

ESPACIOS LÚDICOS

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE GRADUACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR DE INTERIORES

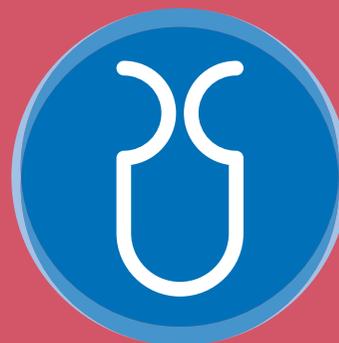
AUTOR

LEILA DANIELA VILLACIS CRESPO

TUTOR

ARQ. PATRICIO HIDALGO

CUENCA - ECUADOR - 2017



EN

MULTIFAMILIARES



E ILUSTRACIÓN

FOTOGRAFÍA

TODAS LAS IMÁGENES FUERON REALIZADAS POR EL AUTOR EXCEPTO AQUELLAS QUE SE ENCUENTRAN CON SU CITA RESPECTIVA.

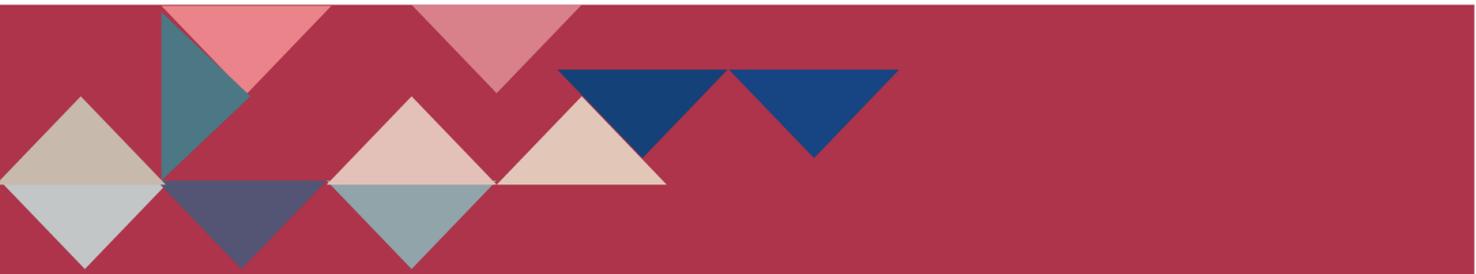
AUTOR

LEILA DANIELA VILLACIS CRESPO

TUTOR

ARQ. PATRICIO HIDALGO





DEDICATORIA

A mi padre, que desde el cielo me protege, apoyándose en todo momento con sus consejos, valores y motivación constante, está siempre conmigo y aunque faltaron muchas cosas por vivir, sé que este momento, hubiera sido tan especial para él, como lo es para mí.

A toda mi familia, tíos y tías que han estado junto a mí, en cada etapa, brindándome su apoyo para la realización de esta tesis.



A Dios por protegerme durante este camino y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de mi vida.

A mis tutores por el apoyo brindado, contribuyendo con sus conocimientos y ayuda a la realización de esta Tesis.

A todos los padres de familia, profesionales y amigos que colaboraron y me permitieron estar dentro de sus hogares.

Especialmente a mi madre que me ha enseñado a no desfallecer ni rendirme ante nada y siempre perseverar.

A Steven, Priscila, Temis, mis amigos, por estar siempre a mi lado y ayudarme con la diagramación, a mis familiares por el apoyo incondicional y preocuparse de cada paso que he dado para llegar a esta etapa.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	06	3.3.1 Necesidades del usuario dentro del espacio	
AGRADECIMIENTO	07	3.4 Desarrollo de diseño dentro de departamentos	59
INDICE DE CONTENIDOS	08	3.4.1 Variables	
ABSTRACT	10	3.4.2 Constantes	
OBJETIVOS:		3.5 Criterios de validacion y selección	62
Objetivo general:	12	3.5.1 Criterios de experimentación	
Objetivos específicos:	13	3.6 Modelo operativo aplicado al diseño interior	64
INTRODUCCIÓN	14	3.6.1 Determinación de relaciones eficaces para el diseño.	
		3.7 Conclusiones:	68
CAPÍTULO 1:		CAPITULO 4	
MARCO TEÓRICO	17	PROPUESTA	71
1.1 Diseño Interior y Juego	18	4.1 Concepto	72
1.1.1 El Juego y sus cambios		4.1.2 Funcionalidad	
1.1.2 El Juego: niños, jóvenes y adultos		4.2 Aplicación	74
1.2 Interacción	24	4.2.1 Descripción del Departamento	
1.2.1 El Juego		4.2.2 Planta Arquitectónica Departamento Actual	
1.2.2 Espacios Lúdicos - Familia:		4.2.3 Cortes Departamento Actual	
1.2.3 Beneficios del juego y la interrelación familiar		4.2.4 Imágenes departamento propuesta	
1.3 Espacio Interior	28	4.3 Criterios de Aplicación	82
1.3.1 Espacio interactivo - Interactividad		4.3.1 Mobiliario	
1.3.2 Espacios Interactivos		4.3.2 Materialidad	
1.4 Conclusiones	31	4.3.3 Uso del color	
CAPÍTULO 2:		4.3.4 Iluminación	
DIAGNOSTICO:	33	4.4 Expresivo	87
2.1 Análisis de Homólogos	34	4.4.1 Lúdico	
2.1.1 Homologos Internacionales de Departamentos		4.4.2 Fondo y figura	
Caso 1: Departamento pensado para los niños		4.5 Propuesta	89
Caso 2: The student hotel amsterdam		4.5.1 Planta Propuesta	
Caso 4: Unité d'habitation		4.5.2 Cortes Propuesta	
2.1.2 Homologos Nacionales de Departamentos		4.5.3 Detalle Mobiliario	
Departamento 1:		4.5.3.1 Detalle de Tabiqué	
Departamento 2:		4.5.3.2 Detalle de Piso	
Departamento 3:		4.5.4 Perspectivas propuestas	
2.1.3 Observación		4.6 Conclusión	101
2.1.4 Factores a tomar en cuenta de homologos tomados como ejemplo		4.7 Conclusiones Generales	102
2.2 Visión de padres y profesionales sobre la interacción familiar	45	Bibliografía	104
2.3 Tabulación de Datos	48	ANEXOS	106
2.4 Conclusiones:	51	Anexo 1: Preguntas guía entrevista	
CAPITULO 3:		Abstract	
MODELO CONCEPTUAL	53	Indice de imágenes	
3.1 Definición del modelo operativo de la experimentación	54	Indice de graficos	
3.2 Objetivos de la experimentacion	54	Indice de tablas	
3.3 Tipos de interactividad	54		

RESUMEN

Este proyecto partió de plantearnos la problemática de la conexión entre el espacio interior y la interacción de sus usuarios, las necesidades ambientales, sociales y culturales. Espacios en los que la familia, conformada por niños, jóvenes y adultos, interactúa con sus requerimientos particulares y el juego como recurso de interacción y equipamiento destinado a potenciar este enfoque lúdico.

ABSTRACT

TITLE

LUDIC SPACES IN MULTIFAMILY HOUSING

ABSTRACT

This project originated from the issue that arises regarding the connection between interior space and its users' interaction, and environmental, social and cultural needs. It deals with spaces in which the family made up of children, adolescents and adults interacts with their particular requirements, and game-based activities as a source of interaction and equipment intended to enhance this ludic approach.

Keywords:

Interior design
Game
Children
Interaction
Family

Arq. Patricio Hidalgo
Tutor

Daniela Villacis Crespo
Student


Patricio Hidalgo


Translated by,
Lic. Lourdes Crespo

OBJETIVOS

OBJETIVO

GENERAL

DESARROLLAR ESPACIOS LÚDICOS QUE DINAMICEN LA INTERACCIÓN SOCIAL DE LOS MIEMBROS DE UNA FAMILIA

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-DIAGNOSTICAR LAS CONDICIONES FUNCIONALES DEL ESPACIO LÚDICO EN EDIFICIOS MULTIFAMILIARES.

-ANALIZAR LAS LIMITACIONES Y CONDICIONANTES DE LOS ESPACIOS LÚDICOS

-DISEÑAR ESPACIOS LÚDICOS PARA LOS NIÑOS DENTRO DE UN DEPARTAMENTO, SIN MENOSCABAR LAS CONDICIONES DE HABITABILIDAD DE LOS JÓVENES Y ADULTOS.



INTRODUCCIÓN

En la actualidad las ciudades cuentan con un gran número de edificios, fábricas o zonas industriales que conforman los asentamientos urbanos, restan pocos espacios verdes. Las calles, los jardines y los patios dejaron de ser un lugar para el disfrute del tiempo libre, convivencia, conversación, aprendizaje, encuentro, se convirtieron en lugares para la venta y, evitan que los habitantes satisfagan sus necesidades en forma satisfactoria.

El juego necesita de un lugar o espacio en donde poder llevarse a cabo. Las viviendas hoy, son muy reducidas, los pocos espacios que llegan a quedar libres desempeñan la función de áreas de comunicación de la misma vivienda; los que ahí viven carecen de zonas en donde jugar libremente. Los juegos que inicialmente se desarrollaban en la calle, tienden a desaparecer. Los parques y jardines que se encuentran en la ciudad brindan poca seguridad, esto implica que no existan espacios adecuados para la interacción de los niños y adolescentes con los mayores, se hace necesario, diseñar dentro de los departamentos espacios de integración destinados especialmente para la familia. Jugando es como los niños/as y jóvenes aprenden a encontrarse con los demás, a manejar y a resolver conflictos, aprenden a identificar pautas de conducta social como la convivencia, participación, tolerancia, diálogo, equidad e inclusión.

El espacio lúdico dentro de un departamento, es importante porque permite la interrelación entre los miembros de la familia, quienes desarrollarán destrezas y habilidades para sus actividades.

El proyecto establece como problemática de importancia, el diseño de espacios lúdicos dentro de los departamentos, como lugares: dinámicos, creativos, divertidos, en movimiento, que permitan jugar con la fantasía e imaginación, dando lugar a la interrelación y creatividad, por esto se hace necesario un lugar donde las familias se encuentren seguras, cómodas y con capacidad para experimentar y explorar.

Si entendemos al ser humano como un ser eminentemente social que crece y desarrolla su identidad a partir de la interacción con sus semejantes, podemos descubrir el papel del espacio en este proceso. De esta manera, cuando decimos que el espacio debe estar orientado hacia la actividad lúdica, no es meramente el escenario donde se inscribe la interacción social, sino que es considerado como un elemento. Un espacio interactivo que permite investigar, capacitar y difundir conocimientos que posibiliten el desarrollo integral de cada persona.

Considerando las posibilidades de los espacios lúdicos y las ventajas de su experimentación con los miembros de la familia, se plantea este proyecto dentro de las residencias multifamiliares, como una propuesta de diseño interior y su aplicación como espacios para la relación con los miembros de las familias.



CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

El juego fortalece los lazos de unión entre las personas que participan, es un integrador familiar, porque fomenta la comunicación, el afecto y genera un sentimiento de complicidad mutuo; esto permite la unión familiar. Cuando un niño/ña tiene la oportunidad de jugar, no sólo con sus hermanos, sino con sus padres e inclusive abuelos, tíos y primos, se genera un entorno muy rico de interrelación familiar.

Para las décadas de los años setenta se dan una serie de transformaciones de tipo político- económico y social, que cambian la estructura tradicional y conservadora de las ciudades, generan cambios y actitudes en la manera de vivir, pensar y captar la realidad, surgen las diferencias generacionales, la nueva generación irreflexiva busca la modernidad y nueva renovación, la vida cotidiana que congregaba a sus vecinos en torno a los parques, barrios y en determinadas esquinas.

En la actualidad, el crecimiento de las ciudades, circunstancias económicas, y viviendas cada vez más pequeñas, hace que las familias se vean desunidas por la distancia, falta de tiempo o descuido. Los miembros de la familia no tienen el suficiente contacto entre ellos; de ahí que se hace necesario aprovechar momentos de visitas o reuniones familiares para divertirse jugando, que es una forma de inculcar el sentimiento de pertenencia familiar que se está perdiendo; y quien sabe, hacer las visitas más frecuentes.

Lo mejor y lo principal de los juegos son las personas, los juguetes toman un segundo plano; con tan sólo una pelota se puede hacer un gran partido, con unos legos, muñecos, carritos, etc., construir una ciudad; hacer manualidades con los retazos de lana, cocinar juntos; aparte de traer consigo los beneficios innatos del juego, serán beneficiosos para la unión familiar.

En el presente capítulo se abordarán las grandes teorías sobre juego, espacios lúdicos y las fuertes relaciones que se presentan con el Diseño Interior.

Partiendo de un proceso de investigación, reflexión, es necesario citar conceptos dados por las diferentes fuentes consultadas; se establecerá el concepto de juego y como éste ha ido cambiando la interrelación familiar, en este capítulo se incluye el concepto de espacio lúdico para niños/ñas, jóvenes y adultos hasta abordar su relación con el diseño interior y como éste permite llegar a mejorar la interacción de las familias.

1.1 DISEÑO INTERIOR Y JUEGO

1.1.1 El Juego y sus cambios

El juego es una actividad que admite averiguar y conocer el mundo que nos rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. No obstante, los juegos de los niños han sido rediseñados por los avances tecnológicos en la construcción de juguetes y por los cambios sociales y urbanísticos que han experimentado los pueblos y ciudades.

Hoy es extraño ver a los niños jugar en las calles, plazas, patios; como lo hacían anteriormente, pues era una manera de relacionarse con las demás personas; mientras las familias salían, se divertían entre ellas, por que conocían a todos los vecinos, los niños y jóvenes se relacionaban entre ellos, jugaban mientras conversaban, interactuaban unos con otros en sus barrios. En la actualidad, falta la relación entre personas, no se relacionan con sus vecinos, no saben quién vive al lado, y esto se da aun dentro de las mismas familias, donde más falla la interacción entre padres, niños y jóvenes.



Imagen 1- Juegos Antiguos



Imagen 2 - Juegos Antiguos

Las imágenes se refieren a los juegos de los niños en la calle, en la antigüedad, como: los tastos, las canicas, la raya, entre otros.

Los juegos que anteriormente se desarrollaban en la calle han desaparecido. Los parques y jardines que existen en la ciudad brindan poca seguridad. Esto implica que no existen espacios adecuados para la interacción de los niños y adolescentes con los mayores, de ahí que se hace necesario, diseñar dentro de los departamentos espacios lúdicos, destinados especialmente para ellos.



Imagen 3- Juegos Antiguos



Imagen 4 - Juegos Antiguos

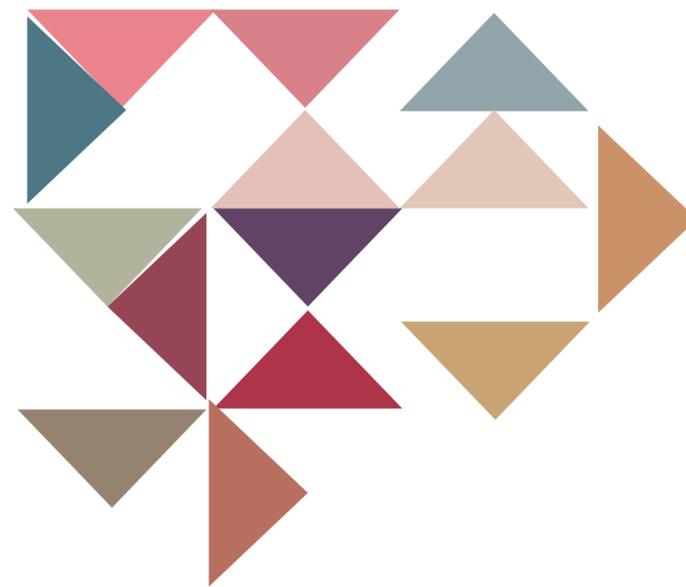


Imagen 6 - Convivencia Familia

El juego ha sido y es una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos, sirve para promover el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad, desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo, a la vez que estimula a la acción, reflexión y expresión, de allí la importancia de contar con un espacio para ello.



Imagen 5 - Convivencia Familia



1.1.2 El Juego: niños, jóvenes y adultos

Al jugar se comparten muchas experiencias y se crean fuertes lazos entre los adultos y los niños, es vital para el desarrollo, ya que a través de él, se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen el crecimiento y aprendizaje de las familias. Aunque se aprende a través del juego con placer, este no es su objetivo final, nos sirve de medio para alcanzar una meta: proporcionar placer, satisfacción y mejorar las relaciones interpersonales entre los miembros de la familia.

“El espacio lúdico es un elemento básico en la construcción, el juego un fortalecimiento de los vínculos afectivos. En algunos casos, los padres de familia no reconocen éstos como una oportunidad para generar mejores condiciones al interior del hogar. El aprendizaje para los padres se convierte entonces en una prioridad, pues lo más probable es que ni siquiera sepan qué son ellos quienes al jugar con sus hijos e hijas están aportando valores a su formación y a través de éste, están recreando el mundo, ensayando formas de convivencia, aprendiendo de su entorno y construyendo visiones de futuro que ordenarán su vida y podrán ser, en muchos casos, el motor que los lleve a construir nuevos entornos y modos de vida más armónicos y gratificantes que los que actualmente tienen.” (Importancia y beneficios de la lúdica, 2012, en línea).

Imagen 7 – Diversión



Imagen 8 – Convivencia



Según Ignacio Pozo el juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida, no admite obligaciones externas, los niños/as, los jóvenes, deben sentirse libres para actuar como quieran, libres para elegir el personaje a representar y con los medios para realizarlo. Pero pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad, presenta una contradicción: el hecho de dar al niño impedimentos, que tiene que ajustarse a las pautas de acción del personaje y cuando el juego es grupal: respetar las reglas de juego. Estas características, propias de la dinámica del juego, son las que se utilizan en varios momentos para la creación de determinados hábitos sociales, que permiten a las personas vivir en comunidad, donde: reglas, normas, libertad, responsabilidad se unen como maneras para la creación de espacios de convivencia.

Mientras crecemos nos volvemos menos lúdicos, pero podemos regresar a nuestra inocencia a partir del juego y la creatividad. Por medio del juego el niño y joven aprende a conocer, manejar y respetar las reglas, los padres enseñan que así como existen normas, reglas en el juego, las hay en la vida, en la casa, en el colegio y en la sociedad

Jugando es como los niños/as, jóvenes aprenden a encontrarse con los demás, a manejar y a resolver conflictos, aprenden a identificar pautas de conducta social como la convivencia, participación, tolerancia, diálogo, equidad e inclusión.

