



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

Título:

**DISEÑO INTERIOR DE AULAS
PSICOPEDAGÓGICAS PARA NIÑOS,
ADOLESCENTES Y ADULTOS JÓVENES**

**Caso: Facultad de Psicología de la
Universidad del Azuay en el proyecto
UDA SALUD - UNA SALUD**

**Trabajo de Titulación previo a la obtención del título:
Licenciado en Diseño de Interiores**

Autores:

**Michael Mathew Amoroso Inga.
Christian Andrés Yanzaguay.**

Tutor:

Dis. César Giovanni Delgado Banegas, Mst

Fecha:

CUENCA-ECUADOR 2023

Autores:

Michael Mathew Amoroso Inga.
Christian Andrés Yanzaguay.

Director:

Dis. César Giovanni Delgado Banegas, Mst

Diseño y diagramación:

Corre por parte de los autores

Cuenca-Ecuador

2023

INDICE

CAPÍTULO 1

- 1. Introducción
- 1.2 Marco conceptual
 - 1.2.1 Criterios básicos sobre aprendizaje
 - 1.2.2 Educación interactiva
 - 1.2.3 Desde la pedagogía y del espacio interior
 - 1.2.4 Diseño interior educativo
 - 1.2.5 Diseño interactivo
 - 1.2.6 Mobiliario adaptado al alumno para mejorar su Aprendizaje
 - 1.2.7 REVISIÓN DE HOMÓLOGOS
 - 1.2.8 APRENDIZAJE (Discusión)

CAPÍTULO 2

- 2. Introducción
 - 2.1 Caso de estudio
 - 2.2.1 Análisis del contexto
 - 2.2.2 Levantamiento de estado actual (planos, fotografías)
 - 2.2.3 Contexto involucrados
 - 2.3 Definición del usuario y sus necesidades
 - 2.3.1 Problemática del usuario
 - 2.4 Condicionantes
 - 2.5 Resultados obtenidos
 - 2.6 Aprendizaje (Discusión)

CAPÍTULO 3

- 3. Introducción
- 3.1 Ubicación de la edificación
- 3.2.1 Criterios de Diseño relacionados a los usuarios.
- 3.2.2 Herramientas de investigación
- 3.2.3 Resultados obtenidos de las entrevistas.
- 3.2.4 Organigramas funcionales
- 3.2.5 Dimensionamientos de los espacios
- 3.2.6 Criterios funcionales
- 3.2.7 Partido de diseño tecnológico
- 3.2.8 Experimentación con Inteligencia Artificial
- 3.2.9 Aprendizaje (Discusión)

CAPÍTULO 4

- 4. Introducción
- 4.1 Conceptualización
- 4.2 Esquema de propuestas
- 4.3 Detalles técnicos
- 4.3.1 Criterios de diseño para el aula de psicopedagógico.
- 4.3.2 Criterios de diseño para el aula de orientación vocacional.
- 4.3.3 Criterios de diseño para el aula de psicología clínica.
- 4.4 Perspectivas digitales
- 4.5 Presupuestos
- 4.6 Conclusión

- 5. Bibliografía
- 5.1 Índice de imágenes
- 5.2 Anexos

DEDICATORIA

Christian Andrés Yanzaguay Zhagui

Primero, quiero expresar mi agradecimiento a Dios por brindarme este logro y permitirme dedicar este proyecto a mi querida familia, especialmente a mis padres, quienes me han brindado su incondicional apoyo a lo largo de estos años para alcanzar mis objetivos. Su apoyo significa alegría y orgullo para mí, y les agradezco por nunca dejar de creer en mí. También quiero agradecer a mi hermano, quien ha sido un pilar fundamental en mi vida. Gracias a sus consejos, he podido superar obstáculos en este camino y llegar a culminar esta etapa más de mi vida.

Con todo mi cariño para ustedes,
Christian Andrés Yanzaguay Zhagui

Michael Mathew Amoroso Inga

Hoy quiero dedicar esta tesis a cada uno de ustedes con profundo agradecimiento y amor. Su presencia ha sido fundamental en mi camino hacia este logro.

A mi madre y padre, gracias por ser mis pilares inquebrantables, por vuestro amor incondicional y apoyo constante. Su ejemplo de perseverancia y sacrificio ha sido mi inspiración para superar cualquier desafío.

A mis queridos abuelitos, su sabiduría y cariño han sido una fuente de inspiración y fortaleza. Sus palabras de aliento han sido mi guía en este viaje.

A mis respetados profesores, agradezco su dedicación y conocimiento. Su pasión por enseñar ha dejado una huella duradera en mi formación académica y personal.

Y a mi compañero de tesis, agradezco por nuestra colaboración, apoyo mutuo y trabajo en equipo. Juntos hemos enfrentado obstáculos y celebrados logros, y estoy agradecido por nuestra amistad.

Esta tesis es un testimonio del amor, apoyo y enseñanzas que he recibido de cada uno de ustedes. Su influencia ha sido clave en mi crecimiento y éxito. Sin su presencia y guía, este logro no habría sido posible.

Con gratitud sincera, Michael Mathew Amoroso Inga.

AGRADECIMIENTO

Estimado Mgt. Giovanni Delgado,

En este momento tan especial, queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento por ser nuestro tutor en el proceso de creación de nuestra tesis de la carrera de diseño interior. Su dedicación y apoyo han sido fundamentales en nuestra travesía hacia la culminación de este emocionante proyecto.

Desde el principio, ha sido una fuente de inspiración y sabiduría para nosotros. Sus comentarios y sugerencias han enriquecido enormemente nuestro proceso creativo y nos han ayudado a desarrollar una visión más sólida y coherente para nuestro proyecto. Su experiencia en el campo del diseño interior ha sido un verdadero tesoro para nosotros, y estamos agradecidos por la oportunidad de aprender de usted.

Además, queremos destacar su compromiso y disponibilidad para guiarnos durante todo el proceso. Tanto en las reuniones de seguimiento como en las revisiones, ha estado allí para escuchar nuestras ideas, brindarnos retroalimentación constructiva y ofrecernos soluciones creativas. Su apoyo constante y tu confianza en nuestras habilidades nos han dado la confianza necesaria para superar los desafíos y alcanzar resultados que nos enorgullecen.

No solo ha sido un tutor excepcional, sino también un mentor ejemplar para nosotros. Su pasión por el diseño interior y su conocimiento profundo del campo nos han inspirado a explorar nuevas ideas y a buscar la excelencia en nuestro trabajo. Apreciamos enormemente su dedicación en fomentar nuestro crecimiento profesional y en ayudarnos a convertirnos en diseñadores más completos y competentes.

En este momento de gratitud y logro, queremos expresar nuestro más profundo agradecimiento por su guía invaluable y su apoyo constante. Su influencia en nuestra trayectoria como diseñadores de interiores será duradera y siempre valoraremos las lecciones aprendidas y la inspiración que nos has brindado durante este emocionante viaje.

Con profunda gratitud,
Michael Amoroso y Christian Yanzaguay.

RESUMEN

Este proyecto de graduación problematiza sobre la relación diseño-pedagogía, sobre las posibilidades de intervención del diseño de interiores en el diseño de aulas y espacios promovidos para el apoyo pedagógico de niños, adolescentes y adultos universitarios. Desde un posicionamiento en el diseño interior experiencial y sensitivo se realiza una propuesta de aulas de apoyo psicopedagógico, orientación vocacional y oficinas para la carrera de Psicología Clínica en los espacios del proyecto UDA SALUD – UNA SALUD de la Universidad del Azuay. El recorrido de este proyecto inicia desde el sustento conceptual que enmarca la problemática y la investigación particular con los involucrados

ABSTRACT

This graduation project problematizes the design-pedagogy relationship, on the possibilities of intervention of interior design in the design of classrooms and spaces created for the pedagogical support of children, adolescents and university adults. From a positioning in the experiential and sensitive interior design, a proposal of psychopedagogical support classrooms, vocational guidance and offices for the Clinical Psychology career in the spaces of UDA Salud - UNA Salud of Universidad del Azuay was made. The tour of this project begins from the conceptual support that frames the problem and particular research with those involved.

•OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar un proyecto de diseño interior de aulas psicopedagógicas, para fortalecer las nociones expresivas, significativas, sensoriales y funcionales en las aulas del proyecto "Una Salud" de la Escuela de Psicología Educativa de la Universidad del Azuay.

•OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Investigar sobre las necesidades psicopedagógicas en niños adolescentes y jóvenes adultos.

Analizar las características arquitectónicas, espaciales, materiales, de iluminación, de accesos y mobiliario que se encuentran actualmente en las aulas psicopedagógicas del proyecto "Una Salud", de UDA salud en la Escuela de Psicología Educativa de la Universidad del Azuay.

Proponer un programa de diseño que permita realizar la propuesta de diseño interior de aulas psicopedagógicas que fortalezcan y potencialicen el aprendizaje.



CAPÍTULO

1

INTRODUCCIÓN:

Este proyecto de graduación centra su problemática en la relación que existe entre el aula educativa y el aprendizaje de las personas. Pretende generar propuestas de diseño de aulas de apoyo psicopedagógico, pensando en el aula como un potenciador positivo de las estrategias de apoyo para niños, adolescentes y jóvenes.

La psicopedagogía es la ciencia que estudia los procesos de aprendizaje. Es decir, es el campo de estudio que se hace cargo de todo lo que interactúa con una persona (lo psicológico y el entorno) y que influye en su aprendizaje. En síntesis, la psicopedagogía conjuga psicología y pedagogía, ya que se encarga del estudio de los seres humanos en situaciones de aprendizaje. (Durkheim, 1999, p.25).

1.2 MARCO CONCEPTUAL

El problema parte de la observación directa de las aulas de la Escuela de Psicología Educativa de la Universidad del Azuay, que es la falta de espacios interactivos, eso no quiere decir que sea un aspecto negativo; sin duda todo espacio tiene un proceso de aprendizaje positivo, pero no son métodos interactivos, es decir, sus métodos se basan únicamente en libros y tareas en el aula.

Esta tesis propone el diseño de un aula interactiva multifuncional, en vista de las necesidades tanto del alumno como del docente, con el fin de generar un aprendizaje activo dentro del aula.

El objetivo de este trabajo de graduación es: mejorar el aprendizaje de niños, adolescentes y jóvenes adultos, mediante el diseño interior, creando espacios funcionales para que el aprender se vuelva algo creativo, interactivo y lúdico.

1.2.1 CRITERIOS BÁSICOS SOBRE APRENDIZAJE

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

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

Marqués (2001) encierra el fin de las actividades y la enseñanza de los procesos de aprendizaje como el logro de ciertos objetivos y especifica como condiciones necesarias las siguientes:

- La actividad interna del alumno: los alumnos trabajan y realizan actividades cognitivas mediante recursos educativos que estén a su alcance.
- La multiplicidad de funciones del docente: el profesor realiza varias tareas dentro del aula: organización con el equipo docente, búsqueda de recursos didácticos, actividades con los alumnos, evaluación del aprendizaje de los alumnos, etc.

Según Johnson y Johnson (1999) entre las características que promueve el aprendizaje colaborativo se puede mencionar: la autonomía individual y de grupo, el cumplimiento de compromisos y la actitud de comunicación.

Así mismo, la bondad de propiciar el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, cómo: aprender a procesar la información, analizar, sintetizar y socializar mediante el trabajo grupal, conduce a una mejor comprensión de los resultados, a una mayor interacción cognitiva de los integrantes y aumenta la visión de la realidad de todo estudiante (Concejo Educativo de Castilla y León., n.d.).

Para fortalecer el aprendizaje colaborativo, las variables: equipamiento, iluminación, temperatura, ventilación, acústica, privacidad y factibilidad espacial (hacinamiento) serán las condicionantes de diseño que intervendrán en el sistema a proponer para los espacios interiores (aulas).

1.2.2 EDUCACIÓN INTERACTIVA

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

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

1.2.3 DESDE LA PEDAGOGÍA Y ESPACIO INTERIOR

- **Profesor-Alumno (Bidireccional):**
Entre alumno y profesor se establece una relación horizontal, en la que se genera un diálogo constructivo y un clima de confianza.
- **Profesor-Alumno (Unidireccional):**
El profesor se dirige a los alumnos.
Para comunicarse: interacción entre todos los asistentes.
- **Espacio-Espacio: Distribución**
Mono céntrica y Mono función, individualidad.
Distribución Policéntrica y Multifunción, cooperatividad.

- Usuario-Espacio: Hay que prestar atención a la relación usuario-espacio y tener en cuenta ciertos parámetros al momento de trabajar de manera cooperativa:
- La cercanía. Los estudiantes que forman un grupo de trabajo deben encontrarse cerca para ayudar a la interacción, intercambio de criterios y recursos.
- La movilidad. Es importante mantener distancia entre los grupos de trabajo, para que tanto los estudiantes como el docente se puedan trasladar con facilidad en el interior del aula.
- La visibilidad. Los estudiantes deben tener una buena visual hacia el docente, sin necesidad de movimiento o posturas que incomoden su desarrollo cognitivo.
- Innovación espacial. Se puede cambiar la distribución espacial, tanto de estudiantes como de mobiliario, de acuerdo al trabajo proyectado. (León, J. D., & Delgado, G. (2020).

1.2.4 DISEÑO INTERIOR EDUCATIVO

El diseño interior es la disciplina que puede innovar la materialización y la forma de habitar los espacios interiores. Hoy en día, el diseño está invitado a generar condiciones de vida más agradables, más confortables y estéticas. El diseño debe hacernos evolucionar y mejorar como sociedad. Debemos enfocarnos en cómo podemos hacer nuestro mundo más hermoso, sostenible, funcional y fluido (Rashid, 2012,).

El aprendizaje de los estudiantes estará centrado en la relación estudiante - profesor-entorno, en el que los estudiantes desarrollan habilidades disciplinares mediante la resolución de problemas reales y demuestran su conocimiento a través de diversas evidencias de aprendizaje.

Para lograr un aprendizaje colaborativo, como modelo educativo contemporáneo, es necesario contar con un entorno y escenarios que promuevan y potencien esta actividad. La relación diseño de interiores y teoría de aprendizaje colaborativo se respalda en la forma en la que los espacios puedan habilitar vivencias, interacciones e intercambio de opiniones de manera grupal. (León, J. D., & Delgado, G., 2020).

1.2.5 DISEÑO INTERACTIVO

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

Terry Winograd e Yvone Rogers (2007), definen al diseño de espacios interactivos como la forma en que la gente se comunica e interactúa con su vida.

El diseñador interactivo diseña para espacios interactivos, y se diferencia del diseñador de interacción que diseña los comportamientos de los puntos de contacto del usuario con los productos que no necesariamente son digitales.

El diseño Interactivo es una derivación del Diseño Gráfico y se centra en el “cómo” y en el “qué”; mientras que el Diseño de Interacción es una derivación del Diseño Industrial y se centra en el “por qué”.

Los espacios interactivos son espacios donde el sujeto interactúa dentro del espacio y el sujeto llega a formar parte del espacio. Hablar del sujeto es hablar del docente y del estudiante.

Este tipo de interacción puede establecerse mediante la tecnología, que puede ser: entornos virtuales, realidad aumentada, realidad virtual, objetos virtuales, etc., paredes, pisos, mobiliario (pizarras táctiles), cielo raso, arte, ciencia, etc., todos y cada uno de ellos enfocados en el aprendizaje del alumno.

1.2.6 MOBILIARIO ADAPTADO AL ALUMNO PARA MEJORAR SU APRENDIZAJE

El mobiliario es, sin lugar a dudas, uno de los elementos que mayor dinamismo produce dentro del espacio interior. La planificación del mobiliario está relacionado con la manera de distribuir y organizar el mobiliario dentro del aula para crear distintos escenarios de actividad. Según cómo realicemos esa distribución y los elementos que empleemos para delimitar o dejar abierto el espacio, tendremos como resultado varias estructuras organizativas. Dentro de esta organización, establecemos tres categorías diferentes:

- **Espacio:** Denominamos «espacios» a todos aquellos escenarios de actividad, constituidos únicamente por elementos del mobiliario que ocupan una extensión, que o bien constituye toda la superficie disponible para la realización de actividades (por ejemplo, una mesa con materiales), o bien esa superficie que no aparece delimitada claramente, con lo cual se crea una zona de actividad sin límites espaciales definidos (por ejemplo, una cocina de juguete arrimada a la pared).

- Zona: Categorizamos como «zonas» a aquellos escenarios de actividad, donde la superficie disponible para la realización de las actividades aparece claramente delimitada a través de una determinada distribución de los elementos del mobiliario (por ejemplo, una zona cerrada por bancos y estanterías).

- Punto: Categorizamos como «puntos» a todos los elementos que situados en las paredes constituyen, de algún modo, escenarios de actividad, cumpliendo una función importante (por ejemplo, paneles de registro e información).

Delimitación:

Delimitación física débil (DD): cuando las zonas están delimitadas por marcas en el suelo, o en las paredes, o por mobiliario ligero, de fácil movilidad, como biombo, bancos, cajas de material y estanterías bajas, que permiten una rápida transformación del espacio en caso de ser necesario.

Delimitación física fuerte (DF): cuando los elementos que delimitación el espacio viene dado por la posición del mobiliario que pueden ser fijos, pesados, o de difícil traslado (moqueta grande, estanterías pesadas, armarios y mesas que se emplean para separar).

Dinamismo-Estatismo: Esta variable hace referencia a la transformación espacial del aula como consecuencia del desplazamiento del mobiliario. Se tiene en cuenta dos tipos de categorías:

- Los desplazamientos del mobiliario (móvil, ligero y pesado) a lo largo de la jornada.
- Las razones por las cuales se llevan a cabo tales movimientos, una, el acondicionar el espacio para una actividad específica; o para transformarlo totalmente y crear un nuevo ambiente. Loughlin, C. E., & Suina, J. H. (1987).

La función básica de un aula en la escuela es justamente estimular la curiosidad del usuario (Zabalza, 1998). Ellos y ellas tienen que sentirse retados por la riqueza de estímulos que les ofrece el nuevo espacio, al que se incorporan elementos para ver, usar, estar, organizar y experimentar cómo son y cómo funcionan, etc. Por eso, suele insistirse tanto en la importancia de contar con un equipamiento adecuado, que estimule la participación.

Una clase casi vacía, con pupitres en mal estado y materiales escasos, deja siempre la sensación de monotonía y nula motivación. Todo lo contrario sucede cuando el espacio de la clase puede dividirse en ambientes diferentes, lo que representa un mensaje manifiesto de actividades para hacer, con mobiliario acorde a las dimensiones corporales y necesidades pedagógicas

Para que el mobiliario realmente apoye la actividad académica, primero: debe cumplir con criterios efectivos de diseño, que favorezcan el desempeño del alumno al reducir la aparición de fatiga física y evitar riesgos en la salud de los estudiantes (Gutiérrez, 2001); luego: debe ser funcional, que responda a la variedad de exigencias del proceso enseñanza-aprendizaje, planificados por el docente en los escenarios educativos que se definan.

La ergonomía es un requerimiento fundamental a la hora de diseñar muebles destinados al uso escolar. Dichos implementos deben garantizar un adecuado nivel de comodidad y facilitar la adopción de posturas correctas durante el desarrollo de las tareas escolares.

Se estima que un estudiante puede permanecer sentado casi el 80% del tiempo que pasa en la escuela (Instituto Nacional de la Infraestructura Física y Educativa, 2011). Esta condición se repite cinco días a la semana, por aproximadamente nueve meses al año, asunto que obliga a pensar en este requerimiento a la hora de diseñar o elegir el mobiliario.

1.2.7 HOMÓLOGOS

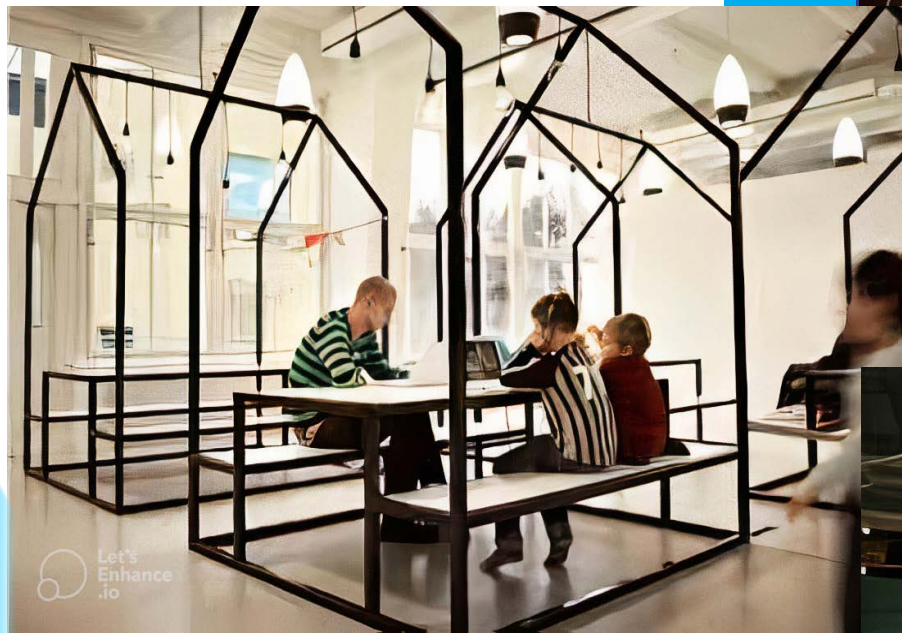
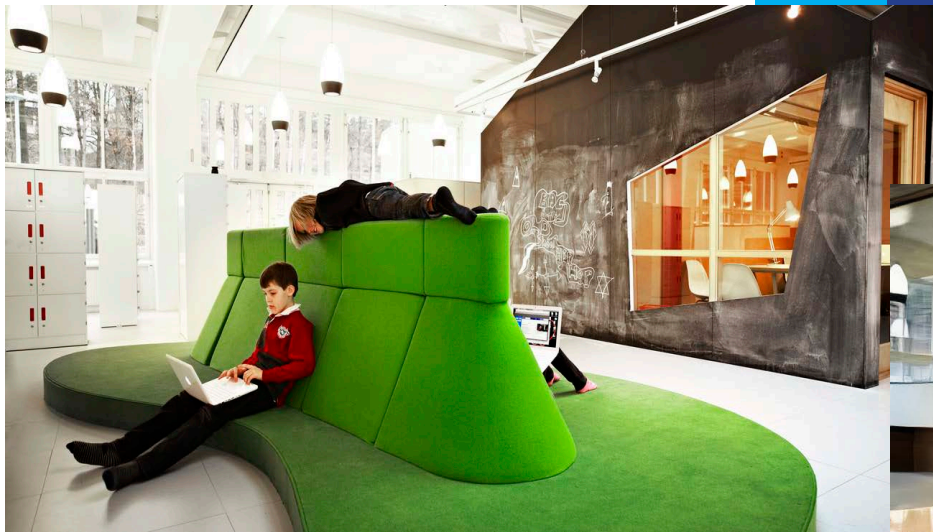
En el siguiente apartado, analizaremos una serie de proyectos a nivel internacional que nos permite tener referencias de otros proyectos realizados en este tiempo; como características o decisiones de diseño que se han tomado, eso nos va a permitir tomar decisiones en las siguientes etapas de nuestro trabajo de diseño

1. ESCUELA STEVE JOBS UBICACIÓN: PAISES BAJOS, HOLANDA		
INTERACTIVO	SENSITIVO	PEDAGÓGICO
Las escuelas de Steve Jobs, en los Países Bajos, son fundadas por el O4NT (Educación Para Un Nuevo Tiempo) formación que facilita a los alumnos con iPads a educarse con una práctica más interactiva.	El objetivo es proponer una educación que despierte el pensamiento creativo de los estudiantes; que incentive la colaboración de estudiante y docente y la actitud crítica.	En cuanto a la parte virtual, la escuela está abierta las 24 horas, todos los días del año, en su iPad, gracias a aplicaciones desarrolladas para este método; esto quiere decir que el alumno puede conectarse cuando y donde quiera para seguir con su aprendizaje, definido pedagógicamente como 24/7.



