



**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**
SERÉIS MIS TESTIGOS

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

TEMA:

**AMBIENTE CONVIVENCIONAL DE APRENDIZAJE QUE APLICA LOS
EFECTOS MASCOTA-POSITIVOS PARA NIÑOS EN EDAD
PREESCOLAR DE ESCUELAS PRIVADAS.**

Disertación de grado previo a la obtención del título de

Ingeniero en Diseño Industrial

Autor:

PAULINA DEL ROCÍO MORALES REINOSO



Director:

ING. ERIK GROES-PETERSEN

Ambato – Ecuador

Julio 2009

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

SEDE AMBATO

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

HOJA DE APROBACIÓN

TEMA:

AMBIENTE CONVIVENCIONAL DE APRENDIZAJE QUE APLICA LOS EFECTOS MASCOTA-POSITIVOS PARA NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR DE ESCUELAS PRIVADAS

Autor:

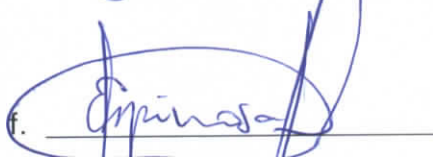
PAULINA DEL ROCÍO MORALES REINOSO

Erik Groes-Petersen, Ing.

f. 

DIRECTOR DE DISERTACIÓN.

Xavier Espinoza, Arq.

f. 

CALIFICADOR

Michele Quispe, Dis.

f. 

CALIFICADOR

Daniel Acurio, Ing.

f. 

DIRECTOR UNIDAD ACADÉMICA

Pablo Poveda Mora, Ab.

f. 

SECRETARIO GENERAL PUCESA



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, PAULINA DEL ROCÍO MORALES REINOSO portador de la cédula de ciudadanía No. 180274736-8 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de Ingeniero 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.



Paulina del Rocío Morales Reinoso

CI. 180274736-8

AGRADECIMIENTO

A Dios por la fuerza infinita que siempre me ha rodeado con ese amor eterno, por afirmar en mi corazón el propósito como única manera de vivir de verdad. Gracias Papá!

A todos los amigos que estuvieron a mi lado en este proceso, a Gustavo Buenaño, Arq. Xavier Espinoza, Ing. Erik Groes-Petersen, Director de disertación, por sus conocimientos e ideas al aporte de la investigación, Ing. Daniel Acurio, Ing. Carlos León por ser facilitadores en el desarrollo de este proyecto.

DEDICATORIA

A mis Papis Rodrigo y Enmita por ser forjadores de mi vida personal y profesional. Gracias por su amor y entera dedicación. A mis Niños: Gaby que con su alegría y tenacidad excepcional ayudaron a cumplir mis objetivos. A Diego por su cariño y apoyo, a Santy a pesar de su corta edad muchas veces con sus palabras me provocaba una sonrisa o una reflexión.

Paulina

RESUMEN

El niño aprende por el medio que lo rodea, invaluable es el ambiente educativo en el desarrollo integral como primer agente socializador después del entorno familiar. En este contexto el proyecto esta enmarcado al análisis de las formas de aprendizaje infantil, las necesidades y requerimientos del niño/a para ofrecer alternativas de diseño, aportando con ambientes armónicos generadores de movimiento y aprendizaje que se incluyan en el currículum escolar e introducir la temática de los Efectos Mascota-positivos: conjunto de beneficios positivos que proporcionan la relación del ser humano con los animales de compañía especialmente el perro, por ser incluido como parte de la vida del ser humano desde hace mucho tiempo e incluso brindando equilibrio a la humanidad. Trasladando estos efectos al ámbito educativo son aprovechables y trascendentales en la formación y en la convivencia escolar, influyendo positivamente en el desarrollo de mejores seres humanos y profesionales para la sociedad. Aplicando los parámetros tanto de los requerimientos de un ambiente educativo como los de diseño interior, ergonomía, función, forma, estética, entre otros. Plasmando en ilustraciones, planos, vistas, en detalle el resultado de la investigación; contribuyendo al bienestar de una población tan primordial en la sociedad como lo son los niños y niñas.