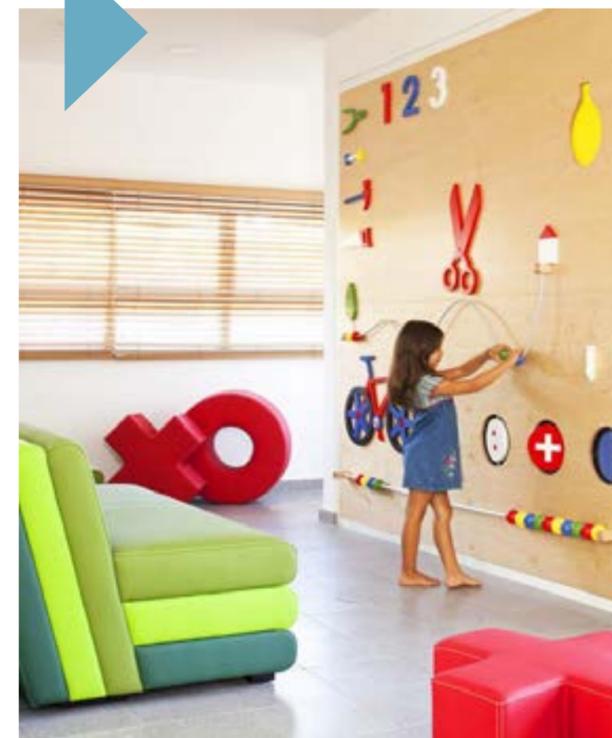


Imagen 10 – Participación



Imagen 9 – Participación

Algunos pensadores como Platón y Aristóteles daban gran importancia al aprender jugando, animando a los padres para que les entreguen a sus hijos juguetes que les ayuden para actividades futuras como adultos.

1.2 INTERACCIÓN

Acción que se ejerce mutuamente entre dos o más objetos, unidades, sistemas, etc. Nos indica una forma de trabajo mutua de dos o más personas o grupos sociales, donde cada una de las partes coloca su conducta en función de la otra parte, es decir estímulo y reacción.

Es el tipo de relación que hace que el procedimiento de un sistema cambie el comportamiento del otro. La interacción es la propiedad de expresar aquellos espacios de cooperación grupal existiendo siempre una relación con otra persona en el cual se discuten ideas a diferencia de la interactividad que es el diseño de la propuesta y los materiales que ayuden en el desarrollo de las familias.

Imagen 11 – Espacio Interior



1.2.1 El Juego

El juego es una actividad de recreación, inherente a las personas y forma parte de la cultura humana. El mismo tiene mucho que ver en el desarrollo emocional y socialización del ser humano.

Forma parte de la vida, desde pequeños o infantes recurrimos al juego con la finalidad o búsqueda de diversión e inconscientemente desarrollamos nuestra personalidad y capacidades físicas, a través de los retos, emociones o situaciones que se presentan.

El juego es la manera por el cual el niño/ña se comunica y canaliza sus emociones; estas características que han sido encargadas al juego infantil, son aplicables también a personas adultas, quien puede negar, que jugando se siente relajado, divertido y hasta nos olvidamos de nuestras preocupaciones, más aun jugando en familia, desarrollamos aspectos de vital importancia, nos acercamos y comunicamos más, mostramos nuestras emociones y afectos, en un ambiente de diversión y espontaneidad.

El juego puede ser denominado como una actividad que generalmente es usada para la diversión, pero también mediante la actividad lúdica, se ejercitan algunas capacidades y destrezas.

- Para los padres, porque: les permite conocer mejor a sus hijos, les ayuda a enseñarles valores y formas de actuación, refuerza el vínculo con ellos.
- Para los niños, porque: a través de esta herramienta aprenden, se desarrollan mejor y, según muchos expertos, ganan en tolerancia, imaginación y felicidad.
- Y para toda la familia, porque: un rato de diversión compartida es la mejor arma contra el estrés, y la interrelación familiar.



Imagen 12 – Espacio Interior

1.2.2 Espacios Lúdicos - Familia:

Comprendiendo al juego como una actividad creativa. La actividad lúdica procura placer, es una actividad entretenida que habitualmente origina excitación, hace surgir signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.

La percepción, incremento e incidencia de los medios de comunicación masiva en la vida cotidiana familiar: la televisión, videojuegos y redes sociales, están ocupando el tiempo libre que los niños, jóvenes y adultos que podrían emplear en el juego, además de modificar sus pautas de comportamiento, formas de socializar y patrones de consumo.

La composición y estructura familiar también se ha modificado, afectando las oportunidades, pues al no contar con espacios para jugar y emplear correctamente el tiempo libre, el resultado es que los niños y jóvenes pasan mucho tiempo solos al no haber algún adulto a cargo, lo que pone en peligro el bienestar de la familia.

Imagen 13 - Juego en la vida



Imagen 14 - Tiempo Familiar

El espacio lúdico se convierte en un elemento básico dentro de la dinámica social y familiar, sobre todo de aquellas que habitan en multifamiliares, que deben contar con espacios propios para el esparcimiento y el uso adecuado por parte de niños y adolescentes del tiempo libre, para un desarrollo integral.

Como se sabe, la familia es el referente de vida de toda persona, donde todo ser humano crea los primeros lazos afectivos y donde se forma la personalidad, los valores y los esquemas de conducta del ser humano, la dinámica familiar será la guía para construir las relaciones sociales con los demás y propondrá las pautas que perseguiremos luego con nuestras propias familias.



Imagen 15 - Espacio Interior Familiar

Considerando el importante rol que cumple la familia, debemos procurar que exista un ambiente adecuado, que provea los elementos necesarios para alcanzar el bienestar y el desarrollo óptimo de cada uno de sus miembros, para ello es preciso que existan relaciones familiares armoniosas determinadas por: la comunicación, confianza, apoyo y unión entre todos. Para muchas personas, esto puede resultar importante y preciso pero difícil de ponerlo en práctica; los cambios en nuestra sociedad, la modernidad, la rutina de trabajo y estudio que tienen los miembros de la familia, hace que se piensen algunas cosas más importantes que otras, los padres se ven obligados a trabajar durante muchas horas para satisfacer las necesidades básicas de sus hijos y en consecuencia pasan menos tiempo con los niños.

El juego no tiene un tiempo, un día, una hora determinada, puede ser algo cotidiano, pero debe contar con un espacio específico, lo importante es que se adapte y se integre la dinámica familiar

1.2.3 Beneficios del juego y la interrelación familiar

- Promueve: la comunicación entre los miembros de la familia.
- Desarrolla las habilidades sociales de los niños.
- Profundiza los lazos afectivos de los miembros de la familia.
- Libera el estrés individual lo cual armoniza la relación familiar
- Desarrolla la confianza, autoestima ya que sentirán que como padres dedicaron tiempo para divertirse juntos.
- Establece patrones de conducta básicos
- Se crean valores sociales y morales.

1.3 ESPACIO INTERIOR

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 evolucionar y mejorar la sociedad. Debemos enfocarnos en cómo podemos hacer nuestro mundo más hermoso, sostenible, funcional y fluido." (Rashid, 2012, En línea).

Para un Diseñador de Interiores el espacio es la parte primordial o elemento más importante dentro de una edificación, ya que es el lugar en donde el diseñador crea o genera un ambiente que se adapte a las necesidades del Usuario. El espacio Interior es el lugar que nos dará seguridad y confort al momento de realizar alguna actividad.

El espacio Interior nos da una sensación de cobijo, debido a todos sus elementos constitutivos que definen los límites y delimitan el espacio pisos, paredes, cielo raso, mobiliario, puertas, ventanas, configuran un espacio con cualidades arquitectónicas y espaciales.

Imagen 11 – Espacio Interior



1.3.1 Diseño Interactivo - Interactividad

El Diseño Interactivo es un conjunto de disciplinas y está formado por gráficos, textos, videos, fotos y otros medios que intervienen. Se presenta de manera clara funcionando adecuadamente con la tecnología que utilice el usuario.

Según Terry Winograd y Yvonne Rogers, el diseño de espacios interactivos sirve para definir la forma en la que la gente se comunica e interactúa con su vida. Diseño interactivo viene de él "como" y el "que" en cambio el Diseño de Interacción se centra en el "porque"

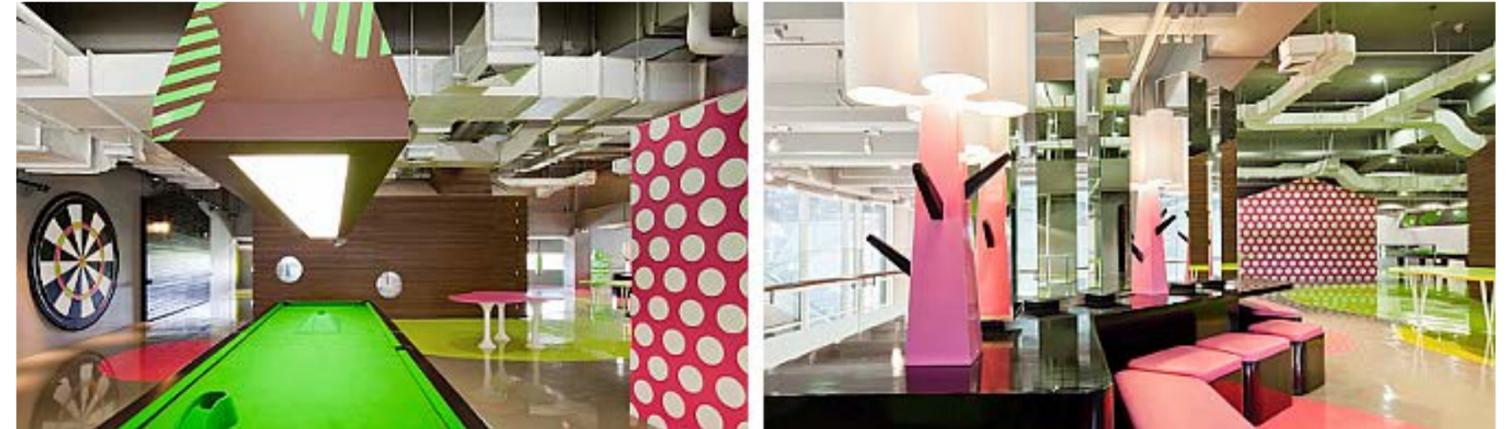


Imagen 17 – Diseño Interactivo

1.3.2 Espacios Interactivos

Los espacios Interactivos son lugares en donde el usuario interactúa dentro del espacio o forma parte de él.

El espacio lúdico-interactivo propone que las familias aprendan a pensar y actuar frente a situaciones de la vida diaria. Este espacio puede establecerse, mediante la tecnología, equipamiento, paredes, pisos, cielo raso, todos y cada uno de ellos enfocados en la actividad de los usuarios.

Al proponer un espacio lúdico-interactivo, se obtendrá respuestas satisfactorias en la familia, mejorando la comunicación, el sentir, compartir con el resto.

Al hablar de un espacio lúdico-interactivo, hacemos referencia a un espacio en donde, a través de las actividades que se realizan en cada ámbito, se pueda generar un espacio que por medio del juego y la interactividad, lleve a un proceso de creatividad, en donde todos los elementos del espacio cuenten con una expresión y una función, que aporten a la interacción de las familias.



Imagen 18 – Espacio Interactivo

1.4 CONCLUSIONES

Lo principal es la participación de los padres en el desarrollo de los niños y jóvenes, de una manera práctica y divertida, buscando crear interacción con otros adultos, niños de los alrededores, con los que puede identificarse y fomentar la interacción social. Busca ser punto de encuentro de la familia que contribuya a mejorar las relaciones interpersonales y por lo tanto con la comunidad.

Lo importante en este espacio, es mejorar la interacción por medio del juego, a partir del núcleo más cercano y sólido, la familia.

CAPÍTULO 2

DIAGNOSTICO

El presente capítulo es la continuación de la parte teórica del proyecto de tesis, en el que se analiza la relación que existe entre la realidad global, dentro de un contexto local, respecto a las formas de intervención para la interacción familiar. Con la finalidad de conocer cómo se maneja este tema en Cuenca, si existe algún tipo de intervención o no en los multifamiliares, establecer cuál sería la mejor forma para intervenirlos en beneficio de los niños, jóvenes y adultos, esperando que la propuesta sea: práctica, útil, eficiente, flexible, es decir que el equipamiento esté destinado a procurar el mayor enfoque lúdico para los usuarios.

Con el fin de obtener la información requerida, se aplicó entrevistas y se realizaron observaciones directas a las familias y el análisis de homólogos referente a los espacios.

2.1

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

En este capítulo se muestran ejemplos de espacios que poseen lugares interactivos y de juego, se citan muestras a nivel nacional e internacional.

Los homólogos nacionales se refieren a edificios multifamiliares en los que se puede ver que, muchos de ellos no cuentan con espacios destinados al esparcimiento familiar y aquellos que cuentan, son espacios pequeños, en donde se realizan muy pocas actividades, espacios que no tienen las debidas seguridades, no son adecuados porque sirven como parqueamiento de vehículos.

El Diseño Interior en este trabajo, está pensado para el desarrollo físico e intelectual de los usuarios tanto de los niños, jóvenes y adultos, espacios necesarios para mejorar la interacción, comunicación, destrezas y lazos familiares.

Los homólogos internacionales, muestran espacios que trabajan de manera directa, en mejorar la interacción entre los usuarios como es el ejemplo de The student hotel en Ámsterdam, Unité d'Habitation de Le Corbusier, que mediante el Diseño interior, incentivan a mejorar la interacción de las personas, para ellos lo mejor es dejar espacios libres sin ninguna división.

El diseño interior muestra que los elementos constitutivos del espacio pueden formar parte de una morfología lúdica.

2.1.1 Homólogos Internacionales De Departamentos

CASO 1

DEPARTAMENTO PENSADO PARA LOS NIÑOS



Imagen 21

Creado por HAO y ubicado en Taiwán. Se caracteriza por tener espacios perfectos para el juego y permite volar la imaginación de sus usuarios. El lugar ha sido pensado para toda la familia, inspirado en los Legos, se crea el departamento como un gran espacio de juego para el entretenimiento de sus habitantes, pudiendo observar en las imágenes un lugar amplio, sin divisiones, espacios que permiten que la familia se relacione de una manera directa.

Espacio a dos niveles, en la parte baja, la zona de la cocina y habitaciones, en la parte alta el living, simula ser una especie de piscina, el lugar ideal para disfrutar de una película o la vista. La utilización del color blanco y colores fuertes, para que llame la atención de las personas.



Imagen 20



Imagen 19



Imagen 22

CASO 2

THE STUDENT HOTEL AMSTERDAM

Edificación normal que sirve de hotel para los estudiantes o familias, el lugar cuenta con áreas amplias en donde las personas se relacionan, interactúan entre ellas mediante el juego de una manera creativa.

Imagen 23



Espacios amplios en el que los niños, jóvenes y adultos se divierten, no existe ningún patio o un área específica fuera, que sea segura para la diversión o entretenimiento.

Espacios en los que se reducen: salas, comedores para ampliar otros espacios, permitiendo que las personas se diviertan dentro de manera segura, gracias a estos espacios amplios las personas que se quedan en el lugar, al momento de ir a la sala de juego o estar sentados en las mesas comiendo, leyendo, se relacionan con los otros huéspedes del lugar.

Imagen 25



Imagen 24



CASO 3

HABITAT 67

Arquitecto: Israelí Moshe Safdie
Ubicación: Montreal, Canadá



Imagen 25



Imagen 27

La expo de Montreal presenta un complejo de casas cúbicas. Arquitectura diferente para viviendas de alta densidad, a través de módulos/cajas/ células de material prefabricado. Son 158 departamentos de 60 a 460m². Módulos de 11,7m x 5,3m x 3m, forman 15 tipos de viviendas; sus entrelazados a través de escaleras y pasillos que comunican cada uno de éstos módulos forman la unidad, un conjunto donde el techado de una vivienda forma parte del jardín de otro.

Las viviendas, cuentan con independencia espacial y se comunican por medio de un sistema de circulación vertical como horizontal, además cada vivienda funciona de manera independiente y autosuficiente, con total privacidad visual, ascensores para los pisos superiores. Terrazas jardines individuales.

Características:
Todos los pisos son grandes espacios libres, con paredes mínimas. Esos grandes espacios hacen el piso flexible, permitiendo crear diferentes ambientes
Equipamiento comunitario
Espacio exterior propio y azotea



Imagen 28



Imagen 29

CASO 4 UNITÉ D'HABITATION

Arquitecto: Le Corbusier
Ubicación: Marsella, Francia

Se centra en la vida comunal para todos, un lugar para hacer compras, jugar y vivir, una "ciudad jardín vertical", con 1.600 residentes aproximadamente.

Las familias tienen sus propios espacios privados, pero fuera de ese sector privado pueden hacer compras, comer, hacer ejercicio y reunirse. Cada piso contiene 58 apartamentos dúplex, accesibles desde un gran corredor interno, cada tres plantas.

Cuenta con espacios comunes en la cubierta del edificio. El techo se convierte en una terraza jardín, que cuenta con una pista de atletismo, un club, una guardería, un gimnasio y una piscina de poca profundidad. Al lado de la azotea, hay tiendas, centros médicos y un corredor por cada tres pisos.

En cada nivel hay una calle interior, con diversos recintos según edades, como: clubes para la juventud, modelaje, de tercera edad, una guardería, un jardín infantil, entre otros. Principalmente destaca la calle comercial en el séptimo y octavo piso, contando con una serie de recintos de abastecimientos.

Imagen 30



Imagen 31



Imagen 33



Imagen 32



2.1.2 HOMOLOGOS NACIONALES DE DEPARTAMENTOS

DEPARTAMENTO 1



Imagen 35



Imagen 37



Imagen 36



Imagen 34



Imagen 38

El homologo tomado es de un departamento familiar, ubicado en el sector del redondel de las "Muñecas de Piedra". El departamento cuenta con una amplia área social, sala, comedor y cocina con un solo ambiente sin ninguna división. Uno de los problemas del lugar es la falta de claridad dentro de sus ambientes. Cuenta con el mobiliario apropiado, falta el espacio para la interacción de los padres con los niños, cada uno se encierre dentro de sus habitaciones.