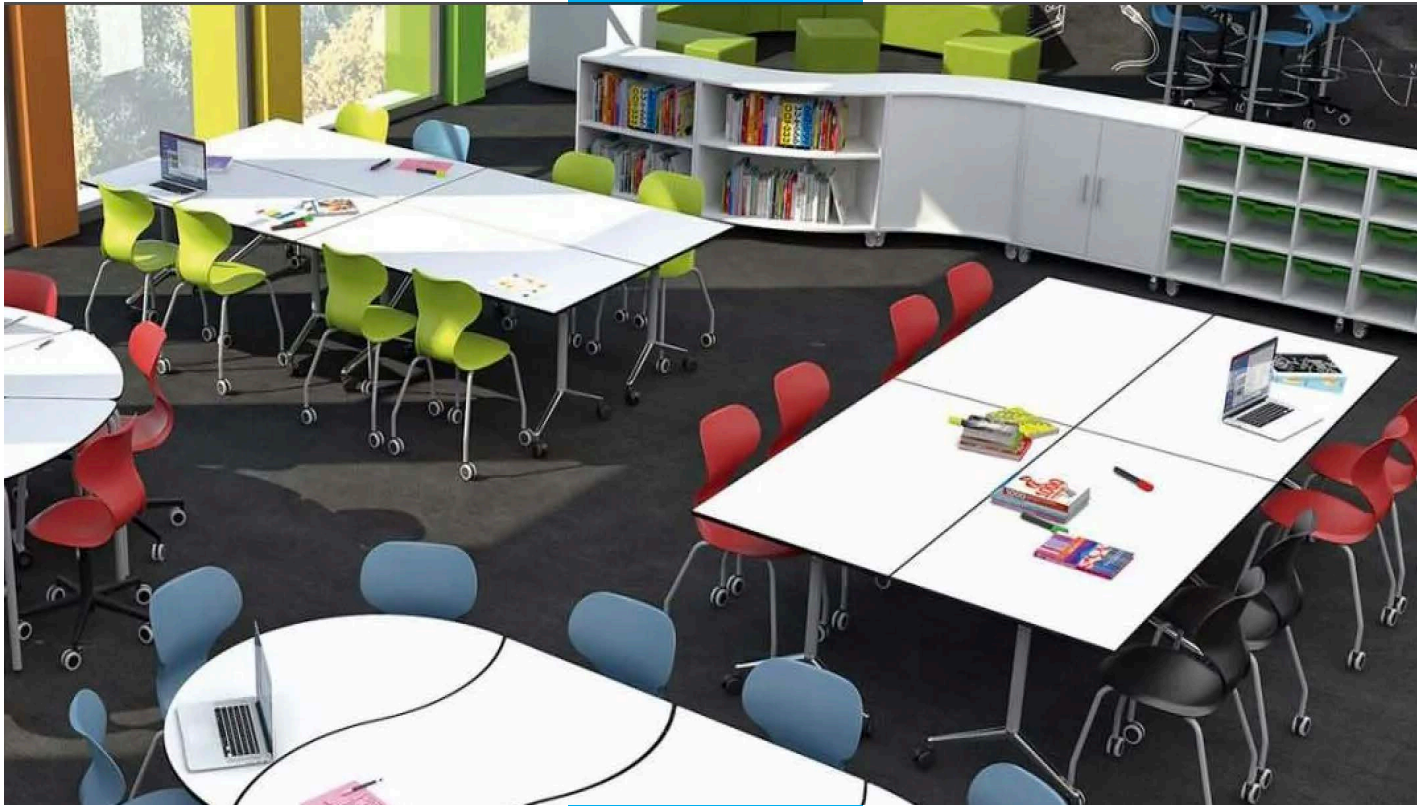
2. ESCUELA VITTRA TELEFONPLAN
UBICACIÓN: ESTOCOLMO, SUECIA
ARQUITECTOS: Juan Andrés French

INTERACTIVO	SENSITIVO	PEDAGÓGICO
<p>Está en el espacio donde los niños quieren desarrollar sus habilidades como leer, escribir, etc.</p> <p>Se han creado áreas de aprendizaje y espacios individuales para proporcionar una enseñanza diferenciada, en una escuela donde el área física es uno de los materiales más importantes para el desarrollo. En lugar de una silla simple se diseñó un iceberg gigante, que alberga un cine, una tarima y un espacio para el descanso y recreación.</p>	<p>Es un proyecto colorido y creativo en su interior, que ayuda a los métodos de aprendizaje, incluye la distribución del espacio y el característico mobiliario diseñado a medida.</p> <p>El diseño interior gira en torno a los principios educativos de la escuela y sirve como ayuda educativa para el desarrollo académico a través de actividades diarias.</p>	<p>La pedagogía, única de la Escuela Vittra Telefonplan, requiere de un diseño que rompa con la idea tradicional del aula.</p> <p>Hemos solucionado este reto con un paisaje de aprendizaje que sirve como herramienta educativa y un catalizador para el aprendizaje, aprobado por los alumnos.</p>



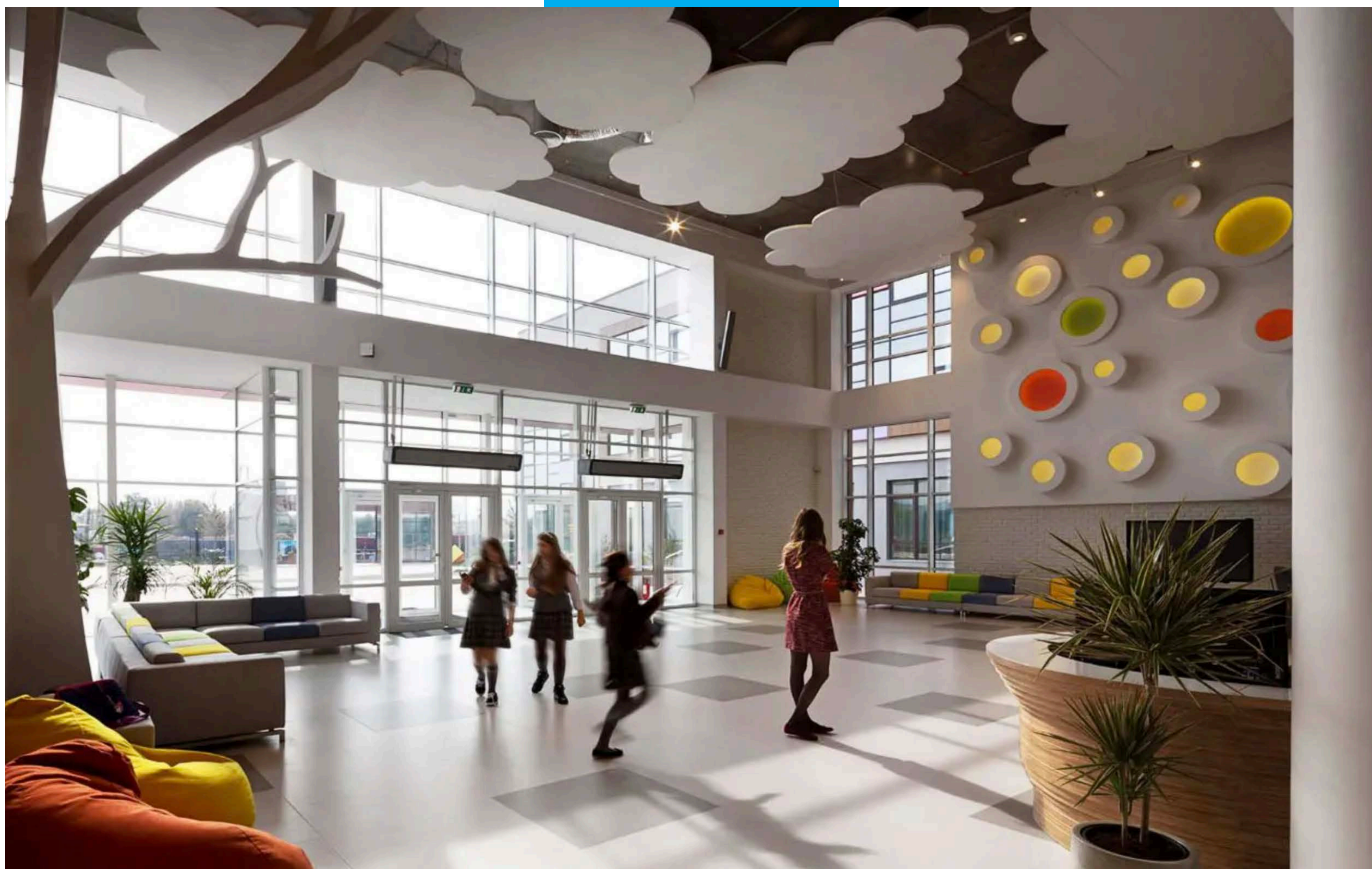
3. Proyecto: EDIME: Mobiliario escolar
Ubicación: León, España
Edimir José Conde Díaz

INTERACTIVO	SENSITIVO	PEDAGÓGICO
Trabajo en grupo o individual. Mobiliario como para trabajar y de fácil movimiento.	Los muebles son neutros, mientras que los asientos son atractivos, con colores alegres. Entorno físico agradable.	Los estudiantes deben tener buena visualización hacia el docente, sin necesidad de movimiento o posturas que incomoden su desarrollo de aprendizaje.



4. Proyecto: New School
Ubicación: Valencia (España)

INTERACTIVO	SENSITIVO	PEDAGÓGICO
<p>El diseño del interior de diferentes aulas de actividades engloba un todo. Desde lo que pisamos hasta lo que no vemos.</p>	<p>Todos los niños, jóvenes y jóvenes adultos estamos influenciados directamente por el ambiente que los rodea; por lo que, diseñar espacios dinámicos, divertidos, con mucha luz natural y color, fomentará el pensamiento creativo.</p>	<p>Proyectar y construir escuelas exige una responsabilidad extra, que recae sobre el proyectista y arquitecto, según sus trazos, líneas, composiciones, la decoración, el interiorismo, la distribución...etc. Estos elementos serán los responsables de incidir en el mejoramiento de la educación de los alumnos, por tanto, la sabiduría con la que se combine el buen diseño, la pedagogía y la organización, determinará el futuro educativo de muchos jóvenes.</p>



5. Proyecto: Escuela Saunalahti
Ubicación: Espoo, Finlandia

INTERACTIVO	SENSITIVO	PEDAGÓGICO
<p>La planta baja - corazón de la escuela- tiene grandes ventanales y es visible desde un gran corredor-balcón que da vuelta, así como desde las gradas laterales que suben al primer piso. Está pensado como un espacio multifuncional, que sirve de comedor, lugar de encuentro, anfiteatro, auditorio para conciertos y otros espectáculos, pista de baile, lo que sea. Aquí se encuentran alumnos y profesores a la hora del almuerzo; se reúnen los padres de familia con sus hijos y profesores; se hacen presentaciones, actos escolares, premiaciones y festivales.</p>	<p>Los espacios, la iluminación y el equipamiento son espectaculares.</p> <p>Contrastando con el blanco y marfil de las paredes, tenemos colores brillantes en gradas, murales, adornos y muebles. Sus espacios son amplios, luminosos y vistosos. Mucha luz natural. Mucho vidrio, mucha madera, ladrillo, hormigón y materiales rugosos. Todo lindo, limpio, colorido, visual, transparente, interconectado, a mano. Todo sencillo, cómodo y funcional.</p>	<p>El concepto arquitectónico-pedagógico busca integrar tres pilares:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) interacción y colaboración (entre alumnos; con sus profesores; entre estos; con las familias y con la comunidad); b) aprendizaje fuera del aula (valorar las oportunidades de aprendizaje informal), y c) aprender haciendo (incluye actividades manuales en talleres).



1.2.8 APRENDIZAJE

Sin duda, en un futuro próximo, la dinámica del aprendizaje tradicional deberá incorporar nuevas formas de enseñanza y deberá entender que los estudiantes de hoy pueden decidir qué aprender y a qué ritmo, eligiendo su propio espacio de trabajo y realizando actividades que desee.

También se concluyó que la educación ya no es tan tradicional como antes, ahora el aprendizaje es más abierto; no rígido y estricto, donde sólo habla el docente; ahora los estudiantes son más participativos, más creativos y más interesados. En el aprendizaje, también se utilizan muchas técnicas interactivas para que los estudiantes se interesen más en aprender y educarse a sí mismos.

Ahora entendemos, plenamente, cuáles son las estructuras conceptuales que necesitamos conocer para nuestra tesis; está sumamente claro lo que vamos a hacer, cómo se relaciona el aprendizaje y la pedagogía dentro del que hacer del diseñador; y, por supuesto, ahora no tenemos estrategias de diseño, pero eso lo vamos a hacer en la siguiente etapa.



CAPÍTULO

2

INTRODUCCIÓN:

En este capítulo se analizarán aspectos como: los principios de diseño, materiales, colores, texturas y líneas, con el objetivo de generar espacios interactivos y funcionales para el aprendizaje. Además, se analizarán las características de los espacios en función de las edades de los usuarios. La planificación de diseño interior en espacios psicopedagógicos comienza con la comprensión de los objetivos y la realización de un análisis espacial. Una vez definido el análisis del espacio interior, se deben evaluar los cambios necesarios para mejorar el espacio de los usuarios.

•PLANIFICACIÓN

PREGUNTAS	FUENTES	HERRAMIENTAS
¿Cuáles son las características y los protocolos de la psicopedagogía?	<ul style="list-style-type: none"> • Experto en el área de psicopedagogía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grupo focal.
¿Cómo se potencia un espacio de trabajo interactivo y dinámico?	<ul style="list-style-type: none"> • Sitio web • expertos en el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión bibliográfica • Entrevistas
¿Cuáles son los instrumentos que se utilizan para el desarrollo de una vocación efectiva?	<ul style="list-style-type: none"> • Sitio web • expertos en el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión bibliográfica • Entrevistas
¿Qué elementos conceptuales de diseño permiten el desarrollo de un espacio de apoyo y desarrollo psicopedagógico?	<ul style="list-style-type: none"> • Sitio web 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión bibliográfica
¿Qué estrategias de diseño permiten promover la interacción usuario - espacio?	<ul style="list-style-type: none"> • Sitio web • expertos en el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión bibliográfica • Entrevistas

Tabla. Diseño de investigación - autoría propia

2.1 CASO DE ESTUDIO

El espacio UDA SALUD se crea con el fin de generar apoyo a la salud mental, considerada como elemento importante para el desarrollo integral del ser humano, no únicamente desde la dimensión académica o médica, sino como figura protagonista desde un enfoque de la salud mental. Por ello surge "UNA Salud" - UDA salud, que pertenece a la Facultad de Psicología, que lleva un 1 año, para que se vincula al servicio; que la academia preste atención a los demás y lo que se aprende en las aulas y la academia sea plasmado, de manera práctica, al servicio de los otros.

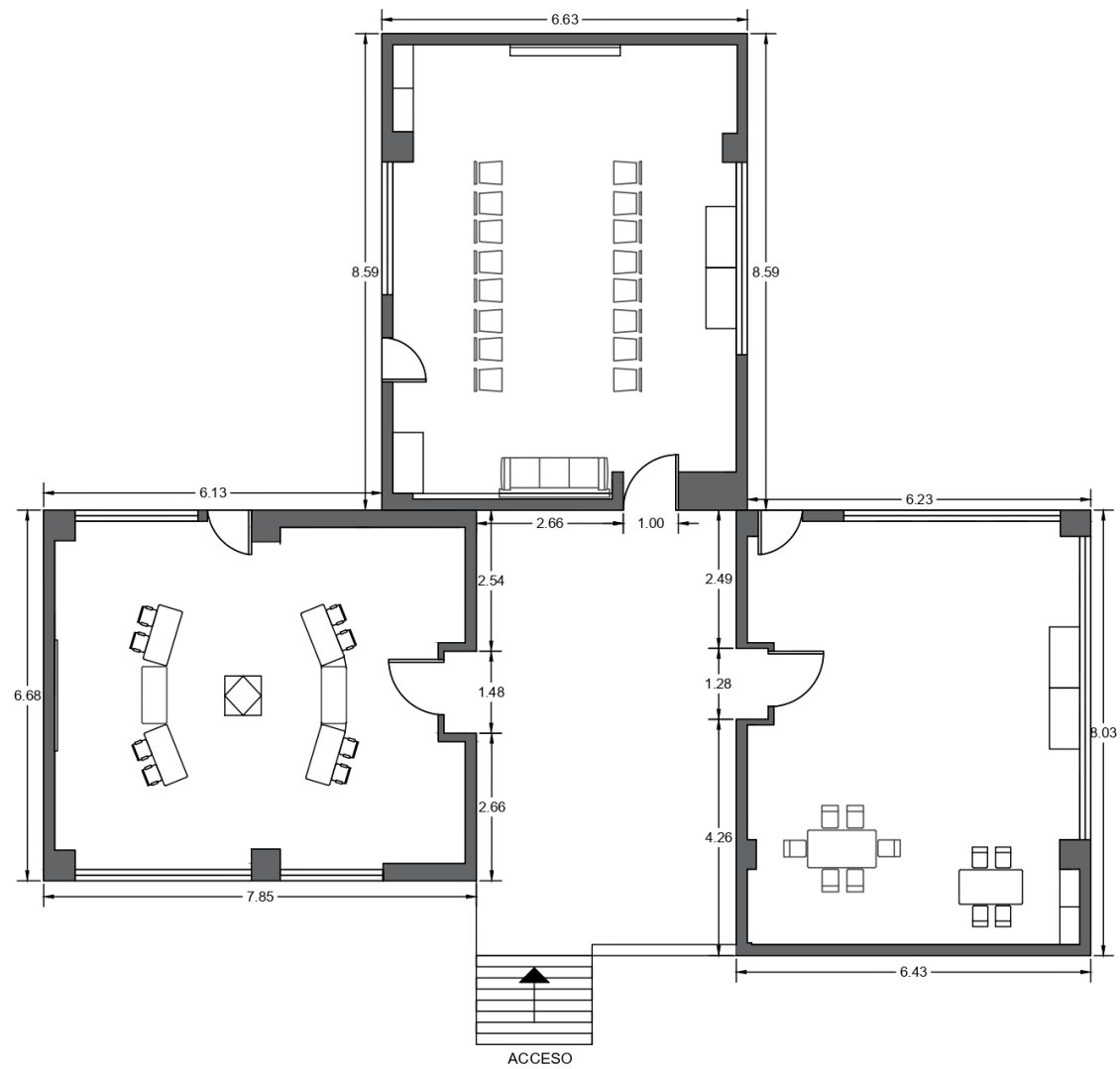
•Antecedentes de la edificación

Una Salud - UDA Salud ocupa los predios que antes conocíamos como Unidad Educativa Asunción, que al moverse a un nuevo campus físico, quedan sus espacios para hacer realidad el sueño de la Facultad de Psicología: generar espacios de formación y atención al público; en primera instancia al público de casa, a los hijos de los trabajadores, alumnos y profesores; con miras a proyectar, a futuro, un servicio a la comunidad, con bajo costo y como servicio comunitario.

Para este proyecto se trabajarán en 3 espacios, específicamente son:

- Aula psicopedagógica: las actividades que se realizan en esta aula son: de control de tareas a los niños y aplicación de métodos de relajación y concentración, dirigidos a los problemas del aprendizaje en las escuelas.

- Orientación vocacional: se desarrollan actividades que están relacionadas con las emociones, motivaciones, intereses, necesidades y capacidades.



- Terapia de grupo: Esta aula se utiliza para dar charlas a los jóvenes de psicopedagogía y para aplicar test a algunos jóvenes, en caso de que lo necesiten.

2.2.1 ANÁLISIS DEL CONTEXTO

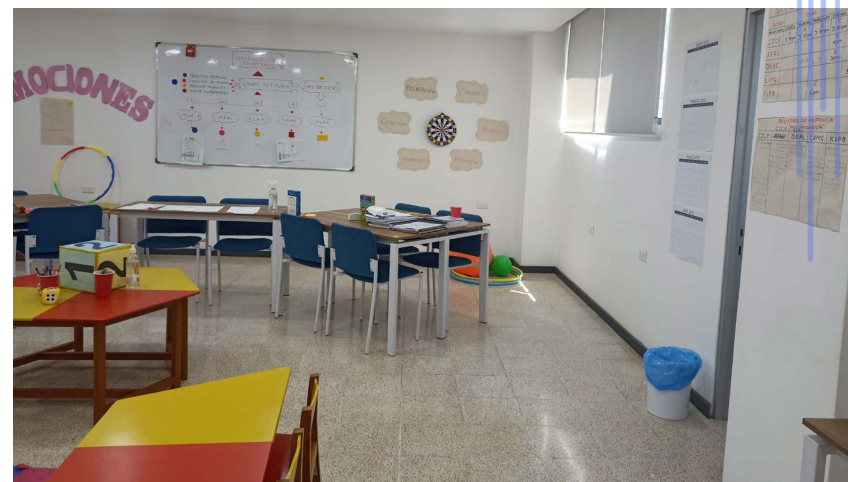
Se encuentra ubicado en el Campus Tech, segundo piso, ahí está el espacio psicopedagógico, que brinda atención a niños, jóvenes y jóvenes adultos en el área de psicología del aprendizaje, individual y grupal.



El edificio de Psicología, ubicado en la Universidad del Azuay, alberga una amplia gama de áreas dedicadas al estudio, investigación y atención psicológica. En el mapa se puede apreciar claramente la posición precisa del edificio en el campus universitario, así como la distribución de sus espacios tanto internos como externos. Este edificio juega un papel fundamental como centro de formación para psicólogos, quienes encuentran en él un entorno propicio para su desarrollo académico y profesional.

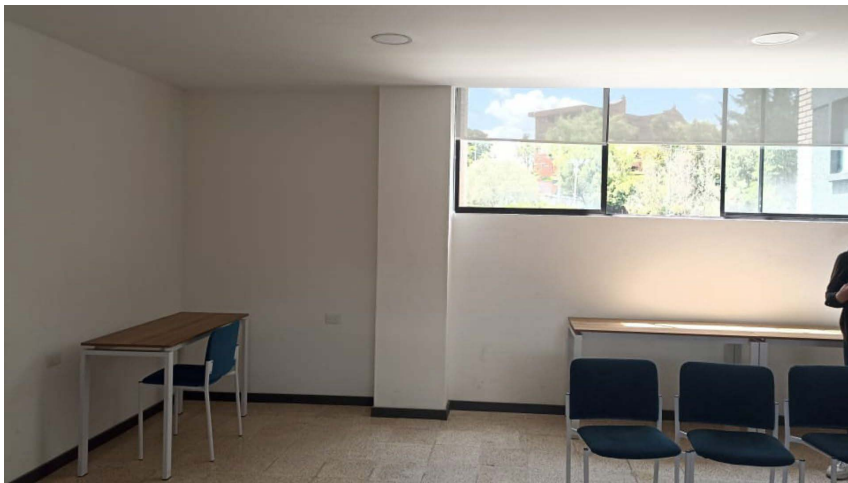
2.2.2 LEVANTAMIENTO DE ESTADO ACTUAL (PLANOS, FOTOGRAFÍAS)

Aula Psicopedagógica



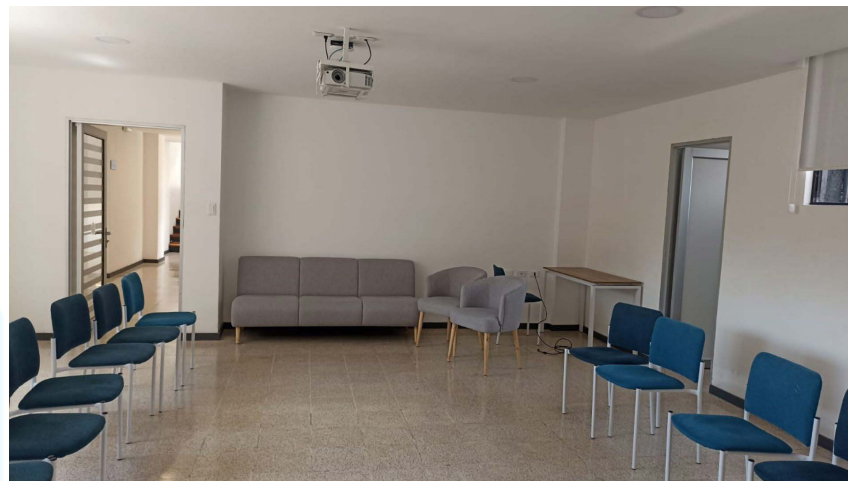
fotografías - autoría propia

Aula de orientación vocacional



fotografías - autoría propia

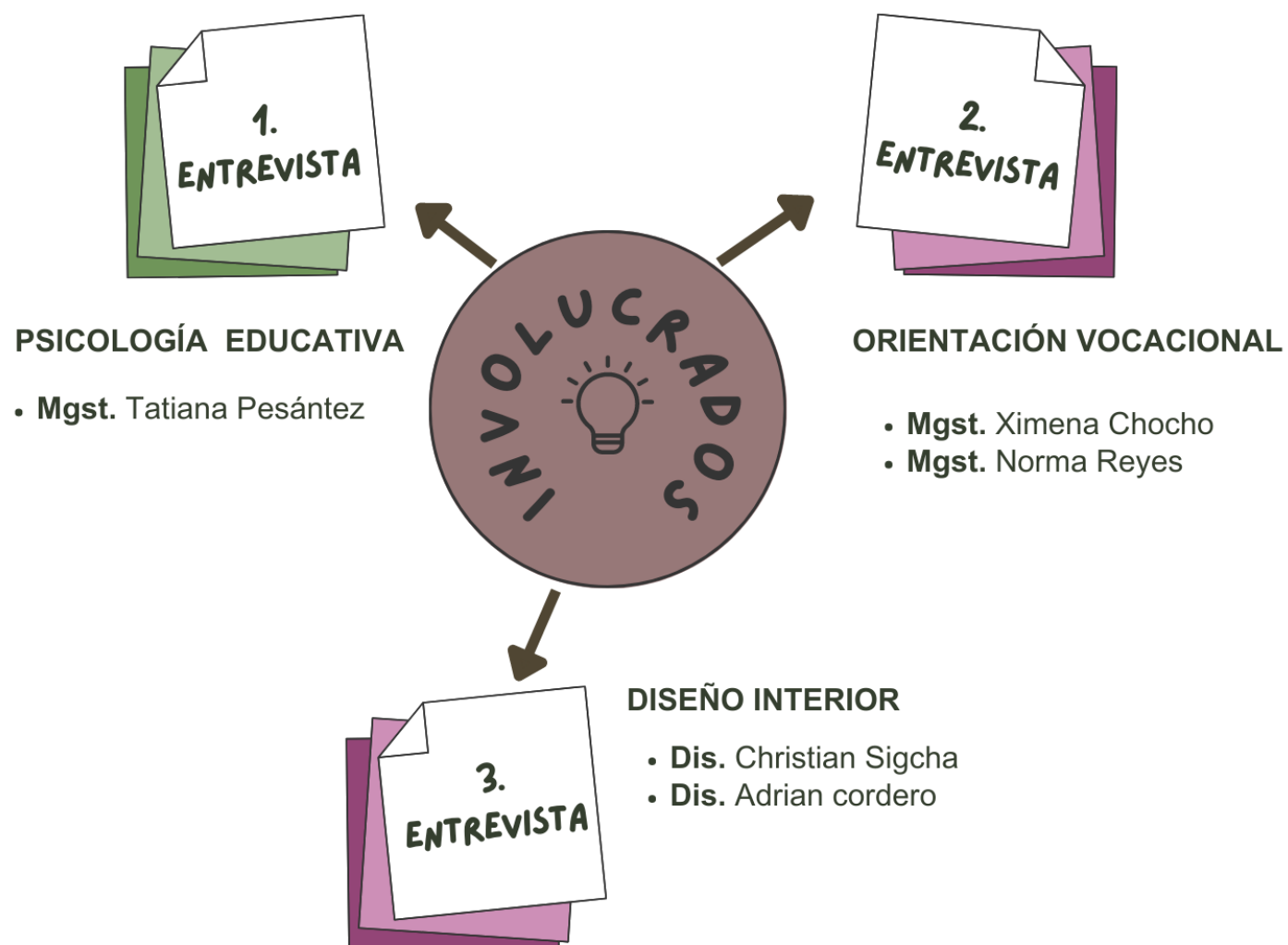
Psicología clínica



fotografías - autoría propia

2.2.3 CONTEXTOS INVOLUCRADOS

A continuación, se detalla la nómina de personas a las que se realizarán las entrevistas, cuya información se requiere y es de gran importancia para la creación del proyecto.



2.3 DEFINICIÓN DEL USUARIO Y SUS NECESIDADES

Se estructuró una tabla con las necesidades de los usuarios en los tres espacios del proyecto UNA SALUD - UDA SALUD:

TIPO	USUARIO
AULA PSICOPEDAGÓGICA	<ul style="list-style-type: none">• Estudiantes Universidad Azuay• Profesores Facultad de Psicología• Niños, adolescentes y jóvenes adultos
AULA DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL	<ul style="list-style-type: none">• Padres de familia• Profesores de Psicología• Estudiantes
TERAPIA DE GRUPO	<ul style="list-style-type: none">• Padres de familia• Profesores de Psicología• Estudiantes• Pacientes de otras instituciones

Tabla. Definición del usuario - autoría propia

- Necesidades: En los 3 espacios de Psicopedagogía las necesidades fundamentales son: tamaño del espacio, mobiliario adecuado, distribución del mobiliario, iluminación adecuada, aislamiento acústico, equipamiento tecnológico, accesibilidad a dispositivos móviles, protocolos de seguridad, materiales, texturas, color y elementos funcionales. Estas necesidades deben ser cuidadosamente consideradas para crear un ambiente diseñado específicamente para el aprendizaje y la enseñanza.

2.3.1 PROBLEMÁTICA DEL USUARIO

Para el diseño interior es importante conocer a nuestros clientes, sus problemas y sus necesidades; y, en base a ello, poder elaborar un proyecto, lo que nos permite obtener mejores resultados en los usuarios.

