



UNIVERSIDAD DEL  
AZUAY

**FACULTAD DE DISEÑO**

**DISEÑO DE  
INTERIORES**

**DISEÑO INTERIOR ORIENTADO EN LA  
GENERACIÓN DE ESPACIOS INTERAC-  
TIVOS PARA AULAS ESCOLARES.**

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DE  
DISEÑADORA DE INTERIORES.**

**AUTORA:  
ANA GABRIELA VÉLEZ VINTIMILLA**

**TUTOR:  
DIS. DIEGO BALAREZO ANDRADE**

**CUENCA-ECUADOR  
2016**





# ÍNDICE

## PRIMER CAPÍTULO - REFERENTES CONCEPTUALES

### 1. EDUCACIÓN

|   |    |
|---|----|
| 1.1 Concepto.....                                 | 17 |
| 1.1.1 Características.....                        | 17 |
| 1.1.2 Pedagogía.....                              | 18 |
| 1.1.3 Aprendizaje.....                            | 19 |
| 1.1.4 Procesos de aprendizaje.....                | 20 |
| 1.2 Interacción-Interactividad                    |    |
| 1.2.1 Concepto.....                               | 21 |
| 1.2.2 Educación interactiva.....                  | 22 |
| 1.2.2.1 Tipos de Interacción dentro del aula..... | 22 |
| 1.2.2.2 Métodos interactivos.....                 | 23 |
| 1.3 Diseño interactivo e interactividad           |    |
| 1.3.1 Concepto-diseño interior.....               | 24 |
| 1.3.2 Diseño interactivo e interactividad.....    | 24 |
| 1.3.2.1 Espacios Interactivos.....                | 25 |

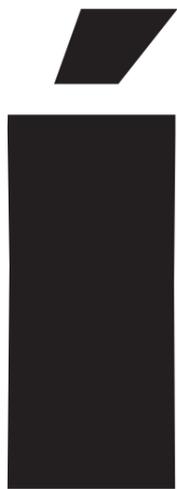
# ÍNDICE

# E

## SEGUNDO CAPÍTULO- DIAGNÓSTICO

### 2. DESCUBRIMIENTO

|  |       |
|--|-------|
| 2.1 Concepto.....                                    | 27    |
| 2.1.2 Método del Descubrimiento.....                 | 27    |
| 2.2 HOMOLOGOS INTERNACIONALES-MUNDIALES-LOCALES      |       |
| 2.2.1 Interactives Spaces.....                       | 28    |
| 2.2.2 Diseño de una Aula Multisensorial.....         | 28    |
| 2.2.3 Escuela Vittra Telephonplan.....               | 29    |
| 2.2.4 Ritaharju School.....                          | 29    |
| 2.2.5 Escuela Saunalahti.....                        | 30    |
| 2.2.6 Escuela Nuestra Señora de la Cruz.....         | 30    |
| 2.2.7 Escuela Steve Jobs.....                        | 31    |
| 2.2.8 Escuelas del Milenio-Ecuador.....              | 31    |
| 2.2.9 CONCLUSIÓN.....                                | 32    |
| 2.3 UNIVERSO.....                                    | 33    |
| 2.4 ENTREVISTAS.....                                 | 33    |
| 2.4.1 Objetivo de la Entrevista.....                 | 33    |
| 2.4.2 Conclusión de las Entrevistas.....             | 34    |
| 2.5 FICHAS DE OBSERVACIÓN.....                       | 35    |
| 2.5.1 Objetivo de la Ficha de Observación.....       | 35    |
| 2.5.2 Tabulación de Datos-Fichas de observación..... | 35-36 |
| 2.6 CONCLUSIONES.....                                | 37    |



# INDICE

## TERCER CAPÍTULO-EXPERIMENTACIÓN

### 3.EXPERIMENTACIÓN

|   |       |
|---|-------|
| 3.1 Objetivos de la Experimentación.....                          | 39    |
| 3.2 Criterios de la Experimentación.....                          | 39    |
| 3.3 Modelo de Experimentación                                     |       |
| 3.3.1 Modelo Conceptual.....                                      | 40-41 |
| 3.3.2 Modelo Conceptual Relación Constantes-Espacio Interior..... | 42    |
| 3.3.2.1 Descubrir-Interactividad-Interacción.....                 | 42    |
| 3.3.2.2 Espacio Lúdico.....                                       | 43    |
| 3.3.3 Análisis de Materias.....                                   | 44    |
| 3.3.3.1 Matemáticas.....  | 44    |
| 3.3.3.2 Lengua y Comunicación.....                                | 44    |
| 3.3.3.3 Ciencias Naturales.....                                   | 45    |
| 3.3.3.4 Estudios Sociales.....                                    | 45    |
| 3.4 Proceso de Experimentación.....                               | 46    |
| 3.4.1 Combinaciones Posibles.....                                 | 46    |
| 3.4.2 Resultados de la Experimentación.....                       | 46    |
| 3.5 Análisis de los sistemas constructivos.....                   | 47    |
| 3.6. Referentes.....  | 48-49 |
| 3.7 Conclusiones.....   | 50    |

# ÍNDICE

# E

## CUARTO CAPÍTULO-PROPUESTA

### 4.PROPUESTA

|  |       |
|--|-------|
| 4.1 Concepto.....  | 52    |
| 4.1.1 Funcionalidad.....                                       | 52    |
| 4.1.2 Tecnología.....  | 53    |
| 4.1.2.1 Sistema de uso de las rieles.....                      | 53    |
| 4.1.2.2 Materialidad.....                                      | 54    |
| 4.1.2.3 Concreción.....  | 55-56 |
| 4.1.3 Expresión.....   | 57    |
| 4.1.3.1 Lúdico.....  | 57    |
| 4.1.3.2 Ley de Fondo y Figura.....                             | 58    |
| 4.2 Propuesta  |       |
| 4.2.1 Planta Arquitectónica-Escuela Cesar Cordero Moscoso..... | 59    |
| 4.2.2 Cortes.....  | 60    |
| 4.2.3 Elevaciones.....   | 61    |
| 4.2.4 Planta de Zonificación.....                              | 62    |
| 4.2.5 Planta de Circulación.....                               | 63    |
| 4.2.6 Planta de Propuesta.....                                 | 64    |
| 4.2.7 Cortes.....  | 65    |
| 4.2.8 Planta de Piso.....                                      | 66    |
| 4.2.9 Cortes.....  | 67    |
| 4.2.10 Planta de Cielo Raso.....                               | 68    |
| 4.2.11 Planta de cableado Eléctrico.....                       | 69    |
| 4.2.12 Detalles Constructivos.....                             | 70-75 |
| 4.2.13 Perspectivas.....                                       | 76-79 |
| 4.3 CONCLUSION.....  | 80    |
| CONCLUSIONES GENERALES.....                                    | 82    |
| BIBLIOGRAFÍA.....  | 84-86 |
| BIBLIOGRAFÍA GRÁFICA.....                                      | 88-89 |
| ANEXOS   |       |
| Modelo de Entrevista.....                                      | 90    |
| Modelo de Ficha de Observación.....                            | 90    |
| Bocetos de Experimentación.....                                | 91-92 |
| Análisis de Modelo Educativo.....                              | 93-95 |

# D EDICATORIA

A mis padres que se han sido mi motor y fuerza para salir adelante, por el apoyo que siempre me brindaron y nunca rendirme, siempre triunfando por una meta más, una muy importante en mi vida profesional, todo eso es para ustedes y gracias a ustedes.

A mi abuelita Zoila que durante toda mi vida universitaria fue un apoyo incondicional y que siempre estuvo pendiente de mi apoyándome y dándome ánimo en todo momento.

# AGRADECIMIENTO



Agradecer infinitamente a Dios que fue mi guía y siempre me dio sabiduría para seguir adelante, encaminándome en el presente proyecto.

A mi ángel que nunca me desamparó y siempre estuvo conmigo en todo momento ayudándome y dándome las fuerzas necesarias para salir adelante.

A mi tutor Dis. Diego Balarezo agradecerle por encaminarme y llenarme con sus conocimientos, que me sirvieron de mucha ayuda para culminar con el proyecto de Tesis, a mis otros tutores Mgt. Genoveva Malo y Arq. Patricio Hidalgo por su aporte en la investigación y diseño para que el proyecto finalizará con aspectos positivos.

A mis padres, hermanos y familia esto es para ustedes.

# R

# ESUMEN

Este proyecto de tesis plantea un diseño de aulas escolares interactivas, su principal objetivo es que mediante el diseño interior se mejore y motive el aprendizaje, desenvolvimiento y libertad de expresión de los alumnos dentro del aula, analizando el ambiente de las mismas.

A través de los elementos configurativos del espacio, como son el uso de tabiques, se propone un diseño lúdico sobre la base del concepto de descubrir, para que los alumnos amplíen más sus conocimientos y se involucren en el espacio estableciendo una interrelación entre las diferentes materias, siguiendo un modelo educativo impartido en las diferentes escuelas.

Palabras Claves: Aprendizaje, Alumno, Interacción, Lúdico, Descubrir.

# ABSTRAC



## ABSTRACT

This thesis proposes the design of interactive classrooms. The aim is to use interior design to improve and motivate students' learning, performance, and freedom of expression in the classroom and analyze the atmosphere inside it.

Through configurative space elements, such as the use of room dividers, this work proposes a playful design based on the concept of discovering, so as to let students broaden their knowledge and involve themselves in space by establishing interaction among the different types of materials and following the educational model implemented in different schools.

**Key words:** learning, student, interaction, playful, discover

Designer Diego Balarezo  
**Thesis Director**

Ana Gabriela Vélez  
**Student**



Translated by,  
*Ana Gabriela Vélez*



# OBJETIVO



Objetivo General: Mejorar el proceso de aprendizaje de los niños mediante la generación de espacios interactivos en áreas escolares.

Objetivo Específico:

- Estudiar los métodos de aprendizaje dentro del aula
- Analizar las relaciones entre diseño de interiores y procesos de aprendizaje
- Generar una propuesta de diseño de interiores que aporte en el aprendizaje interactivo.
- Aplicar la propuesta de diseño en la Escuela de Educación Básica Particular "Cesar Cordero Moscoso".



# INTRODUCCIÓN



La educación es un derecho necesario que posibilita a desarrollar la capacidad intelectual de las personas, es un derecho por que es un deber necesario, crea áreas principales en la política, seguridad de la igualdad e inclusión social e importante posición para el buen vivir.

El problema parte de una observación directa de varias escuelas de la ciudad de Azogues las cuales tienen una característica en común, que es la falta de espacios interactivos dentro del aula, esto no quiere decir que sea un aspecto negativo, indudablemente cada escuela tiene un proceso de aprendizaje positivo pero no son métodos interactivos, es decir que sus métodos únicamente son solo a base de libros y tareas en clase.

En este trabajo y lo que se pretende proponer es diseñar un aula interactiva multifuncional proporcionada en cuanto a las necesidades tanto del alumno como del profesor para generar un aprendizaje activo dentro del aula.

El objetivo de este trabajo de graduación es que mediante el diseño se logre mejorar el aprendizaje del niño, mediante el concepto de DESCUBRIR para que el aprender se vuelva algo creativo, interactivo y lúdico.



# Capítulo 1



## 1.1 CONCEPTO-EDUCACIÓN

La educación es un campo de investigación amplio que nos compete a todos desde que nacemos, que se transmite metodológica y temáticamente, en diferentes direcciones en respuesta a habilidades, conocimientos, etc.

El vocablo "educación" según García Carrasco y García del Dujo (1996) viene de los términos "educere" que significa conducir fuera de y "educare" criar, guiar o ver esto quiere decir que la educación se extiende como el desarrollo de potencialidades de la persona en función de la capacidad para desarrollarse, enfocado en la formación y guía del individuo (García y García del Dujo, 2004, p.30).

Según la Constitución de la República del Ecuador:

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución del Ecuador, 2014, p.15).

La Educación es fundamentalmente adaptar al hombre al medio que ha nacido y transmitirle los valores y conocimientos sobre los cuales se sustenta la sociedad en la que habita.

La educación tiene un sentido positivo porque crea, forma, es positiva porque tiene una finalidad deseable y necesaria, su principal finalidad es formar individuos educados.

### 1.1.1 CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN

Para comprender un poco más sobre el concepto de educación se hablara sobre tres principales características de la educación.

Características de le educación según Kant:

Cultivada: Que está formada de instrucción y enseñanza

Moralizada: Consiste en que uno obre por el deber y sólo por el deber. Se logra a través de la formación del carácter y fortalecimiento de la voluntad.

Prudencia: desarrollo de la civilidad para la convivencia humana.

### 1.1.2 PEDAGOGÍA

Etimológicamente Pedagogía viene del griego antiguo paidagogós, esta palabra se compone de dos términos "paidos" que significa niño y "gogía" que significa conducir o llevar, es decir que la Pedagogía es un conjunto de conocimientos que está enfocado en la educación.

Según Durkheim (1999) "La Pedagogía es una teoría práctica deseosa de aplicar los resultados de las ciencias humanas y de la filosofía de la educación" (Durkheim, 1999, p.25).

La pedagogía es una ciencia aplicada, aparece como la enseñanza de los enseñantes, considera que la educación misma tiene que convertirse en objeto de ciencia y que la manera de enseñar tiene tanto interés como la materia enseñada.

José Castillejo, José María Quintana dice que la pedagogía es una ciencia porque tiene un objeto propio de investigación, se define en un conjunto de principios modificadores, forma un sistema y usa métodos científicos como la observación y experimentación.

Emilio Planchard dice que la pedagogía es un arte de saber hacer, un conjunto de habilidades y de conocimientos que nacen de la experiencia práctica y se nutren de ella

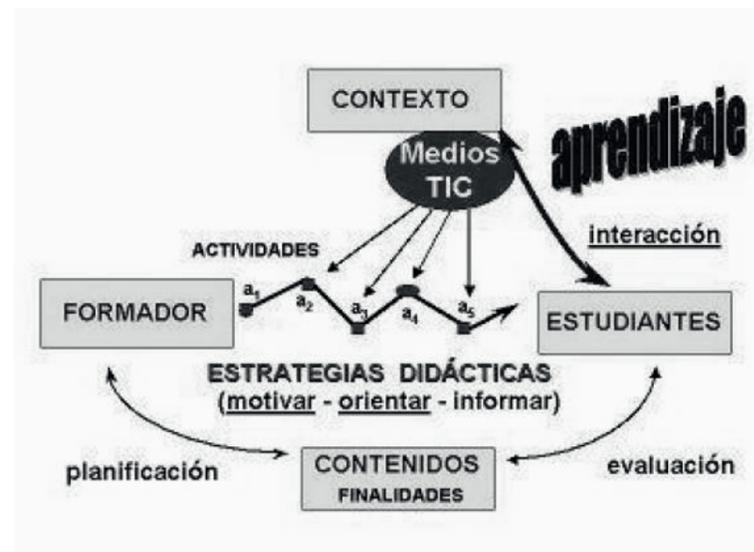




### 1.1.3 APRENDIZAJE

El aprendizaje es el proceso en el cual se adquieren conocimientos, habilidades, valores y aptitudes que se obtiene mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Según Torre (2001) relaciona varias ideas con los procesos de enseñanza-aprendizaje que generan: la comunicación, la sistémica y el currículum, esto quiere decir que se entiende las relaciones entre profesor, alumno, contenidos, estrategias y prácticas.



Acto didáctico según Marqués (2001)

Según Marqués (2001) el acto didáctico es la actuación del profesor para facilitar el aprendizaje del alumno. Se trata de una actuación que es esencialmente comunicativa.

Marqués encierra el fin de las actividades y las enseñanzas de los procesos de aprendizaje como el logro de ciertos objetivos y especifica como condiciones necesarias las siguientes:

La actividad interna del alumno: los alumnos trabajan y realicen actividades cognitivas mediante recursos educativos que estén a su alcance.

La multiplicidad de funciones del docente: el profesor realice varias tareas dentro del aula: organización con el equipo docente, búsqueda de recursos didácticos, actividades con los alumnos, evaluar el aprendizaje de los alumnos, etc.



#### 1.1.4 PROCESOS DE APRENDIZAJE

Según la teoría de Piaget y Vigotsky (2012) los diferentes métodos de aprendizaje son puntualmente 10 de los cuales se tomo como más importantes al siguiente:

**El principio básico del sistemático es la ventaja del método de descubrimiento.**

Sobre la base de estos métodos de aprendizaje se enfocará en un método principal con el cual se trabajara a lo largo de todo la tesis que es el método del descubrimiento, para que el hecho descubrir se vuelva interesante para el aprendizaje de los estudiantes.



## 1.2 INTERACCIÓN

### 1.2.1 CONCEPTO

Interacción se describe como la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, unidades, sistemas, etc. Indica una forma de operación mutua de dos o más personas o grupos sociales, en la que cada una de las partes ubica su conducta en función de la otra parte, es decir estímulo y reacción.

La interactividad es el tipo de relación que hace que el procedimiento de un sistema cambie el comportamiento del otro. Por consecuencia, un programa es interactivo cuando su usuario puede alterar su comportamiento o desarrollo.

Estableciendo una diferencia entre interacción e interactividad, enfocándonos en el área de la educación, la interacción es la propiedad de expresar aquellos espacios de cooperación grupal, siempre hay una relación con otra persona en el cual se discuten ideas, a diferencia de la Interactividad que es el diseño de la propuesta de enseñanza y los materiales que ayuden en el desarrollo del estudiante.



**“LA EDUCACION ES EL ARMA MÁS PODEROSA QUE PUEDE USAR PARA CAMBIAR EL MUNDO”**

## 1.2.2 EDUCACIÓN INTERACTIVA

La educación interactiva está dirigida a nuevas tecnologías, estas nuevas estrategias de educación permiten más variedad para que los niños tengan la posibilidad de educarse, sin importar su edad o condición social y económica.

Hoy en día, temas como la educación interactiva llaman la atención de maestros y modelos educativos. La interacción educativa se encarga en estudiar la relación que se forma entre el estudiante y su medio escolar, con el propósito de igualar la calidad de las técnicas metodológicas y educativas de la interacción. De la calidad de la interacción educativa depende el avance del estudiante, esto quiere decir que el profesor debe facilitar el ambiente eficaz que permita al estudiante a mejorar la actividad de los métodos interactivos, obteniendo un resultado positivo en las enseñanzas del alumno (Gallego, 2004, en línea).

### 1.2.2.1 TIPOS DE INTERACCIÓN DENTRO DEL AULA

Los tipos de interacción que se pueden dar en el aula deben relacionarse explícitamente entre el profesor y el alumno dentro del entorno escolar. Los tipos de interacción son los siguientes:

**Profesor-Alumno (Bidireccional):** Entre alumno y profesor se establece una relación horizontal en la que se genera un diálogo constructivo y un clima de confianza.

**Profesor-Alumno (Unidireccional):** El profesor se dirige a los alumnos.

**Alumno-Alumno:** Forma la socialización y apoya a especificar la personalidad propia de cada alumno, para que se establezca buenas relaciones dentro del aula.



NELSON MANDELA

#### 1.2.2.2 METÓDOS INTERACTIVOS

En el proceso de métodos interactivos los protagonistas son los alumnos, son ellos quienes a través de su interacción crean conocimientos y amplían su aprendizaje. El propósito principal de estos métodos es aumentar el sentido del sistema de saberes de los procesos de aprendizaje, los cuales se visualizan en la restauración social del conocimiento desde la explicación de las ideas y su postura en evaluación para transformarlos en la figura del conocimiento escolar y científico. Algunas de las estrategias más empleadas en esta figura metódica son: estudio de caso, simulaciones y trabajo por proyectos.

Estudio de caso: esta estrategia se basa en la lectura y análisis de situaciones concretas que contienen los elementos básicos para la construcción de un conocimiento.

Simulaciones: Es una estrategia que para obtener la comprensión desde la recreación de lo explorado, que sirve de marco a la construcción del conocimiento.

Proyecto: Es una estrategia en la cual toda construcción de conocimiento se realiza desde preguntas y objetivos claros que están vehiculados a través de procesos sistemáticos propios a la lógica de las ciencias que están presentes en la escuela.

### 1.3.1 DISEÑO INTERIOR

Diseño Interior es un proceso de ideas y creatividad que se desarrolla por medio de un espacio en donde intervienen varias disciplinas como puede ser la arquitectura, la ingeniería entre otras, las cuales requieren de condiciones tanto estéticas como funcionales obteniendo espacios habitables, proporcionándoles un buen confort. Al hablar de diseño interior podemos mencionar a un muy importante diseñador de interiores en el mundo, muy famoso por sus diseños orgánicos y prolíficos, según Karim Rashid:

El diseño interior es algo que puede cambiar al mundo ya que nuestras vidas se elevan cuando experimentamos la belleza, la comodidad, el lujo, el rendimiento y la utilidad juntos, sin problemas. Hoy en día, el diseño debe demostrar su valor y generarnos condiciones de vida más agradables, más cualitativas y estéticas. El diseño debe hacernos evolucionar y mejorar la sociedad. Debemos enfocarnos en cómo podemos hacer nuestro mundo más hermoso, sostenible, funcional y fluido (Rashid, 2012, En línea).

### 1.3.2 DISEÑO INTERACTIVO E INTERACTIVIDAD

El diseño interactivo es un conjunto de disciplinas que está formado mediante gráficos, texto, videos, fotos, imágenes tridimensionales (3D) y otros medios que intervienen en un documento interactivo.

Los diseños interactivos se presentan de manera clara y tienen una interfaz fácil de navegar, y que funciona adecuadamente con la tecnología que utilice el usuario.

## 1.3 DISEÑO

Según Terry Winograd e Yvone Rogers, se refiere al diseño de espacios interactivos para definir la forma en que la gente se comunica e interactúa con su vida.

El diseñador interactivo diseña para espacios Interactivos a diferencia del diseñador de Interacción que diseña los comportamientos de los puntos de contacto del usuario con los productos que no necesariamente son digitales.

Diseño Interactivo es una derivación del Diseño Gráfico y se centra en el "como" y el "qué" y el Diseño de Interacción es una derivación del Diseño Industrial y se centra en el "porqué".

### 1.3.2.1 ESPACIOS INTERACTIVOS

Los espacios interactivos son espacios de interacción en donde el sujeto interactúa dentro del espacio o el sujeto llega a formar parte del espacio. Al hablar del sujeto estaríamos hablando del docente y del estudiante. Este tipo de interacción puede establecerse ya sea mediante la tecnología que puede ser entornos virtuales, realidad aumentada, realidad virtual, objetos virtuales, etc., paredes, pisos, mobiliario (pizarras táctiles), cielo raso, arte, ciencia, etc., todos y cada uno de ellos enfocados en el aprendizaje del alumno.

# Capítulo 2





### 2.1 CONCEPTO-DESCUBRIMIENTO

Descubrimiento viene del latín "des", que significa "negación"; el verbo "cooperire", que es sinónimo de "cubrir"; y finalmente el sufijo "-miento", que es significa "instrumento".

Descubrir crea una mención en expresar, mostrar o decir, hacer manifiesto. Hallar o encontrar lo que estaba oculto. Lograr ver, registrar, reconocer o indagar. Proceder de algún conocimiento de algo que no se conocía.

