

INTRODUCCIÓN

El proyecto como propuesta arquitectónica específica, es una de las operaciones puntuales que se plantean dentro del Proyecto Macro de Rehabilitación Urbana y Arquitectónica “Ciudad Activa, Ciudad Viva” realizado previamente en el sitio de intervención general; el cual trata de realizar una propagación¹ urbana, un conjunto de operaciones puntuales, sobre todo en el espacio público, la que debe tener la energía expansiva suficiente como para provocar una suerte de constelación de la que surja un cambio cualitativo en la globalidad de la ciudad. Enfoque: recreacional.²

El Escenario Lúdico de entretenimiento, arte y cultura, es un espacio intra e intergeneracional de ocio y recreación donde se procura el desarrollo de actividades a través de la animación del tiempo libre.

Un *lugar*³ para despertar la curiosidad, dar paso al desarrollo y descubrimiento de cierta habilidad, crecer saludablemente, captar todas las energías y dinámicas que configuran nuestro entorno, un *lugar* donde aprender la realidad de la mano de la imaginación, el juego y la interacción.

A continuación, en cinco capítulos abordaré varios temas de interés que ayudarán a entender el porqué de las decisiones tomadas durante el proceso de investigación y diseño arquitectónico.

En el primer capítulo, se expone la investigación de conceptos, ideas y demás elementos que parten de la propuesta urbana y guiarán el proceso de diseño y la toma de decisiones posteriores, hasta la propuesta final.

¹ Propagar: extender o difundir algo a muchos lugares o muchas personas,

² Tomo I de la propuesta urbana: Proyecto de Rehabilitación Urbana y Arquitectónica, Ciudad Activa, Ciudad Viva, PUCE, autores Andrés Ayala, Sandra Díaz, Gabriela Gómez, Diana Lucía Muñoz, Daniela Puente, 2009.

³ *Lugar*: aquel espacio de **todos**, en el que interviene el **hecho cultural**, se materializa la **actividad** y la expresión comunitaria del **contacto** y la **comunidad entre personas**. Ver el Marco Conceptual del mismo tomo, pp.14.

En el segundo capítulo se hace un estudio detallado del usuario, la importancia de la integración y el desarrollo de habilidades a temprana edad.

Estimulación temprana como motricidad fina y gruesa, música, danza, etc., son actividades que ayudarán a la concepción de espacios que se pueden implementar en el proyecto como actividades colectivas de desarrollo integral.

Se estudia las diversas etapas del ser humano, su comportamiento y necesidades así como también el color, las condicionantes físicas adecuadas, el juego y el juguete partiendo de su definición e importancia, para en base a estos hacer del proyecto un espacio 100% lúdico tanto al interior como al exterior.

En el tercer capítulo, se da un enfoque al aprovechamiento óptimo del tiempo libre, su influencia en el intelecto desde los primeros años de vida y las distintas actividades extracurriculares que ayudarán a cumplir el objetivo del proyecto.

En el cuarto capítulo se aborda lo referente al terreno de implantación, el cual tendrá las características y ubicación necesarias como para potenciar el proyecto arquitectónico propuesto.

Una vez delimitado el sitio, es necesario analizar aspectos y condicionantes como: historia, clima, población, topografía, trazado vial, vías de acceso, y en este caso específico los accidentes geográficos y elementos naturales inmediatos que serán tomados en consideración como parte integral en el diseño del proyecto.

Finalmente en el quinto capítulo se muestra paso a paso el desarrollo de la propuesta arquitectónica desde la concepción de la idea fuerza, ejes conectores y la definición del rol, hasta la generación de los diversos espacios que conforman y articulan el proyecto.

Condicionantes y normativas establecidas, que darán una visión más amplia al momento de diseñar teniendo en cuenta las necesidades y mejor acondicionamiento de

cada espacio, según la edad, cantidad y actividad; así como también el personal que intervendrá.

ANTECEDENTES

Quito Metropolitano como ciudad, se conforma de piezas urbanas, las cuales nos permiten tener una lectura clara de su estructura y morfología, al mismo tiempo que se crean los vacíos urbanos y con ellos el crecimiento histórico de la ciudad en el tiempo. El desarrollo del Proyecto de Rehabilitación Urbana y Arquitectónica “Ciudad Activa, Ciudad Viva” comenzó con la búsqueda de un sector o pieza urbana ya estructurada y establecida como tal dentro de la ciudad, que presente ciertas problemáticas perceptibles actuales o que se pueden prever a futuro, así como también se pensó en la búsqueda de atractivos propios, naturales y potenciales no explotados; una zona que a pesar de estar dentro del Distrito Metropolitano, no esté plenamente vinculada ni posea atractivo alguno, por lo que el propósito es transformar el sector general de implantación en un sistema continuo que estructure un conjunto de actividades y articule a la ciudad, constituyéndose como la solución o parte de ella.

El rol recreativo propuesto, arroja varias posibilidades de intervención, por lo que se inicia la búsqueda del equipamiento preciso que responda plenamente al objetivo de la propuesta inicial.

Como antecedente, se toma en consideración el previo estudio de la población; rescatando varias de las necesidades e inquietudes de los moradores, dentro de las cuales está la falta de espacios de recreación para niños, jóvenes y adultos; parques seguros y en buen estado, el exceso de tráfico vehicular, escaso espacio público y peatonal, basura, delincuencia, alcoholismo y descuido por parte del Municipio, todo esto como parte del análisis urbano macro.

Derivado de la propuesta urbana, el Escenario Lúdico de Entretenimiento, Arte y Cultura propuesto como espacio abierto para la recreación, ocio y esparcimiento del tiempo libre, se genera tomando en consideración los resultados arrojados por el

análisis urbano y la importancia versus trascendencia que puede tener la arquitectura como elemento construido en un sitio específico, tanto a nivel estético presencial como a nivel de elemento generador de identidad y apropiación.

“La arquitectura no sólo es estética, sino también es ética, moral, una manera de pensar y de vivir. La dialéctica de la arquitectura refleja la dialéctica de la vida. En ella existen simultáneamente: continuidad y mutación, lo universal, lo nacional y lo individual, lo objetivo y subjetivo, lo intelectual y lo emocional, lo eterno y lo transitorio, lo objetivo y contextual”.⁴

La arquitectura al igual que otros lenguajes que utiliza el hombre conforma una parte de la memoria cultural de los pueblos. Por ejemplo, la arquitectura vernácula o la arquitectura biológica son arquetipos de las tradiciones de los pueblos primitivos. Las sociedades primitivas han desarrollado y mantenido tipologías de agrupamiento y edificación casi en absoluta coincidencia con los recursos y restricciones del medio natural en que la desarrollaron.

Las presiones del medio físico, que muy bien reflejan las arquitecturas primitivas, coexisten y presionan al medio social al igual que en los principios de la humanidad aunque algunas de sus condiciones se hayan modificado.

Sin embargo, no podemos dejar de observar los otros elementos de que se vale el oficialismo para presionar al diseñador, quien cada vez se encuentra más alejado de la región viendo solamente la parcela y sin ver lo que realmente hay que ver.

JUSTIFICACIÓN

La ciudad es una realidad cultural y dinámica que transforma su tejido y sus estructuras a lo largo del tiempo como respuesta a los problemas de organización interna de su espacio, es decir se mantiene en un proceso de reajuste permanente; es

⁴Arquitectura, una manifestación de autenticidad. Obtenida el 29 de Noviembre del 2009, de <http://www.monografias.com/trabajos6/arma/arma.shtml>.

por esto que conforme pasa el tiempo, una ciudad tiene que responder a las necesidades de sus pobladores así como también debe ajustarse a cada época histórica.

En el sector, existe una cantidad aceptable de escuelas y colegios, incluso equipamiento de artes y ciencia como el museo de Chimbacalle y la Factoría del conocimiento, pero de la misma manera son espacios temporales cortos en los cuales el usuario no es permanente el 100% del tiempo sino más bien cambiante, como un lugar de paso, entonces la propuesta es generar un sitio o área de apoyo en el cual mediante la experiencia y el diario vivir, se genere un sentido de apropiación del espacio y lo convierta en un *lugar* “ni una lógica, ni una forma, ni una economía son capaces de explicar la experiencia viva, existencial y directa de los lugares que la arquitectura forja. La vida como totalidad está recogida en espacios y lugares que sólo nos son accesibles experimentándolos, viviéndolos.”⁵

Los seres humanos, de alguna manera, estamos sujetos a algún tipo de actividad cotidiana, repetitiva, establecida temporalmente en el diario vivir, pero al hablar de temporalidad, se habla de un ciclo repetitivo y rutinario; entonces qué hacer con el tiempo libre luego de la rutina diaria?, aprovecharlo. **Educarse en el tiempo libre.**

Los niños entre los 5 y 14 años de edad pasan hasta el 80% de su tiempo fuera de la escuela. Estas horas representan una oportunidad de ayudarlos a crecer y a adquirir importantes habilidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas; además de ayudarlos a desarrollar intereses para toda la vida. Este tiempo también puede utilizarse para ofrecer apoyo en los retos académicos que enfrentan los niños todos los días en la escuela. La constante actividad física y estímulo intelectual, es parte esencial en el crecimiento, pues muchas veces luego de ir gran parte del día a la escuela, los niños están listos para más.

Diversas teorías plantean que el aprendizaje comienza incluso desde el vientre materno, y es que, como se verá en el contenido de este trabajo, a mayor cantidad de estímulos que reciban los infantes, mejor se desarrollará su cerebro. Y aunque los

⁵ Ignasi de Solà Morales, Territorios, 2002, p. 112

niños están rodeados de estímulos, podemos ayudarlos a mejorar la calidad de su proceso formativo.

Dentro del área de influencia que abarca la Propuesta Urbana general, será necesario buscar el sitio de implantación específico, para llevar a cabo el proyecto en su totalidad, debido al tipo de actividades a desarrollarse y tomando en consideración la belleza natural del sitio, los elementos naturales que lo confirman, bosques, quebradas y naturaleza, el sitio escogido, establecido en el barrio Luluncoto, habla por sí solo.

El proyecto pretende ser moderno, lúdico e interactivo con tecnología actual, como respuesta a la época en la que nos desenvolvemos.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL URBANO

- Estructurar un sistema integral urbano que priorice el desarrollo de un sector consolidado y de conflicto del Distrito Metropolitano de Quito para integrarlo a la ciudad a través de un eje conector de operaciones puntuales y actividades recreativas varias.

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA

- Crear un *lugar* que despierte en el usuario el sentido de la curiosidad, dar paso al desarrollo y descubrimiento de cierta habilidad, crecer saludablemente y aprender la realidad de la mano de la imaginación, el juego y la interacción.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Generar un sentido de apropiación y gracias a esto convertir el sitio en un *lugar*.

- Generar un tejido dentro del sitio de implantación, que unifique los distintos elementos que lo conforman tanto naturales como construidos y a su vez lograr una conexión espacio público - calle con el resto de operaciones puntuales.
- Profundizar en el conocimiento y aplicación de los principios generales del diseño arquitectónico para resolver problemas funcionales, compositivos y tecnológicos analizando las diferentes relaciones del proyecto y desarrollando la sustentabilidad y estructura como componente primordial de la composición.
- Realizar un reconocimiento del sector, analizar y evaluar su contexto espacial, urbano funcional y morfológico para proponer un ordenamiento y equipamiento que permita la vinculación del proyecto sin agredir el entorno y reforzando su carácter mediante una continuidad espacial.
- Contribuir a la modernización del sector con un aporte al proceso de organización urbana, participando con arquitectura y diseños contemporáneos.
- Dotar al sector estudiado de una infraestructura diferente, de apoyo a la comunidad, que brinde una alternativa más en el desarrollo infantil, recordando que los juegos son recursos poderosos siempre y cuando sean bien orientados.

METODOLOGÍA

Profesor: Arq. Francisco Naranjo Lalama

Enfoque: Arquitectura Urbana

Para el desarrollo del trabajo el Taller plantea las siguientes fases:

- a) La definición de un elemento urbano de escala intermedia para desarrollo del proyecto.
- b) Las formulaciones teóricas basadas en las concepciones sobre la ciudad, la arquitectura y la lectura de la estructura urbana.
- c) El análisis del sitio como elemento fundamental del proyecto.
- d) El análisis de las potencialidades y debilidades del área de estudio.
- e) La definición del rol y las alternativas de intervención.
- f) El desarrollo del proyecto urbano arquitectónico y la definición de los proyectos particulares.
- g) La selección de un proyecto de arquitectura urbana, para su desarrollo hasta nivel de anteproyecto.

ACTIVIDADES

Charlas y talleres de debate sobre temas generales.

- Inicialmente cada uno de los alumnos, expuso su punto de vista acerca de la ciudad en general, problemáticas perceptibles y las transformaciones que cada uno propondría para mejorar el “sistema ciudad” del DMQ.
- Entablamos charlas acerca de la importancia del espacio público, urbano y el valor que le proporcionan a la arquitectura, analizando a la par la evidente carencia del mismo. Surgen así nuevos temas de interés como por ejemplo la falta de elementos en la ciudad como “íconos urbanos de la población” lo que como consecuencia ocasiona la no apropiación de los ciudadanos. Tema para el cual nuevamente cada uno de los alumnos propuso posibles soluciones de mejoramiento.
- En vista de la amplia gama de posibilidades, lugares a intervenir y problemáticas a resolver, se empieza a lanzar ideas acerca de las posibles franjas urbanas de la ciudad para trabajar; llegando así a una preselección de

sitios en clase, los cuales se dividieron y en grupos de trabajo se realizó la investigación pertinente.

Fueron cinco las franjas urbanas propuestas:

- Borde del Pichincha
- El Trébol y el eje de la vía Oriental
- Eje Cima de la Libertad – La Marín
- Borde Sur (Chimbacalle – Epiclachima)
- Quebrada del Río Machángara.

El taller se divide en dos grupos de cinco alumnos cada uno para la recolección de información.

Cada uno de los grupos visitó el sector que por libre elección se tomó, y mediante archivo fotográfico, conversatorios con la gente del sitio y demás material de apoyo, se realizó una exposición para el resto del grupo, con el fin de escoger el sitio y desarrollar la propuesta.

Se llegó al consenso de que el sector elegido sería: **El Trébol y el eje de la vía Oriental.**

A partir de esto, se define que el proyecto se desarrollará en dos etapas:

1. Proyecto urbano
2. Proyecto arquitectónico

Se inicia con la búsqueda de elementos dentro de la ciudad como íconos urbanos de la población, búsqueda de rupturas urbanas a nivel de barrio y ciudad.

Todo sector de la ciudad, necesita un elemento que lo identifique por lo que se hace necesario determinar el rol del barrio dentro de un sector determinado, pues garantiza la permanencia de ciertos elementos urbanos ya sea por su riqueza tipológica o funcional.

La Arquitectura Urbana, lleva a definir una determinada y específica dimensión del proyecto.

ELEMENTOS DE ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA URBANA:

- Topografía
- Traza
- Parcelario
- Edificación
- Tejido
- Planes y proyectos en el sector
- Relación con la ciudad: vías
- Cartografía
- Proceso histórico de evolución del sector
- Movilidad - verde
- Población. De cada análisis sacar nuestras propias conclusiones.

OBJETIVOS

- Desarrollar los componentes teóricos y metodológicos de la proyección urbano-arquitectónica.
- Articular los aspectos urbano, arquitectónico y tecnológico en el proyecto.
- Proponer proyectos factibles y sostenibles adecuados a nuestra realidad geográfica y cultural.
- Integrar tecnología de punta en la solución urbana y arquitectónica del proyecto

Lectura recomendadas por el profesor en la consecución del Taller:

Arquitectura de la Ciudad. Aldo Rossi

Transformaciones de la Ciudad “Kenneth Powell”

El Muro de Aparicio Guisado

Estereotomía. Kenneth Frampton.