ABSTRACT

Children learn as a result of their surroundings. The educational environment is key in a child's social development after that of the family. In this context the project is focused on the analysis of the ways in which children learn, the needs and requirements of children in order to offer design alternatives which include harmonized environments that encourage movement and learning and which contain the school curriculum and introduce the concept of Positive Pet Effect: joining the positive benefits which come from human interaction with household pets, especially with dogs since they have been an active part of human lives for a long time, even bringing equilibrium to humanity. Crossing these effects into the educational environment is beneficial and productive in the formation of children and their school relationships, positively influencing the children in being better human beings and professionals in society. Applying parameters as well as requirements of interior design, ergonomics, function, form and esthetics among other elements is important in an educational environment. Based in illustrations, levels and views in detail bring results in the investigation; contributing to the well-being of a basic part of the population, the children.

TABLA DE CONTENIDOS

CAPITULO I: GENERALIDADES

Contextualización	1
Formulación del problema	5
Delimitación del Problema	5
Objetivos	6
Justificación	7

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

Aprendizaje	9
Estilos de aprendizaje	11
Formas de aprendizaje	14
La motivación	15
Nuevas experiencias	16
El juego	16
Desarrollo Infantil	17
Animales de compañía	24
La mascota	26
Convivencia de los niños con los animales	29

Efectos mascota-positivos	31
Mascotas en la Familia	39
El perro	40
Razas caninas recomendables y no recomendables	43
El perro como coterapeuta	53
Terapias Asistidas	59
Ambiente de Aprendizaje	69
Los nuevos escenarios del aprendizaje	74
Entorno Significativo	75
Descripción del ambiente escolar	76
Diseño	78
Pasos elementales del diseño	79
Diseño Industrial	84
Diseño Interior	84
Principios del Diseño interior	85
Ergonomía para el diseño	85
Antropometría	116
Componentes del Espacio	122
Definición Conceptual	130



CAPITULO III: METODOLOGÍA

Enfoque	131
Modalidad de investigación	131
Nivel de la investigación	132
Método de la investigación	132
Técnicas e instrumentos de investigación	134
Población y muestreo	136
Análisis e interpretación de Resultados	139
Conclusiones	159
Recomendaciones	160

CAPÍTULO IV: LA PROPUESTA

Antecedentes	161
Finalidad de la propuesta	163
Propósito	163
Objetivo	164
Fundamentación	164
Alternativa	185
Distribución del ambiente	186
Zonificación	187
Implantación	188

Presupuesto Parcial	192
Presupuesto General	194
Conclusiones	195
Recomendaciones	196
Bibliografía	199
Glosario Técnico	202
Anexos	204

ILUSTRACIONES

Ilustración 1: <i>Aprendizaje</i>	9
Ilustración 2: <i>Aprendizaje mediante nuevas experiencias</i>	16
Ilustración 3: <i>El juego</i>	16
Ilustración 4: <i>Animales de compañía</i>	24
Ilustración 5: <i>Animales de Compañía-Ambientales</i>	25
Ilustración 6: <i>Animales de compañía-De primer plano</i>	26
Ilustración 7: <i>Animales de compañía-De contacto</i>	26
Ilustración 8: <i>La Mascota</i>	26
Ilustración 9: <i>Importancia de tener una mascota</i>	28
Ilustración 10: <i>Convivencia niño-mascota</i>	29
Ilustración 11: <i>Mascotas en familias</i>	39
Ilustración 12: <i>Relación niño-animal</i>	41
Ilustración 13: <i>Golden Retriever</i>	43
Ilustración 14: <i>Schnauzer</i>	43
Ilustración 15: <i>Labrador</i>	44