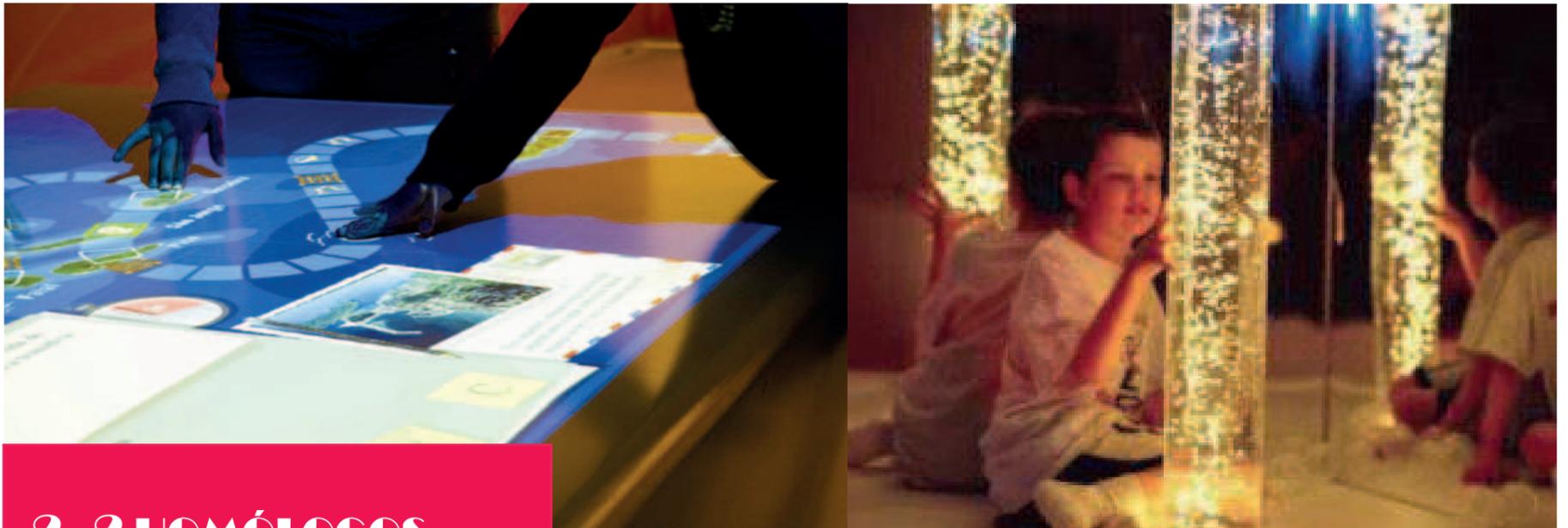
Un descubrimiento es la revelación de algo que era oculto, secreto o desconocido. Se conoce como un análisis novedoso de ciertos aspectos de la realidad. El descubrimiento siempre es el resultado de la observación.

### 2.1.2 METÓDO DEL DESCUBRIMIENTO

El método del descubrimiento consiste en que el catedrático debe estimular a que los alumnos alcancen su aprendizaje a través del descubrimiento de los conocimientos. Es decir el profesor no debe dar los conocimientos elaborados sino orientar a que los niños descubran a través de experiencias, búsqueda, pruebas, errores, madurez, etc.

Este método se relaciona directamente con la educación constructivista, desde el tema educativo, el constructivismo se basa en un método didáctico, donde se estimula el aprendizaje ayudando el desarrollo del niño para que este confronte la realidad, es decir el conocimiento se forma a partir de su medio, de entender que lo rodea y de acuerdo a su realidad.

El Constructivismo, dice Méndez (2002) "es en primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano".



## 2.2 HOMÓLOGOS

### 2.2.1 INTERACTIVE SPACES

El objetivo de google es lanzar un software para experiencia interactivas en espacios físicos, la idea es proporcionar una experiencia real entre la persona y el espacio mediante el manejo de varias cámaras que se identifican por medio de puntos de colores en el área en donde la persona está situada, el punto es convertir el espacio común es un espacio interactivo.

Concepto de descubrir: curiosidad de la persona y la interacción que se establece entre la persona y la tecnología.

### 2.2.2 AULAS MULTISENSORIALES

Las aulas multisensoriales son espacios interactivos se hacen experiencias sensoriales con los alumnos en base a estímulo controlados. Dichas salas están conformadas por espacios, los cuales constan de diversos elementos y dispositivos como: pared táctil con diferentes texturas, telas, luces, tubos con burbujas, audio, esencias con aromas son los elementos que se emplean a la hora de estimular los aspectos sensoriales.

Se trata de establecer con el aula, un espacio creativo, motivador, dinámico e interactivo. Ocupado de medios y recursos de todo tipo, preparando los procesos de educación y madurez de los alumnos, que presenta necesidades educativas especiales.

Concepto de descubrir: elementos que intervienen en espacio abarcando todos los sentidos de las personas



## 2.2 HOMÓLOGOS

### 2.2.3 ESCUELA VITTRA TELEPHONPLAN

UBICACIÓN: ESTOCOLMO, SUECIA  
 ARQUITECTOS: Juan Andrés French  
 Año del Proyecto: 2010

Es un proyecto colorido y creativo en su interior que ayuda a los métodos de aprendizaje, incluyendo la distribución del espacio y el característico mobiliario diseñado a medida. El diseño interior gira en torno a los principios educativos de la escuela y sirve como una ayuda educativa para el desarrollo académico a través de actividades diarias.

Vittra Telefonplan utiliza su diseño de interior precisamente como medio para el progreso de la escuela y sus elementos educativos, se han hecho áreas de aprendizaje y espacios individuales para proporcionar una enseñanza diferenciada y el aprendizaje en una escuela donde el área física es uno de los materiales más importantes para el desarrollo. En lugar de una silla simple se diseñó, por ejemplo, un iceberg gigante que alberga un cine, una tarima y espacio para el descanso y recreación.

Concepto de descubrir: está en el espacio donde los niños quieren desarrollar sus habilidades como leer, escribir, etc.

### 2.2.4 RITAHARJU SCHOOL

UBICACIÓN: FINLANDIA-OULU  
 Arquitecto: Kai Rajakallio  
 Arquitecto de Interiores: Marianne Manninen  
 Año del proyecto: 2013

Programa de Escuelas Innovadoras de Microsoft: Este programa ayuda a colegios de la zona para defender nuevos modelos educativos e implementar la tecnología como parte de su coordinación académica.

El concepto de Diseño se basa en proponer un ambiente de aprendizaje acogedor: cuenta con un Centro Comunitario donde los alumnos pueden encontrar mesas de billar o de ping-pong. El objetivo principal es convertir un espacio agradable donde se aprenda y se relacionen entre ellos.

La escuela tiene 3 características principales:  
 ESPACIOS DE APRENDIZAJE ABIERTOS Y FLEXIBLES  
 INTEGRACIÓN DE LAS TIC  
 DIVERTIRSE APRENDIENDO, APRENDER DIVIRTIÉNDOSE

Concepto de descubrir: mediante la tecnología, y que el aprendizaje es buscar fuera del espacio común.



## 2.2 HOMÓLOGOS

### 2.2.5 ESCUELA SAUNALAHTI

UBICACIÓN: ESPOO FINLANDIA  
 ARQUITECTOS: VERSTAS ARQUITECTOS  
 DISEÑO INTERIOR: KAROLA SAHI  
 ÁREA: 10500.0 m<sup>2</sup>  
 Año del Proyecto: 2012

La escuela de Saunalahti es considerada la niña bonita del sistema educativo finlandés o educación nórdica, por presentarse en lo más alto del 'ranking' del informe PISA (Programa para la Evaluación Internacional de los Alumnos).

La edificación adecuada para impulsar un sistema pedagógico con tres apoyos fundamentales: Interacción y Colaboración, Aprendizaje fuera del aula, Aprender haciendo.

El sistema educativo finlandés da personal grado al arte, la educación física y el trabajo manual, materias que, según diversos estudios, hacen que el rendimiento académico mejore en el resto de áreas. En la escuela el gimnasio y los laboratorios son espacios fundamentales.

Concepto de descubrir: el descubrir está en el aire libre, la naturaleza donde los niños buscan realizar actividades como leer, escribir, dibujar, etc.

### 2.2.6 ESCUELA PRIMARIA NUESTRA SEÑORA DE LA CRUZ DEL SUR

UBICACIÓN: AUSTRALIA  
 Arquitectos: David Choate, Nick Nackovski  
 Diseñadora de Interiores: Anastasia Malishev  
 Año del proyecto: 2014  
 Capacidad: 450 Alumnos

La escuela fue construida en 5 partes en sentido de la EDUCACIÓN que empieza con la Comunidad de Aprendizaje 1, Administración, y el Salón de Usos Múltiples y la Comunidad de Aprendizaje 2. La Comunidad de Aprendizaje 3.

Es diferente de las otras porque objetivo es alejarse completamente de las aulas tradicionales a una serie de espacios para diferentes actividades y estilos de aprendizaje.

Los procesos de aprendizaje radican en que los estudiantes de todas las edades se agrupen desarrollando su participación, así se les guía a tomar un mayor compromiso sobre su aprendizaje.

Concepto de descubrir: esta en que los alumnos descubran el espacio en donde puedan desarrollar sus actividades sin necesidad de que sea un espacio cerrado.



## 2.2 HOMÓLOGOS

### 2.2.7 ESCUELA STEVE JOBS

UBICACIÓN: PAISES BAJOS, HOLANDA

El proyecto, que rinde homenaje a la visión del fundador y genio de Apple, fue lanzado el 21 agosto de este año en más de siete escuelas de Holanda con el objetivo de proponer una educación que despierte el pensamiento creativo de los estudiantes, que incentive la colaboración y la actitud crítica.

Las escuelas de Steve Jobs en los Países Bajos son fundadas por el O4NT (Educación Para Un Nuevo Tiempo) formación, que facilita a los alumnos con iPads para ayudarles a educarse con una práctica más interactiva.

El diseño de las escuelas de Steve Jobs se definen como la escuela para la nueva era: una educación llevada en las ventajas y medios que ofrecen las tecnologías de la información.

Se fundamente en 4 principales soportes: no horarios-no aulas de clase, énfasis en actividades personales, autonomía, uso de las TICS.

Concepto de Descubrir: está en el uso de la tecnología de qué manera los niños desarrollan sus actividades sin que se vuelvan adictos a ella.

### 2.2.8 ESCUELAS DEL MILENIO-ECUADOR-HOMÓLOGO LOCAL

UBICACIÓN: ECUADOR

Calidad: Las Unidades Educativas del Milenio proporcionarán la oferta educativa que complementen las necesidades de la comunidad donde ésta se emplace; la oferta podrá cubrir la Educación General Básica y Bachillerato.

Tecnología: Las Unidades Educativas del Milenio reúnen elementos modernos de tecnología de la información en el transcurso de enseñanza-aprendizaje.

Infraestructura: El diseño arquitectónico tiene características etnográficas de su zona de accesibilidad para las personas con discapacidades. De acuerdo a la malla curricular, goza de aulas con ambientes temáticos, equipamiento moderno, bibliotecas patrimoniales, laboratorios, canchas deportivas y espacios culturales. Los acabados complementarios del proyecto irán de la siguiente manera: El piso de los corredores será de adoquín de colores, áreas verdes, planta de tratamiento de aguas servidas, instalaciones eléctricas, sanitarias, y un mobiliario específico para cada área educativa.

Sobre la base a todo la información, proyectos diseñados en la actualidad se puede relacionar directamente con el tema que se enfoca en la educación y el aprendizaje, de cómo diseñar espacios interactivos que ayuden para el desarrollo académico dentro del aula o fuera de ella, en donde se establecen relaciones entre el alumno y el espacio interior, la manera o procesos que se pueden interactuar mediante el diseño de aulas a través del diseño de pisos, paredes, tabiques, mobiliario y cielo raso, el uso de la tecnología, etc.

Como conclusión se puede decir que estos trabajos son una base para desarrollar y diseñar espacios interactivos que ayuden o aporten en el aprendizaje del alumno diseñando de una manera creativa, imaginativa y participativa, para que de esta manera el alumno descubra su espacio en el cual le guste desarrollar sus habilidades y destrezas.

También lo que se observó que la educación en otros países ya no es tan tradicional como lo es en el país las clases se dan fuera y dentro del aula, con mobiliario personalizado o espacios extras donde los alumnos pueden desarrollar sus actividades que necesariamente no tiene que ser un espacio específico.

## 2.2.9 CONCLUSIÓN HOMÓLOGOS



**2.3 UNIVERSO  
2.4 ENTREVISTA**

Mi universo se centra en la Ciudad de Azogues en un total de 11 escuelas entre ellas particulares y fiscales, y 5 escuelas rurales Sageo, Uchupucun, Charasol, Cojitambo y Bayas en donde se hizo una visita de campo a algunas de ellas.

**2.4.1 OBJETIVO DE LA ENTREVISTA**

Objetivo: Conocer los espacios educativos del medio para saber cómo se maneja la interactividad y el descubrimiento en los niños.



## 2.4.2 CONCLUSIÓN DE LA ENTREVISTA

### MÉTODOS INTERACTIVOS

Ministerio de Educación  
Videos, grabaciones que estimulen el aprendizaje del alumno  
Motivaciones dinámicas como canciones, adivinanzas, etc dentro y fuera del aula  
Métodos grupales  
Enseñanza-Aprendizaje  
Características Pedagógicas y Cognitivas

### MATERIAS QUE SE LES DIFICULTA

Lenguaje es la que más se le dificulta y el método que utilizan para solucionarlo es estimulación por medio de fonemas, es decir mediante el sonido de las letras, están como suenan al unirse.

Matemáticas es otra materia que se les dificulta y para facilitarle utilizan un programa de un proceso lógico matemático que diseñó la pedagoga como tesis y ayudar en el aprendizaje del alumno.

### USO DE LA TECNOLOGÍA

Proyector (videos, películas, cuentos, historias)  
TIC (Tecnología de Información y Comunicación) ayudan al camino universal a la educación, la equivalencia en la educación, el ejercicio del aprendizaje de calidad y el progreso profesional de los profesores, así como a la misión, dirección y administración más eficientes del sistema educativo.  
Infocentro

### ESPACIO ACADÉMICO

Libremente  
Habilidades y destrezas  
Material educativo adecuado  
Buena circulación y distribución

### CONCEPTO DE DESCUBRIR

Curiosidad (ver, oír, escuchar, tocar).  
Material didáctico  
Cosas nuevas innovadoras mediante la lectura y escritura.  
Gráficos, pictogramas, etc.  
Juegos.  
Fichas divertidamente (mándalas, sopa de letras, busque el camino, etc.).  
observación, el manejo de material didáctico y sobre todo con el uso de todos sus sentidos.  
Habilidades y destrezas.

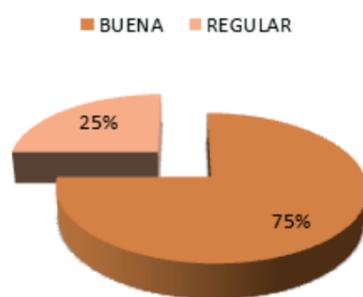
## 2.5 FICHAS DE OBSERVACIÓN

### 2.5.1 OBJETIVO FICHA DE OBSERVACIÓN

Analizar y Observar el espacio interior educativo para conocer las condiciones espaciales en la que el alumno desarrolla sus actividades académicas diarias.

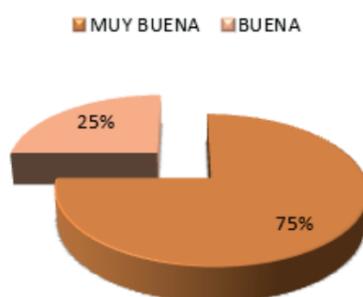
### 2.5.2 TABULACIÓN DE DATOS

#### DISEÑO INTERIOR



Se pudo observar que en las escuelas tanto particulares como fiscales y rurales, y en el centro de desarrollo el diseño interior está ausente en ellas por lo que existe mucha decoración dentro del aula.

#### ILUMINACIÓN



La iluminación en la mayoría de los espacios tienen grandes ventanas en donde pueden ingresar luz natural.

#### ESPACIO TRABAJO



En cuanto al espacio de trabajo se observó que es un espacio optimizado en cuanto a estar lleno de libros, cuadernos y al ser un espacio pequeño para que la profesora se desenvuelva en su labor dentro del aula.

#### MOBILIARIO

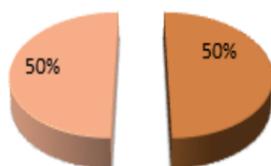


A lo que se refiere a escuelas particulares y el centro de desarrollo el mobiliario era adecuado para los alumnos pero un poco difícil para las profesoras el momento de revisar tareas en clase, y en cuanto a las escuelas fiscales y rural existía un problema en el hecho de que el mobiliario es dado por el Ministerio de Educación y no son tan adecuados el mobiliario es pequeño para realizar las actividades.

## 2.5.2 TABULACIÓN DE DATOS

### CIRCULACIÓN

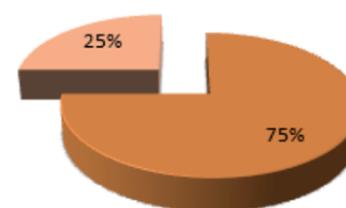
■ BUENA ■ REGULAR



La circulación no es tan adecuada en ninguno de los espacios observados ya que el espacio es dado para cierta cantidad de alumnos y se excede en la cantidad es por eso que la circulación no es tan optima, aparte de que dentro del aula está cargado de cosas innecesaria que impiden la circulación de los niños.

### VENTILACIÓN

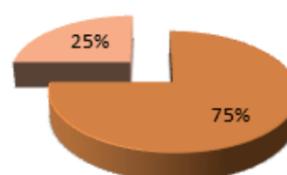
■ MUY BUENA ■ BUENA



La ventilación en ciertos casos no es adecuada por cuanto al clima se calienta y los niños se sofocan y se inquietan y se les dificulta realizar las tareas en el aula.

### TECNOLOGÍA

■ PRESENTE ■ AUSENTE



En los últimos tiempos la educación ha cambiado en su totalidad, ahora el uso de la tecnología es algo normal que ayuda y aporta en el aprendizaje de los alumnos, se usan proyectores, técnicas de TICS (Tecnología de la información y Comunicación) en la mayoría de las escuelas.

Sin duda alguna, en un futuro no muy lejano, las dinámicas de aprendizaje tradicionales deberán incorporar nuevas maneras de enseñanza y deberán entender que el estudiante de ahora puede decidir qué aprender y a qué ritmo, elegir su propio espacio de trabajo y realizar actividades que el niño desee.

También se obtuvo como conclusión que la educación no es tan tradicional como lo era antes, ahora el estudiar es más abierto y no tan rígido y estricto, únicamente en donde el profesor era el que hablaba sino que ahora el estudiante es más participativo, más creativo y más interesado por aprender, también se utilizan muchas técnicas interactivas para que el alumno tome más interés en aprender y educarse.

Sobre la base a la información recolectada de los profesionales que abordan el tema de educación se puede decir que para la siguiente fase se pretende crear un diseño sensorial en base a los sentidos de los niños, juegos hacer que el espacio se transforme en un espacio de juegos, gráficos imágenes virtuales mediante realidad virtualidad y también crear un espacio donde los niños pueden fácilmente hacer sus habilidades y destrezas como pintar, escuchar música, etc., todo esto mediante el concepto de descubrir y la interactividad.

Como conclusión también se obtuvo que el aprendizaje puede ser también fuera del aula en diferentes espacios de la escuela en donde el niño realice una actividad extra a la que realiza en clase, mediante el diseño lo que se pretende lograr para la siguiente etapa es establecer una relación interior-exterior, y aplicar el descubrir del niño como descubrir dentro del espacio.

## 2.6 CONCLUSIÓN

# Capítulo 3



## 3. EXPERIMENTACIÓN



### 3.1 OBJETIVOS DE LA EXPERIMENTACIÓN

Experimentar y analizar los conceptos del descubrir en los diferentes elementos constitutivos del espacio, mediante un proceso de aprendizaje para obtener un diseño de un aula lúdica interactiva

### 3.2 CRITERIOS DE EXPERIMENTACIÓN

Para desarrollar el siguiente capítulo se tomaron en cuenta ciertos criterios como puntuales en base a conclusiones generales del Marco Teórico y Diagnóstico:

Espacio de Juego-Lúdico  
Relación Interior-Exterior  
Espacio abierto  
Uso de los sentidos  
Habilidades y destrezas

El objetivo de los criterios es el Descubrir-Interactividad que se realizaran mediante estrategias de abrir, cerrar, ocultar, sorpresa a través de un espacio lúdico mediante el uso de los elementos constitutivos del espacio: piso, cielo raso, tabiques y paredes





### 3.3.1. MODELO CONCEPTUAL

El modelo de experimentación se hizo sobre la base de los criterios que se mencionaron con anterioridad en donde se obtuvieron las variables y constantes que nos servirán para experimentar dentro del espacio. El modelo de experimentación se basó en el juego del TWISTER.

El Twister es un juego clásico que se juega en los hogares desde hace algunos años; las familias, los amigos tienen historias para contar respecto a unas variaciones interesantes del juego. El juego trata en girar la ruleta y de acuerdo a lo que salga ya sea el pie o la mano dependiendo de lo que salga en la ruleta se coloca en el color que le salga, pierde el asiento el codo o se cae o ya sea cualquier parte del cuerpo que no sea el pie o la mano. Se escogió este juego para la experimentación porque es juego creativo que da a muchas posibilidades en el cual se pueden plantear limitaciones o potencialidades que se pueden aplicar en el espacio interior a través de varias combinaciones y reglas del juego.

En cuanto a los colores cada uno de ellos representa las variables establecidas en base a los criterios para de esta manera procesar a realizar las combinaciones adecuadas para la experimentación y obtener como resultado final un espacio lúdico interactivo. Sobre la base de este modelo conceptual se establecieron combinaciones entre las variables y constantes existentes que son las siguientes:

|  |  |
|--|--|
| <p><b>CONSTANTES</b><br/>         Descubrir<br/>         Interactividad<br/>         Espacio Lúdico</p>                  | <p><b>VARIABLES</b><br/>         Estrategias<br/>         Abrir<br/>         Cerrar<br/>         Ocultar<br/>         Sorpresa</p>     |
| <p><b>Materias</b><br/>         Ciencias Naturales<br/>         Estudios Sociales<br/>         Lenguaje Comunicación</p> | <p><b>Elementos Constitutivos del Espacio</b><br/>         Piso<br/>         Paredes<br/>         Cielo Raso<br/>         Tabiques</p> |

# MODELO CONCEPTUAL

## ESTRATEGIAS

-  ABRIR
-  CERRAR
-  SORPRESA
-  OCULTAR

## MATERIAS

-  LLCC
-  EESS
-  CCNN
-  MATEMÁTICAS

## ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL ESPACIO

-  PARED
-  PISO
-  TABIQUE
-  CIELO RASO

### 3.3.2 MODELO CONCEPTUAL



#### 3.3.2.1 DESCUBRIR-INTERACTIVIDAD

Para poder intervenir en el modelo conceptual y establecer relaciones entre descubrir, interacción e interactividad veremos los conceptos de cada uno de ellos que se vieron en los capítulos anteriores.

Descubrir crea una mención en expresar, mostrar o decir, hacer manifiesto. Hallar o encontrar lo que estaba oculto. Lograr ver, registrar, reconocer o indagar. Proceder de algún conocimiento de algo que no se conocía. Interacción se describe como la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, unidades, sistemas, etc.

La interactividad es el tipo de relación que hace que el procedimiento de un sistema cambie el comportamiento del otro

Sobre la base de estos conceptos se establece ciertas relaciones entre cada uno de ellos de donde surgen estrategias de interacción que son las siguientes: abrir, cerrar, ocultar y sorpresa, con las cuales se trabajara en la experimentación y crear espacios a través de ellos que permitan interacción en el espacio interior.

**MODELO  
CONCEPTUAL**



### 3.3.2.2 ESPACIO LÚDICO

El Espacio Lúdico es el medio de la expresión, de la identificación y de la creación cultural siendo estas lo artístico, político y científico y varias formas de expresión de los beneficios y conceptos de la vida tanto material como espiritual.

El espacio lúdico es un espacio de estimulación para los niños donde se pueden expresar libremente, es un lugar donde el juego y el aprendizaje son conceptos fundamentales, un ambiente donde los protagonistas son el niño y espacio interior.

Características que debe tener un Espacio Lúdico  
Seguridad física: permite que el niño juegue libremente

Seguridad psíquica: facilita un espacio grato, desarrollado y propicio para el juego del niño.

Espacio sin barreras ni obstáculos materiales, hay que proporcionar el acceso al espacio lúdico.

Según las Licenciadas en Psicología Graciela Stefani, Laura Andrés y Estela Oanes, mediante una entrevista a varios niños sacaron como conclusiones que existen diferentes juegos para los niños que se son los siguientes:

Juegos Simbólicos: Hace referencia a jugar a ser un profesional como: doctor, arquitecto, ingeniero, etc, o juegos como la papá o la mamá, se caracterizan por utilizar mucha simbolización en base a la imitación de la persona.

Juegos Motores: Juegos como jugar a la pelota, escondidas, son características que manifiestas un trabajo físico o habilidad manual.

Juegos de Mesa: Juegos de ingenio como el ajedrez, domino, cartas, este juego se caracteriza por desarrollar la inteligencia del niño.

Juegos Electrónicos: Hace referencia a un juego digital o interactivo, juegos como PlayStation, Wii, PC, teléfonos celulares, etc. Se caracterizan porque pueden elabora características de otros ejemplos de juego en un espacio virtual.

Otros Juegos: Estos juegos son considerados como secundarios que son: rompecabezas, dibujar y pintar, etc.



