



HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

ADAPTACIÓN DE MOBILIARIO Y COMPLEMENTOS DECORATIVOS EN  
ALCOBAS PARA INFANTES EN DESARROLLO

Autor:

VERÓNICA GABRIELA LÓPEZ PROAÑO

Hernán Paredes Vásconez Arq.

**DIRECTOR DE DISERTACIÓN.**

f. 

Xavier Espinoza Jurado Arq.

**CALIFICADOR.**

f. 

Daniel Acurio Maldonado Ing.

**CALIFICADOR.**

f. ....

María Alexandra López Chiriboga Dis. Msc.

**DIRECTORA DISEÑO INDUSTRIAL.**

f. 

Pablo Poveda Mora Abg.

**SECRETARIO GENERAL PUCESA.**

f. 




Ambato – Ecuador

Septiembre 2007.

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Verónica Gabriela López Proaño portadora de la cédula de ciudadanía N° 180329418-8 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título de Ingeniera en Diseño Industrial son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.



Verónica Gabriela López Proaño.

C.I: 180329418-8

## **Agradecimiento**

Con inmensa gratitud a todas aquellas personas que directa e indirectamente han hecho posible este proyecto al brindarme su apoyo.

Especialmente al Arq. Xavier Espinoza Jurado por su valiosa colaboración en la elaboración de este trabajo.

A mi Familia por su invaluable cariño que siempre me han ofrecido desinteresadamente.

A mis Verdaderos Amigos: Anita, Vero, Israel, Enrique, y Gaby, por su apreciable y sincera amistad, lo que ha contribuido a mi formación humana.

## **Dedicatoria**

A mi Familia quienes con su irreclinable cariño, y brillante ejemplo de trabajo y superación, han iluminado siempre el sendero de mi existencia.

A mis Amigos con los que compartí experiencias buenas y malas, por sus consejos e impulsos para alcanzar mis objetivos.

## Resumen

Los sistemas económicos mundiales ofertan un bienestar social estandarizado, el cual no ha sido, ni es específico, no es proporcional, ni justo, y entonces allí el mundo se polariza en forma brutal, (miseria mental por un lado y miseria material por otro).

Lo que demanda la necesidad de comprender y conceptualizar las incidencias en la inestabilidad del núcleo familiar incluyendo el desarrollo físico y psicológico del niño de nivel inicial y la comunidad sociocultural en la que viven, ésta comprensión conduce a construir criterios de operatividad en el normal desenvolvimiento dentro de la sociedad, rescatando las diferentes maneras de sentir y pensar, profundizando los alcances de las miradas en la interacción comunidad y familia del niño.

La detección de las situaciones obstaculizadoras a niveles socio culturales y socio económicos que reprimen el desarrollo de las familias ecuatorianas; en especial ambateñas y de sus niños, como es el caso de la comparación económica constante con el propósito de obtener un autoanálisis y medir su aceptación social.

Todos los padres desean darles a sus bebés lo mejor posible para que empiecen sus vidas y ayudarles en su desarrollo del día a día. Estos requerimientos no únicamente son de cuidado sino también de atención a sus necesidades físicas y psicológicas, lo que incluye la interacción de los

padres con sus hijos y el disfrute de los mismos, creando mejores relaciones desde el principio.

La necesidad de un buen desarrollo integral en los niños, así como también la necesidad de cuidar la economía de la familia, sin olvidarnos de los problemas de espacio en las infraestructuras son cada vez más importantes; es crucial entonces un mobiliario multifuncional que cubra esas necesidades. Para recomendarlo el sustento está en enfocarse en la resistencia del material, la calidad de la madera, las dimensiones y la seguridad.

Este tipo de muebles se adaptan de forma flexible y sencilla a las diversas etapas de desarrollo de su niño, creando un marco adecuado y una niñez inolvidable.

## **Abstract**

In today's social economy systems the concept of Standard well – being is prevalent, but it hasn't been specific, proportional or even just.

Then the world divides in a brutal way into (mental misery in one side and material misery in the other).

It is important to understand and have a deep knowledge of the consequences inside the family which include children's physical and psychological development and the socio cultural community where they live. These concepts lead us to take action in order to help children's normal development, taking into consideration the different ways of thinking, feeling, and the interaction between community and family.

In this way the detection of difficult situations in socio cultural and economical levels inside the Ecuadorian families, especially in Ambato and its children, make us realize that these situations are restricting the good development. It's causing children to be comparing themselves constantly to get a self-analysis and measure their social acceptance.

Every parent wishes to give their babies the best possible life and support them in their day by day development. This requires not only to care for the babies, physical and psychological needs; it also involves spending

enjoyable time interacting with their children, creating close relations from the beginning.

The need of a good development, as well as the family economical situation, without forgetting the space problems in the substructures are important aspects to consider. It is crucial then to provide multifunctional furniture that fulfils these needs.

To support this, we focus on material resistance, wood quality, dimensions and safety.

This furniture adapts in a flexible and simple way to the different children's development stages by creating a suitable frame and the most important an unforgettable childhood.

# Tabla de Contenidos



|                                  |      |
|----------------------------------|------|
| Portada                          |      |
| Declaración de Autenticidad..... | iii  |
| Agradecimiento.....              | iv   |
| Dedicatoria.....                 | v    |
| Resumen.....                     | vi   |
| Abstract.....                    | viii |

## CAPITULO I

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| 1. Planteamiento del problema..... | 1 |
| 1.1 Contextualización.....         | 1 |
| 1.2 Formulación del problema.....  | 3 |
| 1.3 Delimitación del problema..... | 3 |
| 1.4 Objetivos.....                 | 4 |
| 1.4.1 Objetivo General.....        | 4 |
| 1.4.2 Objetivos Especificos.....   | 4 |
| 1.5 Justificación.....             | 5 |

## CAPITULO II

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| 2. Marco teórico.....              | 7 |
| 2.1 Antecedente investigativo..... | 7 |
| 2.2 Fundamentación teórica.....    | 9 |

|         |   |    |
|---------|---|----|
| 2.2.1   | Fundamentación teórica técnica.....                     | 9  |
| 2.2.1.1 | Creatividad.....  | 9  |
| 2.2.1.2 | Diseño.....   | 27 |
| 2.2.1.3 | Mobiliario.....   | 36 |
| 2.2.1.4 | Decoración.....   | 45 |
| 2.2.1.5 | Adaptabilidad.....                                      | 46 |
| 2.2.1.6 | Vivienda.....   | 47 |
| 2.2.1.7 | Ergonomía.....  | 54 |
| 2.2.1.8 | Materiales.....   | 55 |
| 2.2.1.9 | Color.....  | 59 |
| 2.2.2   | Fundamentación teórica psicológica.....                 | 63 |
| 2.2.2.1 | Infante.....  | 63 |
| 2.2.2.2 | Niño.....   | 68 |
| 2.2.2.3 | Desarrollo psicológicos de los niños según la edad..... | 70 |
| 2.2.2.4 | Núcleo familiar.....                                    | 94 |
| 2.3     | Definiciones conceptuales.....                          | 96 |

### **CAPITULO III**

|       |                             |    |
|-------|-----------------------------|----|
| 3.    | Marco metodológico .....    | 98 |
| 3.1   | Variables.....              | 98 |
| 3.1.1 | Variable independiente..... | 98 |
| 3.1.2 | Variable dependiente.....   | 98 |
| 3.2   | Preguntas directrices.....  | 98 |
| 3.3   | Tipo de estudio.....        | 99 |
| 3.4   | Población y muestra.....    | 99 |

|  |     |
|--|-----|
| 3.5 Técnicas e instrumentos.....                   | 100 |
| 3.6 Matriz de operacionalización de variables..... | 101 |
| 3.7 Plan de recolección de información.....        | 104 |

## **CAPITULO IV**

|  |     |
|--|-----|
| 4. Análisis e interpretación de resultados.....    | 105 |
| 4.1 Procesamiento de la información.....           | 105 |
| 4.2 Factibilidad de las preguntas directrices..... | 111 |
| 4.3 Conclusiones .....                             | 116 |
| 4.4 Recomendaciones.....                           | 117 |

## **CAPITULO V**

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| 5. Propuesta.....                     | 119 |
| 5.1 Finalidad.....                    | 119 |
| 5.2 Propósito.....                    | 119 |
| 5.3 Objetivos .....                   | 119 |
| 5.3.1 Objetivo general.....           | 119 |
| 5.3.2 Objetivos específicos .....     | 119 |
| 5.4 Programación.....                 | 120 |
| 5.4.1 Normativa legal.....            | 120 |
| 5.4.2 Normativa funcional.....        | 120 |
| 5.4.3 Normativa estética.....         | 123 |
| 5.5 Ordenamiento físico espacial..... | 124 |
| 5.5.1 Zonificación.....               | 124 |

|              |  |            |
|--------------|--|------------|
| <b>5.5.2</b> | <b>Esquemas funcionales.....</b>                 | <b>125</b> |
| <b>5.5.3</b> | <b>Zonificación por etapa de desarrollo.....</b> | <b>127</b> |
| <b>5.6</b>   | <b>Conclusiones.....</b>                         | <b>130</b> |
| <b>5.7</b>   | <b>Recomendaciones.....</b>                      | <b>130</b> |
| <b>5.8</b>   | <b>Bibliografía.....</b>                         | <b>132</b> |
| <b>5.9</b>   | <b>Anexos.....</b>                               | <b>135</b> |

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Contextualización

Las sociedades han sido colocadas entre dos disyuntivas de desarrollo. El uno definido como "desarrollo sostenible" el otro como "globalización. Mientras el último esta basado en el crecimiento económico sin limites y hacia la concentración de poder a favor de algunas naciones y centros financieros, el otro busca un compromiso donde un crecimiento regulado este acompañado de una especie de "retroalimentación" que atenúe las consecuencias sobre el medio natural y la desigualdad social humana.

Esa desarmonía mencionada, se origina sobre todo por la estructuración ideológico económica actual: La promesa o la oferta del modelo estandarizado de vida y desarrollo material para todos, basado en un standard de bienestar, que no es específico, no es proporcional, ni justo.

Dado que las diferentes problemáticas expuestas demandan la necesidad de comprender y conceptualizar las incidencias en la inestabilidad del núcleo familiar incluyendo el desarrollo físico y psicológico del niño de nivel inicial y la comunidad sociocultural en la que viven, esta comprensión conduce a construir criterios de operatividad en el normal desenvolvimiento dentro de la

sociedad, rescatando las diferentes maneras de sentir y pensar, profundizando los alcances de las miradas en la interacción comunidad y familia del niño.

El horizonte económico cultural de los padres y madres, que es muy limitado, en el país conforma un contexto lleno de carencias que sobreexigen los roles parentales generando numerosas problemáticas familiares.

Las problemáticas que los niños traen de sus núcleos familiares influyen en los aspectos psicológicos a nivel inconsciente y preconscious, produciendo inhibiciones, con gran carga de angustia en su mundo interno relacionado con la realidad exterior.

Esto moviliza objetos internos primarios - imagos parentales - a partir de enfermedades, pérdidas, etc., e insumen grandes montos de energía psíquica en el niño al sobrellevar esas situaciones internas de angustia las que incidirían como factores obstaculizadores en los procesos de socialización, maduración, aprendizaje, etc., por lo que es prioritario facilitar la resolución y prevención de las situaciones problemáticas del niño.

La detección de las situaciones obstaculizadoras a niveles socio culturales y socio económicos que reprimen el desarrollo de las familias ecuatorianas; en especial ambateñas y de sus niños, como es en el caso de la comparación económica constante con el propósito de obtener un autoanálisis y medir su aceptación social. Son aspectos latentes y que se han externalizado lo cual requiere de una modificación de éstas situaciones

obstaculizadoras en facilitadoras mediante la utilización de técnicas que permitan la reutilización de recursos con Ideas prácticas y divertidas que son las que se necesitan para poner al día el dormitorio de los más pequeños de la casa.

Dulzura, relax, comodidad... los requisitos son muchos y muy variados. Lo que se traduce en el cambio de ambiente de tensión y descontento en un ambiente de apoyo, entendido como vínculo sostenedor, como un tipo particular de interacción entre sujeto y objeto lo que propiciará la contención de angustias.

## **1.2. Formulación del problema**

Incompatibilidad en el núcleo familiar por el desarrollo de infante a niño y la adaptación del diseño interior en alcobas y sus complementos decorativos.

## **1.3. Delimitación del problema**

Incompatibilidad en el núcleo familiar por el desarrollo de infante a niño y la adaptación del diseño interior en alcobas y sus complementos decorativos en la ciudad de Ambato para el año 2007.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo general**

- Adaptar los muebles y complementos decorativos en alcobas para infantes en desarrollo, mediante la utilización de técnicas que ayuden a la optimización de dichos elementos.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Investigar sobre las actividades, necesidades, comportamientos y actitudes que realizan los niños a medida que van creciendo.
- Identificar los factores que inciden negativamente en el proceso de formación de los niños preescolares y escolares hasta los diez años de edad.
- Indagar las tipologías de habitaciones infantiles más preponderantes.
- Establecer los procedimientos, y estructuras a usarse para la adaptación de los dormitorios de los infantes en desarrollo.
- Elaborar un manual de técnicas y procedimientos que sirva de guía para la remodelación de las alcobas de niños preescolares.

## 1.4. Justificación

La adopción de técnicas para la adaptación y remodelación de mobiliario y los complementos decorativos en las habitaciones de los niños, teniendo en cuenta un control presupuestario tendrá efectos favorables, dentro de los cuales se pueden mencionar:

En la dimensión social que se refiere a la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que se pertenece, a través de las interrelaciones con los distintos integrantes del mismo, produciéndose el aprendizaje de valores y prácticas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de los hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Estos aprendizajes se obtienen por medio de vivencias que los niños en edad preescolar deben realizar ya que aumentan los niveles de madurez, y el afán de independencia.

El estudio hará que las habitaciones que en un principio fueron decoradas para un infante vayan cambiando a medida del desarrollo físico y psicológico del niño logrando así interactuar socialmente en forma adecuada con el sistema familiar y con su grupo. El cumplimiento de estas tareas es básico para el desarrollo de una buena autoestima y actúa como elemento protector de la salud mental del niño.

En el ámbito económico este conjunto de técnicas y procedimientos para la adaptación de enseres logrará que los resultados financieros de las familias

ecuatorianas mejoren, como consecuencia de un ahorro significativo en la innovación de la decoración de las alcobas de sus niños.

La aplicación de este estudio provocará un impacto dentro de la sociedad ecuatoriana ya que propiciará a la remodelación oportuna de los espacios de los niños en su proceso de crecimiento, al cual en la actualidad pocas familias lo hacen.

Por otra parte este trabajo servirá como fuente de información para los estudiantes de diseño que se encuentren desarrollando proyectos en los cuales requieran del uso de técnicas para adecuar muebles y elementos decorativos existentes.

## CAPITULO II

### 2. MARCO TEORICO

#### 2.1 Antecedente investigativo

La recámara de un niño es su refugio personal, al que se siente unido y que considera propio. La recámara no sirve sólo para guardar sus cosas, sino que constituye un refugio para su imaginación y una zona confortable e íntima.

Existen algunos artículos sobre habitaciones infantiles las cuales son capaces de adaptarse a las nuevas y diversa necesidades de los niños a medida que van creciendo.

*“El hecho de que los niños crezcan rápidamente hace que sus necesidades cambien igualmente deprisa. Para afrontar este problema lo mejor que se puede hacer es adquirir muebles que puedan adaptar sus funciones con el paso del tiempo. La idea es lograr habitaciones que crezcan con los niños y que sean al gusto de ellos, las madres siempre se ven con la difícil tarea de encontrar muebles económicos que mantengan su funcionalidad conforme crecen los niños y sus estilos cambien. Y finalmente, crear una habitación que se desarrolle con su hijo significa que usted debe seleccionar piezas de alta calidad y durabilidad que encajen bien con muebles que usted añada en*

*un futuro, tal como escritorios, espejos, etc. Los fabricantes ya están enterados. No solamente están creando muebles que permitan crecer, como las camas que se transforman de cuna a cama, pero también están creando colecciones de varias piezas. Pier 1 Kids ahora tiene colecciones para habitaciones que incluyen desde escritorios y estantería hasta estantes y espejos; todos diseñados para durar. “*

*(<http://www.navegalo.com/soloparaellas/deco/artshow.asp?artid=281>)*

Los dormitorios infantiles son el escenario de encuentro entre el niño y sus necesidades. Toda alteración, cambio, creación o modificación tiene que ver con la búsqueda de un lugar propio, un lugar donde ser y sentir pertenencia. Su habitación es el resumen del mundo, porque al igual que éste, es movida por la energía de los actos que ocurren en su interior. El niño y en sí el hombre transforma su hábitat a partir de aspectos estéticos, morfológicos, de significado y de gustos; se trata de un personalizar instintivo, relacionado a lo psicológico, lo social y lo cultural. Es por esto que al momento de diseñar un dormitorio infantil hay que hacerlo con muebles clave que sean capaces de transformarse y fáciles de desplazar, de modo que se consigan diferentes usos con los mismos elementos.

## 2.2 Fundamentación teórica

### 2.2.1 Fundamentación teórica técnica

**2.2.1.1 Creatividad:** La creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad, ruptura de esquemas y por sus posibilidades de realización concreta. Se considera como la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas.

La creatividad es el pensamiento abierto divergente siempre pronto para imaginar cosas y soluciones en gran variedad.

Creatividad es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original.

Creatividad es la disposición para crear que existe en estado potencial en todas las edades. Estrechamente dependiente del medio sociocultural, esta tendencia natural a realizarse requiere de condiciones favorables para su expresión.

**Esquema:** El esquema es una técnica de estudio que se realiza mediante la representación gráfica de algún tema. Debe presentar las ideas centrales del texto, destacadas con claridad. Se utilizan signos para destacar ideas, subrayado, las mayúsculas y minúsculas, colores y distintos tipos de letras.

**Pensamiento Abierto:** Conocido como pensamiento divergente se encuentra en el hemisferio derecho del cerebro, constituye un importante factor de la

creatividad; muchas veces el pensamiento divergente es la raíz de una forma brillante y original de resolver problemas.

**La creatividad y su estimulación:** La creatividad supone por lo menos tres condiciones:

- 1) Una idea o respuesta nueva debe ser producida.
- 2) Esta idea o respuesta debe resolver un problema o alcanzar cierta meta y
- 3) El conocimiento original debe ser mantenido y desarrollado al máximo.

La creatividad se extiende en el tiempo en vez de limitarse en un breve episodio, y se caracteriza por originalidad, adaptación y realización.

También se considera la conducta creadora como constituida por cualquier actividad en la que el hombre impone un nuevo orden sobre su medio ambiente. Puede suponer o no la creación de una estructura organizada.

**Características de la persona creadora:** Los resultados de algunos estudios indican que la persona creadora raramente satisface el estereotipo de ella hecho por el ego. En vez de ser emocionalmente inestable, descuidada y de conducta bohemia, es más a menudo deliberada, reservada, industriosa y meticulosa. Tiene una imagen de si misma como persona responsable, un grado de resolución y casi inevitablemente una medida de egolatría.

Otras características del individuo creativo son:

- Conducta agresiva y dominante
- Alto nivel de energía que aporta a su trabajo
- Inteligencia superior a la media, aunque la inteligencia sola no hace creatividad.
- Alto aprecio de los valores estéticos y teóricos.
- En los varones una falta de interés por representar el papel masculino.
- Introversión, en vez de extroversión.
- Independencia de pensamiento y acción.
- Trabajo académico superior al medio.

La persona creativa tiene la habilidad de mirar el problema de un marco de referencia o esquema y luego de manera consciente cambiar a otro marco de referencia, dándole una perspectiva completamente nueva. Este proceso continúa hasta que la persona ha visto el problema desde muchas perspectivas diferentes.

Cuando las tácticas analíticas o inferenciales directas fallan en producir una solución creativa, la persona creativa con frecuencia forja lazos con diferentes estructuras. En la medida que estas estructuras son elaboradas, pueden salir nuevas y poderosas soluciones.