10 ciudades 10 Formas. Johan Busquets

MARCO TEORICO

- *“La ciudad se ve precisamente a través de sus partes”*. (Rossi; 1966: p. 54).
- *“Pero la riqueza cada vez mayor de los datos lleva también la invención a una mayor comprensión y capacidad”*. (Rossi; 1966: p. 54).

Esta teoría, se ha ido desarrollado por medio del estudio concreto de las ciudades y aparece en todo momento de la historia de la ciudad, como principio generalizable.

- *“Solo dentro de la sucesión lógica de los hechos urbanos se puede valorar con mayor precisión el carácter formalista de alguna propuesta, y también de aquel grupo especial de propuestas, más o menos realizadas históricamente, o realizables positivamente, o parcialmente comprobadas, que se cobijan bajo la denominación de utopía”*. (Rossi; 1966: p. 51).
- *“El bloque, el barrio, se precisan por su permanencia como partes de una estructura urbana pre constituida en la que los hechos topográficos, sociológicos, lingüísticos, etc., concurren ya sea a una individualización precisa de tales elementos o a una caracterización en el plano tipológico de los mismos, poniendo en evidencia el hecho local, regional, nacional, etc., hasta convertirse en los elementos de una normativa”*. (Rossi; 1966: p. 51).
- *“La Arquitectura, en todo su iter⁶ histórico y en su proceso de constituirse y afirmarse como disciplina, se identifica con la ciudad y no puede afirmarse sin la ciudad”*. (Rossi; 1966: p. 51).

⁶ Iter: significa *el camino* en latín

- *“Iniciaron la arquitectura al mismo tiempo que el primer trazo de la ciudad; la arquitectura es, así, connatural a la formación de la civilización y un hecho permanente, universal y necesario”.* (Rossi; 1966: p. 60).

Esta teoría, nos habla del carácter histórico que hace que la arquitectura, sea un hecho que nace y crece con la ciudad. El hombre no puede prescindir de ella pues es su resguardo, y protección, desde los inicios desde las formas y diseños más básicos, la intención y la necesidad siempre fue la misma. Ahora bien, la arquitectura es un arte y por lo tanto está en continuo cambio e innovación, conforme pasa el tiempo, más y más exponentes de la arquitectura son capaces de demostrarnos lo amplia que puede ser la gama de posibilidades, el ingenio y la belleza de construir un espacio habitable.

- *“Creación de un ambiente más propicio a la vida e intencionalidad estética son los caracteres permanentes de la arquitectura; estos aspectos emergen en cada búsqueda positiva e iluminan la ciudad como creación humana”.* (Rossi; 1966: p. 60).

Este postulado se refiere a la búsqueda de infinitas posibilidades que la arquitectura como arte puede brindar, tomando en consideración que talvez solo una de esas posibilidades, será la mejor y responderá de la mejor manera al sitio de intervención.

La cualidad estética que posee cada creación, y el nivel de impacto que cada una ejerce, pueden convertir a dicha creación en un punto de identidad o permanencia que trascienda en el tiempo, como también pueden convertirlo en un elemento desapercibido más.

MARCO CONCEPTUAL

En una arquitectura basada en la intuición del futuro como *durée* (duración), y como multiplicidad de experiencias de tiempo y espacio, los eventos no fijan objetos o limitan espacios o detienen el tiempo. Por el contrario, los espacios pensados como

fijos pasan a ser dilataciones permanentes y los tiempos cronométricos pasan a ser flujos.

Es decir que hoy podemos pensar en la arquitectura a través de categorías no fijas sino cambiantes y múltiples, capaces de congregarse en el mismo lugar, experiencias diversas que no son ni exclusivas ni jerárquicas.

La arquitectura que dirige los flujos humanos en espacios de intersección tales como aeropuertos, o estaciones de transferencia, tiene que manipular la contingencia de los eventos que establecen estrategias para la distribución de gente, bienes o, sobre todo, información, y marcar así un nuevo orden de prioridades en comparación con viejas arquitecturas.

Para Solà - Morales, “Una arquitectura que piensa en estos puntos de intersección como espectáculo caerá en esa contradicción que intentó anular Marcel Duchamp⁷ con su desplazamiento desde la pintura centrada en la mirada hacia un arte del evento”.

Según Solà – Morales, la arquitectura líquida⁸ no se dirige hacia el espectáculo o la representación como debía haber ocurrido en el pasado. Se dirige más bien a aquella que no lo es, y en esta consideración también diverge de la Glassarchitektur⁹ del movimiento moderno.

La arquitectura actual está en su mayor parte falta de instrumentos para controlar el evento espacio / temporal que es el lugar de los flujos y de la arquitectura líquida. El uso de la representación convencional (perspectiva) es erróneo incluso cuando implica las más avanzadas técnicas de dibujo. La idea es que, de poco o nada sirve, continuar mostrando vistas, incluso si son animaciones virtuales. La experiencia del lugar de los flujos es aquella que se designaría por distracción,

⁷ Artista dadaísta francés, cuya obra ejerció una fuerte influencia en la evolución del arte de vanguardia del siglo XX. Hermano del artista Raymond Duchamp-Villon y del pintor Jacques Villon. Duchamp comenzó a pintar en 1908. Después de realizar varias obras en la línea del fauvismo, se dedicó a la experimentación y al arte de vanguardia e hizo su obra más famosa, *Desnudo bajando una escalera* (1912, Museo de Arte de Filadelfia)

Web Recomendada: www.marcel Duchamp.org

⁸ Véase “Arquitectura Líquida” significa ante todo, un sistema de acontecimientos en los que espacio y tiempo están simultáneamente presentes.

⁹ Véase Glassarchitektur en el capítulo 1, p.17 de este mismo tomo.

como hubiera dicho Walter Benjamin¹⁰, con su poderosa perspicacia, que la mirada atenta y visualizadora pertenecía a la experiencia de una cultura periclitada¹¹. (Solà Morales, territorios, 2002, p.12 – 13).

Un sitio se vuelve lugar, cuando comienza a tener cierta actividad o situación física.

Todo lugar es un espacio; pero no todo espacio es un lugar.

El lugar, se relaciona con el tiempo, es aquí donde se da la actividad del espacio público y **se produce el encuentro**.

En el proyecto, utilizo el término *lugar*, refiriéndome a aquel espacio de todos, en el que interviene el hecho cultural, se materializa la actividad y la expresión comunitaria del contacto y la comunión entre personas.

¹⁰ Walter Benjamin: Berlín, 15 de julio de 1892 – Portbou, 27 de septiembre de 1940, fue un filósofo y crítico literario marxista

¹¹ Periclitado: Decaer tras haber llegado al apogeo.

CAPITULO 1: INVESTIGACIÓN

1.1 Individualidad de un hecho urbano

¿Dónde empieza la individualidad y de qué depende?

“La individualidad depende sin más de su forma más que de su materia, aunque ésta tenga en ello un papel importante; pero también depende del hecho de ser su forma compleja y organizada en el espacio y en el tiempo”. (*Rossi; 1966: p. 71*).

A partir de este capítulo, se hablará de la idea que intenta transmitir el edificio en cuanto a producto de la colectividad; y de la relación que tenemos con la colectividad a través de él.

1.2 Arquitectura y Paisaje Urbano

Durante por lo menos tres décadas, desde los años inmediatamente posteriores a la II Guerra Mundial hasta finales de los años sesenta, el paisaje urbano y el arquitectónico se concibieron como el conjunto de lugares en los que vive, existe y sucede la vida urbana. A partir de una noción existencial de experiencia se pensaba que había lugares porque había experiencia directa, corpórea, contigua, afín entre los lugares y nuestra percepción de los mismos.

Las representaciones que se pueden hacer de estos lugares, gráficas, literarias, fotográficas, etc., son aproximaciones, imitaciones, reproducciones de las cosas mismas o de los hechos mismos que están y suceden verdaderamente en el lugar en el que ciertamente están. Gilles Deleuze¹² habla de que el conocimiento avanza mediante el “establecimiento de ficciones en ciencia, arte y filosofía”. Para el pensador francés no hay experiencia estética, científica o filosófica si no, hay mediación y mediadores.

¹² ¹² Gilles Deleuze: filósofo francés, Después de finalizar sus estudios en 1948, se consagró a realizar una serie de monografías sobre algunos filósofos (Kant, Spinoza, Nietzsche, Bergson).

Los medios enmarcan el flujo de la realidad, lo recortan y lo pro – ponen como una posibilidad de hipótesis inteligible.

La realidad no existe previamente esperando que nosotros nos acerquemos a contemplarla, sino que se produce a través de los medios que construimos para acceder a ella.

La arquitectura y el paisaje urbano son a la vez el medio y el resultado de esta mediación para hacer de los no lugares, lugares; de lo informe, forma; de lo ininteligible, inteligible; de lo fluido, consistente.

Así no sólo nuestro acceso a la experiencia de los lugares pasa necesariamente por los medios que nos lo hacen accesibles, sino que esta mediación es la arquitectura misma.

Ni una lógica, ni una forma, ni una economía son capaces de explicar la experiencia viva, existencial y directa de los lugares que la arquitectura forja. La vida como totalidad está recogida en espacios y lugares que sólo nos son accesibles experimentándolos, viviéndolos.

La noción de lugar no designa simples determinaciones fotográficas, sino el entorno en el que se produce el encuentro con un mundo habitado por sentidos, memorias, por divinidades. (Solà Morales, 1929, territorios, p.112).

La primera aproximación al paisaje “natural” hecha por los artistas, se hace mediante dispositivos tales como el llamado espejo de Claude: un pequeño retrovisor que el pintor utiliza para pintar lo que se ve a través del recuadro limitado por el espejo que, de esta manera, media entre el paisaje natural y su representación en la tela del cuadro.

La visión nunca es algo que pueda sumergirse en el interior de los paisajes, de los edificios o de los cuerpos.

Entre el cuerpo y el repertorio visual de imágenes al que denominamos realidad se reconoce una distancia naturalmente insalvable. Sabemos que, de algún modo, estamos fuera, construimos desde un observatorio que no es parte del interior mismo de las cosas.

1.3 Arquitectura inmaterial

1.3.1 Glassarchitektur

Si bien es cierto que la arquitectura tiene una base material evidente no es menos cierto que esta noción de material ha cambiado aceleradamente en los últimos ciento cincuenta años.

La arquitectura clásica, revivida por los neotradicionalistas, no podía concebir lo invisible, lo inmaterial, pero el movimiento moderno se hizo cargo de ello.

Se observa que uno de los propósitos de la arquitectura moderna, consistió en moverse más y más hacia un proceso de transparencia y fluidez, alimentando la conexión entre interior y exterior y encaminándose hacia aligerar las paredes, temas recurrentes desde mediados del siglo XIX. La transparencia del vidrio alimenta el sueño de una Glassarchitektur, desde los expresionistas a Mies van der Rohe que vino a constituir un propósito central del proyecto moderno y su expresión.

La arquitectura transparente, contiene en sí una concepción de materiales de construcción que no es necesariamente tectónica; la separación definitiva entre cerramiento y estructura portante y la progresiva liberación del primero con respecto a la segunda. Una reducción de la tectónica hacia la luz, la esbeltez y el espesor mínimo.

Una arquitectura sin muros necesarios para el control de la luz, el clima, el ruido y toda suerte de radiaciones.

No se trata de la sustitución del muro si no de la ubicación exacta.

1.3.2 La luz como inmaterial

Posiblemente la obra de Toyo Ito sea un ejemplo de la más literal arquitectura de la luz. En sus obras más experimentales tales como la Torre de los Vientos de Yokohama (1994), o la mediateca de Sendai (1995), Ito experimenta la construcción

de espacios y límites producidos por la luz, sobre todo luz eléctrica. La proyección con focos de distinto alcance lumínico capaces de borrar los soportes materiales más explícitos, convierte los espacios en concentraciones de energía luminosa.

Desde hace años, en Japón se ha desarrollado una tradición de luminotecnia publicitaria por lo cual, en el centro de Tokio o de Osaka, las fachadas – anuncio de los edificios, funcionando 24 horas al día, producen la localización de un plano energético cambiante indiferente a los cambios de la luz exterior, de una potencia que las hace autónomas y que las hace presentes casi como un objeto. Una antorcha, una hoguera, una pantalla, un lugar que se genera desde la proyección de su propia energía y que produce sus superficies desde dentro hacia fuera.

¿Cómo habitar estos lugares de luz? ¿Cómo convertirlos de cascadas de energía luminosa en recintos transitables?

La novedad fundamental está en el uso de superficies, aristas, huecos iluminantes en vez de iluminados.

FOTOGRAFÍA 1

Torre de los Vientos



Fuente: <http://hackitectura.net/escuelas/tiki-slideshow.php?page=Toyo%20Ito%2C%20Torre%20de%20los%20Vientos>

Esta torre, de 21 metros de altura, se alza en el centro de la plaza de la terminal de autobuses de la estación de Yokohama, y es fruto de la rehabilitación de una antigua torre de ventilación y de depósito de agua que daba servicio desde hacía veinte años a la zona comercial existente en este lugar. La idea fue recubrir la superficie de la antigua estructura con placas de espejos acrílicos, sobre los que a su vez se coloca un cilindro de aluminio perforado y de sección transversal oval (9 x 6 m). Durante el día, los paneles de aluminio reflejan la luz y acentúan la forma de esta estructura cilíndrica, cuyo armazón se hace visible a través de la luz. Al anochecer, cuando la torre se ilumina, se produce un efecto caleidoscópico por el reflejo de la serie de puntos de luz situados entre el cilindro de aluminio y el revestimiento de espejos y visible a través del metal perforado.

El sistema de iluminación, controlado por ordenador al pie de la torre, consta de 1.280 mini-lámparas y 12 luces de neón de forma circular, además de 30 focos situados en la base, 6 en el exterior y 24 en el interior. El juego de luces cambia en función de la dirección y la velocidad del viento y de acuerdo con la intensidad del ruido procedente del exterior. El movimiento de la luz se controla como si de música ambiental se tratase. Por eso, en algunas ocasiones, el cilindro de aluminio llega a convertirse en casi transparente, mientras que en otras la luz de los focos destaca los paneles de la superficie.

FOTOGRAFÍA 2

Tipos de iluminación - Torre de los Vientos



Fuente: http://2.bp.blogspot.com/_J0XsQeUu1tE/SDADrwmUnQI/AAAAAAAAAFpI/1YJdHk_t-lk/s1600/secuencia%2Btorre%2Bcopy.jpg

FOTOGRAFIA 3

Mediateca de Sendai

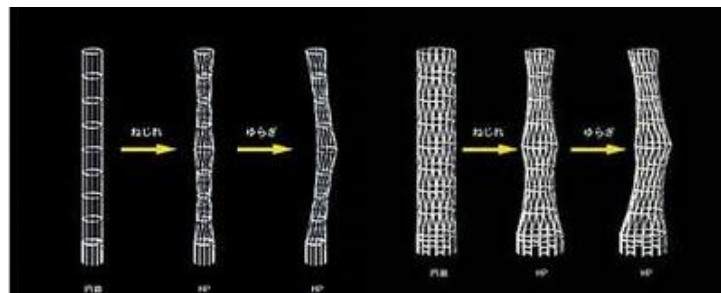


Fuente: http://www.arqa.com/imgs/img_notas/sendai2grande.jpg

La propuesta de Ito en este caso, apostó por la transparencia. Dado que el lote se encuentra frente a una importante arboleda, el edificio rescata amplias visuales hacia ésta, a la vez que utilizaría la forma de los árboles en la concepción de la estructura. La piel: es una membrana transparente que permite la fluida comunicación visual del interior con el exterior, y por momentos el límite entre ambos parece desvanecerse.