DEPARTAMENTO 2



Imagen 39



Imagen 40



Imagen 41



Imagen 42



Imagen 43



Imagen 44



Imagen 45

El homologo tomado es un departamento familiar, ubicado en la avenida Solano. Cuenta con área de sala privada con acceso a un balcón; comedor y cocina con un solo ambiente muy amplio en el que se desaprovecha el espacio. Una de las ventajas del lugar es que el balcón se conecta con el cuarto de los padres y del hijo, podemos observar que el área social tiene muy poco mobiliario, desaprovechando el espacio del departamento para conectar a la familia en la realización de actividades grupales

DEPARTAMENTO 3



Imagen 46



Imagen 47



Imagen 51



Imagen 48



Imagen 50



Imagen 49

Las imágenes son de un departamento familiar, ubicado en la avenida 10 de Agosto. El departamento cuenta con el área de sala privada, el espacio del comedor completamente privado de la cocina. Las desventajas son sus espacios ya que cada uno se encuentra en zonas diferentes, conectadas por los pasillos, una observación importante es que se aprovechan los espacios con poco mobiliario.

2.1.3 CONCLUSIONES

En las imágenes observadas, dentro de los tres casos, el espacio está dispuesto más para la comodidad de los padres. El diseño no está pensado en las relaciones de los niños, jóvenes y adultos que habitan los departamentos. Los niños y jóvenes, no cuentan con lugares apropiados, espacios recreativos, es así que cada miembro de la familia pasa más tiempo dentro de su habitación, deteriorándose las relaciones familiares. Son raras las ocasiones en que los niños, jóvenes comparten lugares con los adultos.

2.1.4 FACTORES A TOMAR EN CUENTA DE HOMOLOGOS

FACTORES A TOMAR EN CUENTA DE HOMOLOGOS TOMADOS COMO EJEMPLO.

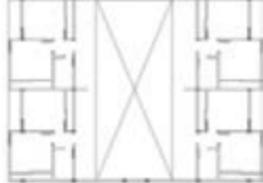
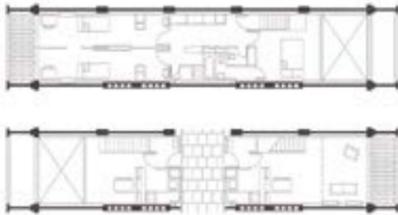
<p>Caso 1: Departamento pensado para los niños</p> 	<p>Se caracteriza por tener espacios amplios. La sala, comedor y cocina crean un solo ambiente dividido por un desnivel. El espacio esta creado con bloques de Diseño personalizados que pueden ir cambiando. Gran utilización del color. La familia interactúa en el living que parece una gran piscina. Lugares privados son las habitaciones y baños.</p>
<p>Caso 2: The student Hotel Amsterdam</p> 	<p>Reduce los espacios como sala, comedor, cocina para ampliar espacios públicos. Espacios amplios con pocas divisiones cada uno se conecta con el otro. Existe una gran utilización del color. Espacios recreativos, pensado para todas las personas. No todos los lugares son públicos, existen lugares privados en cada departamento con un área mínima.</p>
<p>Caso 3: Habitat 67</p> 	<p>Tipo de Arquitectura distinta a través de módulos. Los departamentos son amplios no poseen divisiones, haciendo que el interior se quede más libre e integrado. Gran utilización de la luz natural. El Vidrio es un elemento importante ya que se lo encuentra en las circulaciones y los grandes ventanales de los departamentos. Las viviendas se conectan por sus circulaciones y algunas por sus jardines existentes en los techos.</p>
<p>Caso 4: Unidad Habitacional de Marsella</p> 	<p>Utilización de la azotea como centro de funciones siendo un espacio colectivo, haciendo que la mayoría de las actividades ocurran aquí. Cada departamento tiene su espacio privado pero fuera de este las personas pueden realizar sus compras, comer, reunirse entre otros. Se crea un sistema de interconexión entre los volúmenes residenciales. Materiales más utilizados son el hormigón armado y el vidrio. Gran utilización del color en la fachada del edificio.</p>

Tabla 1
Elaboración: Daniela Villacís Crespo

2.2 VISIÓN DE PADRES Y PROFESIONALES SOBRE LA INTERACCIÓN FAMILIAR



La presente investigación se realiza a través de entrevistas a padres y especialistas, con la finalidad de conocer, con mayor profundidad, cómo se interrelacionan los miembros de la familia y los espacios lúdicos con que cuentan, desde el punto de vista de los padres, qué actividades realizan dentro de los hogares la familia para mejorar las relaciones. (Ver ANEXO 1 para conocer las preguntas guías empleadas en las entrevistas)

Nathaly Arteaga, madre de familia manifiesta lo siguiente:

Sus hijos dentro de la casa son muy inquietos, no tienen un lugar específico para jugar, siempre están llevando los juguetes a diferentes partes de la casa, como a su recámara. Para realizar actividades familiares lo hacen generalmente en la sala, donde pasan más tiempo, y los puede observar. Los espacios dentro del departamento, no son los adecuados para relacionarse de una manera dinámica, para desarrollar sus habilidades mediante actividades en las que se integre toda la familia, lo hace en el tiempo libre. Quisiera relacionarse mejor con ellos, pero debido al poco tiempo y falta de espacio, no lo puede hacer, sus hijos quedan en casa con una empleada. Comenta que a su hijo pequeño le encanta pasar tiempo con su hermano de 16 años, que es con el que más actividades realiza, el que más se entretiene, el que le explica cómo debe realizar las actividades y deberes. Finalmente nos comenta que le encantaría tener un lugar en que pueda pasar más tiempo toda su familia, siente en algunas ocasiones que no conoce bien a sus hijos, que falta la comunicación entre ellos.

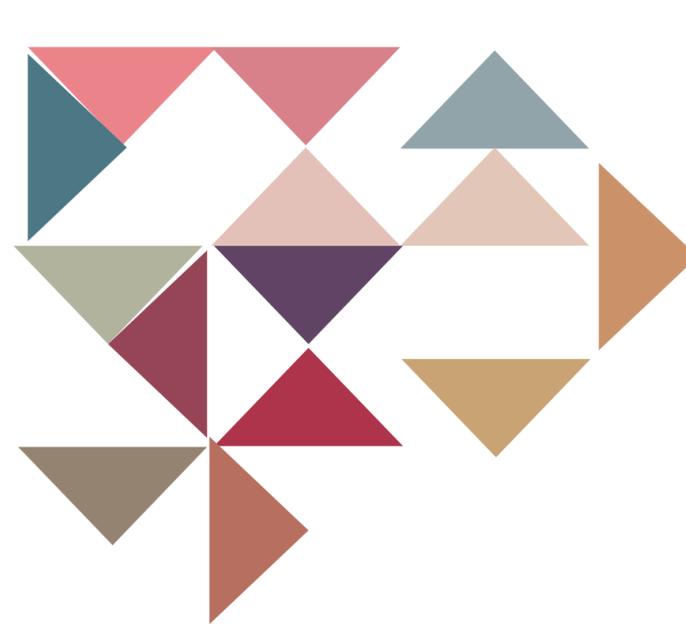
Según el Dr. Sebastián Tintin Rea, Psicólogo de una clínica privado, manifiesta:

La dinámica familiar ha cambiado con el paso de los tiempos; dado que el uso de internet interviene en las relaciones familiares. Que los niños y jóvenes establecen más y mejores relaciones con las nuevas tecnologías, específicamente internet, influenciando tanto positiva como negativa en sus vidas y por consiguiente en la dinámica familiar.

Al no haber espacios establecidos dentro de las viviendas los niños juegan dentro del hogar, esparciendo ruidos, sus cosas están en todos los rincones. No son espacios adecuados, se aburren y a lo primero que recurren es a la tecnología, la computadora, la Tablet o los play station, ya que no pueden salir.

Manifiesta que cada vez hay menos espacios para el esparcimiento, la convivencia, la charla. Es difícil que la familia comparta incluso la comida en días laborables; padres e hijos esperan con ansiedad la tarde de los viernes para “reventarse” en alguna fiesta o evento social. Los sábados se ocupan de pendientes y compras que no pueden atender durante la semana, dejando el domingo para descansar, relajarse un poco. Son pocas las familias que se preocupan por interactuar con sus hijos. Dice que se puede comprobar solo con ver a las familias en las calles o en los edificios, hay niños que no hacen caso a los padres, no los escuchan porque no quieren o están inmersos en el teléfono, es importante que se enseñe a los niños reglas, maneras de comportarse, mediante juegos, así aprenden lo que se debe, lo que es importante, los juegos son parte del desarrollo de los niños y jóvenes.

Para concluir indica que la mejor manera de relacionarse es a través de actividades lúdicas, y mejor si es el espacio interior el que aporta con las actividades. Un espacio bien manejado puede ayudar a aportar y mejorar la concentración con el simple acto de jugar, indicándonos que es mejor proponer juegos que ayuden a desarrollar sus habilidades como juegos de construcción.



La psicóloga y madre de familia Sonia Reinoso Rodríguez: da las siguientes respuestas:

Los niños o jóvenes en casa son muy activos, despreocupados, les encanta llegar del colegio o la escuela, realizar sus tareas y empezar a jugar con algún deporte, ver la televisión, estar con sus cosas. Lo principal es incentivarlos a realizar diferentes actividades, tanto del hogar como otras, ya que es una manera de dar responsabilidades. Tenemos que señalar que conforme van creciendo van asimilando las acciones que han aprendido, es decir son sumativas.

Es importante, mientras son pequeños/as que hagamos estas actividades con ellos y como padres les acompañemos en su proceso de aprendizaje para hacerlo más divertido. Una idea sería realizar estas actividades en casa, en forma de juego, y que cuando les digamos que tienen que hacerlas lo hagamos. Comenta que los niños pasan más tiempo dentro de la casa, no por la falta de espacio fuera del departamento, el problema es la seguridad, por eso, al pasar más tiempo en la casa, los niños empiezan a aburrirse, comenta que, cuando tiene tiempo o no está trabajando prefiere pasar en su casa al lado de sus hijos jugando, leyendo, viendo películas, realizando alguna actividad, es muy importante que exista una buena comunicación con la familia, ya que ésta ha cambiando con el paso de los años, recordando que cuando era pequeña, pasaba el tiempo con sus hermanos jugando en la calle o en la casa. Existía una buena relación familiar, por que los padres trabajaban menos tiempo, existiendo espacios de interacción que fortalecían los vínculos familiares, en la actualidad las personas no se preocupan mucho en ello, por que ocupan su tiempo en ver los mensajes en el teléfono, que las relaciones entre las personas se realizan hablando, conversando unas con otras y no mediante un aparato.

Para concluir, indica algunas características que deben tener los espacios: seguridad, comodidad, iluminación, y todas las condiciones necesarias para que el desarrollo sensorial sea más efectivo, con ambientes Interactivos, donde exista una fácil manipulación de los elementos, creando elementos que causen sorpresa ya que al manipular algún objeto y éste reaccione frente al movimiento realizado, de esa forma se mostraran más curiosos, les gustara explorar, experimentar y descubrir.



2.3

TABULACIÓN DE DATOS

Analizar y Observar las condiciones espaciales Interiores para conocer las condiciones espaciales en la que las familias desarrollan sus actividades.



Grafico1
Fuente: Entrevistas Realizadas
Elaboración: Daniela Villacis Crespo

Dentro de los multifamiliares, las familias prefieren que sus hijos pasen el tiempo libre, jugando dentro de sus departamentos, así no cuenten con los espacios adecuados, fuera no les gusta por la falta de seguridad que existe y el espacio no es el indicado para jugar.



Grafico2
Fuente: Entrevistas Realizadas
Elaboración: Daniela Villacis Crespo

El mayor porcentaje está de acuerdo a que el espacio en el que los niños y jóvenes pasan el tiempo libre no es el indicado para que realicen las actividades, pues no cuenta con las debidas seguridades.



Grafico3
Fuente: Entrevistas Realizadas
Elaboración: Daniela Villacis Crespo

La mayor parte de los padres afirmaron que disponen de poco tiempo para jugar con sus hijos, según algunos que a lo mucho pasan dos horas al día jugando, debido a que en el tiempo actual el trabajo le consume mucho, que prefieren realizar actividades familiares cuando puedan.



Grafico4
Fuente: Entrevistas Realizadas
Elaboración: Daniela Villacis Crespo

En los últimos tiempos los juegos han cambiado, debido a la tecnología, a la gran parte de padres les gusta establecer reglas a sus hijos desde pequeños, en cambio el 31,4% no establecen reglas pues creen que no les sirve, 28,6 % se confunde las reglas porque están jugando o trabajando en otras actividades y no prestan atención a los padres.



Gráfico 5
Fuente: Entrevistas Realizadas
Elaboración: Daniela Villacís Crespo

En la sociedad actual la tecnología ha sentenciado a los niños a mermar su participación al aire libre, a utilizar instrumentos por los que ha dejado en un segundo lugar a la búsqueda de actividades lúdicas que se construyen con la imaginación y la acción, manteniendo un carácter creativo, dando preferencia al uso de las tecnologías, sobre todo a los juegos en los celulares.



Gráfico 6
Fuente: Entrevistas Realizadas
Elaboración: Daniela Villacís Crespo

Hoy en día los niños o jóvenes en gran parte prefieren realizar actividades con sus amigos, ya sea reunirse para ver una película, jugar en el computador y el 34,28 % prefiere pasar el tiempo con sus padres para jugar ya sea solo los fines de semana en donde ellos tiene más tiempo.

2.4 CONCLUSIONES

En síntesis, el desarrollo de este diagnóstico ayuda a conocer más a detalle todo lo relacionado con el espacio lúdico dentro de los multifamiliares. Gracias a las entrevistas realizadas se puede concluir que los espacios lúdicos interactivos, aportarían en gran parte a la interrelación de las familias.

Al comparar los homólogos, se puede notar que en el censo de 2014 del INEC, establece un crecimiento de los condominios horizontales, a lo que se suma el alto precio del espacio físico y la densidad poblacional, lo que implica pensar en construcciones con mayor capacidad, en espacios más pequeños.

En las construcciones actuales se hace necesario tomar conciencia para destinar espacios específicos, lúdicos que sirvan para mejorar las interrelaciones familiares, tanto en espacios públicos como privados. En los casos extranjeros estudiados, existe un diseño que motiva a la interacción y a realizar cualquier actividad.

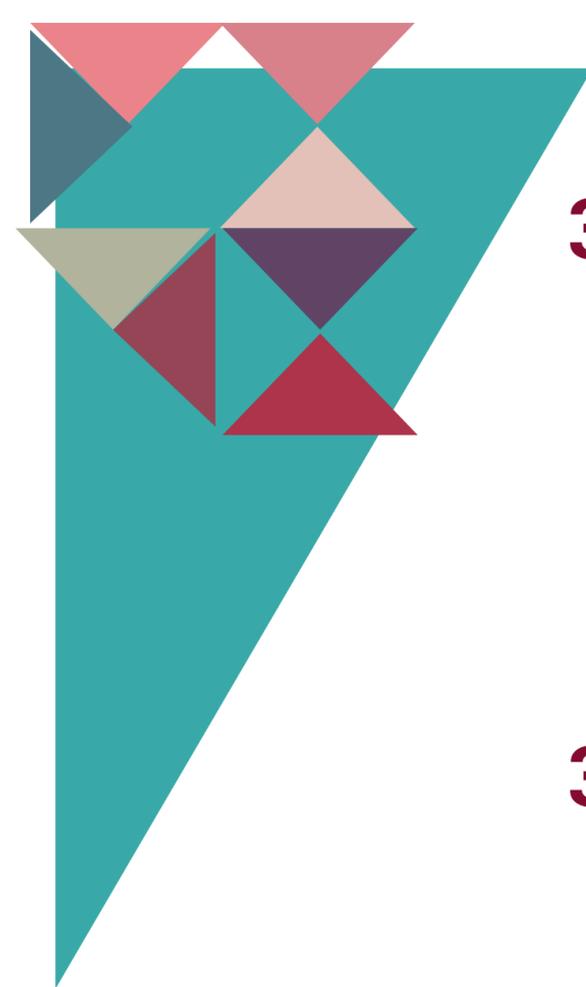
Con respecto a los espacios que se ha visualizado: tienen una mínima intervención de diseño interior, son espacios en los que pisos, paredes y cielo raso no aportan a la actividad, pero los mismos pueden ser usados como elementos que estimulen la creatividad y de aprendizaje en donde las personas puedan potenciar al máximo sus habilidades.

Todo lo mencionado en esta etapa, contribuirá con ideas para el desarrollo de los siguientes capítulos

CAPÍTULO 3

MODELO CONCEPTUAL

En este capítulo se plantea generar un modelo operativo en donde se pondrá en juego las áreas del espacio a intervenir, junto con los elementos que conforman al espacio: pisos, paredes, cielo raso, tabiques y mobiliario; relacionados con las constantes del diseño interior que son: función, expresión, tecnología y sensorial; creando un modelo experimental/ conceptual que involucre al diseño interior con relación al espacio lúdico.



3.1 DEFINICIÓN DEL MODELO OPERATIVO DE LA EXPERIMENTACIÓN

Mediante la investigación realizada previamente se establecen los elementos y criterios más significativos que intervienen en el espacio interior.

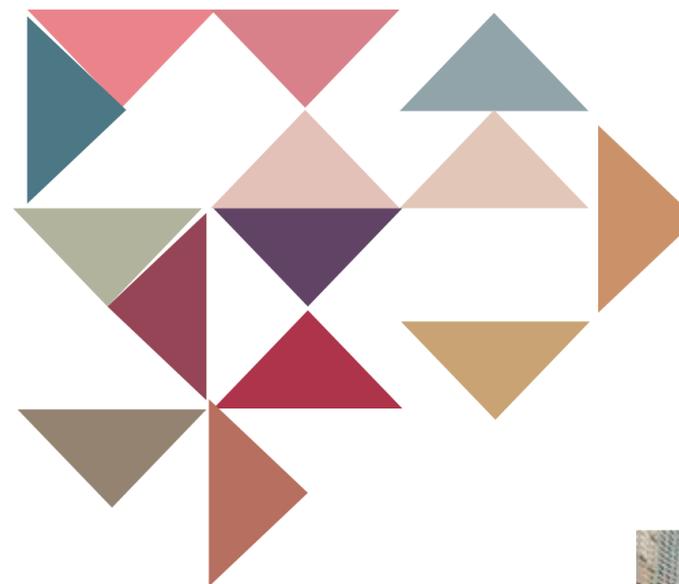
3.2 OBJETIVOS DE LA EXPERIMENTACIÓN

Encontrar las relaciones adecuadas para generar interacción entre el espacio interior y el usuario.

Descartar las combinaciones no probables de relaciones hacia la interacción.
Construir un modelo experimental hacia la siguiente etapa.

3.3 TIPOS DE INTERACTIVIDAD

Vamos a ver los tipos de interactividad de un espacio para desarrollar nuestro proyecto a través del más significativo.



ESPACIO – ESPACIO

- El espacio ayuda a brindar el mayor conocimiento.
- Los elementos aportan al espacio que lo necesita.