**El pensamiento creativo:** Se puede definir de varias maneras. Halpern (1984) afirma que "se puede pensar de la creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad". Incorporando las nociones de pensamiento crítico y de pensamiento dialéctico. Barron (1969) nota que "el proceso creativo incluye una dialéctica incesante entre integración y expansión, convergencia y divergencia, tesis y antítesis".

Perkins (1984) destaca una característica importante del pensamiento creativo: El pensamiento creativo es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos. El criterio último de la creatividad es el resultado. Se llama creativa a una persona cuando consistentemente obtiene resultados creativos, significados, resultados originales y apropiados por el criterio del dominio en cuestión.

Perkins implica que para enseñar creatividad, el producto de los alumnos deber ser el criterio último. Sin embargo, sin importar lo divergente del pensamiento de diferentes alumnos, éste da pocos frutos si no se traduce en alguna forma de acción. La acción puede ser interna (tomar una decisión, llegar a una conclusión, formular una hipótesis) o externa (pintar un cuadro, hacer una adivinanza o una analogía, sugerir una manera nueva de conducir un experimento). Pero el pensamiento creativo debe tener un resultado.

**Aspectos del pensamiento creativo:** La creatividad tiene lugar en conjunto con intenso deseo y preparación.

Una falacia común acerca de la creatividad es que ésta no requiere trabajo y pensamiento intenso. Harman y Rheingold (1984) notan que las precondiciones usuales de la creatividad son un aferramiento prolongado e intenso con el tema. Citan al gran compositor Strauss diciendo:

"Puedo decirte de mi propia experiencia que un deseo ardiente y un propósito fijo, combinado con una intensa resolución traen resultados. El pensamiento concentrado y determinado es una fuerza tremenda"

La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad.

Dejando de lado el esfuerzo y el tiempo, los individuos creativos están prestos a correr riesgos al perseguir sus objetivos y se mantienen rechazando alternativas obvias porque están tratando de empujar los límites de su conocimiento y habilidades.

Los pensadores creativos no se satisfacen simplemente con "lo que salga". Más bien, tienen la necesidad siempre presente de "encontrar algo que funcione un poco mejor, que sea más eficiente, que ahorre un poco de tiempo."

La creatividad requiere un locus interno de evaluación en lugar de un locus externo.

Subyacente a la habilidad de la gente creativa para correr riesgos se encuentra una confianza en sus propios estándares de evaluación. Los individuos creativos buscan en sí mismos y no en otros la validación y el juicio de su trabajo. La persona creativa tolera y con frecuencia conscientemente busca trabajar solo, creando una zona de tope que mantiene al individuo en cierta manera aislado de las normas, las prácticas y las acciones. No es sorprendente entonces que muchas gentes creativas no sean bien recibidas de inicio por sus contemporáneos.

Relacionada estrechamente con el locus de evaluación, está la cuestión de la motivación, la creatividad incluye motivación intrínseca más que extrínseca. La motivación intrínseca se manifiesta en muchas maneras: gran dedicación, mucha inversión de tiempo, interés en la habilidad, involucramiento con ideas, y sobre todo resistencia a la distracción por recompensas extrínsecas como un ingreso más alto por un tipo de trabajo menos creativo.

La creatividad incluye reformular ideas.

Este aspecto de la creatividad es el que más comúnmente se enfatiza, aunque diferentes teóricos lo describen en diferentes maneras.

Para comprender cómo se reformula una idea, deberíamos considerar cómo una idea se estructura. Interpretamos el mundo a través de estructuras llamadas esquemas: estructuras de conocimiento en las cuales se junta información relacionada. La gente usa esquemas para encontrar sentido al mundo. Los esquemas son la base de toda nuestra percepción y comprensión del mundo, la raíz de nuestro aprendizaje, la fuente de todas las esperanzas y temores, motivos y expectativas.

La creatividad algunas veces puede ser facilitada alejándose de la involucración intensa por un tiempo para permitir un pensamiento que fluya con libertad.

Algunos teóricos han señalado varias maneras en que la gente creativa bloquea distracciones, permitiendo que los insights lleguen a la consciencia. Stein (1974) nota que bajaba las persianas durante el día para evitar la luz; a Proust le gustaba trabajar en un cuarto aislado con corcho; Ben Johnson escribió mejor mientras bebía té y disfrutaba el olor de las cáscaras de naranja. El principio de trabajo subyacente a todos estos esfuerzos era crear una atmósfera en la cual el pensamiento inconsciente pudiera llegar a la superficie.

Los mayores descubrimientos científicos que ocurrieron durante períodos de "pensamiento inconsciente".

Después de mucha preparación, intensidad considerable, y muchos intentos de tener un insight en varias maneras, en algún punto la gente creativa parece "abandonarse" de su enfoque racional y crítico a los problemas de la invención y la composición y permiten que las ideas fluyan libremente, con poco control consciente.

Las explicaciones a estos fenómenos son diversas. Harman y Rheingold (1984) afirman que la mente inconsciente procesa mucha más información que lo que nos damos cuenta; tiene acceso a información imposible de obtener a través del análisis racional. Por implicación entonces, la mente inconsciente se enfrasca en una manera mucho más comprensiva y diferente de procesar que la mente consciente. Por lo tanto deberíamos de tratar activamente de desarrollar técnicas (como la meditación) para tener acceso al inconsciente, ya que este es una fuente de información que de otra manera es inaccesible.

Sin importar si la mente consciente realmente procesa información o si la mente consciente lo hace tan rápido que no nos damos cuenta, mucha gente creativa encuentra que cuando dejan de trabajar en un problema por un tiempo, algunas veces obtienen nuevas y útiles perspectivas.

**Características esenciales del pensamiento creativo:** Una situación importante es considerar que desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad

implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son:

**Fluidez:** Se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor y nosotros estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos ocurre, sin ponernos a pensar si realmente será la mejor, por ejemplo: pensar en todas las formas posibles de hacer el festejo de Navidad, no sólo las formas tradicionales de eventos que siempre hemos practicado.

**Flexibilidad:** Considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto, por ejemplo: pensar en cinco diferentes formas de combatir la contaminación sin requerir dinero, es posible que todas las anteriores respuestas sean soluciones que tengan como eje compra de equipo o insumos para combatir la contaminación y cuando se les hace esta pregunta los invitamos a ir a otra categoría de respuesta que nos da alternativas diferentes para seleccionar la más atractiva.

**Originalidad:** Es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los

problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas, por ejemplo: encontrar la forma de resolver el problema de matemáticas como a nadie se le ha ocurrido.

**Elaboración:** Una característica importante de la creatividad es su elaboración ya que a partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos. Por ejemplo: el concepto inicial de silla data de muchos siglos, pero las sillas que se elaboran actualmente distan mucho del concepto original, aunque mantienen características esenciales que les permiten ser sillas.

Existen otras características del pensamiento creativo, pero creo que estas cuatro son las que más lo identifican, una producción creativa tiene en su historia de existencia momentos en los que se pueden identificar las características antes descritas, aunque físicamente en el producto sólo podamos identificar algunas de ellas. Esto significa que la creatividad no es por generación espontánea, existe un camino en la producción creativa que podemos analizar a partir de revisar las etapas del proceso creativo.

**Etapas del proceso creativo:** el proceso creativo contiene etapas como:

**Preparación:** Se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir. Algunos

autores llaman a esta etapa de cognición, en la cual los pensadores creativos sondean los problemas.

**Incubación:** Se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución, se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales. La dinámica existente en esta etapa nos lleva a alcanzar un porcentaje elevado en la consecución del producto creativo y a ejercitar el pensamiento creativo, ya que se utilizan analogías, metáforas, la misma imaginación, el empleo de imágenes y símbolos para encontrar la idea deseada. Algunos autores denominan a esta etapa como de combustión de las ideas. Perkins (1981), citado en Gellatly (1997), sugiere una visión alternativa de la incubación, deja abierta la posibilidad de considerar un tipo especial de pensamiento inconsciente en esta etapa de la creatividad, que genera ideas nuevas a partir de procesos cognoscitivos comunes como el olvido fructífero, el refresco físico y psíquico, la observación de nuevas pistas en experiencias no relacionadas, el reconocimiento contrario, entre otros. El objetivo fundamental de la combustión es aumentar las alternativas de solución que se tiene y las personas creativas se caracterizan por la habilidad que tienen de generar fácilmente ideas alternativas.

**Iluminación:** Es el momento crucial de la creatividad, es lo que algunos autores denominan la concepción, es el eureka de Arquímedes, en donde repentinamente se contempla la solución creativa más clara que el agua, es lo que mucha gente cree que es la creatividad: ese insight que sorprende incluso al propio pensador al momento de aparecer en escena, pero que es resultado de las etapas anteriores; es cuando se "acomodan" las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible.

**Verificación:** Es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

**Desarrollo del talento creador:** Cantidad considerable de pruebas de investigación sugieren que intervienen tanto factores genéticos como del medio ambiente en el desarrollo de la facultad creadora. La conducta se puede alterar por medio de la modificación del medio ambiente en que vive el individuo. Por consiguiente resulta de importancia el comprender algo acerca del tipo del medio ambiente en que viven las personas que tienen capacidad creadora y en el que se han desarrollado sus facultades creadoras.

No es fácil para el lego apreciar la gran importancia que tienen los factores del medio ambiente en el desarrollo de las facultades creadoras. Por ejemplo cuando examinamos los antecedentes vitales de algunos de nuestros mas

grandes compositores, vemos que "Mantel tocaba el clavecín cuando solo era un niño y que componía a la edad de seis años." "Mozart tocaba el clavecín a la edad de 3 años, componía a los 4 y andaba ya en giras musicales a la edad de 6 años. Sin embargo, dos factores nos demuestran que, aunque indudablemente estos hombres tenían las características hereditarias requeridas para tal precocidad, sin la estimulación necesaria del medio ambiente es dudoso que hubieran llegado a desarrollar ese talento.

**Cultura y creatividad:** El ambiente cultural tiende a fomentar o a retardar el desarrollo de determinadas clases de talento creador. Para investigar la relación existente entre el grado de trabajo creador y el grado en que determinadas culturas honran el talento creador. Torrance (1965) se valió de niños del primero hasta el sexto año en once diferentes culturas. A los niños se les hizo pasar una prueba de pensamiento creador y su calificación fue comparada con dos medidas del grado en que esas culturas honran el talento creador.

Según Torrance "una de las formas en que una cultura honra el talento creador se refleja en los ideales de los maestros de esa cultura y la clase de conducta que estos favorecen o tratan de combatir entre los niños". De los datos de este estudio podemos ver que existe íntima correspondencia entre las puntuaciones de una prueba de capacidad creadora y el grado según el cual los maestros consideran importantes las características particulares de la personalidad relacionadas con la capacidad creadora. De esta manera,

dice Torrance que "lo que es considerado como honorable en un país es también cultivado en ese mismo país".

**Estrategias creativas:** Son un conjunto de métodos o herramientas para facilitar la interpretación, el análisis o el estudio de problemas o temas determinados.

El cerebro humano es muy diferente a un computador. Mientras un computador trabaja en forma lineal, el cerebro trabaja de forma asociativa así como lineal, comparando, integrando y sintetizando a medida que funciona.

**El método creativo:** Puede ser usado para enfrentar problemas tan diversos como lo son las relaciones humanas, la competencia entre productos, restricciones de espacio y presupuestales, percepción ciudadana, etc.

El Método Creativo está fuertemente orientado al trabajo en grupo pero también puede utilizarse en la solución de problemas. Cuando se enfoca al trabajo individual, el método creativo también se conoce como pensamiento horizontal. El método creativo se puede describir con los siguientes pasos:

Enunciación del problema

Enunciación de restricciones y de metas

Criterios de evaluación de propuestas de solución

Lluvia de Ideas de propuestas de solución

Revisión cruzada de las ideas (Sólo si es un equipo de trabajo)

Evaluación de las opciones

El resultado final del método creativo es una propuesta de solución que ha de implantarse.

En la lluvia de ideas, la regla de oro es no descartar ni evaluar ninguna de las opciones. Todas las opciones deben ser consideradas siempre y cuando sean remotamente posibles.

Una vez determinadas todas las opciones, la evaluación se basa en las metas, en las restricciones y en el criterio de evaluación escogido (tiempo de implantación, costo, etc.).

Aquí es importante señalar que el método creativo es una invaluable herramienta para las situaciones en las que se piense que no hay una solución posible o que no se tiene la capacidad para resolver el problema. Cuando se considera que un problema no tiene solución se dice que se está pensando verticalmente (en forma estrecha). Esto significa que nosotros mismos nos estamos limitando las posibilidades de solución del problema. El pensamiento horizontal implica una ampliación de los horizontes, de nuestra visión del problema que nos permita eliminar las barreras mentales y atacar el problema con enfoques nuevos.

Un ejemplo de cómo el pensamiento creativo se diferencia de otras formas de resolver problemas y en qué situaciones se puede aplicar es el desarrollo del teléfono celular.

Para crear el teléfono celular, los científicos desarrollaron las teorías de la electricidad, la de los semiconductores, la de propagación de ondas electromagnéticas y los conceptos de telecomunicaciones. Los ingenieros juntaron esas teorías en un modelo simplificado que permitió el desarrollo de la tecnología celular con tales restricciones que los costos se hicieron razonables. No obstante, un buen diseño no es necesariamente el más popular y más vendido.

Para lograr buenas ventas, un grupo de diseñadores tuvo que utilizar el pensamiento creativo para fabricar celulares que fueran diferentes de los de las marcas competidoras; haciéndolos visualmente más atractivos, añadiéndoles opciones como indicador de batería, luz, agenda electrónica, correo electrónico, reloj, etc. Y empresarios, ingenieros industriales y mercadotecnicistas tuvieron que encontrar formas de producir los teléfonos móviles con bajos costes y con mayor penetración en el mercado.

Los siguientes factores son importantes para lograr una solución óptima del problema:

Saber relacionar el problema que se te presenta con otras situaciones que se te hayan presentado.

Aprender todos los factores importantes que se relacionen con el problema. Por ejemplo, ¿Cuándo se presenta el problema?, ¿Porqué no se ha podido resolver?, ¿Qué soluciones se han intentado?, ¿Cuáles son los recursos disponibles?

Aplicar criterios claros, de ser posibles cuantitativos, para evaluar las diversas propuestas de solución.

**Cuantificación de la creatividad:** Las variables más frecuentemente utilizadas para medir a la creatividad son:

**Fluidez:** Es la capacidad para producir ideas y asociaciones de ideas sobre un concepto, objeto o situación.

**Flexibilidad:** Es la capacidad de adaptarse rápidamente a las situaciones nuevas u obstáculos imprevistos, acudiendo a nuestras anteriores experiencias y adaptándolas al nuevo entorno.

**Originalidad:** Es la facilidad para pensar, sentirse, ver las cosas, de forma única y diferente.

**Elaboración:** Grado de acabado. Es la capacidad que hace posible construir cualquier cosa partiendo de una información previa.

**Sensibilidad:** Es la capacidad de captar los problemas, la apertura frente al entorno, la cualidad que enfoca el interés hacia personas, cosas o situaciones externas al individuo.

**Redefinición:** Es la habilidad para entender ideas, conceptos u objetos de manera diferente a como se había hecho hasta entonces, aprovechándolos para fines completamente nuevos.

**Abstracción:** Se refiere a la capacidad de analizar los componentes de un proyecto y de comprender las relaciones entre esos componentes; es decir, extraer detalles de un todo ya elaborado.

**Síntesis:** Lo opuesto a la abstracción, es la capacidad de combinar varios componentes para llegar a un todo creativo.

### **Formas de creatividad**

**Nivel expresivo:** Se relaciona con el descubrimiento de nuevas formas para expresar sentimientos, por ejemplo los dibujos de los niños les sirven de comunicación consigo mismo y con el ambiente.

**Nivel productivo:** En él se incrementa la técnica de ejecución y existe mayor preocupación por el número, que por la forma y el contenido.

**Nivel inventivo:** En él se encuentra una mayor dosis de invención y capacidad para descubrir nuevas realidades; además exige flexibilidad perceptiva para poder detectar nuevas relaciones, es válido tanto en el campo de la ciencia como en el del arte.

**Nivel innovador:** En este nivel interviene la originalidad.

**Nivel emergente:** Es el que define al talento o al genio; en este nivel no se producen modificaciones de principios antiguos sino que supone la creación de principios nuevos.

**2.2.1.2 Diseño:** Es considerado como un campo de conocimiento multidisciplinario, que implica su aplicación en distintas profesiones, que puede ser estudiado, aprendido y, en consecuencia, enseñado. Que está al nivel de la ciencia y la filosofía, dado que su objetivo está orientado a estructurar y configurar contenidos que permitan ser utilizados para ofrecer satisfacciones a necesidades específicas de los seres humanos. Además es posible identificar los diferentes campos del diseño dependiendo de las necesidades que este cubre: vestuario, interiores de casa, carreteras, paisajes, edificios, barcos, puentes, sistemas de calefacción, máquinas, en ingeniería, etc.

Etimológicamente la palabra Di-seño tiene varias acepciones del término anglosajón *design*" (*Del, referente al signo, signar, señalar, señal, indicación*

*gráfica de sentido o dirección) representada mediante cualquier medio y sobre cualquier soporte analógico, digital, virtual en dos o más dimensiones.*

Es el proceso previo de configuración mental "pre-figuración" en la búsqueda de una solución en cualquier campo artes aplicadas, ingeniería, arquitectura. Del término italiano Disegno dibujo, designio, signare, signado "lo por venir", el porvenir visión representada gráficamente del futuro, *lo hecho* es la obra, *lo por hacer* es el proyecto, *el acto de diseñar como prefiguración* es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación. El acto intuitivo de diseñar podría llamarse creatividad como acto de creación o innovación si el objeto no existe, o es una modificación de lo existente inspiración abstracción, síntesis, ordenación y transformación. Referente al signo, significación, designar es diseñar el hecho estético de la solución encontrada. Es el resultado de la economía de recursos materiales, la forma y el significado implícito en la obra dada su ambigua apreciación no puede determinarse si un diseño es un proceso estético cuando lo accesorio o superfluo se antepone a la función o solución. El acto humano de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo aunque puede valerse de los mismos procesos y los mismos medios de expresión, al diseñar un objeto, o signo de comunicación visual en función de la búsqueda de una aplicación práctica.

Diseño es utilizado habitualmente en el contexto de las artes aplicadas, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, diseño es considerado tanto sustantivo como verbo.

Diseñar requiere principalmente consideraciones funcionales y estéticas. Esto necesita de numerosas fases de investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones previas a la producción definitiva del objeto. Además comprende multitud de disciplinas y oficios dependiendo del objeto a diseñar y de la participación en el proceso de una o varias personas.

Diseñar es una compleja, dinámica e intrincada tarea. Es la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el medio ambiente que rodea a la humanidad. De esto último se puede desprender la alta responsabilidad ética del diseño y los diseñadores a nivel mundial. Un buen punto de partida para entender éste fenómeno es revisar la gestalt y como la teoría de sistemas aporta una visión amplia del tema.

En si, el diseño es la organización de materiales y procesos de la forma más productiva, en un sentido económico, con un equilibrado balance de todos los elementos necesarios para cumplir una función. No es una limpieza de la fachada, o una nueva apariencia externa; más bien es la esencia de productos e instituciones.

**Efectos psicológicos de los colores:** En el siglo XVIII se comenzaron a evaluar los efectos del color sobre la psique humana. Con el correr de los años se realizaron diversos estudios, tests y pruebas en los que se comprobaron las reacciones psicológicas y fisiológicas que los colores producen. Estos estudios han avanzado al punto que en la actualidad existe un método curativo denominado cromoterapia, a través del cual se ayuda a curar ciertas enfermedades a través de la utilización de colores.

Los efectos psicológicos que se han podido comprobar son básicamente de dos tipos, los que se definen como directos, los cuales hacen que un ambiente parezca alegre o sombrío, frío o cálido, etc. y los indirectos, relacionados con los afectos y con asociaciones subjetivas u objetivas de los individuos frente a los colores. Esta característica subjetiva de la apreciación de los colores, hace que los efectos secundarios sean los más discutidos, ya que pueden variar de acuerdo con los diferentes individuos.