FOTOGRAFÍA 4

Mediateca de Sendai - Estructura esquemática



Fuente: <http://www.construmatica.com/actualidad/blogs/2008/05/30/toyo-ito-mediateca-sendai/>

Es sobre todo una propuesta donde el espacio y la luz fluyen de manera franca entre los diferentes niveles del edificio.

Concepción formal:

La concepción se basa en tres elementos básicos: a) Las plataformas: en número de 7, conforman el soporte donde se asientan las funciones. Con un espesor de 80 cm. Se trata en realidad de una rejilla de vigas metálicas soldadas a dos planchas también metálicas, similares a las usadas en la construcción naval.

Esta rejilla puede verse también en el techo, coronando la composición del edificio. Ito propuso diferentes fachadas de acuerdo a la vocación del entorno que enfrentan. Por ejemplo, la fachada principal, ubicada en el lado sur frente al boulevard es de una doble capa de vidrio muy útil en los meses de invierno, de fuertes vientos.

La mediateca se considera como un refugio en el helado invierno de Sendai, la capa de vidrio más externa se extiende ligeramente incrementando el efecto de ligereza del edificio.

1.3.3 Paisajes

La noción de paisaje, como premonición de nuestra relación con la ciudad, es un punto de vista propio de la experiencia de lo natural y de lo urbano en el hombre moderno.

La noción de espacio público corresponde a la tradición greco – latina de la ciudad. Público es un adjetivo de raíz latina que tiene que ver con la concepción de la res - pública¹³, lo relacionado con el *populus*, la comunidad articulada de los ciudadanos a través de la ley y de la ciudad.

Pensar, proyectar el espacio público, presupone la existencia de un colectivo que comparte identidad y dignidad en sus derechos y deberes.

¹³ Res - pública es una expresión del latín, que significa literalmente "cosa pública".

Si hoy experimentamos la ciudad como un paisaje, no podemos atribuirlo únicamente a un modo de ver, sino que este modo de ver tiene relación con nuestra experiencia de habitar.

La tradición paisajística es la del ejercicio estético del mirar desde fuera.

El pavimento, los pavimentos de variadas texturas y despieces, crean la sorpresa imprevisible de sus cambios, de sus giros, de sus encuentros. La pavimentación de la ciudad tradicional establece relaciones precisas entre la calle y los edificios explicando la dialéctica entre lo público y lo privado, entre lo construido y lo vacío.

1.4 CONCLUSIONES:

- Nada puede sustituir plenamente a la vida misma en sus escenarios. Todo proceso de representación es una segunda versión.
- El proyecto consiste en captar todas las energías y dinámicas que configuran su propio entorno.
- La arquitectura de vidrio no solamente es transparencia, es experiencia e interacción visual, es vivir el interior sin olvidar el exterior y viceversa.
- El lugar de la arquitectura está en los objetivos y en las infraestructuras técnicas necesarias para producir dichos objetivos.
- Hay personas que detestan un sitio porque va unido a momentos nefastos de su vida, otros reconocen en un lugar un carácter fausto, también esas experiencias y la suma de esas experiencias constituyen la ciudad y claro, son capaces de darle tal carácter a un espacio o sitio consiguiendo apropiarse de él por medio de los sentidos, sensaciones y vivencias.

CAPITULO 2: LA RELEVANCIA DE LOS PRIMEROS AÑOS DE VIDA DEL NIÑO

“La infancia transcurre entre sonidos, olores e imágenes, antes de llegar a la edad oscura de la razón”. (John Betjeman, 1960).

2.1 El comportamiento en las etapas del desarrollo humano

El desarrollo y, en general, la vida del ser humano se desenvuelve a través de sucesivas etapas que tienen características muy especiales. Cada una de ellas se funde gradualmente en la etapa siguiente. Sin embargo, no hay un acuerdo unánime para determinar cuántas y cuáles son esas etapas. Tampoco se puede decir cuándo comienza exactamente y cuándo termina cada etapa, pues en el desarrollo influyen diversos factores individuales, sociales y culturales. Por eso se dice que cada ser humano tiene su propio ritmo de desarrollo.

En general, se considera que las etapas del desarrollo humano son las siguientes:

- Pre-natal
- Infancia
- Niñez
- Adolescencia
- Juventud
- Adulterez
- Ancianidad

2.1.1 La etapa pre-natal

Se desarrolla en el vientre materno, desde la concepción del nuevo ser hasta su nacimiento.

2.1.1.1 Periodo zigótico: Se inicia en el momento de la concepción, cuando el espermatozoide fecunda al óvulo y se forma el huevo o cigoto. Este comienza

entonces a dividirse y subdividirse en células y aumenta de tamaño hasta formar el embrión, que al final de la segunda semana se arraiga en el útero.

2.1.1.2 Periodo embrionario: Dura unas 6 semanas, en las cuales el embrión se divide en tres capas que se van diferenciando hasta formar el esbozo de los diversos sistemas y aparatos corporales.

2.1.1.3 Periodo fetal: Es la culminación del embrión. El feto ya tiene la definida forma de un ser humano, que después de desarrollarse aceleradamente durante 7 meses, abandona el claustro materno en el acto del nacimiento.

2.1.2 La Infancia

Es la etapa comprendida entre el nacimiento y los seis o siete años.

El neonato pesa normalmente entre 2.5 a 3 Kg. y tiene una estatura promedio de 0.50 m. Tiene una cabeza desproporcionada en relación con su cuerpo y duerme la mayor parte del tiempo. Pero no es un ser completamente pasivo ya que gradualmente va reaccionando a la variedad e intensidad de los estímulos de su nuevo ambiente.

Aparecen los primeros actos reflejos:

- Succión del pecho materno
- Contracción pupilar.
- Reacción ante sonidos fuertes y ante diversos sabores.
- Realiza movimientos espontáneos e indiferenciados:
- Agita y retuerce su cuerpo
- Mueve los brazos y piernas (pedalea)

Reacciones emocionales indiscriminadas de agitación y excitación que acompañan a los movimientos espontáneos y que se producen ante estímulos agradables o desagradables.

2.1.2.1 Desarrollo Motor:

A las 15 semanas: Puede coger un objeto perfectamente.

A las 25 semanas: Se sienta solo.

A las 45 semanas: Gatea

A los 15 meses: Ya camina solo.

A los 2 años: Sube las escaleras solo.

A los 3 años: Corre de una manera más uniforme, puede lavarse y secarse las manos solo, alimentarse con una cuchara sin ensuciar demasiado, ir al baño, responder a instrucciones.

En la infancia se produce el egocentrismo, es decir, todo gira entorno al "yo" del infante y es incapaz de distinguir entre su propio punto de vista y el de los demás. También en este periodo predomina el juego y la fantasía, por lo que el infante gusta de cuentos, fábulas y leyendas. Mediante su exaltada fantasía dota de vida a los objetos y se crea un mundo psicológico especial.

2.1.3 La Niñez

Se sitúa entre los 6 y 12 años. Corresponde al ingreso del niño a la escuela, acontecimiento que significa la convivencia con seres de su misma edad.

Se denomina también "periodo de la latencia", porque está caracterizada por una especie de reposo de los impulsos institucionales para concentrarnos en la conquista de la socialidad.

Las socializad que comienza a desarrollar es "egocéntrica": "Todo sale de mí y vuelve a mí", "Te doy para que me des". Sus mejores amigos son los que le hacen jugar, le invitan al cine o un helado".

El niño, al entrar en la escuela da pie al desarrollo de sus funciones cognoscitivas, afectivas y sociales.

2.1.3.1 Funciones cognoscitivas: El niño desarrolla la percepción, la memoria, razonamiento, etc.

2.1.3.2 Funciones afectivas: En cuanto que el niño sale del ambiente familiar donde es el centro del cariño de todos para ir a otro ambiente donde es un número en la masa; donde aprende y desarrolla el sentimiento del deber, respeto al derecho ajeno amor propio, estima de sí, etc.

2.1.3.3 Funciones sociales: La escuela contribuye a extender las relaciones sociales que son más incidentes sobre la personalidad.

2.1.3.4 Características principales en la etapa de la niñez:

- Aprende a no exteriorizar todo, aflora, entonces, la interioridad.
- Son tremendamente imitativos, de aquí que necesiten el buen ejemplo de sus padres.
- El niño se vuelve más objetivo y es capaz de ver la realidad tal como es.
- Suma, resta, multiplica y divide cosas, no números.
- Adquiere un comportamiento más firme sobre sus realidades emocionales.

2.1.4 La Adolescencia

Es la etapa en que el individuo deja de ser un niño, pero sin haber alcanzado aún la madurez del adulto. Sin embargo, es un tránsito complicado y difícil que normalmente debe superar para llegar a la edad adulta. Se considera que la adolescencia se inicia aproximadamente a los 12 años promedio, en las mujeres y a los 13 años en los

varones. Este es el momento en que aparece el periodo de la pubertad, que cambia al individuo con respecto a lo que hasta entonces era su niñez.

En la adolescencia se distinguen dos etapas:

- Pre-adolescencia (fenómeno de la pubertad)
- Adolescencia propiamente dicha.

2.1.5 La juventud

Es la etapa comprendida aproximadamente de los 18 a los 25 años. Es la etapa en la que el individuo se encuentra más tranquilo con respecto a lo que fue su adolescencia, aunque todavía no ha llegado al equilibrio de la adultez. El joven es capaz de orientar su vida y de ir llegando a la progresiva integración de todos los aspectos de su personalidad.

En el campo del conocimiento: El joven es más reflexivo y más analítico. Es la mejor época para el aprendizaje intelectual, porque el pensamiento ha logrado frenar cada vez más los excesos de la fantasía y es capaz de dirigirse más objetivamente a la realidad. Tiene ideas e iniciativas propias, pero no deja de ser un idealista; sus ideales comienzan a clarificarse.

2.1.6 La adultez

Es la etapa comprendida entre los 25 a los 60 años aproximadamente, aunque como es sabido, su comienzo y su término dependen de muchos factores personales y ambientales.

En esta etapa de la vida, el individuo normalmente alcanza la plenitud de su desarrollo biológico y psíquico. Su personalidad y su carácter se presentan relativamente firmes y seguros, con todas las diferencias individuales que pueden darse en la realidad.

2.1.7 La ancianidad

La etapa final de la vida, conocida también como tercera edad, se inicia aproximadamente a los 60 años. Se caracteriza por una creciente disminución de las fuerzas físicas, lo que, a su vez, ocasiona en la mayoría una sensible y progresiva baja de las cualidades de su actividad mental.

FOTOGRAFIA 5

Infancia



Fuente: http://www.infanciahoy.com/imgnoticias/infanciahoy.com_3625_tapa_3112009_133740.JPG

2.2 Las etapas del desarrollo cognitivo según Piaget

En la teoría de Piaget, el desarrollo Intelectual está claramente relacionado con el desarrollo biológico. El desarrollo intelectual es necesariamente lento y también esencialmente cualitativo: la evolución de la inteligencia supone la aparición progresiva de diferentes etapas que se diferencian entre sí por la construcción de esquemas cualitativamente diferentes.

La teoría de Piaget (1947), descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se

internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes:

TABLA 1

Etapas del desarrollo cognitivo

| PERÍODO | ESTADIO |
|---|------------------|
| Etapa | |
| Sensorio motora | |
| a) Estadio de los mecanismos reflejos congénitos | 0-1 mes |
| b) Estadio de la reacciones circulares primarias | 1 a 4 meses |
| c) Estadio de las reacciones circulares secundarias | 4 a 8 meses |
| d) Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos | 8 a 12 meses |
| e) Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación | 12 a 18 meses |
| f) Estadio de las nuevas representaciones mentales | 12 a 24 meses |
| Etapa preoperacional | |
| a) Estadio preconceptual | 2 a 4 años |
| b) Estadio intuitivo | 4 a 7 años |
| Etapa de la operaciones concretas | 7 a 11 años |
| Etapa de las operaciones formales | 11 años adelante |

Fuente: <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379>

2.3 La infancia temprana

Es aquella que comprende a los niños y niñas de 0 a 3 años, periodo en que se sientan las bases de todo el desarrollo posterior del individuo. Este periodo es de crucial importancia, puesto que tiene lugar procesos neurofisiológicos que configuran las conexiones y las funciones del cerebro, las cuales definen en parte importante la naturaleza y la amplitud de las capacidades adultas.

Se sabe que el cerebro es el órgano que controla las principales funciones de todos los mamíferos (metabolismo, reproducción, respiración, sistema cardiovascular, sistema inmunitario, emociones, comportamiento, respuesta a la tensión y a los peligros, aprendizaje y otras funciones), este cerebro se desarrolla en un 80% en los tres primeros años de vida y los en los siguientes dos años se desarrolla en un 10 por ciento más, es decir que hasta los 5 años, el cerebro humano se ha desarrollado en un 90%.

El cerebro está formado por miles de millones de neuronas y son los estímulos y la experiencia a los que están expuestas esas neuronas en los períodos esenciales y sensoriales tempranos del desarrollo, inclusive en el útero, los que determinan muchas de las funciones del cerebro.

Las experiencias que tenga el niño afectaran a la formación de las conexiones entre las neuronas para establecer vías del cerebro que rigen o controlan nuestras respuestas intelectuales, emocionales, psicológicas y físicas a los estímulos.

El desarrollo del cerebro es, en los tres primeros años de vida, el eje central del desarrollo integral del niño, ya que es en este período cuando deben ocurrir los eventos más importantes de su maduración.

Es en los primeros años de vida, cuando nuestro organismo comienza a desarrollarse, cuando el medio ambiente imprime el límite de lo que podemos alcanzar, tanto en nuestro desarrollo físico, como en nuestras capacidades intelectuales.

Si el medio ambiente es lo suficientemente generoso, va a ser posible la expresión total de nuestras capacidades genéticas.

El trato amoroso, la estimulación de sus capacidades lingüísticas, motoras e intelectuales y el juego son esenciales para que los niños tengan un potencial integro para ser excelentes estudiantes y ciudadanos, listos para seguir formando sus capacidades durante el resto de la vida.

Los cuidados y atenciones que reciba el niño en esta etapa, es lo que le permitirá sobrevivir y estar físicamente sano.

COMPOSICION 1

Jugueteando



Autora: Diana Lucía Muñoz

2.3.1 Ventanas de Oportunidad

Para alcanzar los más altos niveles de desarrollo cerebral a través de la interacción con el ambiente es crucial la oportunidad, es decir, el momento de la vida en que ésta ocurre.

Si bien el aprendizaje continúa a través de todo el ciclo de vida, hay tiempos específicos para que se realice en forma óptima, puesto que las diferentes regiones del cerebro maduran en distintos momentos, cada una de ellas es más sensible a distintas experiencias en diferentes edades y, por esta razón, durante estos períodos críticos, el cerebro es particularmente eficiente ante particulares tipos de aprendizaje y susceptible de ser alterado en su arquitectura, a esto se llama plasticidad cerebral. Así, por ejemplo, al mes de vida hay intensa actividad en las áreas cortical¹⁴ y subcortical, las cuales controlan las funciones sensorial y motriz.

¹⁴ La corteza cerebral (o córtex cerebral) es el manto de tejido nervioso que cubre la superficie de los hemisferios cerebrales, alcanzando su máximo desarrollo en los primates.

La actividad cortical se eleva entre el segundo y el tercer mes de vida, tiempo primordial para la estimulación visual y auditiva.

Cerca del octavo mes, la corteza frontal muestra una actividad metabólica incrementada; esta área del cerebro regula las emociones y el pensamiento.