Existe un vínculo entre pisos, paredes, cielo raso y mobiliario, pueden ser ligados a otro elemento para generar la actividad a desarrollar. Como podemos observar en las imágenes el espacio es diseñado con el propósito de llamar la atención de las personas, dejando de lado la interacción de este con el usuario que ingresa.



Imagen 52 Relación espacio- Espacio

Imagen 53 Relación espacio- Espacio



Imagen 54 Relación espacio- Espacio





Imagen 55 Relación espacio- Usuario

ESPACIO – USUARIO

Espacio influye en desarrollo de las personas, por eso debe tener un lugar propicio para el desarrollo de las actividades. Se refiere a la actividad que los usuarios pueden realizar con los elementos que constituyen el espacio pudiendo ser pared, piso, cielo raso, mobiliario. Como observamos los elementos de los espacios son adaptados a los usuarios para su manipulación. Creando una interacción del usuario dentro del lugar como los muros de escalar, los pasillos en forma de puente.



Imagen 57 Relación espacio- Usuario



Imagen 56 Relación espacio- Usuario



USUARIO – USUARIO

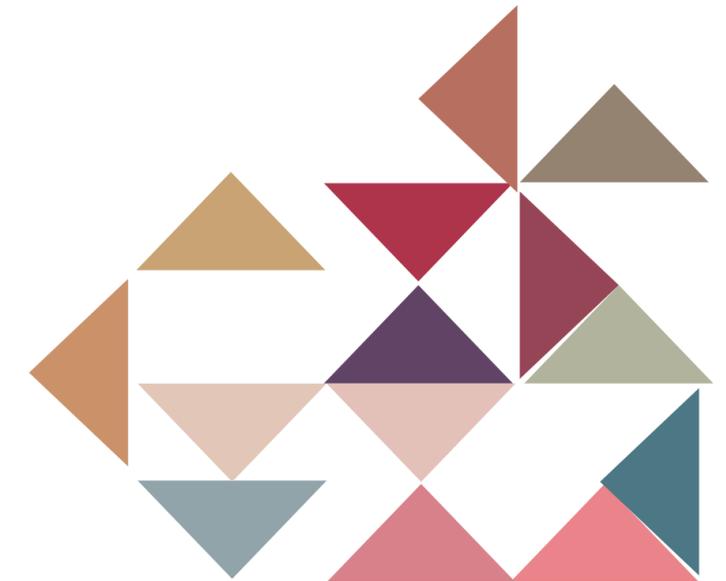
Se observa en las imágenes que el espacio se adapta a las necesidades de las actividades a ser realizadas. Ofrece la oportunidad de desarrollar juegos o actividades, necesitando un espacio amplio, permitiendo que los usuarios desarrollen sus capacidades de expresión, habilidades sociales entre otros.



Imagen 58 Relación Usuario- Usuario



Imagen 59 Relación Usuario- Usuario



3.3.1 NECESIDADES DEL USUARIO DENTRO DEL ESPACIO

Se presenta un cuadro con algunas de las actividades que realizan los niños, jóvenes y padres dentro del hogar, para conocer cual o cuales serían los espacios indicados en los que se debe trabajar para la experimentación.

El cuadro establecido nos ayuda a ver que el mejor espacio para actuar dentro de un departamento son los lugares públicos, ya que es donde más actividades en conjunto realizan las familias y pasan la mayor parte del tiempo.

De acuerdo a la experiencia personal analizada, se pueden señalar aspectos importantes como por ejemplo: los departamentos que observamos, no cuentan con el espacio indicado para la recreación de todos los miembros de la familia, ya que los espacios que posee, son para un fin determinado. Teniendo que ser adaptados a los juegos que realizan los niños, que llevan sus juguetes a la sala o comedor para estar con sus padres desorganizando todas las cosas a su alrededor.

CARACTERÍSTICAS				
Espacios	Niños	Jóvenes	Padres	
Públicos: Sala Comedor Cocina	Leer un libro Hacer los deberes, trabajos. Reunirse con amigos. Pasar tiempo con los padres.	Reunirse con amigos Ocupar la computadora. Hacer la tarea. Tomar un aperitivo	Realizar cosas del trabajo. Ayudan en los deberes. Conversan con los hijos. Reuniones con amigos	SEPARADOS
	Mirar la televisión. Realizar juegos tanto de mesa como electrónicos. Realizan las tareas del colegio como de la oficina. Escuchar música al realizar las actividades Lugar de socialización con otras personas. Preparan comidas conjuntamente, con ayuda de los niños. Se reúnen con otras personas para conversar, jugar.			JUNTOS
Privados: Habitación Padres, Habitación Hijos	Los padres no realizan muchas actividades con lo hijos dentro de sus habitaciones, no pasan mucho tiempo dentro de ellas. Los niños y jóvenes ocupan sus habitaciones para estar un rato con sus amigos o para realizar algunas tareas. Pasan un rato escuchando música o jugando en el computador si lo tienen.			JUNTOS
	Jugar con los amigos, en la computadora. Descansar. Divertirse con otros niños.	Escuchar música Ocupar la computadora. Mirar la televisión Ver una película Pasar tiempo con amigos	Mirar una película. Descansar, escuchar la radio. Utilizar la computadora.	SEPARADOS

Tabla 2 Actividades
Autor: Daniela Villacís Crespo

3.4 DESARROLLO DE DISEÑO DENTRO DE DEPARTAMENTOS

En la propuesta se intervendrán las zonas de sala y comedor por considerarlas las de mayor interacción dentro de un apartamento, ya que el objetivo fundamental consiste en mejorar las relaciones entre los miembros de la familia que pasan más tiempo dentro de estos lugares, para la creación de espacios lúdicos en donde puedan interactuar de una mejor manera.

3.4.1 VARIABLES

FUNCIÓN

NOS REFERIMOS A LOS ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL ESPACIO COMO PISOS, PAREDES, CIELO RASO, MOBILIARIO, TABIQUES.

EXPRESIÓN

A TRAVÉS DE LO LÚDICO, ES DECIR CREAR ESPACIOS DE JUEGO MEDIANTE EL DESCUBRIR Y LO ESTÉTICO DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS, COLORES.

TECNOLOGÍA

DEBE SER ACORDE A LAS NECESIDADES, GUIÁNDONOS EN LOS RESULTADOS QUE DESEAMOS Y LA FORMA EN LA QUE LAS PERSONAS LA UTILIZAN.

USUARIO

LA MANERA EN LA QUE SE LOGRE INTEGRAR A LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA, DE ACUERDO A DIFERENTES TIPOS DE ACTIVIDADES.

3.4.2 CONSTANTES

Elementos que conforman cada espacio

PAREDES

LAS PAREDES DENTRO DEL DEPARTAMENTO SON IMPORTANTES, SON LAS QUE LIMITAN LOS ESPACIOS, LAS QUE MUESTRAN EL LUGAR DE OCIO, DONDE LAS PERSONAS SE ENTRETIENEN Y PUEDEN EXPRESAR MUCHAS COSAS CON LA UTILIZACIÓN DE MATERIALES O COLORES.

PISO

EL PISO PARA LOS USUARIOS DENTRO DEL ESPACIO TIENE GRAN RELEVANCIA YA QUE NO SE PUEDEN REALIZAR MUCHOS CAMBIOS DEBIDO A QUE EL ESPACIO YA TIENE UN USO DEFINIDO.

CIELO RASOS

LA CONSTITUCIÓN DE LOS CIELOS RASOS NO DEBE SER SOBRESATURADA PORQUE ESTO HARÁ QUE EL ESPACIO SE REDUZCA, DEBE TENER ILUMINACIÓN NATURAL SI SE PUEDE Y LUZ ARTIFICIAL, HACIENDO QUE LOS ESPACIOS NO PIERDAN SU USO.

ILUMINACIÓN

ES UNA PARTE FUNDAMENTAL AL MOMENTO DE DISEÑAR ESPACIOS CON ESTE CARÁCTER YA QUE LOS NIÑOS REQUIEREN DE LUGARES CON UNA GRAN ILUMINACIÓN.

CROMÁTICA

SE SELECCIONARA LA MEJOR MANERA PARA REALIZAR UNA PROYECCIÓN EN EL ESPACIO, ESCOGIENDO DE LA GAMA DE COLORES, LOS MISMOS QUE SERÁN ELEGIDOS POR MEDIO DE LA PSICOLOGÍA DEL COLOR, DIVIDIDO EN BLANCO, NEGRO, GRIS COMO COLORES NEUTROS, COLORES CÁLIDOS Y COLORES FRÍOS.

MOBILIARIO

ES UNA PARTE FUNDAMENTAL A LA HORA DE DISEÑAR UN APARTAMENTO, EN ESTE CASO SE DEBERÁ TOMAR EN CUENTA EL CONTEXTO EN EL QUE SE APLICARÁ, YA QUE NO PODEMOS PONER UN MOBILIARIO MUY CAMBIANTE, DEBEMOS TOMAR EN CUENTA COMO INTEGRAR A LAS FAMILIAS.

3.5 CRITERIOS DE VALIDACION Y SELECCIÓN

Es importante establecer criterios de valoración y selección tomando en cuenta lo anteriormente visto, ya que podremos obtener varias combinaciones posibles. No todas resultaran factibles a realizar, o no contribuirán adecuadamente al espacio. Es así que se establecieron como criterios:

Factibilidad	Buscamos que la combinación de variables sea sencilla de construir e instalar
Interacción	Debe ser un espacio creado, donde las personas y niños creen o mejoren sus relaciones
Seguridad	Al interactuar con el espacio interior la propuesta debe garantizar que los usuarios se sientan seguros.

Grafico 7 Criterios
Autor: Daniela Villacís Crespo

3.5.1 CRITERIOS DE EXPERIMENTACIÓN

Para este modelo conceptual se emplea como estrategia o juego un rombo, en el que, en cada punta se coloca las constantes y a través de sus combinaciones dará como resultados criterios de intervención para el espacio interior.

En cada unión de las líneas se encuentra sus variables, el uso del espacio no cambiara.

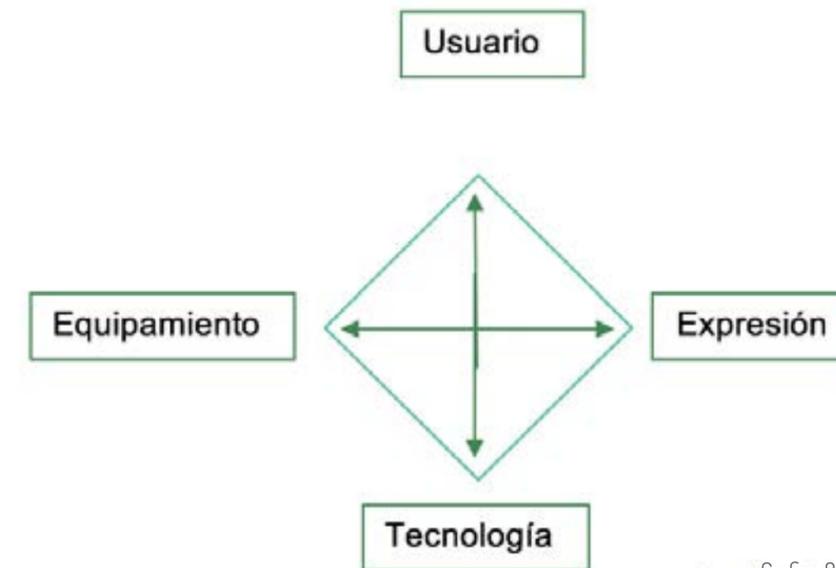


Grafico 8-Base Modelo
Autor: Daniela Villacís Crespo

3.6

MODELO OPERATIVO APLICADO AL DISEÑO INTERIOR

Para realizar el proceso de diseño como tal, se deben analizar las Variables generadas por las investigaciones y la lectura de homólogos, una vez analizadas, se seleccionara la manera correcta para poder realizar una proyección en el espacio.

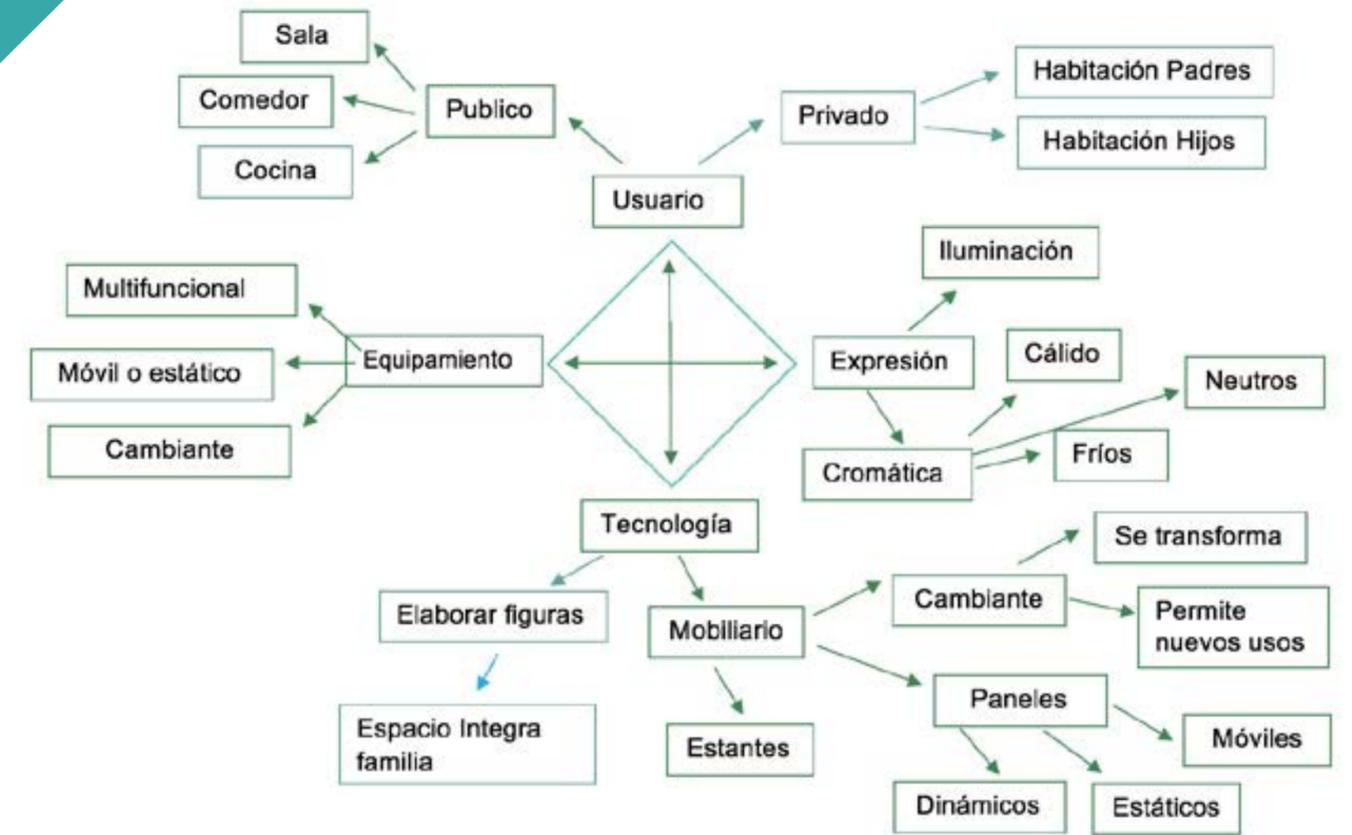


Grafico 9 Modelo Elaborado
Autor: Daniela Villacís Crespo

En el cuadro anterior se establecen todos los elementos que serán variables. Entre los elementos variables tenemos la Expresión, Equipamiento, Tecnología, Usuario estos elementos son los que ayudaran a la aplicación para todas las combinaciones y resultados posibles.

En la segunda clasificación se ponen a juego los elementos que sirven para constituir el espacio público tomando los más importantes como: sala, comedor, cocina, que son lugares de encuentro frecuente en la familia.

Otro punto importante dentro del cuadro establecido es el equipamiento que se utilizará dentro del espacio, pudiendo ser este un mobiliario cambiante el cual se transforme y permita dar nuevos usos al espacio. Este mobiliario puede ser dado tanto en elementos como: estantes, mesas, panelera entre otros, gracias a la ayuda de uno multifuncional.

3.6.1 DETERMINACIÓN DE RELACIONES EFICACES PARA EL DISEÑO.

Para conocer cual opción de diseño es más acorde con el proyecto, se desarrolla un caso con algunos tipos de solución, cada uno siguiendo los lineamientos presentados en el cuadro anterior al momento de plantear soluciones.

CASO 1	
Usuario	Diseñado para niños, jóvenes y adultos
Expresión	Con la utilización de colores cálidos dentro del espacio o mobiliario.
Tecnología	Mobiliario cambiante que se transforme y adecue al espacio.
Equipamiento	Multifuncional

Tabla 3 Caso
Autor: Daniela Villacís Crespo

En esta combinación, dentro de la sala y comedor, se plantea un mobiliario que va ir cambiando o transformándose dentro del espacio, en el cual se utilizaran los colores neutros, fríos y cálidos, haciendo que el espacio mantenga su uso actual, creando lugares más dinámicos para la interacción de las familias, con la utilización de elementos de juego dentro del ambiente.



Caso 1 Imagen 60



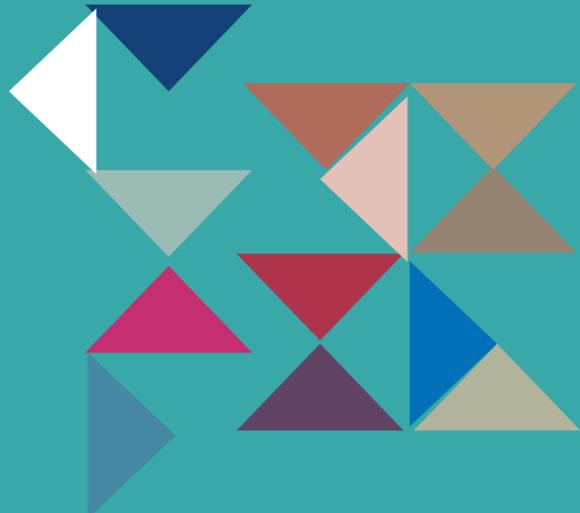
Caso 1 Imagen 61



Caso 1 Imagen 62



Caso 1 Imagen 63



3.7

CONCLUSIONES



Mediante las relaciones puestas en juego se pudieron descartar aquellas que no cumplen con los requisitos para la mayor interactividad en el espacio.

Paredes, cielo raso y mobiliario son elementos que se utilizaran para el desarrollo de la interactividad de los miembros de la familia.