**Gestalt:** Es una escuela de psicología que se dedicó principalmente al estudio de la percepción humana. La Gestalt explica que la percepción es un proceso que busca un estado de equilibrio, organizando el conjunto de formas. Si entendemos esto, podemos construir mejores interfaces, donde no prime lo simplemente estético, sino lo funcional.

Para la construcción de interfaces es fundamental entender las leyes propuestas por esta escuela, ya que afectan de lleno al entendimiento o percepción que tienen los usuarios de los sistemas desarrollados.

## **Principales leyes de la gestalt**

**Ley del cierre:** Nuestra mente añade los elementos faltantes para completar una figura.

**Ley de la semejanza:** Nuestra mente agrupa los elementos similares en una entidad. La semejanza depende de la forma, el tamaño, el color y el brillo de los elementos.

**Ley de la proximidad:** El agrupamiento parcial o secuencial de elementos por nuestra mente.

**Ley de simetría:** Las imágenes simétricas son percibidas como iguales, como un solo elemento, en la distancia.

**Ley de continuidad:** La mente continúa un patrón, aun después de que el mismo desaparezca.

**Ley de la comunidad:** Muchos elementos moviéndose en la misma dirección son percibidos como un único elemento.

**Diseñador:** Referente a la profesión (empírica) mediante la praxis profesional o académica de quién diseña, actúa y proyecta objetos funcionales, herramientas ergonómicas, mobiliario, accesorios útiles, vestimenta, espacios físicos o virtuales webs, multimedia, información,

señales, mensajes no verbales sígnicos, simbólicos y sistemas, ordena elementos gráficos e imágenes, clasifica tipologías, crea o modifica tipografías. Su campo de actuación tiene relación con la industria, el comercio y todas las actividades culturales, su perfil y educación puede tener orientación técnica en la ingeniería de procesos industriales o constructivos (arquitectura de interiores), en relación con las disciplinas humanísticas en los campos de actuación de la comunicación audiovisual, las artes gráficas, la publicidad, el mercadeo "Marketing" o la gestión de productos, el diseño de los mismos o sus contenedores (packaging) embalajes, etiquetas, envases y en las mismas empresas industriales o comerciales en departamentos de investigación y desarrollo de nuevos productos o comunicación corporativa con el consumidor.

**Diseño industrial:** Se denomina diseño industrial la actividad humana ligada a la creación, desarrollo y humanización de los productos industriales. Es una disciplina que busca resolver las relaciones formales-funcionales de los objetos susceptibles de ser producidos industrialmente, mediante una expresión creativa y progresista. Lo que establece la comunicación entre el medio ambiente, los objetos y la gente a través de factores estéticos, formales, de uso, económicos, técnicos, sociales, ergonómicos y funcionales.

Considerado como una disciplina artística, incluye además una importante carga técnica. Ambas se aúnan para su estudio en distintas escuelas del

mundo a través de la titulación homologada de Ingeniería Técnica en Diseño Industrial.

Un diseñador industrial debe tener en cuenta no sólo los aspectos formales de los productos, sino también su resistencia mecánica, materiales en los que se ha de fabricar, procesos de fabricación y costos de producción entre otros

No es una disciplina artística en su totalidad, ya que el diseño industrial pretende fabricar productos a nivel industrial para poder vender el máximo número de unidades posible y el máximo aprovechamiento de recursos. Un diseño que no vende es rápidamente tachado de fracaso, ya que la empresa ha de tener beneficios.

Existen diferentes puntos de vista sobre el diseño industrial, especialmente dos ramas: funcionalista, que coloca la utilidad del producto por encima de las demás variables del diseño, y la esteticista, que prima la visión estética, más artística esta que la anterior, si bien, tiene en cuenta los aspectos comerciales, ergonómicos y productivos, pretende generar mayores cambios formales que funcionales en los productos.

La forma siempre está en función de la ergonomía, función, uso y componentes mecánicos. Cuantas más unidades se vendan mayor será el beneficio, por lo que los valores estéticos también han de ser importantes.

El diseño industrial pretende mejorar la sociedad mediante productos innovadores, y ante todo generar comercio, ya que es la base de esta disciplina. Sin ventas, no hay fabricación posible.

**Diseño universal:** Es el diseño de productos y entornos de fácil uso para el mayor número de personas posible, sin la necesidad de adaptarlos o rediseñarlos de una forma especial.

El propósito del diseño universal es simplificar la realización de las tareas cotidianas mediante la construcción de productos, servicios y entornos más sencillos de usar por todas las personas y sin esfuerzo alguno. El diseño universal, así pues, beneficia a todas las personas de todas las edades y habilidades.

**Igualdad de uso:** El diseño debe ser fácil de usar y adecuado para todas las personas independientemente de sus capacidades y habilidades.

**Flexibilidad:** El diseño debe poder adecuarse a un amplio rango de preferencias y habilidades individuales.

**Simple e intuitivo:** El diseño debe ser fácil de entender independientemente de la experiencia, los conocimientos, las habilidades o el nivel de concentración del usuario.

**Información fácil de percibir:** El diseño debe ser capaz de intercambiar información con el usuario, independientemente de las condiciones ambientales o las capacidades sensoriales del mismo.

**Tolerante a errores:** El diseño debe minimizar las acciones accidentales o fortuitas que puedan tener consecuencias fatales o no deseadas.

**Escaso esfuerzo físico:** El diseño debe poder ser usado eficazmente y con el mínimo esfuerzo posible.

**Dimensiones apropiadas:** Los tamaños y espacios deben ser apropiados para el alcance, manipulación y uso por parte del usuario, independientemente de su tamaño, posición, y movilidad.

**Diseño interior:** El diseño interior es el proceso de formar la experiencia del espacio interior, con la manipulación del volumen espacial así como el tratamiento superficial. Mediante la aplicación de soluciones creativas y técnicas que permitan alcanzar un ambiente interior funcional, que realce la calidad de la vida y la cultura de los usuarios, y que además cumplan con un aporte estético.

El diseño interior se basa en aspectos de psicología ambiental, y del diseño de producto además de la decoración tradicional.

El diseño interior, por otra parte, implica el manipular de la integridad arquitectónica del espacio interior.

**Diseño de mobiliario:** Ver acápite 2.3

**2.2.1.3 Mobiliario:** Conjunto de muebles de una casa. El mobiliario son un compuesto que contiene varios tipos de muebles - sillas, mesas, camas etcétera - con usos y dimensiones que tienen solamente poco en común (aparte del hecho de que un conjunto de muebles que se piensa ser utilizado junto, se diseña a menudo como un grupo).

**Mensaje de los muebles:** Los muebles pertenecen a esos productos que funcionan como una "segunda piel" de la gente en el mismo sentido que ropas, coches y hogares. Los muebles se asocian cerca con su usuario o dueño, y al seleccionar sus muebles el usuario puede definir el retrato que otras personas tendrán de él o de ella.

Qué gente desea decir sobre sí mismos, depende sobre todo de la estructura social local. En una comunidad rural tradicional un campesino quizás desea ser visto simplemente como digno de sus padres. Por consiguiente, él tiene toda razón de pegarse a los muebles vernáculos ancestrales.

Por otra parte, las sociedades urbanas occidentales tienen una herencia fuerte de la jerarquía social. Muchas personas querrían ascender a una

clase social más alta o, si una subida inmediata se pareciera imposible, ellos quieren mostrar por lo menos que ellos son dignos y preparados a tal subida.

Los muebles, así como ropas, se convienen bien para indicar la posición social y también la capacidad de una persona para una subida eventual del estado. Ésa es la razón por la que los estilos de los muebles de la aristocracia europea han sido imitados de largo por las clases más bajas coexistentes.

La imitación de clases más altas explica cómo los estilos de muebles propagan a través de la sociedad, y también explica porqué los nuevos estilos vienen en existencia repetidas veces. La razón es que la aristocracia reinante no puede permitirse adherir de largo a ningún solo estilo. Si hacen así, los imitadores tarde o temprano alcancen una perfección igual del estilo. La clase alta debe desarrollar continuamente su estilo de vanguardia en un nivel más refinado. De esta manera condenan a los imitadores por siempre para tener un estilo levemente pasado, por lo tanto inferior.

Aún hoy, cuándo aristocracia ha perdido su posición como la clase social más envidiable, mucha gente todavía trae el modelo para su habitus y muebles de uno o de otro grupo aparentemente más distinguido en la sociedad. Puede ser que sea hoy la nueva clase de tecnócratas o de "meritocratas", o los ídolos de la música o deporte, los hogares de los cuales se publican en las revistas ilustradas.

La gran diferencia a generaciones precedentes es que hoy personas, especialmente los más jóvenes, son libres escoger sus modelos para el habitus. Ellos ahora pueden reflexionar y escoger en qué grupo de gente desean ser contados y qué estilo o genere de muebles es apropiado - él no necesita ser artículos del período aristocráticos. Están incluso libres volver nostálgico al estilo vernáculo de sus antepasados.

Además, el símbolo tradicional del estado o de la asociación de un grupo son hoy solamente unos de muchos mensajes alternativos posibles. Otras alternativas son actitudes, humores y sentimientos que se pueden propagar hoy con la selección conveniente de muebles, de ropas y de otras pertenencias personales. Las personas imaginativas o amantes de diversiones pueden crear para sí mismos o encontrar hoy en las tiendas los productos ingeniosos que, colocados en contextos convenientes, pueden transmitir varios mensajes, o vagos y subconscientes, o abiertos e inequívocos. Algunos productos incluso se han dado un nombre que indica lo que simboliza.

El método normal cuando un diseñador desea comunicar un mensaje en su trabajo es simplemente hacerlo por el método de tanteos. El público entonces decidirá tomarlo o dejarlo.

**Estética de los muebles:** Todos convenimos que es un placer ver objetos hermosos alrededor de nosotros y que algunos muebles son más hermosos que los otros, pero es difícil dar los argumentos para nuestras preferencias y

discutirlas, o saber cómo un diseñador podría lograr belleza al crear productos nuevos. En tal situación normalmente esperamos que la investigación básica, en este caso el estudio de la estética, nos ayude a proporcionar conceptos y modelos que los diseñadores, los fabricantes y el gran público podrían utilizar al discutir cuestiones de la belleza, al fijar las blancos para él y al intentar satisfacer éstos en muebles nuevos.

De hecho, hay una tradición de más de dos milenios de estudiar la belleza de obras de arte y otros objetos. Desde el punto de vista de los diseñadores y de los usuarios de muebles, quizás los resultados más interesantes de estos estudios se refieren al proceso de la comprensión gradual de obras de arte. Según la hipótesis de la comprensión gradual, el placer estético es una sensación que se siente cuando una persona descubre algo de interés en una obra de arte. Este descubrimiento produce una sensación gratificante del "eureka" que es más intensivo si el descubrimiento se ha precedido por algunos segundos del perplejion. Como contraste, si no hay ningunas enigmas y la obra de arte revela su contenido fácilmente, la sensación de la belleza sigue siendo trivial.

Un aspecto importante en el descubrimiento estético es que no es posible para un ser humano de recibir grandes cantidades de información en una partida porque hay un límite cuantitativo en la capacidad de la cognición humana. Por gran que los valores estéticos que una obra de arte pueda contener, el público nunca los puede recibir como un solo destello. La recepción siempre debe suceder gradualmente.

Típico de una obra de arte grande es un contenido en varias capas. Para comenzar, debe tener decoración o contenido superficial que apela inmediatamente a los sentidos, de otro modo el público hace no más que echa una ojeada en el trabajo. Para calificar como arte competente, el trabajo debe ofrecer también un contenido más profundo. Encontrar este contenido más profundo entonces producirá la sensación agradable del "eureka" una vez más. Como contraste, si el trabajo no ofrece ninguna capa más profunda de interpretación, o si descubrirla es demasiado fácil, el placer estético se queda breve y así pobre, y la obra de arte se clasificará como kitsch.

La percepción de una obra de arte profunda procede así paso a paso. Según los resultados de la psicología cuantitativa de la percepción, el placer estético es más grande cuando el flujo de información nueva se queda mucho tiempo cerca del máximo de habilidades humanas de la percepción (ca. 100 bits por segundo). La obra de arte más remuneradora es uno donde el proceso del descubrimiento puede suceder varias veces sucesivamente. Una obra de arte tan profunda se puede mirar repetidamente. En cada vista nueva el observador encuentra algo nuevo; cada fase de la observación conduce a una comprensión más profunda y aumenta así el valor estético del trabajo. Cuando no más de descubrimientos se pueden hacer, el espectador pierde su interés en el trabajo.

¿Intentando ahora aplicar la teoría de la comprensión gradual al arte del diseño de muebles, la primera pregunta será, cuáles podrían ser esas

estructuras o mensajes escondidos que podrían engatusar a un espectador al meditar y examinar un mueble?

Debe ser admitido que los muebles pueden exhibir raramente tales puntos interesantes o focales dramáticos como puede una pintura o una novela. Sin embargo, incluso un mueble puede incluir los elementos que invitan a veces a espectador mirar más cerca a ellos:

Características o detalles contra-estándares que diferencian de cuál es normal en el genre de objetos.

Detalles que repiten. Esto es típico en un *juego* de muebles: la tabla, el armario y las sillas tienen a menudo materiales uniformes, algunos detalles comunes etc. Esto invita a espectador a una inspección hermenéutica en la cual dos vistas alternan: una vista global del conjunto, y una visión detallada en los componentes de la combinación.

Características que se asocian a otra esfera de objetos. Por ejemplo, detalles que se asemejan a formas vegetales; las formas que son típicos a vernáculo o los estilos del período.

Mensaje simbólico, por ejemplo conformidad con o protesta contra un cierto estilo de vida.

El producto será generalmente más interesante si puede ser utilizado en varias maneras, o si el usuario puede modificarlo ajustando, por ejemplo, el tamaño de una tabla o la inclinación de un respaldo.

Una calidad excepcional de la ejecución.

No ha habido mucha investigación sobre estas técnicas para crear interés estético en un mueble, y los pocos estudios que se han hecho han permanecido en un nivel del estudio de caso, no en un nivel general. En otras palabras no hay mucha teoría de estas preguntas todavía. En el desarrollo de productos práctico el diseñador tiene que confiar así apenas en los ejemplares dados por productos anteriores y en su propio juicio estético.

**Seguridad de los muebles:** El uso de muebles trae consigo unos riesgos del accidente, especialmente a los niños pequeños y a personas de edad avanzada. Sin embargo, hay métodos utilizables para estudiar, sistematizar y analizar los accidentes relacionados con muebles y para definir las medidas necesarias para evitarlas. Los acercamientos son similares para casi todos los productos.

Muchos proyectos de investigación alrededor de accidentes incluyen las propuestas para mejorar el diseño de los muebles subsiguientes. Por ejemplo, el instituto de investigación sueco ha publicado instrucciones en camas del bebé y las camas plegables (evitar de conseguir el pellizcado etc.), camas literas (evitar el caer de la cama superior), taburetes altos de bebé (prevenirlos volcando), capacidad portadora de estantes, el uso de solventes tóxicos en pegamentos, pinturas y barnices, y la resistencia a

ignición de los materiales superficiales. Estas propuestas también se reescriben a menudo y se publican como estándares nacionales o internacionales. Hay, entre otros, el estándar ISO/DIS 9221-2 para sillas altas de niños y los requisitos de la seguridad y probar.

**Mueble:** Cada uno de los enseres u objetos que sirven para adornar las casas o para hacerlas más confortables.

**Mobiliario infantil:** Ver acápite 2.3

Los expertos aseguran que la decoración de la habitación de un niño cuenta de dos fases. La primera va desde los 0 hasta los 3 años. La segunda va desde los 3 hasta los 11 años. En la primera fase en las habitaciones infantiles los elementos básicos que se requiere son: la cuna, la cómoda, el cambiador, la mecedora y la cuna. Los mismos que deben ser duraderos.

Pero en la segunda fase el niño ya se va desarrollando y es bueno que decoremos su habitación centrándonos en sus aficiones y nuevas actividades por lo tanto los muebles imprescindibles son: una cama, una cómoda, una mesita de noche, un mueble para guardar cosas y un escritorio donde los niños en edad escolar puedan sentarse a hacer la tarea.

**Cuna:** Cama pequeña para infantes. Las cunas tienen la característica específica de tener barrotes o protecciones laterales para evitar caídas durante el sueño. Las cunas tradicionales tenían pies semicirculares que servían para balancearlas y así inducir el sueño del bebé. Sin embargo,

actualmente, la mayoría presenta patas estándar con ruedas. Éstas cumplen la doble función de dotarlas de movilidad y de permitir mecer a los bebés.

Las cunas actuales están diseñadas para que resulten fáciles de usar. Algunas disponen de un mecanismo que permite bajar uno o los dos costados con una sola mano.

**Mecedora:** Silla de brazos, con pies terminados en arcos o en forma circular y a la que se puede dar un movimiento de balanceo para mecerse.

Las mecedoras siguen siendo elementos primordiales en los cuartos para bebés, igual que cuando su madre lo mecía para que se durmiera. Una de las alternativas a la tradicional mecedora son las mecedoras deslizables, que tienen un movimiento suave, como si se deslizaran.

**Cómoda:** Mueble con cajones que ocupan todo el frente y sirven para guardar ropa.

**Librero:** Estantería para poner libros.

**Cambiador de pañales:** Mueble de cajones sobre el que se cambia de pañal a un bebé.

Pieza de tela y plástico sobre la que se tumba a un bebé para cambiarle el pañal.

El cambiador no es sólo un lugar donde cambiar cómodamente al bebé, sino que también proporciona un espacio muy útil donde guardar los pañales y otros artículos necesarios para esta tarea.

Existen otros elementos que también se pueden añadir a la habitación, que aunque no forman parte del mobiliario resultan útiles para el cuidado diario del bebé, así se tiene:

**Cesto para la ropa sucia:** Resulta ser una canasta de boca ancha que suele tener dos asas, forrada de material lavable, colocada junto al cambiador para mayor comodidad.

**Móvil:** Objeto decorativo compuesto por diversas figuras ligeras que cuelgan de un soporte y se mueven con el viento o mediante un mecanismo; estos servirán de distracción para el bebé mientras lo cambia.

**2.2.1.4 Decoración:** Es considerado como la acción y efecto de adornar una cosa o espacio.

La decoración es un arte, una disciplina, un recurso estético y, hoy más que nunca, un auxiliar de la calidad de vida.

**Decoración interior:** La decoración o el décor interior es el arte de adornar un ambiente de modo que sea atractivo, fácil de utilizar, y funcione bien con la arquitectura existente. La meta de la decoración interior es proporcionar cierta "sensación" para el espacio.

Aunque el adornar del interior de los términos y el diseño interior se utilizan a veces alternativamente, cada objeto expuesto de la disciplina una diferencia distinta en su alcance. El adornar interiormente se centra generalmente en la selección y la presentación de artículos interiores dentro de un espacio, tal como muebles, de accesorios, de finales y de la disposición del sitio.

**Complementos decorativos:** Ver acápite 2.3

**Tipos de complementos decorativos:** Ver acápite 2.3

**2.2.1.5 Adaptabilidad:** Facilidad con que un sistema o componente puede modificarse para corregir errores, mejorar su rendimiento u otros atributos así como ajustarse a cambios del entorno.

**Adaptación:** Cambio de estructura, forma mediante el cual un cuerpo aumenta su capacidad de respuesta válida a una situación actual o a las condiciones ambientales.

Se considera como las modificaciones técnicas que se hacen a una estructura, originalmente concebida para un fin diferente al que más tarde se le destina.

**Adaptación de mobiliario:** Ver acápite 2.3

**2.2.1.6 Vivienda:** Edificio, construcción o hábitat adecuado para que vivan las personas.

La vivienda es el lugar donde ocurre la vida familiar, como una serie de conflictos cambiantes o permanentes. La heterogeneidad de las formas de vivir y de habitar hace de cada vivienda un lugar adaptable, único e irreplicable.