Estas “ventanas de oportunidades”, no se extienden más allá de los diez o doce años de edad. Esto no quiere decir que pasado el tiempo primordial para cada zona del cerebro, su desarrollo esté vedado irreversiblemente; más bien se quiere decir que luego de este momento, la oportunidad para trazar cierta clase de senderos neuronales disminuye sensiblemente, pues requiere mayor tiempo y estimulación para ser logrado.

En consecuencia, la plasticidad cerebral es especialmente alta durante la primera década de vida. Pasado este período, si bien sigue siendo posible, tiende a ser menor, en la medida en que requiere mayor estímulo y tiempo.

TABLA 2

Desarrollo del cerebro: algunas etapas fundamentales

| | Período prenatal | 0-1 años | 1-3 años | 3-6 años |
|--------------------|------------------|----------|----------|----------|
| Desarrollo motor | ■ | ■ | ■ | ■ |
| Control emocional | | ■ | ■ | |
| Apego social | | ■ | ■ | |
| Vocabulario | | ■ | ■ | ■ |
| Matemáticas/Lógica | | | ■ | ■ |

Fuente: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-esti-t-12.htm>

“Los primeros años de vida son cruciales. Los niños y niñas que reciben protección y cariño durante su primera infancia tienen más probabilidades de sobrevivir y crecer saludablemente, de padecer menos enfermedades y trastornos y de desarrollar al completo sus aptitudes cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales.

Es también más probable que sean buenos estudiantes cuando comiencen la escuela, y como adolescentes tendrán una mayor autoestima. Y más adelante en la vida, tendrán más posibilidades de convertirse en miembros creativos y productivos de la sociedad.” (UNICEF).¹⁵

2.4 Estimulación Temprana

En los primeros días el bebé observa aisladamente todo aquello que le llama la atención. A partir de las diez o doce semanas el bebé empieza a captar imágenes de conjunto.

Los colores vivos, el movimiento y los sonidos lo atraen iniciando una exploración del entorno inmediato, además de la exploración de sí mismo.

Los recién nacidos pueden ver objetos que se ubican a 25 centímetros de la nariz.

Orlando Terré¹⁶, (2002), dice que la estimulación temprana es el conjunto de medios, técnicas, y actividades que se emplea en niños desde su nacimiento hasta los seis años, con el objetivo de desarrollar al máximo sus capacidades cognitivas, físicas y psíquicas, permite también, evitar estados no deseados en el desarrollo y ayudar a los padres, con eficacia y autonomía, en el cuidado y desarrollo del infante.

Durante esta etapa se perfecciona la actividad de todos los órganos de los sentidos, en especial, los relacionados con la percepción visual y auditiva del niño, esto le permitirá reconocer y diferenciar colores, formas y sonidos.

La etapa de 0-3 años de vida del niño establece particularidades en el desarrollo:

- Se caracteriza por su ritmo acelerado del desarrollo del organismo.
- Interrelación entre el estado de salud, el desarrollo físico y psiconervioso del niño.

¹⁵ El Fondo de Naciones Unidas para la Infancia o Unicef (UNICEF en inglés) fue creado por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1946 para ayudar a los niños de Europa después de la Segunda Guerra Mundial.

¹⁶ Presidente de la Organización Mundial de Educación, Estimulación y Desarrollo Infantil (OMEEDI), Presidente de la Asociación Mundial de Educación Especial (AMEE).

- Alto grado de orientación con el medio.
- Desarrollo de estados emocionales.

La estimulación temprana busca estimular al niño de manera oportuna, el objetivo no es desarrollar niños precoces, ni adelantarlos en su desarrollo natural, sino ofrecerle una gama de experiencias que le permitirán formar las bases para la adquisición de futuros aprendizajes.

2.5 El juego

2.5.1 Definición

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

2.5.2 El juego en los niños

Los niños juegan como forma de comunicación. El juego permite que el niño exprese y resuelva sus conflictos, y promueve el crecimiento y desarrollo en lo cognitivo¹⁷, así como la interacción apropiada con los semejantes.

¹⁷ Lo cognitivo es aquello perteneciente o relativo al conocimiento. Éste, a su vez, es el conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje

“Mediante el juego, los niños someten a prueba al mundo y aprenden sobre él. Por tanto, el juego es esencial para el desarrollo saludable. Para los niños el juego es un asunto serio y que tiene un propósito determinado a través del cual se desarrollan mental, física y socialmente. El juego es la forma de autoterapia del niño mediante la cual con frecuencia se llega al centro de las confusiones, ansiedades y conflictos. A través de la seguridad del juego, los niños pueden someter a prueba sus nuevas formas de ser. El juego representa una función vital para el niño. Es mucho más que una actividad frívola, despreocupada y placentera que los adultos generalmente consideran. El juego (también) sirve como lenguaje simbólico. Los niños experimentan mucho de lo que aún no pueden expresar en el lenguaje y, por tanto, utilizan el juego para formular y asimilar lo que experimentan.” (Oklander, 1978)¹⁸.

Dentro de las funciones biológicas e intrapersonales¹⁹, está el aprendizaje de habilidades básicas, la liberación del exceso de energía, la estimulación y movimiento corporal, el dominio de situaciones, la exploración, iniciativa, comprensión de las funciones mentales y desarrollo cognitivo.

En las funciones interpersonales²⁰ encontramos, las habilidades sociales y la separación-individualización. Socioculturalmente, se da la imitación de los modelos de los adultos que admiran.

2.5.3 La importancia del juego y el juguete para el niño

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis²¹, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

¹⁸ Violet Oklander, quién en su formación gestáltica, completó tres años de entrenamiento en el Instituto de Terapia Gestáltica de los Ángeles y que ha sido miembro oficial del mismo Instituto desde 1973.

¹⁹ Inteligencia intrapersonal es el conocimiento de los aspectos internos de una persona.

²⁰ La inteligencia interpersonal es la que nos permite entender a los demás.

²¹ Ontogénesis: refiere al proceso evolutivo de un individuo dentro de una especie.

En un principio, la horda primitiva subsistía de la recolección de lo que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban desde que les era posible tener una marcha independiente en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía.

Aún cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida nómada y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada²² hendía, el mazo²³ golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto ejerce una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo.

El hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para practicarla y que habrían de realizar en la vida adulta.

Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo.

²² La azada es una herramienta utilizada generalmente en agricultura aunque también se usa para otras tareas.

²³ Mazo es una herramienta de mano que sirve para golpear o percutir; tiene la forma de un martillo pero es de mayor tamaño y peso.

Esto plantea decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, así surge la infancia como período de dicha preparación.

En este lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos; aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

2.6 El Color

2.6.1 ¿Qué es el color?

El mundo es de colores, donde hay luz, hay color. La percepción de la forma, profundidad o claroscuro está estrechamente ligada a la percepción de los colores.

El color es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz. La luz es constituida por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo. Esto significa que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de la energía y no a la materia en sí.

Las ondas forman, según su longitud de onda, distintos tipos de luz, como infrarroja, visible, ultravioleta o blanca. Las ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 380 y 770 nanómetros.

Los objetos devuelven la luz que no absorben hacia su entorno. Nuestro campo visual interpreta estas radiaciones electromagnéticas que el entorno emite o refleja, con la palabra color.

2.6.2 Propiedades del color

Tono, saturación, brillo.

Tono: matiz o croma es el atributo que diferencia el color y por la cual designamos los colores: verde, violeta, anaranjado.

Saturación: es la intensidad cromática o pureza de un color. Es la claridad u oscuridad de un color, está determinado por la cantidad de luz que un color tiene.

Valor y luminosidad expresan lo mismo.

Brillo: es la cantidad de luz emitida por una fuente lumínica o reflejada por una superficie.

Luminosidad: es la cantidad de luz reflejada por una superficie en comparación con la reflejada por una superficie blanca en iguales condiciones de iluminación.

Los colores ejercen cierta influencia en las personas, si bien no al nivel de dictar nuestros comportamientos, si al nivel de ejercer cierta influencia sobre nuestros estados de ánimo, acentuando algunos y retando otros.

El color rojo: es un color que atrae la atención inmediatamente y además estimula la acción, aumenta la presión y estimula el apetito.

El color verde: es sinónimo de lo natural y connota seguridad, expansión y estimula el crecimiento emocional; incluso se le asignan propiedades de concentración y relajación, de allí que las mesas de billar tengan un paño color verde.

El color azul: está asociado con la seguridad y la fuerza física y produce sensación de paz, bajando la presión sanguínea y disminuyendo el apetito, ideal para los niños ansiosos o comelones.

El color rosado: refleja ternura, bondad y candidez.

El color anaranjado: expresa regocijo y alegría además de motivar la conversación y la caridad. Se lo puede usar para los niños que presentan timidez.

El color amarillo: amplía los espacios y por otra parte puede significar egoísmo, celos y envidia pero también risa y placer.

El color purpura: se asocia con la intuición y el misterio y significa calma y autocontrol por lo que es muy recomendable para la habitación de un niño hiperactivo o de un adolescente.

El color gris: está asociado con el desanimo, el aburrimiento y la indecisión por lo que se debe restringir.

El color blanco: brinda unión e iluminación, tiende a estimular el intelecto y la imaginación.

2.7 CONCLUSIONES:

- Una fuente inagotable de trabajo de fantasía es la experiencia del juego, las formas y el color.
- El juego cumple funciones biológicas, intra e inter personales, y socioculturales.
- Los aprendizajes del niño no solo se refieren a respuestas motoras o cognitivas, brindar un ambiente cálido y estimulante al niño tiene un gran impacto en su desarrollo emocional, lo protegerá del estrés, le brindará alegría y seguridad.
- Para el niño jugar es aprender y en el juego está la base de lo que más tarde le permitirá comprender aprendizajes más elaborados.
- El color, es una herramienta fundamental pues aparte de estimular, llega a generar sensaciones distintas, vivacidad, induce al juego a la actividad, por lo que es necesario elegir bien los tonos al momento de diseñar cada espacio, pensando en la función que se va a desempeñar.

CAPITULO 3: EDUCARSE EN EL TIEMPO LIBRE

Para los niños en edad escolar, una buena jornada debería complementarse con actividades extracurriculares que complementen el aprendizaje en áreas que sean más afines a los niños, es decir, si bien la escuela es obligatoria y no hay escapatoria para muchos, una alternativa ideal sería inscribirlos en actividades en las que verdaderamente están interesados.

Las actividades extra curriculares deberían ser escogidas por los mismos niños y deberían presentar características lúdicas que aporten algún perfeccionamiento a nivel artístico, intelectual o personal.

COMPOSICION 2

Alegría



Autora: Diana Lucía Muñoz

El propósito primigenio de las actividades extra – cátedra es canalizar la vocación de los niños y jóvenes, a la vez que se abren nuevos caminos a su creatividad, desarrollo

físico e intelectual. Bien llevadas y en una justa medida, representan un alivio de las tensiones que los niños pueden traer de la escuela.

3.1 Teoría de las inteligencias múltiples propuesta por Howard Gardner

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard Gardner²⁴ (1993), en el que la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes.

Gardner (1993) define la inteligencia como la "*capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas*".

Primero, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que se sabía intuitivamente: Que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico.

Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir bien a sus amigos; por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto. Dicho de otro modo, Einstein²⁵ no es más ni menos inteligente que Michael Jordan²⁶, simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Segundo, y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una capacidad.

Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Tanto es así que en épocas muy cercanas a los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil.

²⁴ Howard Gardner: es un divulgador científico y filósofo de la ciencia estadounidense, muy popular por sus libros de matemática recreativa. Saltó a la fama gracias a su columna mensual *Juegos matemáticos*, publicada en la revista de divulgación científica *Scientific American*.

²⁵ Einstein: fue un físico de origen alemán. Está considerado como el científico más importante del siglo XX, además de ser el más conocido.

²⁶ Michael Jordan: ex-jugador de baloncesto estadounidense, está considerado por la mayoría como el mejor jugador de baloncesto de la historia.

Considerando la importancia de la psicología de las inteligencias múltiples, ha de ser más racional tener un objeto para todo lo que hacemos, y no solo por medio de estas inteligencias.

3.2 La inteligencia: ¿genética o aprendizaje?

Definir la inteligencia como una capacidad la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Gardner (1993), no niega el componente genético, pero sostiene que esas potencialidades se van a desarrollar de una u otra manera dependiendo del medio ambiente, las experiencias vividas, la educación recibida, etc.

Ningún deportista de élite llega a la cima sin entrenar, por buenas que sean sus cualidades naturales; lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas, o de la gente emocionalmente inteligente.

Debido a eso, según el modelo propuesto por Howard Gardner todos los seres humanos están capacitados para el amplio desarrollo de su inteligencia, apoyados en sus capacidades y su motivación.

3.3 Tipos de inteligencia

Howard Gardner (1993), añade que así como hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencia. Hasta la fecha se han identificado ocho tipos distintos:

3.3.1 Inteligencia lingüística: la que tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores. Utiliza ambos hemisferios.

3.3.2 Inteligencia lógica-matemática: utilizada para resolver problemas de lógica y matemáticas. Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que la cultura occidental ha considerado siempre como la única inteligencia.

3.3.3 Inteligencia espacial: consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones; es la inteligencia que tienen los marineros, pilotos, ingenieros, cirujanos, escultores, arquitectos, decoradores y diseñadores.

3.3.4 Inteligencia musical: permite desenvolverse adecuadamente a cantantes, compositores y músicos.

3.3.5 Inteligencia corporal: o capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, artesanos, cirujanos y bailarines.

3.3.6 Inteligencia intrapersonal: permite entenderse a sí mismo y a los demás; se la suele encontrar en los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas.

3.3.7 Inteligencia interpersonal: es la inteligencia que tiene que ver con la capacidad de entender a otras personas y trabajar con ellas; se la suele encontrar en políticos, profesores, psicólogos y administradores.

3.3.8 Inteligencia naturalista: utilizada cuando se observa y estudia la naturaleza, con el motivo de saber organizar, clasificar y ordenar. Es la que demuestran los biólogos o los herbolarios.

3.4 La inteligencia, una combinación de factores

Según la teoría que he mencionado en párrafos anteriores, todos los seres humanos poseen las ocho inteligencias en mayor o menor medida. Al igual que con los estilos de aprendizaje no hay tipos puros, y si los hubiera les resultaría imposible funcionar.

Un ingeniero necesita una inteligencia espacial bien desarrollada, pero también necesita de todas las demás, de la inteligencia lógico matemática para poder realizar cálculos de estructuras, de la inteligencia interpersonal para poder presentar sus proyectos, de la inteligencia corporal para poder conducir su coche hasta la obra, etc.

Gardner (1993), enfatiza el hecho de que todas las inteligencias son igualmente importantes y que, según esto el problema sería que el sistema escolar vigente no las

trata por igual sino que prioriza las dos primeras de la lista, (la inteligencia lógico - matemática y la inteligencia lingüística).

Sin embargo en la mayoría de los sistemas escolares actuales se promueve que los docentes realicen el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de actividades que promuevan una diversidad de inteligencias, asumiendo que los alumnos poseen diferente nivel de desarrollo de ellas y por lo tanto es necesario que todos las pongan en práctica.

Para el autor de la teoría, es evidente que, sabiendo lo que se sabe sobre estilos de aprendizaje, tipos de inteligencia y estilos de enseñanza, es absurdo que se siga insistiendo en que todos los alumnos aprendan de la misma manera. (Gardner, 1993).

La misma materia se podría presentar de formas muy diversas que permitan al alumno asimilarla partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes. Además, tendría que plantearse si una educación centrada en sólo dos tipos de inteligencia es la más adecuada para preparar a los alumnos para vivir en un mundo cada vez más complejo.