Ilustración 16: <i>Collie</i>	44
Ilustración 17: <i>Boxer</i>	44
Ilustración 18: <i>Bull terrier</i>	45
Ilustración 19: <i>Rottweiler</i>	45
Ilustración 20: <i>Doberman</i>	45
Ilustración 21: <i>El Gran Danés</i>	46
Ilustración 22: <i>Chow Chow</i>	46
Ilustración 23: <i>Husky recostado sobre la nieve</i>	48
Ilustración 24: <i>Husky-competencia agility</i>	53
Ilustración 25: <i>El juego niño-can</i>	56
Ilustración 26: <i>Perro terapeuta</i>	63
Ilustración 27: <i>Mascotas modificadores de conducta</i>	64
Ilustración 28: <i>Convivencia con gatos</i>	64
Ilustración 29: <i>Terapia con caballos</i>	65
Ilustración 30: <i>Terapia con delfines</i>	65
Ilustración 31: <i>Mascotas modificadores de conducta</i>	67
Ilustración 32: <i>Convivencia con mascotas</i>	68

Ilustración 33: <i>Ambiente de Aprendizaje</i>	69
Ilustración 34: <i>Espacio escolar</i>	70
Ilustración 35: <i>Ambiente informal de aprendizaje</i>	71
Ilustración 36: <i>Nuevos escenarios de aprendizaje</i>	74
Ilustración 37: <i>Diseño-Espacio infantil</i>	78
Ilustración 38: <i>Diseño Industrial</i>	84
Ilustración 39: <i>NEUFERT Arte de proyectar en arquitectura</i>	90
Ilustración 40: <i>Tipos de iluminación</i>	93
Ilustración 41: <i>El color</i>	95
Ilustración 42: <i>Psicología del color- amarillo</i>	99
Ilustración 43: <i>Psicología del color- violeta</i>	100
Ilustración 44: <i>Psicología del color- verde</i>	101
Ilustración 45: <i>Psicología del color- rojo</i>	102
Ilustración 46: <i>Psicología del color- naranja</i>	103
Ilustración 47: <i>Psicología del color- azul</i>	103
Ilustración 48: <i>Psicología del color- marrón</i>	104

Ilustración 49: <i>Psicología del color- negro</i>	104
Ilustración 50: <i>Psicología del color- blanco</i>	104
Ilustración 51: <i>El Minimalismo</i>	113
Ilustración 52: <i>Estilo Rústico</i>	115
Ilustración 53: <i>Las dimensiones humanas en los espacios interiores</i>	118
Ilustración 54: <i>Las dimensiones humanas en los espacios interiores</i>	119
Ilustración 55: <i>Las dimensiones humanas en los espacios interiores</i>	120
Ilustración 56: <i>Las dimensiones humanas en los espacios interiores</i>	120
Ilustración 57: <i>Las dimensiones humanas en los espacios interiores</i>	121
Ilustración 58: <i>Tipos de Piso</i>	122
Ilustración 59: <i>Maderas-texturas</i>	123
Ilustración 60: <i>Pintura en paredes</i>	125
Ilustración 61: <i>Revestimiento de paredes- estucado</i>	126
Ilustración 62: <i>Revestimiento de paredes-murales</i>	127
Ilustración 63: <i>Técnicas-pintura para techo</i>	127
Ilustración 64: <i>Tipos de Ventanas</i>	129

Ilustración 65: <i>Raza: Golden Retriever</i>	167
Ilustración 66: <i>Utilización de áreas verdes</i>	172

GRÁFICOS

Gráfico 1: <i>Factores de aprendizaje</i>	11
Gráfico 2: <i>Descripción del ambiente escolar-Actividades al aire libre</i>	76
Gráfico 3: <i>Descripción del ambiente escolar-Clase al aire libre</i>	76
Gráfico 4: <i>Descripción del ambiente escolar-Asamblea</i>	77
Gráfico 5: <i>Descripción del ambiente escolar-Comisiones</i>	77
Gráfico 6: <i>Pasos elementales del diseño</i>	79
Gráfico 7: <i>Elementos Visuales-Forma</i>	81
Gráfico 8: <i>Elementos Visuales-Color</i>	81
Gráfico 9: <i>Elementos Visuales- Textura</i>	82
Gráfico 10: <i>Elementos de relación- Dirección</i>	83
Gráfico 11: <i>Elementos de Relación-Espacio</i>	83

