculo	Varilla
4	2	Laterales de MDF	MDF

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	DESPIECE	1.5	9/17

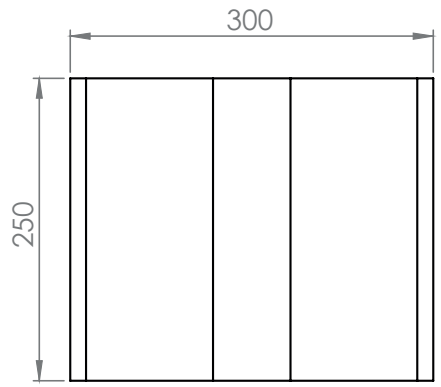
BITIS



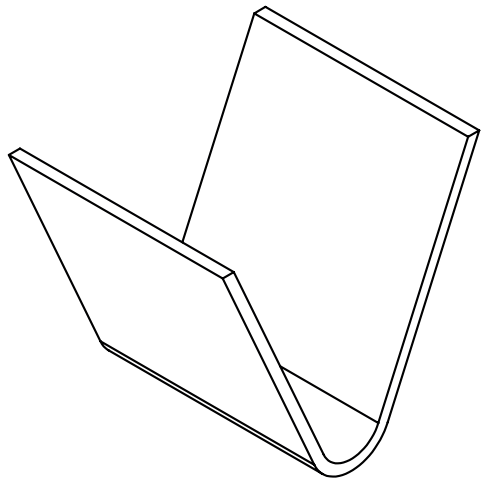
VISTA VERTICAL



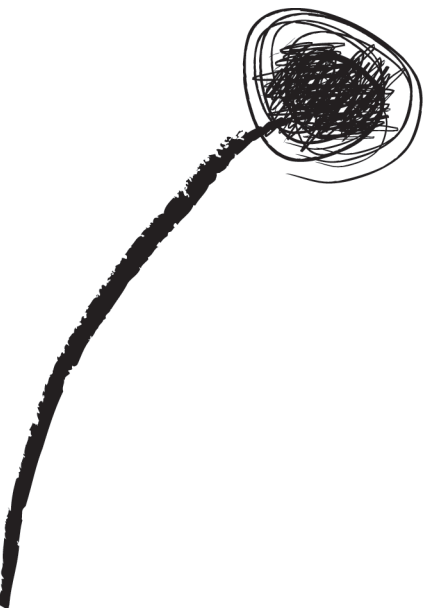
VISTA DE PERFIL



VISTA HORIZONTAL

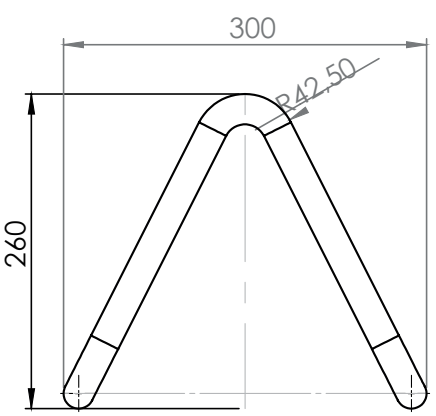


AXONOMETRÍA

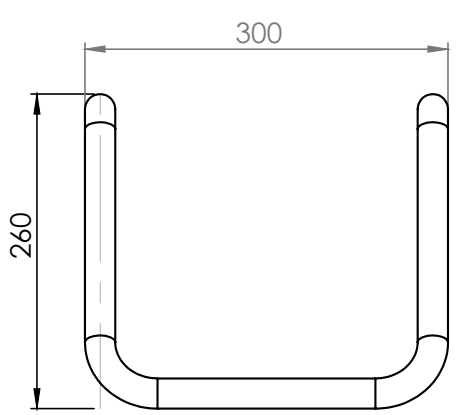


UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO	TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	
			BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	CONTENE-DOR CURVO	1.5	10/17