3.5 Actividades extracurriculares

Considerando, la teoría de inteligencias múltiples desarrollada por Gardner (1993), expande nuestro entendimiento sobre como los seres humanos aprenden y realizan su potencial.

La instrucción del salón de clase se enfoca principalmente en las inteligencias lógica y matemática. Al valerse de las inteligencias que no se utilizan suficientemente, como la inteligencia musical, las actividades extracurriculares pueden fomentar el desarrollo de habilidades e intereses que no se cultivan plenamente durante el día escolar.

Las actividades extracurriculares parecen ofrecer el desarrollo de habilidades sociales y de liderazgo.

Se ha demostrado que, dichas habilidades adquiridas, pueden crear en el niño una mayor auto - estima y aspiraciones elevadas tanto en situaciones académicas inmediatas como en la búsqueda de carreras profesionales de largo plazo.

3.5.1 Actividades a desarrollarse según la edad

La edad del niño es el factor decisivo a la hora de elegir la actividad extracurricular más adecuada para él.

Los niños entre los 5 y 14 años de edad pasan hasta el 80% de su tiempo fuera de la escuela. Estas horas representan una oportunidad de ayudarlos a crecer y a adquirir importantes habilidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas, además de ayudarlos a desarrollar intereses para toda la vida. Si el niño tiene alguna preferencia o talento en particular es importante tomarla en cuenta, ya que la disfrutará más; podrá desarrollar esa habilidad e irá a las clases con emoción.

Generalmente cuando los niños son pequeños se entretienen con cualquier hobby²⁷, deporte o taller, por lo que cualquier tipo de clase será beneficiosa. Habrá actividades que al tratarlas no les atraiga mucho o descubrirán otras nuevas que querrán intentar.

Éstas, también ayudan a que los niños desarrollen sus relaciones personales con otros niños fuera de la escuela. Para los que no les gusta la escuela o no les va muy bien, las actividades extracurriculares son un espacio donde pueden demostrar sus habilidades y sentirse a gusto.

3.5.2 Actividades extracurriculares a partir de los 4 años de edad

- **Danza:** Desarrolla la expresión y la comunicación corporal. Despierta el sentido musical, y estimula la coordinación y el trabajo en grupo.

²⁷ Una afición (también llamado *hobby*, y a veces también pasatiempo) es una actividad cuyo valor reside en el entretenimiento.

- **Psicomotricidad:** Es aconsejable tanto para estimular como para reeducar a los niños a través de los movimientos y de la interacción.
- **Dibujo:** Ayuda a que los niños expresen sentimientos, emociones y sensaciones. Estimula la comunicación con los demás y con uno mismo. Estimula la creatividad, el autocontrol, y la confianza en uno mismo.

3.5.3 Actividades extracurriculares a partir de los 5 años de edad

- **Gimnasia rítmica:** Trabaja las habilidades motrices, fomenta el conocimiento del cuerpo, del ritmo, y de los movimientos. Se trabaja en grupo.
- **Fútbol:** Estimula la velocidad, los reflejos, la coordinación motora, y valora la competición en grupo.
- **Artes Marciales:** Artes marciales como el tae-kwon-do, karate, yoga, kung fu, etc., brindan salud corporal y desarrollo mental. Ayudan a desarrollar la concentración, la resistencia, fuerza, y flexibilidad, y enseñan valores como la integridad, honestidad, y la autodisciplina.

3.5.4 Actividades extracurriculares a partir de los 6 años de edad

- **Pintura:** Estimula la capacidad creativa, destreza manual y visual, y la expresión plástica. Fomenta la concentración y la tranquilidad.
- **Instrumentos musicales:** Despierta la inteligencia musical y el sentido del ritmo. Divierte, relaja, estimula, y dar placer. Desarrolla la coordinación y la concentración.

- **Patinaje:** Desarrolla los músculos, los muslos y las piernas. Brinda con resistencia a los brazos y hombros, y estimula la velocidad y la coordinación motora.

3.5.5 Actividades extracurriculares a partir de los 7 años de edad

- **Ajedrez:** Desarrolla la memoria, la concentración y la imaginación. Enseña a tomar decisiones, y a asumir responsabilidades por sus actos. Enseña a superar errores y a disfrutar de los aciertos. Estimula la seguridad en uno mismo.

3.5.6 Actividades extracurriculares a partir de los 8 años de edad

- **Teatro infantil:** Desarrolla el control de la memoria, de la interpretación, de la lectura, y de los movimientos corporales. Estimula la imaginación, la creatividad, y la seguridad en uno mismo.

3.5.7 Actividades extracurriculares a partir de los 10 años de edad

- **Fútbol, Basquetbol, etc.:** Desarrolla la agilidad, los reflejos, y la velocidad. Enseña valores como el respeto y la tolerancia hacia los compañeros y a las reglas del juego, el sentido de la deportividad y del trabajo en equipo.

3.6 Habilidades que se desarrollan gracias a las actividades extracurriculares

- **Estimula la socialización en el niño.-** Uno de los principales objetivos de todo ser humano es integrarse al mundo social al que pertenece. En estos cursos o actividades extracurriculares, el niño aprende a interactuar con otros

pequeños, fuera de su entorno familiar e integrándose a un grupo diferente al de su escuela, ayudando al desarrollo de su personalidad.

- **Ayuda al enriquecimiento del lenguaje.-** Se da a través de la relación que el niño tiene con su ambiente (principal fuente de información), el vincularse con niños de su edad es lo que ayudará al crecimiento de su léxico, incluso en este período de edad (3-6 años) es recomendable que el niño aprenda otro idioma por la facilidad innata que tiene de adquirir conocimientos.

- **Desarrollo de la Creatividad.-** Las actividades artísticas son fundamentales para desarrollar el potencial creativo con el que nace todo niño, su desarrollo dependerá exclusivamente de los estímulos que reciba desde temprana edad en su entorno. La música, el teatro infantil, las actividades plásticas (manualidades, expresión artística) son herramientas necesarias para desarrollar capacidades en los niños tales como: la atención, la observación, la imaginación, coordinación viso-motriz (ojo – mano), motricidad fina – gruesa.

- **Facilitan el aprendizaje a través del juego.-** La mayoría de las actividades extracurriculares tienen una metodología de enseñanza diferente de la que el niño recibe en la escuela. Aplican el juego para enseñar, lo cual los hacen muy amenos como por ejemplo: cursos de baile, práctica de deportes, teatro, juegos matemáticos, manualidades, pintura, cocina para niños, lectura y creación de cuentos, estimulando de esta forma las habilidades cognitivas y motrices que tiene cada niño.

3.7 CONCLUSIONES

- Es importante, saber qué hacer en el tiempo libre, de esta manera, se pueden generar grandes cambios en la vida de una persona, más aun si es en la etapa formativa de la niñez.
- No es aconsejable saturar al niño con actividades para que se mantenga ocupado, es necesario que él tenga tiempo libre para sí mismo para que pueda reflexionar, soñar, jugar solo, compartir con su familia y ayudar en las tareas del hogar; solo así se sentirá importante dentro de su núcleo familiar.
- Es recomendable que el horario que se escoja para realizar actividades extracurriculares, sea entre tres y seis de tarde después de que la persona haya descansado.
- Se debería tomar cuenta si el niño tiene alguna preferencia o gusto por una determinada actividad, esto para evitar que se canse pronto, pues al contrario del fin deseado, podría impedir su aprendizaje.

CAPITULO 4: TERRENO DE IMPLANTACIÓN

FOTOGRAFIA 6

Terreno de implantación



Autora: Diana Lucía Muñoz

4.1. Estudio técnico del terreno

4.1.1 Ubicación

El proyecto se encuentra ubicado en la ciudad de Quito, zona centro - sur en Luluncoto bajo, parroquia Chimbacalle, entre las Calles Fidel López Arteta al Norte y Alberto Larrea Chiriboga al Suroeste; al lado Este limita con la Quebrada de Luluncoto y el bosque de San José de Monjas; para mayor referencia se encuentra la Pasteurizadora Quito unas siete cuadras más arriba en la parte Oeste.

La ubicación del proyecto es parte fundamental de la futura propuesta arquitectónica, debido al rol recreativo, y a los subsistemas que se plantean en el Proyecto de Rehabilitación Urbana y Arquitectónica “Ciudad Activa, Ciudad Viva”, el sitio de implantación propuesto, responde de la manera más natural a la búsqueda de un espacio interactivo, mixto, estratégico, y privilegiado en cuanto a paisaje artificial, circundante y natural.

- Interactivo: transición – construido (urbe) vs. natural
- Mixto: componentes naturales – artificiales y actividades
- Estratégico: ubicación
- Privilegiado: conexión visual

Se necesita la preexistencia de gente deseosa de apropiarse de aquel sitio, de su espacio público y arquitectónico, de tal manera que provoque tantas sensaciones, experiencias y vivencias como sea posible para de esta manera generar el sentido de apropiación y convertirlo en un *lugar*²⁸; reforzando así la propuesta tanto a nivel individual como urbano.

COMPOSICION 3

Vistas del Entorno



Autora: Diana Lucía Muñoz

²⁸ *Lugar*: aquel espacio de todos, en el que interviene el hecho cultural, se materializa la actividad y la expresión comunitaria del contacto y la comunión entre personas. Ver el Marco Teórico del mismo tomo, pp.13 – 14.

PLANO 1

Ubicación del terreno



Fuente: Municipio del Distrito Metropolitano de Quito, dpto. Avalúos y Catastros
Intervención: Diana Lucía Muñoz

FOTOGRAFÍA 7

Fotografía aérea del terreno



Fuente: Google Earth

Terreno aproximado de intervención: 2 Has.

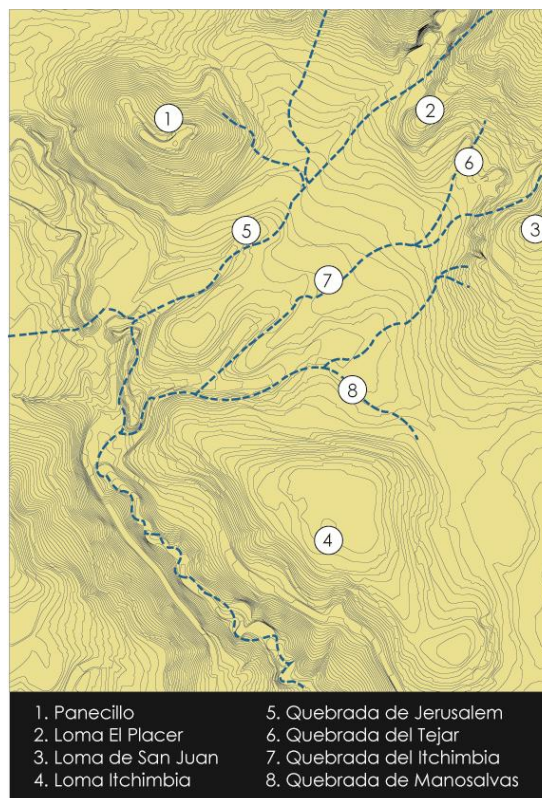
4.1.2 Características Físicas

Quito, colmada de significados que la identifican y definen, ocupa laderas o baja a los valles, serpentea a través de callejones y se abre en amplias avenidas; zigzaguea, sorteando colinas y quebradas. Por esta belleza física, sus tradiciones, rincones de misticismo y leyendas vigentes, es considerada "Relicario del Arte en América".

Su damero de valor más simbólico que práctico, debió salvar tres profundas quebradas: Q. Jerusalem, Q. Itchimbía, Q. Manosalvas en sentido oeste – este y una amplia red de afluentes.

ESQUEMA 1

Reconstrucción de Quebradas



Intervención: Arquitectura Urbana. Arq. Francisco Naranjo. Grupo 1²⁹

²⁹ Grupo 1: conformado por: Andrés Ayala, Sandra Díaz, Gabriela Gómez, Diana L. Muñoz, Daniela Puente. Extraído de el tomo 1, Proyecto de Rehabilitación Urbana y Arquitectónica "Ciudad Activa, Ciudad Viva".

4.1.3 Los cuatro elementos del proyecto

El sitio, está compuesto por **cuatro elementos**, como piezas fundamentales, significativas y considerables, tanto naturales como artificiales que se describen a continuación:

4.1.3.1 Quebrada de Luluncoto

Entre las naturales se considera a la Quebrada de Luluncoto, un accidente natural, de aproximadamente 50 metros de ancho en su mayor sección por 25 de profundidad. En ella se destaca: vegetación nativa exuberante, propia del lugar, así como también matorrales, y Llin – Llin³⁰. Es importante destacar, el paisaje lejano que se vislumbra gracias a la depresión de la Quebrada y la continuidad no solo visual sino también física que se podría generar hacia el bosque de San José de Monjas.

COMPOSICION 4

Quebrada de Luluncoto

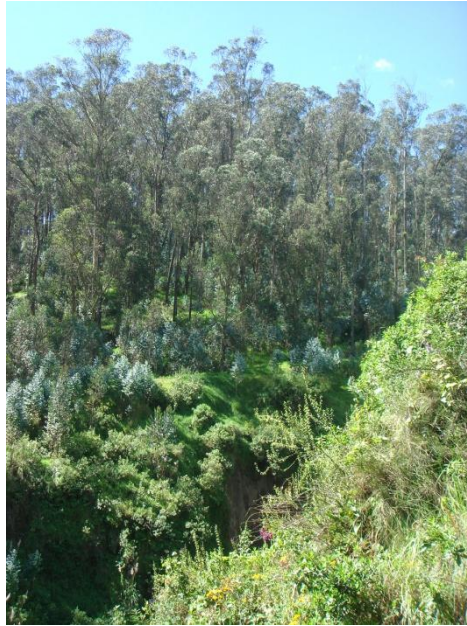


Autora: Diana Lucía Muñoz

³⁰ Especie vegetal, crece en lugares oscuros y con vegetación exuberante.

FOTOGRAFIA 8

Conexión visual Quebrada de Luluncoto – Bosque San José de Monjas



Autora: Diana Lucía Muñoz

FOTOGRAFIA 9

Vegetación baja de la Quebrada



Autora: Diana Lucía Muñoz

4.1.3.2 Bosque San José de Monjas

FOTOGRAFIA 10

Bosque de San José de Monjas



Autora: Diana Lucía Muñoz

El bosque de San José de Monjas, presenta vegetación exuberante alta, representada mayoritariamente por árboles de eucalipto y pequeños arbustos; pocas especies animales, debido a la tala, quema y contaminación, tomando en consideración que a los pies del bosque se encuentra el área congestionada del Trébol, punto conflictivo de tráfico vehicular.

Debido a la falta de infraestructura, seguridad y adecuación de espacios el bosque está abandonado, muchas de las personas que viven en Luluncoto y sus alrededores, salen a caminar por horas tratando de bordear el bosque.

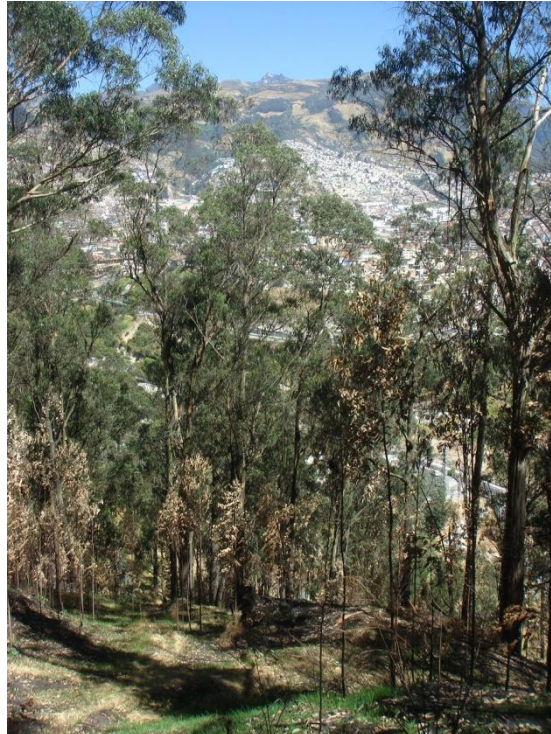
Dentro del proyecto, se constituye como un escenario natural potencial a intervenir.