Por eso, como método, se creará 4 personas design que están involucrados en los espacios: niño o niña; adolescente; joven adulto y profesora.

•PERSONA DESIGN

Cia Rodríguez



Género : Mujer
Edad : 8 años
Ocupación : Estudiante
Estado civil: Soltera
nivel educativo : Escuela
Ubicación : Cuenca

BIOGRAFÍA

Cia es una niña de 8 años con problemas emocionales. A lo largo de su niñez Cia lidió con diferentes problemas para hacer amigos, con sentimientos de soledad y ansiedad, así como problemas para concentrarse en la escuela y en sus actividades.

PERSONALIDAD



MOTIVACIONES

Estar con sus abuelitos.

Que le lean cuentos de princesas.

Tener mascotas.

OBJETIVOS

Usar principalmente su teléfono para completar tareas.

Ahorrar dinero para ir de viaje.

Tener amigos con los que pueda jugar en la escuela.

FRUSTRACIONES

Falta de motivación.

No le gusta leer libros.

Distracción por todo.

No tener amigos en la escuela.

Walter Crespo



Género : Hombre
Edad : 14 años
Ocupación : Estudiante
Estado civil: Soltero
Nivel educativo : Colegio
Ubicación : Cuenca

BIOGRAFÍA

Walter es un joven de 14 años que padece de esquizofrenia. Esta enfermedad se caracteriza por alucinaciones auditivas, visuales y delirios, o cual afecta profundamente el funcionamiento de Walter. Para tratar su condición Walter recibe cuidados médicos regulares, así como terapia grupal e individual para enfrentar los trastornos relacionados con su enfermedad. Gracias a la ayuda de familiares y amigos, Walter ha encontrado la fuerza para afrontar sus problemas de salud mental y llevar una vida relativamente normal.

PERSONALIDAD



MOTIVACIONES



OBJETIVOS

- Tener mascotas.
- Conocer a su jugador favorito de fútbol.
- Saber controlar sus emociones.

FRUSTRACIONES

- Muerte de sus mascotas.
- Divorcio de sus padres.
- Inconforme consigo mismo por no hacer bien las tareas.
- Se siente muy cerrado en su entorno.

Juan Maldonado



Género : Hombre
Edad : 22 años
Ocupación : Estudiante
Estado civil: Soltero
Nivel educativo : Universidad
Ubicación : Cuenca

BIOGRAFÍA

Juan se considera una persona inquieta y creativa, me causa ansiedad no saber ni entender cosas y trato de siempre llenar esos vacíos, me gusta imaginar, soñar e aprendido en este corto trayecto en la universidad, es que las verdades y formas de hacer las cosas, de interpretarlas y de concebirlas.

PERSONALIDAD



MOTIVACIONES



OBJETIVOS

Estudiar lo que más le gusta y apasiona sin que lo obliguen.

Viajar por diferentes países.

Ahorrar dinero para una maestría.

FRUSTRACIONES

Estudiar una carrera por obligacion.

No tener diseño para estudiar lo que le gusta.

Bajo autoestima por ser de escasos recursos economicos.

Miriam Perez



Género : Mujer
Edad : 30 años
Ocupación : Profesora
Estado civil: Soltera
Nivel educativo : Maestría
Ubicación : Cuenca

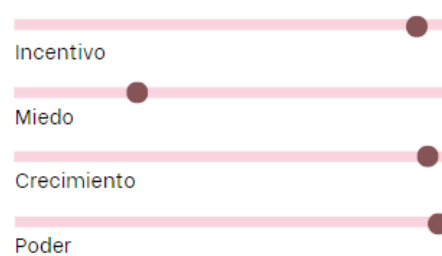
BIOGRAFÍA

Miriam es docente de educación superior con amplia trayectoria en la enseñanza de psicología. Poseo gran experiencia desarrollando contenidos y material de estudio, gestionando grupos de estudiantes diversos, y abogando por el desarrollo académico, profesional y personal de los alumnos. Deseo aportar a una institución moderna y comprometida con la educación.

PERSONALIDAD



MOTIVACIONES



OBJETIVOS

Ayudar a los jóvenes a estar más concentrados en sus tareas diarias.

Planificar estrategias que ayuden a un mejor aprendizaje.

Seguir superándose en la vida.

Formar una familia.

FRUSTRACIONES

No ser escuchada por las autoridades.

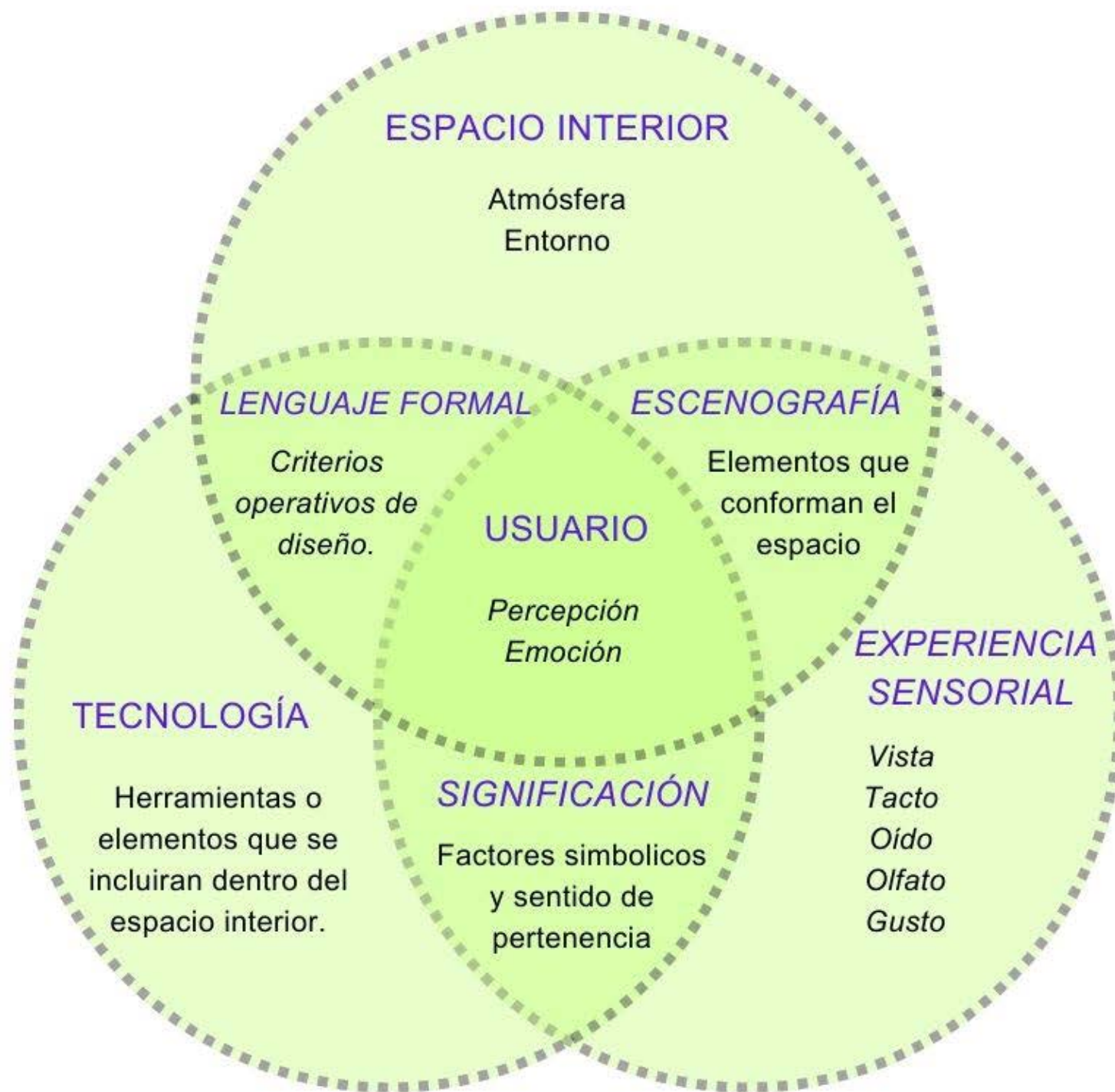
No tener material de apoyo ni espacios adecuados para los jóvenes.

2.4 CONDICIONANTES

Para desarrollar la siguiente fase es necesario aclarar que el proyecto va a tener diferentes fases de planificación y ejecución. El esquema consta de aspectos influyentes como: tecnológicos, expresivos y funcionales.

TECNOLÓGICO	FUNCIONAL	EXPRESIVO
<ul style="list-style-type: none">• Iluminación natural mediante ventanas grandes• Iluminación artificial• Proyector• Gypsum (cielo raso falso)	<ul style="list-style-type: none">• Mobiliario• Muebles de almacenamiento• Sillas• Mesas	<ul style="list-style-type: none">• Cromática neutra• Elementos de apoyo psicopedagógico

Tabla. Condicionantes del proyecto - autoría propia



Sistema relacionado al espacio Funcional – Tecnológico – Expresivo - autoría propia.

- Condicionantes Funcionales

Los espacios: no permiten una adecuada circulación dentro de él, ya que el mobiliario ocupa la mayor parte del mismo.

- Condicionantes Tecnológicas

El cielo raso: es de gypsum y no hay proyectores ni equipos de sonido.

- Condicionantes Expresivas

El color: el espacio es totalmente blanco y no genera ningún significado hacia los usuarios.

Se propone implementar herramientas que ayuden a fortalecer un mayor aprendizaje en sus actividades. Los espacios deben tener iluminación, ventilación y equipos eléctricos.

2.5 RESULTADOS OBTENIDOS

1 ¿Cuáles son las características y los protocolos de la psicopedagogía?

Resultados: La psicopedagogía requiere de procesos que permitan integrar al estudiante en su proceso académico desde una visión emocional. Además, es el área que permite que la persona pueda realizar, su acción académica, de manera óptima, sin ninguna problemática y que su experiencia sea satisfactoria.

Los protocolos de la psicopedagogía parten desde un rapport, es decir, una alianza terapéutica que consiste en la confianza del paciente, de contar con la confidencialidad de los casos, respecto a la vida de los pacientes.

Trabajar en el área de la psicopedagogía requiere de un trabajo de compromiso, de vocación por la psicoeducación, y de un conocimiento de herramientas de evaluación que permiten diagnosticar diferentes trastornos del aprendizaje.

2 ¿Cómo se potencia un espacio de trabajo interactivo y dinámico?

Resultados:

- Revisión bibliográfica
- Para potenciar un espacio de trabajo interactivo y dinámico es necesario tomar en cuenta varios aspectos clave, como la colaboración, la comunicación, la flexibilidad y el uso de tecnología adecuada. Aquí se presentan algunas ideas y referencias bibliográficas que nos pueden ayudar:

Fomentar la colaboración: Para promover la colaboración en el espacio de trabajo es importante crear espacios que permitan la interacción y la comunicación entre los miembros del equipo. Esto puede lograrse a través de la disposición del mobiliario; el uso de colores y materiales que fomenten la creatividad y la colaboración; y la implementación de herramientas digitales colaborativas. En este sentido, el libro "The Collaborative Workplace: Creating Better Places for Work and Life" de Alina Wheeler y Kara Pecknold, ofrece una guía práctica para diseñar y crear espacios colaborativos que fomenten la innovación y la creatividad.

- **Fomentar la comunicación:** La comunicación es clave para un espacio de trabajo interactivo y dinámico. Se recomienda utilizar herramientas de comunicación digital, como correos electrónicos, chats y video llamadas, que permitan mantener una comunicación fluida y efectiva entre los miembros del equipo. Además, es importante fomentar la comunicación cara a cara y el trabajo en equipo de modo presencial. El libro "Collaborative Intelligence: Thinking with People Who Think Differently" de Dawna Markova y Angie McArthur, aborda la importancia de la comunicación en el trabajo y ofrece estrategias para mejorar la colaboración y la comunicación entre los miembros del equipo.

- **La flexibilidad:** El espacio de trabajo debe ser flexible y adaptable a las necesidades cambiantes del equipo. Esto puede lograrse a través de la utilización de mobiliario y equipos móviles, espacios multifuncionales y la implementación de herramientas tecnológicas que permitan el trabajo remoto. El libro "The Future Workplace Experience: 10 Rules For Mastering Disruption in Recruiting and Engaging Employees" de Jeanne C. Meister y Kevin J. Mulcahy, proporciona una guía práctica para crear espacios de trabajo flexibles y adaptables, que fomenten la innovación y el bienestar de los empleados.

Tecnología adecuada: La tecnología es un factor clave para un espacio de trabajo interactivo y dinámico. Se recomienda utilizar herramientas tecnológicas avanzadas, que faciliten la comunicación y el trabajo colaborativo, como plataformas de colaboración en línea, software de gestión de proyectos y herramientas de videoconferencia. El libro "The Digital Transformation Playbook: Rethink Your Business for the Digital Age" de David L. Rogers, ofrece una guía práctica para entender la transformación digital y cómo utilizar la tecnología adecuada para mejorar el rendimiento y la eficiencia del espacio de trabajo.

3 ¿Cuáles son los instrumentos que se utilizan para el desarrollo de una vocación efectiva?

Resultado:

Como instrumentos se utilizan test psicométricos, información virtual e impresa de las carreras en las Universidades; además charlas y talleres sobre el proyecto de vida y temas como el autoconcepto, autoestima y toma de decisiones, entre otros. El trabajo puede ser individual con entrevistas y grupal con los talleres.

- Revisión bibliográfica

El desarrollo de una vocación efectiva puede ser un proceso complejo y variado, que puede involucrar diferentes instrumentos y herramientas. Algunos de los instrumentos que se utilizan con mayor frecuencia son:

Autoevaluación: La autoevaluación es un proceso importante para conocerse a uno mismo, identificar fortalezas y debilidades, intereses y valores. Algunos instrumentos comunes que se utilizan en la autoevaluación son las pruebas de personalidad, los cuestionarios de intereses y los inventarios de valores. Estos instrumentos pueden ayudar a los individuos a comprender sus preferencias y motivaciones, lo que puede ser útil para elegir una carrera o una vocación que sea satisfactoria y gratificante.

Investigación de carreras: La investigación de carreras implica aprender sobre las diferentes opciones de carrera, las habilidades y conocimientos requeridos para ellas. Los individuos pueden investigar carreras a través de libros, revistas especializadas, sitios web, entrevistas con profesionales y visitas a empresas y lugares de trabajo. Esta información puede ayudar a los individuos a evaluar si una carrera o vocación específica es adecuada para ellos.

Mentoría: La mentoría es un proceso en el que una persona más experimentada y exitosa en una carrera o vocación determinada proporciona orientación y consejo a alguien que está comenzando. La mentoría puede ser una forma valiosa para obtener información práctica y experiencia de alguien que ya ha recorrido el camino que el individuo desea seguir.

Formación y educación: La formación y la educación son importantes para desarrollar habilidades y conocimientos específicos que se requieren en una carrera o vocación. Esto puede implicar la obtención de un título universitario, la participación en programas de formación profesional, la asistencia a talleres y seminarios, o la realización de pasantías y prácticas profesionales.

4 ¿Qué elementos conceptuales de diseño permiten el desarrollo de un espacio de apoyo y desarrollo psicopedagógico?

- Revisión bibliográfica

Para el desarrollo de un espacio de apoyo y desarrollo psicopedagógico es necesario considerar diversos elementos conceptuales de diseño, que permitan crear un ambiente acogedor, funcional y seguro para los usuarios. A continuación, se presentan algunos de estos elementos:

Espacios flexibles y adaptables: es importante que el espacio sea adaptable a las diferentes necesidades de los usuarios, por lo que es recomendable diseñar espacios modulares y flexibles, que permitan cambios en su distribución y uso, según las necesidades.

Ambientes acogedores y confortables: se recomienda el uso de colores suaves y cálidos, materiales agradables al tacto y una buena iluminación, que permitan crear un ambiente acogedor y confortable a los usuarios.

Zonas diferenciadas y delimitadas: es importante crear zonas delimitadas para actividades específicas, como áreas de lectura, juegos o trabajo individual, para fomentar la concentración y el aprendizaje.

Mobiliario ergonómico y adaptado: el mobiliario debe ser ergonómico y adaptado a las necesidades de los usuarios, para garantizar una correcta postura corporal y evitar problemas de salud.

Tecnología adecuada: es importante contar con tecnología adecuada para el desarrollo de actividades educativas y psicopedagógicas, como pizarras interactivas, computadoras y proyectores, entre otros.

Accesibilidad: se debe considerar la accesibilidad para personas con discapacidad física o sensorial, para lo cual es importante que el espacio esté diseñado de forma inclusiva y accesible a todos los usuarios.

Seguridad: es fundamental garantizar la seguridad de los usuarios, por lo que es necesario considerar medidas de prevención y seguridad en la construcción y diseño del espacio.

5 ¿Qué estrategias de diseño permiten promover la interacción del usuario y espacio?

Resultado:

- Revisión bibliográfica:

Existen diversas estrategias de diseño que permiten promover la interacción del usuario y el espacio. A continuación, se describen algunas de ellas:

Diseño participativo: Esta estrategia involucra a los usuarios en el proceso de diseño, permitiéndoles expresar sus necesidades y preferencias. De esta manera, se puede crear un espacio que se adapte mejor a las necesidades de los usuarios y que les permita interactuar con él de manera más efectiva. Según Rittel y Webber (1973), el diseño participativo implica “un proceso de colaboración entre diseñadores y usuarios para definir y resolver problemas de diseño”.

Diseño centrado en el usuario: Esta estrategia se enfoca en comprender las necesidades y comportamientos de los usuarios para diseñar un espacio que se adapte a ellos. Para lograr esto, se realizan estudios de usuario y se utilizan técnicas como la observación y la entrevista, para comprender mejor las necesidades de los usuarios. Según Norman y Draper (1986), el diseño centrado en el usuario se enfoca en “crear productos que sean usables y efectivos para los usuarios”.

Diseño de interacción: Esta estrategia se centra en diseñar la interacción entre el usuario y el espacio, basado en la experiencia del usuario y diseñar la interacción de manera efectiva. Según Preece, Rogers y Sharp (2015), el diseño de interacción se enfoca en “diseñar interacciones efectivas entre las personas y los productos, sistemas y servicios que utilizan”.

Diseño universal: Esta estrategia busca diseñar un espacio que sea accesible a todos, independientemente de su capacidad física o cognitiva. Se utilizan técnicas de diseño que permiten que todas las personas puedan interactuar de manera efectiva con el espacio. Según Preiser y Ostroff (2001), el diseño universal se orienta a “crear productos y entornos que sean accesibles y utilizables por todas las personas, independientemente de su edad, habilidad o condición física”.

2.6 APRENDIZAJE (DISCUSIÓN)

Se destaca la importancia de diversos aspectos para crear entornos educativos efectivos y enriquecedores. La colaboración, la comunicación y la flexibilidad se revelan como elementos clave para fomentar un ambiente de aprendizaje interactivo y participativo. La tecnología apropiada se posiciona como una herramienta poderosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, al tiempo que se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes.

La mentoría emerge como un recurso valioso para apoyar el crecimiento y desarrollo de los estudiantes. El espacio y el diseño participativo son esenciales para crear aulas inclusivas y acogedoras, que promuevan la interacción y el compromiso de todos los participantes. El diseño centrado en el usuario y el diseño de interacción garantizan que los entornos se adapten a las necesidades y preferencias de los usuarios, optimizando así la experiencia educativa. Por último, el diseño universal se revela como un enfoque fundamental para garantizar la accesibilidad y la equidad, permitiendo que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, se beneficien plenamente del entorno educativo. La combinación de estos elementos en el diseño interior de aulas psicopedagógicas crea un entorno propicio para el aprendizaje efectivo y el desarrollo integral de los estudiantes.



CAPÍTULO

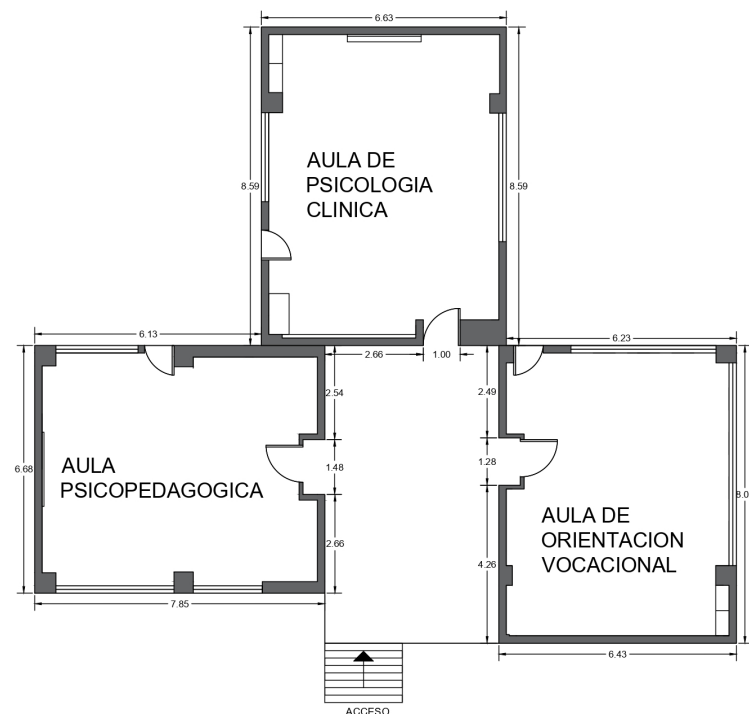
3

3.1 INFORMACIÓN BASE

•Ubicación

UNA salud - UDA salud de la Escuela de Psicología Educativa de la Universidad del Azuay ocupa los predios que antes conocíamos como Unidad Educativa La Asunción, que al movilizarse al campus bicentenario Baños deja sus espacios para hacer realidad el sueño de la Facultad de Psicología: generar espacios de formación y atención al público; en primera instancia al público de casa: los hijos de los trabajadores, alumnos y profesores, con los que se está trabajando; para poder proyectar, a futuro, el proyecto de servicio a la comunidad con bajo costo y como servicio comunitario.

La edificación sirve para este objetivo: gestar un espacio de salud mental.



Fuente: elaboración propia. Escala: 1:20



Fuente: autoría propia
Ilustración: Estado actual del edificio

3.2.1 CRITERIOS DE DISEÑO RELACIONADOS A LOS USUARIOS

TIPO	USUARIO	NECESIDADES
AULA PSICOPEDAGÓGICA	Estudiantes Universidad Azúay Profesores Facultad de psicología Niños, adolescentes y jóvenes adultos	Proyectores. Audio. Mobiliario funcional. Una zona con el piso de colchones para relajación. Repisas para colocar los juguetes o material didáctico. Iluminación multisensorial. Dispositivos móviles. Interacción entre el usuario – espacio. Una zona de lectura, emociones y relajación. Buena circulación. Zona de juegos.
AULA DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL	Padres de familia Profesores Psicología Estudiantes	Proyectores. Iluminación multisensorial. Audio. Texturas o murales Un lugar donde se pueda exponer maquetas o algo significativo de las diferentes carreras de la universidad. Zonas de relajación. Buena circulación Toma de decisiones.
AULA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA	Padres de familia Profesores Psicología Estudiantes y Pacientes de otras instituciones.	Proyectores para las charlas. Audio. Mobiliario cómodo. Una zona o espacio donde se pueda hacer los test. Cromática. Buena iluminación

Ilustración: Necesidades de los usuarios
Fuente: autoría propia

3.2.2 HERRAMIENTAS DE INVESTIGACIÓN

Persona design

Metodología de diseño centrada en el usuario que se utiliza para crear productos, servicios y experiencias que satisfagan las necesidades, deseos y expectativas de las personas.

Entrevistas

Busca encontrar y recibir información de primera mano sobre las experiencias, opiniones, actitudes o percepciones del entrevistado. Se lleva a cabo con muestras pequeñas, utilizan guiones poco estructurados y abiertos, de manera que se pueda realizar una profunda exploración y recolección de información con el usuario.

3.2.3 RESULTADOS OBTENIDOS DE LAS ENTREVISTAS

Diseño de interiores:

Se recomienda un espacio tranquilo y relajante, donde los usuarios pueden utilizar e interactuar con elementos, como plantas, la música suave y aromaterapia; que sea luminoso, con ventilación

adecuada y una temperatura agradable; con un mobiliario ergonómico y cómodo para los usuarios, que puede facilitar el contacto visual y la comunicación entre los demás usuarios. El uso de tecnología puede ser útil para la práctica de la psicopedagogía, de consultas virtuales. El espacio debe ser accesible para todas las personas, garantizando la accesibilidad física y tecnológica.

Psicopedagogía y Orientación vocacional:

Trabaja en los procesos de aprendizaje y cómo superar las dificultades, ayudan: a identificar la causa de los problemas; a desarrollar estrategias para superarlos; y a mejorar el desempeño académico.

Busca descubrir sus intereses, habilidades y valores para que puedan tomar decisiones sobre su carrera profesional. También puede incluir la exploración de opciones de carrera, la evaluación de habilidades y la preparación para el proceso de búsqueda de trabajo.

La orientación vocacional y la psicopedagogía pueden complementarse, ya que las dificultades de aprendizaje pueden afectar la elección de carrera y viceversa.

·CRITERIOS DE DISEÑO, RELACIONADOS A LA PROBLEMÁTICA PLANTEADA POR EL TEMA DE TESIS

Criterio Funcional

Para que un espacio ayude al aprendizaje de los niños, adolescentes y jóvenes adultos es necesario crear espacios sensitivos, sensoriales y de aprendizaje, según sean los usuarios para cada uno de los mismos.

Se trata de que los espacios sean multisensoriales, que proporcionen abundantes y diversos estímulos sensoriales a niños, adolescentes y jóvenes adultos, que tienen problemas en aprendizaje; en las funciones cognitivas, básicas y superiores, como la lógica, la concentración, la coordinación, la capacidad de sentir y de aprendizaje en su totalidad.

Podemos afirmar que: la estimulación sensorial tiene como objetivo fomentar el máximo desarrollo de las capacidades sensoriales y potenciar el desarrollo cognitivo a través de una buena educación sensorial.

Criterio expresivo

Se trata de que los factores brinden al espacio personalidad y carácter; y la combinación de dichos parámetros se manifiesta, generalmente, a través de la materialidad en acabados, la cromática, o mobiliario; este criterio, define la forma y el estilo, y debe proyectar una imagen y un significado para los usuarios. Por lo tanto, en este factor, la percepción actúa como medio de comunicación del diseño, influyendo sobre aspectos psicológicos, sensoriales y emocionales.

Criterio Tecnológico

El criterio tecnológico en el diseño interior de los espacios psicopedagógicos para niños, adolescentes y jóvenes adultos, es fundamental. Mejora las condiciones ambientales, según sea el requerimiento; además brinda equilibrio y bienestar al espacio, mejorando lo sensitivo, lo sensorial y la adaptabilidad de los espacios al usuario.

Los espacios, en la actualidad, no están equipados correctamente; carecen de equipos tecnológicos para que los usuarios tengan otra forma de aprender y desarrollar sus habilidades y destrezas.