### 3.3.3.1 CIENCIAS NATURALES

Ciencias naturales engloban todas las disciplinas científicas que se refieren al estudio del entorno. Se encargan de los aspectos físicos de la medio, se trata de la rama de la ciencia, con el fin de interpretar las hipótesis y códigos por las que se desarrolla el mundo natural.

Dentro de las ciencias naturales abarca varios conceptos de los cuales se escogió lo ecológico logrando hacer un espacio ecológico mediante el uso de materiales, para aplicarlo dentro del espacio.

### 3.3.3.2 MATEMÁTICAS

La etimología de la palabra 'matemática' se refiere al griego, que significaba 'conocimiento'. La matemática es la ciencia razonada que se enfoca al estudio de las propiedades de los sujetos abstractos y de sus relaciones, es decir que es la materia que se ocupa de los números, símbolos, figuras geométricas, etc., a través de signos básicos puntuales y del razonamiento lógico.

Sobre la base de varios conceptos y relaciones que establece la ciencia de las Matemáticas se abarca el tema de la geometría, utilizando su forma y morfología para aplicarlo en el modelo conceptual.



### 3.3.3 ANÁLISIS DE MATERIAS

#### 3.3.3.3 LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Lenguaje puede ser entendido como comunicación. Es un recurso desarrollado y avanzada, que manifiesta la posibilidad al hombre de elegir, coordinar y disponer conceptos de varias complejidades.

La comunicación es un campo de estudio dentro del lenguaje que explica cómo se ejecutan los cambios expresivos y cómo estos cambios afectan a la sociedad. Es decir, indaga el conjunto de elementos, conceptos y métodos que valen de base al estudio de la comunicación como proceso social.

Se escogió la iluminación artificial, lo que es la tecnología en si ya que es un medio de comunicación bien avanzado en estos tiempos para usarla dentro del espacio y establecer una comunicación mediante palabras frases o cuentos que ayuden en el aprendizaje de los alumnos y sea interactivo.

#### 3.3.3.4 ESTUDIOS SOCIALES

Estudios Sociales es el conocimiento científico enfocada en lo ético, filosóficas, religiosas y sociales. Los estudios sociales son todos los estudios, exploraciones y estudios que se hacen sobre la sociedad ya sea en general o en forma particular a las partes que la componen, siempre han sido de gran beneficio e importancia para el hombre porque son los que le reconocen aquellos fenómenos relacionados con sus grupos sociales, su conducta, su historia, sus intereses, etc.

Hacer un espacio que se transforme que los niños aprendan del mundo en si de sus costumbres, vivencias, vestimentas, etc.

### 3.4.1 COMBINACIONES POSIBLES

El resultado de las combinaciones posibles se obtuvo a través del modelo conceptual, el twister que consistía en girar la ruleta e ir combinando los colores, cada uno de ellos con su estrategia correspondiente, en el cual se obtuvieron un total de 64 combinaciones.

De estas 64 combinaciones se redujeron a 32 haciendo relación entre las que tenían similitud, combinando piso-pared, cielo raso-tabique, de las 32 se redujeron a 16 haciendo combinaciones con la misma similitud entre las materias CCNN-EESS, Matemáticas-LLCC, de las 16 finalmente quedaron 8 variables combinando lo que son las estrategias de abrir-cerrar, ocultar-sorpresa.

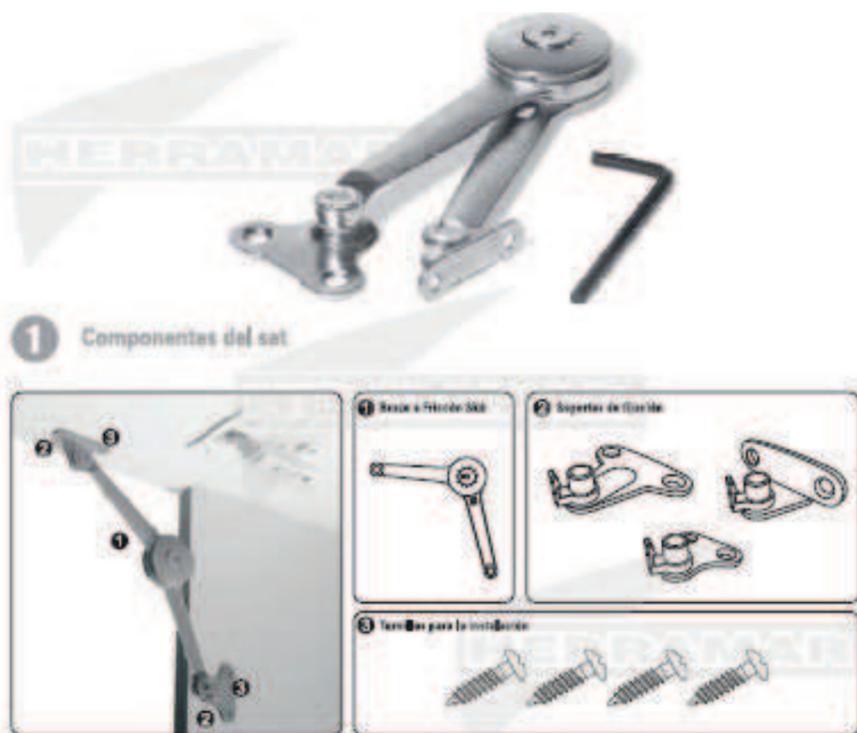
### 3.4.2 RESULTADOS DE LA EXPERIMENTACIÓN

El resultado de estas 8 variables son las siguientes:

- Abrir-Cerrar-CCNN-EESS-Piso-Pared
- Abrir-Cerrar-Matemáticas-LLCC-Piso-Pared
- Ocultar-Sorpresa-CCNN-EESS-Piso-Pared
- Ocultar Sorpesa-Matemáticas-LLCC-Piso-Pared
- Ocultar-Sorpresa-Matemáticas-LLCC-Cielo Raso-Tabique
- Abrir-Cerrar-Matemáticas-LLCC-Cielo Raso-Tabique
- Abrir-Cerrar-CCNN-EESS-Cielo Raso-Tabique
- Ocultar-Sorpresa-CCNN-EESS-Cielo Raso-Tabique

VER ANEXO-BOCETOS DE EXPERIMENTACIÓN

## 3.4. PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN



### 3.5 ANÁLISIS DE SISTEMAS CONSTRUCTIVOS

#### TABIQUE MÓVILES

##### HERRAJES- EMPRESA HAWA-QUITO

Herraje sistema de tijera: se combinan herrajes para lograr el deslizamiento del sistema de tijera en muebles o tabiques para desplazarlos con facilidad. (Ver imágenes)

##### HERRAJE TELESCOPIO

##### HERRAJE DE MADERA

Sistema de herrajes para tabiques formados por placas apilables y enrasables de madera, que permiten crear un frente en línea con la pared con una puerta batiente cuando se encuentra cerrada.

Apto para puertas de 30 mm o más de espesor, en la modelo admite el aparcamiento de hasta nueve hojas en paralelo o a 90° del eje de la corredera. El sistema permite aparcamientos a la izquierda y a la derecha con un único set de herrajes y el peso máximo admitido por hoja es de 60 Kg.

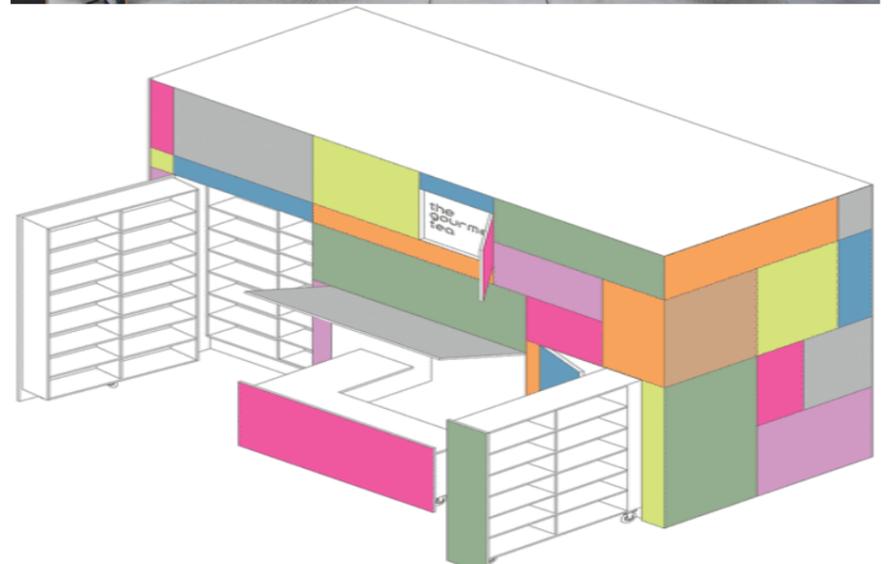
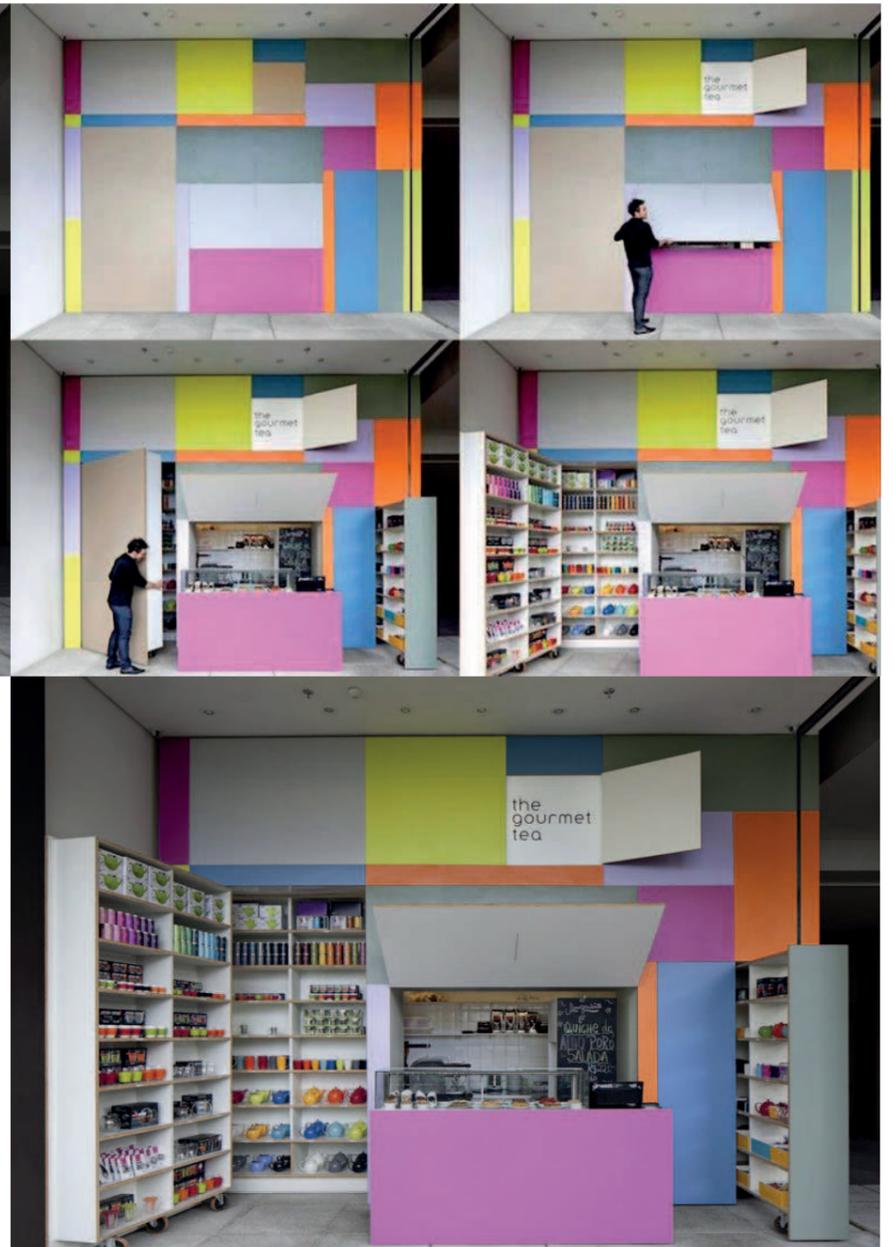


### 3.6.2 REFERENTES

La caja de madera de colores se abre en muchos aspectos a la acuerdo público, estableciendo un contexto alegre eficiente alrededor de él mismo valiéndose de el diseño como un instrumento para facilitar la experiencia de marca derecha. El área total que ocupa es de 25m2.

El diseño se iluminó en el cubierta brillante de la marca para su escala de 35 combinaciones de té orgánico, pero en cada nuevo plan se da una nueva luz para el uso del color.

Incluso el signo de la tienda está oculto detrás de una tapa con bisagras.

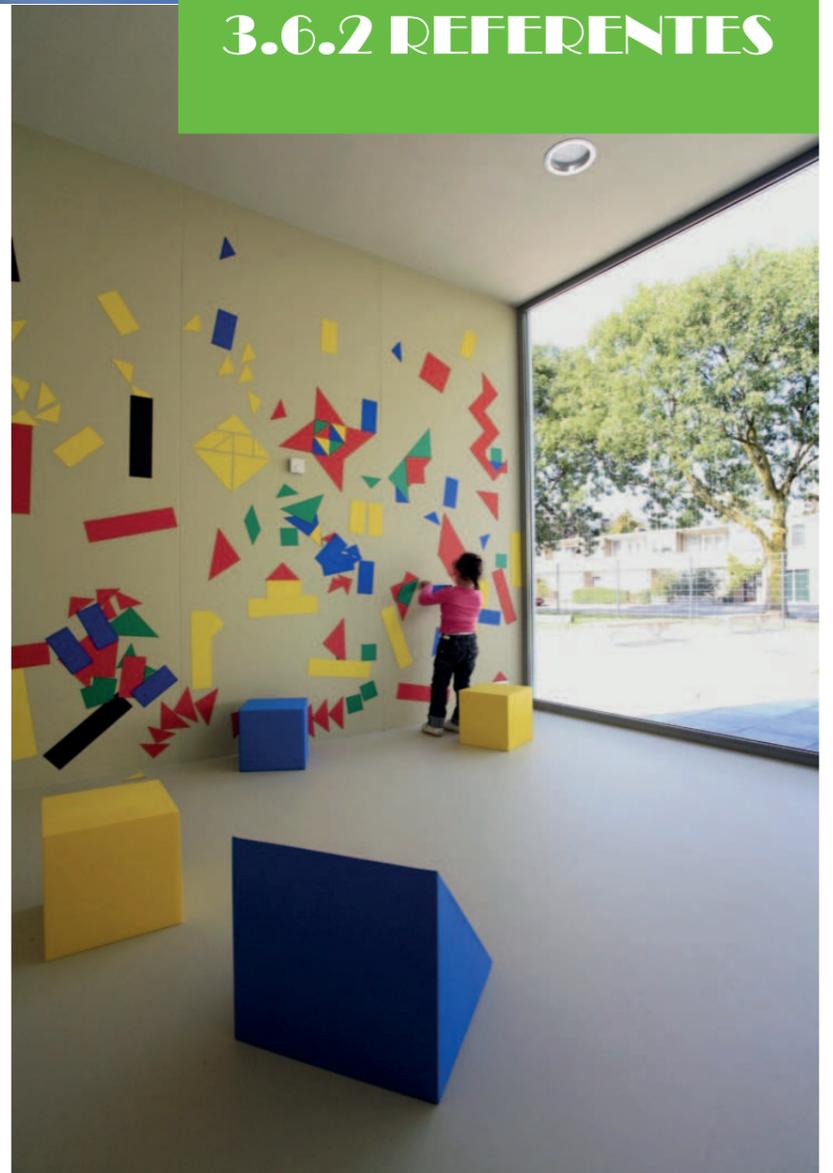




### 3.6.2 REFERENTES

#### 'FAIRYTALE' VOGELAAR DISTRITO DE CONSTRUCCIÓN DE JUGUETE

Construido en un antiguo parque, el espacio se dispone de campos deportivos y está dirigido a los adolescentes. La otra parte es una zona de juegos para niños de hasta 12 años. El edificio, que está reservado para las acciones de juego y entretenimiento, contrasta la división entre las dos partes. La ubicación central y la arquitectura transparente, también es viable en y alrededor del parque infantil en todas las actividades para el seguimiento de la construcción. El espacio interior cuenta con tres salas de juegos. Cada espacio tiene una distribución simple para que se puedan utilizar de muchas maneras. Para los niños para descubrir juegos y pensar en la fachada fue para que se les permitiera elegir qué imágenes aparecerían historias en la fachada.



Como conclusion sobre la base de las variables se obtuvo un amplio conocimiento de los conceptos que puede abarcar el **DESCUBRIR**, que son muy amplios, como es el abrir y cerrar causa efectos positivos en los alumnos porque pueden aprender de una manera diferente e interactiva y estas estrategias se pueden aplicar en el espacio interior en todos los elementos constitutivos del espacio sin limitarme en uno especificamente.

El hecho del descubrir con simples actividades que hacen los niños, ellos ya descubren, toman interes por aprender, les llama la atencion lo nuevo, mediante este concepto se obtiene una educacion interactiva fuera de lo tradicional que es estar en una mesa con un libro y esferos, sino que ya se vuelve un espacio de juego en donde el alumno es libre de aprender en cualquier lugar del espacio ya sea el piso, o en un mueble común.

## 3.7 CONCLUSIÓN

# Capítulo 4



## 4. PROPUESTA



### 4.1 CONCEPTO

El concepto del proyecto es el **DESCUBRIR**, por tres importantes razones primero descubrir sobre la base a las estrategias de abrir y cerrar, segundo por ser parte de los procesos de enseñanza para los alumnos según la teoría de Piaget y Vigotsky, y porque el niño siempre está en constante curiosidad por descubrir algo nuevo, y para lograr convertir un aprendizaje pasivo a algo activo en donde el niño viene descubre y aprende.

#### 4.1.2 FUNCIONALIDAD

Es funcional en el hecho de que el espacio se convierte en un factor didáctico porque la enseñanza puede ser a través de los elementos configurativos del espacio y fuera del aula, que nos ayuda a definir la relación aprendizaje-espacio interior.

El proyecto se trata de un diseño de un aula interactiva basándose en el concepto del descubrir, la aplicación del diseño se realizó en la escuela Cesar Cordero Moscoso de la Ciudad de Azogues, en un aula que cuenta con un área de 46m<sup>2</sup>, se hizo un diseño con tabiquería móvil para lograr la relación interior-exterior, se diseñó un mobiliario multifuncional e interactivo, a la vez que se diseñó un piso desmontable enfocándonos en la ley de la Gestalt de Fondo y Figura.

En conclusión el aula se diseñó para mejorar el aprendizaje del alumno basándonos en un modelo educativo y obtener como resultado un espacio interactivo y lúdico.



## 4.1.2 TECNOLOGÍA

### 4.1.2.1 SISTEMA DE USO DE RIELES

Rieles para tabique

Riel o herraje metálico  
Dimensiones riel  
Ancho= 190mm  
Alto=55mm

Carro de rodillo de aluminio o Acero

Dimensiones de carro de rodillo  
Alto=40mm  
Ancho=36mm  
Diámetro de la rueda= 35mm

Rieles para cajón-riel telescópico  
Empresa- ferretería KYWI-HOME VEGA

DIMENSIONES RIEL  
Alto del carril=140mm  
Ancho= 114mm  
Espesor= 14,5mm

DIMENSIONES DEL RODAMIENTO  
ALTO= 30,2  
ANCHO=127mm  
Espesor= 38mm



**4.1.2 TECNOLOGÍA**  
**4.1.2.2 MATERIALIDAD**



**MADERA MDF**



**MADERA MELAMINA  
BLANCA**



**MATERIAL PARA PIZA-  
RRA-PINTURA**



### 4.1.2.3 USO DEL COLOR

Los colores son persuasiones visuales que crean varias reacciones en nuestro cuerpo y en nuestro cambio de ánimo. La psicología del color nos da algunos efectos de los colores en los niños: Para los niños distraídos, se recomienda el color rojo o cosas de este color ya que al observarlas desarrollan la energía y el ánimo.

Los profesionales en cromoterapia sugieren el color amarillo y cambiando con otros colores ya que este favorece la concentración y el progreso académico. En el caso de la concreción se utilizaron colores que estimulen el aprendizaje de los alumnos dentro del aula, se usaron los siguientes:

**Rojo:** tiene energía, fuerza, ayuda con la depresión. Este color se usa en espacios lúdicos, que busque estimular el trabajo en clase. Atrae la atención sensorial. Ayuda en situaciones donde se necesita concentración, como leer.

**Amarillo:** Impulsa a la acción intelectual. Se usa el color amarillo en niños que se tienen poca concentración. Se utiliza en pupitres, libros, materiales académicos para originar el trabajo mental, se usa también en espacios en donde trabajan niños con problemas de enseñanza o agotamiento intelectual.

### 4.1.2.3 USO DEL COLOR



Celeste: este color es calmante, relajante, y renovador y estimula la creatividad del niño dentro del espacio.



Violeta: Es un color imaginativo e iluminado, importante para la reflexión, la inspiración y la percepción. Activa la parte superior del cerebro y el sistema nervioso, la creatividad, la estética, la destreza artística.



Azul: Es un color que se usa para calmar y relajar a las personas. Es usado en tono pastel para decorar cuartos, camas, etc.



Verde: El verde es un color que hace que el espacio sea vea claro. Produce relajación, teniendo un dominio de calma sobre el sistema nervioso.



### 4.1.3 EXPRESIVO

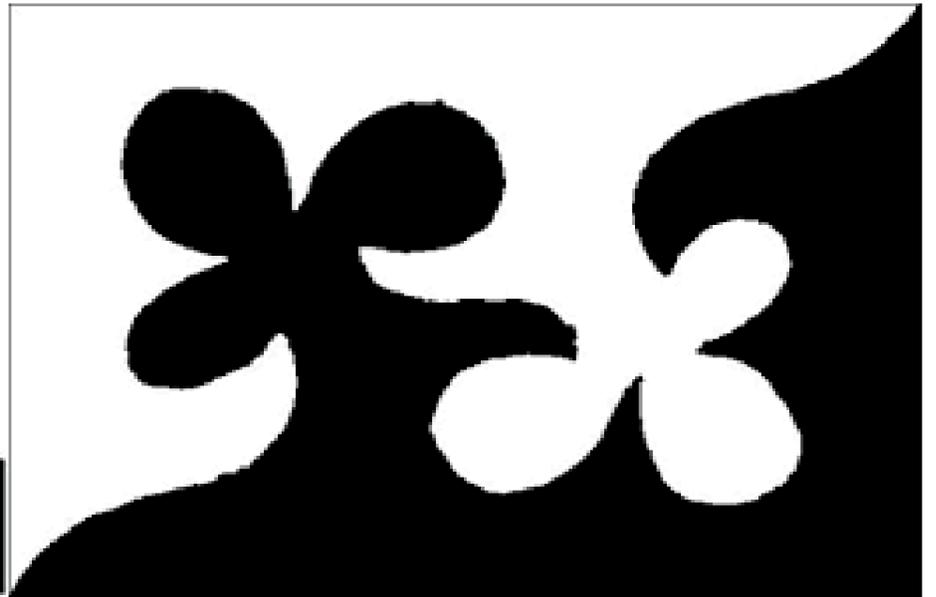
Expresivo a través de lo lúdico, es decir crear un espacio de juego, mediante el descubrir y estético en el uso de figuras geométricas.

#### 4.1.3.1 LÚDICO

Se define a lo lúdico como un adjetivo que escoge todo lo relacionado al juego, diversión, distracción, etc. Una actividad lúdica es ejecutada en el periodo libre de las personas, en esto caso se utiliza lo lúdico como aprendizaje para los niños dentro del aula, con el objetivo de librar tensiones, salir de la rutina diaria e inquietudes, para tener un corto momento de goce, diversión y pasatiempo.

Lo lúdico ayuda en casos de aprendizaje dentro del aula, ayuda en conocimientos, más notoria en edades tempranas, se suele enseñar y reunir de mejor manera mediante de los juegos. En Primaria es usual que los profesores utilicen juegos para enseñarles percepciones y otros conceptos a sus alumnos.





### 4.1.3 EXPRESIVO

#### 4.1.3.2 FONFO Y FIGURA

##### LEY DE LA GESTALT

Esta ley se basa en que la imaginación concuerda, mediante diferentes leyes, los elementos que alcanzan a ella a través de los medios sensoriales (conocimiento) o de la mente (pensamiento, razón y solución de problemas).

“La palabra Gestalt hace referencia a figura, forma u organización” Max Wertheimer.