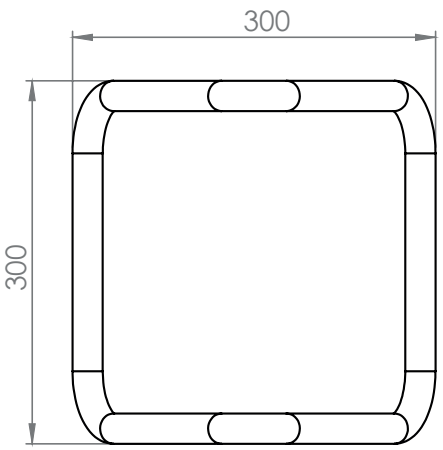
BITIS



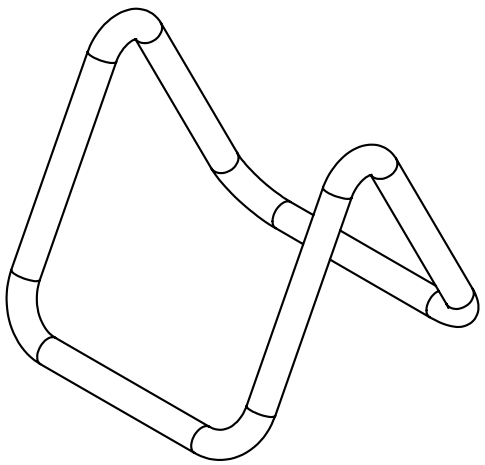
VISTA VERTICAL



VISTA DE PERFIL



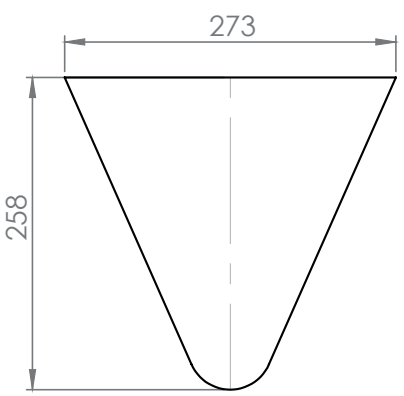
VISTA HORIZONTAL



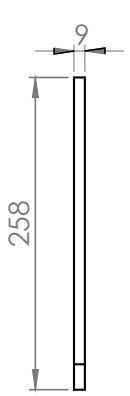
AXONOMETRÍA

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	SOPORTE METÁLICO	1.5	11/17

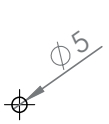
BITIS

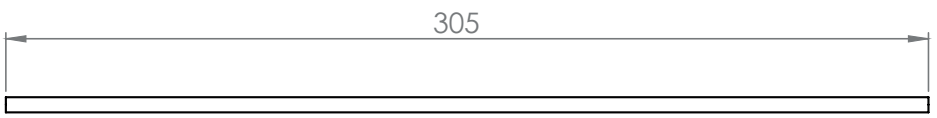


VISTA VERTICAL



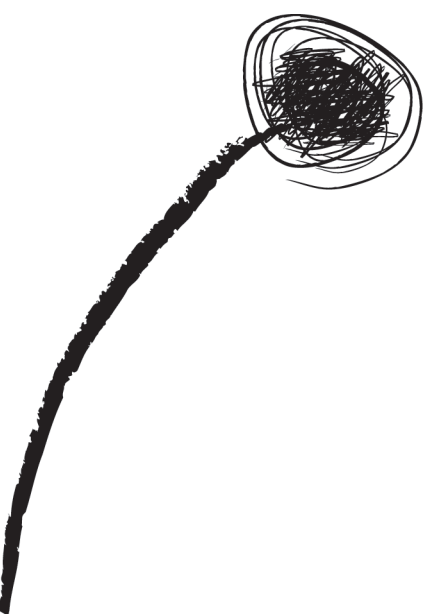
VISTA DE PERFIL