Gráfico 12: <i>El módulo</i>	83
Gráfico 13: <i>Subdivisiones estructurales</i>	84
Gráfico 14: <i>Principios de Diseño de Interiores</i>	85
Gráfico 15: <i>Iluminación- ubicación de fuentes de luz</i>	92
Gráfico 16: <i>Colores primarios</i>	105
Gráfico 17: <i>Colores Secundarios</i>	106
Gráfico 18: <i>Colores Terciarios</i>	106
Gráfico 19: <i>Colores Complementarios</i>	107
Gráfico 20: <i>Colores cálidos y Fríos</i>	107
Gráfico 21: <i>Interacción del color</i>	109
Gráfico 22: <i>Composición del color, armonías</i>	110
Gráfico 23: <i>Estilos</i>	113
Gráfico 24: <i>Pregunta 1</i>	139
Gráfico 25: <i>Pregunta 2</i>	140
Gráfico 26: <i>Pregunta 3</i>	142
Gráfico 27: <i>Pregunta 4</i>	144

Gráfico 28: <i>Pregunta 5</i>	145
Gráfico 29: <i>Pregunta 6a</i>	147
Gráfico 30: <i>Pregunta 6b</i>	148
Gráfico 31: <i>Pregunta 7</i>	149
Gráfico 32: <i>Pregunta 8</i>	151
Gráfico 33: <i>Pregunta 9</i>	152
Gráfico 34: <i>Pregunta 10a</i>	154
Gráfico 35: <i>Pregunta 10b</i>	155
Gráfico 36: <i>Pregunta 11</i>	157
Gráfico 37: <i>Esquema funcional</i>	181

TABLAS

Tabla 1: <i>Correlación edad de un perro y la edad humana</i>	52
Tabla 2: <i>Filosofía Canina</i>	58
Tabla 3: <i>Pregunta 1</i>	139
Tabla 4: <i>Pregunta 2</i>	140
Tabla 5: <i>Pregunta 3</i>	142
Tabla 6: <i>Pregunta 4</i>	143
Tabla 7: <i>Pregunta 5</i>	145
Tabla 8: <i>Pregunta 6a</i>	147
Tabla 9: <i>Pregunta 6b</i>	148
Tabla 10: <i>Pregunta 7</i>	149
Tabla 11: <i>Pregunta 8</i>	151
Tabla 12: <i>Pregunta 9</i>	152
Tabla 13: <i>Pregunta 10a</i>	154
Tabla 14: <i>Pregunta 10b</i>	154
Tabla 15: <i>Pregunta 11</i>	157

Tabla 16: <i>Descripción de la raza Golden Retriever</i>	168
Tabla 17: <i>Análisis del Espacio</i>	173
Tabla 18: <i>Nivel de Iluminación</i>	175
Tabla 19: <i>Cuadro de Necesidades Zona Interior</i>	182
Tabla 20: <i>Cuadro de Necesidades Zona Exterior</i>	183
Tabla 21: <i>Cuadro de Necesidades Zona Higiene</i>	184
Tabla 22: <i>Cuadro Fondo Permanente Zona Ingreso-Recepción</i>	189
Tabla 23: <i>Cuadro Fondo Permanente Zona de Juegos</i>	189
Tabla 24: <i>Cuadro Fondo Permanente Zona Polivalente</i>	190
Tabla 25: <i>Cuadro Fondo Permanente Zona Asistencia</i>	190
Tabla 26: <i>Cuadro de Fondo Permanente Zona Didáctica</i>	191
Tabla 27: <i>Cuadro Fondo Permanente Zona de Higiene</i>	191
Tabla 28: <i>Presupuesto de Plantas</i>	192
Tabla 29: <i>Presupuesto de Caminerías</i>	192
Tabla 30: <i>Presupuesto Pista Agility</i>	192
Tabla 31: <i>Presupuesto Parcial</i>	193
Tabla 32: <i>Presupuesto General</i>	194