•CARACTERÍSTICAS SIGNIFICATIVAS COMO: SOCIALES Y ECONÓMICO

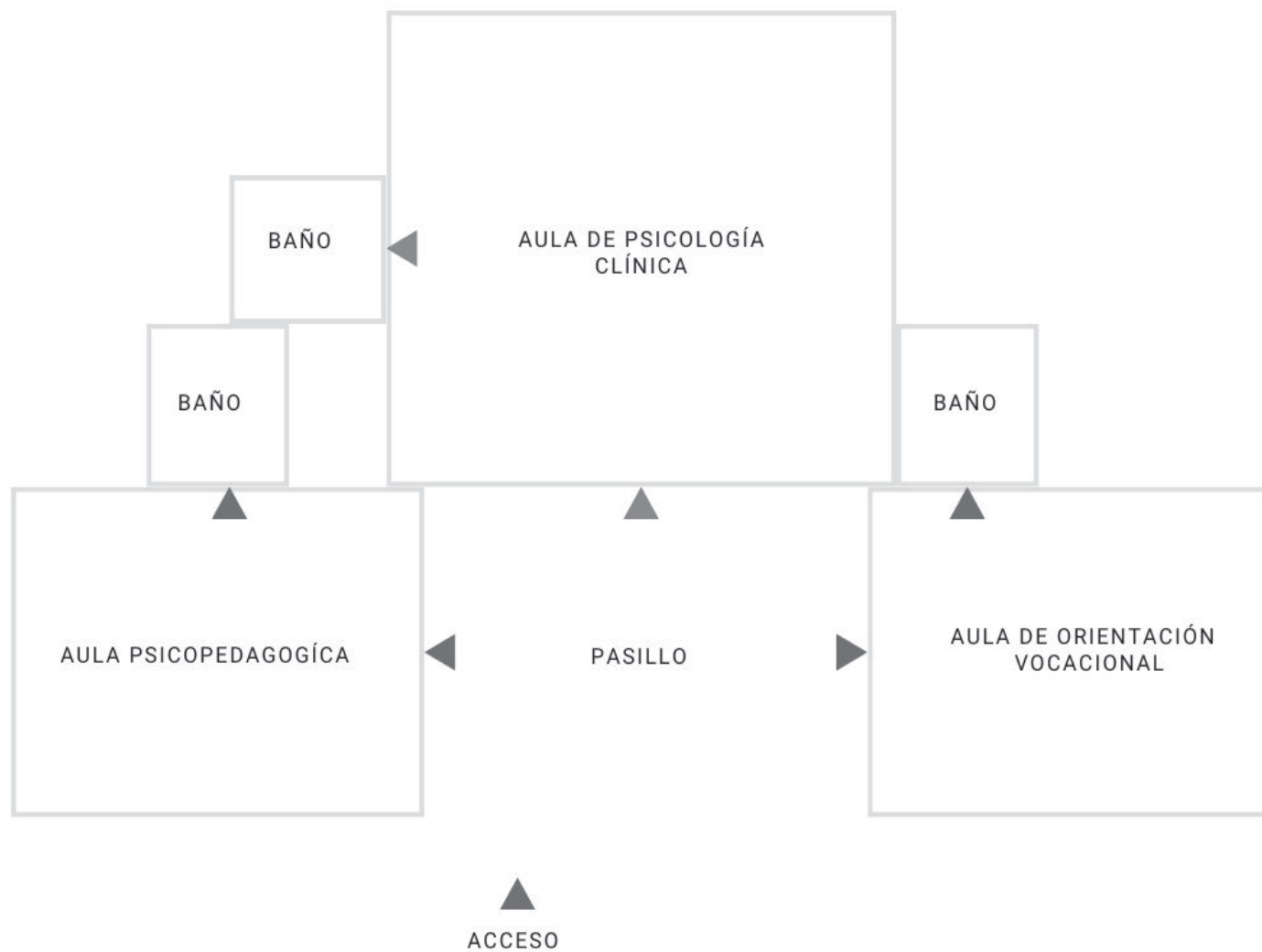
La facultad de psicología genera los espacios de formación y atención al público, pero al momento y en primera instancia parte con la atención al público de casa, a los hijos de los trabajadores, alumnos y profesores. Tiene proyectado, a futuro, brindar servicio a la comunidad con bajo costo y como servicio comunitario.

CRITERIOS DE DISEÑO	
FUNCIÓN	Distribución, accesibilidad, zonificación, circulación.
TECNOLOGÍCO	Iluminación, sonido, ventilación, etc.
EXPRESIÓN	Significación, materialidad, cromática, mobiliario.

Ilustración: criterios de diseño
Fuente: autoría propia

3.2.4 ORGANIGRAMAS FUNCIONALES

Se presenta un organigrama funcional de los espacios dentro del proyecto, este planteamiento evidencia la relación entre zonas.



Esto permite evidenciar que no existe relación entre espacios, obteniendo como resultado que cada uno tenga autonomía, permitiendo realizar el diseño de interiores específico para cada una de ellos.

**•FUNCIONES RELACIONADAS
AL USO DEL ESPACIO**

ESPACIO	FUNCIONES
Aula psicopedagógica	<p>El espacio se usa para ayudar en el trastorno del aprendizaje: dislexia, discalculia, discaligrafía, escritura, lectura.</p> <p>Problemas de cálculos.</p> <p>Problemas emocionales.</p> <p>Frustración académica.</p> <p>Miedos académicos.</p>
Aula de orientación vocacional	<p>El espacio se usa para Charlas motivacionales.</p> <p>Exhibición de material didáctico de otras carreras.</p> <p>Tratamientos de razonamiento lógico.</p>
Aula de psicología clínica	<p>El espacio se usa para Charlas</p> <p>Test auto informales</p> <p>Exámenes</p> <p>Técnicas cognitivas</p> <p>Tratar, intervenir y rehabilitar</p> <p>Apoyo emocional</p> <p>Salud mental</p>

Ilustración: funcionales relacionadas al uso del espacio
Fuente: autoría propia

•ZONIFICACIÓN DE LOS ESPACIOS

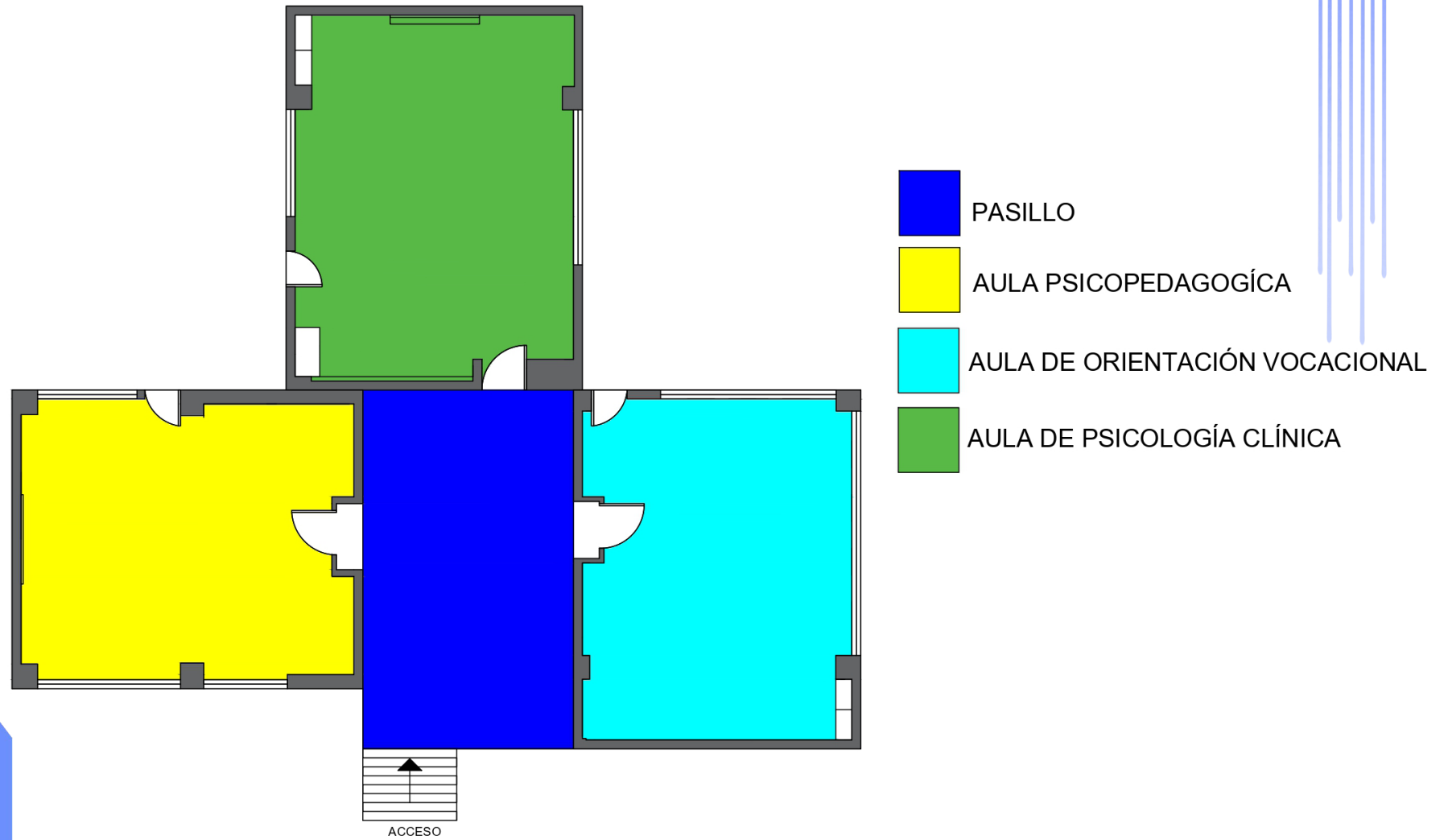
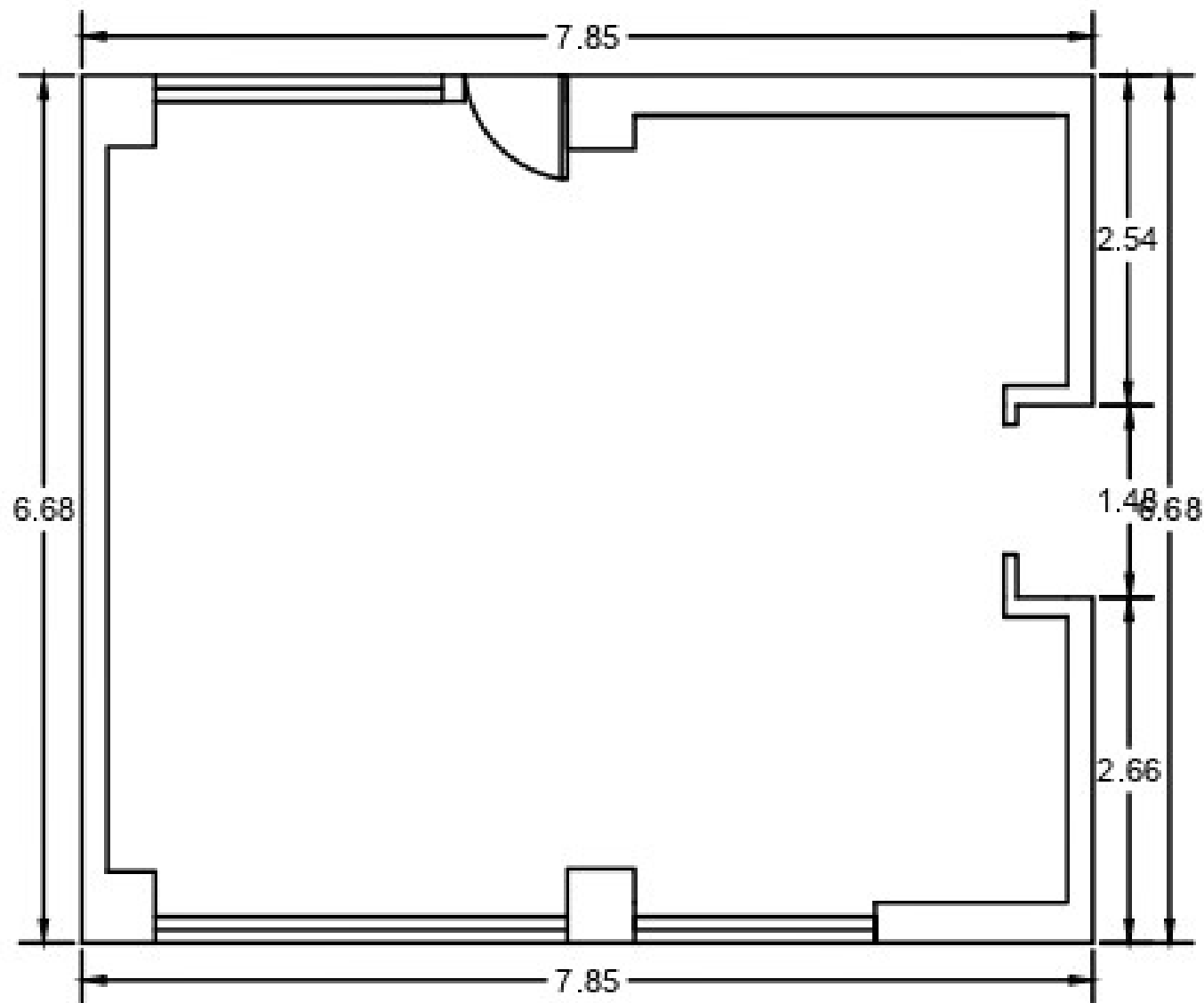


Ilustración: Zonificación de los espacios
Fuente: autoría propia

3.2.5 DIMENSIONAMIENTOS DE LOS ESPACIOS

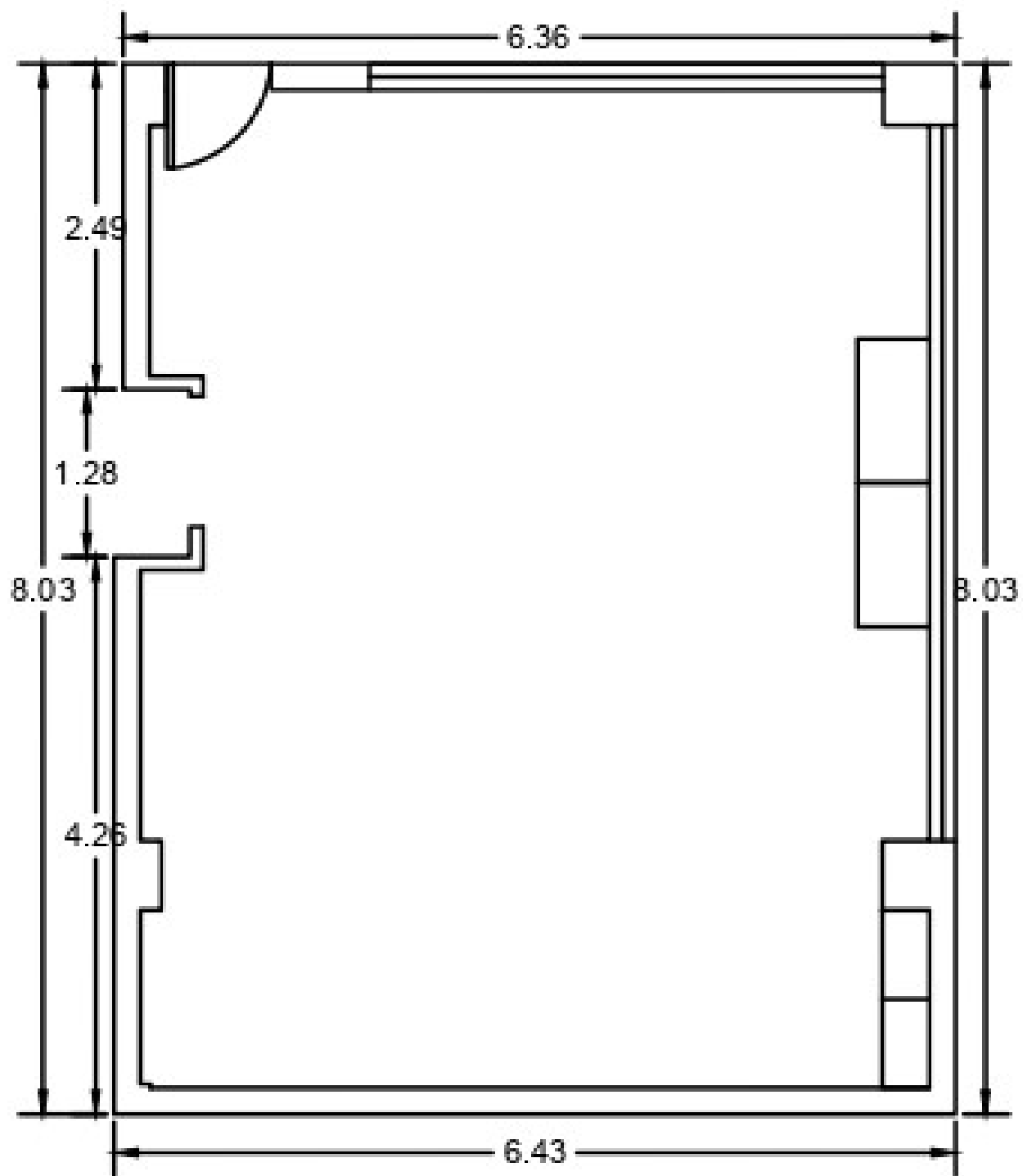


1. Aula
Psicopedagógica.

Área: $6.68\text{m} \times 7.85\text{m} = 52.43\text{m}^2$

Altura: 3.1m

Puerta: 1m

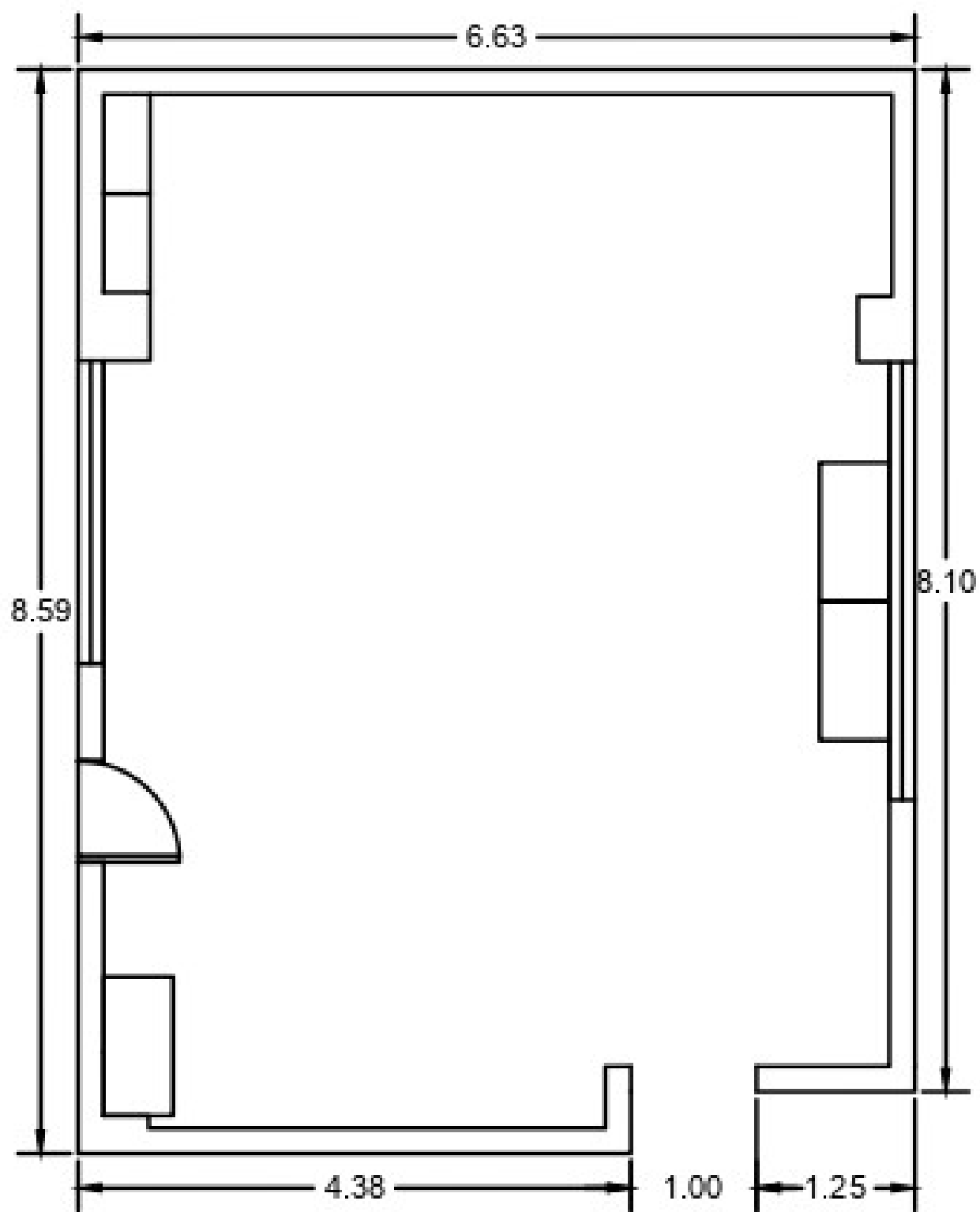


2. Aula de Orientación
vocacional

Área: $8.03 \text{ m} \times 6.23 \text{ m} = 50.02 \text{ m}^2$

Altura: 3.1m

Puerta: 1m



3. Aula de Psicología clínica

Área: $8.59 \text{ m} \times 6.63 \text{ m} = 56.95 \text{ m}^2$

Altura: 3.1m

Puerta: 1m

Ilustración: Dimensionamiento de los espacios
Fuente: autoría propia

3.2.6 CRITERIOS FUNCIONALES

Aula 1: Psicopedagogía

Se pensará en la ergonomía y circulación lineal, que inicie desde el acceso del pasillo, como relación recorrido - espacio; es decir pasar entre espacios, conservando su integridad e interacción, este estará dirigido por la cromática y cambio de textura, obteniendo que los usuarios puedan ser libres de realiza terapias ocupacionales dentro de los mismo.

Aula 2: Orientación vocacional

Se planifica estrategias para permitir la trayectoria de la creatividad que los estudiantes recorrerán, a través de diversas experiencias de aprendizaje, junto a sus profesores. Del mismo modo, deberán contemplarse las motivaciones, intereses, expectativas y potencialidades de los usuarios.

Aula 3: Psicología clínica

Mejorar la eficiencia y rendimiento del espacio, controlar el ambiente y, con ello, la relación y conducta de sus usuarios.

La privacidad, dentro de un ambiente, permite que el usuario se separe mental y físicamente del resto del grupo y logre relajarse directamente con la percepción de confort.

El entorno dentro de un ambiente es factor esencial para determinar nuestra percepción del espacio; incluyendo el significado afectivo, simbólico y estético del mismo.

- Definiciones morfológicas
- Partido de diseño expresivo

Aula 1: Psicopedagógica

Aula 2: Orientación vocacional

Aula 3: Psicología clínica

Material	Definiciones
Textura	Se entiende por textura el aspecto o rugosidad exterior que presentan las superficies de una materia o de un objeto.
Iluminación	Se conoce como iluminación al conjunto de luces que se instala en un determinado lugar, con la intención de afectarlo a nivel visual.
Sonido	Puede aliviar el espacio creando un ambiente perfecto para mejorar la experiencia de sus usuarios, establecer el tono y la sensación del espacio determinado.
Cromática	El color es uno de los elementos con más peso. Afecta directamente a las proporciones aparentes del espacio. Se utiliza para crear diferentes climas y estilos.
Piso	Puede tratarse del suelo o pavimento que supone la base de una estructura.
Mobiliario	Elementos movibles que cumplen diversas funciones en un hogar, una oficina, etc.

Ilustración: Definición de materiales
Fuente: autoría propia

Investigación preliminar sobre tendencias

En la actualidad se están desarrollando varias tendencias y estilos relacionados con este tipo de diseño. Una de las tendencias actuales es la implementación de colores suaves y relajantes. Esto se logra a través del uso de tonos pastel y colores naturales como los verdes y los azules, los cuales generan una sensación de tranquilidad y armonía. Además, se utilizan texturas y materiales naturales como la madera y la piedra, que ayudan a crear un ambiente orgánico y acogedor.

Otra tendencia es la integración de tecnología en estos espacios. Por ejemplo, se han diseñado espacios con pantallas interactivas y dispositivos para aumentar la interacción y la participación de los alumnos en el aprendizaje. Además, se están utilizando herramientas digitales para el seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes.

En cuanto a estilos, se están utilizando diferentes vertientes, como:

- El estilo escandinavo, que apuesta por crear climas sencillos, armoniosos, ordenados y funcionales. Este estilo utiliza tonalidades claras y neutras, materiales naturales y diseños minimalistas.
- El estilo bohemio, que utiliza tonos vivos y vibrantes, patrones geométricos y texturas exóticas. Este estilo busca crear un ambiente creativo y estimulante para los estudiantes, promoviendo la expresividad y el pensamiento independiente.
- Finalmente, el estilo industrial, también utilizado en espacios psicopedagógicos, especialmente en entornos urbanos y modernos. Este estilo se caracteriza por hacer uso de materiales como el hormigón, el metal y la madera cruda, generando un ambiente rudo pero confortable.

•MOODBOARD



Ilustración: moodboard

Fuente: autoría propia

En este moodboard se incorporó elementos como libros, materiales didácticos y dispositivos tecnológicos, que representan la búsqueda de conocimientos, la investigación y el uso de nuevas tecnologías en la práctica psicopedagógica, así se busca inspirar la creatividad, promover la autonomía y fortalecer las habilidades de cada estudiante.