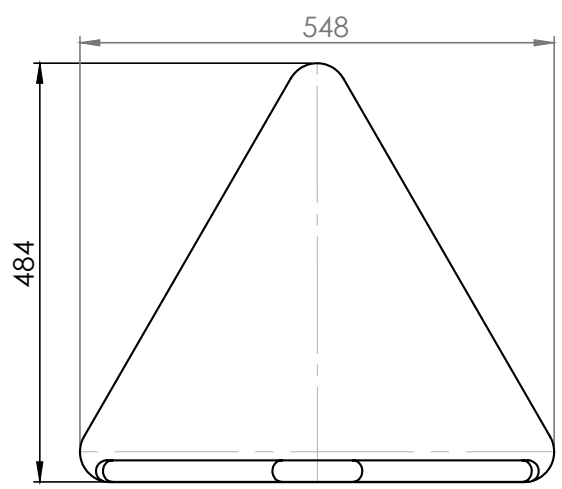
VISTA HORIZONTAL

AXONOMETRÍA

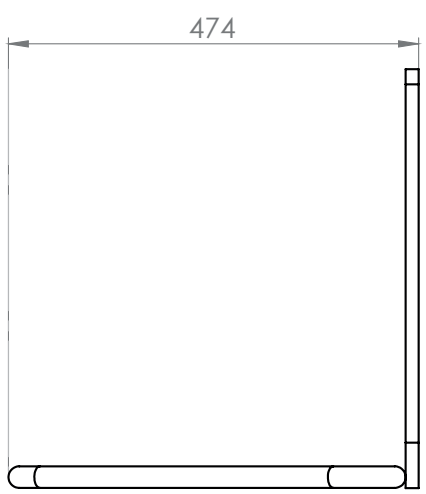


		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	VÍNCULO	1.5	12/17

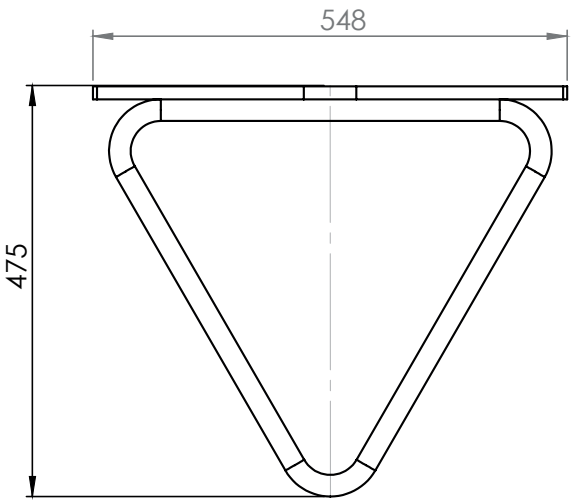
BITIS



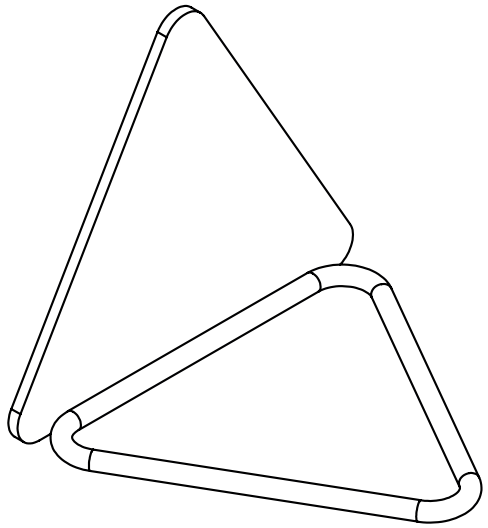
VISTA VERTICAL



VISTA DE PERFIL

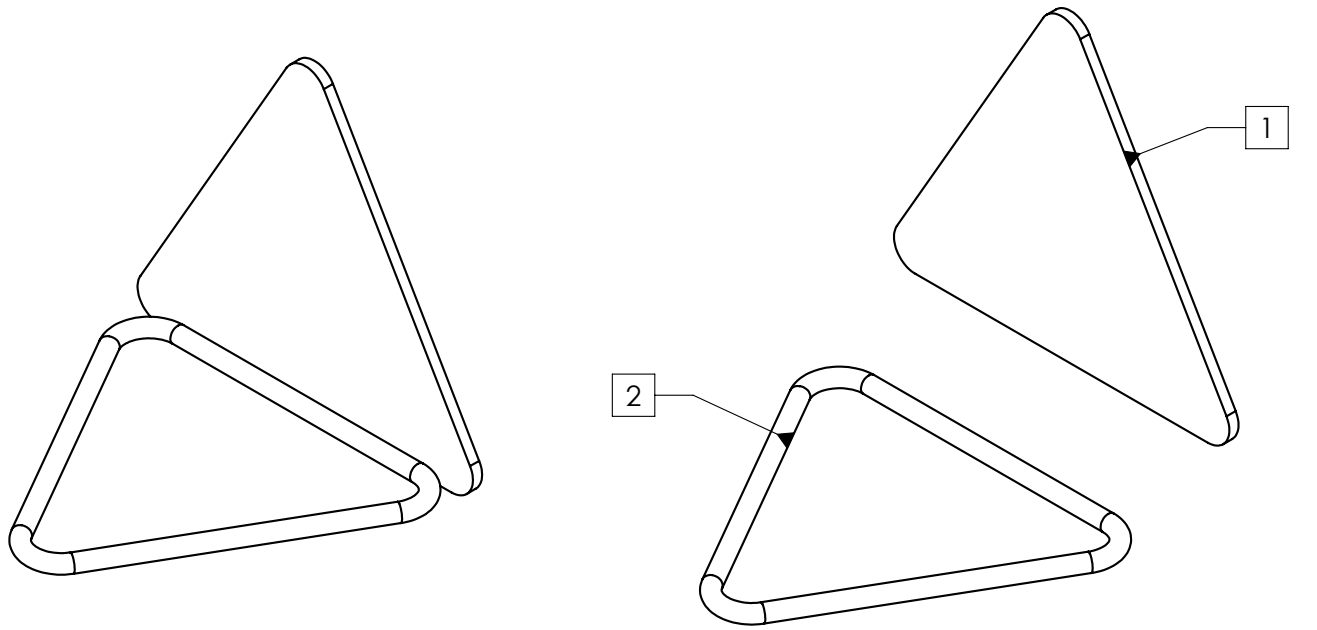


VISTA HORIZONTAL



AXONOMETRÍA

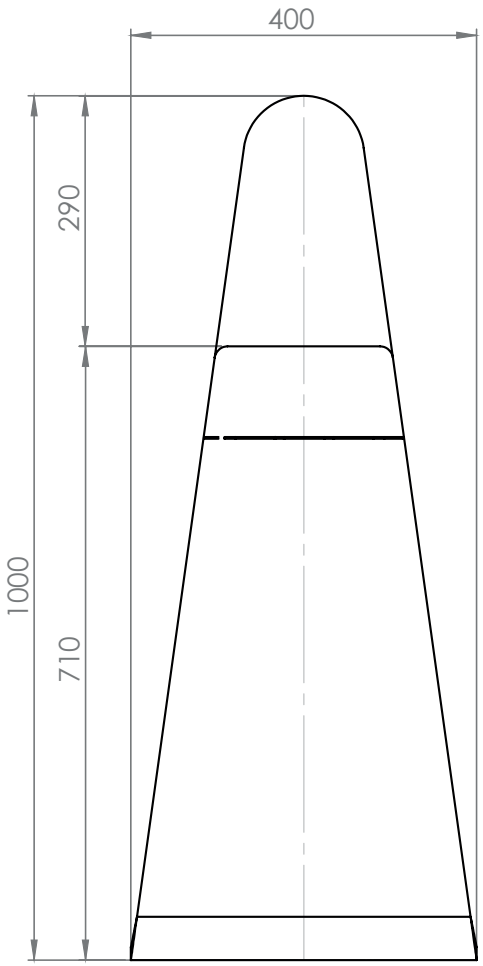
		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	LATERALES	1.5	13/17