**Tipos de viviendas:** La coexistencia de diversas formas de vida y de costumbres otorga a la vivienda características inesperadas. La aparición de nuevas "formas familiares" enriquecen el espectro de habitantes posibles en ella: individuos solos, parejas, familias con hijos o sin ellos, ancianos, estudiantes, grupos genéricos o profesionales, lo que da lugar a varios tipos de viviendas así tenemos:

**Vivienda colectiva:** Es lo que se conoce como edificio de pisos, resultado de la construcción en un mismo terreno de varias viviendas. Estos bloques pueden ser independientes o estar unidos a otros. La altura y el número de viviendas son variables.

**Vivienda unifamiliar:** En este caso, en cada terreno se construye una sola vivienda. Ahora bien, ésta puede ser independiente o estar adosada -esto es, que al menos una de sus paredes esté en contacto con otra vivienda construida en otra parcela contigua.

Las viviendas unifamiliares también se subdividen en:

**Apartamento:** El apartamento es una unidad de vivienda que comprende de una o más habitaciones diseñadas para proporcionar instalaciones de vivienda completas para una familia o individuo.

**Ático:** es la vivienda situada en la última planta de un edificio, generalmente dotada de terraza.

**Dúplex:** vivienda con dos plantas.

**Loft:** Es una vivienda construida en las zonas industriales de algunas ciudades a partir de fábricas o almacenes rehabilitados, con el consiguiente abaratamiento de costes.

La vivienda suele ser un gran espacio con pocas divisiones, grandes ventanas y muy luminosa. Los lofts se caracterizan por ser construcciones amplias, en ocasiones hasta de doble altura.

El origen del "loft" lo encontramos en la ciudad de Nueva York en los años 50, principalmente en tres de sus barrios: Tribeca, el Soho y el Barrio Oeste, estas zonas fueron las grandes protagonistas de una industria floreciente y más tarde olvidada.

La necesidad de grandes espacios y las rentas tan elevadas de pisos y apartamentos hizo que estas fábricas y almacenes en desuso cobraran un gran protagonismo para ciertos sectores de la población, en un principio los utilizaron estudiantes y artistas de una forma más o menos clandestina, con

el tiempo fueron rehabilitados y adaptados solo a restaurantes, tiendas, estudios de pintura o fotográficos y galerías de arte, pero rápidamente su uso se trasladó al ámbito doméstico, traducéndose en unas viviendas de lujo, espaciosas, confortables que invitan a la calma, en la actualidad las viviendas tipo loft se han convertido en todo un fenómeno social que se traduce en una forma de vida vanguardista y de alto standing.

**Villa:** Es un asentamiento rural formado por un edificio residencial principal y otra serie de edificios secundarios. Su origen es romano y entonces constituía el centro desde el que se administraba una explotación agrícola. Posteriormente ha perdido sus funciones agrícolas y ha reducido su actividad a la residencial.

**Chalet:** Un chalet o chalé, también llamado chalet suizo, es un tipo de edificio característico de la región Alpina hecho de madera.

Es una vivienda de madera con un tejado en pendiente y con alero sobresaliente, común en Suiza y otras regiones Alpinas". El término hoy día es usado para referir a cualquier casita de campo o alojamiento construido según este estilo.

El término chalet proviene de la Suiza francoparlante y en un principio denominaba a la choza de un pastor.

El término chalet se usa también en la industria de hotelería para describir pequeñas casas de campo separadas (algunas veces llamadas dúplex

triplex), incluyendo recursos de playa. Estos chalets pueden ser similares a apartamentos de estudio con instalaciones de cocina y cuarto de baño.

En las zonas de esquí en Norteamérica "*chalet*" también se usa para describir edificios de cafeterías casera y otros servicios turísticos, aún cuando su apariencia sea distinta de los chalets tradicionales suizos.

**Bungalow:** Es una casa simple a un piso, muy popular en las afueras de América del Norte. La palabra proviene del hindí bangala, que significa "en el estilo de la Bengala". Al principio, el término designaba una vivienda tradicional construida de madera.

El bungalow moderno es un tipo de vivienda práctica para su propietario, en la medida en que todas las partes habitables de la residencia están situadas sobre el mismo piso; puede pues, ser convertido fácilmente para hacerlo accesible para las personas que se desplazan en silla de ruedas. Es habitualmente proveído de grandes ventanas y se construye en serie en desarrollos inmobiliarios situados cerca de ejes importantes de comunicación y de servicios de proximidad (escuelas, centros comerciales, parques, etc.).

**Palacio:** Es (o fue) el hogar del jefe de estado u otra figura pública de alto rango. Muchos palacios han sido transformados para otros usos, como parlamentos o museos. La palabra es usada también para describir a edificios lujosos que no son el hogar de figuras públicas.

**Tipología de espacios en las viviendas:** Los espacios de la vivienda se dividen en dos grandes zonas, la una que engloba las actividades sociales, y la otra que deben aislar al hogar del medio social, dando privacidad y comodidad para realizar actividades biológicas y sociales.

Los espacios requeridos de la vivienda dependen del número de personas que compongan el hogar.

Además de las habitaciones principales, las residencias tienen otras piezas para actividades especiales. El número de recamaras depende del número de hijos o personas que habiten ahí. Generalmente se destina una recamara para cada hijo, una recamara para los padres y algunas veces hasta una recamara para invitados. Podemos encontrar también un estudio u oficina para actividades intelectuales, un área de juegos o sala de televisión y nunca falta el recibidor. Las cocinas suelen ser grandes con espacio suficiente y muchas veces se encuentra un desayunador o alguna isla para el preparado de alimentos. Cuando las reuniones son comunes puede haber un pequeño bar ubicado en un área social. En este sentido también son importantes los jardines pues sirven como punto de reunión en donde colocan artículos de jardín, un asador o un espacio para las parrilladas y hasta un baño exterior.

Es muy común la contratación de personas dedicadas al servicio domestico, quienes tienen su propia habitación con baño propio, ya sea dentro de la casa o en el exterior. La cochera es muy importante en la distribución de las áreas, ya que puede haber dos o más carros, y en algunos casos lanchas, motos, etc. Según las preferencias y la economía del usuario a veces se

cuenta con alberca, cancha de tenis, canasta de básquetbol, gimnasio u otros lujos. Otras comodidades con las que cuentan las residencias es la instalación de aire acondicionado y/o calefacción, tinas de hidromasaje o jacuzzi, ductos para la ropa sucia o basura, intercomunicador, cochera automática, sistemas de seguridad (alarmas y/o cámaras de video); según las actividades y profesión del usuario cabe la posibilidad de la existencia de salas de música, cine, cuarto de costura, etc.

**Superficies útiles de las viviendas:** Las diversas dependencias de la vivienda habrán de cumplir las siguientes condiciones mínimas de superficie útil:

Salón más comedor: 18 m<sup>2</sup>. para viviendas de tres dormitorios, y 20 m<sup>2</sup>. para viviendas de más de tres dormitorios. Para viviendas de menos de tres dormitorios 14 m<sup>2</sup>.

Cocina: 5 m<sup>2</sup>. Para viviendas de menos de tres dormitorios podrá integrarse con la superficie del salón, sumándose ambas superficies.

Lavadero con tendedero: 2 m<sup>2</sup>. El tendedero podrá ser mancomunado (en cubiertas, plantas libres o azoteas) debiéndose disponer a tal fin de una superficie mínima de 2 m<sup>2</sup>/vivienda.

Dormitorios: 10 m<sup>2</sup>. para dormitorios dobles y 6 m<sup>2</sup>. para dormitorios simples. Cualquier dependencia con dimensión de 6,00 m<sup>2</sup>. será considerada como dormitorio.

Baño: 3 m<sup>2</sup>.

Aseo o retrete: 1.10 m<sup>2</sup>

**Alcobas:** Pieza destinada para reposar, descansar, dormir en ella.

**Alcobas infantiles:** Ver acápite 2.3

**Función de las alcobas infantiles:** La función del dormitorio infantil al igual que de cualquier dormitorio es primero y principalmente el proveer un ambiente relajado para dormir. No debe haber nada perturbador o discordante, incluso si dentro de la misma emplea el estilo de diseño más moderno. Además de brindar descanso, también sirve para que el niño vaya aprendiendo la importancia del orden, el sentido de la responsabilidad y por supuesto pasar largas horas de juego y estudios.

**Zonificación y distribución:** Los cuartos infantiles tienen dos ambientes fundamentales: la zona de juego y la zona de estudio, ambas igualmente importantes.

Para el desarrollo pleno del niño, éste ha de crecer tanto en lo lúdico como en lo intelectual. Acondicionar un lugar para que se divierta con sus juguetes aumentará su autoestima y felicidad, mientras que preparar un sitio donde dar sus primeros pasos en los estudios facilitará la creación de buenos ámbitos en esta materia.

Lo más habitual es dejar el centro del cuarto para los momentos de recreo y esparcimiento, pues a menudo su imaginación y diversión requerirán de espacio para desarrollarse. Para el estudio es preferible situar la mesa cerca de una fuente amplia de luz natural, a fin de preservar lo mejor posible la visión del pequeño.

**2.2.1.7 Ergonomía:** La palabra *ERGONOMÍA* se deriva de las palabras griegas *ergos*, que significa trabajo, y *nomos*, leyes; por lo que literalmente significa *leyes del trabajo*, y podemos decir que es la actividad de carácter multidisciplinar que se encarga del estudio de la conducta y las actividades de las personas, con la finalidad de adecuar los productos, sistemas, puestos de trabajo y entornos a las características, limitaciones y necesidades de sus usuarios, buscando optimizar su eficacia, seguridad y confort.

Es la definición de comodidad de un objeto desde la perspectiva del que lo usa.

La ergonomía no es una ciencia en sí, sino un campo de conocimientos que integra la información de ciencias como la psicología, la fisiología, la antropometría y la biomecánica.

**Antropometría:** La antropometría es una de las áreas que fundamentan la ergonomía, y trata con las medidas del cuerpo humano que se refieren al tamaño del cuerpo, formas, fuerza y capacidad de trabajo.

En la ergonomía, los datos antropométricos son utilizados para diseñar los espacios de trabajo, herramientas, equipo de seguridad y protección personal, considerando las diferencias entre las características, capacidades y límites físicos del cuerpo humano.

Las dimensiones del cuerpo humano han sido un tema recurrente a lo largo de la historia de la humanidad; un ejemplo ampliamente conocido es el del dibujo de Leonardo da Vinci, donde la figura de un hombre está circunscrita dentro de un cuadro y un círculo, donde se trata de describir las proporciones del ser humano "perfecto". Sin embargo, las diferencias entre las proporciones y dimensiones de los seres humanos no permitieron encontrar un modelo preciso para describir el tamaño y proporciones de los humanos.

Los estudios antropométricos que se han realizado se refieren a una población específica, como lo puede ser hombres o mujeres, y en diferentes rangos de edad.

**Material:** Materia o conjunto de ellas que se requieren para la realización de una obra.

**2.2.1.8 Materiales:** En lo que se refiere a las alcobas de los más pequeños debemos recordar que deben inspirar descanso, aprendizaje y entretenimiento, lo cual requiere el uso de una amplia gama de materiales

que como regla general, procure utilizar materiales lavables y que no absorban humedad y suciedad.

**Textiles:** Se refiere a la textura que resulta del enlace de dos series de hilos (urdimbre y trama) que se entrecruzan perpendicularmente, formando una lámina resistente, elástica y flexible.

Los tejidos son utilizados en diferentes áreas de la decoración así como en cortinas, ropa de cama, tapizados, y alfombras.

En cuanto a las cortinas de dormitorios infantiles el uso de textiles de algodón es muy recomendable por su capacidad para no acumular electricidad estática, su facilidad de lavado y su resistencia al calor.

**Mobiliario:** Existen muchas recomendaciones con respecto a los muebles de las alcobas infantiles dentro de estas tenemos:

Cualquier mobiliario que se ponga en la habitación debe intentar que tenga las esquinas redondeadas. Evitará muchos golpes dolorosos e, incluso, trágicos.

El mimbre, el rattán o la melamina son algunos de los materiales empleados, para la elaboración de este tipo de mobiliario, pero la madera es el preferido.

No conviene que el enseres de los dormitorios infantiles sea de conglomerado o contrachapado; estos materiales desprenden gases de

formaldehído y pegamentos perjudiciales para la salud. Conviene sustituirlos por otros de madera que no haya sido barnizada con productos que contengan disolventes peligrosos.

Para un mueble infantil es importante que la pintura en el acabado no tenga contenido en plomo.

**Pintura:** En el cuarto de los niños siempre hay roces golpes, así que es aconsejable utilizar pinturas acrílicas de gran cubrición y dureza, así se evitará cambiarlas tan frecuentemente. Además se recomienda que sea de colores oscuros en la zona lúdica, con esto se cumplirá dos objetivos, el primero de ellos conseguir que no se noten demasiado las manchas que puedan realizar los niños en la pared con rotuladores, plastilinas y demás elementos de juego, aparte de poder limpiarlas más fácilmente al emplear pintura lavable.

**Papel tapiz:** La elección no sólo deberá obedecer criterios estéticos, también habrá que tomar en cuenta las características y propiedades del papel, el uso y dimensiones de la habitación (especialmente su altura), la iluminación del lugar y varios otros factores.

Para dormitorios de niños y salas de juego, escoja papeles lavables y resistentes. Actualmente la mayoría de los papeles existentes en el mercado son lavables, además indeformables y mantienen intactos sus colores a través del tiempo.

Los lavables se limpian fácilmente sólo con agua y detergente, y tienen la misma resistencia que una pintura al aceite.

**Suelo:** El suelo debe ser antideslizante y de algún material fácil de limpiar.

Los pisos laminados son una buena opción ya que imitan a la madera, son muy resistentes a la suciedad y a las rayaduras y se limpian con facilidad, una característica ideal para las recámaras y zonas de juego de los niños.

**Alfombra:** Al elegir la alfombra para un cuarto infantil es necesario analizar dos aspectos principales: la sensación que produce al tacto y la dificultad para su limpieza. Los modelos confeccionados en ciento por ciento lana son los más apropiados para poder pisar sin zapatos. Además, otorgan calidez, son un excelente aislante termo-acústico, y son más resistentes a las manchas y la limpieza además vienen con tratamientos antipolilla y no son aptos para lugares húmedos.

También se sugiere las de fibras vegetales que se extraen de diferentes plantas. Se caracterizan por su alta resistencia y son ideales para lugares de alto tránsito por su durabilidad.

A la hora de elegir el color, y el material de la alfombra es muy común tener en cuenta el entorno, es decir, el color de los muebles o el decorado del ambiente para que no desentone. Lo importante es que todo combine: las cortinas con el mueble y, a su vez con la alfombra. Pero para tomar una

decisión más acertada con respecto al color también es importante tener bien claro el uso que se le va a dar al espacio: si es para los niños, serán altas las probabilidades de sufrir manchas y por su alto tránsito será más sensible a la suciedad.

Es imprescindible saber, que los colores oscuros disimulan las manchas pero resaltan la suciedad, el polvo y las pelusas. En cambio, los tonos más claros tiene el efecto contrario: disimulan la suciedad pero las manchas se notan más.

**Iluminación:** La iluminación de esta habitación es importante. Por el día, si es posible, intente que sea luz natural. Para las noches se puede colocar una luz central, una lámpara de techo, que ilumine toda la estancia por igual. También puede colocar una lámpara de pared, que tiene una luz más tenue, más suave, y que ayudará a que el niño se tranquilice y concilie mejor el sueño.

**2.2.1.9 Color:** El color es una sensación producida por el reflejo de la luz en la materia y transmitida por el ojo al cerebro. La materia capta las longitudes de onda que componen la luz excepto las que corresponden al color que observamos y, que son reflejadas.

**Cromática en las habitaciones infantiles:** La habitación de los niños suele ser el lugar con más colores de la casa. Normalmente es el lugar más alegre

y más original. Sin embargo, según estudios realizados, no todos los colores son apropiados para todas las situaciones y edades.

Está demostrado que los colores ejercen alguna influencia y algún efecto, por lo menos en parte, en nuestro comportamiento. Los colores no dicen y no expresan nuestra forma de ser, pero pueden influir negativa y positivamente en nuestro estado, a través de las sensaciones que pueden ocasionar. Cada color posee su propia luz, energía, y su propio efecto. Para decorar la habitación de los niños, vale la pena conocer más de cerca el lenguaje y los posibles efectos de los colores sobre nuestro estado, y así alcanzar la deseada armonía.

**Rojo:** Tiene un efecto muy poderoso; atrae la atención visual inmediatamente. Estimula la acción, y puede expresar pasión, emoción, agresividad, y peligro. Autoriza, estimula, dramatiza, y compite. En China, el rojo es el color del Elemento Fuego. Es considerado de buena suerte. Culturalmente, lo asocian al calor, la pasión y la energía vital. El rojo aumenta la presión sanguínea y estimula al apetito.

**Verde:** Es un color muy elocuente y se lo asocia con un aspecto natural, con la fertilidad y con la primavera. Transmite seguridad, expansión, y anima el crecimiento emocional. Es el color de la esperanza. Y puede expresar naturaleza, juventud, deseo, descanso, y equilibrio. En China es el color del elemento Madera, de la vida vegetal y de la primavera. Es un color apropiado para el cuarto de los niños pequeños si tienen buena luz natural.

**Azul:** Tiene un efecto calmante y es el segundo color más poderoso después del rojo. En general se asocia con la seguridad física y la fuerza. Produce sentimientos tranquilos y pacíficos. Es un color reservado y que parece que se aleja. Puede expresar confianza, reserva, armonía, afecto, amistad, fidelidad, y amor. En China es el color del elemento Agua, y lo asocian a la inmortalidad. Es un color sedante, disminuye las pulsaciones, baja la presión sanguínea y disminuye el apetito.

**Rosa:** Se le asocian características femeninas. El rosa claro tiene efectos calmantes y relajantes. Es un color que promueve la calma, la afabilidad y el afecto. El dicho popular: "lo ves todo de color de rosa", refleja fielmente su significado: ingenuidad, bondad, ternura, buen sentimiento, ausencia de todo mal.

**Anaranjado:** Es el color del fuego, ha sido escogido como señal de precaución. Puede expresar regocijo, fiesta, placer, aurora, presencia de sol. Atrae la vista, estimula el apetito, la conversación, y la caridad.

**Amarillo:** Es el color de la luz. Normalmente el color amarillo amplía el espacio. Es muy activo y también se lo asocia a la precaución. Irradia siempre en todas partes y sobre todas las cosas. Puede significar egoísmo, celos, envidia, odio, adolescencia, risa, y placer. En China es el color del elemento Tierra. Es el color del sol, del día, del optimismo y de la claridad. Los tonos más intensos pueden producir ansiedad, pero principalmente a los

mayores. Es un color excelente para llevar alegría a un ambiente, y que compensa la falta de luz natural. No es recomendable para el cuarto de los bebés, pues lloran más en habitaciones amarillas.

**Violeta o púrpura:** Se lo considera un color artificial ya que se lo encuentra muy poco en la naturaleza. Los tonos lila y lavanda son muy femeninos. Expresa misterio y saca la intuición. Es el color que indica ausencia de tensión. Puede significar calma, autocontrol, y dignidad. Es un color que expresa exclusividad y autoridad. Puede ser adecuado para la habitación de un adolescente. Debe evitarse en las habitaciones y espacios de juego de niños más pequeños.

**Gris:** Es un color sutil, que da seguridad. Iguala todas las cosas y deja a cada color sus características propias sin influir en ellas. Puede expresar desconsuelo, aburrimiento, desánimo e indeterminación.

**Negro:** Es lo opuesto a la luz. Concentra todo en sí mismo. Es el color de la disolución, de la separación, de la tristeza. Puede expresar muerte, noche, fin. Las sensaciones positivas pueden ser la seriedad, pesar y nobleza. Es un color que se debe evitar en cualquier ambiente.