La Gestalt obtuvo un gran momento por sus aportaciones al estudio del conocimiento, especificando una continuación de elementos de distribución visible que aprueban atraer de manera general estos conjuntos o gestalts. De esta surgen dos leyes importantes la ley de figura y fondo que es a la que daremos hincapié para el diseño y la ley de la buena forma.

##### LEY DE FONDO Y FIGURA

La Ley figura-fondo se refiere al proceso perceptible que envía a un elemento principal según el cual extendemos a focalizar nuestra curiosidad en un objeto o diferentes grupos de objetos (figura) acentuando del resto de los objetos que los encierran (fondo).

En la ley de figura y Fondo también se lo observa en forma de recortes, descubrimos áreas del campo perceptual en las que concentramos nuestra atención y lo llamamos figura y se observa espacios de menor escala a lo que se llama fondo.

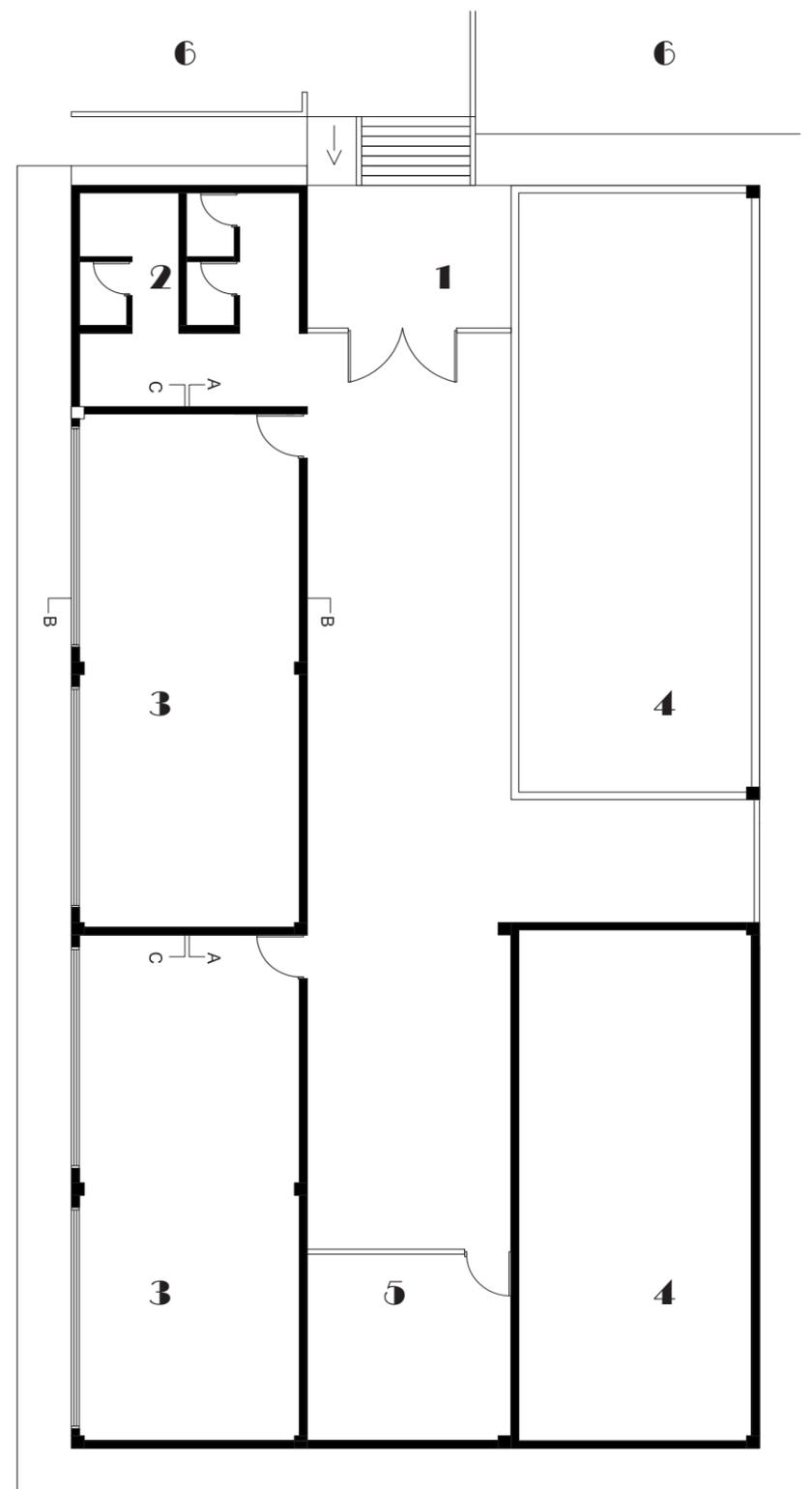
El grupo figura-fondo compone una integridad o Gestalt. No existe una figura sin un fondo y viceversa.

## 4.2 PROPUESTA

### 4.2.1 PLANTA ARQUITECTÓNICA “CESAR CORDERO MOSCOSO”

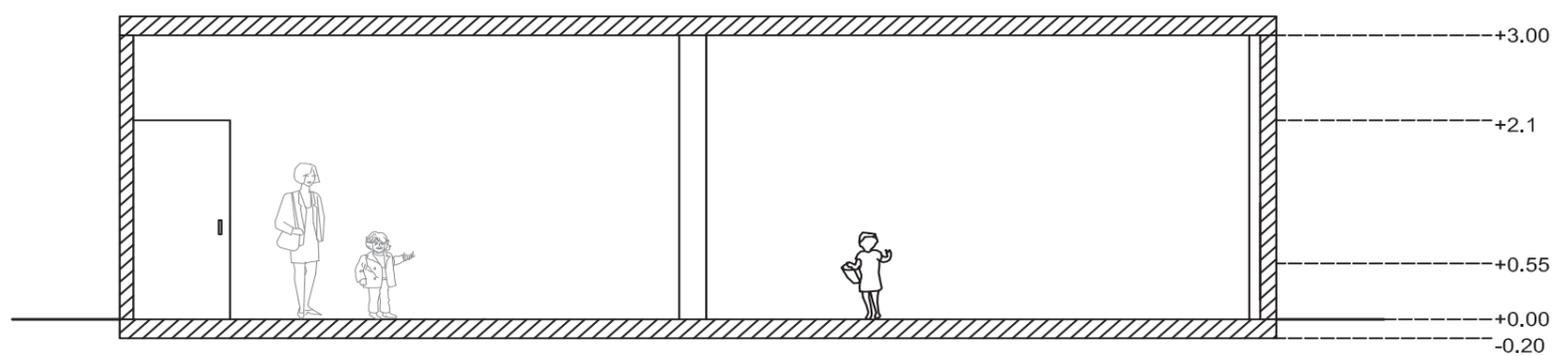
El motivo por el que se escogió la planta de la escuela es por la condiciones que se necesita en cuanto al diagnóstico, en el caso que se quiere obtener un espacio amplio, una relación interior-exterior, buena iluminación, etc.  
Es un espacio adecuado para la aplicación del diseño interior.