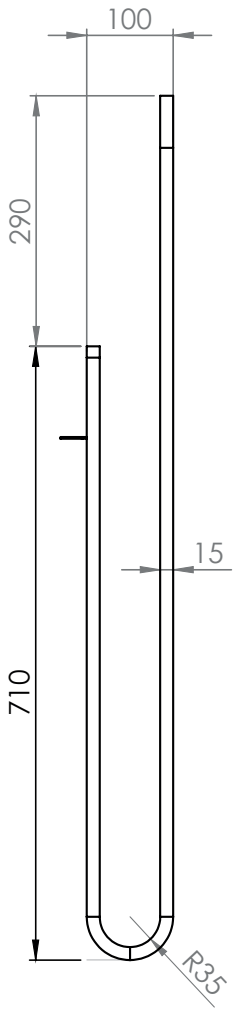
POSICIÓN	CANTIDAD	DENOMINACIÓN	MATERIAL
1	1	Superficie de MDF	MDF curvado
2	1	Soporte	Tubo de 1"

		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
			VÍNCULO BASURERO	XIMENA GONZÁLEZ	DESPIECE	1.5	14/17

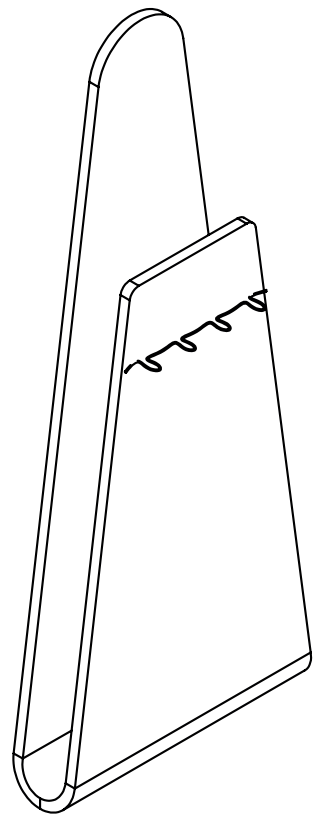
BITIS



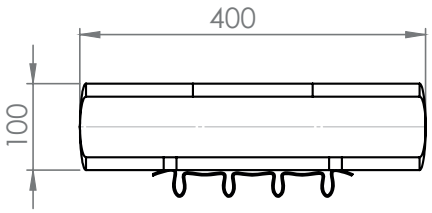
VISTA VERTICAL



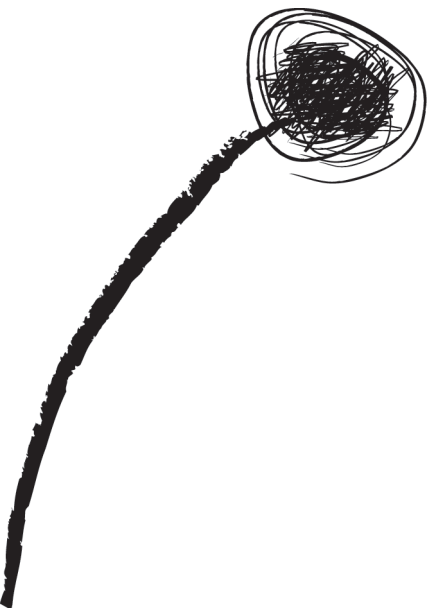
VISTA DE PERFIL



AXONOMETRÍA

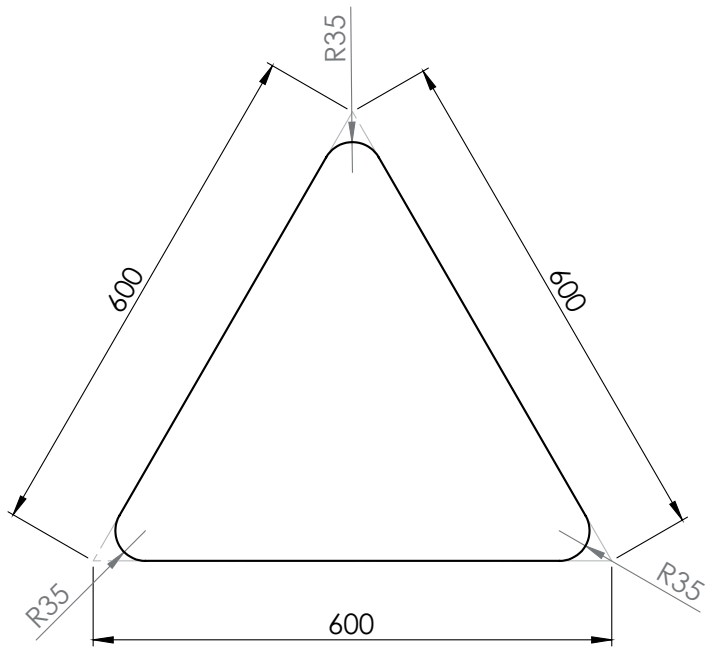


VISTA HORIZONTAL

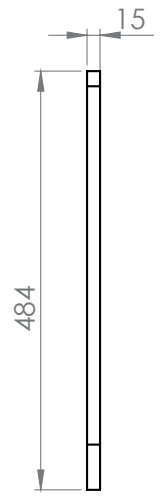


		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		PERCHERO	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	16/17