La gente más antigua del sector, cuenta que hace varios años, los recorridos y salidas a caminar siempre se hacían a través del bosque a pesar de no existir senderos ni

intervención alguna. Ahora “ni locos nos atrevemos a pasar por el bosque, se saben reunir a tomar, fumar y a ver lo que se han robado” dice Paulina Cueva una moradora del sector.

FOTOGRAFIA 11

Bosque de Eucaliptos



Autora: Diana Lucía Muñoz

FOTOGRAFIA 12

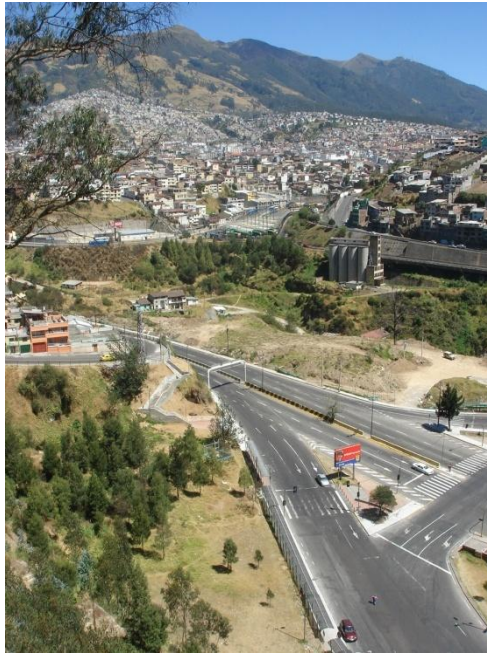
En medio del bosque



Autora: Diana Lucía Muñoz

FOTOGRAFIA 13

Vista desde el Bosque hacia la Av. Oriental



Autora: Diana Lucía Muñoz

FOTOGRAFIA 14

Vista desde Bosque hacia el Trébol y La Loma

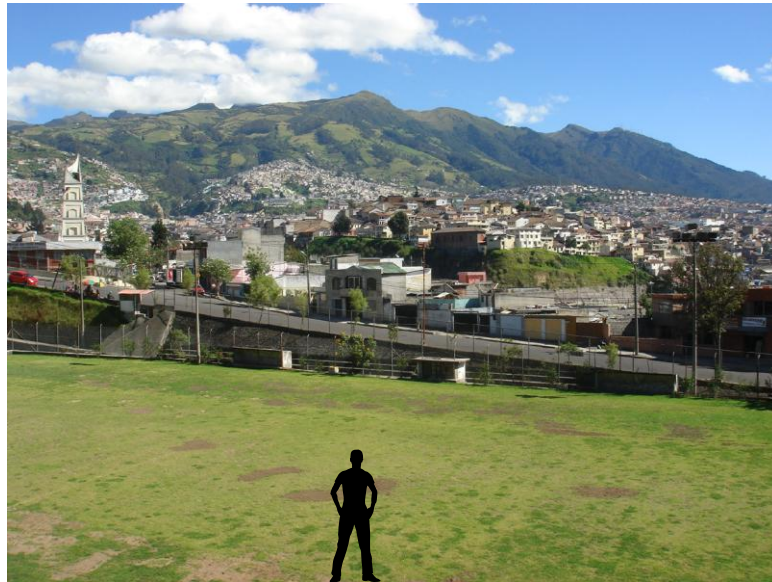


Autora: Diana Lucía Muñoz

4.1.3.3 Planicie

COMPOSICION 5

Planicie del terreno



Autora: Diana Lucía Muñoz
Intervención: Diana Lucía Muñoz

La planicie del terreno está representada por la cancha de Luluncoto, dentro de la Propuesta de Rehabilitación Urbana y Arquitectónica se plantea la reubicación de la misma para poder dotar de un equipamiento distinto y colectivo al barrio y la ciudadanía.

Se hace un estudio en cuanto al uso de la cancha y sus instalaciones, lo que se pudo obtener es que gracias a que los partidos de fútbol son solamente los fines de semana, el sitio se presta como el área perfecta para generar problemas sociales de alcoholismo.

Ahora, como se mencionó en el párrafo anterior, este sitio está temporalmente condicionado pues solamente tiene uso los fines de semana y el resto del tiempo está cerrado, aparte de que el uso es “restringido” pues no todos lo pueden usar; solamente quienes van a jugar y esperar; el resto de los moradores prefieren ni siquiera ingresar.

Es importante acotar que, gracias a que la Iglesia de Luluncoto, la casa barrial y el reten policial se encuentran al frente del terreno, la mayoría de gente baja por la calle Fidel López Arteta que con una acera de 2.50 m bordea el terreno y el frente de las casas.

FOTOGRAFIA 15

Cancha de Luluncoto



Autora: Diana Lucía Muñoz

FOTOGRAFIA 16

Equipamiento existente en la cancha



Autora: Diana Lucía Muñoz

FOTOGRAFIA 17

Vista desde la Escuela Luis Rivadeneira



Autora: Diana Lucía Muñoz

FOTOGRAFIA 18

Vista desde la calle Fidel López Arteta



Autora: Diana Lucía Muñoz

4.1.3.4 Concha Acústica de Luluncoto

FOTOGRAFIA 19

Concha Acústica de Luluncoto



Autora: Diana Lucía Muñoz

La Concha Acústica de Luluncoto, es uno de los potenciales artísticos en el Sur, una de las tres conchas acústicas (Luluncoto, Chimbacalle, Villa Flora) que no han sido debidamente utilizadas. Sin embargo tiene historia y se remonta a los inicios del rock en Quito.

“Nueva era para el rock nacional. Agosto de 1995 marca el inicio de una era para el rock de producción nacional: en la Concha Acústica de Luluncoto más de 10 mil fanáticos se reunieron para escuchar a grupos hasta ese momento absolutamente desconocidos.

Lo de Luluncoto en el juicio de muchos marcó el espacio de confluencia de tribus urbanas que podían dialogar y fundar algo que

marcara la ruptura con los rockeros bonitos, virtuosos y salidos de escuelas caras, pero sin mayor arrastre, ni con nada más que decir que el consabido: "te he perdido y no te encuentro", "no consigo olvidarte", "te amo y sufro por tí" y demás boberías para quinceañeras. 10 mil personas para escuchar los ásperos chirridos líricos de Sal y Mileto o los grasientos chughucaras sónicos de Cacería de Lagartos, las melodías en formol de Corazón de Metal y otros grupos que jamás tendrán premios y estatuillas, que quizás ni siquiera lleguen a tener un disco, posibilidades éstas que siempre serán para los triunfadores de siempre (en el arte de hacernos bostezar). Pero, de lo posterior... las tribus son la esencia de la fragmentación y más allá del acto fundacional aún no se ha concretado ningún movimiento ni acto que marque al fuego la presencia de un nuevo sonido en la música popular del país.”³¹

FOTOGRAFIA 20

Concha Acústica y Talud natural



Autora: Diana Lucía Muñoz

³¹ César Antonio Ricaurte, 1995, al calor de las masas, Explored, archivo digital de noticias, obtenido el día 18 de Diciembre del 2009, desde <http://www.explored.com.ec/noticias-ecuador/al-calor-de-las-masas-48007-48007.html>.

El talud natural que nace en la Concha Acústica y termina en la calle Alberto Larrea Chiriboga, es uno de los elementos naturales que más destacan en el sitio pues, su forma cónica, origina una especie de escenario urbano desde el cual es posible visualizar las actividades que se desarrollan en la Concha Acústica.

Debido a la depresión natural del terreno, es posible visualizarlo desde los distintos puntos altos del entorno inmediato, como se muestra en la siguiente fotografía:

FOTOGRAFIA 21

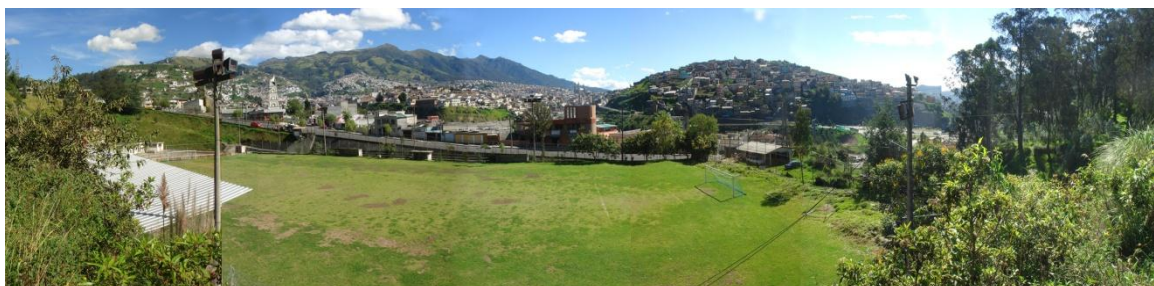
Terreno de implantación, visto desde la Loma



Autora: Diana Lucía Muñoz

FOTOGRAFIA 22

Panorámica del sitio



Autora: Diana Lucía Muñoz

4.2 CONCLUSIONES

- La futura posibilidad de regeneración urbana del sector, hacen de la ubicación planteada, el mejor lugar de implantación para el proyecto arquitectónico.
- El potencial visual del terreno está en el ver y ser visto.
- El sitio como tal es una transición entre lo natural y lo construido.
- Es importante considerar la historia y la cultura del sitio debido a su antigüedad.
- El pavimento es una alfombra extendida, que invita a pasar, a mirar, a acumular sorprendentes vistas de una parte de ciudad que, como en un jardín, será captada como un paisaje.

CAPITULO 5: PROPUESTA ARQUITECTÓNICA

“Arquitectura, pintura y escultura comparten el nombre de Bellas Artes. Atraen a la vista, mientras que la música atrae al oído. Pero la arquitectura no se juzga solamente por la vista. Los edificios afectan a todos los sentidos del ser humano: vista, oído, olfato, gusto y tacto”. (Forrest Wilson; 1970).

Al hablar de recreación hablamos de esparcimiento, tanto físico como mental. En el diseño del edificio, se consideran ambos aspectos, por lo cual se proyecta un espacio intra e intergeneracional de ocio y recreación donde se procura el desarrollo de actividades y habilidades a través del aprendizaje, la comunión y la animación del tiempo libre.

Sujeta a una arquitectura moderna y ligera, se propone un edificio cuyo enfoque lúdico resalta sobre la opaca y antigua imagen de Luluncoto.

COMPOSICION 6

Diversión



Autora: Diana Lucía Muñoz

5.1 Planteamientos Generales

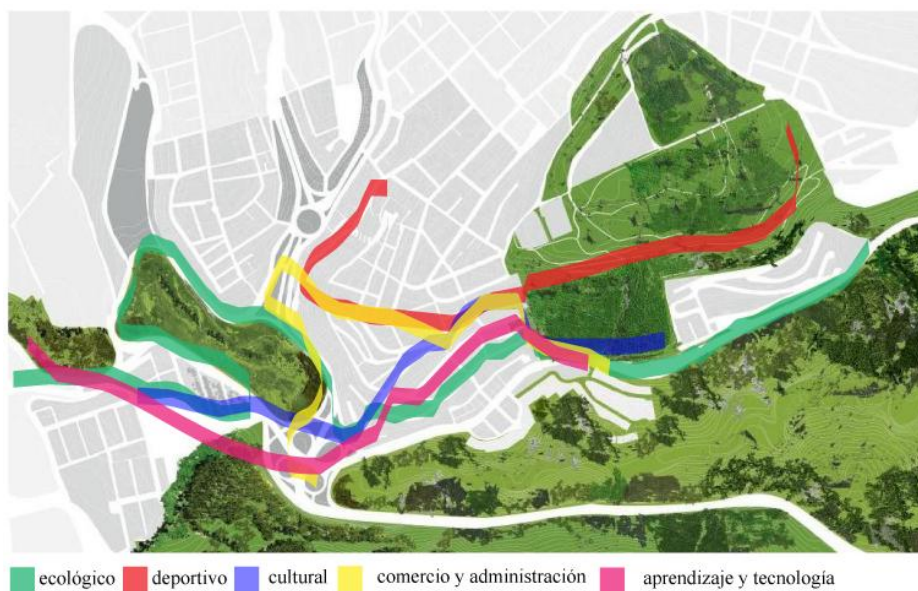
5.1.1 Planteamiento Urbano

Una vez definido el terreno de implantación y partiendo de la propuesta urbana macro, es necesario conceptualizar y adecuar las características y roles ya establecidos en la misma.

El Proyecto de Rehabilitación Urbano – Arquitectónica, está articulado por cinco ejes que se propagan en el área de intervención de la siguiente manera:

FOTOGRAFIA 23

Implantación general. Ejes articuladores



Intervención: Arquitectura Urbana. Arq. Francisco Naranjo. Grupo 1³²

1. Ecológico
2. Deportivo
3. Cultural

³² Grupo 1: conformado por: Andrés Ayala, Sandra Díaz, Gabriela Gómez, Diana L. Muñoz, Daniela Puente. Extraído de el tomo 1, Proyecto de Rehabilitación Urbana y Arquitectónica “Ciudad Activa, Ciudad Viva”.

4. Aprendizaje - Tecnología

5. Comercio y Administración

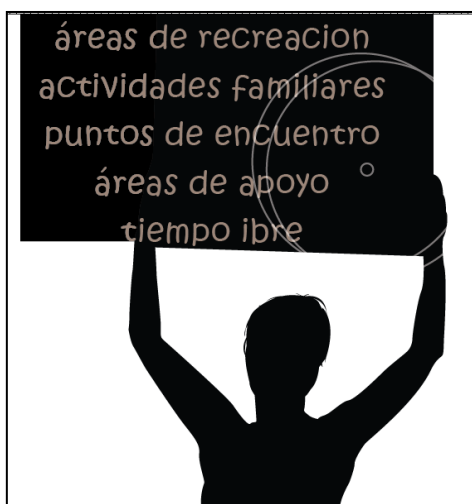
El escenario lúdico de entretenimiento, arte y cultura como operación puntual dentro del sistema, forma parte de los ejes: Cultural y Aprendizaje – Tecnología. Se ubica en Luluncoto bajo, zona sur oriental del DMQ, parroquia Chimbacalle.

5.1.2 Problemática actual

Como antecedente, se toma en consideración el sondeo previo hecho a la gente del barrio, de donde es importante rescatar varias de las necesidades e inquietudes de los mismos:

ESQUEMA 2

Necesidades



Autora: Diana Lucía Muñoz

La ciudad es una realidad cultural y dinámica que transforma su tejido y sus estructuras a lo largo del tiempo; se mantiene en un proceso de reajuste permanente. Es por esto que conforme pasa el tiempo, una ciudad tiene que responder a las necesidades de sus pobladores así como también debe ajustarse a cada época histórica.

Como ya había mencionado, el sitio está constituido por cuatro elementos que en la propuesta se unifican. La concha acústica de Luluncoto, debido al tiempo, el desuso la infraestructura y la falta de interés se ve abandonada por lo que en la propuesta se contempla la reestructuración y rehabilitación de la misma.