ORIENTACIÓN VOCACIONAL

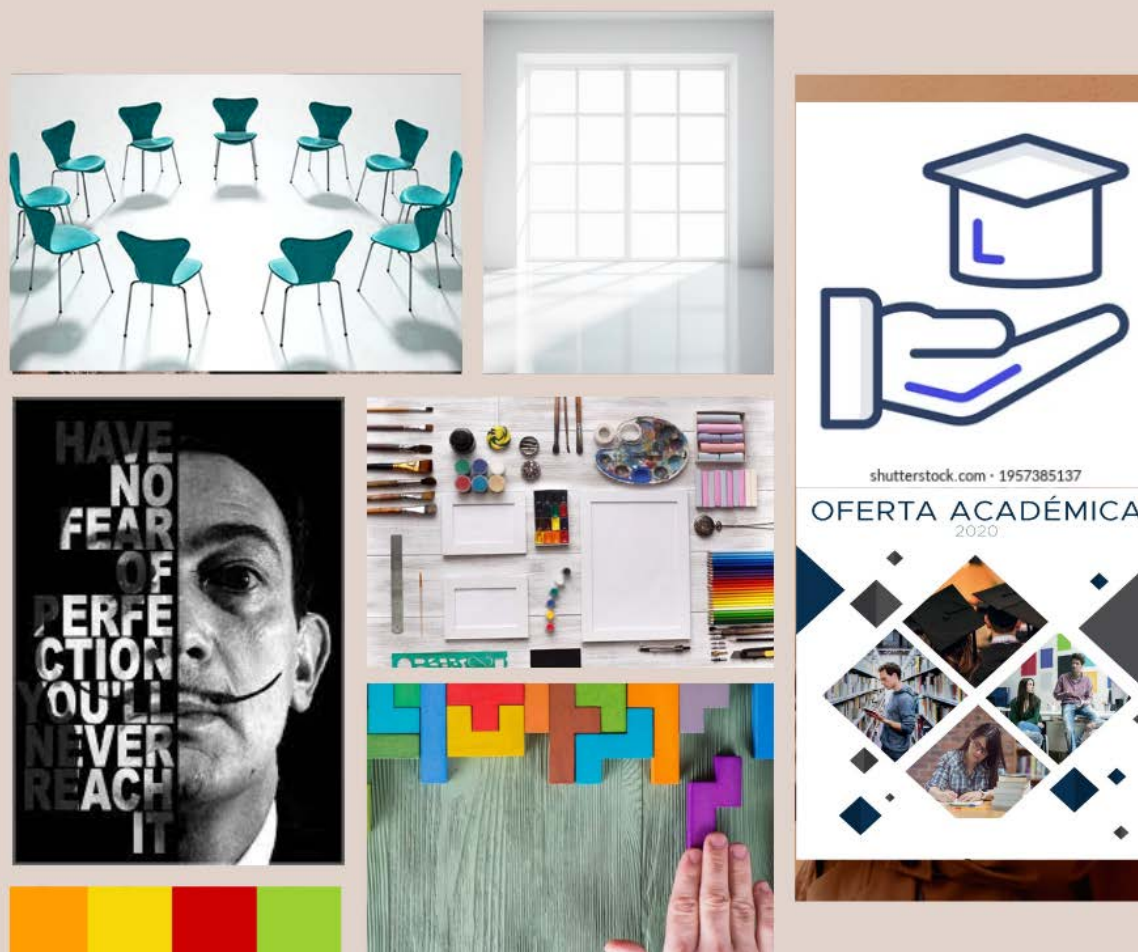


Ilustración: moodboard
Fuente: autoría propia

El moodboard transmite una sensación de enfoque y propósito, con elementos como una pizarra con anotaciones, libros y herramientas de estudio, que representan la adquisición de conocimientos y habilidades necesarias para el desarrollo profesional.

AULA PSICOLOGÍA CLÍNICA



Ilustración: moodboard
Fuente: autoría propia

En este moodboard se incorporó citas inspiradoras, que resaltan la importancia de la comprensión, la resiliencia y el autodescubrimiento en el proceso terapéutico. Estas citas buscan motivar e inspirar tanto a los estudiantes como a los profesionales de la psicología clínica.

3.2.7 PARTIDO DE DISEÑO TECNOLÓGICO

Investigación preliminar

En la actualidad, existen diversas tecnologías que se están utilizando en el diseño. A continuación, se presentan algunos de los criterios tecnológicos que se utilizan para ello:

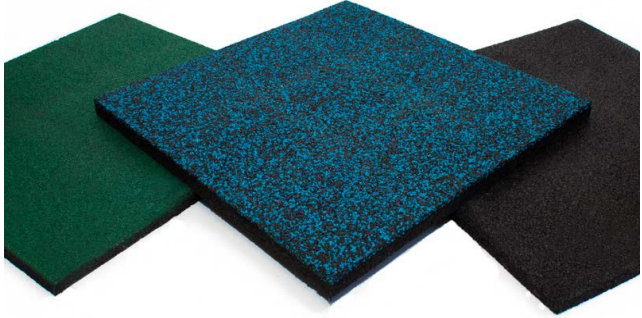
1. Realidad virtual y aumentada: se utilizan para crear experiencias inmersivas, que permiten a los estudiantes interactuar con elementos virtuales en un entorno físico real. Esto ayuda a mejorar la comprensión y retención de información, además de estimular la creatividad y la imaginación.
2. Pantallas interactivas: son una herramienta muy útil para la creación de espacios de aprendizaje interactivos y dinámicos. Permiten a los estudiantes interactuar con el contenido digital en tiempo real, lo cual fomenta la colaboración y la participación activa.
3. Sistemas de iluminación inteligente: mediante la programación de diferentes escenarios y la utilización de sensores de movimiento, se pueden crear entornos dinámicos que ayudan a mejorar el estado de ánimo y la concentración de los estudiantes.
4. Sistemas de gestión de contenidos digitales: permiten almacenar y distribuir, fácilmente, contenido multimedia como videos, imágenes, presentaciones y documentos, simplificando el acceso a la información para los estudiantes y profesores.
5. Herramientas de seguimiento y análisis de datos: permiten recopilar información sobre el desempeño de los estudiantes y analizarla para tomar decisiones informadas en cuanto al plan de estudios y asignación de recursos.

Los criterios tecnológicos son esenciales en el diseño de interiores para espacios psicopedagógicos, ya que su uso puede mejorar la experiencia de aprendizaje y facilitar el trabajo de profesores y administradores. La tecnología ayuda a crear ambientes interactivos, dinámicos y personalizados, que generan un mayor compromiso por parte de los estudiantes y mejoran su retención de información.

Aula 1: Psicopedagógica

Piso de caucho

El piso de caucho puede tener múltiples beneficios en lo psicopedagógico, especialmente en entornos educativos, donde se busca ofrecer un espacio seguro y agradable para los usuarios. En general, el piso de caucho puede ser una herramienta muy útil en lo psicopedagógico, ya que puede ayudar a crear un ambiente seguro, confortable y estimulante para los usuarios.

Piso de caucho	
 <p data-bbox="417 1753 701 1814">Ilustración: piso de caucho Fuente: autoría propia</p>	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="1116 978 1799 1231">1) Seguridad: el piso de caucho es un material antideslizante y amortiguador, lo que lo convierte en una opción segura para entornos educativos, en los que se busca evitar accidentes y lesiones.<li data-bbox="1116 1295 1799 1493">2) Confort: el piso de caucho es un material suave y agradable al tacto, lo que puede ayudar a crear un ambiente confortable y acogedor para los usuarios.<li data-bbox="1116 1603 1799 1902">3) Estimulación sensorial: el piso de caucho puede ser utilizado para estimular los sentidos de los estudiantes, ya que su textura y consistencia pueden ayudar a desarrollar la capacidad táctil y la coordinación motora.

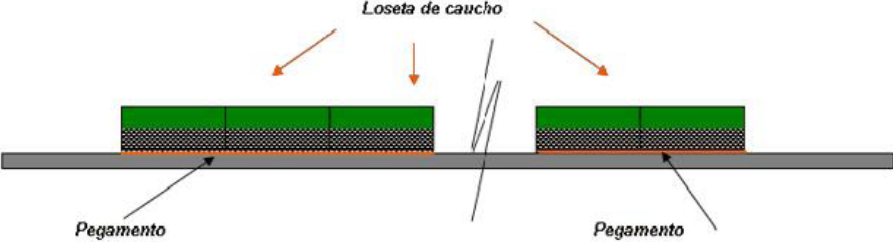
 <p>Ilustración: instalación de piso de caucho Fuente: zaneco solution</p>	<p>4) Higiene: el piso de caucho es fácil de limpiar y mantener, lo que lo convierte en una opción higiénica y duradera para entornos educativos.</p> <p>5) Versatilidad: el piso de caucho se puede utilizar en diferentes espacios, como salones de clase, patios de recreo o zonas deportivas, lo que lo convierte en una opción versátil para cubrir diferentes necesidades.</p>
--	--

Ilustración: cuadro de especificación del material
Fuente: autoría propia

Textura

Existen diferentes tipos de texturas que pueden ser útiles en la psicopedagogía, dependiendo de la finalidad que se busque. En general, las texturas pueden ser una herramienta útil en la psicopedagogía para fomentar el desarrollo sensorial, la exploración y la creatividad en los usuarios.

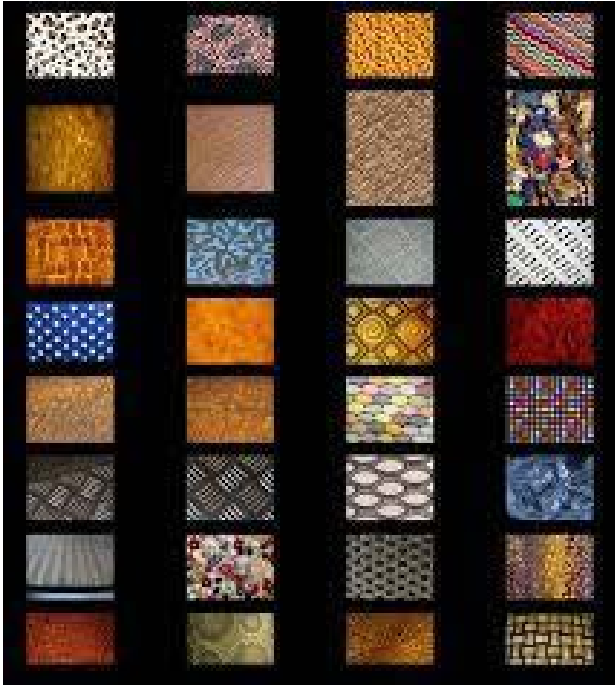
Textura	
 <p data-bbox="524 1670 764 1736">Ilustración: texturas Fuente: autoría propia</p>	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="1102 884 1736 1157">1) Texturas suaves: son texturas que evocan sensaciones de calma y relajación. Estas texturas pueden ser utilizadas en entornos de aprendizaje para ayudar a reducir el estrés y la ansiedad en los estudiantes.<li data-bbox="1102 1212 1736 1430">2) Texturas rugosas: son texturas que generan sensaciones de firmeza y seguridad. Pueden ser útiles en la psicopedagogía para fomentar la concentración y la atención en los usuarios.<li data-bbox="1102 1485 1736 1714">3) Texturas ásperas: son texturas que pueden generar cierta incomodidad o irritación. En la psicopedagogía, estas texturas pueden ser utilizadas para fomentar la exploración sensorial y la creatividad.



Ilustración: Acabados
Fuente: Google


4) Texturas lisas: son texturas que evocan sensaciones de orden y limpieza. En la psicopedagogía, estas texturas pueden ser útiles para fomentar la organización y la planificación en los usuarios.

5) Texturas mixtas: son texturas que combinan diferentes elementos texturizados. En la psicopedagogía, estas texturas pueden ser útiles para fomentar la exploración y la experimentación en los usuarios.

Ilustración: beneficios de la textura
Fuente: autoría propia

Madera

La madera puede aportar diferentes sensaciones en lo psicopedagógico, dependiendo de cómo se utilice. En general, la madera puede ser una herramienta muy útil en lo psicopedagógico para crear un ambiente agradable y confortable, fomentar la creatividad y la conexión entre los estudiantes, y generar sensaciones de seguridad y estabilidad.

Madera	
 <p data-bbox="417 1480 628 1537">Ilustración: Madera Fuente: Untitled</p>	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="1120 843 1830 1039">1) Calidez: la madera tiene una textura cálida y acogedora que puede ayudar a generar un ambiente confortable y agradable para los usuarios.<li data-bbox="1120 1098 1830 1345">2) Naturalidad: la madera es un material natural que puede ayudar a fomentar el contacto con la naturaleza y la sostenibilidad, generando sensaciones de respeto hacia el medio ambiente.<li data-bbox="1120 1454 1830 1651">3) Seguridad: la madera es un material sólido y resistente que puede ayudar a generar sensaciones de estabilidad y seguridad en los usuarios.

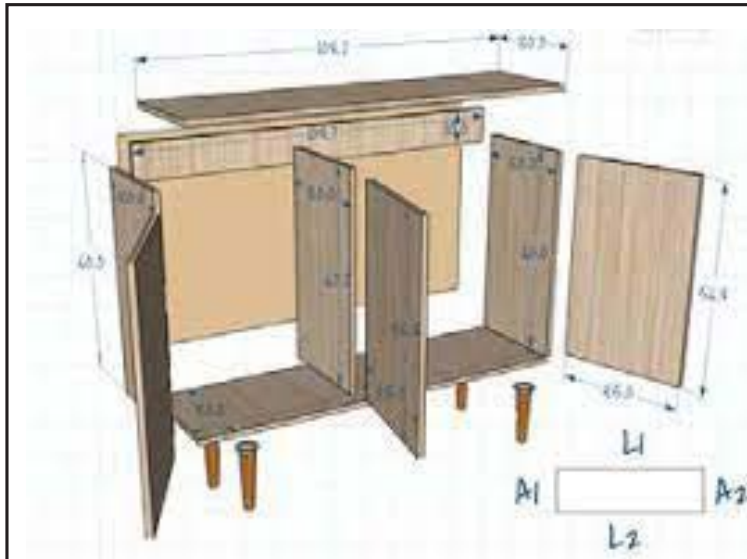


Ilustración: Armado de mueble
Fuente: Untitled

4) Conexión: la madera puede ayudar a fomentar la conexión entre los usuarios, generando sensaciones de cercanía y colaboración.

5) Creatividad: la madera puede ser utilizada para fomentar la creatividad en los usuarios, ya que permite la creación de diferentes formas y diseños.

Ilustración: beneficios de la madera
Fuente: autoría propia

La iluminación multisensorial en la psicopedagogía

Se puede utilizar en el aula para ayudar a los usuarios a concentrarse y mantener la atención, por ejemplo, la luz se puede sincronizar con la música para crear un ambiente más estimulante y atractivo para el aprendizaje.

Sincronización de la luz con la música	La luz puede sincronizarse con la música para crear un ambiente más estimulante y atractivo para el aprendizaje.
Utilización de luz de colores	La luz de colores puede utilizarse para ayudar a los usuarios a concentrarse y mantener la atención.
Cambios en la intensidad y dirección de la luz	Los cambios en la intensidad y dirección de la luz pueden utilizarse para crear diferentes efectos visuales y mantener el interés de los usuarios.
Iluminación en el área de trabajo	La iluminación adecuada en el área de trabajo puede ayudar a los usuarios a evitar la fatiga visual y mejorar su comodidad mientras trabajan.

Ilustración: ventajas de la iluminación
Fuente: autoría propia

•MOODBOARD

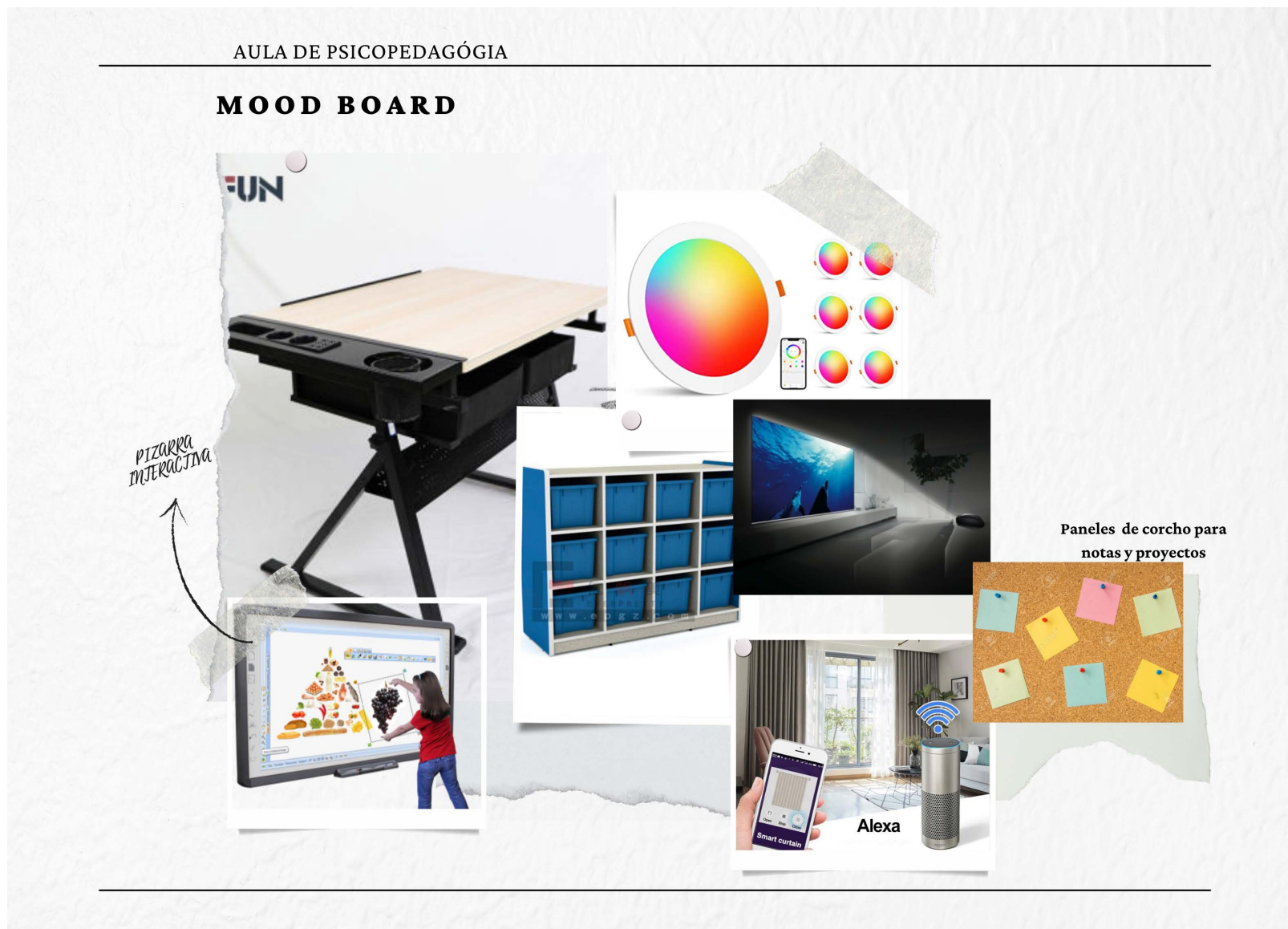


Ilustración: moodboard
Fuente: autoría propia

Aula 2: De Orientación vocacional

Mobiliario

El mobiliario para la orientación vocacional debe ser cómodo, versátil y funcional, para que los usuarios puedan concentrarse en las actividades y explorar diferentes opciones de carrera de manera efectiva. Es importante elegir muebles que se adapten a las necesidades y preferencias individuales de los usuarios y que fomenten la exploración y el aprendizaje efectivo.

La iluminación multisensorial en la Orientación vocacional

Puede ser una herramienta útil en la orientación vocacional, ya que puede ayudar a los usuarios a explorar diferentes opciones de carrera y encontrar una que se adapte a sus habilidades e intereses.

Utilización de luz de colores.	La luz de colores puede utilizarse para estimular diferentes emociones y sentimientos, lo que puede ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre sus intereses y habilidades.
Cambios en la intensidad y dirección de la luz.	Los cambios en la intensidad y dirección de la luz pueden utilizarse para enfatizar diferentes aspectos de una carrera o industria.
Iluminación en áreas de exploración.	La iluminación adecuada en áreas de exploración, como salas de exposiciones de carreras o centros de orientación vocacional, puede ayudar a los usuarios a mantener el interés y la atención mientras exploran diferentes opciones de carrera.

Ilustración: iluminación multisensorial en la Orientación vocacional
Fuente: autoría propia

•MOODBOARD

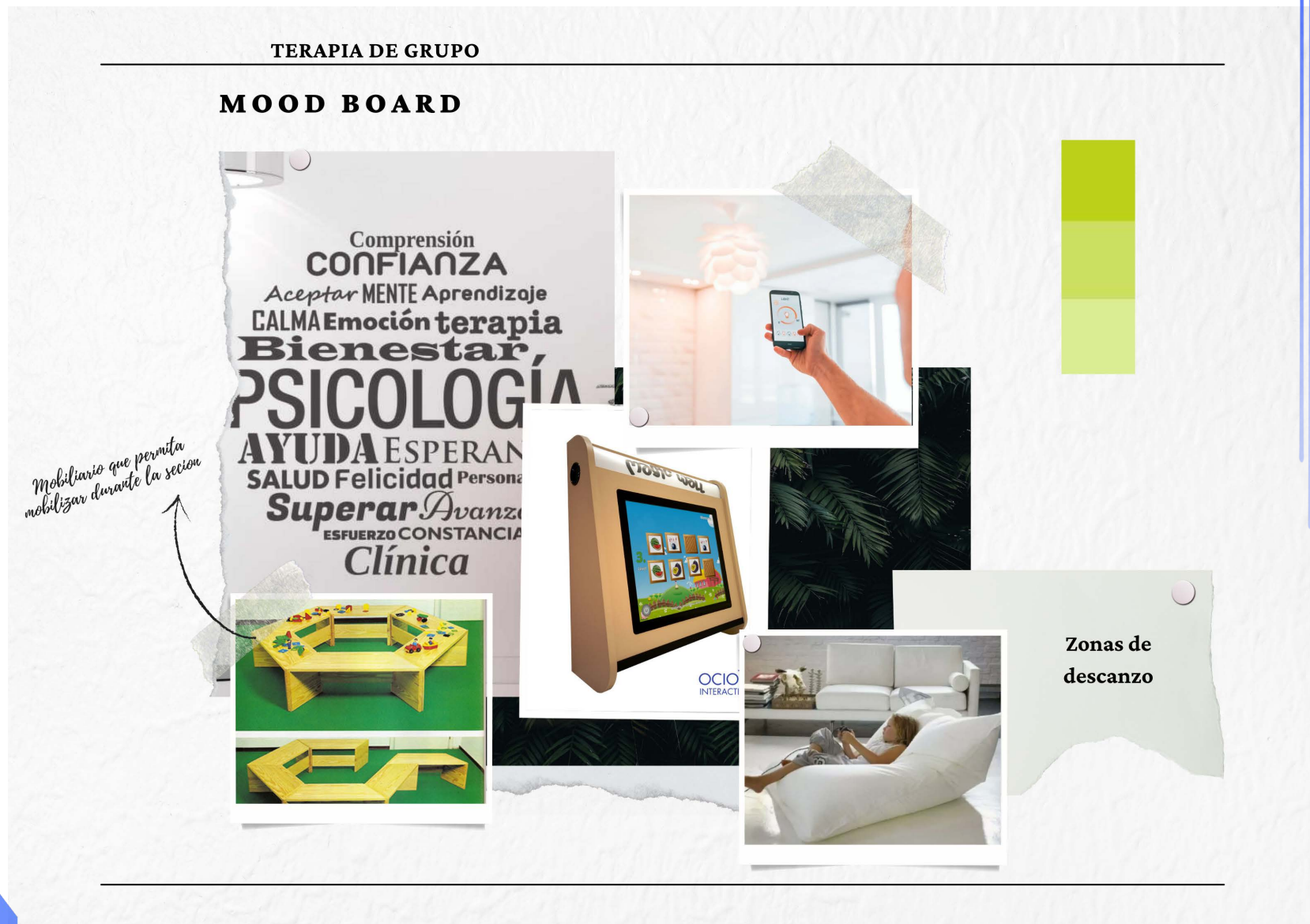


Ilustración: moodboard
Fuente: autoría propia

Aula 3: Psicología clínica

Pisos de cerámica o porcelana

Puede ser una buena opción para un consultorio de psicología clínica debido a su durabilidad, resistencia y fácil mantenimiento. Este tipo de pisos es ideal para áreas de alto tráfico y es muy resistente al desgaste y uso continuo.

Además, los pisos de cerámica o porcelana vienen en una variedad de colores, diseños y texturas, lo que permite una amplia gama de opciones de decoración y diseño. También son fáciles de limpiar, lo que es especialmente importante en un entorno clínico donde la higiene es una prioridad.

Mobiliario

El mobiliario para psicología clínica debe ser cómodo, funcional y acogedor para los pacientes.

Sillón o sofá

Un sillón o sofá cómodo puede ser esencial para una consulta de psicología clínica. Debe ser lo suficientemente grande para acomodar a un paciente y un terapeuta, y debe tener una tapicería resistente y fácil de limpiar.

Mampara

En algunos casos, puede ser necesario colocar una mampara entre el profesional y el paciente para garantizar la privacidad y evitar distracciones.

Pizarrón o pantalla

En algunos casos, puede ser necesario utilizar un pizarrón o pantalla para mostrar gráficos o imágenes que sean necesarios para el test.

Iluminación natural

Se ha demostrado que la luz natural es beneficiosa para la salud mental y el bienestar emocional.

•MOODBOARD

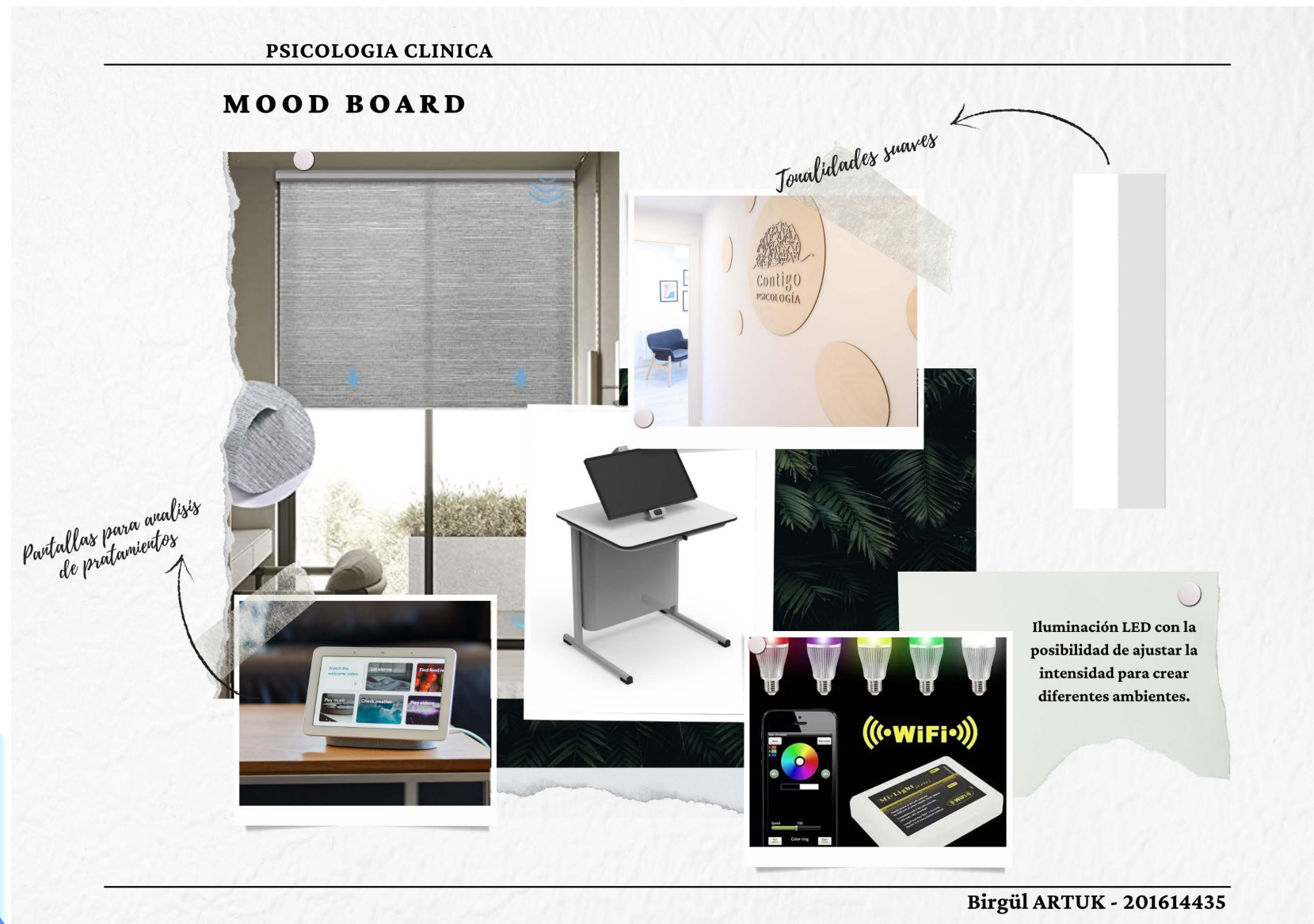


Ilustración: moodboard
Fuente: autoría propia

3.2.8 EXPERIMENTACIÓN CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Aula de Psicopedagogía



Aula de orientación vocacional



Autoria: Midjourney
Ilustracion: Discord

Aula de psicología clínica



Autoria:Midjourney
Ilustracion: Discord

3.2.9 APRENDIZAJE (DISCUSIÓN)

Como aprendizaje, el capítulo 2 nos ayudó a realizar una investigación por medio de entrevistas, revisión bibliográfica y sitios web, para así comprender las necesidades de los usuarios en cada uno de los espacios.