Según el espacio donde se encuentra la familia, los niños y padres tiene diferentes respuestas, sus estímulos y percepciones son incitados por sus necesidades y por las características que el espacio posee. La variedad de dichos elementos espaciales, en cuanto a forma, color, textura, etc., produce mayores oportunidades al desarrollo de las familias, se desenvuelvan y vivan experiencias, permitiéndoles ser más ágiles, comprensivos, expresivos y capacidad de asimilar el mundo exterior.



CAPÍTULO 4

PROPUESTA

En el Presente capítulo se retoman las reflexiones teóricas, las variables y resultados obtenidos en las etapas anteriores, con el fin de establecer un modelo de intervención para los departamentos y así lograr la interacción entre los niños, jóvenes y adultos, a través de la creación de un espacio integrador. A continuación se presenta la propuesta digitalizada aplicada a un caso en particular.

4.1 CONCEPTO

El concepto del proyecto es la Integración, porque gracias a ello podemos lograr que los miembros de la familia mejoren sus relaciones, a través de un proceso dinámico, multifactorial y bajo un mismo objetivo, potenciando las relaciones, mejorando la convivencia, siendo una de las formas donde las partes pueden constituir un todo sin perder su individualidad.

Como podemos ver en el siguiente ejemplo: un proyecto de Clara Andreu y Lidia Molina llamado "Apropia't".

En el que la luz integrada en los elementos constructivos actúa como un sistema que conecta las diferentes áreas del interior. La distribución en planta, basada en una geometría de líneas inclinadas a 45°, activa la relación entre interior y exterior, a partir del cual se ramifican diversos espacios que propician el desarrollo múltiple de las actividades cotidianas.



Imagen 65



Imagen 63



Imagen 64



Imagen 66

4.1.2 FUNCIONALIDAD

El espacio ayuda a mejorar las interrelaciones de los miembros de una familia, sin dejar de lado a ninguno por que, la interactividad puede darse a través de los elementos configurativos del espacio.

El proyecto, trata del diseño de un apartamento basado en el concepto de la integración. La aplicación del Diseño se realizó en un departamento situado en la ciudadela de los Ingenieros, en la ciudad de Cuenca. Enfocándome en el área pública comprendida por sala, comedor y cocina, un diseño con tabiquería móvil, con la ayuda de un mobiliario multifuncional e interactivo, con piso desmontable enfocándonos en la ley de la Gestalt de Fondo y Figura, sin olvidarnos de los tabiques divisorios propuestos con diferentes elementos como: tableros de letras o pizarras para que los niños o jóvenes escriban.

En conclusión el departamento se diseñó para mejorar las relaciones de la familia, basándonos en la integración y utilizando como un recurso, la multifuncionalidad dentro del mobiliario, permitiendo que este realice varias funciones, respondiendo a los problemas de los niños, jóvenes y adultos, permitiendo que el espacio cambie de diferentes maneras.

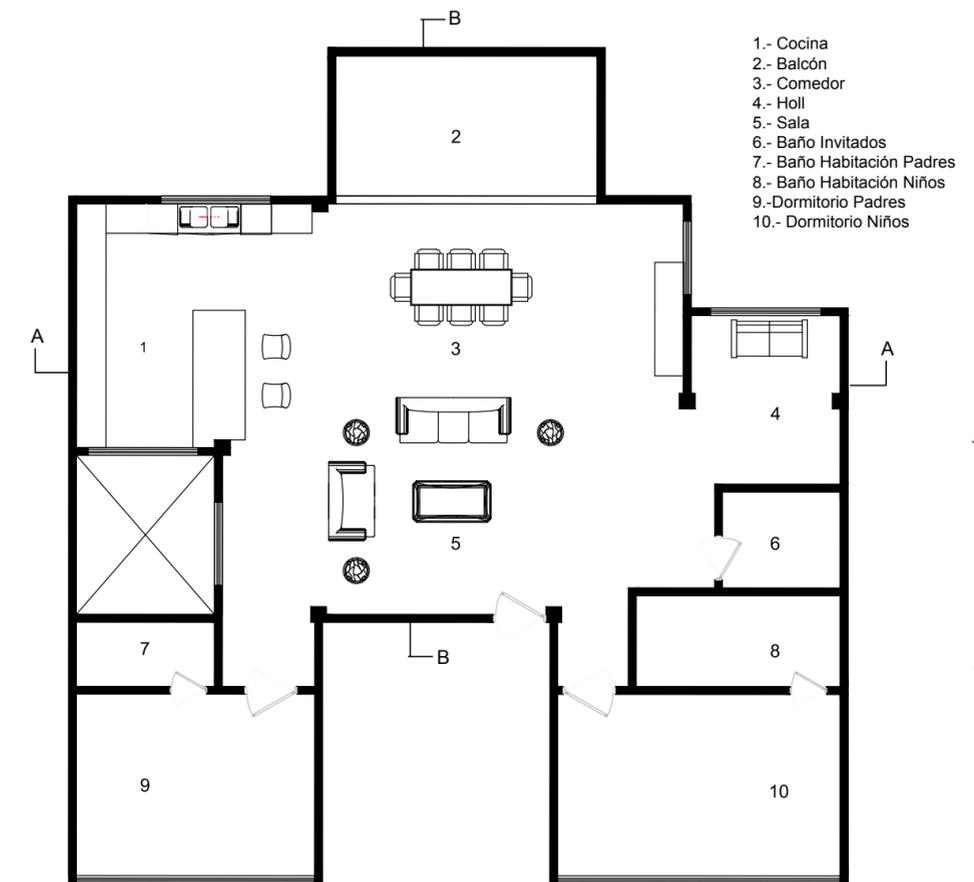
4.2 APLICACIÓN

La aplicación del concepto fue dada a través del recurso de la multifuncionalidad del mobiliario que conforma el departamento. Como un ejemplo podemos hablar de la papelería móvil que se encuentra dentro del lugar, esta nos sirve para dividir el ambiente de la sala y comedor, dando privacidad en cada uno de los ambientes, moviendo los paneles de diferentes maneras. La mesa del comedor se puede convertir en una mesa de juego en el que la familia puede realizar actividades conjuntas. Una de las razones por las que se tomó como recurso la multifuncionalidad fue que los departamentos no son lugares espaciosos como las casas, haciendo falta espacios más amplios, en los que la familia pueda unirse, gracias a la ayuda de los elementos que están conformando el espacio.

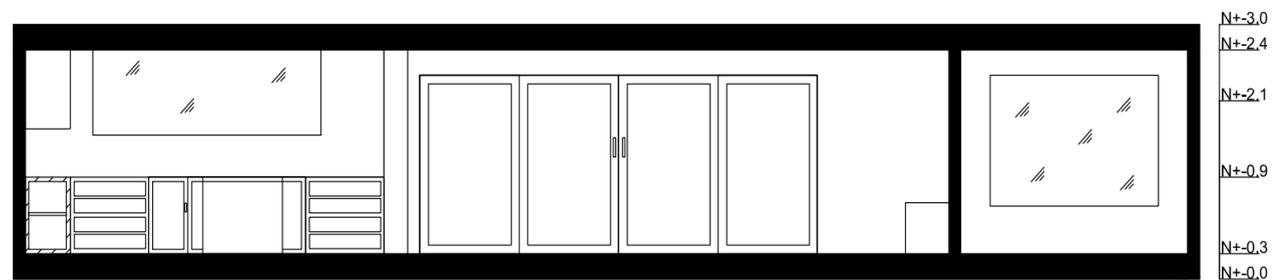
4.2.1 Descripción del Departamento

El departamento se encuentra ubicado en la ciudadela de los Ingenieros, cuenta con un espacio bien amplio en el área social, que no está dividido, podemos observar en las imágenes que no es un lugar diseñado para los niños, jóvenes o adultos. Hablamos de niños y jóvenes, porque ellos no pueden tocar las cosas o realizar actividades con sus padres de una manera tranquila, dinámica. Cuenta con un pequeño balcón en el que se encuentra el área de la lavandería, en la que los niños y jóvenes realizan algunas actividades como jugar con la pelota, andar en bici, siendo los lugares inapropiados para las actividades.

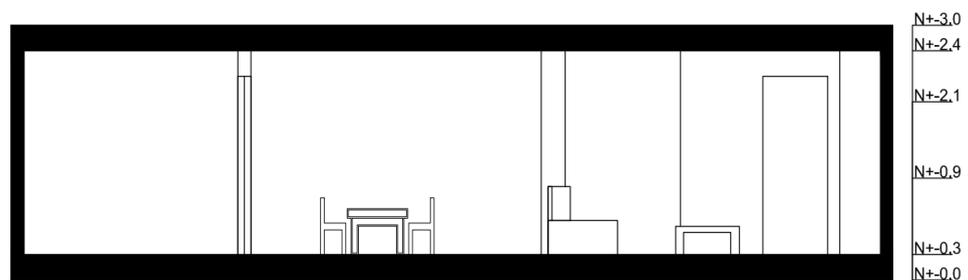
4.2.2 Planta Arquitectónica Departamento Actual