COMPOSICIÓN 7

Concha acústica



Autora: Diana Lucía Muñoz

COMPOSICIÓN 8

El bosque y el adulto mayor



Autora: Diana Lucía Muñoz

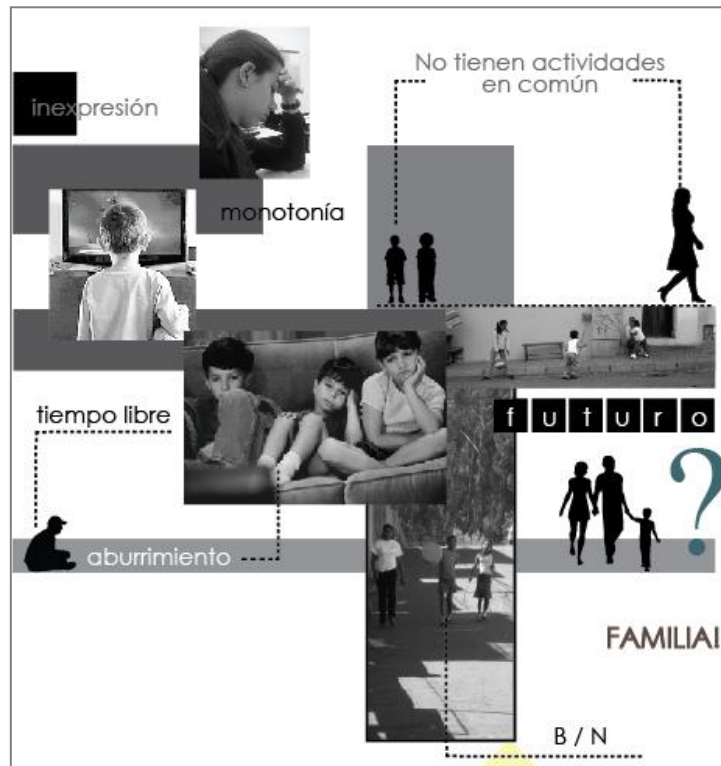
El bosque de San José de Monjas, debido al descuido e incremento de la delincuencia, se ha convertido en un lugar inseguro para el barrio por su cercanía al ex terminal terrestre Cumandá y la proliferación de medios de transporte en el Trébol, atrae gran cantidad de población flotante que debido al descuido aprovecha estos lugares para refugiarse y cometer actos vandálicos en la zona. La población adulta del sector se queja de la confluencia que tenía la gente hacia el bosque de un tiempo para acá ya nadie lo visita.

5.1.2.1 Tiempo libre

La constante actividad física y estímulo intelectual, es parte esencial en el crecimiento.

COMPOSICION 9

Tiempo libre



Autora: Diana Lucía Muñoz

5.2 Estrategia de diseño

5.2.1 Partido arquitectónico

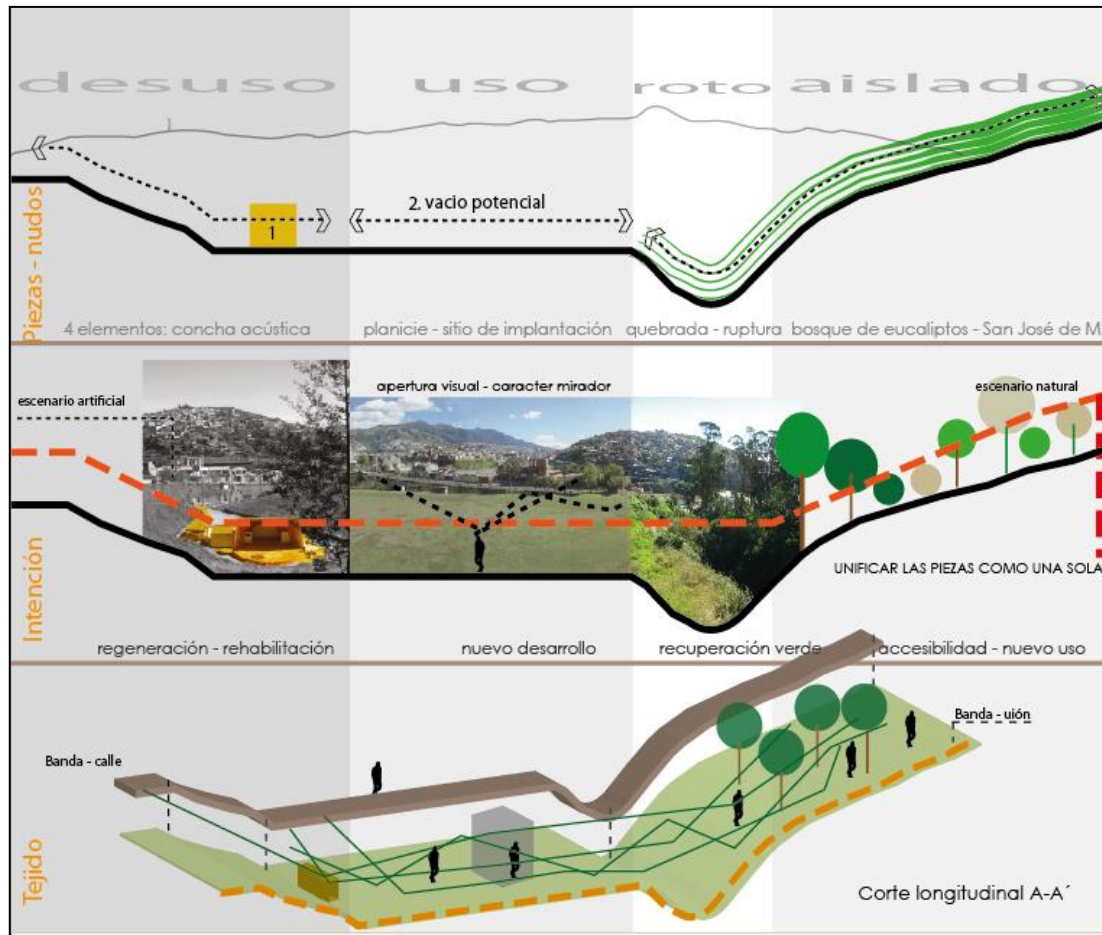
- Elementos fuerza del sitio

- 4 elementos fuerza: _____ Concha acústica
 _____ Planicie
 _____ Quebrada
 _____ Bosque

Objetivo: Conectar – Unir – Cocer. Tejer las cuatro piezas como una sola.

ESQUEMA 3

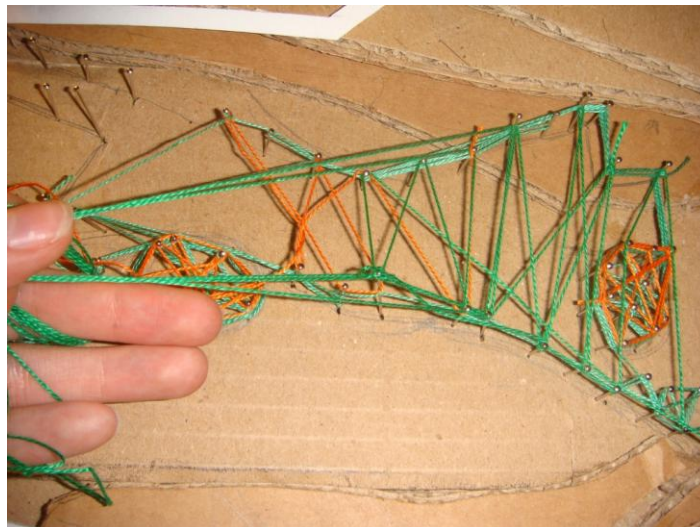
Idea fuerza – partido arquitectónico



Autora: Diana Lucía Muñoz

FOTOGRAFIA 24

Maqueta conceptual: tejido



Autora: Diana Lucía Muñoz

Tejido de hilos que se propagan para unir los elementos fuerza, lo cual genera un ritmo por la interacción abierto - cerrado y los intersticios o pausas.

5.3 Estructura

Se utiliza en la totalidad del proyecto estructura metálica debido a:

Las estructuras metálicas poseen una gran capacidad resistente por el empleo de acero.

Posibilidad de lograr soluciones de gran envergadura, como cubrir grandes luces, cargas importantes.

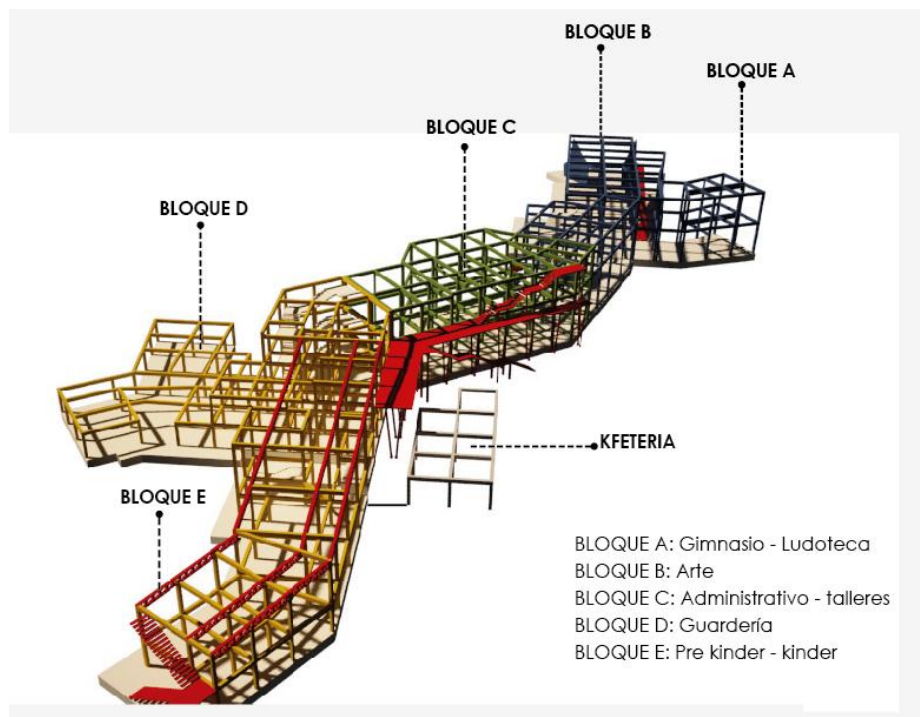
Al ser sus piezas prefabricadas, y con medios de unión de gran flexibilidad, se acortan los plazos de obra y los costos significativamente.

Se adopta una trama cuadrangular de 4m x 4m en gran parte del diseño estructural facilitando de esta manera la modulación del trazado y la ejecución de la cimentación. Dicha modulación también facilitará el armado de las losas de entrepiso puesto que las luces en ambos sentidos no tienen mayor longitud.

Por facilidad de dimensionamiento, ejes y replanteo del edificio en el terreno, y debido a que el trazado arquitectónico en planta presenta varios giros, he considerado conveniente separar el proyecto en seis bloques (A - B - C - D - E) más la cafetería K, tomando en consideración las juntas constructivas (A - B - C - D), a partir de las cuales se genera cada bloque.

ESQUEMA 4

Armado estructura



Autora: Diana Lucía Muñoz

5.4 Piel - envolvente

5.4.1 Fachada de vidrio suspendido

La arquitectura de vidrio no solamente es transparencia, es experiencia e interacción visual, es vivir el interior sin olvidarse del exterior y viceversa.

El plano de fachadas se resuelve con una envolvente cromática. Las paredes blancas se alternan con vidrios de colores diversos. Esta solución exterioriza la identidad lúdico – educativa del edificio y genera matices de color en los espacios interiores.

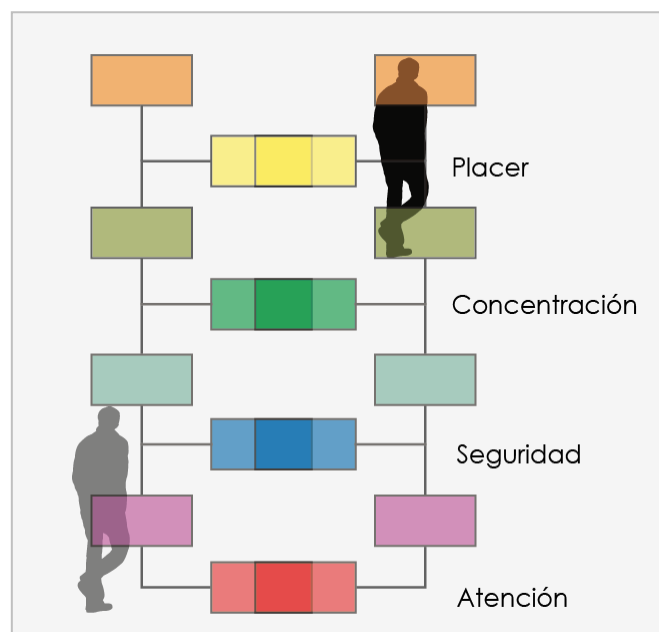
Se opta por el uso de superficies iluminantes no iluminadas.

La elección de los colores se fundamenta en cuatro tonos que necesariamente incluyen los tonos primarios: rojo, amarillo, azul y algunos de sus complementarios: verde, violeta y naranja más el translucido.

El mundo es de colores. Donde hay luz, hay color.

ESQUEMA 5

Sensaciones que transmite el color



Autora: Diana Lucía Muñoz

El uso del color en la arquitectura de exterior, genera gran impacto y rompe toda impresión de monotonía.

“La nueva arquitectura integra el color. El color es un medio elemental para establecer relaciones visuales espacio – tiempo, sin él, no son visibles estas relaciones de proporción, y es gracias al color, que la arquitectura llega a ser un todo armónico, no en una, dos, ni tres dimensiones sino en una cuarta, en el espacio y en el tiempo”.³³

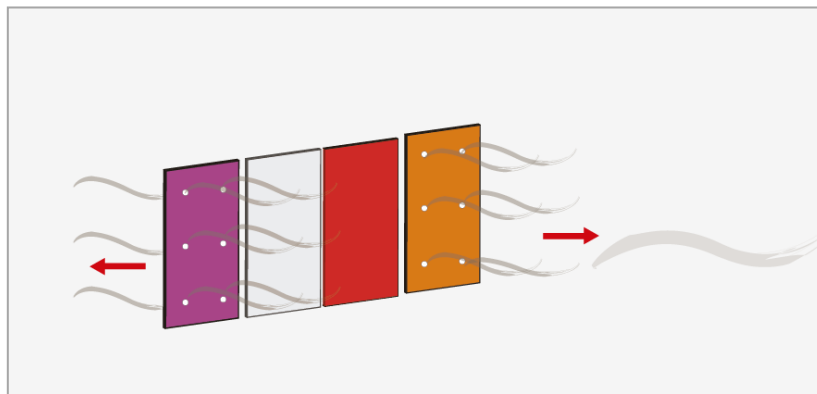
³³ Theo Van Doesburg De Stijl. 1924

5.4.2 Ventilación:

Se utilizará vidrios perforados cada dos o tres módulos, dependiendo del espacio, evitando el calentamiento excesivo y generando ventilación permanente al edificio.