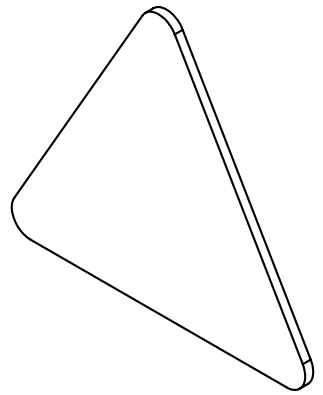
BITIS



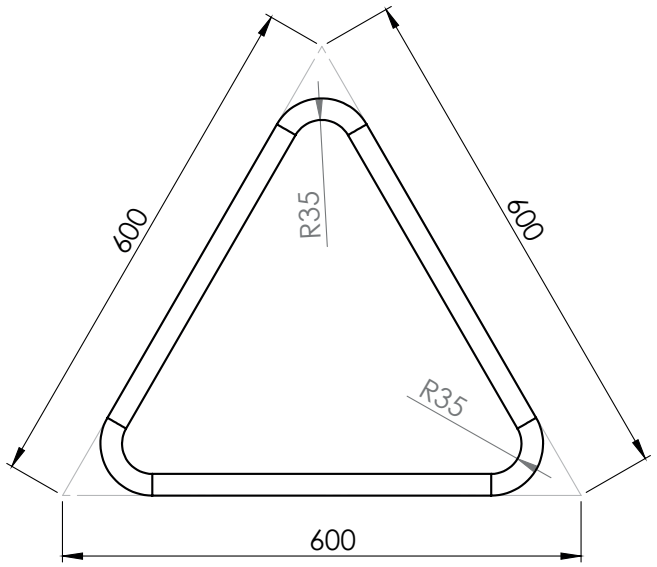
VISTA VERTICAL



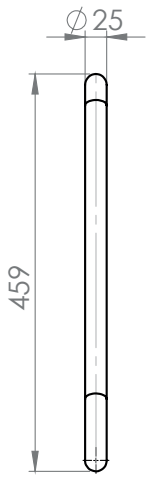
VISTA DE PERFIL



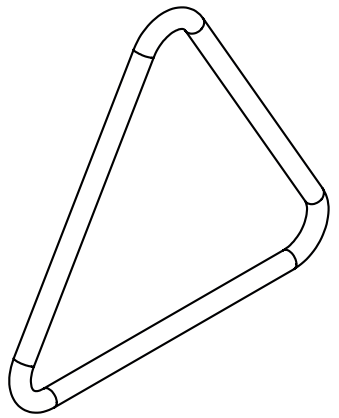
AXONOMETRÍA



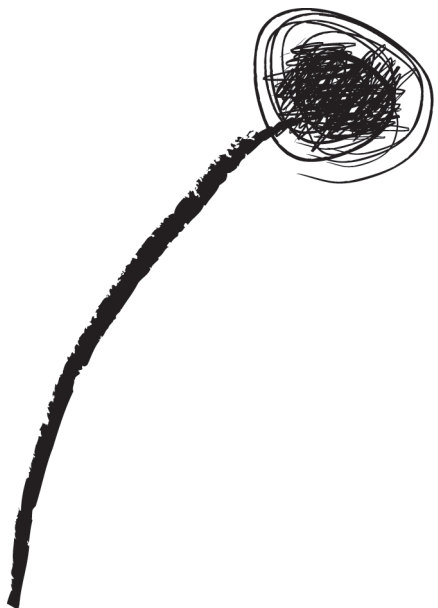
VISTA VERTICAL



VISTA DE PERFIL



AXONOMETRÍA



		TESIS DE GRADO	OBJETO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESCALA	LÁMINAS
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	DISEÑO		ESTANTE	XIMENA GONZÁLEZ	VISTAS	1.5	17/17