4.2.3 Cortes Departamento Actual



Corte A - A

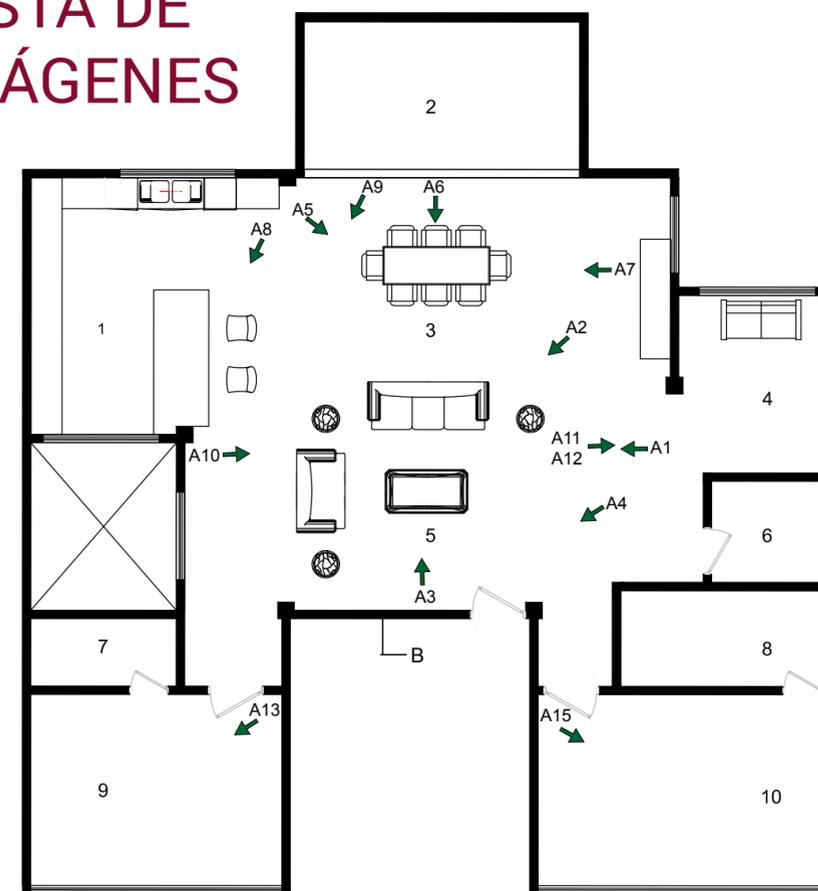


Corte B - B

Escala: 1:75

4.2.4 Imágenes Departamento Propuesta

VISTA DE
IMÁGENES





IMÁGENES ESTADO ACTUAL SALA



Imagen 68



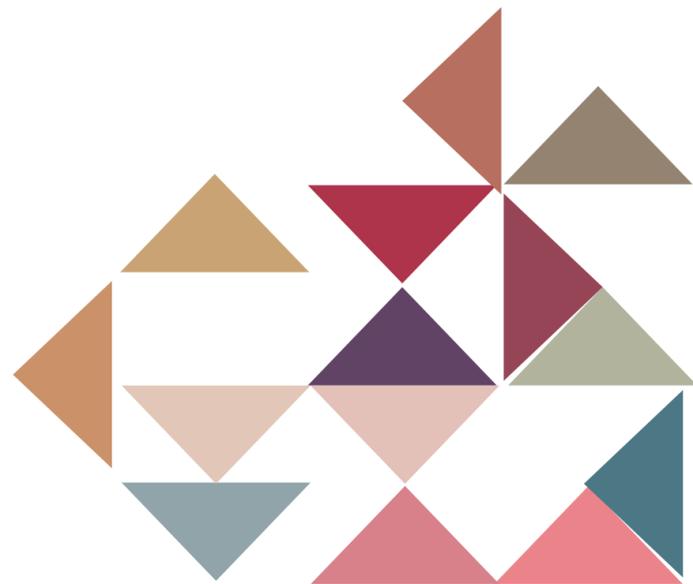
Imagen 67



Imagen 69



Imagen 70



IMÁGENES ESTADO ACTUAL COCINA



Imagen 74

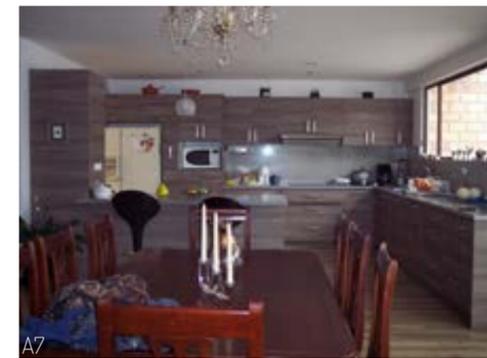


Imagen 73

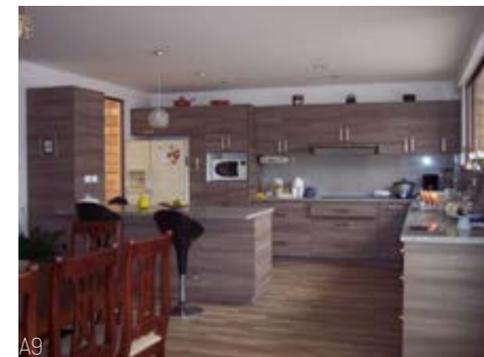


Imagen 75

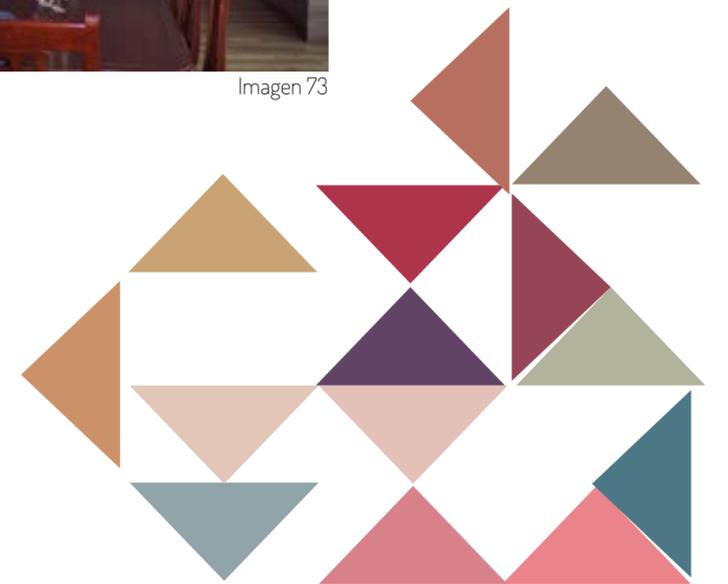
IMÁGENES ESTADO ACTUAL COMEDOR

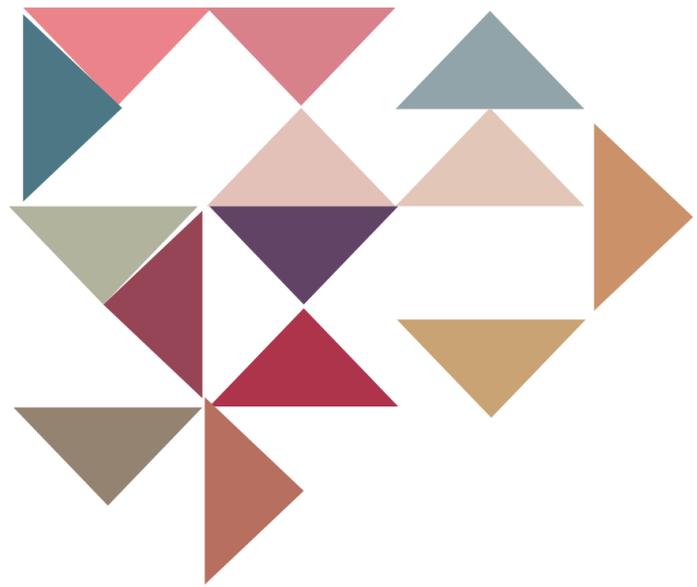


Imagen 71



Imagen 72





IMÁGENES ESTADO ACTUAL LIVING

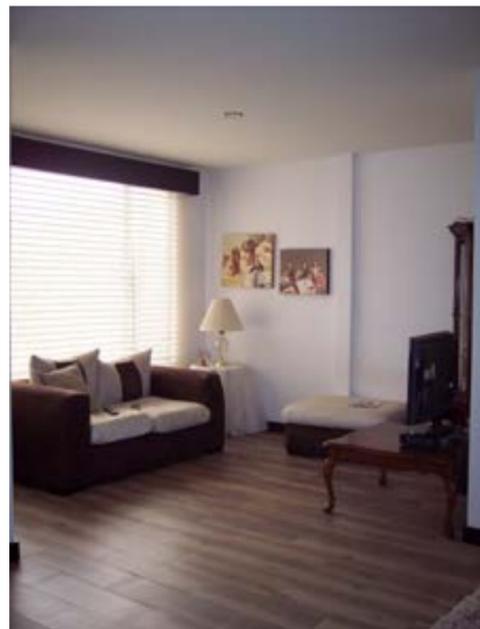


Imagen 78



Imagen 76

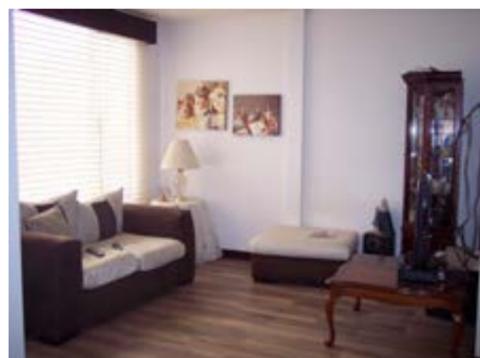


Imagen 77



IMÁGENES ESTADO ACTUAL DORMITORIO



Imagen 81

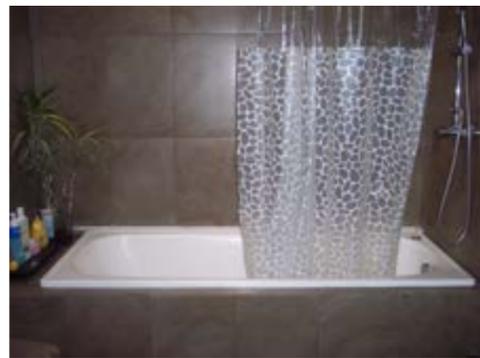


Imagen 80

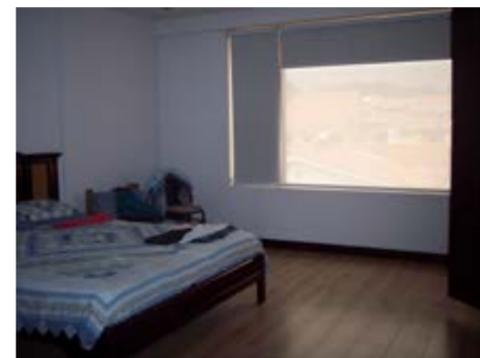


Imagen 79

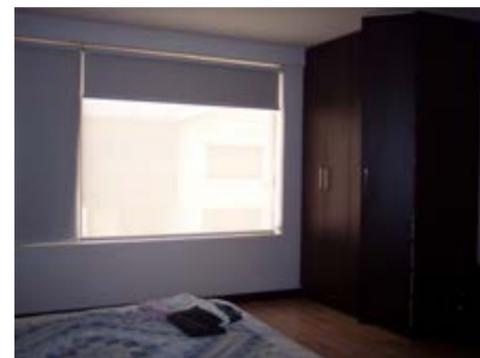
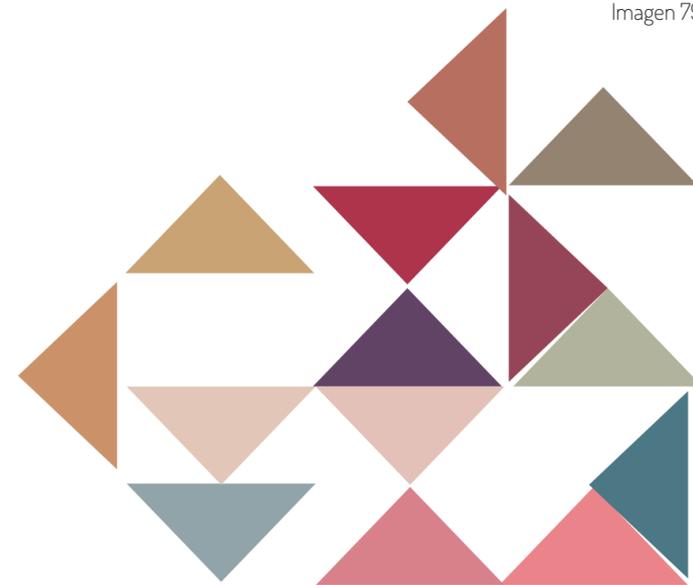


Imagen 82



4.3

CRITERIOS DE APLICACIÓN

Para la aplicación es necesario seguir ciertos criterios y sugerencias para el espacio, de esta manera se logra estimular correctamente a los usuarios. A continuación se mencionan los parámetros más importantes que fueron tomados para intervenir el departamento.

4.3.1 Mobiliario

El mobiliario dentro del departamento de un niño debe ser simple, resistente y fácil de usar. Es recomendable que no lleve esquinas en punta o afiladas para evitar que se lastimen, los bordes redondeados son la mejor solución para el lugar tanto para los niños pequeños, jóvenes y adultos, así se evitan golpes, lastimados.

Con respecto a la ubicación al ser multifuncional, se debe tomar en cuenta el lugar apropiado y la función a cumplir. Mobiliario multifuncional, que permite cierta flexibilidad, para que los niños, jóvenes y adultos lo acoplen según sus necesidades, se crea un espacio lo más natural posible dando un carácter y una calidez a los usuarios.

4.3.2 Materialidad

Entre los materiales escogidos tenemos: la pintura látex acrílica para paredes, de diferentes colores, a base de aceite, estas no se tienen que diluirse con ningún solvente. Se escogió esta pintura por la factibilidad de la limpieza de sus paredes, tienen un secado rápido, no emite olor fuerte lo que es muy importante al pintar en lugares interiores.

Dentro del departamento la madera da un carácter y una calidez a los usuarios, provee satisfacción, permitiendo comodidad e intimidad, convirtiendo al espacio en un lugar propio para cada integrante de la familia. La madera de MDF se escogió por el tipo de mobiliario, nos sirve tanto para el mobiliario como para el piso falso realizado, tiene una gran ventaja, este no posee vetas, es muy fácil trabajar, de precio económico, ideal para la realización de la tabiquería, y se puede utilizar pintura o barniz. Se consigue en tableros de 122x244 y espesores de 5, 10, 16, 19 y 22.



Imagen 83 – Espesores de tableros

4.3.3 Uso del Color

Los colores son persuasiones visuales que crean reacciones en nuestro cuerpo y en el cambio de ánimo. La psicología del color nos da algunos efectos de los colores en los usuarios.



Imagen 84 - Paleta Cromática



Escojo la paleta cromática tomando los colores complementarios azul y naranja para obtener los colores de estas gamas, el naranja y su gama como los colores cálidos, los azules como los colores fríos y el color blanco que es el que contrasta con ellos dentro del ambiente.

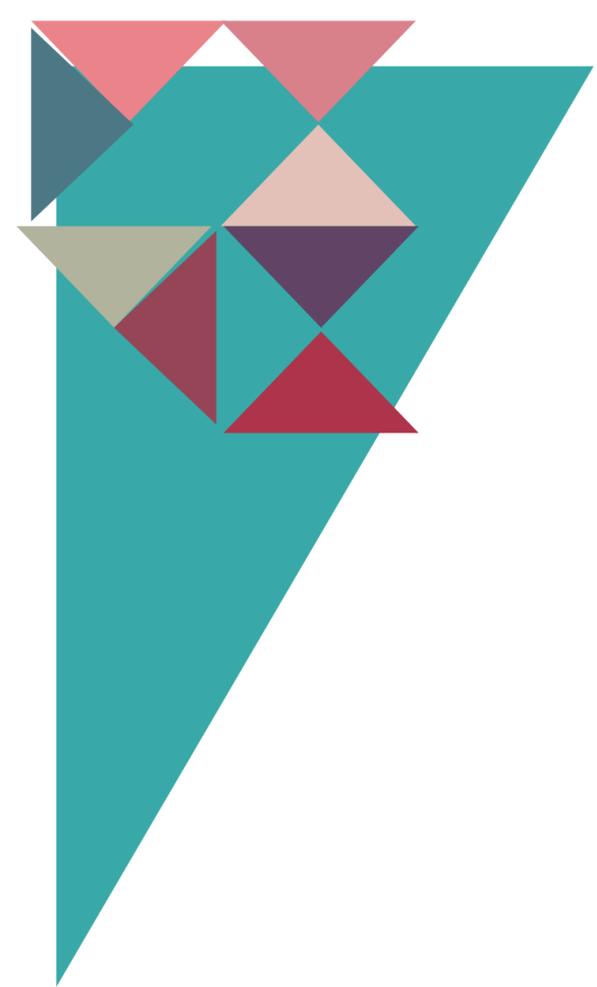
Amarillo: Impulsa a la acción intelectual. Se usa el color amarillo en niños que tienen poca concentración.

Naranja: Está asociado con la juventud con frecuencia es garantía de emociones fuertes. Cuando queremos dar una impresión agradable, de felicidad y alegría, también para diseños que representan movimiento y energía.

Azul: Es el color de la fantasía, de todas aquellas ideas que se hallan lejos y también lo es de la ilusión y el espejismo. Se usa para calmar y relajar a las personas.

Azul Turquesa: Nos anima a empezar de nuevo con fuerzas renovadas e ideas nuevas, es bueno para momentos en los que las personas se sienten solas, ayuda a ser más comunicativos, sensibles y creativos.





4.3.4 Iluminación

Otro factor clave dentro de los espacios es la iluminación, pudiendo ser natural o artificial debiendo existir un equilibrio entre estas dos.

Para los hogares es mejor la presencia de luz natural, sobre todo si se puede controlar para evitar los espacios resplandecientes, crea ambientes más cálidos que promueven un mejor estado de salud.

El aprovechamiento de la luz natural por medio de ventanas ayuda a ahorrar energía eléctrica pero cuando no es posible, es necesario apoyarse en la luz artificial. Existen diferentes tipos de luz artificial en el mercado entre las cuales destacan las luces fluorescentes, incandescentes, halógenas, leds, etc.



4.4 EXPRESIVO

Expresivo a través del concepto de la integración, es decir crear un ambiente que acoja a todos los usuarios tanto a niños, jóvenes y adultos, para potenciar las relaciones tanto en la comunicación como en la interactividad, realizando actividades conjuntas.

En la actualidad al hablar de interacción nos imaginamos a los dispositivos móviles, pantallas sensibles al tacto, siendo la forma en la que las personas se relacionan con el entretenimiento y la información, esto es lo que define el presente y el futuro de la vida de las personas, muy diferente a las actividades que se hacían hace unos 15 años atrás.



4.4.1 Lúdico

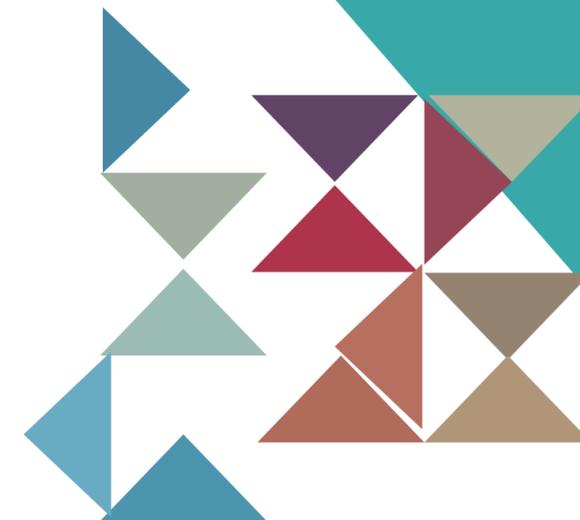
Una actividad lúdica es ejecutada en el periodo libre de las personas, en este caso se utiliza lo lúdico como medio de interacción, una herramienta para mejorar la comunicación entre los padres e hijos, con el objetivo de salir de la rutina diaria, solucionar inquietudes, tener un corto momento de goce, diversión y pasatiempo.

4.4.2 Fondo y Figura

La ley de la Gestalt se basa en que la imaginación concuerda mediante diferentes leyes, los elementos que alcanzan a ella a través de los medios sensoriales como el conocimiento o de la mente pensamiento, razón.

Hace referencia a figura, forma u organización según Max Wertheimer surgiendo una de las leyes importantes como la de figura y fondo.

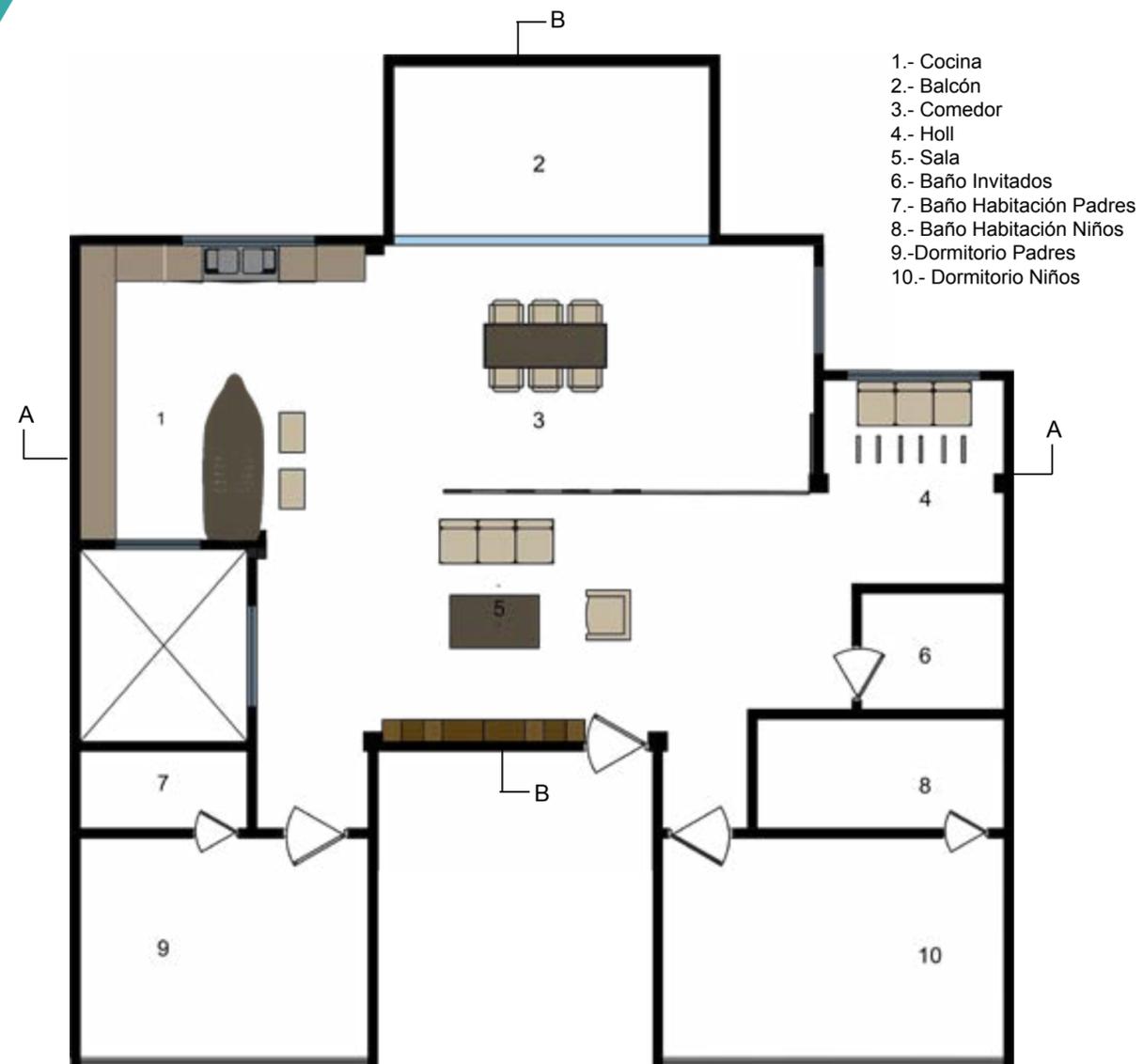
Ley de fondo y figura se refiere a un proceso perceptible que envía a un elemento principal según el cual extendemos a focalizar nuestra curiosidad en un objeto acentuado del resto de los objetos que los encierran. No existe una figura sin un fondo y viceversa.



4.5 PROPUESTA

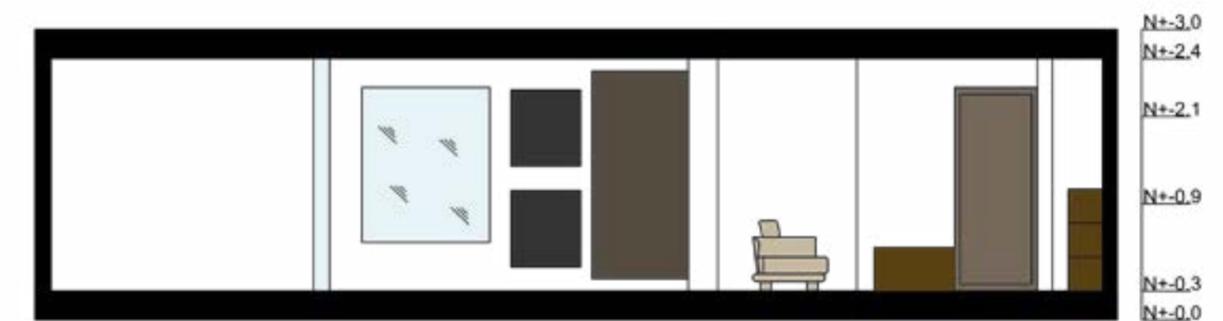
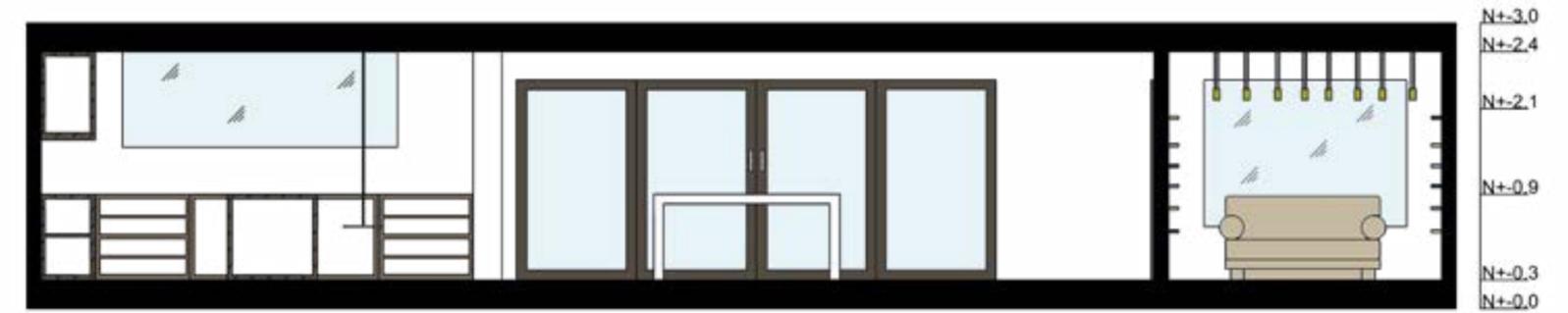
4.5.1 Planta Propuesta

Como se puede observar en la planta se deja una circulación amplia para que los niños, jóvenes y adultos no tengan problemas al moverse dentro del espacio. Lo que más se destaca del lugar son los paneles que se observan desde el ingreso al departamento.