CAPÍTULO

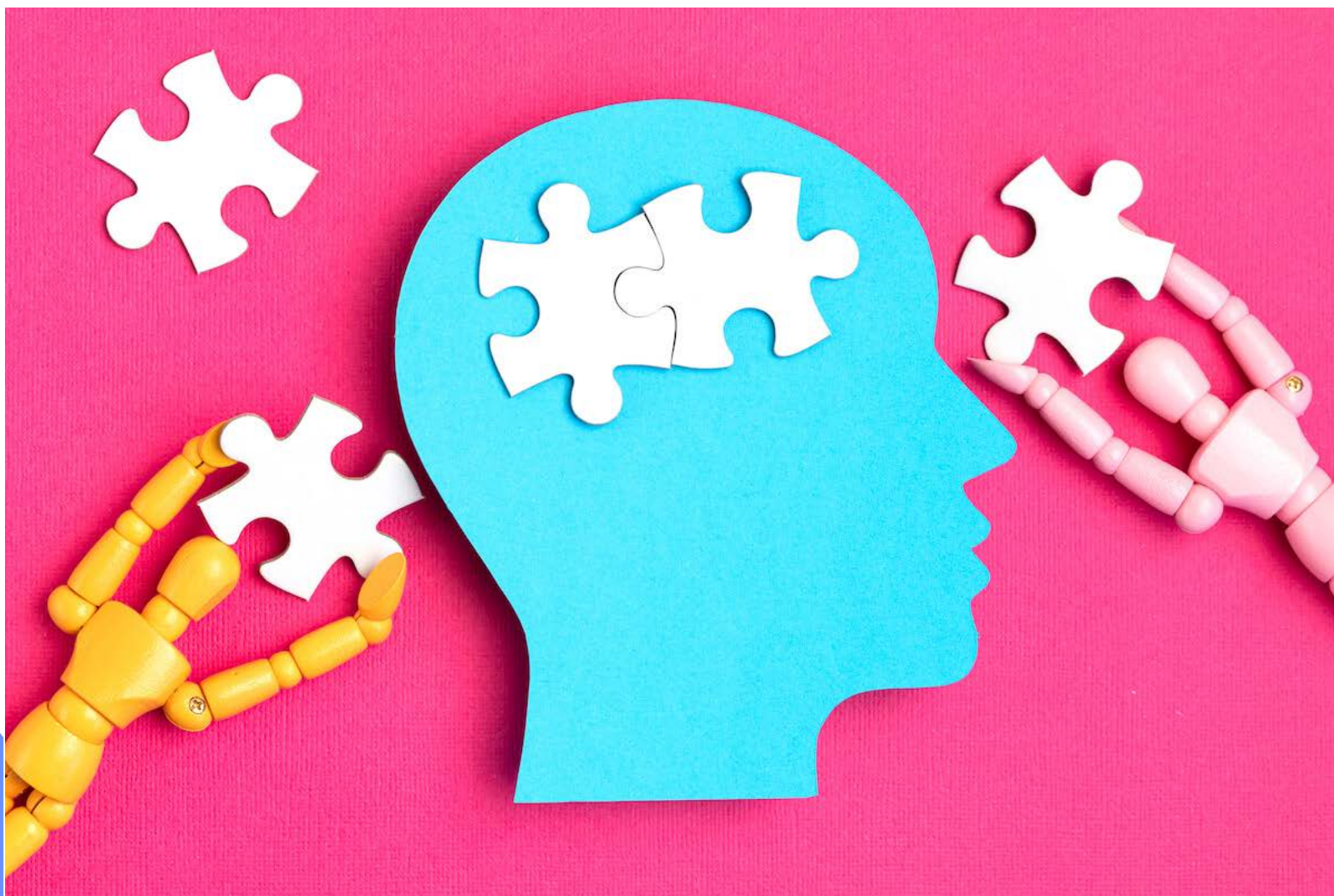
4

INTRODUCCIÓN:

Una vez analizados y estudiados los espacios donde se llevará a cabo nuestro trabajo de titulación, se presenta el cuarto capítulo. En este capítulo se plantea la propuesta con la cual se diseñarán los espacios, basándose en un concepto y una serie de criterios que han sido definidos gracias a la investigación realizada en los capítulos anteriores. Estos criterios incluyen los materiales, texturas, paleta de colores, circulación, zonificación y especificaciones técnicas, tanto variables como constantes, que formarán parte del diseño. El objetivo de esta propuesta es contribuir a la creación de un diseño que nos permita alcanzar el objetivo deseado.

•4.1 CONCEPTUALIZACIÓN

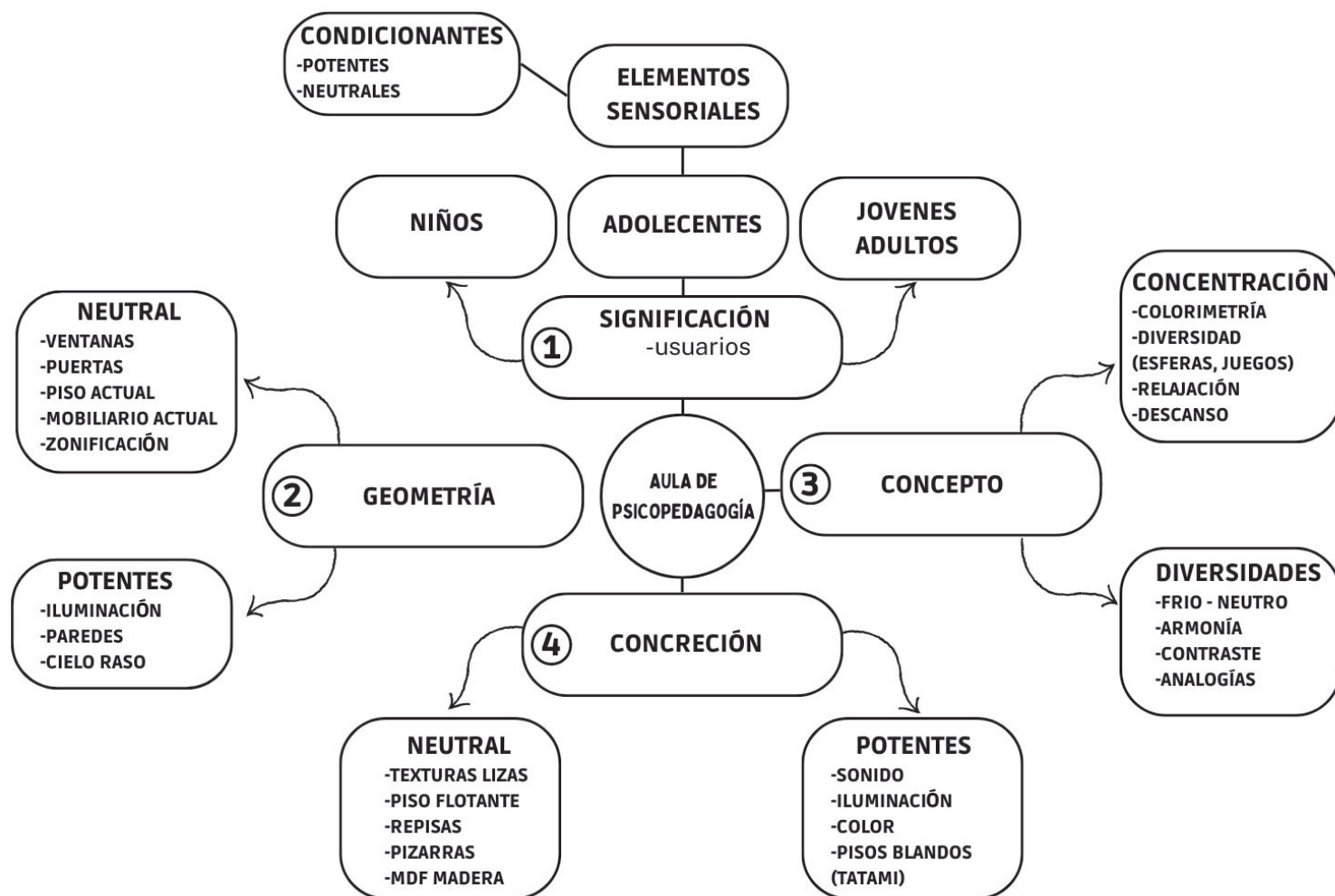
Los espacios son aulas de diferentes aéreas nuestra propuesta es la creación de aulas interactivas y multifuncionales ya que la estimulación es parte de nuestra propuesta, lo multifuncional en el diseño de interiores es optimizar el uso del espacio disponible y aumentar la versatilidad, permitiendo que un mismo espacio pueda adaptarse a diferentes actividades y necesidades a lo largo del tiempo.



•4.2 ESQUEMA DE PROPUESTAS

Las constantes y variables que consideramos para crear los espacios funcionales y estéticamente agradables. La combinación de estas constantes y variables dependerá de las necesidades, preferencias y objetivos específicos de cada uno del espacio a diseñar

- **Aula Psicopedagógica**



- Aula orientación vocacional y Psicología clínica

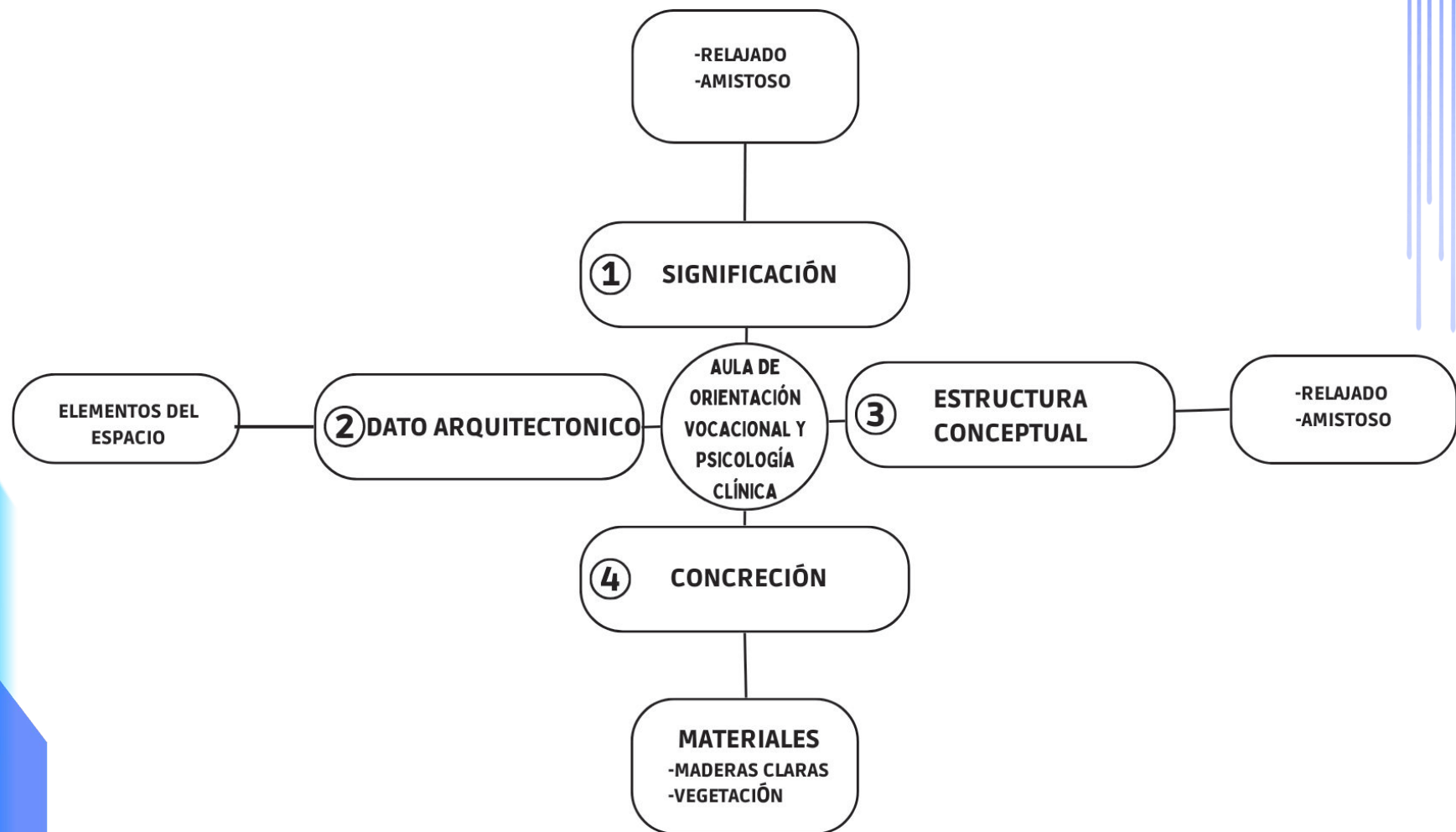


Ilustración: Propia
Fuente: autoría propia

•4.3 DETALLES TÉCNICOS

- **Planta acotada**

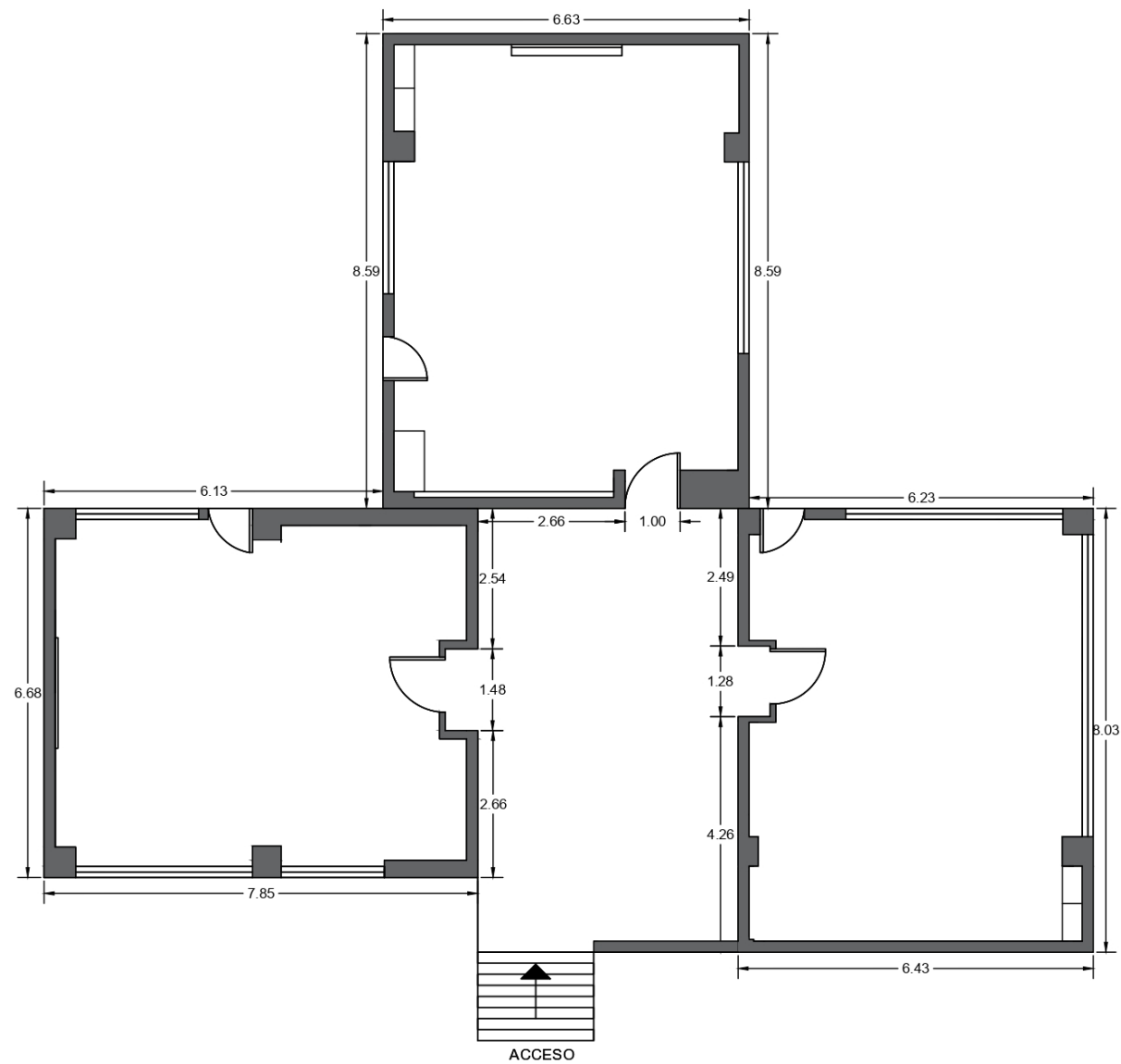


Ilustración: Propia
Fuente: autoría propia

- **Planta de zonificación**

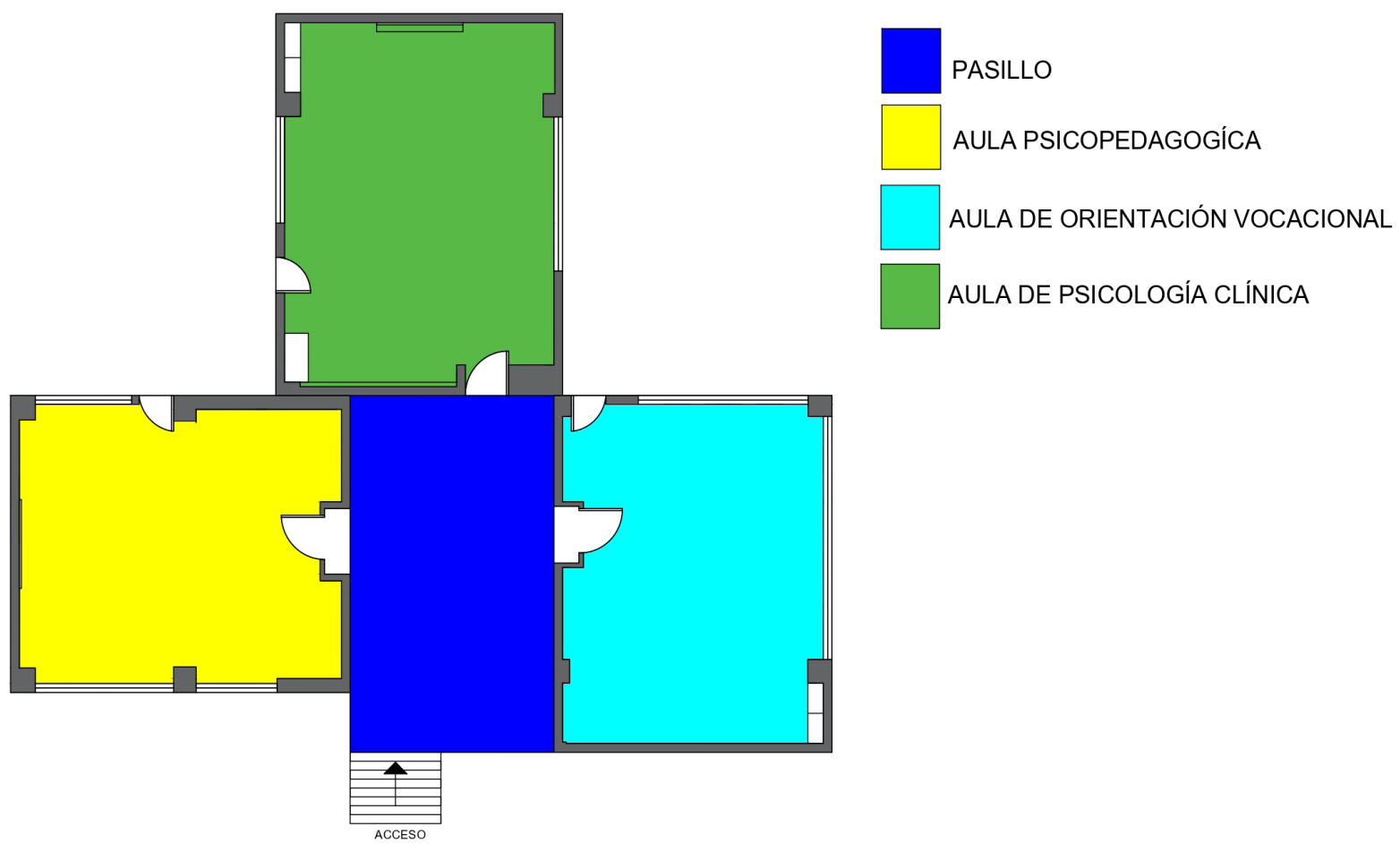
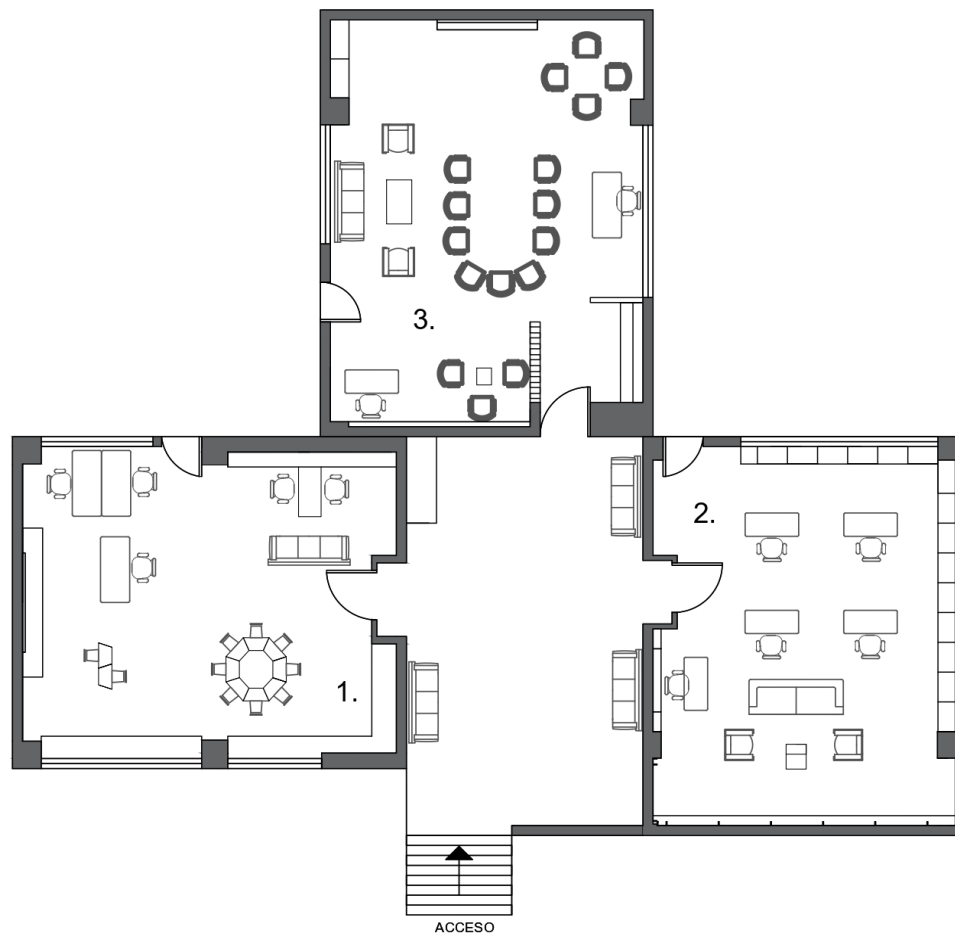


Ilustración: Propia
Fuente: autoría propia

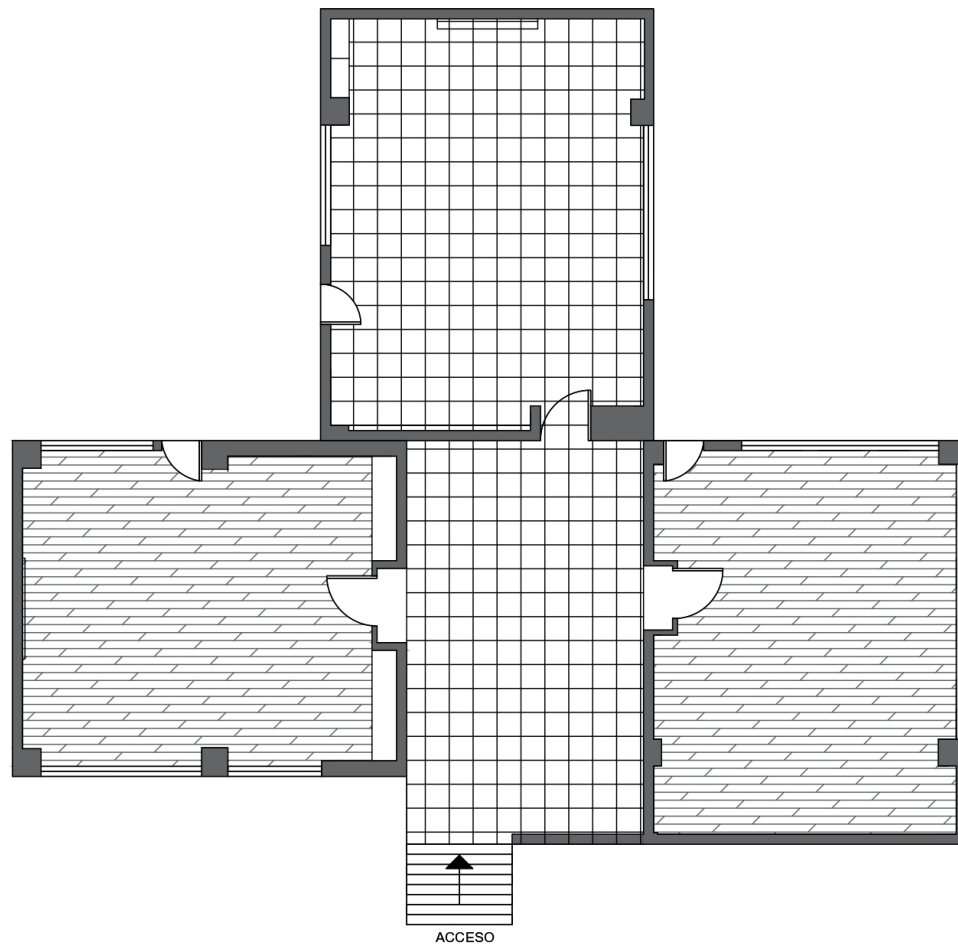
- **Planta de Mobiliario**



- ACCESO
- 1.AULA PSICOPEDAGÓGICA
 - 2.AULA DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL
 - 3.AULA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