**Blanco:** Es un color que purifica, estimula, unifica. En combinación, anima a todos los colores. Es la luz que se difunde. Expresa inocencia, paz, infancia, divinidad, estabilidad, calma, y armonía. En China, es el color del elemento Metal. Es la suma de todos los colores. Refleja todo y nada esconde. Irradia

pureza y limpieza. El blanco tiende a estimular la actividad intelectual y favorece la imaginación. Es un color que puede evocar frialdad. Por lo tanto no es apropiado para el cuarto de niños muy pequeños.

**Colores naturales:** Colores como los de madera, habano, crudo, maiz, beige, etc., transmiten tranquilidad y quietud, por lo que pueden ser adecuados para niños muy excitables. Cuando se presentan en exceso y sin otros toques de color pueden resultar aburridos y conspirar contra la creatividad.

## **2.2.2 Fundamentación teórica psicológica**

**2.2.2.1 Infante:** La palabra infante viene del latín infans, infantis. Está compuesta por la partícula in que es la negación y después el participio del verbo for, faris, que significa, hablar. El resultado es: in-fante, el que no habla; así empezó a llamarse a los niños pequeños cuando todavía no han aprendido a hablar.

La categoría de "infante" la reciben menores desde una semana de nacidos hasta los seis años de edad.

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

**Desarrollo físico y motor:** El neonato pesa normalmente entre 2.5 a 3 kgs 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.

**Desarrollo motor:** En esta etapa se observa lo siguiente:

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.

**Desarrollo cognoscitivo:** Según Piaget, el infante, hasta los 6 o 7 años, pasa por los siguientes periodos de desarrollo de la inteligencia:

1. Periodo de inteligencia senso – motora: El infante se interesa en ejercitar sus órganos sensoriales, sus movimientos y su lenguaje que le van permitiendo el ir afrontando determinados problemas. Así, entre los 5 y 9 meses, el bebé moverá su sonaja para escuchar el ruido.

2. Periodo de la inteligencia concreta:

Fase del pensamiento simbólico (2 – 4 años) Aquí el niño lleva a cabo sus primeros tentativos relativamente desorganizados e inciertos de tomar contacto con el mundo nuevo y desconocido de los símbolos. Comienza la adquisición sistemática del lenguaje gracias a la aparición de una función simbólica que se manifiesta también en los juegos imaginativos. Por ejemplo, el niño que le regalaron una pelota grande y de colores que está colocada como un adorno. Sus hermanos salen a jugar (sin llevar la pelota de siempre, sucia y pequeña) y le dicen al niño que traiga la pelota; él llevará la que está de adorno porque para él no hay más pelota que la que le regalaron.

Fase del pensamiento intuitivo (4 – 7 años) Se basa en los datos perceptivos. Así dos vasos llenos de la misma cantidad de bolitas, el niño dirá que hay más en el vaso largo. En este periodo el desarrollo del niño va consiguiendo estabilidad poco a poco, esto lo consigue creando una estructura llamada agrupación. El niño comienza a razonar y a realizar operaciones lógicas de modo concreto y sobre cosas manipulables. Encuentra caminos diversos para llegar al mismo punto (sabe armar rompecabezas).

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.

**Desarrollo afectivo, sexual y social:** Se distinguen tres fases:

**Fase oral:** El niño nace preparado a conservar la vida mamando, y mientras se nutre tiene las primeras relaciones con los demás, creando de este modo un nexo entre afecto y nutrición y entre necesidad de los otros y actividad oral. El niño llevará – para experimentar y comunicar con los demás: todo a la boca, (siente placer).

La relación oral incluye la comunicación a través del tacto, el olor, la posición del cuerpo, el calor, los nexos visuales, el rostro de la madre, etc.

Esta etapa se supera, pero siempre nos quedan rezagos tales como mascar chicle, fumar, llevar objetos a la boca.

Hay casos en que no se supera esta etapa, entonces tenemos el carácter oral como el sujeto totalmente dependiente e inseguro.

**Fase anal:** Se denomina así porque el niño ya comienza a controlar sus esfínteres y obtiene un placer reteniendo los movimientos intestinales que estimulan la mucosa anal.

Hay que tener en cuenta que el efectivo control de la defecación se alcanza sólo luego que ha sido posible el control muscular a través de la maduración de los rasgos nerviosos de la médula espinal. Por tanto una educación prematura a la limpieza lleva a fijar a la persona en el carácter anal; por ejemplo: El avaro. El coleccionar objetos es un rezago de analidad.

**Fase elíptica:** El infante desarrolla un intenso amor por el progenitor del sexo opuesto. El niño se apeg a la madre y la niña al padre.

El niño es posesivo, de aquí que el padre es sentido un intruso y un rival (complejo de Edipo). En esta rivalidad frente al padre, el niño teme ser destruido por el padre (complejo de castración). Al mismo tiempo nace una angustia en el niño o por el temor confirmado de poder ser destruido por el padre o por su hostilidad frente a un padre que, pese a todo, lo quiere (sentimiento de culpa). Finalmente el niño descubre que para llegar a poseer a su madre tiene que llegar a ser todo un hombre como su padre (principio

de identificación). Aquí es cuando el niño comienza a interiorizar las normas de los padres conformándose el "super yo". Analógicamente se llega a la identificación de la niña con su madre.

La mayoría de los problemas en las etapas posteriores tienen su origen en un Edipo no resuelto. Son manifestaciones de una fijación en esta etapa cuando hay falta de identificación con su propio sexo. En esta etapa, el niño aprende a ser varón y la niña a ser mujer.

**2.2.2.2 Niño:** Es un ser humano joven. Dependiendo del contexto puede entenderse como alguien que no es adulto, o alguien que no ha llegado a la pubertad. Existen muchas acepciones, pero la más generalizada es la de las Naciones Unidas; técnicamente el término niño se refiere a mayores de 6 años y menores de 13. Básicamente el niño/a es un perverso polimórfico, logrando la maduración de su aparato psíquico a lo largo de dos décadas, adquiriendo el control moral sobre sus actos.

**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.

La socialidad 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.

Fase cognoscitiva: El niño desarrolla la percepción, la memoria, razonamiento, etc.

**Fase afectiva:** 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.

**Fase social:** La escuela contribuye a extender las relaciones sociales que son más incidentes sobre la personalidad.

Características principales en esta etapa:

- 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.

### **2.2.2.3 Desarrollo psicológico de los niños según la edad**

**Infante de 0 a 1 año:** En este primer año destacan las funciones biológicas de auto conservación. La primera relación que el bebé desarrolla con su entorno es la relacionada con la función oral-alimenticia. Esta función es la primera fuente de satisfacción, así como la primera vía de descarga de las tensiones internas del niño. La succión y el morder van a ser sus dos actividades más importantes como forma de exploración del mundo que le rodea.

En lo que respecta a la alimentación del bebé, la madre podrá optar por la lactancia natural o la artificial. Es, sin duda, el alimentar al niño con afecto y receptividad a sus necesidades lo que favorecerá su normal desarrollo psicológico. Durante la mayor parte del primer año, el lactante no puede distinguir claramente si el biberón forma parte o no del cuerpo materno. De ahí, que la lactancia artificial no pueda ser causa de alteraciones en las relaciones madre-hijo.

El único peligro estará (sin entrar en el aspecto nutricional, de inmunización,..Tan importante de la lactancia materna) en que la madre no desarrolle la empatía y relación adecuada con el niño, algo mucho más potenciado con la lactancia materna y que, por supuesto, recomendamos si es posible la elección. Con la lactancia se completará el ciclo de la maternidad.

Al margen de todo ello, uno de los factores más importantes para que el momento del alimento sea "exitoso" es la receptividad y el interés de la madre en dicho acto.

La sensibilidad de la madre o su sustituta a los mensajes del bebé, influirá en la irritabilidad de éste (se mostrará más o menos llorón) y en su predisposición a iniciarse en la comunicación.

En este 1er año, se van a ir organizando los distintos ritmos de sueño-vigilia-alimentación; será conveniente observar esos ritmos, para poder respetar al máximo la demanda del bebé.

Van a ir apareciendo toda una serie de estadios o fases que supondrán un avance, tanto cualitativo como cuantitativo en el desarrollo infantil; y cada fase no desaparecerá frente a la siguiente, sino que se prolongará en ella, se interrelacionará complejizando dicha evolución.

En el 1er nivel o estadio reflejo (de 0-3 meses) ya no habrá una total dependencia biológica como en la vida fetal, en el sentido de que sus necesidades ya no serán satisfechas de forma automática (habrá mayor o menor demora, con la consiguiente sensación de privación o "sufrimiento" ante la espera).

Este 1er año constituye una etapa básica para educar y disfrutar del cuerpo; se trata de la llamada "etapa del suelo" en la que, sobre todo a partir de los 4 meses, será el movimiento, el desplazamiento en el espacio, el que le va a hacer avanzar en su desarrollo. Favoreceremos su movilidad colocándolo acostado sobre una superficie amplia y ligeramente acolchada, que le permita ejercitar y descubrir las posibilidades de su cuerpo.

De esta forma, habrá una evolución que irá desde la ausencia total de movimientos voluntarios a una progresiva autonomía que logrará con la adquisición de la marcha.

Descubrirá el volteo (la capacidad de darse la vuelta por sí mismo, pasando del boca-arriba al boca-abajo y viceversa).

El tono de los músculos de su cuello se irán fortaleciendo, así como sus glúteos y sus lumbares. Ello va encaminado a permitirle la sedestación (inicialmente con apoyo, para pasar a mantenerse sentado sin ayuda).

La sedestación le permitirá mejorar la manipulación con las manos; y la vista y el oído irán quitando protagonismo a la boca como medio de exploración de las características de las cosas.

Sus sentidos van a ir madurando con sus experiencias.

Irá descubriendo partes de su cuerpo: manos, pies,...

Tras el volteo, descubrirá la posibilidad de "arrastrarse": primero circularmente (girando sobre su abdomen) y luego reptando.

La mano va a ir logrando el agarrado de los objetos, lo cual le permitirá manipularlos.

Empezará a reconocer rostros conocidos y reaccionará con lloros frente a los extraños.

Alrededor del último trimestre, se iniciará en el gateo, para acabar en la bipedestación alrededor del año.

El bebé irá expresando sus necesidades mediante gestos, actitudes y contactos visuales que provocarán reacciones en su entorno, dándose así un intercambio afectivo con los demás.

Sus emociones irán cambiando y se irán diversificando, así como la expresión de éstas sobre el cuerpo (a través del tono muscular y de la tensión). El lenguaje del cuerpo será, pues, su primer lenguaje. Estas necesidades deberán ser atendidas, sin adelantar ni retrasar demasiado su satisfacción, cuidando a la vez la relación afectiva con el niño (acariciándole, hablándole,...). Cuando hablamos de sus necesidades nos referimos no sólo a las biológicas, sino también y principalmente a las psíquicas, las afectivas, a las de sentirse querido.

De aquí, surgirán las bases de su sentimiento de seguridad y de su futura capacidad de amar; sólo será capaz de amar desinteresadamente, si él también se ha sentido amado, y no sólo cuidado.

A lo largo de este primer año, se producirá la adquisición del lenguaje:

Sobre los 2-3 meses, se observa un aumento en la calidad y variedad de las vocalizaciones, dando lugar al balbuceo.

A lo largo de la segunda mitad de este año, el bebé irá dejando de utilizar ciertos sonidos, para centrarse en pronunciar aquellos que pertenecen a la lengua de su entorno.

Alrededor del año (hablamos en términos medios) se producirá la emisión de la 1ª palabra.

El organismo va a ir madurando en todos sus aspectos, y junto con la acción del medio va a hacer que el bebé vaya evolucionando.

**Infante de 1 a 2 años:** Esta edad está básicamente orientada a establecer relaciones con el mundo exterior. Ahora, realmente el niño se adaptará a situaciones nuevas, no sólo utilizando esquemas ya adquiridos, sino buscando y encontrando medios nuevos. Se muestra muy activo.

Se inicia en la conquista de su autonomía (se mantendrá de pie, dará sus primeros pasos,...), cada vez con mayor seguridad. Es aconsejable preparar el espacio para sus avances evitando los peligros, para así evitar al máximo

el uso de prohibiciones innecesarias que sólo conseguirían reprimir su curiosidad natural. Comienza a interiorizar ciertas prohibiciones; por ello, interesa que éstos, realmente, sean pocas, fundamentales y permanentes: ello le dará seguridad y confianza, así como le ayudará a estructurar sus pautas de comportamiento.

Se irán observando enormes progresos de control y dominio general de su cuerpo. Alrededor del año y medio, complicará sus habilidades en el andar: lo hará hacia atrás, pisará pequeños objetos del suelo,...Sólo cuando el andar se haya automatizado, dejará de ser interesante como tal para el niño. El andar va a permitir al niño orientarse en el espacio, conocer más y mejor los objetos de su alcance y manipular mucho más.

Sobre esta edad, aprenderá la función que tiene cada objeto: es lo que se conoce como "actividad objetal". Le dará a cada objeto, el uso que le corresponde.

El lenguaje se irá desarrollando de forma importante, sobre todo a partir del año y medio; es importante que el niño vaya ejercitando este aprendizaje con un adulto. Se puede aprovechar su interés por los cuentos.

Irá perfeccionando la comprensión del lenguaje, así como desarrollando el suyo propio. En estos momentos, existe un desfase entre la comprensión y la producción de dicho lenguaje, ya que la primera está más avanzada que la segunda.

Si más allá de los 18 meses, no se ha producido la emisión de la primera palabra, será necesario consultar a un especialista infantil.

Se consolidará en este año, su actitud ante la limpieza, ya que se producirá a finales de éste el control de los esfínteres. Para ello y para que esa actitud sea positiva, se le facilitará el juego con elementos tales como arena, barro, agua,... dejándole libertad de exploración.

No habrá que imponerle esos hábitos de limpieza, sino que se le ayudará para que éstos se vayan formando.

El niño va a mostrar mucha avidez e inquietud por conocerlo todo. Su curiosidad le llevará también a explorar diferentes partes de su cuerpo.

Alrededor de los 2 años, surge el "no" como organizador de la conducta". Es la etapa de la negación frente a todo.

También ante la comida: ello puede convertir el momento de comer en un "acto realmente duro". Tendremos presente que el "tocar" es una necesidad normal en su desarrollo, y la comida quedará también incluida en este sentido. Se intentará, en lo posible, ser permisivo en este sentido.

**Infante de 2 a 3 años:** Alrededor de los 2 años, el Sistema Nervioso del niño alcanza la madurez necesaria para acceder a nuevos aprendizajes, coordinar mejor sus movimientos,...pero su capacidad de detener la acción y su voluntad aún no.

Le es más fácil comenzar una acción, que dejar de hacerla; ello hará que, en un momento dado, pueda coger rabinetas y no sepa cómo salir de ellas, pueda pegar y/o morder, dar patadas,...

El control de su postura le permite ponerse de puntillas, intentar mantenerse sobre un pie, apilar en equilibrio más cubos que antes,...El movimiento es para él una necesidad, así como una fuente de placer.

Una nueva adquisición señalará un importante avance en la autonomía del niño, como resultado de su madurez. Se va a ir produciendo el control, diurno sobre todo, de los esfínteres y, alrededor de los 2 años y medio también nocturno.

Esta adquisición será aún frágil; cualquier cambio en el entorno del niño puede hacerle retroceder. En ese caso, se hará necesario ser muy comprensivo con él, no dramatizar más de la cuenta. En breve, volverá a recuperar dicho control.

Para que el niño vaya avanzando en su autonomía, habrá que asegurar que su curiosidad natural no se vea frenada, siempre y cuando no se ponga en peligro su seguridad ni la de los demás. Será esta curiosidad la que le impulsará a seguir aprendiendo.

En la medida de lo posible, no se dejará a su alcance objetos susceptibles de prohibirsele, por peligrosos o frágiles; si ello ocurre, será más conveniente distraer su interés hacia otro objeto antes que la prohibición.

El niño entra ahora en la llamada "fase del negativismo" o de oposición, en la que la actitud predominante va a ser de protesta o negación ante lo que se le dice o se pretende que haga.

Tanto puede aparecer de forma gradual, como bruscamente, transformando al niño de un día para otro. La cuestión más insignificante puede convertirse en el mayor de los conflictos; será difícil saber por dónde va a salir su oposición. Su afán por demostrar su independencia, le hará a veces hacer sólo cosas prohibidas.

El conocer la existencia de esta "crisis de los 3 años" hará su obstinación más llevadera y comprensible, y se podrá ser más tolerante; por lo menos debería de ser así.

Un enfrentamiento rígido y abierto a su oposición hará más difíciles las cosas y no le ayudará a superar esta fase; todos conocemos personas mayores que parecen estar aún en esta fase.

Se favorecerá al máximo su autonomía.

Si entra en rabietas (pues pretenderá la satisfacción inmediata de sus deseos), habrá que intentar mantener la calma, sin intentar razonarle, ni por

supuesto pegarle, y dejar pasar el momento crítico sin ceder en el motivo que la ha generado (punto fundamental si no nos queremos ver metidos en un círculo desagradable).

Suelen ir dirigidas contra los padres; raras veces lo hará contra otros adultos ni contra niños de su edad. La crisis de los tres años es pasajera, pero no así los avances en autonomía y afirmación de sí mismo del niño, que supondrán algo muy importante en su desarrollo.

El niño de esta edad, generalmente, juega solo o junto a otro niño, en paralelo. No sabe aún compartir sus juegos ni sus juguetes con otros niños. Durante el mismo, cambiará con frecuencia de una actividad a otra, aunque predominarán las llamadas "actividades motoras importantes" (correr, trepar, arrastrar,...)

En esta "edad mágica", el niño creará todo lo que se dice. De ahí, que no debemos abusar de su credulidad: jamás le amenazaremos con la presencia de personajes malvados, ni con nuestro abandono o pérdida de nuestro afecto. El niño teme ser realmente abandonado. No debe utilizarse el miedo, para hacerle desistir de aquellas conductas "no convenientes".

En este período, existe entre los niños gran desigualdad respecto al lenguaje; la estimulación del medio marcará la diferencia, así como el nivel de inteligencia y de afectividad del niño.

A esta edad, el vocabulario aumenta considerablemente: se pasa de las 150 palabras (de los 2 años) a unas 1500 (a los 3 años), aproximadamente.

Podemos contribuir a enriquecer su lenguaje, hablándole, describiéndole las cosas que ve, lo que hace o ve hacer,...siempre pronunciando con claridad, respondiendo a sus preguntas (ésta es una edad preguntona).

Es importante procurar no anticiparse a sus deseos antes de que los exprese verbalmente: ello le llevará a ejercitarlo más.

El niño empezará a conocerse a sí mismo al final del 2º año; primero exteriormente, y luego interiormente. A los 2 años reconocerá a otras personas.

No debe olvidarse que los padres son los modelos a seguir por lo que hacen más que por lo que dicen. Asimismo, es conveniente favorecer el acercamiento del padre del mismo sexo al niño, para ir favoreciendo su identidad.

**Infante de 3 a 4 años:** Esta etapa es un punto culminante en el desarrollo del niño. Es un momento crucial: se produce la toma de "conciencia de sí mismo"; esto puede reconocerse en el uso que hace de los pronombres personales.

Al final del 3er año, el niño empezará a hablar de sí mismo en primera persona y no en tercera.

En esta edad hay una reestructuración global de todas las funciones psíquicas, normalmente, a esta edad suele haber terminado la etapa del "no" o del negativismo. Ello hará que esta edad sea más fácil de tratar.

Su lenguaje va perfeccionándose, sobre todo a nivel de construcción: utilizará artículos, preposiciones, conjunciones, etc.

Va apareciendo el juego con otros niños, aunque le sigue gustando el juego en paralelo, así como el solitario. Aunque le sigue gustando cambiar a menudo de juego, dedicará cada vez más tiempo a la misma actividad.

Muestra grandes dosis de imaginación en su juego.

Creerá todo lo que le digamos. No hay que aprovecharse de ello para chantajearle o amedrentarle con la aparición de personajes malos con el objetivo de conseguir nuestros fines o de hacerle desistir de los suyos.

La línea de la "normalidad" de esa imaginación vendrá marcada por el hecho de si el niño sabe o no que está jugando.