1. Acceso
2. Baños Estudiantes
3. Aulas
4. Área Administrativa
5. Inspección
6. Areas Verdes

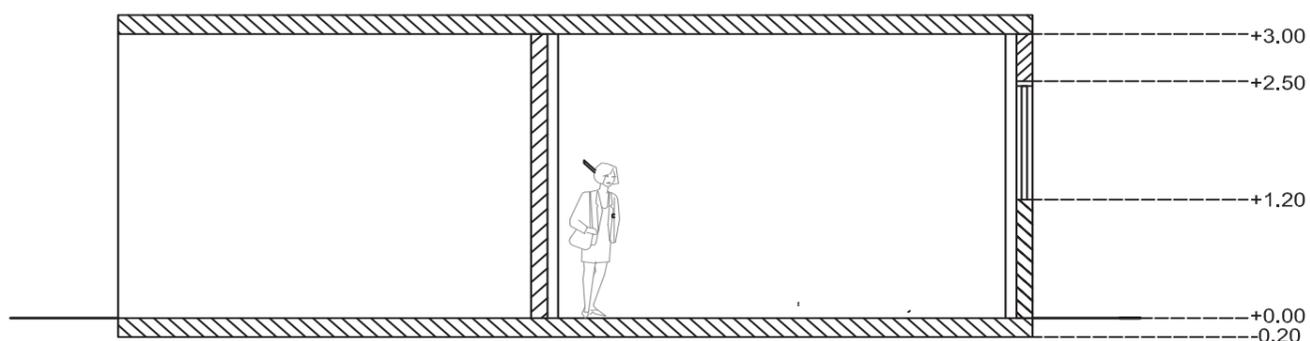


ESC 1:75

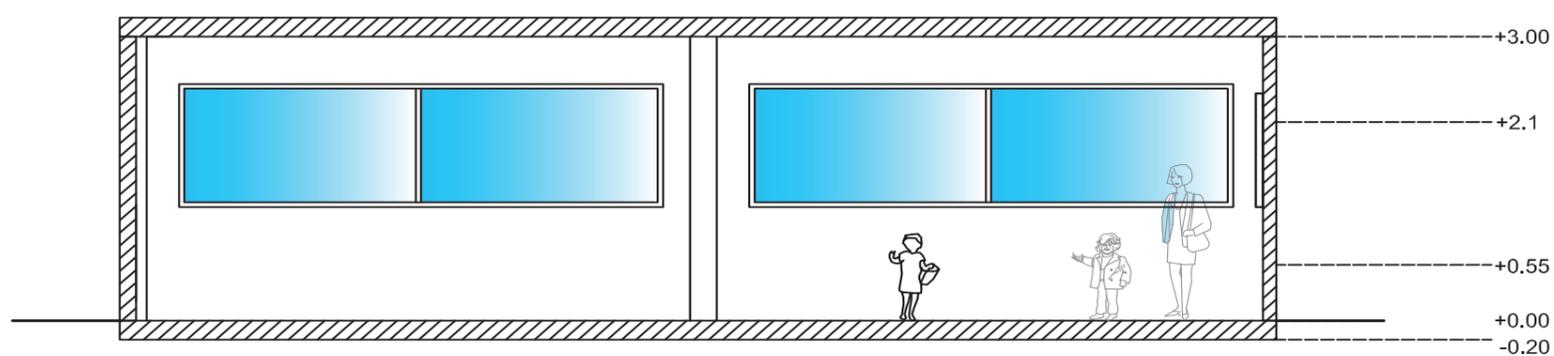
## 4.2.2 CORTES



CORTE A-A



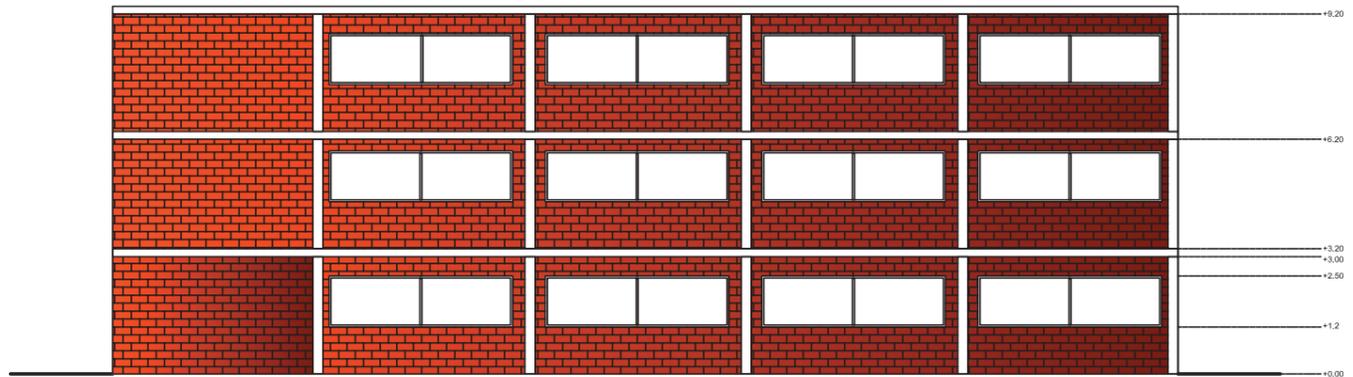
CORTE B-B



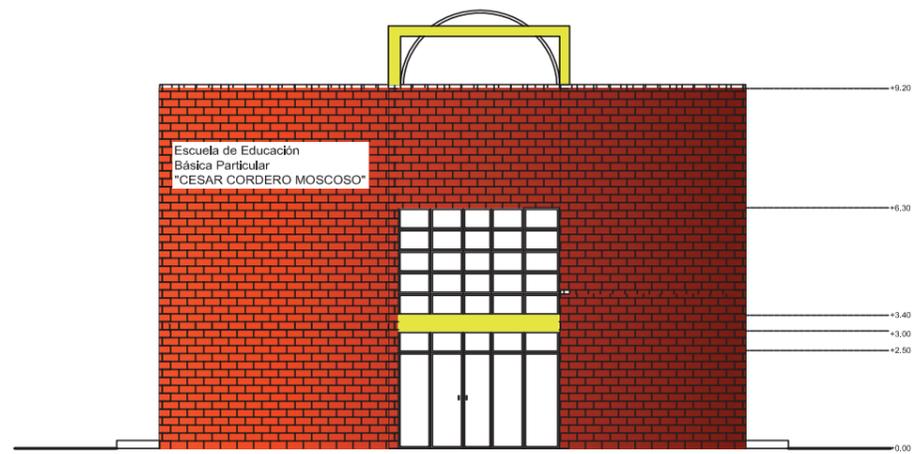
CORTE C-C

ESC 1:75

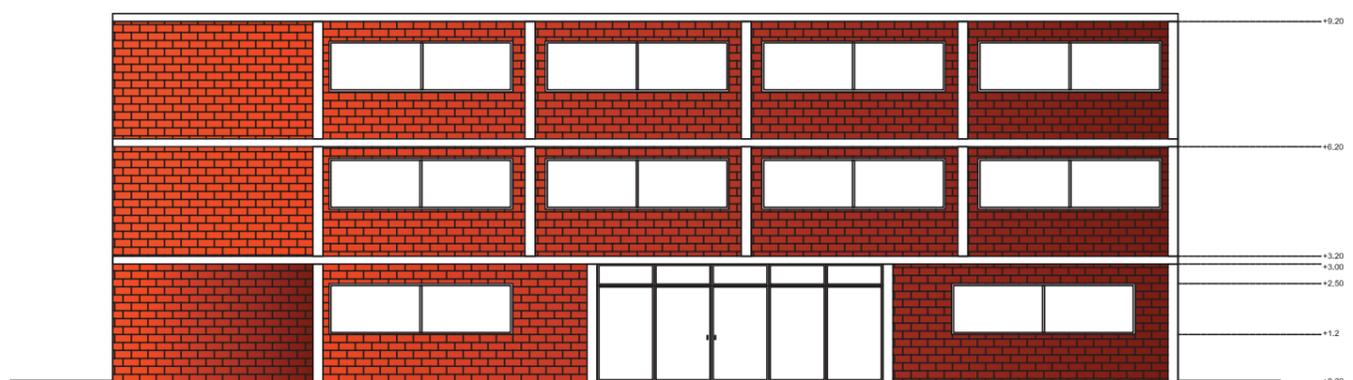
## 4.2.3 ELEVACIONES



ELEVACIÓN DERECHA



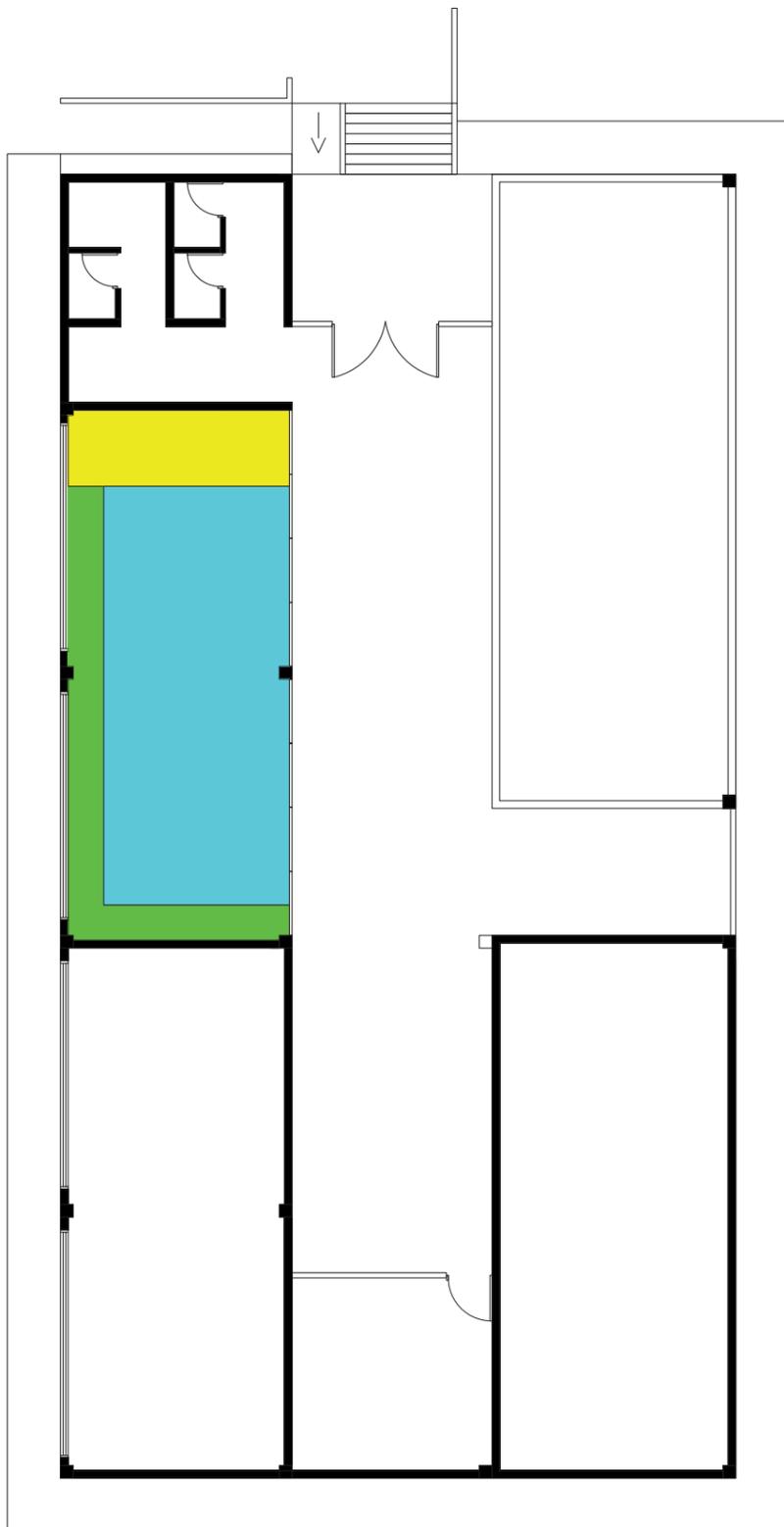
ELEVACIÓN FRONTAL



ELEVACIÓN IZQUIERDA

ESC 1:150

## 4.2.4 ZONIFICACIÓN



**ÁREA DE LA PROFESORA**



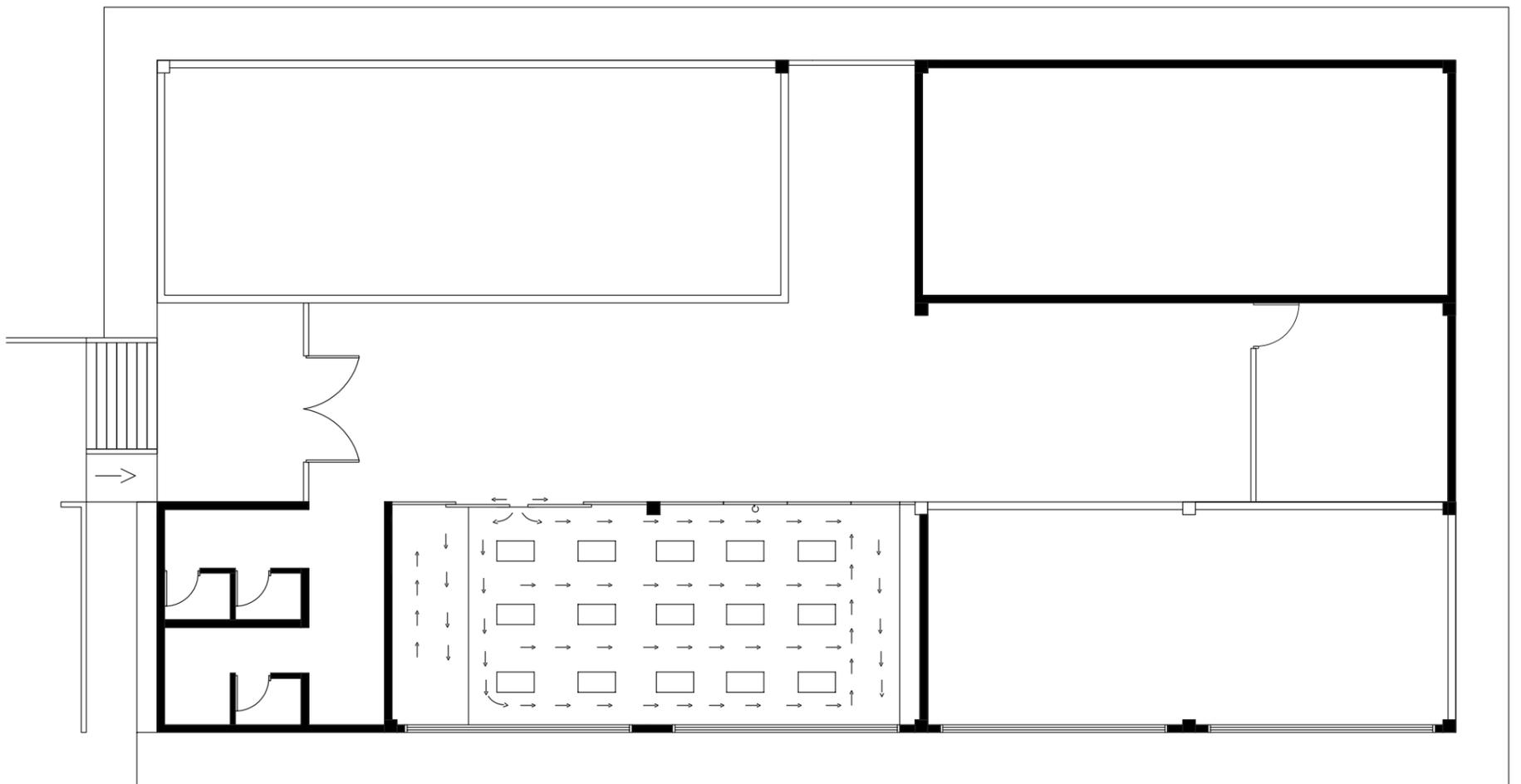
**ÁREA MOBILIARIO  
LÚDICO**



**ÁREA ALUMNOS  
APRENDIZAJE  
LUDICO**

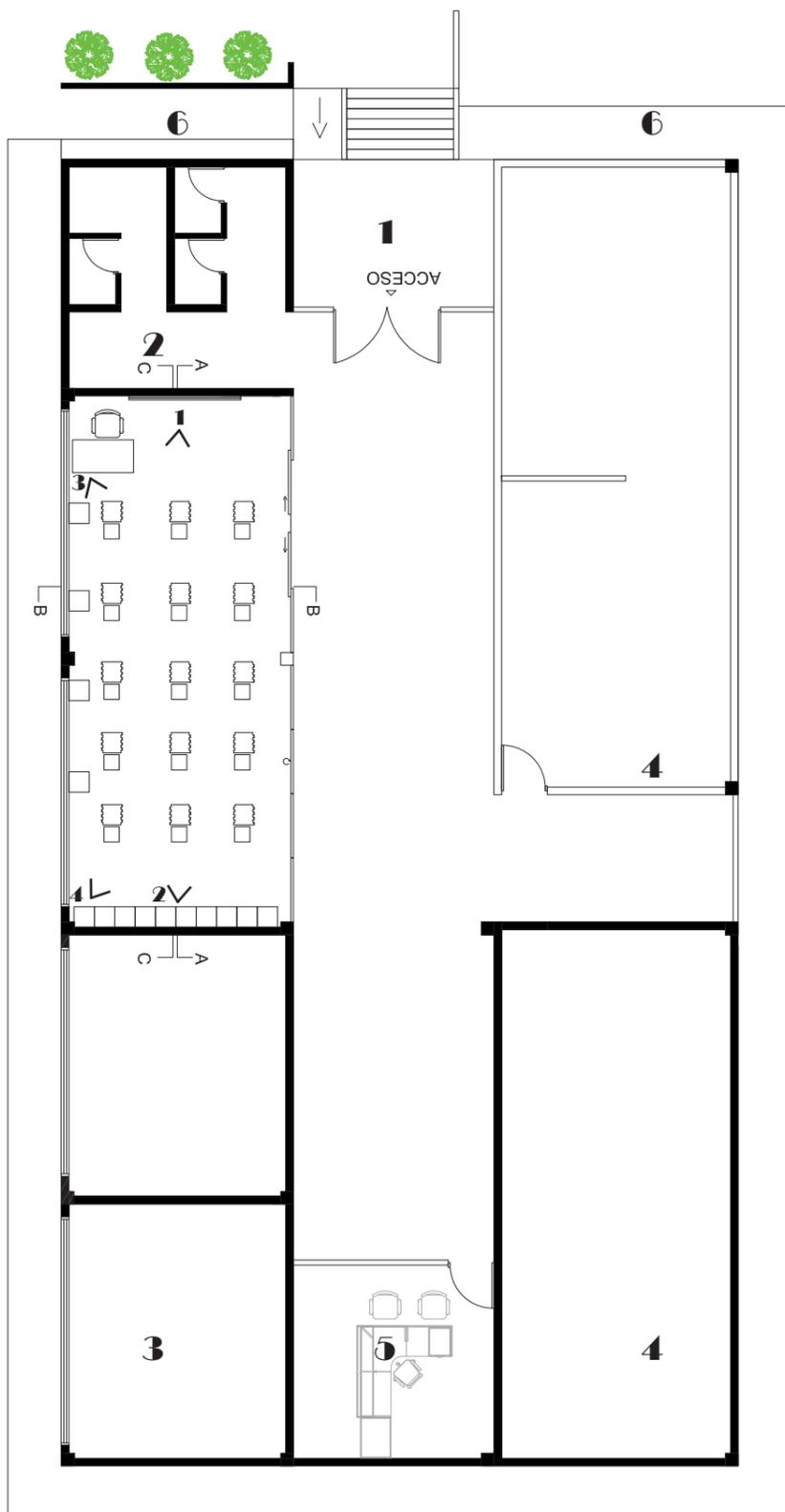
**ESC 1:75**

## 4.2.5 PLANTA DE CIRCULACIÓN



ESC 1:75

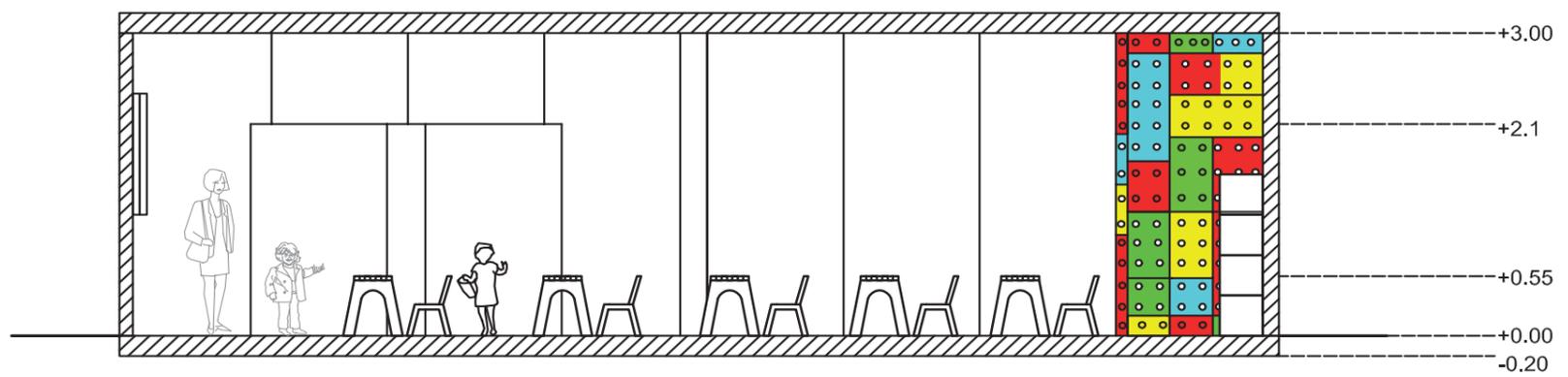
## 4.2.6 PLANTA PROPUESTA



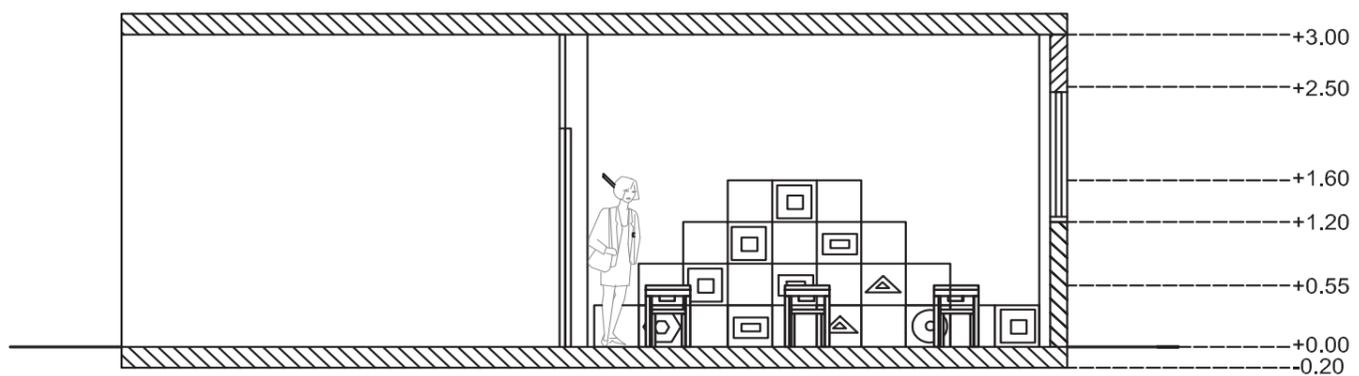
1. Acceso
2. Baños Estudiantes
3. Aulas
4. Área Administrativa
5. Inspección
6. Areas Verdes

ESC 1:75

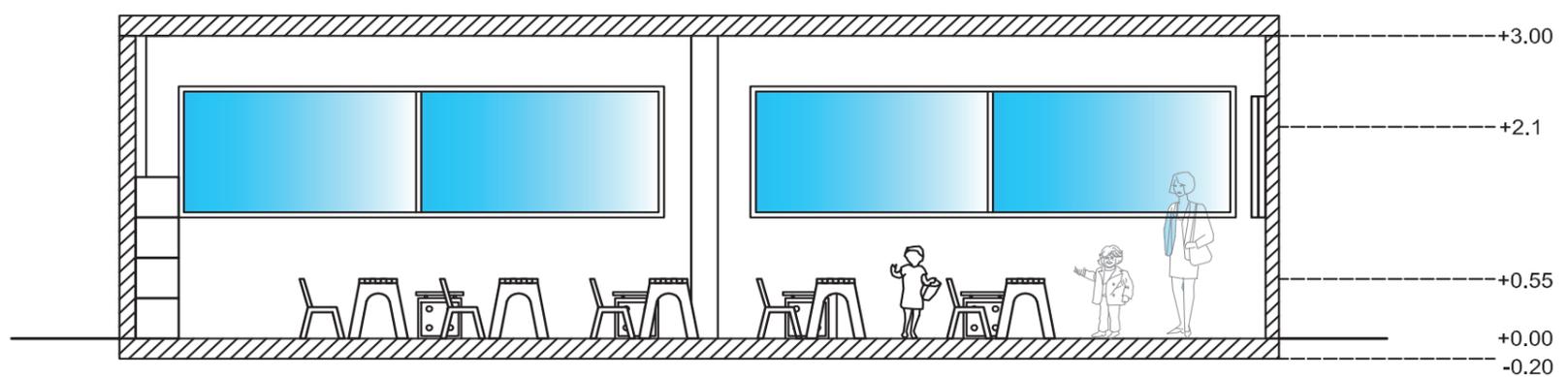
## 4.2.7 CORTES POPUESTA



CORTE A-A



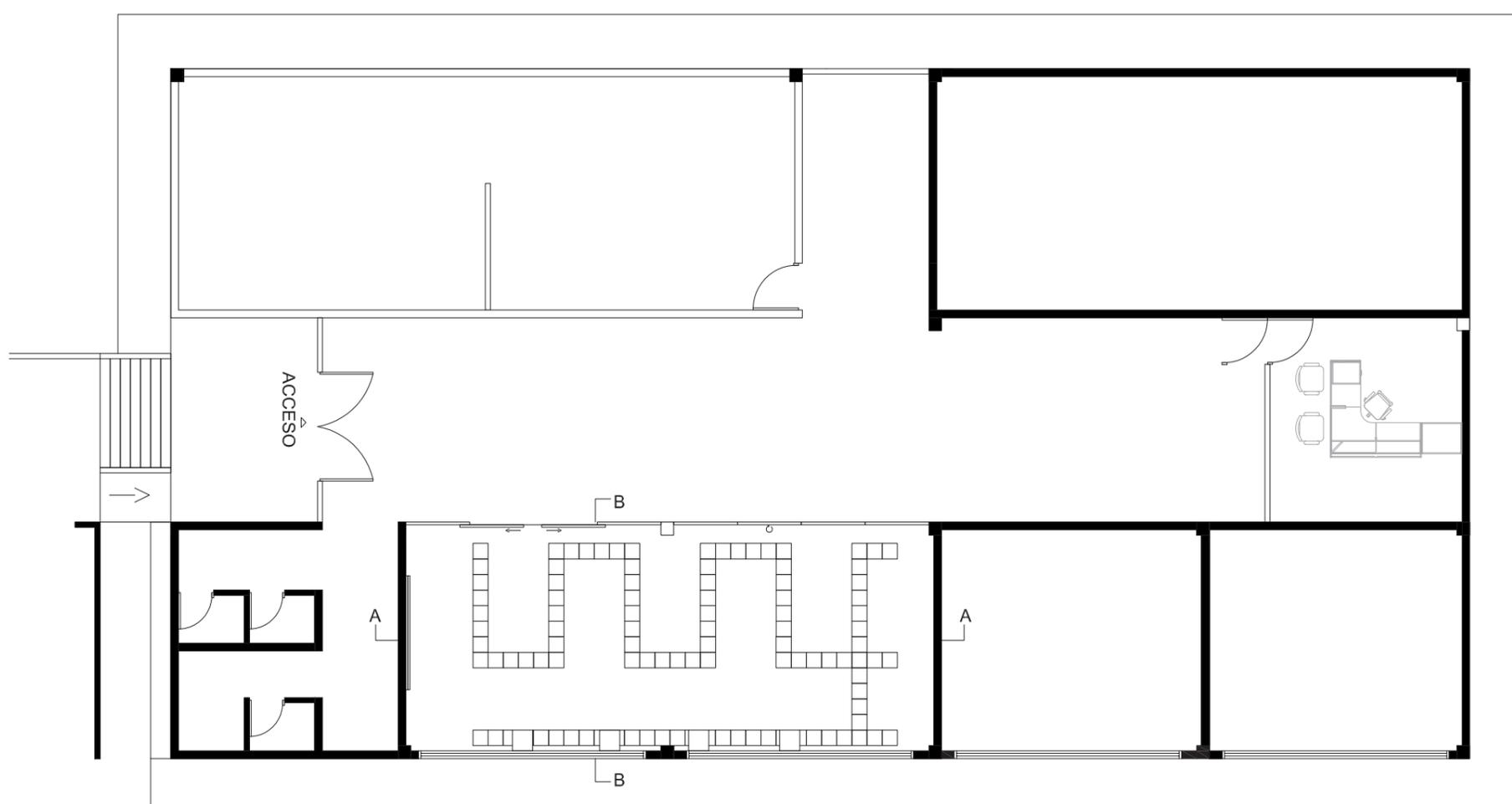
CORTE B-B



CORTE C-C

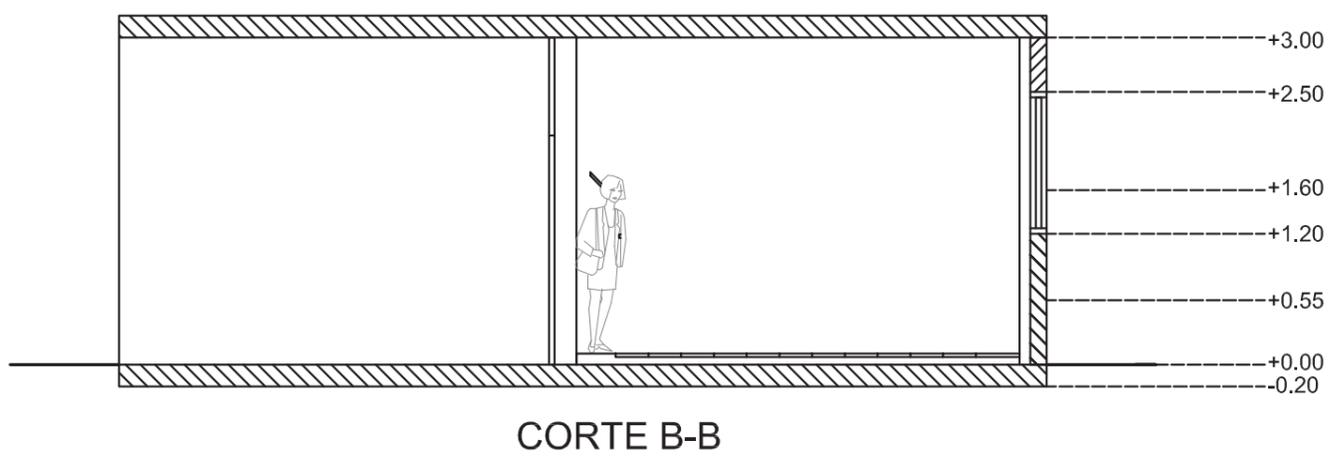
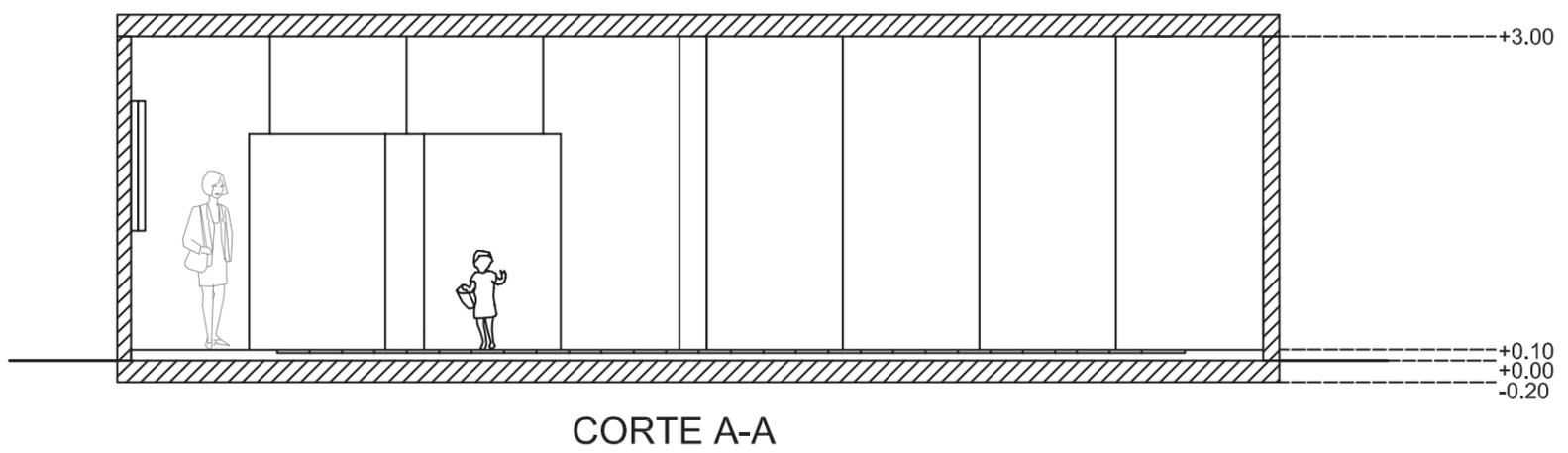
ESC 1:75

## 4.2.8 PLANTA DE PISO



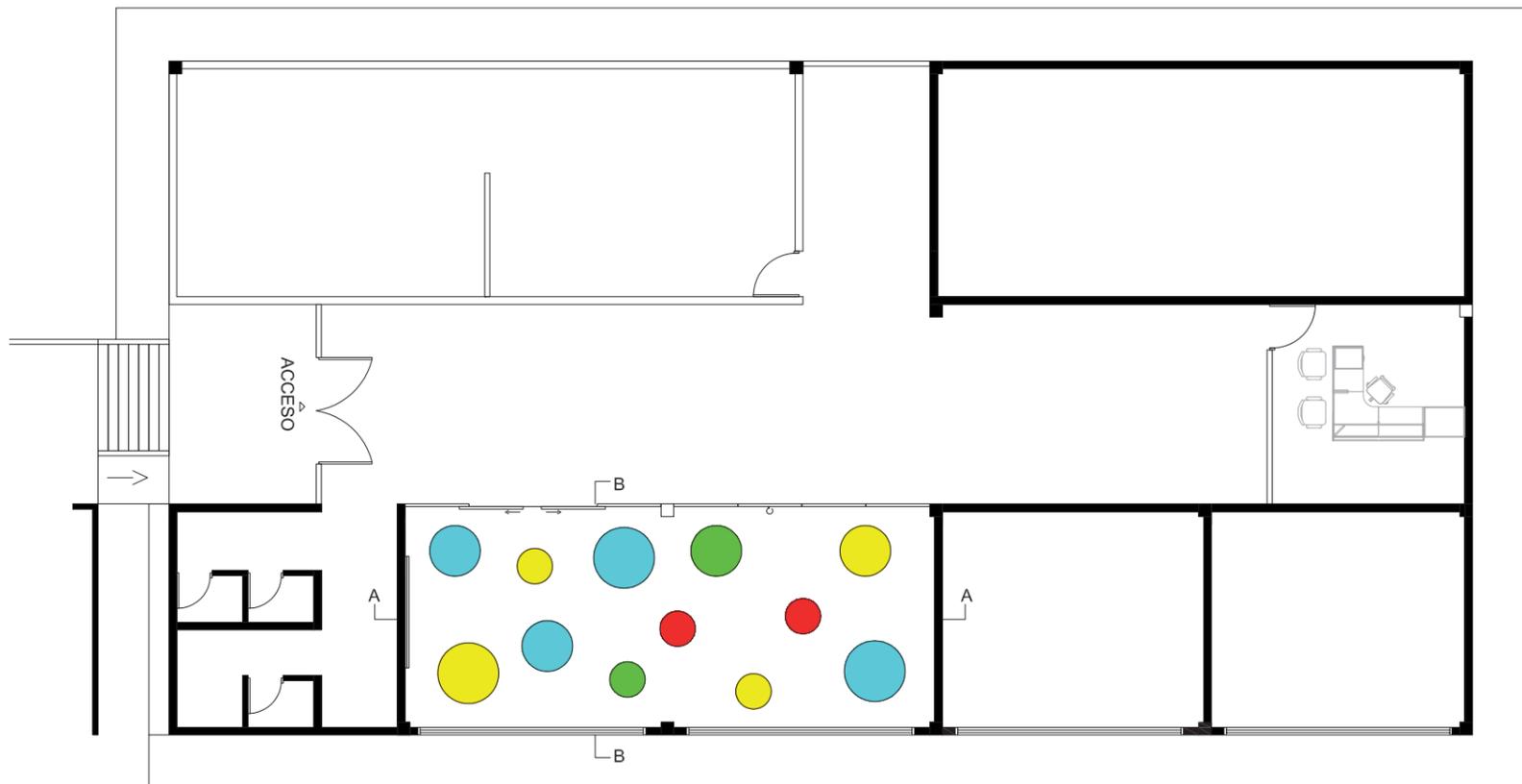
ESC 1:75

## 4.2.8 CORTES DE PISO



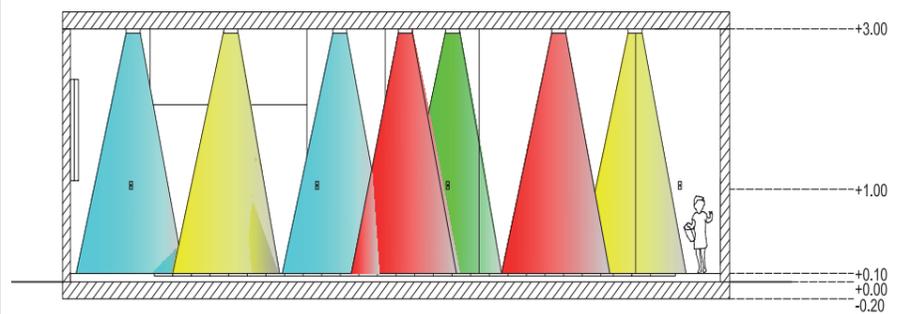
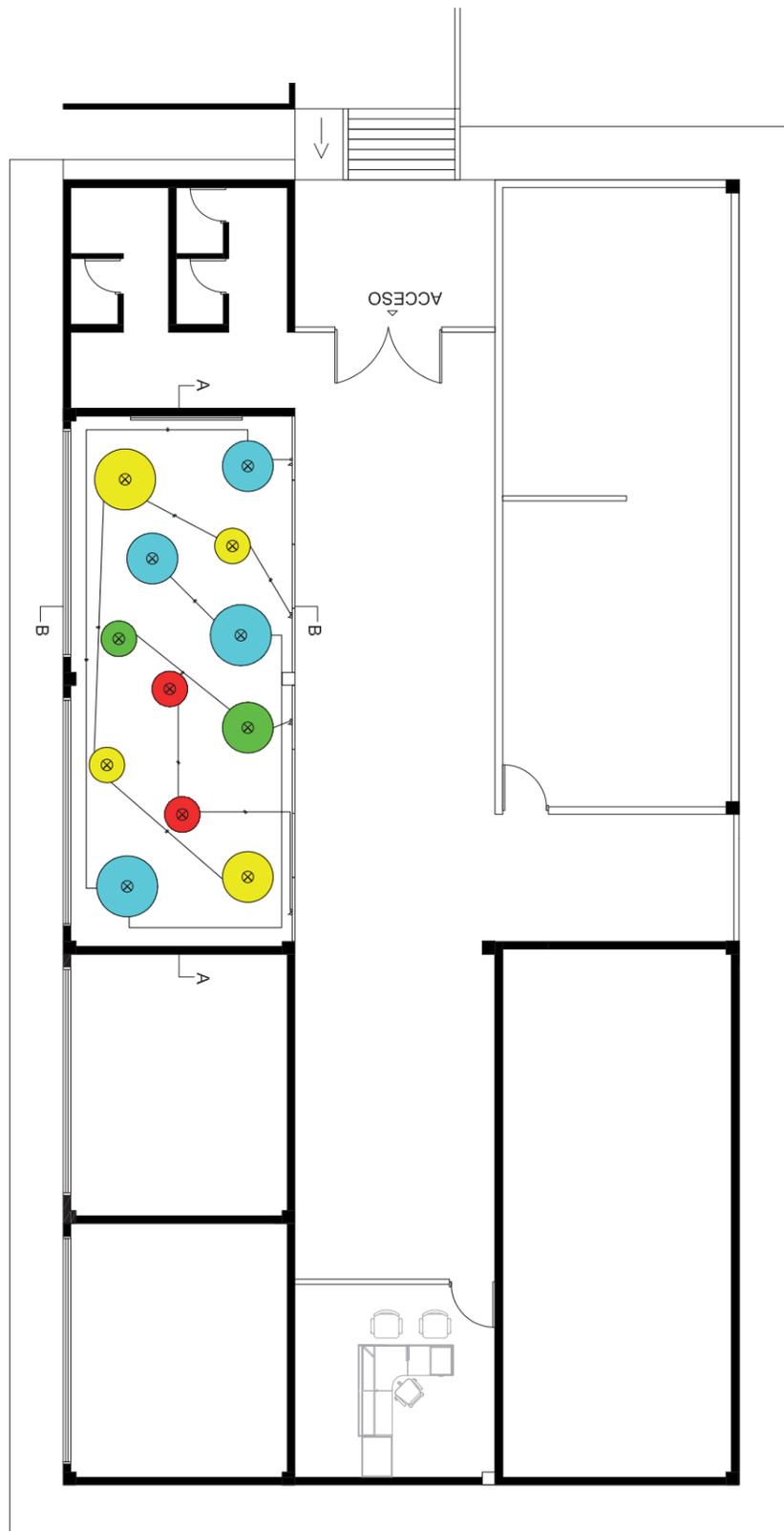
ESC 1:75