Ilustración: Propia
Fuente: autoría propia

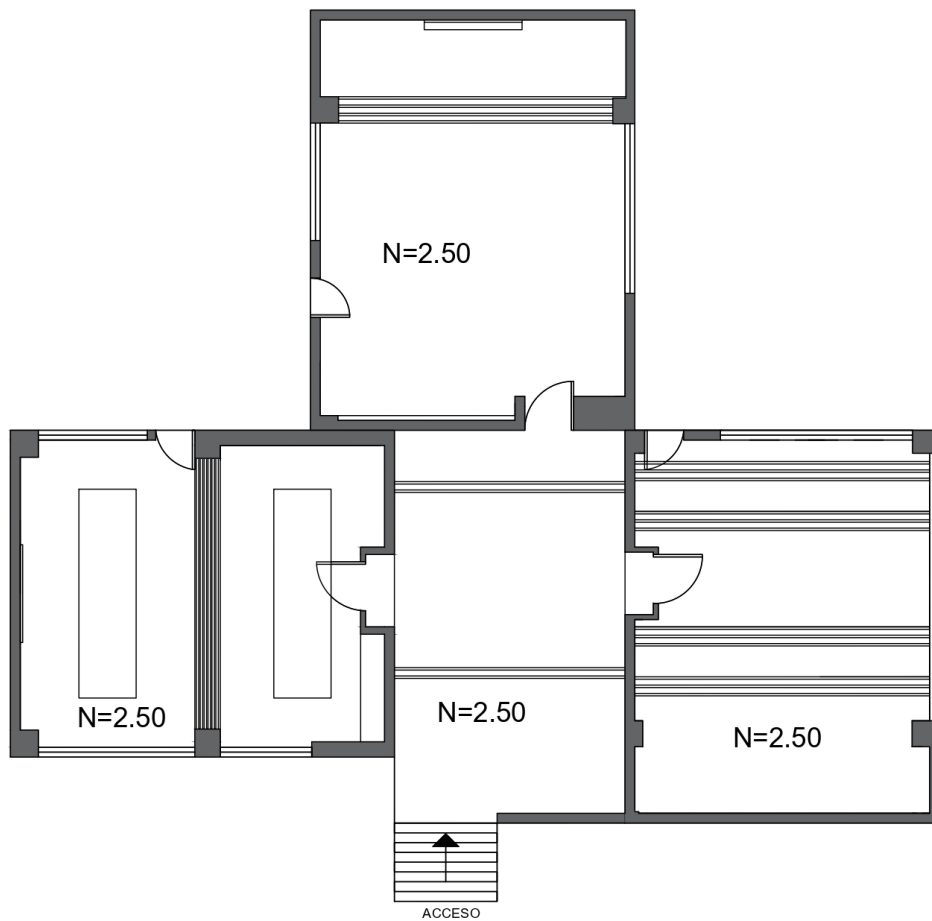
- **Planta de Pisos**



- 1.PASILLO
PORCELANATO
- 2.AULA PSICOPEDAGÓGICA
PISO FLOTANTE
- 3.AULA DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL
PISO FLOTANTE
- 4.AULA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA
PORCELANATO

Ilustración: Propia
Fuente: autoría propia

- **Planta de cielo rasos**



1.PASILLO

-TIRAS DE MADERA

2.AULA PSICOPEDAGÓGICA

-CIELO RASO FALSO

-TIRAS DE MADERA

3.AULA DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL

-TIRAS DE MADERA

4.AULA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

-TIRAS DE MADERA

Ilustración: Propia
Fuente: autoría propia

- Planta de iluminacion



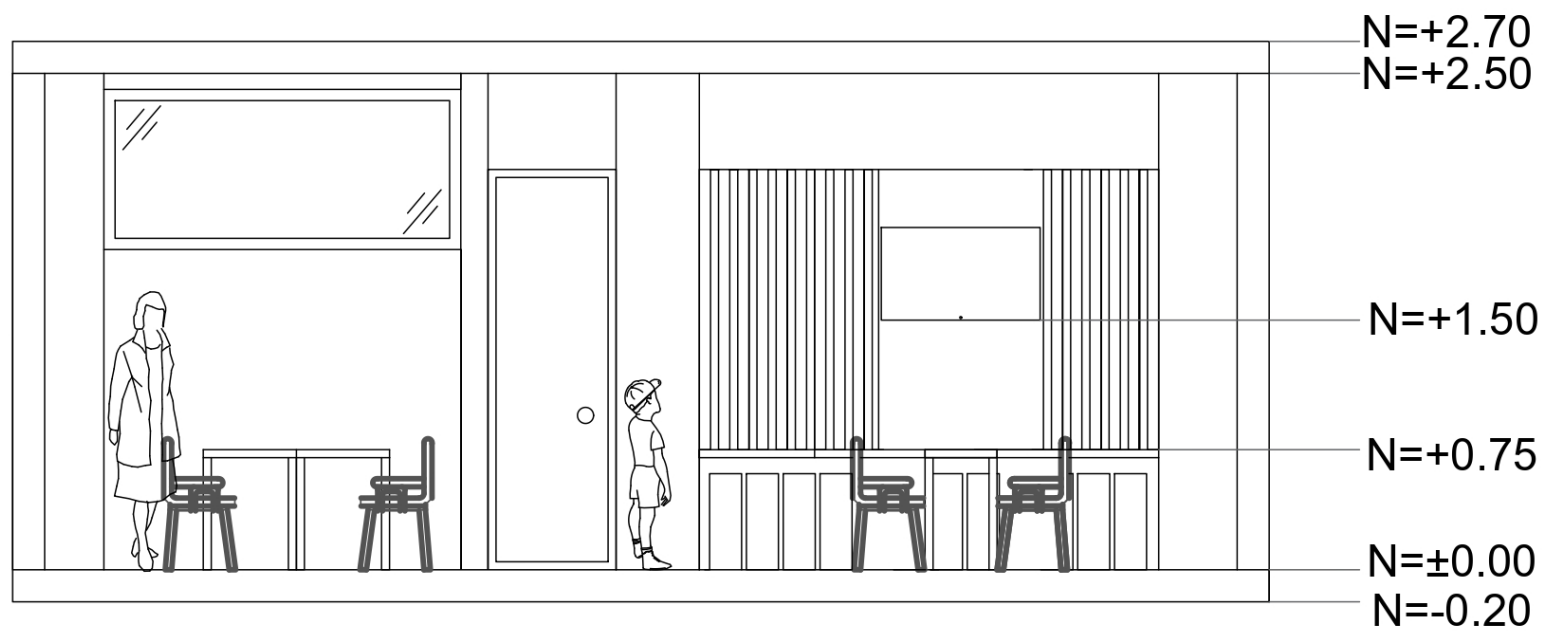
SIMBOLOGIA

INSTALACIONES ELECTRICAS			
	DICROICO 50 W.		TOMA DE TELEVISION
	LAMPARA RECTANGULAR		LINEA DE B.T. PROYECTA
	TOMACORRIENTE		CONDUCTOR DE LUZ
	PANELES CUADRADO LUZ LED		CONDUCTORES DE FUERZA
	LUMINARIA OJO DE BUEY 23 W		CONDUCTOR TELEFONICO
	TIRAS DE LUZ LED		CONDUCTOR CIRCUITO COMPUTADOR
	CAJA DE BRECKERS		CONDUCTOR TV. CABLE
	PUNTO DE ILUMINACION		CONDUCTOR TIMBRE - VIDEOPORTERO
	INTERRUPTOR SIMPLE		CIRCUITO A CAJA DE BRECKERS
	TABLERO DE DISTRIBUCION		CIRCUITO A CAJA DE BRECKERS
	INTERRUPTOR SIMPLE		INSTALACION A TIERRA
	INTERRUPTOR DOBLE		EXTINTOR

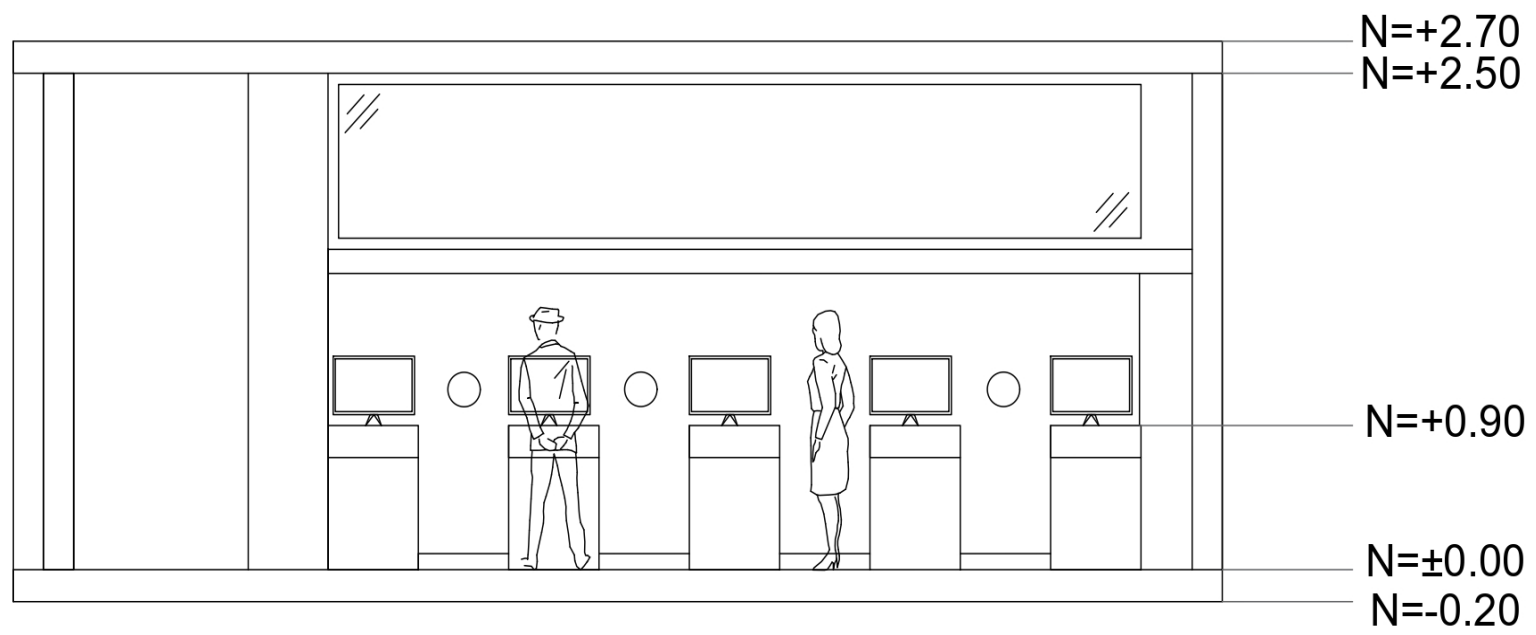
Ilustración: Propia
Fuente: autoría propia

SECCIONES

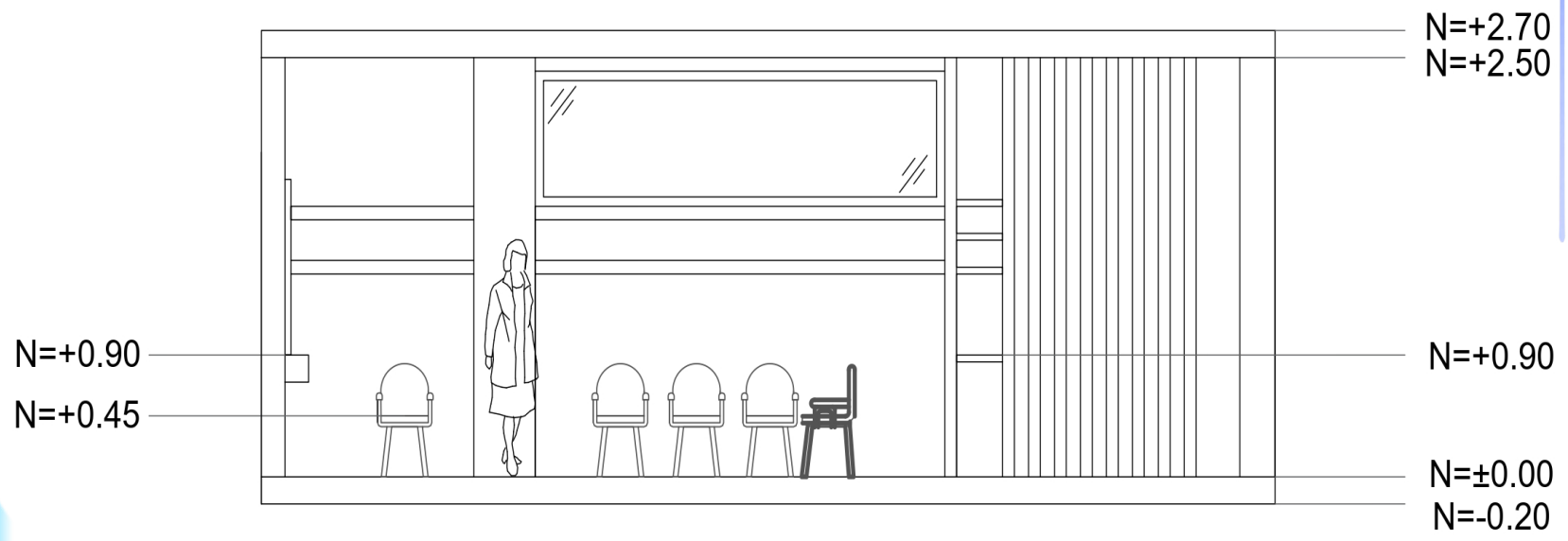
- Sección aula Psicopedagogía



- **Sección aula orientación vocacional**



- Sección aula Psicología clínica



•4.3.1 CRITERIOS DE DISEÑO PARA EL AULA DE PSICOPEDAGÓGICA

- **Aula Psicopedagógica**



Criterio Funcional:

Espacio flexible: Se diseñó dentro del espacio diferente necesidad de enseñanza y aprendizaje con opciones de configuración con mobiliario funcional.

Espacio de almacenamiento: se incorporó soluciones de almacenamiento prácticos para mantener ordenado los materiales educativos, libros y suministros.

Zonas de trabajo diferenciados: Se crearon áreas de actividades individuales y grupales, con escritorios individuales, mesas de colaboración y espacios para la interacción y discusión.

Criterio Expresivo:

Se utilizó una combinación de luz natural y artificial, con opciones de regulación para adaptarse a diferentes actividades y necesidad visuales.

Espacios de relajación: se crearon áreas de concentración, relajación, zonas de lecturas con muebles cómodos, cojines con diferentes texturas para tener diferentes sensaciones dentro del espacio.

Se incorporaron carteles, gráficos, murales o imágenes que fomenten la motivación, la creatividad y el aprendizaje.

Criterio Tecnológico:

Equipo multimedia: se instalaron equipos multimedia como TV, equipo de sonido, para facilitar la presentación del contenido y facilitar la interacción entre usuarios.

Dispositivos individuales: se proporcionó dispositivos electrónicos como computadoras para que los estudiantes y docentes accedan al software educativo y recursos educativos relevantes.

•4.3.2 CRITERIOS DE DISEÑO PARA EL AULA DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL



Criterio Funcional:

Áreas de asesoramiento individual: Se incorporaron espacios privados donde los estudiantes puedan reunirse con los orientadores vocacionales para discutir sus intereses, metas y opciones de carrera.

Flexibilidad de mobiliario: Se utilizó mobiliario versátil que se pueda mover y reconfigurar fácilmente para adaptarse a diferentes actividades y dinámicas de grupo.

Criterio Tecnológico:

Herramientas de evaluación se utilizará software especializado en TV que permita realizar pruebas y evaluaciones vocacionales en línea, facilitando el proceso de exploración de carreras.

Presentaciones multimedia: Se instalaron equipos multimedia, como TV interactivas, para mostrar presentaciones sobre distintas profesiones y testimonios de profesionales en diversas áreas.

Criterio Expresivo:

Ambiente acogedor: Se creó un ambiente cálido y acogedor mediante el uso de colores suaves y materiales confortables, que fomenten la confianza y la comodidad de los estudiantes.

Inspiración visual: Se utilizaron carteles, gráficos y murales que muestren imágenes relacionadas con diversas profesiones, estimulando la curiosidad y la motivación de los estudiantes.

Exposiciones de éxito: Se crearon espacios para mostrar los logros de estudiantes o exalumnos destacados en diferentes carreras, para inspirar a los estudiantes a seguir sus propias pasiones y metas

•4.3.3 CRITERIOS DE DISEÑO PARA EL AULA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA



Criterio Funcional:

Espacios de consulta: Se diseñó áreas privadas y tranquilas donde los terapeutas puedan reunirse con los clientes para sesiones individuales, asegurando la confidencialidad y la comodidad.

Privacidad y confidencialidad: se aseguró que el diseño del aula proporcione una adecuada separación acústica y visual entre las áreas de consulta, minimizando la posibilidad de interrupciones o filtraciones de información confidencial.

Espacios grupales: Se crearon áreas de trabajo en grupo para sesiones de terapia grupal y actividades de psicoeducación, con mesas y sillas que promuevan la interacción y el apoyo mutuo.

Criterio Tecnológico:

Control ambiental: sistemas de control ambiental, con termostatos o sistemas de climatización, para mantener una temperatura y humedad adecuadas en el aula. El confort térmico es fundamental para crear un entorno propicio para el aprendizaje y el bienestar de los estudiantes.

Equipamiento audiovisual: Un aula de psicología clínica puede requerir tecnología audiovisual para presentaciones, proyecciones de videos o demostraciones, contar con un proyector, una pantalla grande, altavoces y otros equipos necesarios. Además, es útil tener acceso a dispositivos informáticos y conexión a internet para acceder a recursos en línea.

Criterio Expresivo:

Ambiente relajante: Se utiliza colores suaves y cálidos en las paredes y la decoración para crear un ambiente tranquilo y propicio para la terapia.

Elementos naturales: Se integra elementos de la naturaleza, un jardín vertical con plantas, para generar una sensación de calma y bienestar.

Colaboración y apoyo: se diseñó espacios de reunión y discusión grupales, como mesas y sillas en círculo, para fomentar la interacción y el apoyo mutuo entre los pacientes.

•4.4 PERSPECTIVAS DIGITALES

- Aula Psicopedagógica







- **Aula de Orientación vocacional**







- **Aula Psicología Clínica**





- Pasillo



4.5 PRESUPUESTOS REFERENCIALES

PRESUPUESTO DE AULA DE PSICOPEDAGOGIA

Ítems	Cantidad	Unidad	Descripción	Precio unitario	Precio total
1	5	U	Cubículos de melamina 6mm, (2m de altura X 1,55 de	\$830,00	\$4.150,00
2	16	U	LED FLAT REDONDO BLANCO 12W - Color: Luz fría 6000K-	\$35,00	\$560,00
3	40	m2	Panel canal medio 3 beige de WPC para revestimiento de paredes Panel canal medio 21 X 290 cm La distancia entre los listones es de 15,5 mm	\$19,00	\$760,00
4	20	m2	Piso flotante color haya AC5 de 8.3mm	\$25,00	\$500,00
5	10	U	Cojines para los cubículos	\$16,00	\$160,00
6	3	U	Piso de caucho	\$24,00	\$72,00
7	1	U	Mobiliario de melamina 15mm, (40cm de profundidad X 60cm de alto X 1.50m de largo)	\$150,00	\$150,00
8	8	U	Tomacorriente doble 2 polos+ t modus style bticino	\$3,00	\$24,00
9	3	U	Interruptores inteligentes dobles marca dixel	\$22,00	\$66,00
10	1	U	Sistema de reconocimiento de voz. IA. Alexa	\$58,00	\$58,00
11	4	U	Cielos rasos con base melamínica de 12mm + Tiras de wpc de 2,50m de largo X 4cm de grosor + anclaje de hierro	165	660
12	5	U	Vinilos decorativos	20	100
13	1	U	Sonido	150	150
				Sub total	\$7.410,00
				impuesto	12%
				Monto total	\$8.299,20

PROSUPUESTO DE AULA ORIENTACION VOCACIONAL

fecha: 5/6/2023

Presupuesto N.

1

Ítems	Cantidad	Unidad	Descripción	Precio Unitario	Precio Total
1	5	U	Televisión 50 pl.	\$500,00	\$2.500,00
2	20	m2	Panel canal medio 3 Arena de PVC para revestimiento de paredes Fabricado en PVC. Panel canal medio 20.5 X 290 cm La distancia entre los listones es de 15,5 mm	\$19,00	\$380,00
3	1	U	Juego de sala de color gris	\$750,00	\$750,00
4	8	U	LED FLAT REDONDO BLANCO 12W - Color: Luz fría 6000K-6500K - Medidas: Medidas: Ø168mm, alambre y 3 transformadores.	\$35,00	\$280,00
5	16	U	Spot led aluminio con riel 20w	\$23,00	\$368,00
6	8	U	Mobiliario de melamina de 6mm, 8 exhibidores de material de las diferentes carreras universitarias. (90cm de alto X 45 de ancho X 60 de profundidad)	\$135,00	\$1.080,00
7	4	U	Cielos rasos con base melamínica de 12mm + Tiras de wpc de 2,50m de largo X 4cm de grosor + anclaje de hierro	\$165,00	\$660,00
8	3	U	Jardinera color negro en estructura de hierro de 1pulgada en tubo cuadro15x15 con pintura electrostática	\$245,00	\$735,00
9	42 m2	m2	Piso flotante color haya AC5 de 8.3mm	\$25,00	\$840,00
10	40 m2	m2	Pintura interior varios colores	4,23	\$169,00
11	1	U	Proyector de galaxia	\$60,00	\$60,00
12	4	U	Rollos de luces led, 6m	\$25,00	\$100,00
13	3	U	Interruptores inteligentes dobles marca dexel.	\$4,00	\$12,00
14	8	U	Tomacorriente doble 2 polos+ t modus style bticino	\$3,00	\$24,00

15	8	U	Vidrio promocionales de facultades (30cm x 30cm) con filos pulidos en máquina especial.	\$25,00	\$200,00
16	1	U	Mobiliario de melamina de 15mm, (40cm de profundidad X 2.50m de ancho X 2m de altura.)	\$150,00	\$150,00
17	2	U	Corniza de melamina para iluminación sobre promocionales de facultades. En tableros de 15mm con una dimensión de 3m de largo, 12cm de altura y 35cm de profundidad.	\$160,00	\$320,00
18	8	U	Computador iMac all in one apple	\$600,00	\$4.800,00
				Sub total	\$13.428
				Impuesto	12%
					1611,36
				Monto total	\$15.039

PRESUPUESTO DE AULA DE PSICOLOGIA CLINICA

Items	Cantidad	Unidad	Descripcion	P. Unitario	P. Total
1	1	U	Juego de sala	\$700,00	\$700,00
2	14	U	Silla butaca gris	\$180,00	\$2.520,00
3	4	U	Estructura decorativa WPC (4x5x2.90), cielo raso + anclaje de hierro	\$100,00	\$400,00
4	20	U	Estructura o tiras decorativas de WPC divisora de espacios (5x10x2.90)	\$20,00	\$400,00
5	25	U	Estructura decorativa WPC tiras de WPC, paredes y columnas (4x5x2.90)	\$20,00	\$500,00
6	1	U	Mueble de cafeteria, mobiliario de melamina de 12mm	\$800,00	\$800,00
7	5	U	Corniza de melamina para iluminación decorativa y para material didactico. En tableros de 15mm	\$110,00	\$550,00
8	11	U	LUCES LED BORDES RECTOS LGP CUADRADO BLANCO 12W 6000K 100-265V FP>0.9 960LM LEDEX + ALAMBRE + 4 TRANSFORMADORES. Color: Luz fría 6000K-6500K Medidas: 160x160x28mm	\$75,00	\$825,00
9	2	U	Rollos de luces led, 6m	\$25,00	\$50,00
10	6	U	Tomacorriente doble 2 polos+ t modus style bticino	\$3,00	\$18,00
11	3	U	Interruptores inteligentes dobles marca dixel.	\$22,00	\$66,00
12	2	U	Jardin vertical	\$13,00	\$26,00
13	14	U	LED FLAT REDONDO BLANCO 12W - Color: Luz fría 6000K-6500K - Medidas: Medidas: Ø168mm, alambre y 3 transformadores.	\$35,00	\$490,00
				Sub total	\$7.345,00
				Impuesto 12%	\$881,40
				Monto total	\$8.226,40

PRESUPUESTO DE PASILLO

Items	Cantidad	Unidad	Descripcion	P. Unitario	P. Total
1	6	U	Estructura decorativa WPC (4x5x2.90), cielo raso + anclaje de hierro	\$90,00	\$540,00
2	1	U	Mueble de cafeteria, mobiliario de melamina de 12mm	\$460,00	\$460,00
3	4	U	Tomacorriente doble 2 polos+ t modus style bticino	\$3,00	\$12,00
4	2	U	Interruptores inteligentes dobles marca dexel.	\$22,00	\$44,00
5	3	U	Sofa	\$300,00	\$900,00
6	6	U	Jardin vertical	\$13,00	\$78,00
7	20	U	Panel de PVC 3D de 30x30, molde de yeso para pared.	\$15,00	\$300,00
8	3	U	Rollos de luces luces led, 6m	\$25,00	\$75,00
9	8	U	LUCES LED BORDES RECTOS LGP RECTANGULARES BLANCO 12W 6000K 100-265V FP>0.9 960LM LEDEX + ALAMBRE + 2 TRANSFORMADORES. Color: Luz fría 6000K-6500K Medidas: 160x160x28mm	\$40,00	\$320,00
10					
				Sub total	\$2.729,00
				Impuesto 12%	\$327,48
				Monto total	\$3.056,48

4.6 CONCLUSIÓN

La propuesta de diseño interior de las aulas psicopedagógicas se centra en optimizar el espacio para crear un entorno de aprendizaje óptimo y ayudar a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial. Un espacio bien diseñado y cómodo puede mejorar la calidad de la educación y el desempeño de los estudiantes, lo que a su vez puede tener un impacto positivo en el futuro de la sociedad.