Hay mejor y mayor coordinación en sus movimientos: sube y baja escaleras alternando los pies, abrocha y desabrocha sus botones,...

A esta edad, suelen aparecer los miedos con mayor intensidad que a los 2 o a los 4 años. Ahora, podrá incluso expresarlos verbalmente.

Se produce un importante cambio: el niño es ahora capaz de representar en su pensamiento la acción que va a realizar (antes de realizarla), así como expresar mediante el lenguaje hechos pasados.

Planteará, incansablemente, preguntas (los conocidos "por qué") a las que habrá que intentar responder. Intentaremos ampliar al máximo la respuesta, contribuyendo así a desarrollar el lenguaje y su inteligencia.

A esta edad se inicia el curso escolar. La actitud que adopten los padres ante esta nueva situación marcará la actitud del niño. Hay que intentar no sobreprotegerle, pues con ello no favoreceríamos su autonomía, al contrario, le perjudicaríamos acentuando más su inseguridad.

Es importante no retrasarse a la hora de recogerle, pues el mayor de los temores del niño es el del abandono.

Si cuenta con la presencia de un hermano mayor, todo será más fácil, pues en él habrá un fuerte deseo de imitarle en todo; también en esto.

Pero no para todos los niños es fácil el inicio escolar; para algunos supone un auténtico trauma que habrá que ayudar a superar. El niño podrá manifestar dicho rechazo mostrándose más agresivo.

**Infante de 4 a 5 años:** A esta edad sigue disfrutando con las actividades físicas (trepar, columpiarse, deslizarse,...); aunque su juego es todo movimiento, combinará éste con actividades más tranquilas. Dedicar más tiempo continuado a una sola tarea.

Muestra mayor autonomía, tanto a nivel motriz como afectivo.

Va perfeccionando su habilidad manual.

En su juego se refleja mucho la gran imaginación que tiene llegando a confundir lo real con lo irreal. Los temores que pueden llegar a sentir de forma más acusada suelen ser producto de su imaginación. Demuestra sus miedos; son miedos específicos: a la oscuridad, a los animales, etc.

Se refleja claramente en su juego lo que llamamos "juego simbólico", que es aquel en el que el niño asigna a cada objeto o juguete de su actividad un papel o rol; a través de este juego, el niño expresará sus conflictos internos, sus deseos y miedos... Observar este tipo de juego puede ser de gran ayuda para conocer cómo vive el niño lo que ocurre a su alrededor.

Por lo general, le cuesta compartir sus juguetes con otros niños o necesita llevarlos consigo adonde vaya.

Son muy sociables; aun cuando realicen una actividad individual junto a otro niño, suele ir conversando con aquel.

Son muy habladores y preguntones (los famosos e inacabables "por qué"), que ya se inician en el año anterior.

Lenguaje y memoria se desarrollan mucho a esta edad.

En el lenguaje apenas comete errores; se acerca casi totalmente al lenguaje adulto. Si se detectan sería signo de alarma y motivo de consulta con el especialista infantil. No debe abandonarse la evolución del trastorno al azar; es conveniente reeducar el lenguaje del niño antes de que se inicie en el aprendizaje de la lecto-escritura, pues se agravaría su problema.

En cuanto a la memoria, no olvidemos que retendrá siempre con más facilidad aquello que sea de su interés y ahora lo hará claramente.

Hay una gran necesidad de afirmarse como persona: ahora es capaz de imitar a los adultos en muchas cosas. La identificación con éstos va a ser fundamental en su evolución. Generalmente, se identificará con el progenitor del mismo sexo, lo cual ayudará a niño a aceptar su propio sexo. Si faltase dicho progenitor debería fomentarse la identificación con otro adulto del mismo sexo que el niño. Otras identificaciones complementarias (con hermanos, abuelos, maestros,...) contribuirán a acabar de perfilar las características del niño/a; estas últimas explicarían la diversidad de caracteres entre hermanos.

Alrededor de los 4 años, descubrirá de forma natural la diferencia anatómica entre los diferentes sexos, y será uno de los intereses presentes. Intentará verificar cada vez que le sean posibles esas diferencias, tanto con otros niños como con sus padres. Será algo natural el hacerlo.

En el dibujo de la figura humana, es capaz de representar aquellas partes del cuerpo que conoce bien; a medida que vaya conociendo más, irá completando su dibujo.

**Infante de 5 a 6 años:** Esta es una edad fácil, más conformista. Los conocimientos adquiridos hasta ahora se organizan y solidifican.

Su motricidad es ahora más tranquila, lo cual le permite también disfrutar en espacios reducidos (el año anterior aún necesitaba espacios grandes). Su motricidad sigue perfeccionándose.

El niño expresará en sus dibujos lo que se conoce como "realismo intelectual", es decir, lo que dibuja no es la realidad (objetivamente hablando), sino los objetos tal y como son para él (lo que él sabe de ese objeto). Así observaremos transparencias entre un objeto y otro, desproporciones, falta de planos,...

El niño expresará con sus dibujos lo que no puede expresar de otro modo.

En el juego, se observan diferentes intereses según se trate de niños o niñas. Aparecen los amigos inseparables de su mismo sexo.

Importante en esta edad, es que la lateralidad o predominio del lado derecho o izquierdo (de mano, ojo y pie), suele estar bastante definida. Utilizará más y será más hábil con su mano dominante, sea una u otra.

Este proceso se va completando hasta los 6 años, pero ya se ha de ir definiendo, pues ha de estar claro antes de que se produzca el aprendizaje de la lectoescritura.

Una lateralidad poco clara complicará los aprendizajes y repercutirá en otras áreas de su vida. En estos casos, se le debe ayudar a lateralizarse, descubriendo cuál es su lado dominante.

Todavía no reconoce la derecha e izquierda en el cuerpo del otro.

Si se detectan defectos de pronunciación en el lenguaje será conveniente consultar a un especialista infantil.

Le gustan mucho los cuentos, pues aunque aún no sabe leer pasa largos ratos mirando los dibujos.

Le gusta terminar lo que ha empezado, tanto en el juego como en la conversación. Le molesta dejar algo a medias.

Se encuentra en una actitud muy receptiva, en la que el mundo externo es muy importante.

Los niños de esta edad son muy diferentes los unos de los otros.

**Niño de 6 a 7 años:** Es una edad algo difícil. Hay cambios bruscos. Se muestra hipersensible, susceptible e irritable. Habrá que cuidar mucho las reacciones ante sus acciones o sus errores.

Se espera más de él. Las exigencias sobre él son mayores.

Se producen cambios en el organismo: caen los dientes de leche y empiezan a salir los primeros molares definitivos. Todo el organismo se hace hipersensible: son frecuentes las molestias físicas de anginas, pies y piernas, fatiga,... se le darán los cuidados que precise, pero sin demasiadas contemplaciones, pues se favorecería la fragilidad. El ejercicio y una buena alimentación le ayudarán.

Se observan bruscos cambios de humor que le hacen rechazarlo todo y no querer nada, seguido de arrepentimientos y acercamiento social.

Hay nuevos progresos motrices: en su juego hay un gran derroche físico. Se distrae fácilmente: su impulsividad le hace no percibir los peligros.

El niño de esta edad continúa sometido a lo que percibe de forma inmediata, y esa percepción aún no es capaz de corregirla mediante el razonamiento lógico (de la misma forma que lo viene haciendo en los tres últimos años).

El niño de esta edad iniciará su etapa en la escuela, muy distinta a la que era en preescolar: ahora se enfrentará a más exigencias,... Se le intentará facilitar esta adaptación: se le preparará hablando con él sobre lo que le espera (dónde irá, con quién, qué hará,...).

El principal objetivo del curso será el aprendizaje de la lecto-escritura. Si el niño está maduro para ello, en poco tiempo aprenderá. Para ello deberán darse una serie de condiciones:

Un dominio suficiente del lenguaje hablado (que distinga sonidos, palabras,...)

Que su inteligencia se encuentre ya en el nivel analítico, es decir, que sea capaz de aislar y diferenciar formas, componer y descomponer grupos de letras,...Una buena lateralización.

Buena organización del espacio y del tiempo.

Una visión y audición dentro de la normalidad.

Buena psicomotricidad.

Es importante no forzar al niño a iniciarse en la lectura, por el hecho de tener 6 años.

Tendrán que revisarse las condiciones mencionadas, y trabajar la o las que falten, para que más adelante pueda darse dicho aprendizaje sin problemas.

Forzar al niño y dramatizar su fracaso en la lectura, sólo provocaría en él un rechazo total hacia todo lo relacionado con la lectura, y por extensión a otras asignaturas, viéndose así afectado su éxito escolar.

El cálculo será el otro aprendizaje importante del curso: clasificar, ordenar, aprender las series de números,... Para ello, se requerirán las mismas condiciones que para la lecto-escritura.

Con frecuencia a esta edad se da una nueva fase de "por qué".

Sabe conversar con fluidez.

Muestra interés por los cuentos clásicos, y por la naturaleza, los animales, las plantas,... Conoce algunos de estos cuentos de memoria y es capaz de contarlos.

**Niño de 7 a 8 años:** El niño de 7 años se muestra más tranquilo que en el año anterior, se mueve menos. Controla más su comportamiento.

Muchos de los hábitos los realiza ya sólo: lavarse, vestirse,... pero aún precisa ayuda para hacer correctamente otros como bañarse,...

Conoce las distintas partes de su cuerpo y de sus articulaciones (codos, rodillas, cadera,...).

Distingue con claridad el lado derecho y el izquierdo, tanto sobre sí mismo como en relación a otros.

Si no es así, se verán complicados los demás aprendizajes escolares, tal y como se ha indicado en anteriores edades.

A nivel de inteligencia, hay un importante cambio: alcanza las llamadas "operaciones concretas". Ello significa que se pasa a la reflexión y la comprensión lógica de las cosas; empieza a poder ponerse en el punto de vista del otro.

Se desarrolla más la conciencia de sí mismo y la de la conciencia moral. Se siente más responsable de sus acciones y de sus cosas.

Participa en el juego de los compañeros de su edad, respetando las reglas establecidas. Este espíritu de participación y cooperación se hará notar también en la familia; será un buen momento para favorecer y fomentar sus

iniciativas. Domina mejor sus emociones delante de los demás, así como sus miedos.

Muestra más pudor en mostrar su cuerpo; no le gusta desvestirse delante de otras personas. Asimismo expresa gran interés por todo lo relacionado con el cuerpo (embarazo, nacimiento, cambios,...).

A esta edad, el niño debe haber aceptado el sexo al que pertenece, identificándose con el progenitor de su mismo sexo. Normalmente, esto ya se produce en torno a los 4-5 años.

Se propiciará realizar actividades conjuntas que les haga tener cierta complicidad.

Ante todo, para contribuir a su progresiva madurez, se fomentará el deseo de hacerse adulto y de reafirmarse como persona.

**Niño de 8 a 9 años:** Los niveles de madurez, las experiencias y las condiciones familiares marcarán la variabilidad en los niños de esta edad.

El niño de 8 años se comporta de forma más independiente, y muestra mayor flexibilidad en sus relaciones, pues lo hace con diferentes personas de su grupo.

Se siente más seguro de sí, y ello le hace acercarse a las cosas también con más seguridad, deseando para sí mismo un trato de mayor proximidad al mundo adulto.

Esta seguridad le hará probar verdaderas acrobacias físicas, ante las que podrá mostrar sus habilidades; de ahí, que haya que educarle en la prudencia para evitar peligros innecesarios (facilitar que se sepa proteger a si mismo).

Es un buen momento, por ello para insistir en la práctica de algún deporte (danza, natación,...), pues le ayudará a descargar su exceso de energía, beneficiando su equilibrio y el control de sí mismo.

La responsabilidad de sus actos se va desarrollando cada vez más, lo cual provocará un menor número de situaciones conflictivas.

Muestra gran interés por todos los fenómenos de la naturaleza, curiosidad que hay que aprovechar para hacerle avanzar en sus aprendizajes y en el conocimiento del mundo que le rodea.

Se interesará, asimismo, por la información de tipo sexual.

El niño de esta edad es capaz de contemplar una situación desde distintos puntos de vista. Se iniciará en el concepto de la "relatividad" de las cosas.

Se desarrolla su razonamiento lógico. Ello le llevará a intervenir y discutir más sobre las explicaciones de los adultos. Va a ir desarrollando su espíritu crítico.

Hay una tendencia a expresarse verbalmente con gran facilidad.

Colabora y participa más en las tareas de casa. Es un buen momento para asignarle tareas que pueda desarrollar sin problema, y que le hagan sentirse útil.

Es muy importante tener presente que para que el niño se desarrolle adecuadamente ha de vivir en un ambiente tranquilo y no inquietante.

La participación es algo muy intenso a esta edad.

Será signo de alerta y motivo de consulta el observar un niño que no participa en las actividades, que se aísla por miedo,... pues algo está ocurriendo.

**Niño de 9 a 10 años:** A esta edad, las niñas son mucho más maduras que los niños. Dedican casi el mismo tiempo a hablar que a jugar. Se fijan mucho en la ropa que visten, aparece la amiga íntima.

Los niños son diferentes: corren sin parar, hacen rabiar a los grupos de niñas y en el juego prefieren los grupos pequeños a las parejas.

Se compara constantemente con los demás para autoanalizarse y valorar su aceptación social.

Se va configurando su personalidad. Ya se van viendo con claridad sus cualidades y actitudes.

La autoridad de los padres deja su protagonismo para dejar espacio a la propia autoridad interna del niño que cada vez le irá guiando más en sus acciones. Necesita decidir por sí mismo cómo actuar. No le gusta que el padre reaccione con autoridad excesiva, aplicando la ley del más fuerte.

Muestra entusiasmo por las cosas y una gran cantidad de energía física, lo cual hace aconsejar la práctica de algún deporte que facilitará la descarga y el autodomínio.

A esta edad el niño suele comer bien. El rechazo o la voracidad hacia la comida adoptarán nuevamente un significado afectivo; será una forma de oposición a los padres. A veces, el conflicto viene de muy lejos, de los primeros años de infancia.

Tras un período de juego y de actividad "desenfrenada" es conveniente dejar unos momentos intermedios de calma antes de exigir al niño concentración para realizar alguna tarea escolar; pues la excitación de los momentos anteriores podría impedirselo. Debe haber un tiempo de recuperación de autocontrol.

Su memoria visual está más desarrollada que la auditiva; retener información oral le costará más que la información que ve escrita.

Se intentará que mantenga interés por todas las materias escolares, apoyándole ante las que muestre mayor dificultad. Esto le ayudará a disminuir el fracaso escolar y a mantener el interés por aprender cosas nuevas.

Si se observa un cambio negativo, de fracaso escolar, en un niño que siempre ha salido exitoso, hay que intervenir de forma inmediata a través de

un psicólogo infantil que analice e intervenga sobre lo que está ocurriendo, ya que esta situación podría condicionar el resto de su vida escolar.

En cuanto al desarrollo de su inteligencia, destacaríamos avances, como:

Saber contar sin utilizar los dedos.

Solucionar problemas matemáticos, en los que se combinen diferentes operaciones.

Comprende la relación causa-efecto

Es capaz de razonar, analizar y extraer conclusiones, pero sobre hechos o cosas concretas; aún no puede hacerlo en abstracto.

Es importante no basar la educación del niño en el aislamiento social, sino favorecer la relación con otros niños.

**2.2.2.4 Núcleo familiar:** Grupo de personas que residen bajo un mismo techo, comparten una vida en común y están vinculados por lazos de parentesco de sangre, adopción o matrimonio. Se consideran sólo los lazos consanguíneos hasta el primer grado descendente o ascendente (padres e hijos). El núcleo familiar debe constar por lo mínimo de dos miembros. Se han construido cuatro tipos de núcleos familiares, a saber:

- Pareja sin hijos
- Pareja con uno o más hijos
- Padre con uno o más hijos
- Madre con uno o más hijos

**Incompatibilidad:** f. Repugnancia de una cosa o persona a unirse con otra generando un conflicto. Impedimento para ejercer dos o más cargos a vez.

**Conflicto:** Incompatibilidad entre conductas, percepciones, objetivos y/o afectos entre individuos y grupos, que definen estas metas como mutuamente incompatibles. Puede existir o no una expresión agresiva de esta incompatibilidad social. Dos o mas partes perciben que en todo o en parte tienen intereses divergentes y así lo expresan.

## 2.3 Definiciones conceptuales

**Diseño de mobiliario:** Es la actividad de creación y desarrollo de los diferentes muebles que conforman un espacio, mediante la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, de modo que se obtenga un objeto de fácil uso, para el mayor número de personas posible, sin la necesidad de adaptarlo de una forma especial, que realce la calidad de vida y cultura de los usuarios y que además cumpla con un aporte estético al lugar del cual formará parte.

**Mobiliario infantil:** Se considera al conjunto de muebles que conforman principalmente las habitaciones infantiles y que tienen por función.

**Complementos decorativos:** Se denominan complementos decorativos a aquellas ideas y detalles que marcan un estilo peculiar. Son los elementos que integran una ambientación y que cumplen una función fundamental dentro de la tendencia de la personalización de un ambiente.

**Tipos de complementos decorativos:** Dentro de una decoración se consideran complementos decorativos a: alfombras, tapices, cortinas, lámparas, cuadros, velas, arreglos florales, candelabros.

**Adaptación de mobiliario:** Son aquellas modificaciones técnicas que se realizan sobre un mueble con el fin de corregir errores, mejorar su

funcionalidad y estética, para poder acoplarse a cambios de su entorno respecto al usuario o espacio.

**Alcobas infantiles:** Las habitaciones de los niños son algo más que meros dormitorios. Es un lugar que inspire tranquilidad, en el que se sienta seguro y protegido. Al mismo tiempo deberá provocar estados de ánimo positivos, que inviten a la actividad física tan necesaria en estas edades es por ello que se debe prestar especial atención a sus requerimientos para lograr un lugar de aprendizaje, descanso y entretenimiento.

## CAPITULO III

### 3. MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 Variables

##### 3.1.1 Variable independiente

Adaptación de mobiliario y complementos decorativos.

##### 3.1.2 Variable dependiente

Alcoba para infantes en desarrollo.

#### 3.2 Preguntas directrices

- ¿Qué actividades, necesidades, comportamientos y actitudes realizan los niños en su desarrollo?
- ¿Qué factores inciden en el proceso de formación de niños en la etapa preescolar?
- ¿Qué tipo de tendencias y personajes según la edad son preferidas por los niños para decorar sus habitaciones?
- ¿Cuáles son los procedimientos, técnicas y estructuras recomendadas para adaptar alcobas infantiles?

### 3.3 Tipo de estudio

La presente investigación se enmarca:

**Por sus objetivos:** En una modalidad aplicada que se construyen tomando como base la operatividad y el alcance de la investigación, y que es posible verificar cuando culmine la ejecución del proyecto.

**Por el alcance:** En modo descriptivo se concreta en detallar las características fundamentales, destacando los elementos esenciales que caracterizan al tema en estudio.

**Por el lugar:** En estudio de campo, se refieren al análisis sistemático de problemas en la realidad con el propósito de describirlos, interpretarlos y entender su naturaleza, explicando sus causas y efectos, así como predecir su concurrencia.

([http://www.mistareas.com.ve/elaboración de un proyecto de grado.htm](http://www.mistareas.com.ve/elaboración%20de%20un%20proyecto%20de%20grado.htm))

(<http://www.aibarra.org/investig/tema0.htm#Conocimiento%20y%20Ciencia>)

### 3.4 Población y muestra

**Población:** La población o universo esta referido al conjunto de elementos a los cuales se pretende indagar y conocer sus características, o una de ellas, y para el cual serán válidas las conclusiones obtenidas en la investigación. Es el conjunto finito o infinito de personas, casos o elementos que presentan

características comunes. La población que se tomará como referencia para el estudio serán los niños preescolares del barrio Ficoa de la ciudad de Ambato.

**Muestra:** La muestra es una parte de la población, o sea, un número de individuos u objetos seleccionados, que refleja las características que definen la población de la que fue extraída, lo cual nos indica que es representativa.