## 4.2.10 PLANTA DE CIELO RASO



ESC 1:75

## 4.2.11 PLANTA DE CABELADO ELÉCTRICO



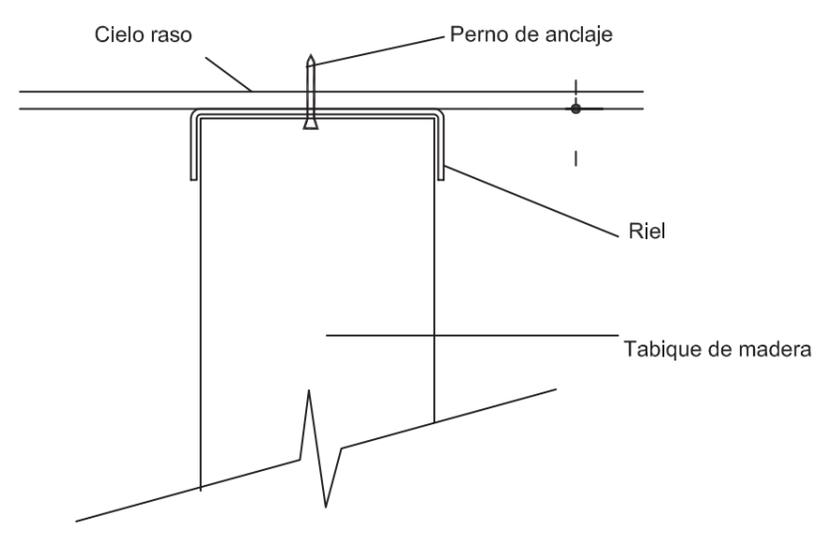
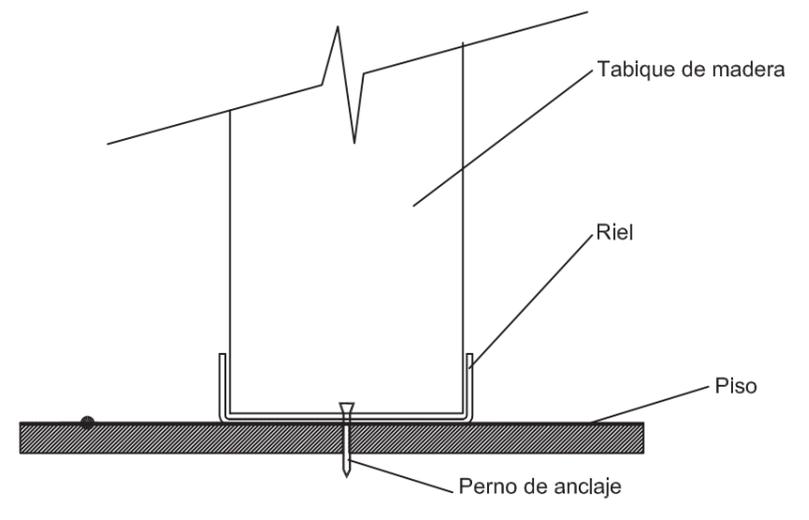
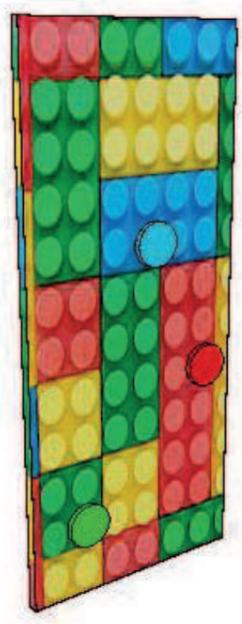
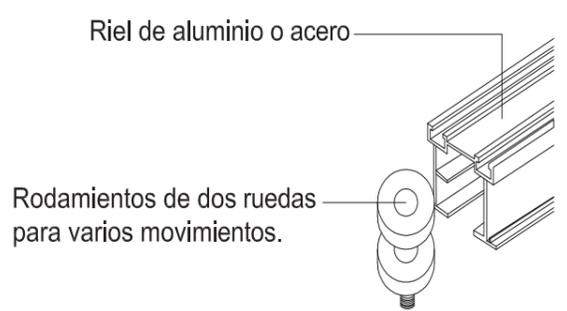
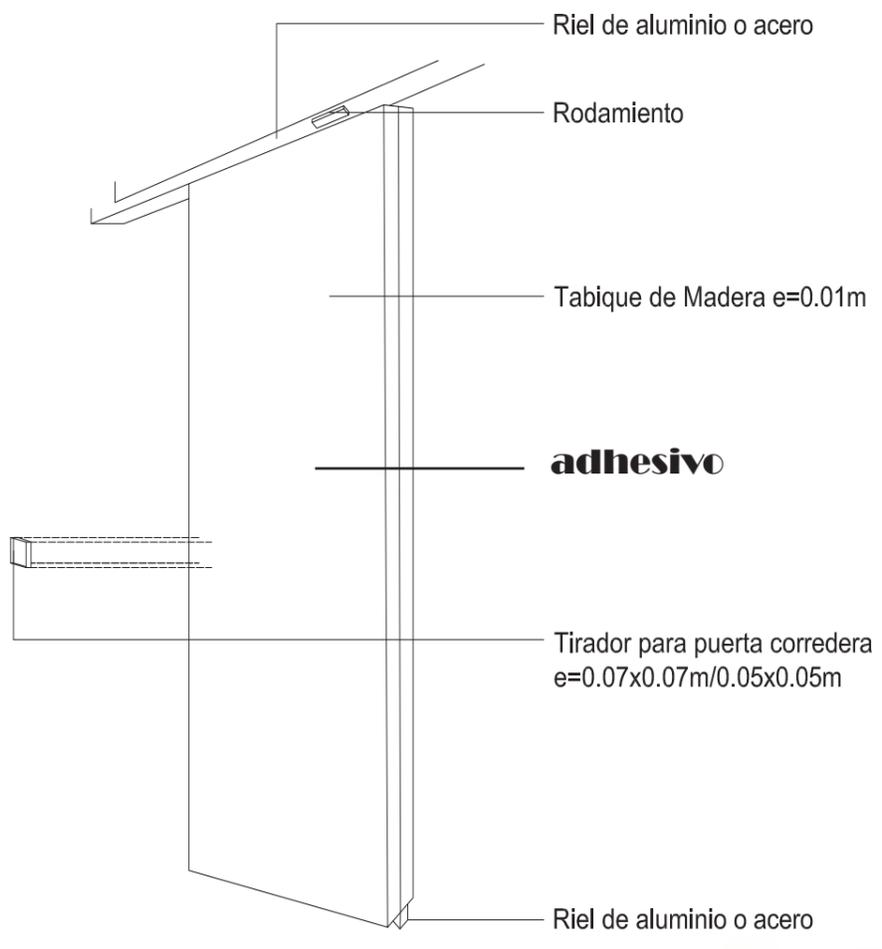
CORTE A-A  
Efecto de  
iluminación

### SIMBOLOGÍA INST. ELECTRICAS

-  Interruptor
-  Foco led de colores 12 o 14 watts
-  Caja de Conexión
-  2 cables
-  Cable de un par

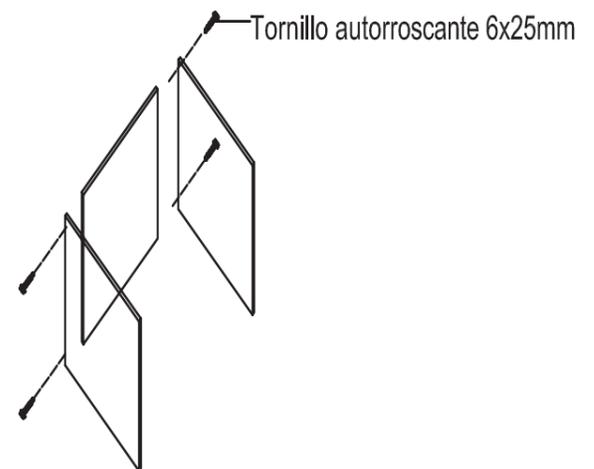
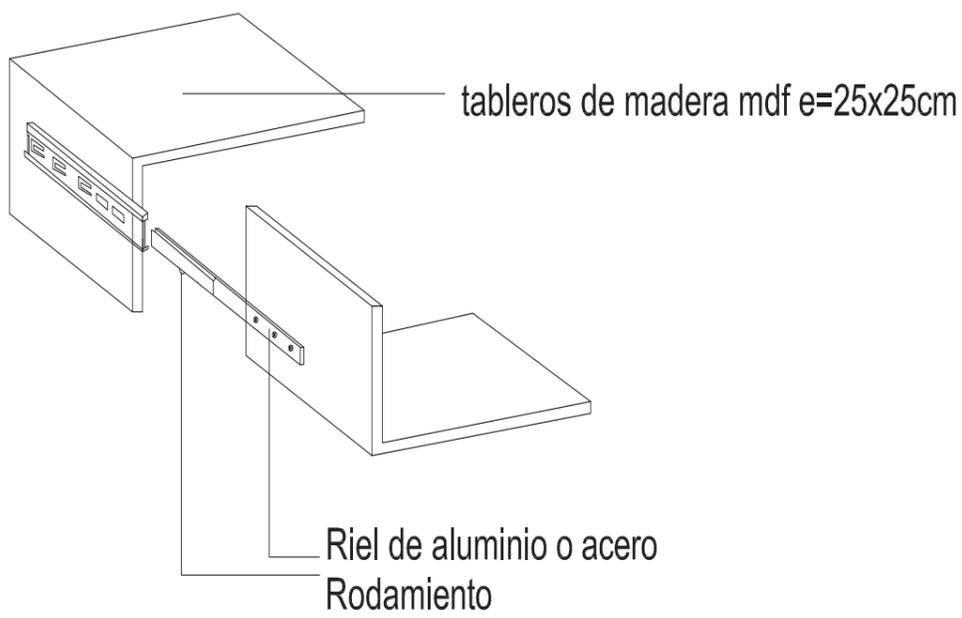
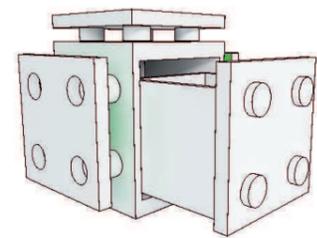
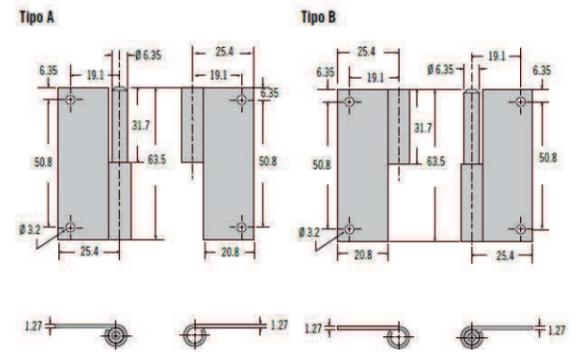
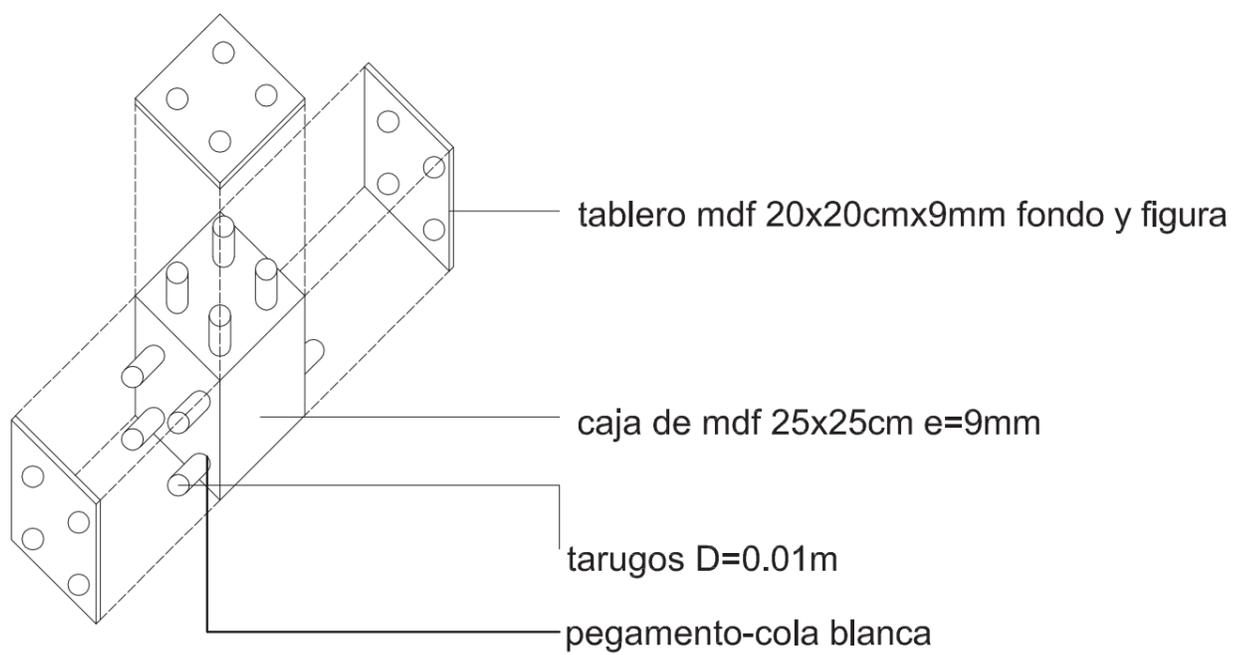
El objetivo del diseño del cielo raso es que cada color se prenda mediante un interruptor del mismo color de la luz escondido en un tabique y que los niños descubran de esta manera, y al mismo tiempo aprenda los colores y las mezclas que pueden tener

## 4.2.12 DETALLES DE TABIQUE MÓVIL



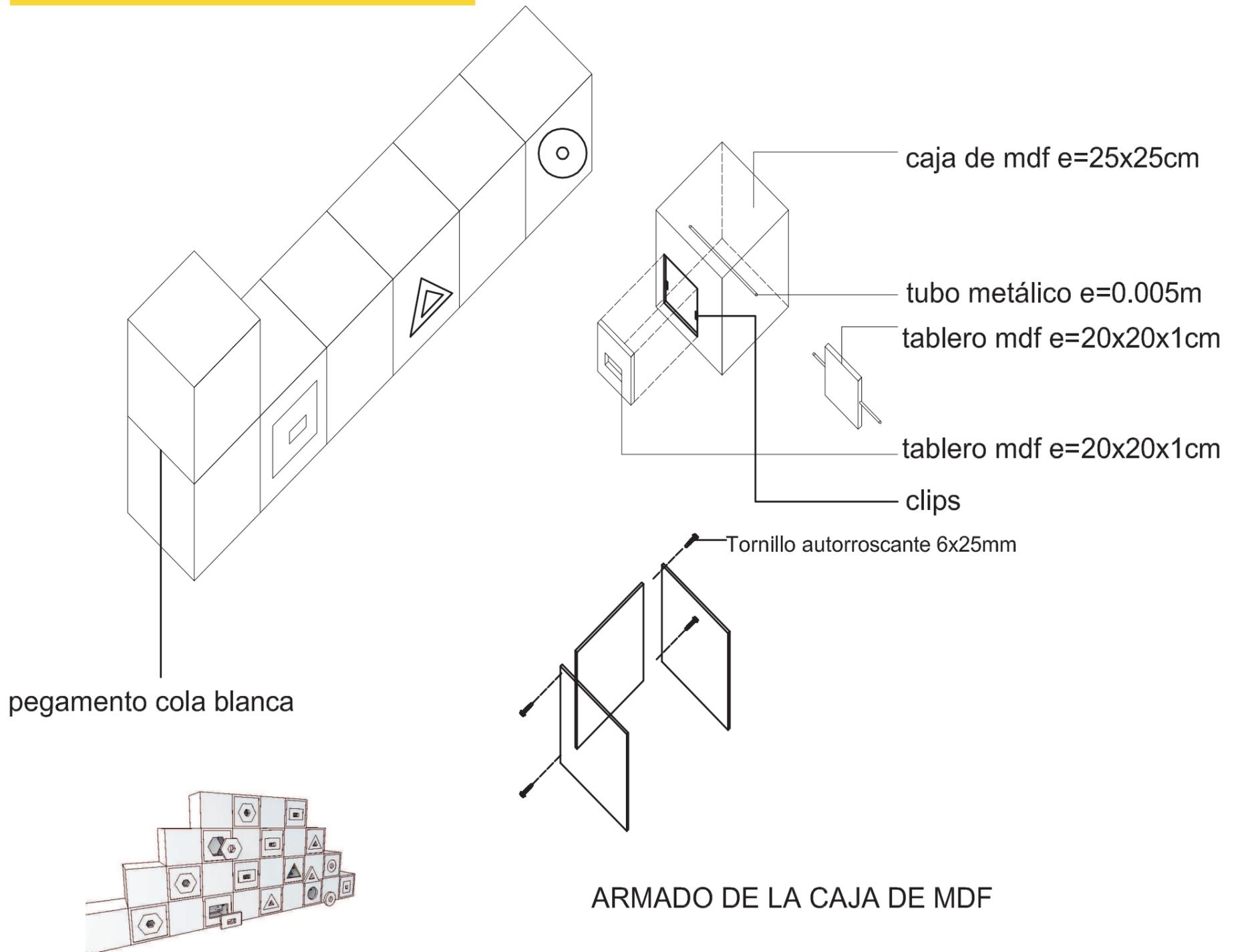
**Detalle de union de riel al piso y cielo raso**

# DETALLES MOBILIARIO



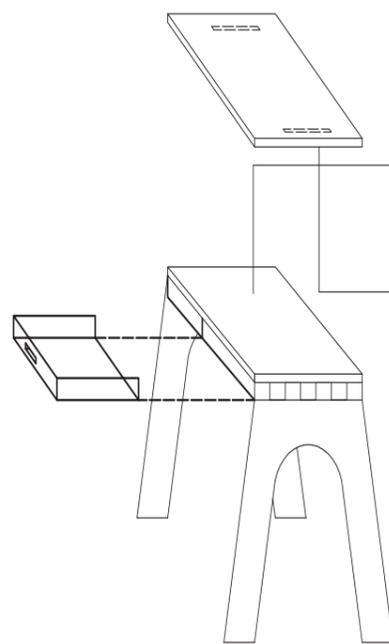
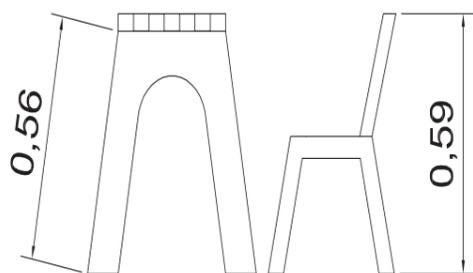
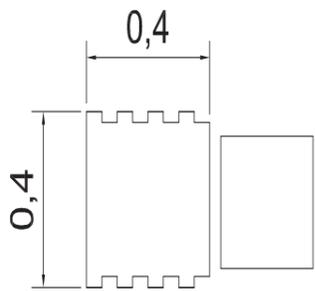
ARMADO DE LA CAJA DE MDF

## DETALLE DE MOBILIARIO

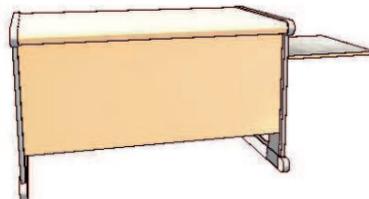
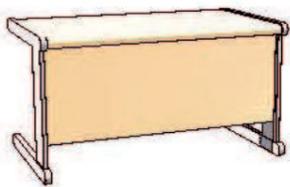
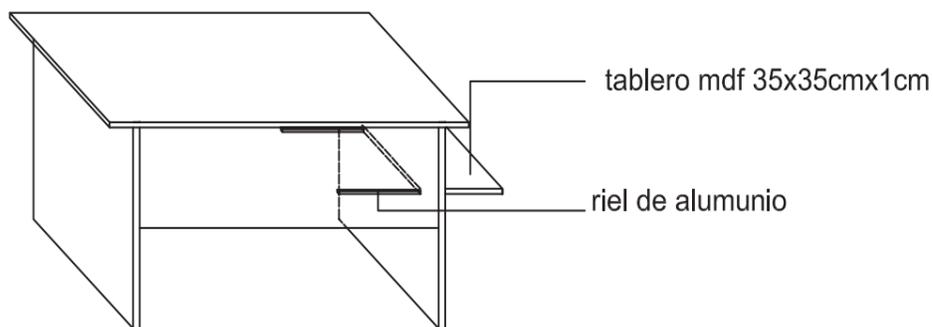


ESC 1:30

## DETALLE DE MOBILIARIO

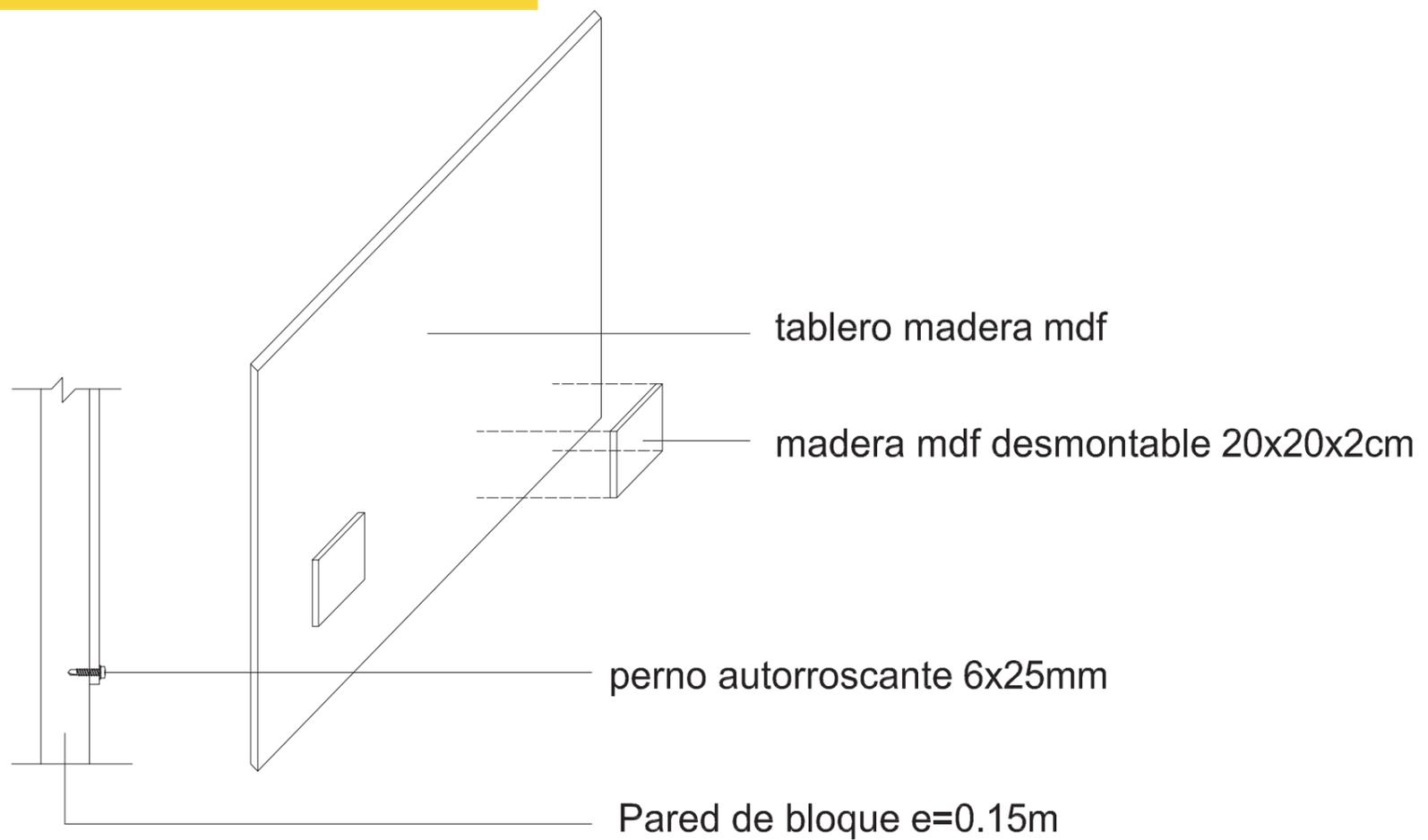


El objetivo de este mobiliario es que el tablero donde los niños escriben sean desmontable y como se ve en el detalle al revés del tablero sea una pintura de pizarra.