5.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ana, Concepto e ideas bases. Educación Interactiva. [blogspot.com http://comunicacioneducativayculturapopular.blogspot.com/2007/01/conceptos-e-ideas-base-educacion.html](http://comunicacioneducativayculturapopular.blogspot.com/2007/01/conceptos-e-ideas-base-educacion.html)
- BORDAS. I. (2001) La evaluación educativa. Evaluar el proceso de enseñanza aprendizaje. Madrid: UNED.
- Cemí, Educación Interactiva de bajo coste. [blogspot.com http://educacioninteractivabajocoste.blogspot.com/](http://educacioninteractivabajocoste.blogspot.com/)
- De Rosso, A. E. (2016). Arquitectura escolar y calidad educativa. ¿Qué relación existe entre el espacio físico y el proceso educativo? *Novedades Educativas*.
- Enrique Martínez, Salanova Sanchez. El proceso de enseñanza-aprendizaje. Uhu.es.
- Fernández Patón, L., Téllez López, S., Fernández Granados, B., & Arroyo Tuñón, M. (2011). Escuela nueva y escuela tradicional. <https://es.slideshare.net/magistertendenciaslfp/escuela-nueva-y-escuela-tradicional>
- Graham, Lisa (1999), *Los Principios de Diseño Interactivo*, Delmar Publishers
- Grimaldi, S. (2019). *Diseño y arquitectura de espacios educativos*. Ediciones Octaedro.
- Harvey, D., & MacDonald, M. (2013). *Designing Spaces for Early Childhood Development*. Routledge.
- Meister, J. C. y Mulcahy, K. J. (2016). *The Future Workplace Experience: 10 Rules For Mastering Disruption in Recruiting and Engaging Employees*. McGraw-Hill Education.
- Hertzberger, H. (1991). *Lessons for students in architecture*. 010 Publishers.

<http://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/7675-que-es-el-diseno-interactivo.html>

- http://fmunoz002.blogspot.com/2015/02/escuelas-steve-jobs-modo-de-aula-20_21.html

<http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>

- <https://rosanbosch.com/es/proyecto/escuela-vittra-telefonplan>
- Kellert, S. R., Heerwagen, J. H., & Mador, M. L. (2008). *Biophilic design: The theory, science and practice of bringing buildings to life*. John Wiley & Sons.
- Krumboltz, J. D., & Levin, A. S. (2010). *Luck is no accident: Making the most of happenstance in your life and career*. Atascadero, CA: Impact Publishers.
- Kshetri, N. (2017). Blockchain's roles in meeting key supply chain management objectives. *International Journal of Information Management*, 37(3), 150-160.
- Lent, R. W., Brown, S. D., & Hackett, G. (1994). Toward a unifying social cognitive theory of career and academic interest, choice, and performance. *Journal of vocational behavior*, 45(1), 79-122.
- León, J. D., & Delgado, G. (2020). DISEÑO INTERIOR DE AULAS EDUCATIVAS PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO. *DISEÑO ARTE Y ARQUITECTURA*, 1(9), 35-76. <https://doi.org/10.33324/daya.v1i9.335>
- Markova, D. y McArthur, A. (2015). *Collaborative Intelligence: Thinking with People Who Think Differently*. Spiegel & Grau.
- Martire, A. (2017). *Innovación mediática y arquitectura escolar: un enfoque socio material. La transformación de los espacios de aprendizaje en secundaria*. (Tesis Doctoral en Xarxa). <http://www.tdx.cat/handle/10803/457721>
- Mayra Gonzáles, *Diseño Interactivo*. Colombia Digital. (En línea) 29 de Agosto, 2014.
- McGonigal, J. (2015). *Flexible spaces for visual and performing arts*

education in the twenty-first century. *Arts Education Policy Review*, 116(1), 13-19.

- McMahan, R. P., & Gorton, D. (2016). Virtual reality and other immersive technologies in mental health care for children and adolescents. *Journal of Child and Adolescent Psychopharmacology*, 26(7), 586-592.
- Méndez María del Rocío, (2005) Espacios de aprendizaje altamente interactivos. Universidad de las Américas, Puebla.
- Meneses, G (2007) El proceso de enseñanza-aprendizaje. España. Universidad Rovira y Virgili.
- Norman, D. A., & Draper, S. W. (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. L. Erlbaum Associates.
- Prats, M. A. (2014). *Diseño arquitectónico y psicopedagogía. El diseño de escuelas como espacio de desarrollo y aprendizaje*. Ediciones Octaedro.
- Pratt, Andy (2012), *Diseño Interactivo*, Rockport Publishers.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). *Interaction design: Beyond human-computer interaction*. John Wiley & Sons.
- Preiser, W. F., & Ostroff, E. (2001). *Universal design handbook*. McGraw-Hill Professional.
- QUINQUER, D. “Estrategias de enseñanza: los métodos interactivos” en BENEJAM, P.
- Reichertz, J. (2014). Minimalism beyond the Nurnberg funnel. *Journal of creativity and business innovation*, 1(1), 70-78.
- Rittel, H. W. J., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. *Policy sciences*, 4(2), 155-169.
- Rogers, D.
- Super, D. E. (1957). *The psychology of careers*. New York: Harper & Row.
- Tiedeman, D. V., & O’Hara, R. P. (1963). *Career development: Choice*

and adjustment. New York: College Entrance Examination Board.

- Viola, A. U., James, L. M., Schlangen, L. J., & Dijk, D. J. (2008). Blue-enriched white light in the workplace improves self-reported alertness, performance and sleep quality. *Scandinavian journal of work, environment & health*, 34(4), 297-306.
- Wheeler, A. y Pecknold, K. (2016). *The Collaborative Workplace: Creating Better Places for Work and Life*. Routledge.
- Zhang, Y., Yu, P., Shen, C., & Pei, J. (2019). An integrated IoT system for monitoring indoor environmental quality in smart buildings. *Building and Environment*, 148, 356-364.

5.1 INDICE DE IMÁGENES

- fotografías - autoría propia
Fuente: Autoría propia
- Tabla. Diseño de investigación - autoría propia
Fuente: Autoría propia
- Tabla. Definición del usuario - autoría propia
Fuente: Autoría propia
- Tabla. Definición del usuario - autoría propia
Fuente: Autoría propia
- Autoria:Midjourney - Ilustracion: Discord

5.2 ANEXOS

Entrevista 1 - (Mgst. Tatiana Pesántez)

¿Cuáles son los procesos dentro de la psicopedagogía que se realizan en cada sesión?

Cada sesión tiene un proceso que debe ser trabajado de manera responsable y minucioso: se empieza con un diálogo socrático, es decir, un conversatorio que genere confianza; luego se construye el proceso terapéutico a través del motivo de consulta propiamente dicho, en este espacio se trabaja con técnicas psicológicas y diferentes estrategias que permitan solventar la dificultad psicopedagógica.

Finalmente consolidar las sesiones con actividades que permitan hacer conciencia, y culminar las mismas con actividades que hagan al estudiante valorar su proceso de aprendizaje a través de la reflexión.

¿Cuál es el protocolo cuando ingresan a una sesión psicopedagógica, cuáles son los instrumentos que utilizan?

El protocolo para la psicopedagogía parte de un consentimiento informado, es decir, una autorización de los representantes de los estudiantes y o pacientes que asisten las sesiones, pues para el trabajo psicopedagógico se resalta el trabajo con niños y adolescentes menores de edad.

Una vez contado con el permiso y autorización de los representantes en hoja firmada, cómo respaldo terapéutico, se procede a indagar las necesidades psicopedagógicas a través de una entrevista con los representantes y la observación.

¿Cuáles son las problemáticas que motivan a recibir un apoyo psicopedagógico? Definirlos.

Las problemáticas alusivas a la psicopedagogía son los trastornos específicos del aprendizaje: discalculia, dislexia, disortografía, dificultades en la lectura y escritura. Encontramos también problemáticas emocionales, que se desencadena en alteraciones en el proceso académico.

El protocolo para la psicopedagogía parte de un consentimiento informado, es decir, una autorización de los representantes de los estudiantes y o pacientes que asisten las sesiones, pues para el trabajo psicopedagógico se resalta el trabajo con niños y adolescentes menores de edad.

Una vez contado con el permiso y autorización de los representantes en hoja firmada, cómo respaldo terapéutico, se procede a indagar las necesidades psicopedagógicas a través de una entrevista con los representantes y la observación.

Cada sesión es llenada en un formato base, en donde se definen los objetivos a trabajar en esa sesión y las actividades que se van a realizar; es fundamental, entonces, tener registro de lo que se hace para ir monitoreando la evolución del paciente.

Con estas fichas, en las que consta el proceso y evolución de cada paciente, se construye, al final, un informe general con los avances, las recomendaciones y las observaciones para dicho paciente. Vale recalcar que, durante las sesiones se aplican instrumentos de evaluación psicológica y varios Test que permiten indagar la problemática.

¿El aula cumple algún proceso dentro de los objetivos de la psicopedagogía? ¿Cuáles?

Se establecen reglas claras que deben ser cumplidas por parte de los estudiantes pacientes, mantenerse firmes en los horarios y la ayuda de la evolución satisfactoria, pues, si los pacientes faltan a las sesiones existen limitantes para el tratamiento psicopedagógico.

¿Cómo se fomenta, desde la psicopedagogía, la orientación vocacional?

La orientación vocacional es uno de los ejes fundamentales para el trabajo de la psicopedagogía, pues la misión es orientar a los estudiantes a que encuentren su alegría plena en el desarrollo de sus gustos y habilidades y por ello educativa; su función es brindar soporte en la orientación de dichas habilidades y ayudar a descubrirlas.

Cuando se realiza un trabajo de psicopedagogía no podemos olvidar la orientación vocacional que surge desde niños hasta adolescentes y en estas edades se puede potenciar los gustos y ayudar en caminar en la vida profesional.

Por ello, el acompañamiento en las dificultades de aprendizaje permite generar una mejor orientación vocacional.

¿Cuáles serían los factores que contribuyan a un ambiente óptimo para el aprendizaje?

Para generar un ambiente agradable para el aprendizaje se requiere de un ambiente muy creativo, que sea multisensorial, que permita motivación visual, auditiva y Kinestésica.

A través de la tecnología se pueden generar espacios de innovación multisensorial y estos espacios fomentan, de mejor manera, el aprendizaje y la motivación.

Vale destacar que se deben diferenciar los ámbitos infantiles y juveniles, y trabajar de manera multisensorial, pero en ámbitos diferentes.

¿Qué actividades son promovidas en una sesión psicopedagógica?

Para trabajar en el ámbito de la psicopedagogía existen un sin número de psicoterapias entre ellas la psicoterapia del juego, psicoterapia Gestáltica, las terapias Mindfulness.

¿Qué estrategias se utilizan para generar una relación estable y tranquila entre el terapeuta y el paciente?

Para poder tener un ambiente agradable entre paciente y terapeuta se requiere de un ambiente físico agradable, acompañado de música instrumental, que permita apaciguar las dificultades; el ambiente juega un espacio fundamental, que el paciente se sienta en conformidad y el terapeuta pueda tener mayor cercanía. Ambientes sin ruido y que fomenten la tranquilidad es lo ideal.

¿Qué actividades se desarrollan y estimulan la integración con personas con dificultades en el aprendizaje?

Para trabajar las dificultades de aprendizaje de la lectura, la escritura y el cálculo, se requiere de muchos recursos físicos, herramientas lúdicas y de juego, que permitan trabajar dichas falencias del aprendizaje. Se necesita de recursos muy creativos para fortalecer la lectura, la escritura y el cálculo, coloridas dinámicas y texturas.

Entrevista 2- (Mgst. Normita Reyes – Mgst. Ximena Chocho)

¿Cuáles son los objetivos principales de esta aula de orientación vocacional?

Atender, de forma individual y grupal, a los estudiantes, en lo antes expuesto.

Un lugar en donde puedan sentirse que entran en un mundo que los invita a pensar en el presente y futuro, en donde van a poder obtener información de varias fuentes: sensorial, visual, auditiva y kinestésica y al final poder escoger su carrera profesional.

¿Qué estrategias y actividades se desarrollan para que faciliten el diseño sistemático del proyecto de vida?

Tener un espacio organizado, en donde se pueda seguir el Modelo de Orientación Vocacional y Profesional y su ruta, contando con toda la infraestructura necesaria para que tengan momentos placenteros y puedan abrir su mente a las distintas opciones profesionales que le ofrece la Universidad y si es el caso otros países o Instituciones.

¿Qué herramientas y recursos pueden ayudar a los estudiantes a explorar diferentes carreras y opciones profesionales?

En el aula que nos fue asignada nos parecería interesante que los estudiantes puedan conocer ofertas de carreras, viendo pinturas o murales alusivos, pero además, contar con 28 espacios para poner maquetas, algo representativo de cada carrera de nuestra Universidad; que se quede ahí en el tiempo, tipo rincones, junto a la pared o que sobresalga de ellas, como para poder hacer un recorrido, pero también tener un espacio para libros y material, además de sillas para tener los talleres grupales y espacios para entrevista individual.

¿Qué actividades y talleres podrían ofrecer, para complementar sesiones de asesoramiento y ayudar a los estudiantes a tomar decisiones informadas sobre su futuro profesional?

Talleres en autoestima, auto concepto y toma de decisiones.
Reconociendo mis aptitudes, habilidades y gustos, aprendo a conocerme.
Conocer sobre las carreras que ofrece la Universidad.

¿Cómo se puede integrar elementos de diseño interior que ayuden a mejorar la orientación vocacional/ profesional?

Ambientando los espacios con las carreras que la Universidad oferta, además algo que tenga que ver con el sentirse bien consigo mismo.

¿Qué elementos tecnológicos se podrían incorporar en este espacio de orientación vocacional/ profesional para atraer la atención y generar un ambiente relajado y comfortable?

Ya tenemos proyector, pero la iluminación podría ser mejor, y si se hacen murales o pinturas en la pared, y si se colocan maquetas con algo relativo a las carreras, podría llamar la atención de quienes nos visiten.

¿Se debería tener una zona de descanso donde los estudiantes puedan relajarse antes o después de las sesiones de orientación vocacional?

Consideramos que no es necesario ya que la Universidad tiene hermosos espacios recreativos en sus inmediaciones.

Entrevista 3- (A: Dis. Christian Sigcha, B: Dis. Adrián Cordero)

- La psicopedagogía se enfoca en el estudio de los procesos de aprendizaje y enseñanza, así como en la detección y superación de dificultades que puedan afectar el éxito educativo de los estudiantes. Utiliza herramientas y técnicas para evaluar y diseñar planes de intervención personalizados.

1. Entrevistado, Dis. Christian Sigcha

¿Cómo se diseñaría un espacio en el aula de psicopedagogía para fomentar la concentración y la creatividad?

Lo que podríamos hacer en el aula de psicopedagogía, como parte fundamental, es un proceso de diseño doble, partiendo de las condicionantes que ustedes tienen y tratar de optimizarlo por medio de la automatización, en este caso la propuesta de diseño. ¿Por qué? Porque primero dicen que lo condicionante es la iluminación. Es un condicionante sí, pero terminamos necesitando de un espacio oscuro para que funcione. Porque necesitamos, posiblemente después, para ver, caminar, o utilizarlo para otra actividad.

Entonces, para generar esta propuesta de diseño, ustedes podrían partir de dos elementos:

- primero: la multifunción, domótica y automatización, en donde el espacio que era negro tenga luz, luego se podrá hacer lo que sea, y
- lo otro: la fragmentación, por segmentación, se asigna que una proporción de espacio sea negra y otra que necesite luz. Este espacio va a ser el elemento que va a generar otras cosas.

Si me preguntan: ¿cómo diseñaría un espacio? Yo podría decir, partiendo de dos criterios: el de automatización, o el de segmentación.

Y ¿cómo se trabajaría? Se trabajaría dentro de la estructura ¿Qué quiere decir? Que, si tú tienes este espacio muy complejo, tú puedes formar micro estructuras dentro de esa estructura.

Quiero decir que es como la misma estructura, el mismo criterio de diseño que teníamos cuando hacíamos diseño patrimonial. Ese espacio no se podía tocar, pero podía unir. Es un elemento íntegro, estructural, adentro, sin problema.

Entonces ocupen el criterio de la estructura dentro de la estructura; un elemento estructural interno, que puedan ir moviendo alrededor del espacio sin necesidad de que esté asignado, que esté segmentado y a veces sin necesidad de que esté domotizado.

¿Qué tipo materiales se utilizaría en el diseño de un aula de psicopedagogía y por qué?

Va a depender netamente de: qué actividades se van a ejercer y a quién está dirigida.

El aula de psicopedagogía no puede ser una caja negra si el paciente es una persona que no puede controlarse, es inestable y que posiblemente tenga miedo a la oscuridad.

Entonces, ¿cómo vas a trabajar en un espacio como ese, con esa persona?

No le vas a dar una caja negra, se va a volver loco, se va a poner muy mal. Otra cosa es un lugar donde interactuar, usando materiales propios de las condicionantes del usuario, que permitan trabajar de mejor manera; tomando muy en cuenta la psicología del color y elementos materiales para manejar la luz, la temperatura, el sonido y la música, con características tecnológicas automatizadas.

Yo recomendaría trabajar con materiales propios del campo donde se va a trabajar y considerando quiénes van a estar dentro de esos espacios.

¿Cómo se podría utilizar un sistema automatizado para mejorar el ambiente y la funcionalidad del aula de psicopedagogía?

Por medio de la condicionante de multifunción que permite la automatización.

No sé si vieron la galería de cómo está expuesta ahora. Son momentos automatizados para descanso, ya sea de trabajo físico, o trabajo mental.

Para mejorar su función se utilizarían criterios y características propias de la multifuncionalidad, basados en la domótica, pues necesitamos que ese espacio sea medio aleatorio. Necesitamos que sea un poco camaleónico; y la automatización te va a permitir que esos espacios camaleónicos funcionen con el espacio.

¿Qué estrategias de diseño podrían utilizarse para facilitar la colaboración y la interacción entre los estudiantes y el personal de psicopedagogía?

Yo más bien diría criterios de estrategias, criterios de seguridad y criterios psicológicos.

Sí, criterios de sí mismo, de permanencia y buen vivir, centrados en el usuario. Esos tres criterios, para ustedes, serían estrategias muy buenas para que el espacio pueda habilitarse y pueda adaptarse a los requerimientos de la gente.

¿Qué consideraciones de seguridad y accesibilidad deberían tenerse en cuenta en el diseño de un aula de psicopedagogía?

¿Una persona con silla de ruedas puede llegar a esta altura?

¿Qué está pasando ahí?

Y en cuanto a seguridad, si el usuario es gente que puede auto dañarse, el material tendría que ser lo más maleable posible, pero no estructuralmente malo.

Entonces, para consideraciones de accesibilidad y seguridad, yo iría por el tema de materialidad con criterios de multifunción, lo que va a permitir adaptar la automatización multitasking, que generen experiencias de seguridad, de estabilidad psicológica, sensaciones de buen vivir y experiencias con las experiencias del usuario; de esa forma el espacio sea un elemento habitable; que genere, verdaderamente, una actividad psicopedagógica que necesita generalizarse.

2. Entrevistado, Dis. Adrián Cordero

¿Cómo se diseñaría un espacio en el aula de psicopedagogía para fomentar la concentración y la creatividad?

Para diseñar un espacio en el aula de psicopedagogía que fomente la concentración y la creatividad, se pueden considerar las siguientes ideas:

1. Iluminación adecuada: Se recomienda utilizar luz natural e iluminación tenue para crear un ambiente relajante y propicio para la concentración.
2. Colores suaves: Los colores suaves como el azul o el verde ayudan a reducir el estrés y a fomentar la creatividad.
3. Mobiliario cómodo y ergonómico: Las sillas y mesas ergonómicas ayudan a mantener una postura adecuada y evitan el cansancio físico.
4. Espacios flexibles: Se pueden utilizar elementos móviles como puffs o cojines para crear espacios adaptables y flexibles, que permitan a los estudiantes cambiar de posición y sentirse cómodos.
5. Zona de trabajo en equipo: Es importante contar con un espacio donde se puedan realizar actividades en grupo y fomentar la creatividad y colaboración entre los estudiantes.
6. Área de descanso: Un lugar donde los estudiantes puedan descansar y despejarse durante la jornada escolar, también es fundamental para fomentar la concentración y la creatividad.

Al seguir estas recomendaciones se puede crear un ambiente armónico y propicio para el aprendizaje en el aula de psicopedagogía, donde los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades y superar cualquier dificultad que se les presente.

¿Qué tipo de materiales se utilizaría en el diseño de un aula de psicopedagogía y por qué?

En el diseño de un aula de psicopedagogía se pueden utilizar diferentes tipos de materiales, incluyendo:

1. Materiales naturales: como la madera o el bambú, que crean un ambiente acogedor y agradable.
2. Materiales ergonómicos: como sillas y mesas ajustables, que se adapten a las necesidades de cada estudiante y fomenten una postura adecuada.
3. Elementos creativos: como pinturas, pizarras y materiales de arte para fomentar la creatividad y la expresión personal.
4. Tecnología: herramientas digitales que permitan a los estudiantes adquirir habilidades tecnológicas y fomentar el aprendizaje interactivo.

Es importante considerar los materiales desde una perspectiva holística, teniendo en cuenta su funcionalidad, estética y durabilidad. Los materiales naturales crean un ambiente agradable y cálido, mientras que el mobiliario ergonómico y flexible ayuda a mantener una postura adecuada y evita el cansancio. Los elementos creativos y tecnológicos son importantes para fomentar la creatividad y el aprendizaje activo e interactivo. En conjunto, estos materiales ayudan a crear un ambiente propicio para el aprendizaje y el desarrollo personal de los estudiantes.

¿Qué estrategias de diseño podrían utilizarse para facilitar la colaboración y la interacción entre los estudiantes y el personal de psicopedagogía?

Hay varias estrategias de diseño que podrían utilizarse para fomentar la colaboración y la interacción entre los estudiantes y el personal de psicopedagogía en un aula. Algunas de estas estrategias incluyen:

1. Diseño de espacios abiertos: en lugar de crear aulas cerradas, se podría diseñar un espacio más abierto y colaborativo, con diferentes áreas para trabajar en grupo o individualmente.
2. Espacios de trabajo conjunto: áreas para trabajar en equipo o en grupos pequeños, con mesas y sillas móviles para permitir una reorganización rápida y fácil del mobiliario.
3. Pantallas compartidas: pantallas interactivas que permiten a los estudiantes y el personal compartir y visualizar contenido, así como colaborar en tiempo real.
4. Herramientas digitales de colaboración: herramientas que permitan a los estudiantes y al personal compartir información de manera virtual, lo que puede facilitar la colaboración y la coordinación en proyectos y tareas específicas.

En definitiva, el diseño del aula de psicopedagogía debe estar enfocado en fomentar la colaboración y la interacción entre los estudiantes y el personal, mediante el uso de elementos que creen un ambiente más colaborativo y flexible. Además, la inclusión de herramientas digitales también puede ayudar a mejorar la eficiencia y efectividad de la colaboración en el aula.

¿Cómo se podría utilizar un sistema automatizado para mejorar el ambiente y la funcionalidad del aula de psicopedagogía?

Un sistema automatizado podría ser utilizado en un aula de psicopedagogía para mejorar su ambiente y funcionalidad de varias maneras. Por ejemplo, se podría utilizar un sistema de iluminación inteligente que ajuste la intensidad y color de las luces de acuerdo a la hora del día y las actividades que se estén realizando en el aula. Esto ayudaría a crear un ambiente acogedor y propicio para concentración y creatividad. También se podría utilizar sistemas de automatización para controlar la temperatura y ventilación del aula, asegurándose de que la temperatura sea cómoda y adecuada para el aprendizaje. Además, un sistema de sonido integrado podría utilizarse para reproducir música ambiental o sonidos relajantes que ayuden a los estudiantes a concentrarse y a reducir el estrés.

¿Qué consideraciones de seguridad y accesibilidad deberían tenerse en cuenta en el diseño de un aula de psicopedagogía?

En el diseño de un aula de psicopedagogía es necesario tener en cuenta las consideraciones de seguridad y accesibilidad, para asegurar un ambiente seguro y accesible para todos los estudiantes. Algunas de estas consideraciones podrían ser:

1. Seguridad: el aula debe estar equipada con suficientes salidas de emergencia y señalización clara para garantizar una rápida evacuación en caso de emergencia. Además, se deben tener precauciones para mantener el equipo y las herramientas de trabajo seguros para su uso.
2. Accesibilidad: el aula debe ser accesible para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades y necesidades especiales. Esto podría implicar la implementación de rampas, ascensores, pasamanos y otros dispositivos que permitan a los estudiantes con discapacidades físicas acceder al aula. Asimismo, el aula debe estar diseñada para que los estudiantes puedan moverse de manera segura y libre sin obstáculos en el camino.
3. Iluminación: la iluminación del aula debería tener en cuenta las necesidades de los estudiantes y el personal, lo que puede incluir la instalación de luces fluorescentes para evitar reflejos, o luz natural que no afecte la visión de los estudiantes durante el día.

4. Ergonomía: el diseño del mobiliario y la disposición del aula deben ser ergonómicos para promover una postura saludable y prevenir lesiones. Los muebles y equipos deben estar ubicados de tal manera que permita una interacción adecuada entre los estudiantes y el personal. En definitiva, el diseño de un aula de psicopedagogía debe ser seguro y accesible para todos los estudiantes y el personal, y tomar en cuenta las consideraciones ergonómicas, luminosas y de accesibilidad para garantizar un ambiente de aprendizaje cómodo y productivo.

Abstract of the project

Title of the project Interior design of psychopedagogical classrooms for children, adolescents and young adults

Project subtitle Case: classrooms of the "UNA Salud" project of the Escuela de Psicología Educativa of the Universidad del Azuay.

Summary: This graduation project problematizes the design-pedagogy relationship, on the possibilities of intervention of interior design in the design of classrooms and spaces created for the pedagogical support of children, adolescents and university adults. From a positioning in the experiential and sensitive interior design, a proposal of psychopedagogical support classrooms, vocational guidance and offices for the Clinical Psychology career in the spaces of UDA Salud - UNA Salud of Universidad del Azuay was made. The tour of this project begins from the conceptual support that frames the problem and particular research with those involved.

Keywords Sensory spaces, experiential design, psychopedagogical classrooms, vocational guidance classrooms, user-centered design.

Student AMOROSO INGA MICHAEL MATHEW

C.I. 0350204426 **Code:** 87603

Student YANZAGUAY ZHAGUI CHRISTIAN ANDRÉS

C.I. 0107231698 **Code:** 88206

Director Dis. Cesar Giovanni Delgado Banegas, Mgt.

Codirector:

Para uso del Departamento de Idiomas >>>

Revisor:


M. Delgado Banegas
AZUAY
Dpto. Idiomas

N°. Cédula Identidad 0102603453