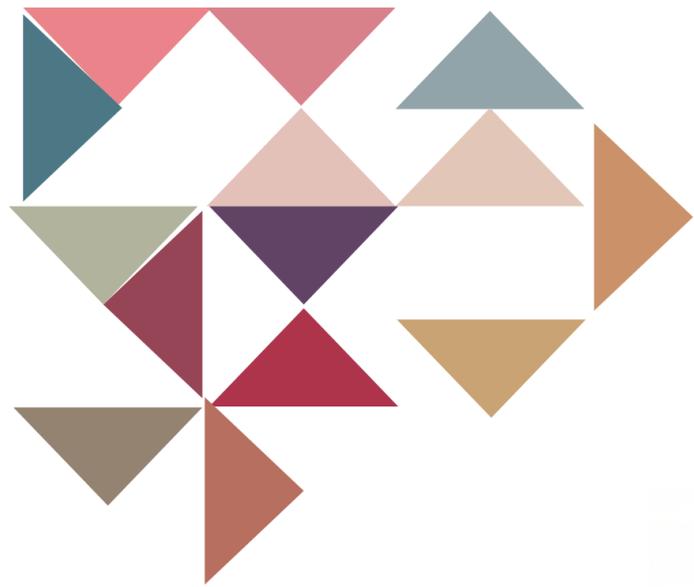


Escala: 1:75

4.5.2 Cortes Propuesta



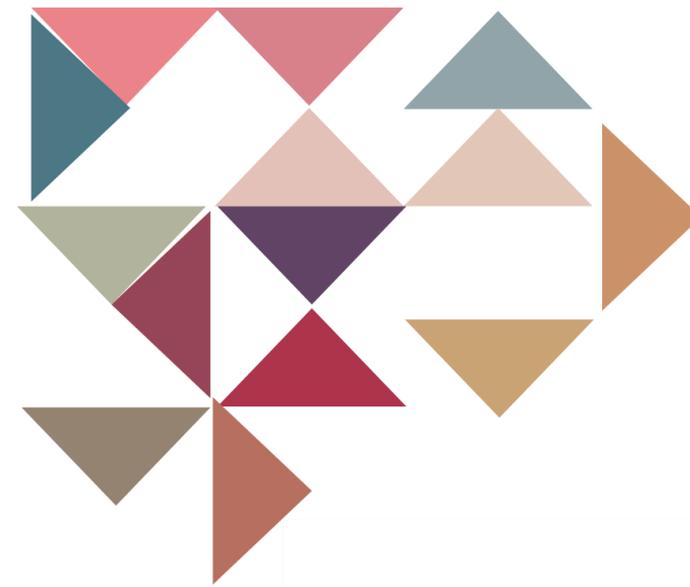
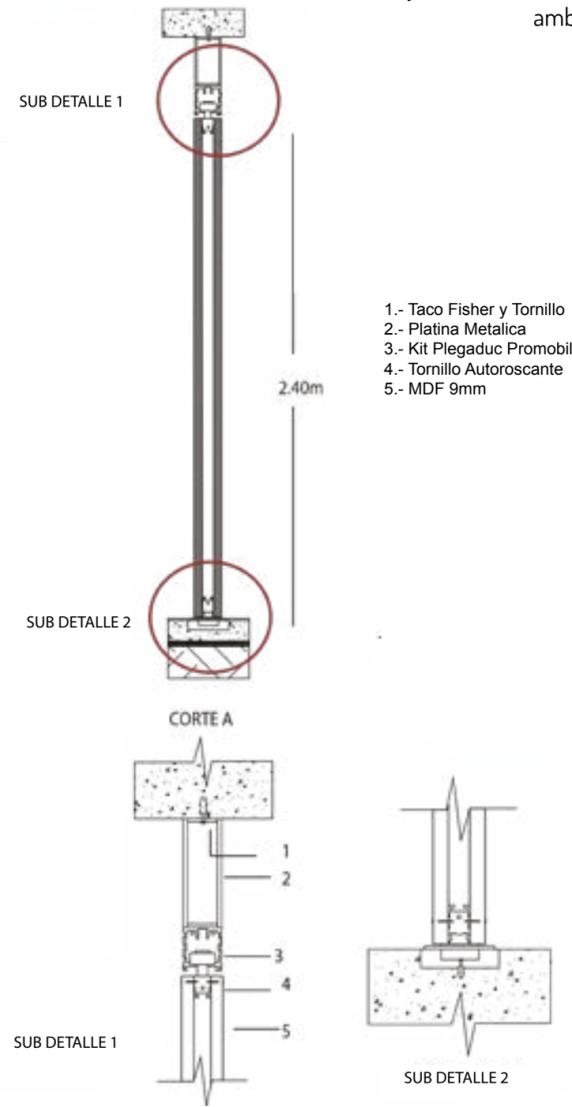
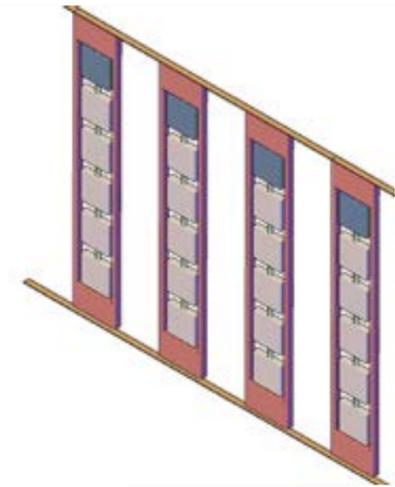
Escala: 1: 75



4.5.3 Detalle Mobiliario

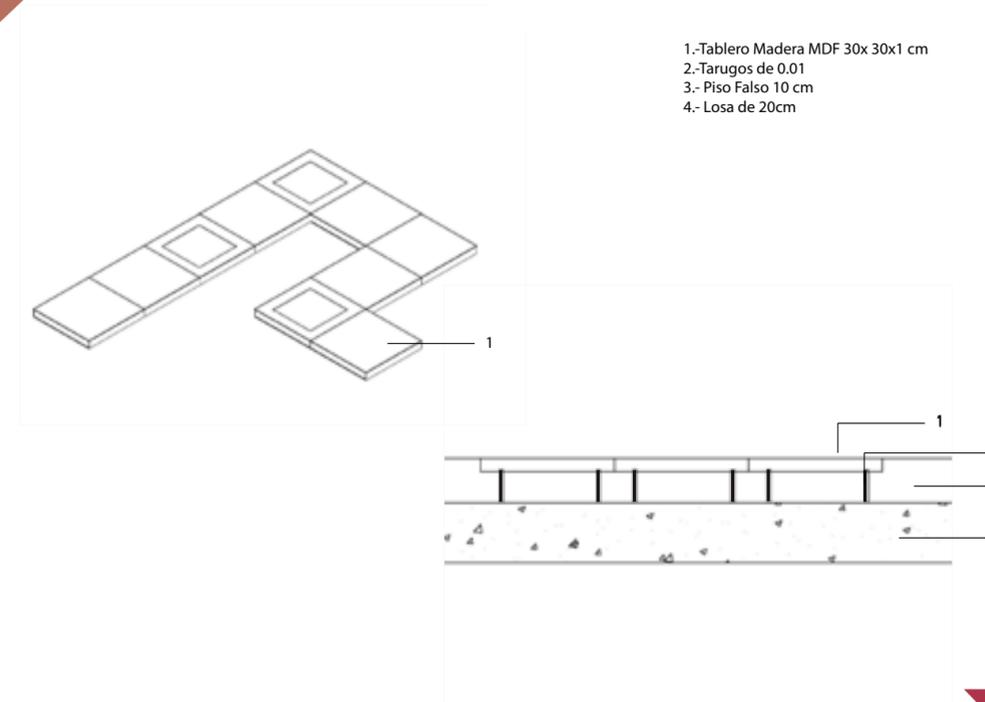
4.5.3.1 Detalle de Tabiqué

Con este tabique se puede jugar a buscar los pares tanto de imágenes como de colores, sirve para dividir el espacio entre sala y comedor. El tabique es móvil podemos separar el ambiente como regresarlo a la pared.

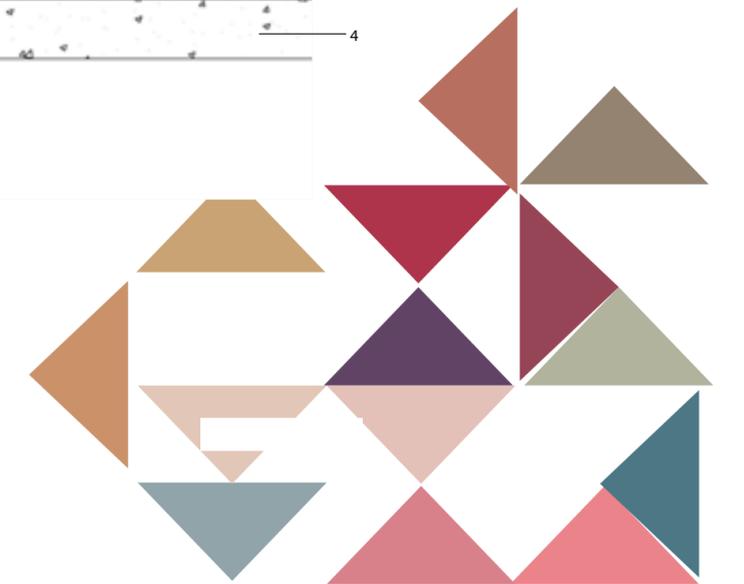


4.5.3.2 Detalle de Piso

El objetivo del diseño del piso es crear un piso desmontable en el que los usuarios mediante un juego descubran que es lo que hay debajo del tablero mediante el uso de figuras o imágenes haciendo que lo realicen los padres, jóvenes y niños.

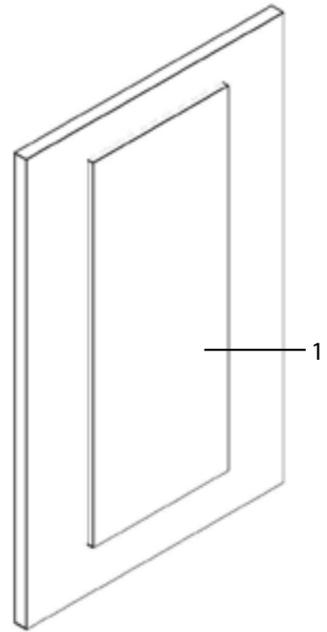


- 1.- Tablero Madera MDF 30x30x1 cm
- 2.- Tarugos de 0,01
- 3.- Piso Falso 10 cm
- 4.- Losa de 20cm

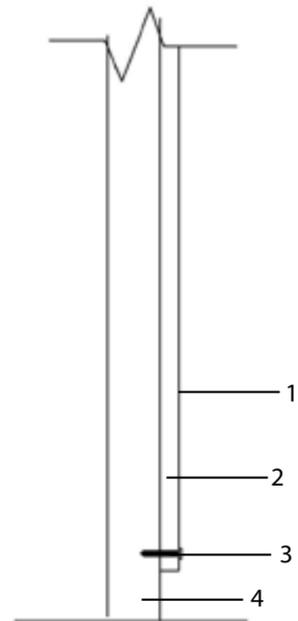


4.5.3.3 Detalle de Tablero

El objetivo de este mobiliario es crear un juego y a la vez permitir que los niños, jóvenes y adultos interactúan dentro del lugar formando palabras, frases, ayudando a mejorar su dialogo.



- 1.- Tablero Madera MDF
- 2.- Madera Mdf desmontable
- 3.- Perno Autorroscante 6x25
- 4.- Pared de Ladrillo



4.5.4 Perspectivas Propuestas

SALA

La propuesta de Diseño se hizo en base a un concepto de Integración, mediante la utilización del recurso de la multifuncionalidad con la creación de muebles de exhibición que a la vez formen una escalera la cual nos lleva a unas pizarras en las que los niños, jóvenes o padres pueden realizar diferentes actividades.

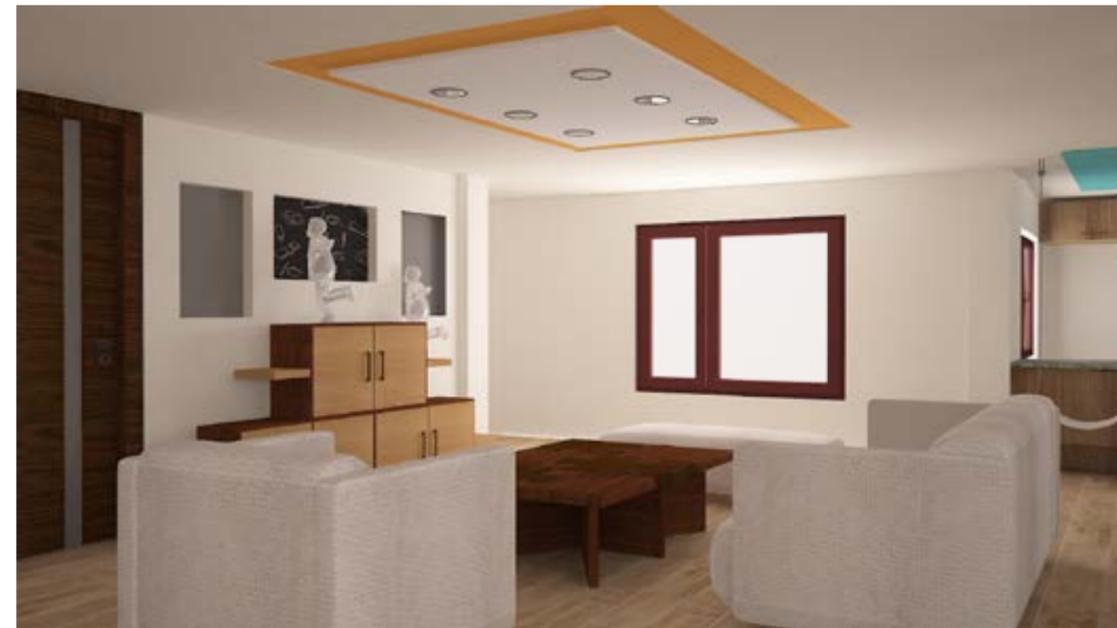


Imagen 85 - Sala

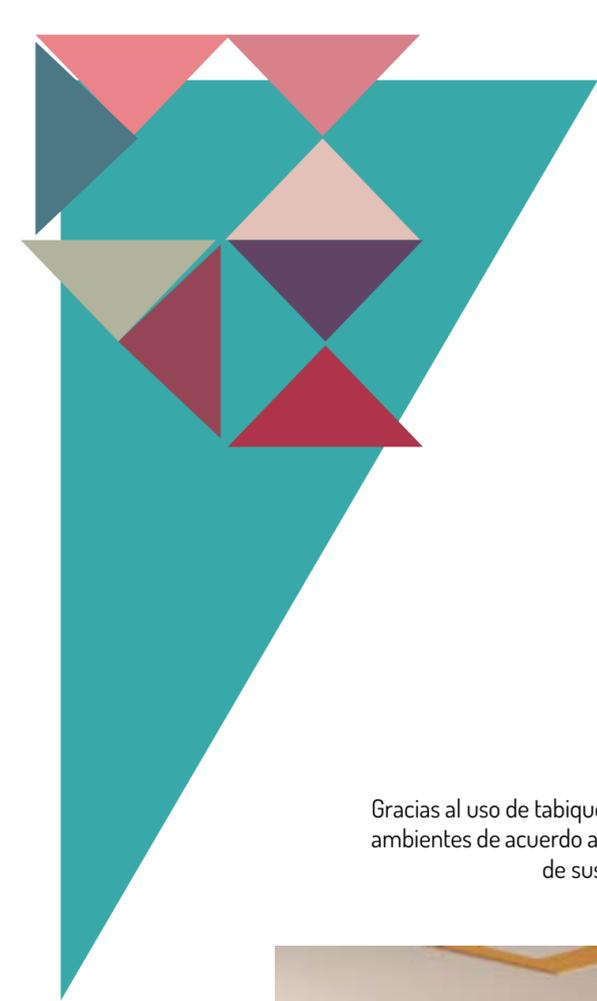


Imagen 86 - Mueble

Gracias al uso de tabiques móviles se establece una relación de ambiente público-privado, creando diferentes tipos de ambientes de acuerdo al gusto de la familia. Tabiquería en la que las familias pueden interactuar gracias al movimiento de sus elementos, dejando todos los colores a un lado del espacio y las imágenes al otro o viceversa.



Imagen 87 - Vista General

COMEDOR

Se creó una mesa de comedor, la que se transforma en una mesa de juego, retirando los tableros, pudiendo servir para juegos de mesa, villar, ajedrez, etc. El espacio es un lugar agradable en el que pueden interactuar tanto los niños, jóvenes y adultos.



Imagen 88 - Vista Mesa

En la pared de fondo se propuso un tablero de madera con unas pizarras a los lados, en ellas se pueden dejar imágenes que permitan interactuar a padres e hijos, formando frases o explicando actividades de sus tareas para que los hijos tomen en cuenta.

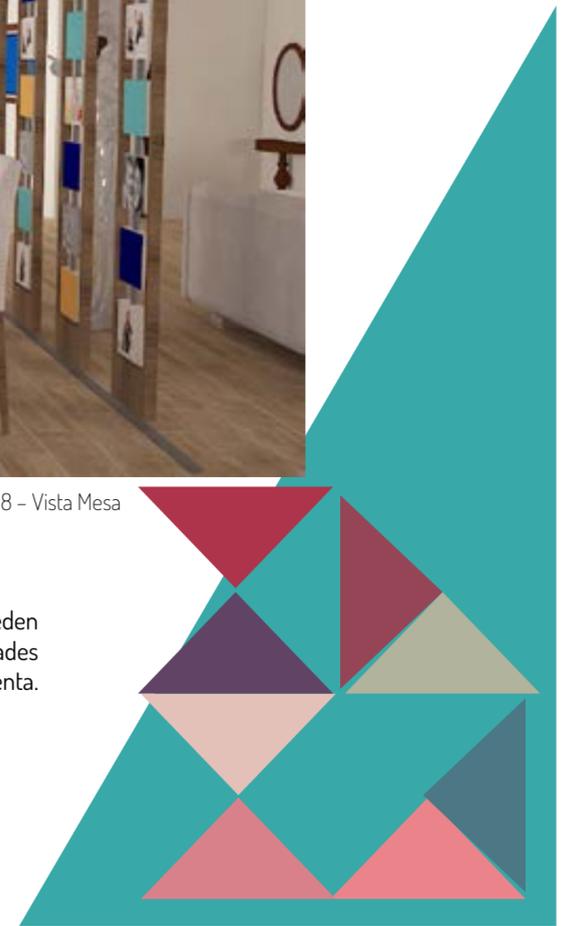




Imagen 89 - Vista General

Una vista desde la cocina en la que se puede observar como esta propuesto el espacio gracias a los elementos que forman la sala, comedor, la barra de la cocina en forma de barca, con unos asientos de columpio estáticos sujetos en el cielo raso.