ESC 1:30

## DETALLE DE MOBILIARIO



**Detalle de union del tablero a la pared**

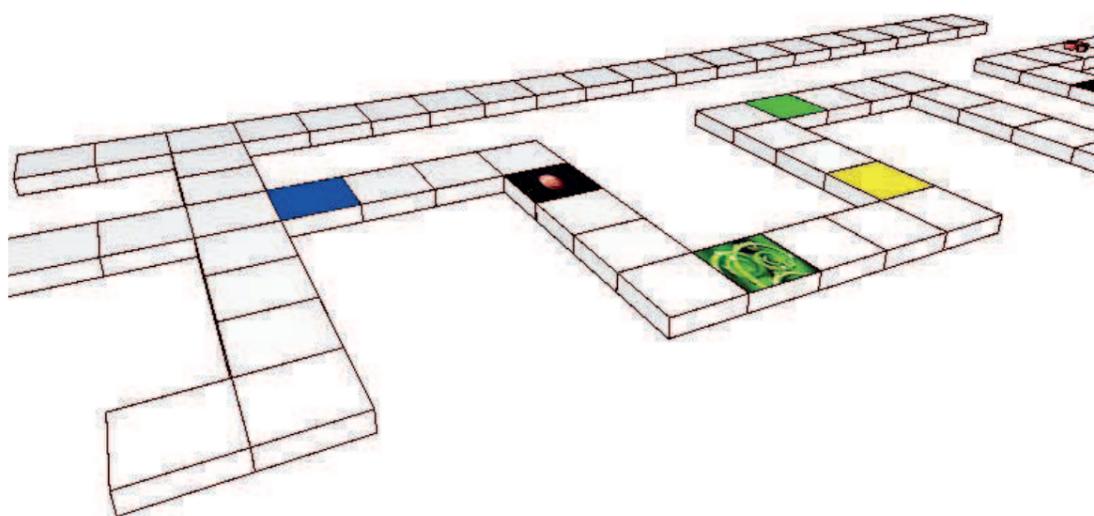
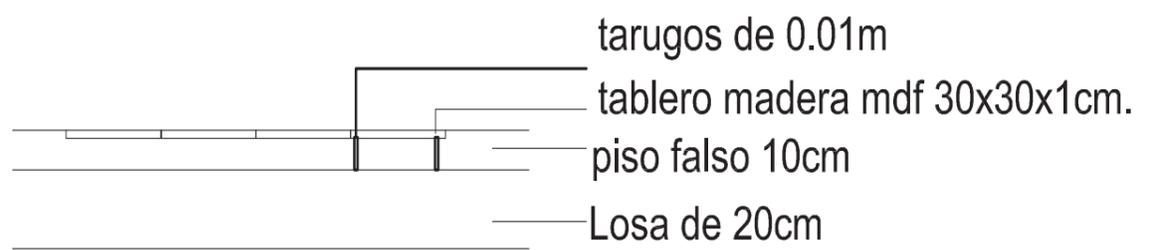
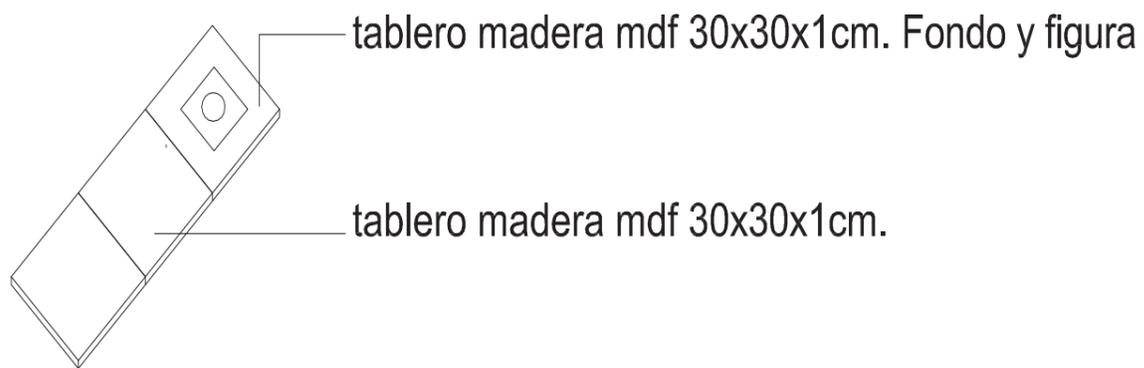


El objetivo de este mobiliario es que los niños de vuelta a los tableros y descubran lo que hay detrás de ellos, mientras van jugando van aprendiendo.

**ESC 1:30**

73

## DETALLE DE PISO



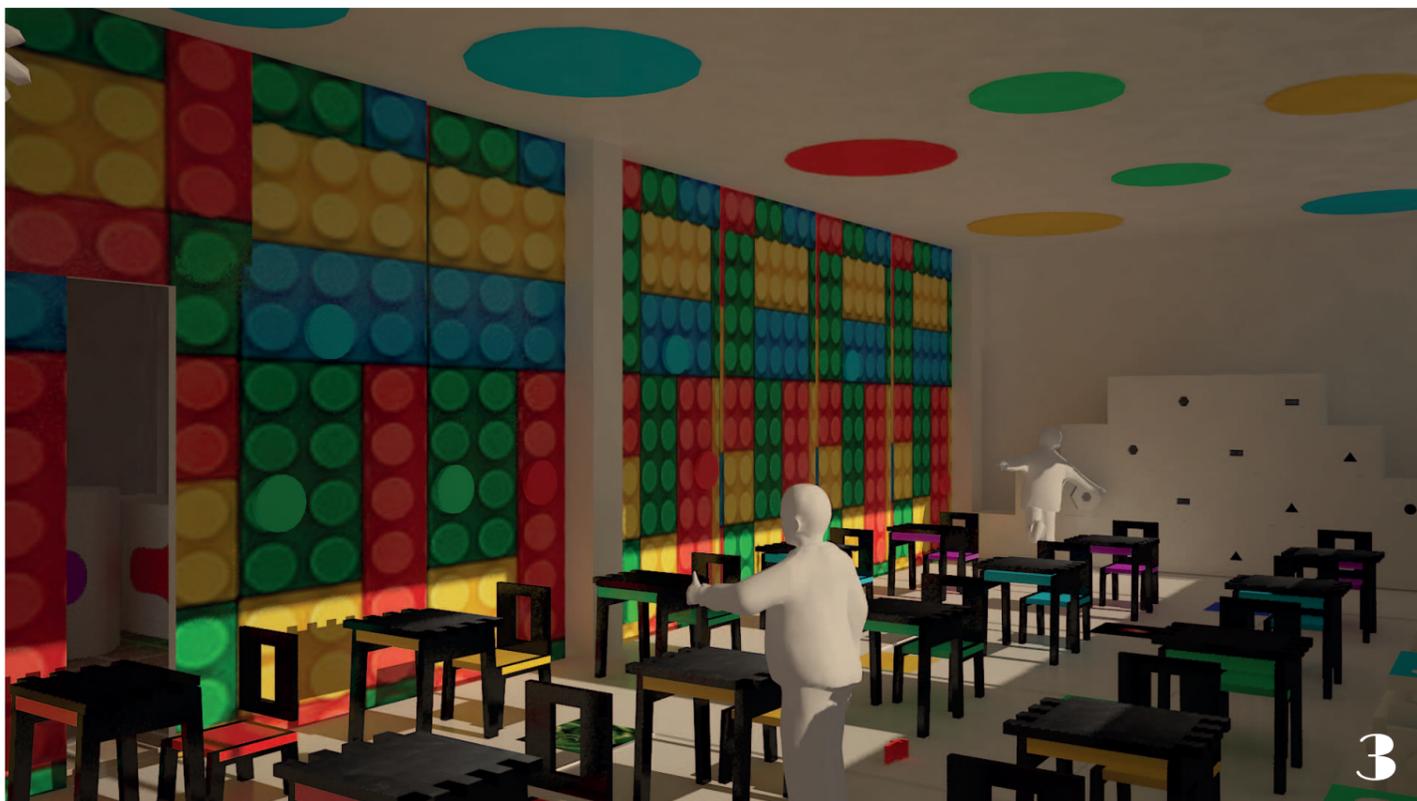
El objetivo del diseño del piso es crear un piso desmontable en el que los niños mediante un juego descubran que es lo que hay debajo del tablero, mediante el uso de figuras, imágenes, etc.

## 4.2.13 PERSPECTIVAS PROPUESTA



## PERSPECTIVAS PROPUESTA

La propuesta de Diseño se hizo en función a un concepto de descubrir, mediante los elementos configurativos del espacio como es el uso de tabiques móviles para establecer la relación interior-externo, el diseño del piso desmontable para crear un ambiente de juego y el uso de un mobiliario multifuncional e interactivo.



La función de las figuras geométricas es sobre la base al análisis de las materias en cuanto a la experimentación se escogió lo que es la geometría en función al análisis de la materia de Matemáticas.



## PERSPECTIVAS PROPUESTA



## PERSPECTIVAS PROPUESTA

El uso del color es en función al análisis que se hizo del color en el capítulo, analizando los colores que estimulan al aprendizaje.



La iluminación les permitira a los niños descubrir ya que los interruptores estan escondidos en los colores del tabique y de esa manera ellos buscan y van aprendiendo los colores y las combinaciones que se pueden formar.



Como conclusión se llegó a que sobre la base de las estrategias del descubrir que son abrir y cerrar se logró crear un espacio interactivo y transformable en el que el alumno aprenda diseñando diferentes zonas que son de trabajo y a la vez de juego en donde el alumno descubra la manera más fácil de aprender ya sea creativa o interactiva.

La aplicación me hizo tener una idea más clara de la relación que puede y existe entre el aprendizaje, el niño y el espacio interior, esto quiere decir que utilizando cualquier tipo de elementos configurantes dentro del espacio, diferente al común en clases el niño se interesa por descubrir y aprender que es lo que se quería obtener dentro del espacio.

## 4.3 CONCLUSIÓN



Como conclusión al finalizar este proyecto he llegado a analizar varios puntos en base a la investigación, se puede decir que la educación ha ido avanzando año tras año, en la actualidad existe un modelo educativo que es dado por el Gobierno para cada una de las escuelas, la educación que se imparte en las aulas es totalmente diferente a años anteriores, se usó más la tecnología, se conoce más sobre el medio, uso de materiales académicos, esto me llevó a analizar los diferentes ambientes escolares, sus métodos de aprendizaje y la manera en la que se trabaja para poder llegar a conclusiones generales y con ayuda de profesionales en el medio, poder comenzar con el diseño del proyecto.

Al realizar cada uno de los capítulos se analizó y se estudió las relaciones que pueden existir entre el diseño interior y los procesos de aprendizaje, del cual de uno de ellos surgió el concepto de descubrir, el cual me pareció interesante por el hecho de que el niño siempre está en constantes preguntas, curiosidad, inquietud, y porque no relacionarlo con el aprendizaje mediante el Diseño Interior.

La propuesta de diseño fue un aspecto positivo dentro del espacio interior ya que se logró crear un espacio interactivo, al utilizar dicho concepto del DESCUBRIR en donde el alumno busca su propio aprendizaje dentro de un aprendizaje interactivo y lúdico mediante el uso del mobiliario, tabiquería y piso, en donde descubre diferentes maneras de aprender y adquirir más conocimientos.

Sobre la base de este modelo conceptual se logró realizar la aplicación de diseño en un aula de clases la misma que puede ser aplicada a cualquiera de los ambientes escolares analizados.

## CONCLUSIONES GENERALES



- Pozo, A et al (2004). Teorías e instituciones contemporáneas de Educación. Barcelona. Edi. Ariel. Cuarta Edición.
- Salvat editores (1999). La Nueva Pedagogía. Barcelona. Editions Grammont, S.A.
- Meneses, G (2007) El proceso de enseñanza-aprendizaje. España. Universidad Rovira y Virgili.
- BORDAS. I. (2001) La evaluación educativa. Evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Madrid: UNED.
- Sepúlveda, F., Rajadell, N. (Coords) (2001) Didáctica General para Psicopedagogos. Madrid: UNED.
- Jose Hernández. Pedagogía: ¿arte o ciencia? Un viejo debate inacabado. Wordexpress.com. En línea) 23 de Febrero, 2013. (Fecha de consulta 04/01/2016) <https://seda21.wordpress.com/2013/02/23/pedagogia-arte-o-ciencia-un-viejo-debate-inacabado/>
- Mayra Gonzáles, Diseño Interactivo. Colombia Digital. (En línea) 29 de Agosto, 2014. (Fecha de consulta 28/12/2015) <http://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/7675-que-es-el-diseno-interactivo.html>
- Enrique Martínez, Salanova Sanchez. El proceso de enseñanza-aprendizaje. Uhu.es. (En línea) 17 de Diciembre, 2008. (Fecha de consulta 30/12/2015) <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>
- Gobierno de Navarra, Departamento de Educación. Metodología interactiva y cooperativa en el aula. Educación.navarra.es. (En línea), 7 de Septiembre, 2010. (Fecha de consulta 5/01/2016) <http://www.educacion.navarra.es/web/dpto/atencion-a-la-diversidad/multiculturalidad/recursos/metodologias-interactivas-y-cooperativas>
- Cemi, Educación Interactiva de bajo coste. blogspot.com (En línea), 4 de Agosto, 2008. (Fecha de consulta 5/01/2016). <http://educacioninteractivabajocoste.blogspot.com/>
- Ana, Concepto e ideas bases. Educación Interactiva. blogspot.com (En línea), 21 de Enero, 2007. (Fecha de consulta 10/01/2016). <http://comunicacioneducativayculturapopular.blogspot.com/2007/01/conceptos-e-ideas-base-educacion.html>
- JOHNSON, D et al (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos Aires. Paidós,
- QUINQUER, D. "Estrategias de enseñanza: los métodos interactivos" en BENEJAM, P.
- Graham, Lisa (1999), Los Principios de Diseño Interactivo, Delmar Publishers
- Pratt, Andy (2012), Diseño Interactivo, Rockport Publishers.
- Méndez María del Rocío, (2005) Espacios de aprendizaje altamente interactivos. Universidad de las Américas, Puebla.
- Esteban Ravanal (2012) L'École Polyvalente Claude Bernard Escuela Primaria, París. DesignStudio. (En línea) 7 de Julio, 2012. Fecha de consulta (5/02/2016). <http://www.dsgnr.cl/2012/07/lecole-polyvalente-claude-bernard-escuela-primaria-paris-brenac-and-gonzalez/>

## BIBLIOGRAFÍA

## BIBLIOGRAFÍA

- Çldoia Ruiz, (2011) Diseño de una Guardería Interactiva. DiarioDesing. (En línea) 29 de Abril, 2011. Fecha de consulta (5/02/2016). <http://diariodesign.com/2011/04/losdeldesierto-proyectan-una-guarderia-interactiva-en-velez-rubio-almeria/>
- Sophie Gadget, (2012) Interactive Spaces. IsoPixel. (En línea) 16 de Agosto, 2012. Fecha de consulta (5/02/2016). <http://isopixel.net/archivo/2012/08/google-lanza-nuevo-software-para-experiencias-interactivas-en-espacios-fisicos/>
- Jaume Bargalló, (2011) Salas Multisensoriales. (En línea) 8 de Julio, 2011. Fecha de consulta (7/02/2016). <http://www.ibuenavoluntad.org.uy/salamulti.html>
- Kim Went, (2011) Escuela Vittra Telephonplan. Rosanboch. (En línea) 2011. Fecha de consulta (7/02/2016). <http://www.rosanbosch.com/es/project/escuela-vittra-telefonplan>
- Valeria Vega, (2015) Escuela básica Nuestra Señora de la Cruz del Sur. Plataformaarquitectura.cl. (En línea) 20 de julio, 2015. Fecha de consulta (7/02/2016). <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/770549/escuela-basica-nuestra-senora-de-la-cruz-del-sur-baldasso-cortese-architects>
- Tarandeep Singh, (2012) Espacios Interactivos, geeknizer.com (En línea) 26 de julio, 2012. Fecha de consulta (10/02/2016). <http://geeknizer.com/google-interactive-spaces/>
- David Steinberg, (2009) Nuevas exhibiciones interactivas. LiveDesign.com (En línea) 12 de Agosto, 2009. Fecha de consulta (20/02/2016). <http://livedesignonline.com/blog/big-show-construction-management-helps-demonstrate-wonder-technology-new-interactive-exhibits-s>
- José Tomas Franco, (2013) Escuela Saunalahti. Plataformaarquitectura.cl. com (En línea) 7 de Agosto, 2013. Fecha de consulta (20/02/2016). <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-283873/escuela-saunalahti-verstas-architects>
- Miguel Ayuso, (2015) Escuela Saunalahti. Elconfidencial.com. (En línea) 10 de Julio, 2015. Fecha de consulta (20/02/2016). [http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2015-07-10/es-el-mejor-colegio-del-mundo-es-finlandes-y-tiene-tres-cosas-que-los-demas-no-tienen\\_897921/](http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2015-07-10/es-el-mejor-colegio-del-mundo-es-finlandes-y-tiene-tres-cosas-que-los-demas-no-tienen_897921/)
- Camila Ortega, (2013) Steve Jobs School, la escuela para la nueva era. Youngmarketing. (En línea) 8 de Noviembre, 2013. Fecha de consulta (20/02/2016). <http://www.youngmarketing.co/steve-jobsschools-la-escuela-para-la-nueva-era/>
- Alberto Alvero (2013) Escuelas Steve Jobs: Educación para una nueva era. goldenmac.info. (En línea) 7 de Octubre, 2013. Fecha de consulta (23/02/2016). <http://blog.goldenmac.info/escuelas-steve-jobs-educacion-para-una-nueva-era/>
- Tiching (2015) Ritaharju School, integrando las TIC en el aula. Tiching.com (En línea) 29 de Abril, 2015. Fecha de consulta (23/02/2016). <http://blog.tiching.com/ritaharju-school-integrando-las-tic-en-el-aula/>

- Tabique Móvil. CYOMODULA.com, Quito (En línea) 7 de Julio, 2012. Fecha de consulta (4/04/2016).  
<http://www.cyomodular.com/>
- EMPRESA REITER, MUROS MÓVILES ACÚSTICOS, ESPAÑA (En línea) Fecha de consulta (2/04/2016).  
<http://www.reiter.es/es/producto-tabiquemovil.php>
- EMPRESA DINOR DIVISIONES NORMALIZADAS, Barcelona, (En línea). Fecha de consulta (2/04/2016).  
<http://www.dinor.es/tabiques-moviles/caracteristicas-tecnicas/>
- ARCHIEXPO. Tabiques Móviles, Ecuador, (En línea) 9 de Agosto, 2014. Fecha de consulta (9/04/2016).  
<http://www.archiexpo.es/fabricante-arquitectura-design/tabique-movil-5900.html>
- EMPRESA HAWA, QUITO.  
<http://www.hawasolutions.com/hawa/>
- Padilla Arlene, (2013) Conceptos. Blogspot.com, (En línea) 30 de Julio, 2013. Fecha de consulta (10/04/2016).  
<http://lapangtsksjs.blogspot.com/>
- EMPRESA ERREKA AUTOMATISMO, QUITO.  
<http://www.erreka-automation.com/int-es>  
Oficinas Tech (2015). Marianoconde.net, (En línea) 16 de Julio, 2015. Fecha de consulta (25/03/2016).  
<http://www.marianoconde.net/actualidad/oficinas-tech>
- Bellostes Judit (2008) Proyectos Espacios Lúdicos. Blogbellostes.com. (En línea) 14 de Enero, 2008. Fecha de consulta (25/03/2016).  
<http://blog.bellostes.com/?cat=52&paged=14>
- Montosa Mariola (2011) Peek a Boo: un multiespacio infantil en Barcelona donde el diseño también estimula a los niños. Diariodesign.com. (En línea) 9 de Diciembre, 2011. Fecha de consulta (25/03/2016).  
<http://diariodesign.com/2011/12/peek-a-boo-un-multiespacio-infantil-en-barcelona-donde-el-diseno-de-greek-tambien-estimula-a-los-ninos/>
- Ojeda María (2012). CONOSCAMOS "PEEK A BOO" SITUADO EN BARCELONA. Wordpress.com. (En línea) 23 de Enero, 2012. Fecha de consulta (25/03/2016).  
<https://ddimaf.wordpress.com/2012/01/23/conoscamos-peek-a-boo-situado-en-barcelona/>
- Medina Pedro (2009) 'Fairytale' Vogelaar Distrito de construcción de juguete. architectenweb.nl. (En línea) 9 de Octubre, 2009. Fecha de consulta (25/03/2016).  
[http://www.architectenweb.nl/aweb/redactie/redactie\\_detail.asp?iNID=21590](http://www.architectenweb.nl/aweb/redactie/redactie_detail.asp?iNID=21590)
- Patricia (2008) Espacios Cool Para Niños: Guarderías En Noruega. Decopeques.com. (En línea) 8 de Septiembre, 2008. Fecha de consulta (25/03/2016).  
<http://www.decopeques.com/espacios-cool-para-ninos-guarderias-en-noruega/>
- María (2012) El té gourmet. Dezeen.com. (En línea) 12 de Junio, 2012. Fecha de consulta (10/04/2016).  
<http://www.dezeen.com/2012/06/12/the-gourmet-tea-by-alan-chu/>

## BIBLIOGRAFÍA



1. <http://www.hola.com/ninos/2012101661272/educacion-idomas-aleman/>
2. <http://www.elblogdetubebe.com/manualidades-para-ninos-con-material-reciclado-faciles/>
3. [http://suzette-castillo.blogspot.com/2011\\_10\\_01\\_archive.html](http://suzette-castillo.blogspot.com/2011_10_01_archive.html)
4. [https://www.tripadvisor.com.pe/LocationPhotoDirectLink-g187497-d2358785-i113423881-Peek\\_a\\_Boo-Barcelona\\_Catalonia.html](https://www.tripadvisor.com.pe/LocationPhotoDirectLink-g187497-d2358785-i113423881-Peek_a_Boo-Barcelona_Catalonia.html)
5. <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/consejos-habito-de-la-lectura.html>
6. <http://www.terranoaeducacion.es/portfolio-view/ingles-para-ninos-de-3-a-6-anos/>
7. <http://www.villavalentijn.nl/beleid/pedagogische-doelstelling.html>
8. <http://www.aptoide.info/beneficios-de-las-aplicaciones-para-los-ninos/>
9. <http://www.digalix.com/es/educacion-interactiva/>
10. <http://www.youngmarketing.co/steve-jobsschools-la-escuela-para-la-nueva-era/>
11. <http://www.batanga.com/curiosidades/6854/4-descubrimientos-cientificos-hechos-por-ninos-que-ienes-que-conocer>
12. <http://infantired.com/ninos-cientificos-inventan/>
13. <https://edukame.com/>
14. <http://www.hola.com/ninos/2015112682332/actividades-aprendizaje-ninos/>
15. <http://www.experiensense.com/edificios-inteligentes-interfaces-y-google/>
16. <http://geeknizer.com/google-interactive-spaces/>
17. <http://www.cifrasonline.com.ar/cifras/index.php/Noticias/Innovaciones/%28offset%29/330>
18. <https://susanfain.wordpress.com/psicomotricidad/sala-de-estimulacion-multisensorial/>
19. <http://www.rosanbosch.com/es/project/escuela-vittra-telefonplan#>
20. <http://blog.tiching.com/ritaharju-school-integrando-las-tic-en-el-aula/>
21. <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-283873/escuela-saunalahti-verstas-architects>
22. <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/770549/escuela-basica-nuestra-senora-de-la-cruz-del-sur-baldasso-cortese-architects>
23. <http://blog.goldenmac.info/escuelas-steve-jobs-educacion-para-una-nueva-era/>
24. <http://www.batanga.com/curiosidades/2011/10/25/experimentos-electricos-para-ninos>