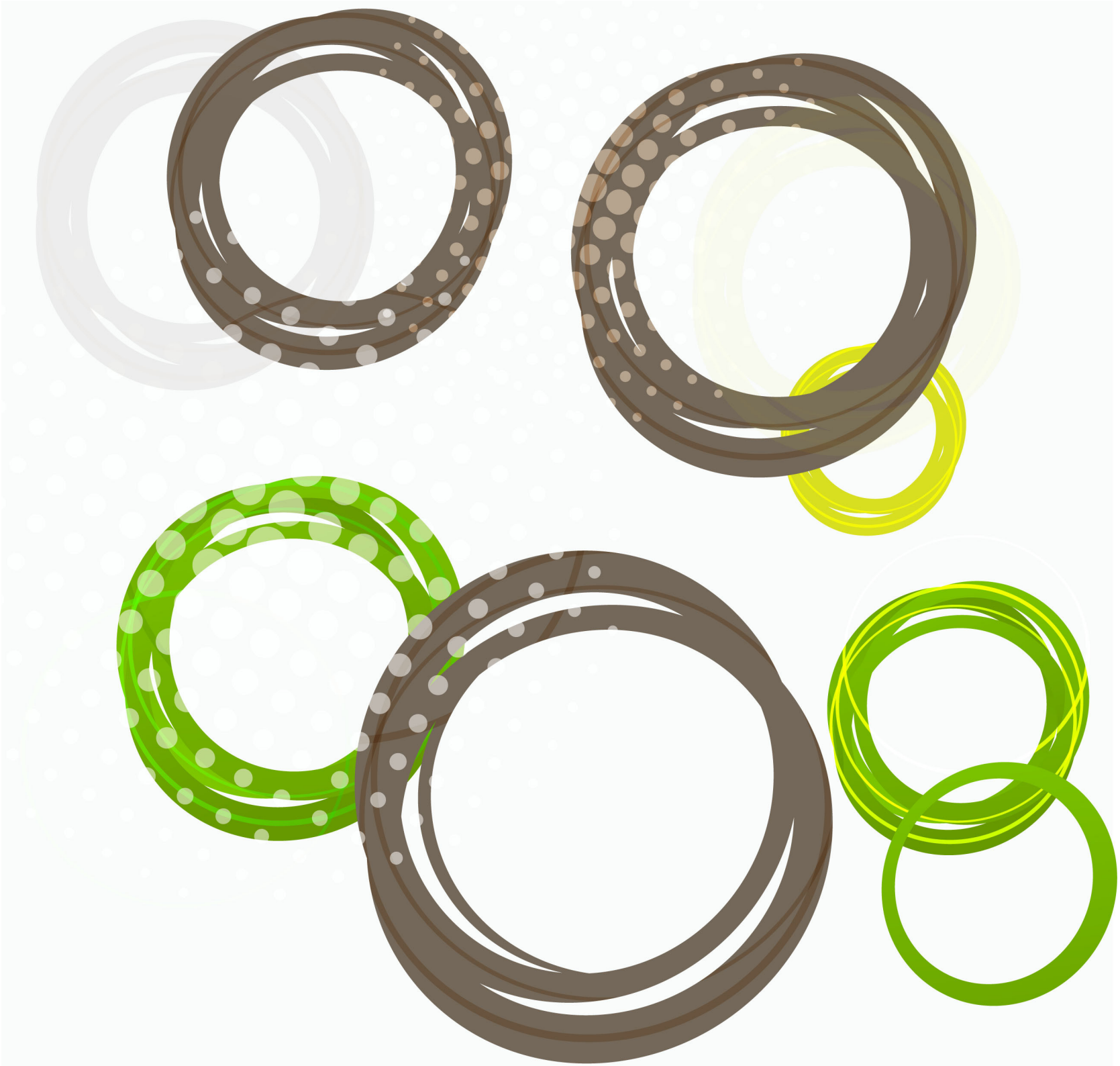
4.4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

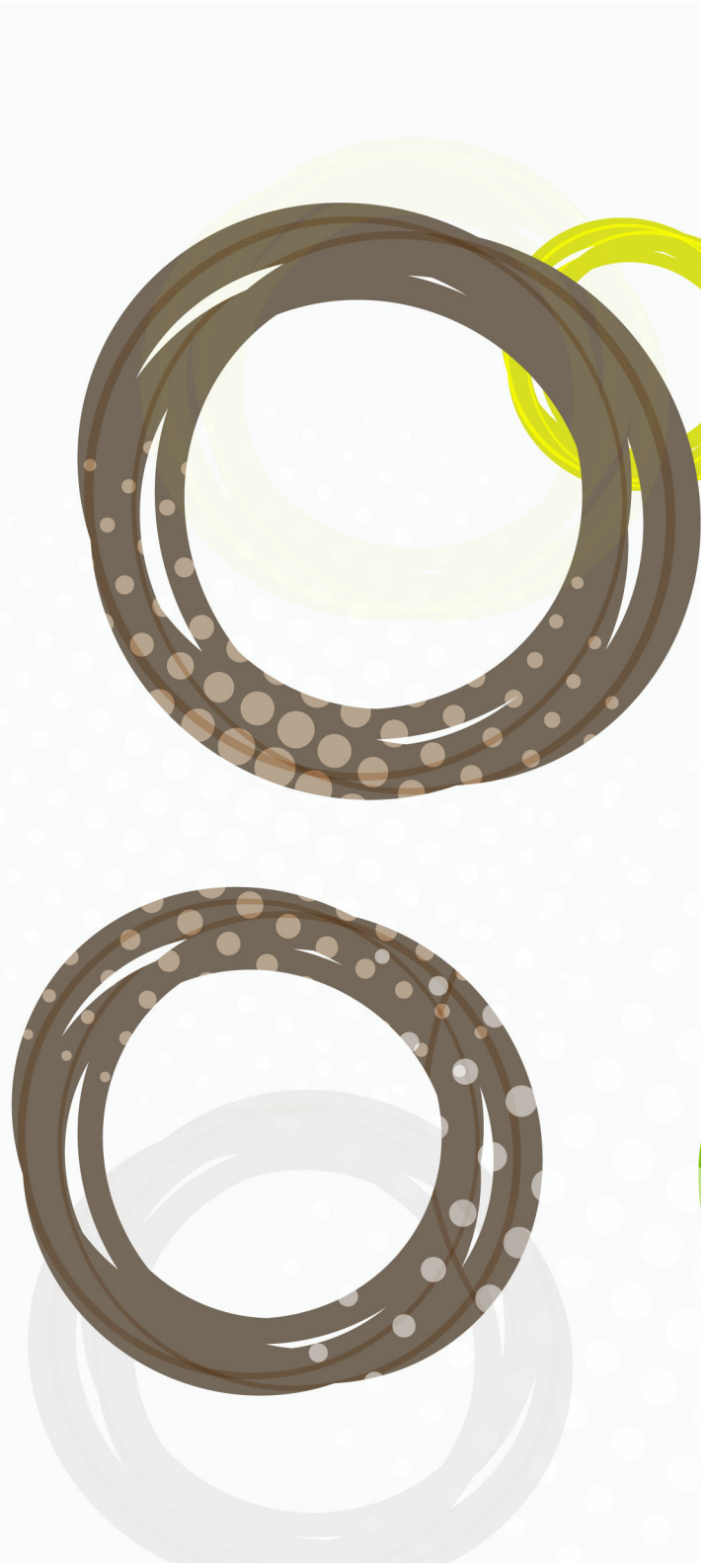
Al finalizar este proyecto se presentan tres sistemas de mobiliario infantil, los cuales aportan al desarrollo de los niños de tres a cinco años de edad; por medio de los conceptos de modularidad y una estética organicista, el niño interactúa con el mobiliario de manera colectiva y natural.