ESQUEMA 6

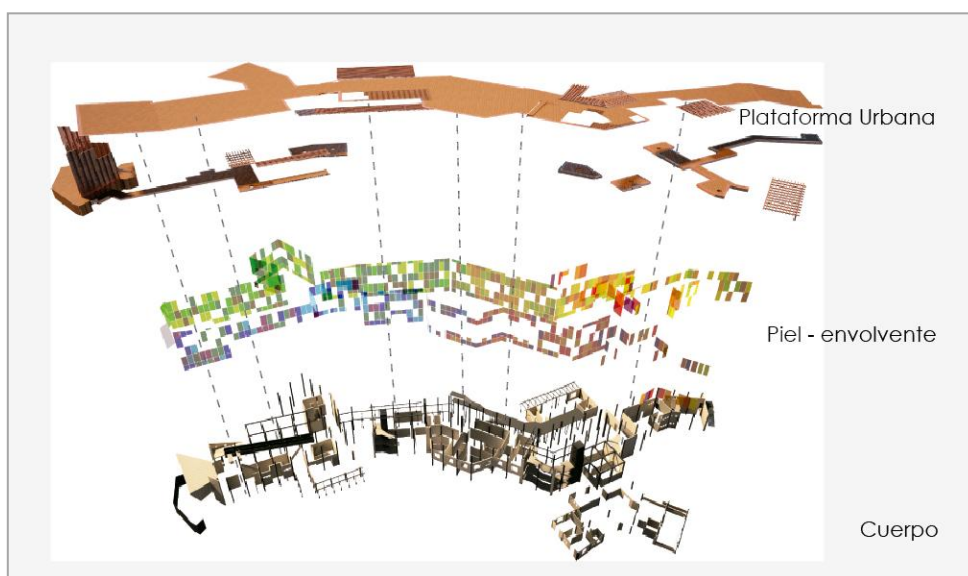
Ventilación



Autora: Diana Lucía Muñoz

ESQUEMA 7

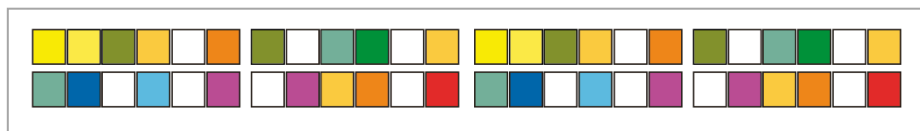
Piel - envolvente



Autora: Diana Lucía Muñoz

ESQUEMA 8

Ordenamiento pixelado



Autora: Diana Lucía Muñoz

5.5 Plataforma urbana

En la búsqueda de Crear un *lugar*, un punto de recreación colectiva, capaz de generar experiencias, vivencias, actividad, comunión y apropiación. Una vez que el usuario se apropia del espacio, lo adopta como suyo, y la característica de “independencia” que tenía originalmente termina por reemplazarse.

La propuesta contempla la idea de generar un sitio en el cual mediante la experiencia y el diario vivir, se genere un sentido de apropiación del espacio convirtiéndolo en un lugar.

Considerando que un lugar como se menciona en el marco teórico del mismo trabajo, es aquel espacio de todos, en el que interviene el hecho cultural, se materializa la actividad y la expresión comunitaria del contacto así como la comunión entre personas.

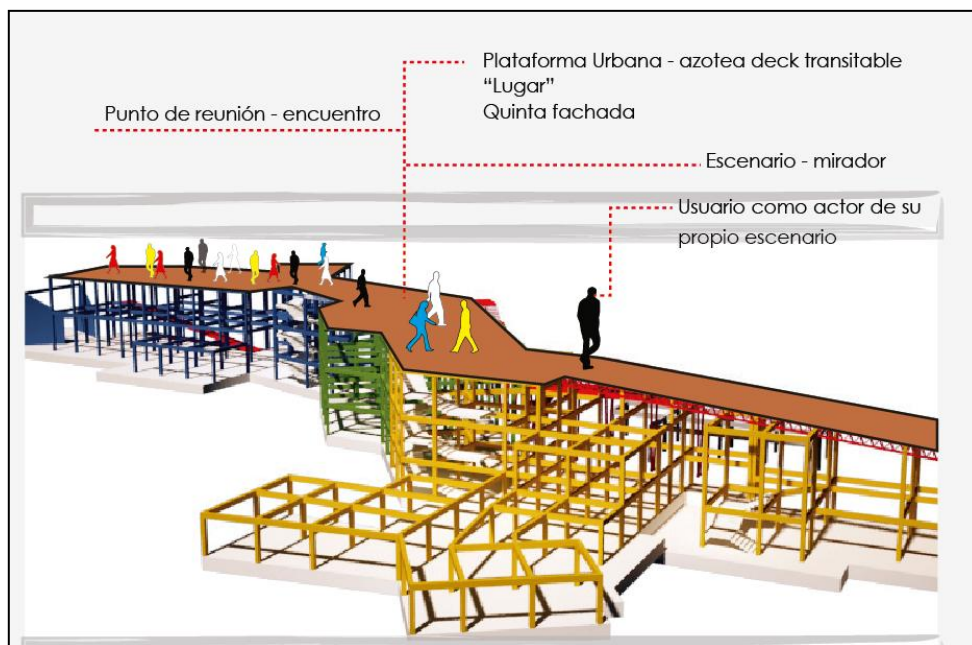
“Todo lugar es un espacio; pero no todo espacio es un lugar”

Debido a la forma del terreno y a la depresión natural que presenta, se plantea una plaza mirador de ingreso peatonal a nivel de la calle Fidel López Arteta (vía de ingreso principal a Luluncoto y al proyecto), es decir al nivel + 9.86, nivel que viene a ser el de la terraza del edificio; la cual se convierte en azotea deck. Espacio público que devuelve en planta alta la misma dimensión que utiliza en planta baja.

Debido al paisaje tanto inmediato como circundante lejano, la azotea del edificio se convierte en un gran mirador – escenario, en el cual el usuario se constituye como actor de su propio espacio, de sus propias vivencias y donde el observar y ser observado son los que impulsan el recorrido.

ESQUEMA 9

Azotea deck



Autora: Diana Lucía Muñoz

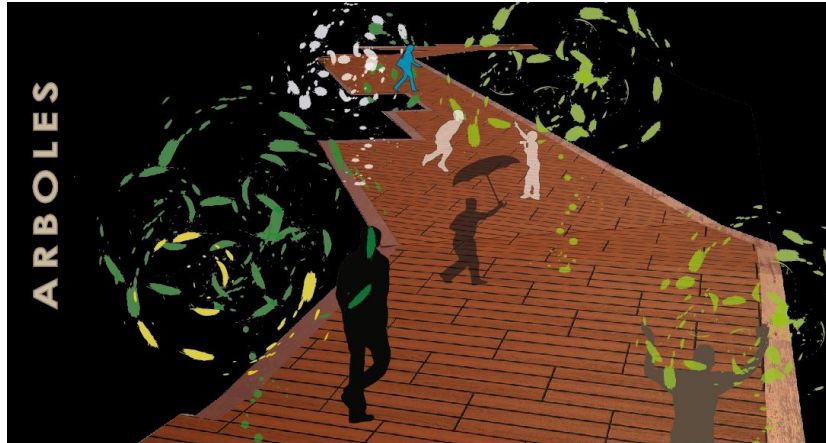
5.5.1 Intersticios ocupados por árboles

Las copas de los árboles llegan a la plataforma urbana como elementos esbeltos que proporcionan sombra en el recorrido. Ocupan los intersticios o pausas que genera la forma quebrada del edificio.

Especie trasplantada: Acacia negra. Altura entre 15 y 20 m.

ESQUEMA 10

Arboles en la cubierta



Autora: Diana Lucía Muñoz

ESQUEMA 11

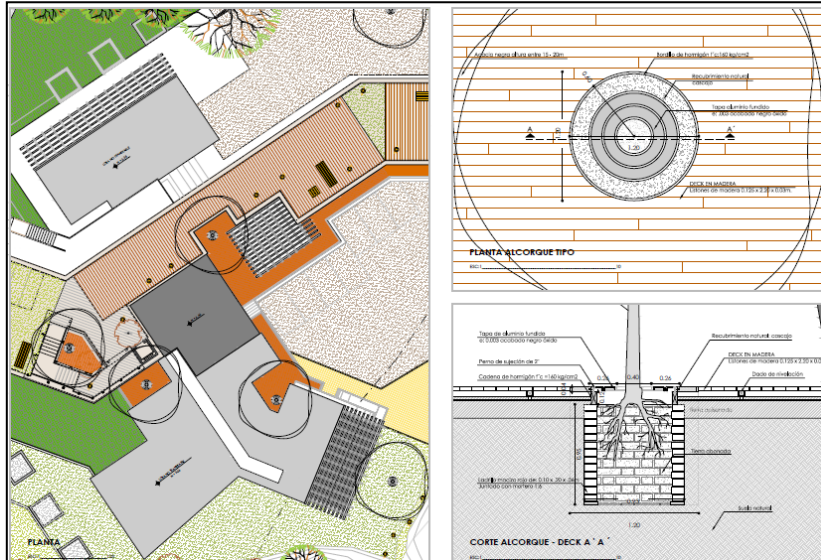
Paseo sobre el deck



Autora: Diana Lucía Muñoz

ESQUEMA 12

Corte de alcorque - árbol



Autora: Diana Lucía Muñoz

5.6 PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

| RESUMEN DE ÁREAS | | | |
|--|---------------|---------------|---------------|
| PROYECTO: ESCENARIO LÚDICO DE ENTRETENIMIENTO - ARTE Y CULTURA. | | | |
| UBICACIÓN: LULUNCOTO BAJO | | | |
| | | | |
| BLOQUE A. Nivel ±0,00 / -1,02 / +0,68 | Unidad | Número | Área |
| Salón1: multifuncional - gimnasio | m2 | 1 | 101,52 |
| Lockers salón 1 | m2 | 1 | 15,00 |
| | | | 116,52 |
| BLOQUE B. Nivel ±0,00 / -1,02 / +0,68 | | | |
| Vestíbulo - exposiciones temporales - boletería | m2 | 1 | 407,46 |
| Circulación vertical 1 | m2 | 1 | 19,54 |
| Salón 2: ballet - danza - área de apoyo | m2 | 1 | 95,50 |
| Lockers salón 2 | m2 | 1 | 16,00 |
| Baterías sanitarias hombres | m2 | 1 | 13,85 |
| Baterías sanitarias mujeres | m2 | 1 | 13,64 |
| Vestíbulo pre escenario | m2 | 1 | 41,05 |
| Camerino hombres | m2 | 1 | 14,89 |
| Camerino mujeres | m2 | 1 | 21,43 |
| Bodega apoyo escenografía | m2 | 1 | 11,03 |
| Bodega de instrumentos | m2 | 1 | 10,12 |
| Sonido e iluminación | m2 | 1 | 12,12 |
| Concha acústica | m2 | 1 | 120,18 |
| | | | 796,81 |
| BLOQUE C. Nivel ±0,00 / -1,02 / +0,68 | | | |
| Vestíbulo exposiciones temporales | m2 | 1 | 158,96 |
| Información - espera | m2 | 1 | 78,59 |

| | | | |
|---|----|---|---------------|
| Dirección arte y cultura | m2 | 1 | 25,45 |
| Dirección ludoteca | m2 | 1 | 22,25 |
| Dirección biblioteca | m2 | 1 | 26,17 |
| Dirección general | m2 | 1 | 34,77 |
| Baterías sanitarias hombres | m2 | 1 | 9,21 |
| Baterías sanitarias mujeres | m2 | 1 | 7,44 |
| Sala de juntas | m2 | 1 | 18,43 |
| | | | 381,27 |
| BLOQUE D. Nivel ± 0,00 / -1,02 / +0,68 | | | |
| Vestíbulo exposiciones temporales | m2 | 1 | 180,51 |
| Circulación vertical 2 | m2 | 1 | 35,89 |
| | | | 216,40 |
| GUARDERIA | | | |
| Dormitorio A | m2 | 1 | 31,40 |
| Dormitorio B | m2 | 1 | 18,36 |
| Bat. Sanitaria para niños | m2 | 1 | 2,47 |
| Salón multifuncional | m2 | 1 | 24,78 |
| Cocineta | m2 | 1 | 3,43 |
| Sala de juntas | m2 | 1 | 10,43 |
| Bat. sanitaria personal | m2 | 1 | 7,72 |
| Lactantes A | m2 | 1 | 20,25 |
| Lactantes B | m2 | 1 | 19,22 |
| Área de apoyo y cambio de pañales | m2 | 1 | 7,70 |
| Laboratorio de leches | m2 | 1 | 4,15 |
| Sala de gateo y estimulación temprana | m2 | 1 | 39,34 |
| Aula taller | m2 | 1 | 41,78 |
| Bat. Sanitaria niños y niñas | m2 | 1 | 7,02 |

| | | | |
|---|----|---|---------------|
| Área cubierta de juegos infantiles | m2 | 1 | 54,59 |
| Área de ingreso y circulación | m2 | 1 | 106,13 |
| | | | 398,77 |
| BLOQUE E. Nivel ±0,00 / -1,02 / +0,68 | | | |
| PRE - KINDER | | | |
| Hall | m2 | 1 | 135,09 |
| Preescolar A | m2 | 1 | 52,72 |
| Preescolar B | m2 | 1 | 47,97 |
| Material didáctico | m2 | 1 | 5,00 |
| Bat. Sanitaria niños | m2 | 1 | 12,64 |
| Bat. Sanitaria niñas | m2 | 1 | 12,30 |
| | | | 265,72 |
| BLOQUE K. CAFETERIA. Nivel ±0,00 / -1,02 / +0,68 | | | |
| Área de colocación de mesas | m2 | 1 | 91,12 |
| Bat. Sanitaria hombres | m2 | 1 | 7,69 |
| Bat. Sanitaria mujeres | m2 | 1 | 8,28 |
| Área de preparación de alimentos | m2 | 1 | 29,97 |
| | | | 137,06 |
| BLOQUE B-C. Nivel +3,06 | | | |
| AREA DE SERVICIOS AUXILIARES | | | |
| Hall de ingreso - recepción - circulación | m2 | 1 | 142,95 |
| Secretaría académica | m2 | 1 | 17,46 |
| Archivo general | m2 | 1 | 13,41 |
| Odontólogo | m2 | 1 | 23,33 |
| Nutricionista | m2 | 1 | 20,81 |
| Pediatra | m2 | 1 | 32,25 |
| Bat. Sanitaria hombres | m2 | 1 | 9,17 |
| Bat. Sanitaria mujeres | m2 | 1 | 7,23 |

| | | | |
|--------------------------------------|----|---|---------------|
| Psicología | m2 | 1 | 16,76 |
| | | | 283,37 |
| BLOQUE D. Nivel +3,06 | | | |
| Biblioteca | m2 | 1 | 235,05 |
| | | | |
| BLOQUE E. Nivel +2,04 | | | |
| Hall - circulación | m2 | 1 | 129,17 |
| Aula taller A | m2 | 1 | 56,12 |
| Aula taller B | m2 | 1 | 46,65 |
| Bodega A | m2 | 1 | 5,03 |
| Bodega B | m2 | 1 | 4,74 |
| Bat. Sanitaria niñas | m2 | 1 | 12,58 |
| Bat. Sanitaria niños | m2 | 1 | 14,79 |
| | | | 269,08 |
| BLOQUE A -B. Nivel +5,10 | | | |
| LUDOTECA | m2 | 1 | 507,19 |
| Batería sanitaria | m2 | 1 | 15,85 |
| | | | 523,04 |
| BLOQUE B - C - D. Nivel +5,10 | | | |
| Hall de circulación total | m2 | 1 | 439,92 |
| Taller de manualidades | m2 | 1 | 48,58 |
| | | | 488,50 |
| BLOQUE C. Nivel +6,46 | | | |
| Taller de escultura | m2 | 1 | 40,88 |
| Taller de pintura | m2 | 1 | 58,18 |
| Bat. Sanitaria hombres | m2 | 1 | 11,39 |
| Bat. Sanitaria mujeres | m2 | 1 | 9,64 |
| Bat. Sanitaria discapacitados | m2 | 1 | 4,29 |

| | | | |
|------------------------------------|----|---|-----------------|
| Plataforma de circulación exterior | m2 | 1 | 138,42 |
| | | | 262,80 |
| | | | |
| Área total en m2: | | | 4.374,39 |
| Área exterior: | | | 583.61 |

5.7 PLANIMETRÍA ARQUITECTÓNICA