Se determina que el conjunto distintivo de la población a investigar, serán los niños preescolares de la guardería TIA TITY, ubicada en el barrio Ficoa de la ciudad de Ambato.

### **3.5 Técnicas e instrumentos**

Las técnicas e instrumentos a utilizar serán:

**Observación:** Mediante fichas de observación, que son utilizadas para anotar los datos recogidos mediante la investigación.

**Entrevista:** Es una averiguación en la que se emplean cuestionarios estructurados para conocer la opinión pública. Consiste en el acopio de testimonios orales y escritos de los individuos integrantes de la muestra.

**Encuesta:** Es una técnica para recolección de información mediante un cuestionario estructurado, que es llenado por el encuestado.

### 3.6 Matriz de operacionalización de variables

#### Variable independiente:

Adaptación de mobiliario y complementos decorativos.

| Concepto  | Categoría   | Indicadores   | Item   |
|---|---|---|--|
| <p><b>Adaptación de mobiliario:</b> Modificaciones técnicas sobre un mueble para corregir errores, mejorar su funcionalidad y estética.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de Modificación</li> <li>• Corrección de errores</li> <li>• Mejoramiento de funcionalidad</li> <li>• Mejoramiento estético</li> <li>• Acoplamiento al usuario y al entorno</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias creativas</li> <li>• Estudios ergonómicos y antropométricos</li> <li>• Adaptabilidad</li> <li>• Materiales y técnicas formales</li> <li>• Desarrollo infantil</li> </ul> | <p>¿Decoraría la habitación de su niño de forma original?</p> <p>¿Esta de acuerdo en reutilizar el mobiliario de la alcoba de su hijo conforme al desarrollo físico y psicológico?</p> <p>¿Cree ud. Que el mobiliario de su hijo está acorde a sus medidas y necesidades?</p> <p>¿El mobiliario infantil utilizado en la habitación de su hijo brinda seguridad?</p> |
| <p><b>Complementos decorativos:</b> Ideas y detalles que marcan un estilo peculiar</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ideas</li> <li>• Detalles</li> <li>• Estilo</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Integración de elementos en la ambientación</li> <li>• Personalización de un ambiente</li> </ul>   | <p>¿Conoce los gustos de su hijo y los respeta?</p>  |

### Variable dependiente

Alcoba para infantes en desarrollo.

| Concepto  | Categoría   | Indicadores   | Item   |
|---|---|---|--|
| <b>Alcobas infantiles:</b> Más que un dormitorio es lugar que inspire aprendizaje, descanso y entretenimiento.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lugar que inspire aprendizaje</li> <li>Espacio que sugiere entretenimiento</li> <li>Espacio propicio para el descanso</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos didácticos</li> <li>Zona lúdica</li> <li>Mobiliario adecuado y confortable</li> <li>Atmósfera relajante</li> </ul>      | ¿Qué piensa ud. que inspira la habitación de su niño?                                    |
| <b>Desarrollo integral:</b> Es la transformación corporal, intelectual, afectiva, social y cultural, que involucra cambios en el tamaño, capacidades cognitivas, potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social. | <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo Físico</li> <li>Desarrollo Cognoscitivo</li> <li>Desarrollo Afectivo- Social</li> </ul>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>Actos reflejos</li> <li>Movimientos espontáneos.</li> <li>Reacciones emocionales ante estímulos.</li> </ul>                    | ¿La habitación de su hijo ayuda al desarrollo físico y motor?                            |
|   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Preparación de órganos sensoriales.</li> <li>Ejercitación del lenguaje.</li> <li>Expresa descubrimiento y búsqueda.</li> </ul> | ¿Cree que los ambientes de su vivienda motivan el desarrollo del aprendizaje de su niño? |

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
|  |  |   |   |
|  |  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Apego al progenitor del sexo opuesto.</li><li>• Establece comparaciones.</li><li>• Recrea y disfruta de las personas y objetos de su entorno.</li><li>• Expresa emociones sentimientos y sensaciones.</li></ul> | ¿Piensa Ud. que la comparación socio-económica afecta en la sociabilización de su niño? |

### 3.7 Plan de recolección de información

| Actividades  | Técnica                               | Responsable         |
|--|---------------------------------------|---------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>Asociar personas afines al estudio y al área.</li></ul>  | Encuesta<br>Entrevista<br>Observación | Autor del proyecto. |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Diferenciar la muestra entre padres de familia y personas vinculadas con centros de desarrollo infantil.</li></ul> | Encuesta<br>Entrevista<br>Observación |                     |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Elaboración de cuestionarios</li></ul>   | Encuesta<br>Entrevista                |                     |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Darle confiabilidad y validez al instrumento mediante juicio de expertos.</li></ul>                                | Encuesta<br>Entrevista                |                     |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Reproducir el instrumento</li></ul>  | Encuesta                              |                     |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Contacto intrapersonal con la muestra</li></ul>  | Encuesta<br>Entrevista                |                     |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Sociabilización de los participantes con el tema del proyecto</li></ul>  | Encuesta<br>Entrevista                |                     |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Evaluar la calidad del llenado del instrumento</li></ul>   | Encuesta                              |                     |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Analizar datos recolectados</li></ul>  | Encuesta<br>Entrevista<br>Observación |                     |

## CAPITULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Procesamiento de la información

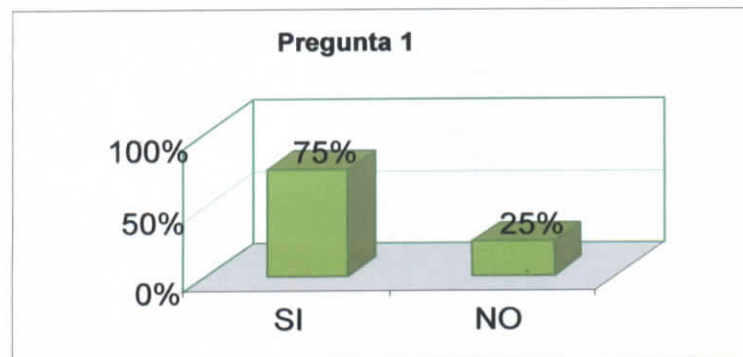
##### Encuesta estructurada

##### Pregunta 1.

¿Cree que los ambientes de su vivienda motivan el desarrollo del aprendizaje de su niño?

**Si:** 45 personas = 75%

**No:** 15 personas = 25%



La mayoría de padres encuestados considera que los ambientes de su vivienda si motivan el desarrollo del aprendizaje de su niño, puesto que el

entorno donde se desenvuelven se convierte en el escenario de encuentro entre el niño y sus necesidades, lo que contribuye a expresar mejor su afán descubrimiento, análisis, preparación de los sentidos, y ejercitación del lenguaje.

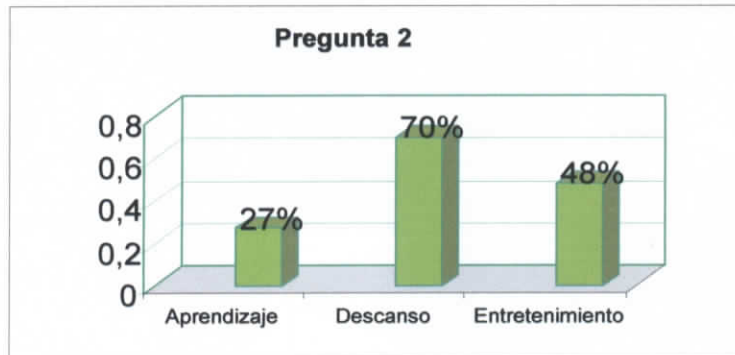
## **Pregunta 2.**

¿Qué piensa Ud. que inspira la habitación de su niño?

**Aprendizaje:** 16 personas = 27%

**Descanso:** 42 personas = 70%

**Entretenimiento:** 29 personas = 48%



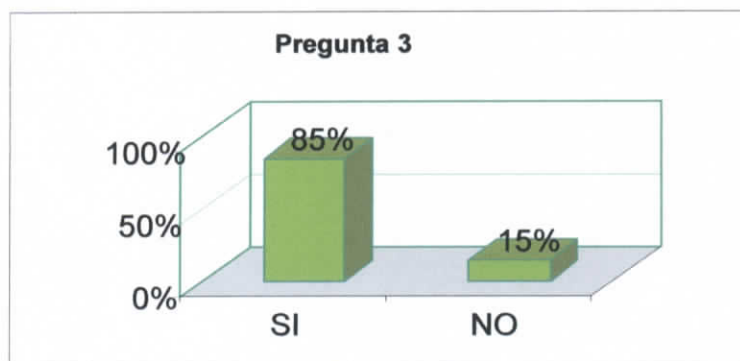
En la investigación realizada la mayor parte de padres considera que la habitación infantil es un lugar que debe inspirar principalmente tranquilidad propicia para el descanso; en una menor proporción piensan que se debe motivar el entretenimiento mediante una zona lúdica.

### **Pregunta 3.**

¿Conoce los gustos de su hijo y los respeta?

**Si:** 51 personas = 85%

**No:** 9 personas = 15%



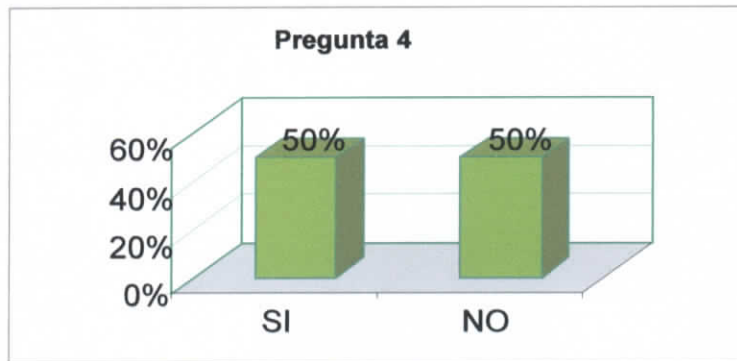
El mayor porcentaje de encuestados conocen y respetan los gustos de sus hijos, ya que se considera que el ser humano tiende a personalizar su entorno de forma instintiva en base a aspectos estéticos, morfológicos y de significado, por tanto manifiestan que es difícil dar los argumentos necesarios para sus preferencias y discutirlos.

### **Pregunta 4.**

¿Cree Ud. que el mobiliario de la habitación de su hijo está acorde a sus medidas y necesidades?

**Si:** 30 personas = 50%

**No:** 30 personas = 50%



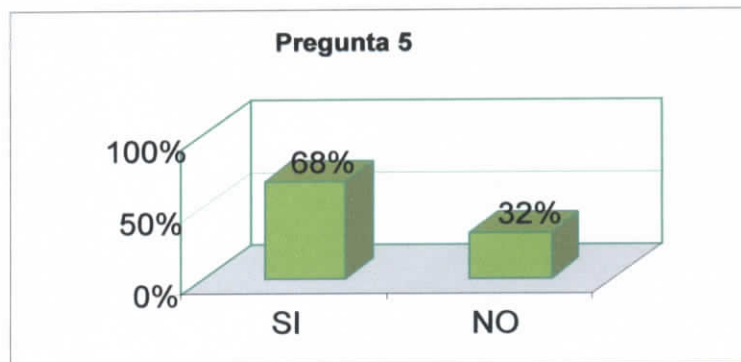
La investigación realizada muestra opiniones divididas exactamente a la mitad, en la que una parte de los encuestados piensan que el mobiliario del dormitorio de su niño está realizado en base a estudios ergonómicos y antropométricos que ayudan a que estos elementos se adapten más fácilmente a las necesidades y medidas del niño. En cambio la otra parte de encuestados piensan que los muebles infantiles no cumplen correctamente su función, y que requieren de modificaciones técnicas para mejorar su rendimiento.

**Pregunta 5.**

¿El mobiliario infantil utilizado en la habitación de su hijo brinda seguridad?

**Si:** 41 personas = 68%

**No:** 19 personas = 32%



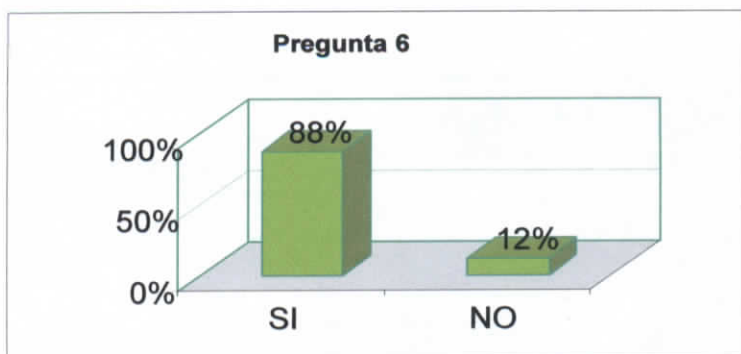
La mayoría de los padres tienen presente que la seguridad es un factor muy importante en el mobiliario infantil utilizado en la alcoba de sus hijos, es decir que los materiales, formas y estructuras aparte de ser funcionales y estéticos prevengan al niño de tener un accidente, con esto se logra un buen acoplamiento del mueble al usuario y al entorno.

**Pregunta 6.**

¿Esta de acuerdo en reutilizar el mobiliario de la alcoba de su hijo conforme al desarrollo físico y psicológico?

**Si:** 53 personas = 88%

**No:** 7 personas = 12%



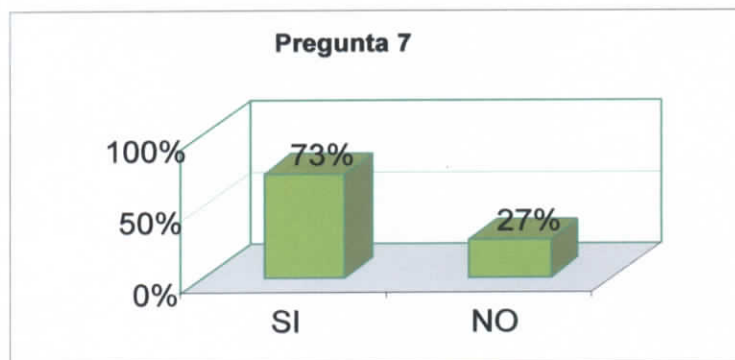
El estudio muestra que la mayoría de encuestados piensa que es importante la reutilización del mobiliario infantil ya que en el ámbito económico se tiene un ahorro significativo al momento de acoplar los enseres acorde al desarrollo físico y psicológico del niño.

### **Pregunta 7.**

¿Piensa Ud. que la comparación socio-económica afecta en la sociabilización de su niño?

**Si:** 44 personas = 73%

**No:** 16 personas = 27%



En su mayoría las personas que formaron parte del estudio piensan que el aspecto socio-económico de la familia es importante al momento de la sociabilización del niño preescolar, puesto que se establece comparaciones constantes a nivel material, en especial de sus juguetes y habitación, debido que la recreación y el disfrute de los niños están vinculados a los objetos de su entorno lo que les ayuda a expresar entre si sentimientos y emociones.

que la recreación y el disfrute de los niños están vinculados a los objetos de su entorno lo que les ayuda a expresar entre si sentimientos y emociones.

## **4.2 Factibilidad de las preguntas directrices**

- ¿Qué actividades, necesidades, comportamientos y actitudes realizan los niños en su desarrollo?

Dentro del desarrollo infantil las actividades que realizan los niños son principalmente de recreación, y exploración ya que todo a su alrededor constituye un mundo nuevo. Es por esto que las actividades lúdicas deben estar orientadas al aprendizaje, ya que el niño interactúa recreando el objeto de conocimiento, aproximándose con curiosidad a indagar y experimentar vivencialmente lo que puede asimilar de él.

En cuanto a las necesidades del niño éstas son específicamente de atención, cariño, cuidado y seguridad; lo que ayuda a que tenga una identidad personal, sentido de cooperación y participación, autonomía y sentido de pertenencia al grupo en el que se desenvuelve.

Por último los comportamientos y actitudes de los niños, están influenciados por el lugar al que pertenecen, y la comunidad donde se desarrollan; esto se refiere a las relaciones que se dan entre el niño y su familia con quienes establece sus primeras formas de relacionarse,

gracias a la interacción con los otros miembros de la sociedad, el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece.

- ¿Qué factores inciden en el proceso de formación de niños en la etapa preescolar?

Existen algunos factores que inciden en el proceso de formación de los niños dentro de los cuales tenemos: en la dimensión afectiva, cultural, de salud, económico, y social. Todas estas situaciones son muy importantes en el proceso de desarrollo sistemático del niño en la etapa pre-escolar; sino se da este tipo de desarrollo, esto determina condiciones cognitivas y de conducta diferentes en los niños.

- ¿Qué tipo de tendencias y personajes según la edad son preferidas por los niños para decorar sus habitaciones?

Las tendencias están relacionadas con personajes de dibujos de series animadas tanto actuales como clásicos, además películas recientes tales como: Spiderman, Disney, Superman, y películas de Dreamworks, Pixar entre otros.

- ¿Cuáles son los procedimientos, técnicas y estructuras recomendadas para adaptar alcobas infantiles?

En lo que se refiere a materiales para las alcobas de los más pequeños, como regla general, se deben procurar utilizar materiales lavables y que no absorban humedad y suciedad.

- **Textiles:** Los tejidos son utilizados en diferentes áreas de la decoración así como en cortinas, ropa de cama, tapizados, y alfombras.

En cuanto a las cortinas de dormitorios infantiles el uso de textiles de algodón es muy recomendable por su capacidad para no acumular electricidad estática, su facilidad de lavado y su resistencia al calor.

- **Mobiliario:** Existen muchas recomendaciones con respecto a los muebles de las alcobas infantiles dentro de estas tenemos:

Cualquier mobiliario que se ponga en la habitación debe intentar que tenga las esquinas redondeadas. Evitará muchos golpes dolorosos e, incluso, trágicos.

El mimbre, el rattán o la melamina son algunos de los materiales empleados, para la elaboración de este tipo de mobiliario, pero la madera es el preferido.

No conviene que el enseres de los dormitorios infantiles sea de conglomerado o contrachapado; estos materiales desprenden gases de formaldehído y pegamentos perjudiciales para la salud. Conviene sustituirlos por otros de madera que no haya sido barnizada con productos que contengan disolventes peligrosos.

# CAPITULO V

## 5. PROPUESTA

### 5.1 Finalidad

Vincular el núcleo familiar en el desarrollo del infante a niño y adaptar el diseño interior en sus alcobas y complementos decorativos.

### 5.2 Propósito

Adaptar los muebles y complementos decorativos en alcobas para infantes en desarrollo, mediante la utilización de técnicas que ayuden a la optimización de dichos elementos.

### 5.3 Objetivos

#### 5.3.1 Objetivo general

- Elaborar un manual de técnicas y procedimientos que sirva de guía para la remodelación de las alcobas de niños preescolares.

#### 5.3.2 Objetivos específicos

- Proponer alternativas de reutilización de mobiliario.

- Formular distribuciones de espacios por subzonas.
- Recomendar procedimientos sencillos de adaptación de mobiliario y complementos decorativos.

## **5.4 Programación**

### **5.4.1 Normativa legal**

Referirse a Código de Arquitectura y Urbanismo.

### **5.4.2 Normativa funcional**

#### **Necesidades de los niños:**

- Fisiológicas.
- Afecto y cariño.
- Protección y seguridad.
- Sentirse aceptado.
- Confiar en sí mismo y en sus posibilidades.
- Relacionarse con sus iguales y con el adulto.
- Aislarse cuando le apetezca
- Relajación y descanso.
- Actividad y movimiento.
- Relacionarse con su entorno.
- Expresar aquello que siente, piensa o hace.

- Manipular.
- Investigar, descubrir.
- Y sobretodo JUGAR.

**Zona lúdica:** Debe poseer:

- Mueble para almacenaje de juguetes y material didáctico.
- Reloj
- Se recomienda cajoneras para artículos menudos y de detalle.