Para cada propuesta de diseño de mobiliario infantil, se pensó en varias posibiliadades de la forma, material, textura, color y tecnología que el mobiliario podría proporcionar al niño, para su desarrollo dentro de la guardería.

La necesidad de mobiliario infantil es un mercado muy amplio, sin embargo, dentro de las Guarderías Municipales de la ciudad de Cuenca, no existe gran variedad de productos, además que presentan deficiencias estructurales, ergonómicas , funcionales y estéticas; por lo que es necesario un estudio a fondo de esta problemática.

Las propuestas de la presente tesis estan concebidas desde la necesidad de que el mobiliario se adapte a las necesidades del niño dentro de una guardería, y que a su vez que permita la integración colectiva para cada etapa de aprendizaje.





Prototipos

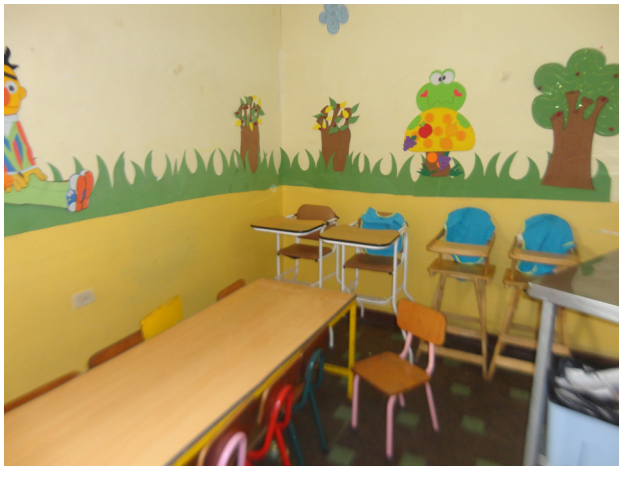
Capítulo 5

BIBLIOGRAFÍA

• www.arquinfantil.com.ar
• www.arqhys.com
• www.terra.com/casa/articulo/html/cas148.htm
• http://www.eljardinonline.com.ar/actividadesmaternaly1anio.htm
• http://www.definicionabc.com/general/guarderia.php
• http://www.elmercurio.com.ec/322963-cuidados-se-cumplen-en-las-guarderias-publicas.html
• Aprendizaje y desarrollo intelectaul, Monserrath Moreno y Genoveva Sastre, Edición en Barcelona, 1980.
• Educación Infantil Temprana, Ellis D. Evans, México 1987.
• Ensayos sobre forma e interpretación, Chomskynoam A.
• MOBILIARIO POPULAR PARA EL SECTOR EDUCATIVO, Sandro P. Miguitama G, 2005.
• DISEÑO DE MOBILIARIO E INTERIORISMO APLICADOS A UNA ZONA DE PEDIATRÍA, Claudia Arias Vintimilla y Roberto Castillo García, 2005.
• ESTUDIO DEL JUEGO DE NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO, Espinoza Quezada Jessica Gabriela, 2007.
• “MANUAL PARA CURVADO DE MADERA Y MDF” Wilmer Chaca, 2012
• “MOBILIARIO TRANSFORMABLE” Andrea Vanegas,2012
• “MOBILIARIO POPULAR PARA EL SECTOR EDUCATIVO”, Sandro P. Miguitama G. 2005
• “El niño de 1 a 5 años” Gesell Arnold, pág. 48 Ed. Piados. 1975
• Diccionario de Psicología. Psicología 2.000. Ana Isabel Sáez Marín. Libro-Hobby Club
• http://tiendagluck.blogspot.com.es/2012/12/glucksstuhl-la-silla-con-suerte.html