## BIBLIOGRAFÍA GRÁFICA

# BIBLIOGRAFÍA GRÁFICA

25. <http://www.batanga.com/curiosidades/2011/10/25/experimentos-electricos-para-ninos>
26. <http://www.cometelasopa.com/los-estudios-cientificos-en-la-prensa/>
27. <https://latinlab.org/2014/03/11/grandes-museos-para-chicos-digitales/>
28. [http://www.redes-cepalcala.org/olivaryescuela/divulgacion/7\\_Feria\\_Sevilla/Proyecto/juegos/twister.htm](http://www.redes-cepalcala.org/olivaryescuela/divulgacion/7_Feria_Sevilla/Proyecto/juegos/twister.htm)
29. <http://www.compromisorse.com/rse/2011/11/14/brasil-cuenta-con-26-millones-de-puestos-de-trabajo-que-contribuyen-a-preservar-el-medio-ambiente>
30. <http://lapangtsksjs.blogspot.com/>
31. <http://www.thinkstockphotos.es/image/foto-de-stock-lot-of-led-lights-abstract/453626517>
32. <http://danielaaceboeess.blogspot.com/2015/10/estudios-sociales-los-estudios-sociales.html>
33. <http://www.herrajesherramar.com.ar/category/catalogo/herrajes-de-mueble/tijeras-para-mueble?page=1>
34. <http://www.superantena.es/es/mastiles-antena-tv/645-telescopico-mastil-3m-tipo-e.html>
35. <http://www.glassercon.com/spuerta-corrediza.php>
36. <https://www.tubeid.net/watch/download-video/blDX332sW5t/rodamientos-para-portones-corredizos-y-abatibles-linea-italiana-comunello-by-door-king-de-mexico.html>
37. <http://www.emb.cl/construccion/articulo.mvc?xid=388&edi=16&xit=sonoflex-nuevas-paredes-moviles-acusticas-serie-7000>
38. <http://www.dezeen.com/2012/06/12/the-gourmet-tea-by-alan-chu/>
39. [http://www.architectenweb.nl/aweb/redactie/redactie\\_detail.asp?iNID=21590](http://www.architectenweb.nl/aweb/redactie/redactie_detail.asp?iNID=21590)
40. <http://elmonociclo.org/peek-boo-multiespacio-funcional-para-ninos/>
41. <https://universoabierto.com/2016/01/08/la-biblioteca-de-conarte-un-revolucionario-concepto-de-diseno-interior-de-bibliotecas/>
42. [https://es.pinterest.com/pin/534732155729595142/?from\\_navigate=true](https://es.pinterest.com/pin/534732155729595142/?from_navigate=true)
43. <http://www.tecnomateriales.com.pe/producto.php?id=48&cate=3>
44. <http://www.arquitecturayempresa.es/noticia/parques-infantiles-arte-textil-ludico>
45. <http://www.catalogodiseno.com/2013/09/13/ninos-conarte-por-anagrama/>
46. <http://www.arquinoicias.com/web/formas-ludicas-lofty-que-maximizan-los-espacios-micro/>
47. <https://www.pinterest.com/pin/427771664586683293/>

## ANEXOS

### MODELO DE ENTREVISTA

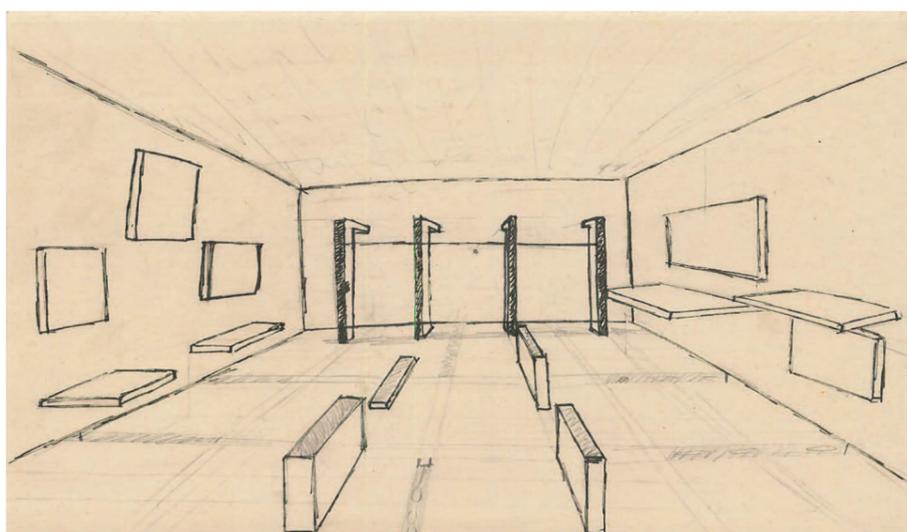
#### PREGUNTAS

1. Piensa Ud. que el espacio es adecuado para el tiempo que los niños pasan en la escuela? Es un espacio abierto o cerrado?
2. Piensa Ud. que el mobiliario es tanto apto para el alumno como para la profesora al revisar las tareas?
3. En cuanto a la iluminación piensa que cuenta con suficiente iluminación natural? La iluminación artificial es adecuada?
4. La circulación es apta para que los niños circulen por el salón sin ningún problema?
5. El espacio que Ud. utiliza para revisar tareas en clase y deberes es proporcionada para su uso?
6. Que métodos interactivos utiliza para la enseñanza de los alumnos?
7. Cual piensa Ud. que es la materia que más dificultad tiene para aprender, y cuál es el método que utiliza para que sea más fácil el aprendizaje?
8. Que tecnología innovadora utiliza para enseñar a los alumnos?
9. Según Piaget y Vigotsky existe el método del descubrimiento, de qué manera piensa Ud. que el niño descubre para aprender de una manera más fácil?

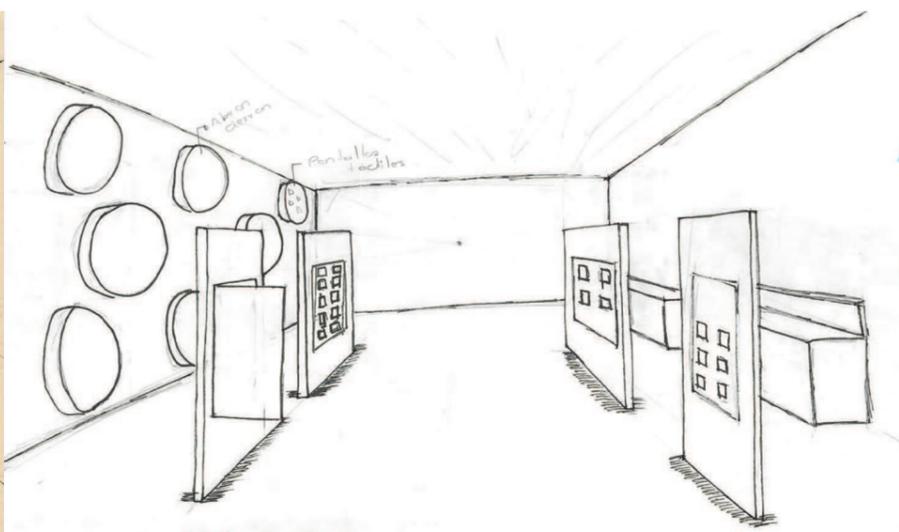
### MODELO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

| ASPECTOS              | Diseño Interior |    |   |   | Espacio-Profesor |    |   |   | iluminación |    |   |   | Mobiliario |    |   |   | Circulación |    |   |   | Ventilación |    |   |   | Uso de la tecnología |         | Forma   |           |
|-----------------------|-----------------|----|---|---|------------------|----|---|---|-------------|----|---|---|------------|----|---|---|-------------|----|---|---|-------------|----|---|---|----------------------|---------|---------|-----------|
|                       | E               | MB | B | R | E                | MB | B | R | E           | MB | B | R | E          | MB | B | R | E           | MB | B | R | E           | MB | B | R | Presente             | Ausente | Regular | Irregular |
| Escuelas Particulares |                 | X  |   |   |                  |    | X |   |             |    | X |   |            |    | X |   |             |    | X |   | X           |    |   |   | X                    |         |         |           |
| Escuelas Fiscales     |                 | X  |   |   |                  |    | X |   | X           |    |   |   |            |    | X |   | X           |    |   |   | X           |    |   |   | X                    |         |         |           |
| Escuela Rural         |                 |    | X |   |                  |    | X |   | X           |    |   |   |            |    | X |   |             |    | X |   |             | X  |   |   |                      |         | X       |           |
| CDC                   |                 | X  |   |   |                  |    | X |   | X           |    |   |   |            |    | X |   | X           |    |   |   | X           |    |   |   | X                    |         |         |           |

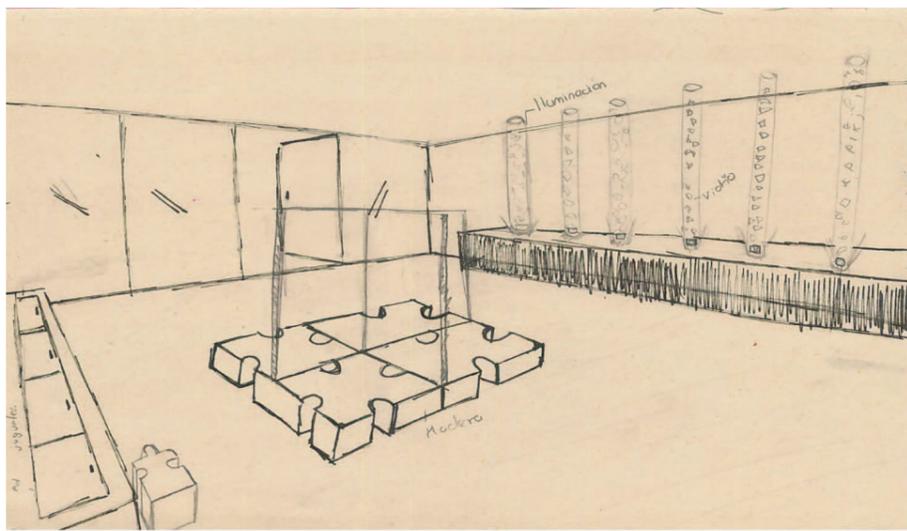
RESULTADO DE EXPERIMENTACIÓN- BOCETOS



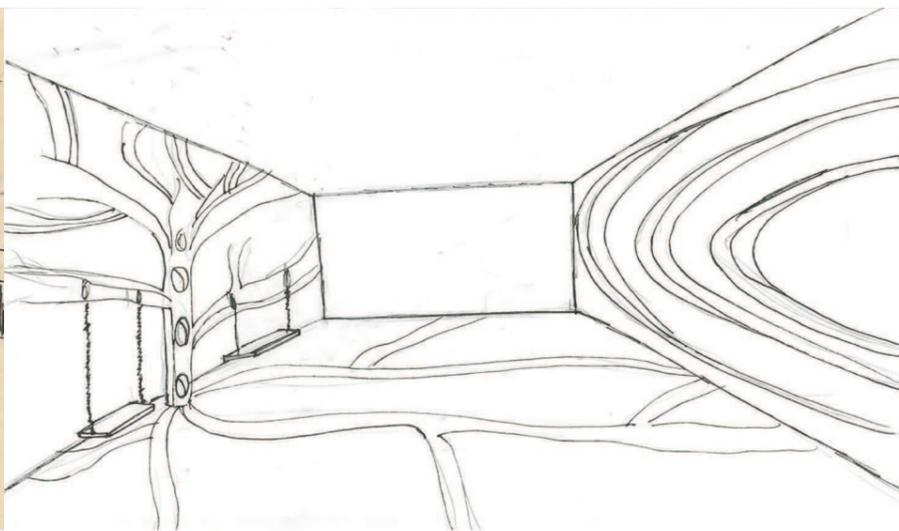
-Abrir-Cerrar-CCNN-EESS-Piso-Pared



-Abrir-Cerrar-Matemáticas-LLCC-Piso-Pared

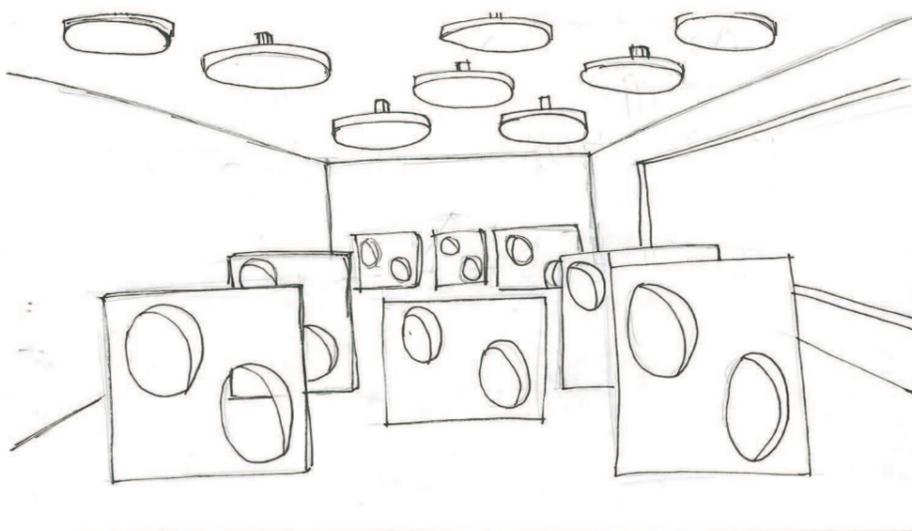


-Ocultar-Sorpresa-CCNN-EESS-Piso-Pared

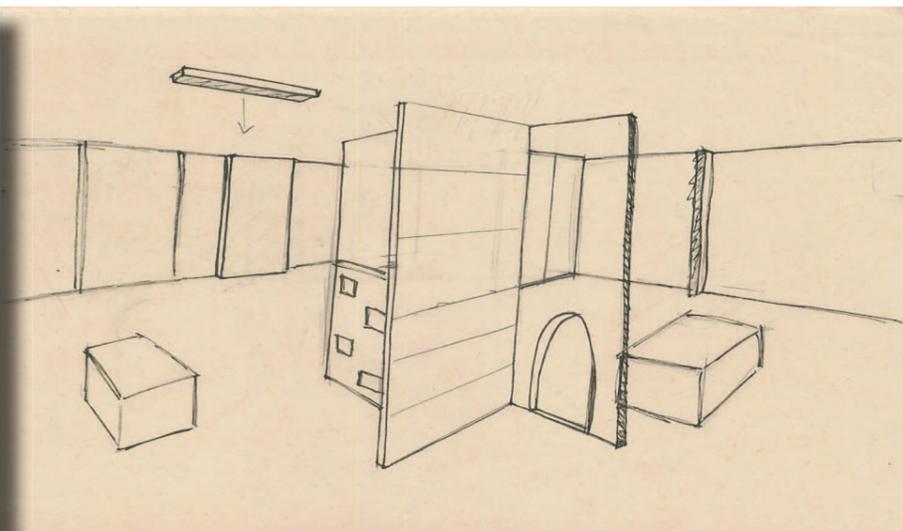


-Ocultar Sorpesa-Matemáticas-LLCC-Piso-Pared

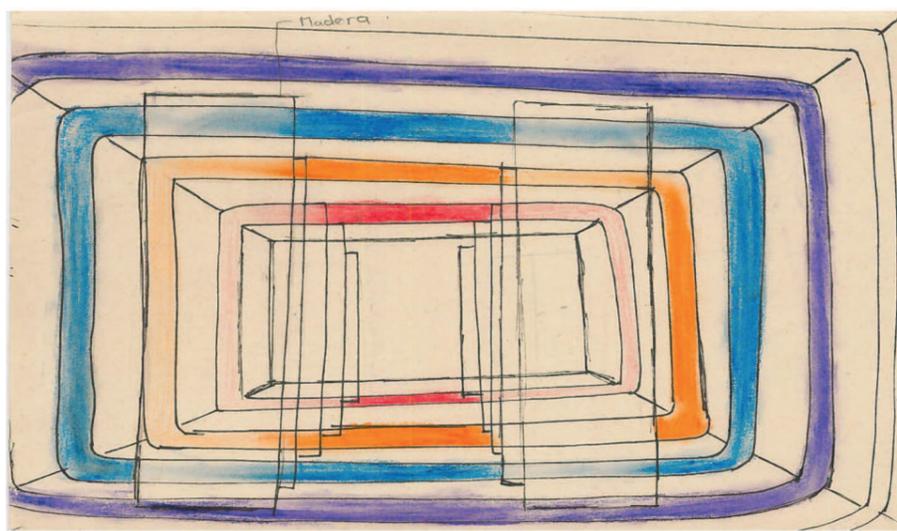
# ANEXOS



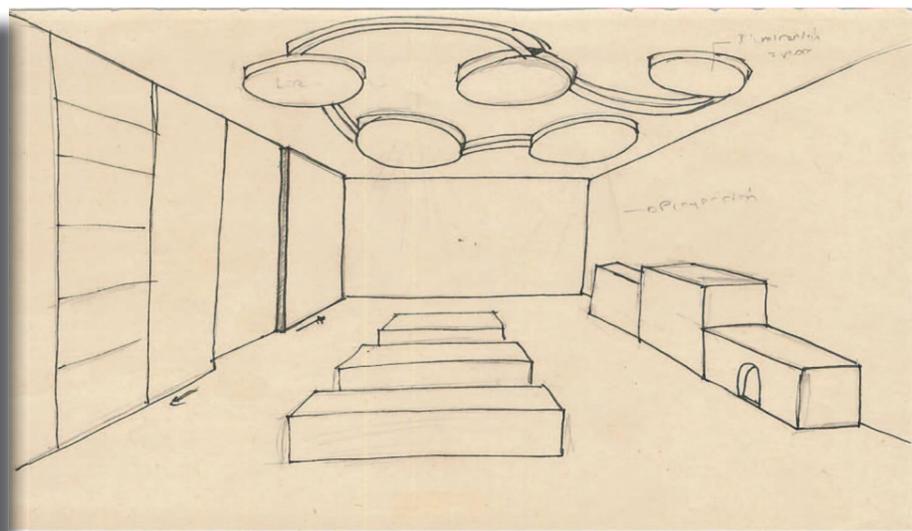
-Ocultar-Sorpresa-Matemáticas-LLCC-Cielo Raso-Tabique



-Abrir-Cerrar-Matemáticas-LLCC-Cielo Raso-Tabique



-Abrir-Cerrar-CCNN-EESS-Cielo Raso-Tabique



-Ocultar-Sorpresa-CCNN-EESS-Cielo Raso-Tabique

Según el Ministerio de Educación del Ecuador las principales asignaturas que hacen énfasis en la formación integral del individuo son:

- Lengua y Literatura: escuchar, leer, escribir.
- Matemática: desarrollar el pensamiento lógico y crítico.
- Estudios Sociales: comprender el mundo donde vivo y la identidad ecuatoriana.
- Ciencias Naturales: comprender las interrelaciones del mundo natural y sus cambios

A continuación se hará una síntesis del proceso de aprendizaje de cada una de ellas:

#### ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA

Objetivo: Comprender y producir descripciones desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la lengua.

Comprender y producir narraciones desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la lengua.

Eje curricular integrado: escuchar, hablar, leer, escribir, texto.

Eje de aprendizaje: Escuchar.

Estándares de aprendizaje

DOMINIO A: comunicación oral

DOMINIO B: comprensión de textos escritos

DOMINIO C: producción de textos escritos

Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada:

Escuchar y observar descripciones en función de identificar características físicas de diferentes objetos, alimentos y animales.

Narrar y re-narrar historias, experiencias, anécdotas y situaciones de su vida diaria en forma clara.

Estrategias metodológicas

Preparar a los alumnos para que escuchen la lectura en voz alta, utilizando distintos tonos, inflexiones y ritmos.

Formular preguntas de distintos niveles para activar la participación y la retención de la lectura anterior.

Organizar diálogos que propicien la reflexión

Solicitar a los alumnos a que formen grupos de trabajo

Propiciar entre los alumnos diálogos, discusiones, etc.

Formar oraciones y pensamientos orales

Reconocer que la oración está formada de palabras y ésta, de fonemas y sonidos.

Solicitar a los alumnos que dramaticen una narración.

Trabajo en grupos y narren sus cuentos favoritos.

Invitar a los alumnos a que elaboren títeres con los personajes del cuento.

Recursos

Texto del alumno guía del docente, pictogramas, tarjetas y cartulinas.

## ANEXOS

### ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

Objetivo: Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculos de suma y resta del 0 al 99 para poder resolver sus problemas de la vida cotidiana de su entorno.

Integrar correctamente el concepto de número a través de actividades de contar, compara, ordenar, y calcular cantidades de objetos con los números del 0 al 19, para poder vincular sus actividades cotidianas con el que hacer matemático

Eje curricular integrado: desarrollar su pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.

Eje de aprendizaje: el razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.

Estándares de aprendizaje

DOMINIO A: Números y funciones

DOMINIO B: Álgebra y geometría

DOMINIO C: Estadística y Probabilidad

Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada:

Reproducir, describir y construir patrones de objetos figuras a base de sus atributos.

Resolver adiciones y sustracciones de hasta dos cifras, utilizando el razonamiento lógico.

Estrategias metodológicas

Formar parejas. Elaborar figuras en papel de brillo o cartulina de distintas formas, tamaños y colores, de manera que se pueda entregar un juego de por lo menos quince piezas a cada grupo.

Solicitar que clasifiquen las figuras entregadas de acuerdo con las características que estimen convenientes.

Construcción de un patrón utilizando hasta tres atributos (color, forma, tamaño, etc.)

Observar patrones en diferentes láminas, y explicar cómo se da el proceso.

Trabajar con organizar figuras por tamaños, colores, etc.

Motivar a los alumnos a que formen patrones de con diversos tipos de material dentro del aula.

Indicar algunas series gráficas a partir de un atributo, y según el desarrollo de los alumnos implementar más atributos en los patrones.

Trabajar con más ejercicios de las actividades anteriores.

Trabajar individualmente en las actividades del texto, según las páginas que corresponden.

Recursos

Texto del alumno, Guía del docente, Pictogramas, Tablero posicional, Cuaderno de trabajo

### ASIGNATURA: ESTUDIOS SOCIALES

Objetivo: Comprender la metodología y terminología y estructura, que plantea la actualización curricular en el área de estudios sociales.

Valorar la importancia y trascendencia del nuevo enfoque en la formación de un ecuatoriano capaz de enfrenar los retos de este milenio.

Comprender la dimensión del Buen Vivir.

Eje curricular integrado: desarrollar su pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.

Eje de aprendizaje: el razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.

Estándares de aprendizaje

DOMINIO A: Construcción histórica de la sociedad.

DOMINIO B: Relación entre la sociedad y el espacio geográfico

DOMINIO C: Convivencia y desarrollo Humano

Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada:

Reconoce diversos enfoques sobre un determinado proceso histórico

Extrae información de fuentes históricas primarias o secundarias

Identifica un proceso histórico

Estrategias metodológicas

Formula preguntas para indagar sobre el pasado de su localidad

Emite conclusiones en forma oral y escrita de sus observaciones sobre las diversas manifestaciones culturales de la provincia o región.

Relaciona formas básicas de organización territorial con características generales geográficas, demográficas, culturales y económicas de una región o zona del país.

Conoce algunos de sus derechos y responsabilidades dentro de su entorno familiar y escolar.

Recursos

Texto del alumno, Guía del docente, Pictogramas, Cuaderno de trabajo.

ASIGNATURA: CIENCIAS NATURALES

Objetivo: comprender el enfoque de la actualización curricular frente a la práctica actual de la enseñanza en el área de Ciencias Naturales

Proponer nuevas formas de aplicación en el aula que permitan que estos conceptos interactúen en forma coherente.

Eje curricular integrado: desarrollar su pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.

Eje de aprendizaje: el razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.

Estándares de aprendizaje

DOMINIO A: Planeta tierra como un lugar de vida

DOMINIO B: dinámica de los ecosistemas

DOMINIO C: Sistemas de vida

DOMINIO D: Transferencia entre materia y energía

Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada:

Explica las funciones que permitan la homeostasis

Explica la relación entre metabolismo y homeostasis

Describe los mecanismos de regulación neuroendocrina

Estrategias metodológicas

. Realiza experiencias guiadas que tratan sobre los estados de la materia y registra cambios observados.

Formula preguntas y conjeturas tomando en cuenta datos obtenidos.

Comunica los resultados de las experiencias realizadas en forma oral y escrita, y los representa gráficamente.

Reconoce que el ambiente natural se forma por la interacción de elementos bióticos y elementos abióticos.

Describe y compara relaciones sencillas entre los seres vivos que ocupan el mismo hábitat.

Practica el cuidado personal, en constancia con sus derechos y responsabilidades.

Recursos

Texto del alumno, Guía del docente, Pictogramas, Cuaderno de trabajo.