**Zona de estudio:** En esta zona se realizan actividades: Física, Manual, Musical, Científica Y Social.

**Equipos:**

- Mesa: 50cm a 55cm de alto, plegable, sólida, capacidad 4 personas.
- Silla: liviana. Asiento a 25cm de altura, respaldo a 55cm del suelo, anatómica para la buena postura.
- Librero: bajo, móvil, cómodo, decorativo.
- Caballete o pizarra: móvil, uso ambivalente, bandeja para accesorios, altura de 1 a 1.30m, ganchos para mandil, cubierto con hule o plástico lavable.
- Archivador: para láminas y útiles de aprendizaje.
- Instrumentos musicales.
- Material científico: Acuario, mesita de cultivo, ayuda audiovisual.

**Medidas:**

- Mesa de escritorio: 100 cm. x 80 cm. x 80 cm.
- Silla: 45 cm. x 50 cm. x 75 – 90 cm.
- Librería: la profundidad buena es a partir de 25 cm. El resto depende de cada espacio.
- Archivador: 12 cm. x 40 cm. x 27 cm. ó 12 cm. x 27 cm. x 40 cm.
- Fichero: 12 – 22 cm. x 24,5 - 36 cm. x 9 – 15 cm.
- Teléfono: 23 cm. x 26 cm. x 13 cm.
- Papel DIN A4: 210 mm. x 297 mm.
- Periódico doblado: 34 cm. x 25 cm. x 3 cm.
- Piano de cola: 144 – 149 cm. x 158 – 182 cm. x 101 cm

**Zona de descanso:**

**Dormitorio:** En toda vivienda deberá existir por lo menos un dormitorio con superficie mínima de 9m<sup>2</sup>, ninguna de cuyas dimensiones laterales será menor de 2.7m libres, provisto de closet anexo, de superficie mínima de 0.72m<sup>2</sup> y ancho no menor a 0.60m libres.

Otros dormitorios dispondrán de closet anexo con superficie mínima de 0.54m<sup>2</sup> y ancho no menor a 0.60m libres o incrementarán su área mínima en 0.72m<sup>2</sup>.

**Medidas:**

- Cama individual: 90 cm. x 190 – 200 cm. x 47 cm.
- Cama doble: 135 – 160 cm. x 190 – 200 cm. x 47 cm.

- Mesas de noche: 40 cm. x 35 cm. x 65 cm.
- Camisa doblada: 22 cm. x 35 cm. x 5 cm.
- Vestido: 45 cm. x 140 – 150 cm.
- Zapato: 18 – 21 cm. x 26 – 30 cm. x 12 – 13 cm.
- Sofá de 2 plazas: 150 – 170 cm. x 90 cm. x 75 cm.
- Sofá de 3 plazas: 220 – 235 cm. x 90 – 100 cm. x 75 cm.
- Sillón: 80 cm. x 85 cm. x 85 – 100 cm.
- Silla: 45 cm. x 50 cm. x 75 – 90 cm.
- Piano de estudio: 130 cm. x 59 cm. x 102 cm.

#### **5.4.3 Normativa estética**

Orientación geográfica, recomendable: este - sureste – sur, máxima iluminación por la ubicación en el hemisferio sur.

**Cielo raso:** Acondicionamiento acústico, colores claros, acabados mates.

**Paredes:** Revestidas hasta la altura de los niños de material blando, además que sirvan de pizarra, de color claro y acabados mate, lavables. No deben presentar puntas salientes, superficies rugosas.

**Pisos:** Fácil de limpiar, tibio, firme, seguro. Se recomienda láminas de linóleo o vinilo, madera laminada, o alfombra.

**Puertas:** Livianas, deben procurar comunicación directa, nunca usar puertas con bisagra en vaivén.

**Ventanas:** Deben brindar Iluminación considerable, dintel alto, antepecho a la altura de los niños, área de ocupación de ventana del 20 al 30%. Vidrios sin defectos en la visión, Se recomienda el uso de cortinas translúcidas.

**Iluminación:** Regulable con temporizador.

## 5.5 Ordenamiento físico espacial

### 5.5.1 Zonificación por Subzonas



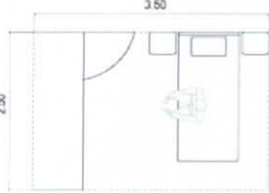


## Zona de estudio

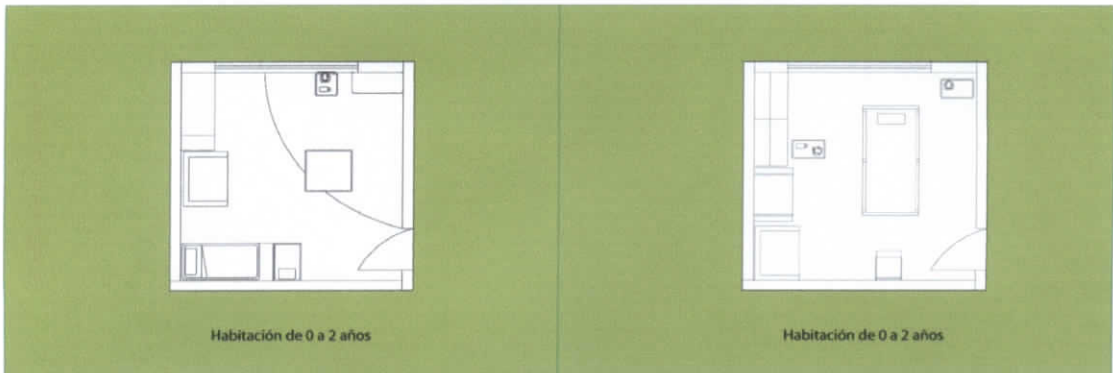
| ACTIVIDADES | Nº | EQUIPAMIENTO   | ESQUEMA FUNCIONAL | AREA ACTIVIDAD     |                    |
|-------------|----|----------------|-------------------|--------------------|--------------------|
| Artísticas  | 1  | Mesa           |                   | 3.88m <sup>2</sup> |                    |
| Didácticas  | 4  | Sillas         |                   |                    |                    |
| Literarias  | 2  | Cajoneras      |                   |                    |                    |
| Musicales   | 1  | Silla          |                   | 0.68m <sup>2</sup> |                    |
|             | 1  | Organo musical |                   |                    |                    |
|             |    |                |                   | AREA ZONA          | 6.89m <sup>2</sup> |

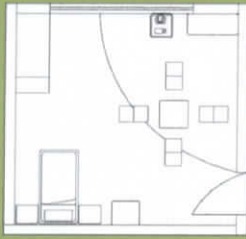
| ACTIVIDADES | Nº | EQUIPAMIENTO | ESQUEMA FUNCIONAL | AREA ACTIVIDAD     |                    |
|-------------|----|--------------|-------------------|--------------------|--------------------|
| Fisicas     | 1  | Librero      |                   | 5.02m <sup>2</sup> |                    |
| Manual      | 1  | Escritorio   |                   |                    |                    |
| Científica  | 1  | Silla        |                   |                    |                    |
| Social      | 1  | Computadora  |                   |                    |                    |
| Almacenaje  |    |              |                   |                    |                    |
|             |    |              |                   | AREA ZONA          | 5.02m <sup>2</sup> |

## Zona descanso

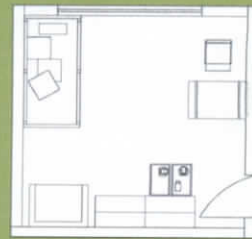
| ACTIVIDADES | Nº | EQUIPAMIENTO   | ESQUEMA FUNCIONAL   | AREA ACTIVIDAD      |                     |
|-------------|----|----------------|---|---------------------|---------------------|
| Reposo      | 1  | Cama           |  | 8.75 m <sup>2</sup> |                     |
| Almacenaje  | 2  | Mesas de noche |   |                     |                     |
|             | 1  | Closet         |   |                     |                     |
|             |    |                |   | AREA ZONA           | 8.75 m <sup>2</sup> |

### 5.5.3 Zonificación por etapas de desarrollo





Habitación de 2 a 5 años



Habitación de 2 a 5 años

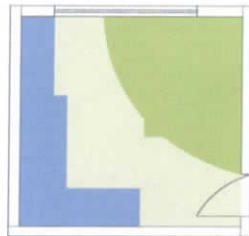


Habitación de 5 a 10 años



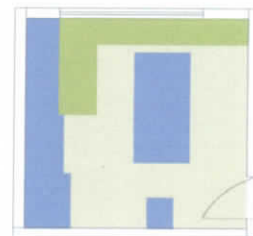
Habitación de 5 a 10 años

- Zona de Descanso
- Zona Lúdica
- Zona de Circulación

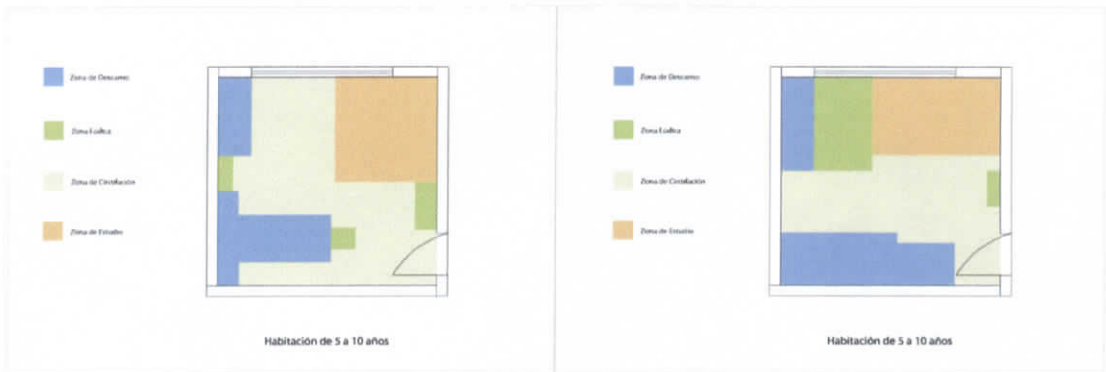
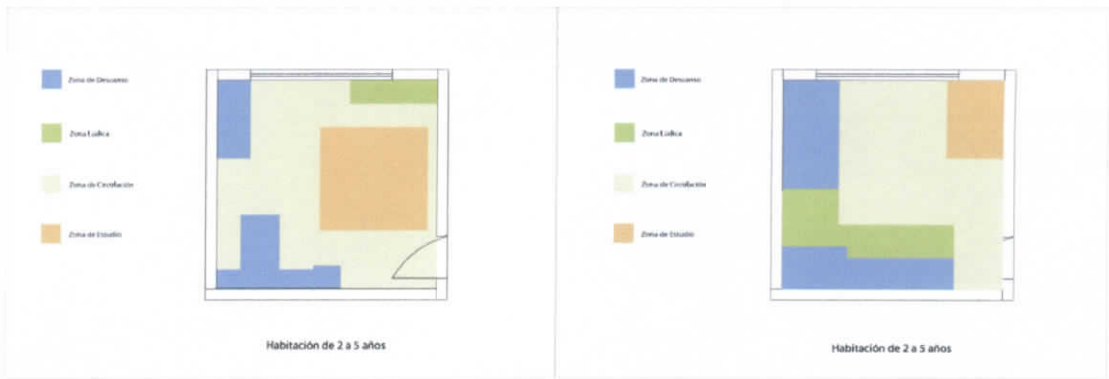


Habitación de 0 a 2 años

- Zona de Descanso
- Zona Lúdica
- Zona de Circulación



Habitación de 0 a 2 años



| Mobiliario Adquirido   | Mobiliario Diseñado  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Cambio y adquisición de mobiliario por etapa de desarrollo</li> <li><input type="checkbox"/> Zonificación rígida</li> <li><input type="checkbox"/> Versatilidad espacial limitada</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Reutilización y adaptación de mobiliario</li> <li><input type="checkbox"/> Zonificación identificada</li> <li><input type="checkbox"/> Versatilidad</li> </ul> |

## **5.6 Conclusiones**

La concepción del dormitorio infantil tiene gran importancia para la vida del niño. Todo el ambiente que lo rodea puede servirle para crear en él desde hábitos de orden, a estímulos que lo ayuden a desarrollar gustos y aficiones.

- Esta habitación debe ser proyectada de tal manera que crezca con el niño, ya que irá reflejando paulatinamente la evolución del mismo; lo primordial es la eficiente distribución del espacio.
- La correcta selección de los módulos de mobiliario, de acuerdo con su tamaño, utilidad y acabado; hace que estos elementos se adapten de forma sencilla al espacio y al niño.
- La reutilización de mobiliario es algo importante de tener en cuenta, porque se pretende que tengan una larga vida útil en los dormitorios infantiles y habitaciones en general.

## **5.7 Recomendaciones**

Para todo niño su cuarto es un lugar muy especial. Por esto es importante involucrarlo en la decoración del mismo, de manera que éste refleje sus gustos, personalidad y este acorde a las diferentes etapas de su desarrollo integral.

- Los niños desarrollan sus habilidades más importantes divirtiéndose; por eso, en su dormitorio no puede faltar un espacio acondicionado para el juego. El aprendizaje está intrínsecamente relacionado con el juego por tanto una zona de estudio es recomendable para que inicie sus actividades escolares. Es decir la alcoba debe subdividirse en tres zonas: lúdica, estudio y reposo.
- Los bebés crecen rápidamente por tanto sus habitaciones deben estar preparadas para que lo hagan junto a ellos, una excelente opción es el uso de muebles modulares que tienen la posibilidad de ser armados y desarmados sin restricciones, de manera que faciliten su transporte e incluso su transformación o adaptabilidad a distintas configuraciones en el futuro.
- Es recomendable elegir muebles "resistentes" para niños, hechos de materiales duraderos, de bajo mantenimiento y cómodos. Lo ideal es la madera, ya que es un material muy versátil a cualquier decoración y que presenta menos riesgos en cuanto los niños entran en contacto directo con el mobiliario.

## **5.8 Bibliografía**

Clarece D. Willis, William M. Stegeman, La vida en el jardín de infantes, Editorial trama, 1988.

Enciclopedia salvat de la salud., 12 tomos, tomo VII. La salud del niño 1980, Pamplona – España, Ediciones Salvat S.A.

Fonapre, Código de edificaciones, Editorial trama, 1988.

Neufert, Peter, Arte de Proyectar en Arquitectura, México D.F. - México. Editorial Gustavo Gili S.A. de C.V. 2001.

Panero Julios, Zelnik Martin, Las Dimensiones Humanas en los Espacios Interiores, México D.F. – México, Editorial Gustavo Gili S.A. de C.V. 1993.

Salinas, Telmo, Nociones de Psicología, Lima – Perú, Ediciones Adunk SRL, 2003.

Selva Boix, J.M., Diccionario Enciclopédico Argos Vergara, 12 tomos, tomo IV, Barcelona – España, Editorial Argos Vergara, S.A. ,1980.

Unesco, El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas, 7, place de Fontenoy, 75700 París (Francia), Impreso en los talleres de la Unesco 6 Unesco 1980.

Wong, Wucius, Fundamentos del Diseño, Barcelona – España, Editorial Gustavo Gili, S.A., 1997.

## **Linkografía**

### **Metodología**

([http://www.mistareas.com.ve/elaboración de un proyecto de grado.htm](http://www.mistareas.com.ve/elaboración%20de%20un%20proyecto%20de%20grado.htm))

(<http://www.aibarra.org/investig/tema0.htm#Conocimiento%20y%20Ciencia>)

### **Desarrollo integral**

(<http://venescopio.org.ve/buscar.asp>)

(<http://www.lapampa.gov.ar/podejecutivo/MBS/Novidades/PILQUEN/MANUAL2.htm>)

(<http://www.wordreference.com/definicion/incompatibilidad>)

(<http://www.agenciapana.org.ve/aspx/glosario.aspx?g=c>)

(<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>)

([http://www.geocities.com/ludico\\_pei/ludica\\_y\\_recreacion.htm](http://www.geocities.com/ludico_pei/ludica_y_recreacion.htm))

### **Diseño dormitorios infantiles**

(<http://www.navegalo.com/soloparaellas/deco/artshow.asp?artid=281>)

(<http://www.mujeraldia.com/decoracion/nov-dic-2005/dormitorios-infantiles.html>)

([http://www.construirydecorar.com/scripts/areaservicios/noticia/nota\\_rubro.asp?IdSeccion=6&IdNota=5386&IdRubro=68](http://www.construirydecorar.com/scripts/areaservicios/noticia/nota_rubro.asp?IdSeccion=6&IdNota=5386&IdRubro=68))

(<http://www.opendeco.es/un-dormitorio-infantil-muy-coqueto/>)

(<http://www.opendeco.es/una-habitacion-para-estudiar-y-jugar/>)

(<http://www.homecenter.cl/HUM/HUM.nsf/CDUNID/36F605F81E5B08EF85256AD8004C0E01?OpenDocument&537QYK>)

(<http://db.doyma.es/cgi-bin/wdbcgi.exe/doyma/mrevista.fulltext?pident=1309148>)

(<http://www.lafamilia.info/hogar/decoracion.htm>)

(<http://www.fengshui-mundo.com/articles/colores.html>)

(<http://www.jugueteseguro.com>)

(<http://www.bricodecoración.com>)

(<http://www.babysitio.com>)

(<http://www.revista-mm.co/rev45/>)

(<http://www.consumer.es/bricolaje/listado/>)

(<http://www.elprisma.com/apuntes>)

## 5.9 Anexos

### Anexo 1

#### Encuesta estructurada

La presente investigación tiene como finalidad aportar información objetiva al proyecto intitulado “Adaptación de Mobiliario y Complementos Decorativos en Alcobas para Infantes en Desarrollo”, cuyos datos servirán para la consecución del mismo.

#### Instrucciones:

Lea detenidamente y escoja la respuesta marcando con una **X** en el casillero correspondiente. Este estudio no contempla sus datos personales por lo que solicitamos que sus respuestas sean los más honestas posibles.

#### Pregunta 1.

¿Cree que los ambientes de su vivienda motivan el desarrollo del aprendizaje de su niño?

Si

No

#### Pregunta 2.

¿Qué piensa Ud. que inspira la habitación de su niño?

Aprendizaje

Descanso

Entretenimiento

**Pregunta 3.**

¿Conoce los gustos de su hijo y los respeta?

Si

No

**Pregunta 4.**

¿Cree Ud. que el mobiliario de la habitación de su hijo está acorde a sus medidas y necesidades?

Si

No

**Pregunta 5.**

¿El mobiliario infantil utilizado en la habitación de su hijo brinda seguridad?

Si

No

**Pregunta 6.**

¿Esta de acuerdo en reutilizar el mobiliario de la alcoba de su hijo conforme al desarrollo físico y psicológico?

Si

No

**Pregunta 7.**

¿Piensa Ud. que la comparación socio-económica afecta en la sociabilización de su niño?

Si

No

## **Anexo 2**

### **Entrevista estructurada**

La presente tiene como finalidad aportar información objetiva al proyecto de investigación intitulado "Adaptación de Mobiliario y Complementos Decorativos en Alcobas para Infantes en Desarrollo", cuyos datos servirán para la consecución del mismo.

#### **Datos personales:**

**Nombre:**.....

**Institución:**.....

**Cargo:** .....

#### **Pregunta 1**

¿Qué factores inciden en el proceso de formación de niños en la etapa preescolar?

.....  
.....  
.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Pregunta 2**

¿Qué actividades, necesidades, comportamientos y actitudes realizan los niños en su desarrollo?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Pregunta 3**

¿Cómo cree que los ambientes de una vivienda puedan motivar al desarrollo del aprendizaje del niño?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Pregunta 4**

¿Cómo se debe propiciar el aprendizaje, entretenimiento y descanso en las habitaciones infantiles?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Pregunta 5**

¿Qué tipo de tendencias y personajes según la edad son preferidas por los niños para decorar sus habitaciones?

.....

.....

.....

.....

- La seguridad es esencial y permite la prevención del niño a tener algún incidente, es fundamental utilizar materiales no tóxicos, puesto que los niños se encuentran en contacto directo con ellos, además que las estructuras de los enseres sean con terminaciones redondeadas tomando en cuenta la movilidad del usuario.
- Por último el aspecto socio-económico está vinculado con los procesos de sociabilización del niño pre-escolar, por lo que es primordial que se ayude a la economía de la familia con la optimización de recursos, mediante la adaptación del mobiliario de las alcobas infantiles, y su reutilización.