ANEXOS

INSTITUCIONES QUE VISITE



GUÍA DE ENTREVISTA

Tema: Desarrollo del niño dentro de la Guardería

Objetivo:

Personaje:

Aspectos

Entre las edades de tres a cinco años cuales son los principales cambios que experimentan los niños dentro de estos lugares.
Cuales son las características de un niño de tres años
Cuales son las características de un niño de cuatro años
Cuales son las características de un niño de cinco años

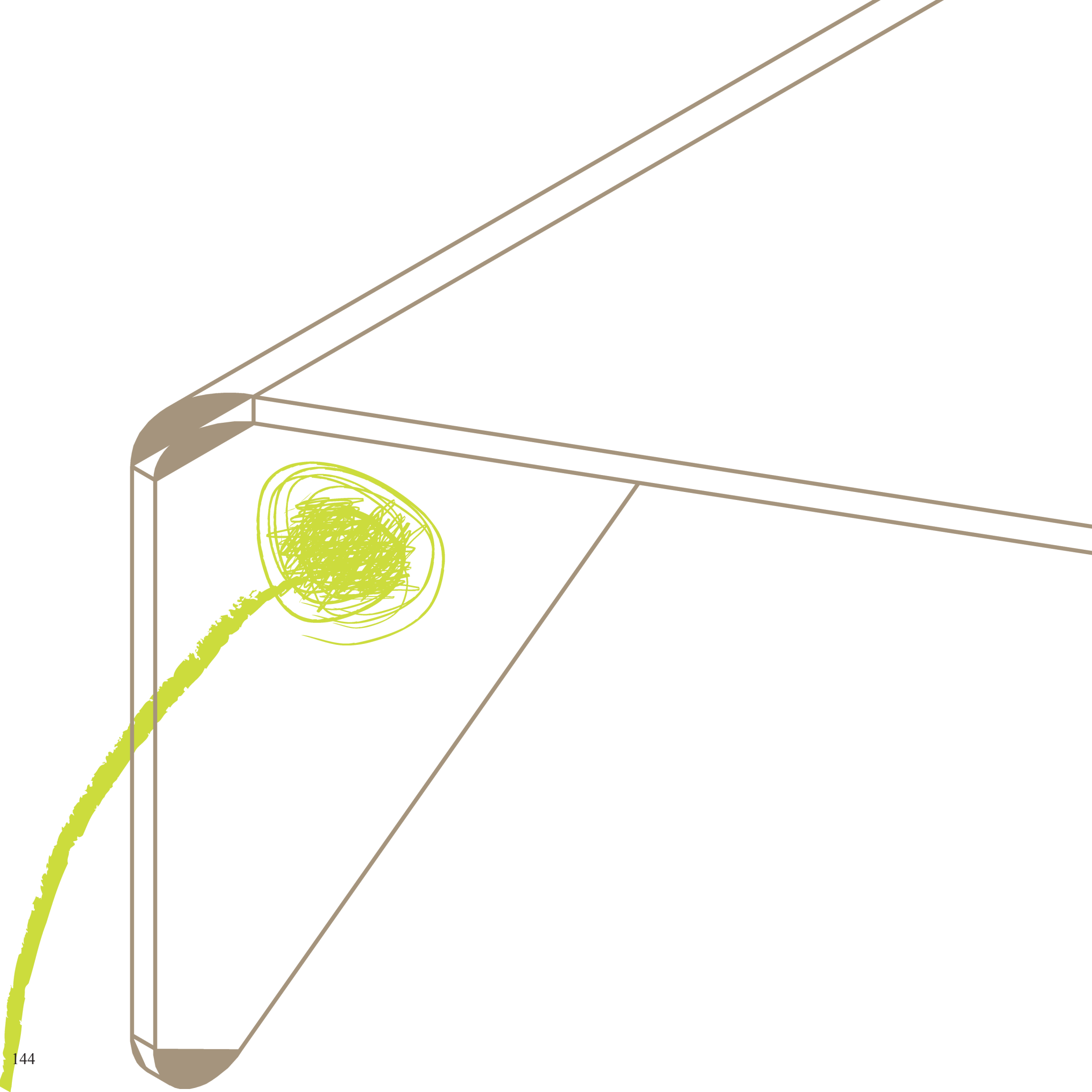
Que tipo de actividades propician el de desarrollo de la motricidad fina y gruesa
Que mobiliario es el que necesita un niño (existente o que haga falta)
Que deficiencias se encuentran en el mobiliario infantil
Que es lo que mas se necesita en cada etapa del desarrollo
Que tipo de actividades puede favorecer el desarrollo del niño

ABSTRACT

ABSTRACT

DESIGN OF CHILDREN'S FURNITURE FOR THE MUNICIPAL DAYCARE CENTERS OF THE CITY OF CUENCA

Having an adequate furniture for the children in the Municipal Daycare Centers of Cuenca is the reason to design a proper **system** of **children's furniture** in spaces destined to children within the ages of 3-5. We create a bond between the child and the furniture by generating friendly and creative environments where the child can feel enthusiastic and free to act. This encourages learning through the **exploration** and use of the object and shapes. When the child handles **modular** objects it stimulates his visual abilities and interaction, which allows planning diverse activities in a **variable space**.

Architect Magaly Cordero

Translated by,
Diana Lee Rodas