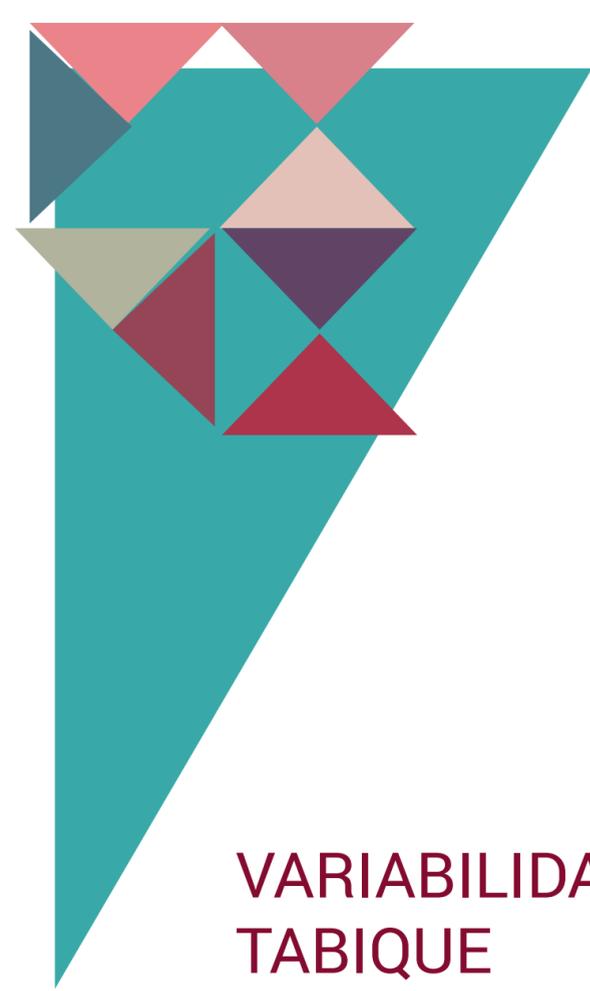
Imagen 90 - Vista General

LIVING



Imagen 91 - Vista General

El diseño es un piso desmontable para crear un ambiente de juego y el uso de un mobiliario multifuncional e interactivo para la familia. Ya que es un espacio del departamento utilizado para observar la televisión o jugar entre los niños.



VARIABILIDAD TABIQUE

Estas son las posibilidades de visualización para dividir el ambiente

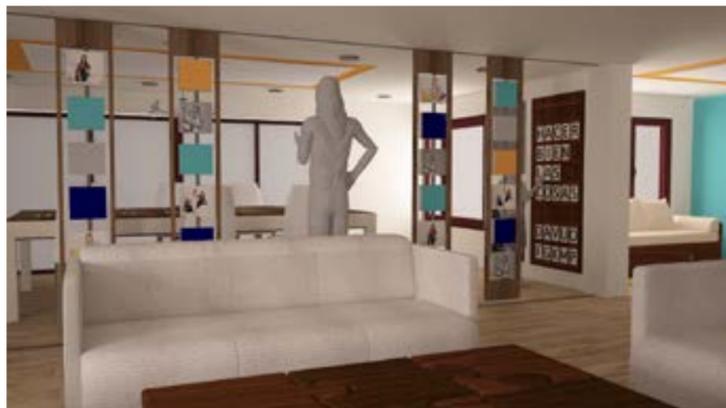


Imagen 95 - Vista General



Imagen 92 - Vista General



Imagen 93 - Vista General

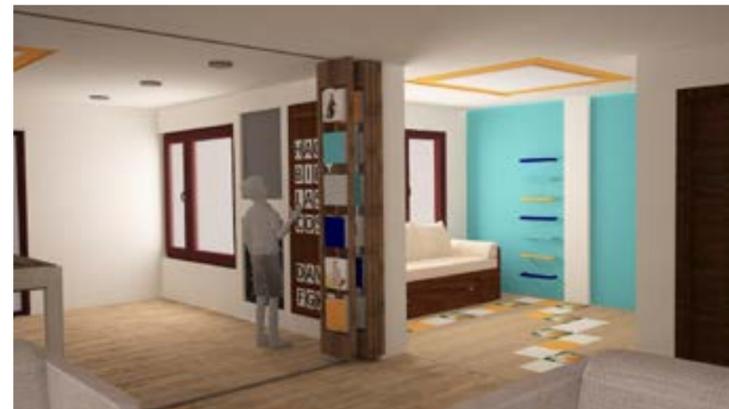


Imagen 94 - Vista General



4.6 CONCLUSIONES

Como conclusión se llegó a que gracias a las estrategias de abrir, cerrar, ocultar, sorpresa, se logra crear un espacio interactivo y transformable, en el que los niños, jóvenes y padres, puedan relacionarse más en las diferentes zonas a través del juego, mejorando sus relaciones.

La aplicación da una idea más clara de la relación que puede y existe entre la interacción de los usuarios con el espacio del departamento, que al utilizar cualquier tipo de elementos configurantes, las personas se interesan por descubrir y aprender, siendo esto el propósito del espacio.





REFLEXIONES FINALES

Las interrelaciones entre los miembros de una familia son diferentes, cambian con el tiempo, y dependen de los ambientes en los que se desarrollan.

Jugando es como los niños/as, jóvenes aprenden a encontrarse con los demás, a manejar y a resolver conflictos, aprenden a identificar pautas de conducta social como la convivencia, participación, tolerancia, diálogo, equidad e inclusión.

El espacio lúdico es un elemento básico en la construcción y contribuye al fortalecimiento de los vínculos afectivos.

La interacción de todos los elementos constitutivos de un departamento, mejora las relaciones familiares a través de un proceso dinámico que conecta las diferentes áreas del interior.

Mediante el uso de un mobiliario multifuncional, se logra crear un espacio de integración, un ambiente que acoge a todos los usuarios de la familia y se descubren diferentes maneras de interactuar.

Sobre la base de este modelo conceptual se logró realizar la aplicación del diseño, en un departamento, la misma que puede ser aplicada a cualquiera de los otros ambientes analizados.



BIBLIOGRAFÍA

AlmeydaGonzales,Shirley;FerrándizSalazar,Jimena;PadillaMalca,Karina(2016),Guíapara la atención del Espacio Lúdico.Lima - Perú

Ana, Concepto e ideas bases. Educación Interactiva. Blogspot.com (En línea).21 de Enero, 2007.<http://comunicacioneducativay-culturapopular.blogspot.com/2007/01/con-ceptos-e-ideas-base-educacion.html>

Fernández Arenas, José (1988), Arte efímero y espacio estético. Barcelona

Gonzales, Mayra, Diseño Interactivo. Colombia Digital.(En línea) 29 Agosto 2014. <http://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/7675-que-es-el-diseno-interactivo.html>

Gutiérrez Mozo, María Elisa (2013), Arquitectura y composición. Editorial club Universitario.

Gutiérrez Montoya, Guillermo Antonio (2012), Un acercamiento a la Teoría de Juegos. Universidad Don Bosco

Mayra Gonzáles, Diseño Interactivo. Colombia Digital. (En línea) 29 de Agosto,2014. <http://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/7675-que-es-el-diseno-interactivo.html>

Oliva, Alfredo (2006), Relaciones familiares y desarrollo adolescente. Universidad de Sevilla. (En línea).Barcelona.

Palacios Aguilar, José (2000), Técnicas lúdicas. Universidad de Coruña. España

Pérez Navarro, Joaquí;Jimeno Pastor, José Luis; Cerdá Tena, Emilia (2004), Teoría de Juegos. Madrid

Pratt, Andy (2012), Diseño Interactivo, Rockport Publishers.

Ricard, A. (2009). "Hitos del Diseño". Editorial Ariel. Barcelona- España.

Revista del ministerio coordinador y patrimonio, Nuestro Patrimonio

Tarandeep Singh,(2012) Espacios Interactivos.geeknizer.com(En línea) 26 de julio, 2012. <http://geeknizer.com/google-interactive-spaces/>

Páginas Web:

<https://es.scribd.com/document/278380487/Architectural-Design-reader-Fall-2014#>

<http://www.medisur.sld.cu/index.php/medisur/article/view/402/319>

<http://laboratoriovivienda21.com/magazine/?p=192>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Habitat_67#/media/File:Habitat_67_\(Montreal\).jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Habitat_67#/media/File:Habitat_67_(Montreal).jpg)

<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/626645/clasicos-de-arquitectura-habitat-67-moshe-sadfie>

<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/771341/clasicos-de-arquitectura-unite-dhabitation-le-corbusier>

<https://es.wikiarquitectura.com/edificio/unite-dhabitation-de-marsella/>

http://wiki.ead.pucv.cl/index.php/Conjunto_Habitacional_Marsella/_Le_Corbusier

<http://www.ecuadorencifras.gob.ec/banco-de-informacion/>

http://www.rionegro.com.ar/sociedad/un-departamento-pensado-para-los-ninos-IYRN_8138991



ANEXOS

ABSTRACT

ANEXO 1: PREGUNTAS GUÍA ENTREVISTA

Para las entrevistas se plantearon preguntas básicas para iniciar y poder guiar la conversación:

- 1.- Describir al menor en el hogar:
- 2.- ¿Tiene espacio para jugar y/o moverse. (Adentro o afuera)?
- 3.- ¿Juega en casa? O ¿Fuera de casa?
- 4.- ¿Piensa usted que el espacio es adecuado para el tiempo que los niños pasan en la casa?
- 5.- Podría describirme que cosas juntos hace usted o su familia con su hijo(a)
- 6.- ¿Pasa algún tiempo solo? ¿Cuándo?
- 7.- ¿Con quién queda el niño/os?
- 8.- ¿Cómo es en los juegos? Y ¿Cómo se desenvuelve?
- 9.- ¿Comprende las reglas del juego?
- 10.- ¿Qué hace cuando no logra éxito o gana?
- 11.- ¿Qué juegos prefiere?
- 12.- ¿Con quién prefiere jugar o estar?

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1	Consulta: 27/01/2017	Fuente: https://goo.gl/frd5oN	Fuente: https://goo.gl/0cgPQC
Imagen 2	Consulta: 27/01/2017	Fuente: https://goo.gl/Vf7wcv	Imagen 26
Imagen 3	Consulta: 27/01/2017	Fuente: https://goo.gl/2uPQle	Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Habita_67
Imagen 4	Consulta: 27/01/2017	Fuente: https://goo.gl/GHczD8	Imagen 27
Imagen 5	Consulta: 29/01/2017	Fuente: http://blog.lactolac.com/actividades-en-familia/	Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Habita_67
Imagen 6	Consulta: 29/01/2017	Fuente: https://goo.gl/Dd2sLe	Imagen 28
Imagen 7	Consulta: 30/01/2017	Fuente: https://goo.gl/j4XAL3	Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Habita_67
Imagen 8	Consulta: 30/01/2017	Fuente: https://goo.gl/NxeEN1	Imagen 29
Imagen 9	Consulta: 30/01/2017	Fuente: https://goo.gl/FswfgN	Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Habita_67
Imagen 10	Consulta: 30/01/2017	Fuente: http://mybaba.com/sarit-shani-hays-educational-centre/	Imagen 30
Imagen 11	Consulta: 30/01/2017	Fuente: https://goo.gl/Rr61q1	Fuente: https://goo.gl/OPU5wW
Imagen 12	Consulta: 31/01/2017	Fuente: https://goo.gl/cS7r8U	Imagen 31
Imagen 13	Consulta: 31/01/2017	Fuente: https://goo.gl/3Nb0QM	Fuente: https://www.pinterest.com/pin/208432288981399977/
Imagen 14	Consulta: 31/01/2017	Fuente: https://goo.gl/SSaak7	Imagen 32
Imagen 15	Consulta: 31/01/2017	Fuente: https://goo.gl/ElwtGf	Fuente: https://www.pinterest.com/pin/14144186309276416/
Imagen 16	Consulta: 31/01/2017	Fuente: https://goo.gl/7A1A6u	Imagen 33
Imagen 17	Consulta: 31/01/2017	Fuente: https://goo.gl/5h8tcK	Fuente: https://goo.gl/0GZwVD
Imagen 18	Consulta: 31/01/2017	Fuente: https://goo.gl/5IPE4z	Imagen 34
Imagen 19	Consulta: 04/02/2017	Fuente: http://www.homedit.com/lego-inspired-apartment/	Fuente: Departamento 1 - Tomado por la Autora
Imagen 20	Consulta: 04/02/2017	Fuente: http://www.homedit.com/lego-inspired-apartment/	Imagen 35
Imagen 21	Consulta: 04/02/2017	Fuente: http://www.homedit.com/lego-inspired-apartment/	Fuente: Departamento 1 - Tomado por la Autora
Imagen 22	Consulta: 04/02/2017	Fuente: http://www.homedit.com/lego-inspired-apartment/	Imagen 36
Imagen 23	Consulta: 04/02/2017	Fuente: https://goo.gl/iNh1Qf	Fuente: Departamento 1 - Tomado por la Autora
Imagen 24	Consulta: 04/02/2017	Fuente: https://goo.gl/pFrJws	Imagen 37
Imagen 25	Consulta: 04/02/2017		Fuente: Departamento 1 - Tomado por la Autora
			Imagen 38
			Fuente: Departamento 1 - Tomado por la Autora
			Imagen 39
			Fuente: Departamento 2 - Tomado por la Autora
			Imagen 40
			Fuente: Departamento 2 - Tomado por la Autora
			Imagen 41
			Fuente: Departamento 2 - Tomado por la Autora
			Imagen 42
			Fuente: Departamento 2 - Tomado por la Autora
			Imagen 43
			Fuente: Departamento 2 - Tomado por la Autora
			Imagen 44
			Fuente: Departamento 2 - Tomado por la Autora
			Imagen 45
			Fuente: Departamento 3 - Tomado por la Autora
			Imagen 46
			Fuente: Departamento 3 - Tomado por la Autora
			Imagen 47
			Fuente: Departamento 3 - Tomado por la Autora
			Imagen 48
			Fuente: Departamento 3 - Tomado por la Autora
			Imagen 49
			Fuente: Departamento 3 - Tomado por la Autora
			Imagen 50
			Fuente: Departamento 3 - Tomado por la Autora

ÍNDICE DE IMÁGENES

Fuente: Departamento 3 - Tomado por la Autora
 Imagen 51 Consulta: 12/02/2017
 Fuente: Departamento 3 - Tomado por la Autora
 Imagen 52: Espacio - Espacio Consulta: 3/04/2017
 Fuente: <https://goo.gl/clZrCL>
 Imagen 53: Espacio - Espacio Consulta: 3/04/2017
 Fuente: <https://goo.gl/wU5Abo>
 Imagen 54: Espacio - Espacio Consulta: 3/04/2017
 Fuente: <https://goo.gl/aHJWsb>
 Imagen 55: Espacio - Usuario Consulta: 3/04/2017
 Fuente: <https://goo.gl/mC7xUg>
 Imagen 56: Espacio - Usuario Consulta: 3/04/2017
 Fuente: <https://goo.gl/6lggBR>
 Imagen 57: Usuario - Usuario Consulta: 3/04/2017
 Fuente: <https://goo.gl/h6EMhg>
 Imagen 58: Usuario - Usuario Consulta: 3/04/2017
 Fuente: <https://goo.gl/u43b09>
 Imagen 59: Usuario - Usuario Consulta: 3/04/2017
 Fuente: <https://goo.gl/jHkY0F>
 Imagen 60: Realizado: 8/04/2017
 Imagen 61: Realizado: 8/04/2017
 Imagen 62: Realizado: 8/04/2017
 Imagen 63: Consulta: 05/06/2017
 Fuente: http://dedt.elisava.net/wp-content/uploads/2017/02/santacole_proy_7.jpg
 Imagen 64: Consulta: 05/06/2017
 Fuente: http://dedt.elisava.net/wp-content/uploads/2017/02/santacole_proy_7.jpg
 Imagen 65: Consulta: 05/06/2017
 Fuente: http://dedt.elisava.net/wp-content/uploads/2017/02/santacole_proy_7.jpg
 Imagen 66: Consulta: 05/06/2017
 Fuente: http://dedt.elisava.net/wp-content/uploads/2017/02/santacole_proy_7.jpg
 Imagen 67: Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Sala departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 68: Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Sala departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 69: Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Sala departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 70: Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Sala departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 71: Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Comedor departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 72: Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Comedor departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 73: Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Comedor departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 74: Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Cocina departamento propuesta - Tomado por la Autora

Imagen 75 Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Cocina departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 76 Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Living departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 77 Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Living departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 78 Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Living departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 79 Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Dormitorio departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 80 Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Dormitorio departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 81 Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Dormitorio departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 82 Consulta: 10/05/2017
 Fuente: Dormitorio departamento propuesta - Tomado por la Autora
 Imagen 83 Consulta: 13/05/2017
 Fuente: <https://iset18.wikispaces.com/Tablero+DM>
 Imagen 84 Consulta: 06/06/2017
 Fuente: <http://www.lasalle.edu.co/wps/portal/Home/Principal>
 Imagen 85: Elaborado por la Autora Realizado: 01/06/2017
 Imagen 86: Elaborado por la Autora Realizado: 01/06/2017
 Imagen 87: Elaborado por la Autora Realizado: 01/06/2017
 Imagen 88: Elaborado por la Autora Realizado: 01/06/2017
 Imagen 89: Elaborado por la Autora Realizado: 01/06/2017
 Imagen 90: Elaborado por la Autora Realizado: 01/06/2017
 Imagen 91: Elaborado por la Autora Realizado: 01/06/2017
 Imagen 92: Elaborado por la Autora Realizado: 01/06/2017
 Imagen 93: Elaborado por la Autora Realizado: 01/06/2017
 Imagen 94: Elaborado por la Autora Realizado: 01/06/2017
 Imagen 95: Elaborado por la Autora Realizado: 01/06/2017

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Consulta: 23/02/2017
	Fuente: Elaborado por la Autora
Gráfico 2	Realizado: 23/02/2017
	Fuente: Elaborado por la Autora
Gráfico 3	Realizado: 23/02/2017
	Fuente: Elaborado por la Autora
Gráfico 4	Realizado: 23/02/2017
	Fuente: Elaborado por la Autora
Gráfico 5	Realizado: 23/02/2017
	Fuente: Elaborado por la Autora
Gráfico 6	Realizado: 23/02/2017
	Fuente: Elaborado por la Autora
Gráfico 7	Realizado: 8/04/2017
	Fuente: Elaborado por la Autora
Gráfico 8	Realizado: 9/04/2017
	Fuente: Elaborado por la Autora
Gráfico 9	Realizado: 9/04/2017
	Fuente: Elaborado por la Autora

Tabla 1	Realizado: 23/02/2017
	Fuente: Elaborado por la Autora
Tabla 2	Realizado: 8/04/2017
	Fuente: Elaborado por la Autora
Tabla 3	Realizado: 8/04/2017
	Fuente: Elaborado por la Autora