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I

GENERALIDADES

1. Planteamiento del Problema

1.1 Contextualización

El jardín de infancia tuvo su origen en Alemania 1840, denominado Kindergarden y su creador fue Federico Froebel, el causo toda una revolución en la educación infantil, incluyendo en la enseñanza el amor y la alegría, tomo en cuenta las diferencias, inclinaciones e intereses del niño.

En este tipo de instituciones se realizan diversas actividades entre ellas las que permitían el contacto del niño con la naturaleza; a demás de un ambiente armónico donde se realizaban actividades en un marco de afecto y libertad, donde los niños se expresaban con libertad y espontáneamente.

A nivel mundial se puede encontrar espacios escolares transformados en verdaderos espacios de aprendizaje, que contribuye a la salud y bienestar del ser humano, ayudando en su evolución y desarrollo integral; es así En 1992 en Venezuela fue inaugurada una escuela que ha propuesto un modelo para cualquier institución, ya que les proporcionan a los niños diferentes opciones de aprendizajes para la vida diaria; espacios adecuados para proporcionar el adecuado desarrollo de los niños entre ellos: área educativa-formativa (las aulas el espacio físico en sí), área de recreación y deportes (espacios verdes, juegos al aire libre, canchas), y el área de animales.

Esta área es el espacio donde se encuentran animales, minerales, plantas y todos aquellos instrumentos que le facilitan la observación, exploración, manipulación y descubrimiento de los fenómenos naturales y procesos vitales. Uno de los aspectos relevantes de esta área es que le brinda la oportunidad de estar en contacto con seres vivos para apreciar sus procesos vitales. (Ministerio de Educación, Guía Práctica de Actividades para Niños preescolares, 107). El niño en esta área realiza observaciones de manera directa y experimenta libremente, adquiriendo así diferentes conocimientos sobre el cuidado de los animales, se concientiza de que los seres vivos necesitan amor, alimentación; y en general, respeto y cuidado, ya que es el verdadero mundo que les rodea.

Si los maestros tuvieran conocimiento acerca de la ayuda que pueden obtener con el área de animales en la escuela, específicamente de la forma positiva **como influye la convivencia con animales de compañía en las relaciones humanas**, de los aportes que se puedan obtener de dicha relación, entonces tomarían conciencia de la importancia que tiene dicha área en el aula de clases, y de los beneficios que tanto los maestros, niños y el núcleo familiar pueden alcanzar con una buena dotación y utilización de esta área.

En el ámbito nacional los ambientes educativos carecen de espacios interactivos, siendo de vital importancia un ambiente que ayude al desarrollo físico, emocional, cultural y moral con el uso de los efectos mascota-positivos. La ciudad de Quito cuenta con un espacio ideal para los amantes de los perros:

- “La Esquina de las Mascotas”. Como parte de la Campaña de Manejo Adecuado de Mascotas que lleva adelante la Dirección Metropolitana de Salud, el Parque Itchimbía y la Fundación Can y Cultura, inauguraron el primer espacio de recreo e interacción con canes; cuenta con una pista de entrenamiento, este espacio de casi 3000 metros cuadrados diseñado para que los propietarios de perros aprendan a conocerlos, a relacionarse con ellos y a educarlos en un entorno amistoso y de una manera relajada con todo lo necesario, espacios verdes, zonas de juegos, para que los perros y sus propietarios puedan divertirse, jugar y compartir con otros actividades recreativas y educativas.

En el medio los progresos que tiene la educación es significativa, sin embargo en las observaciones realizadas en algunos establecimientos educativos visitados, en la búsqueda de espacios escolares que motiven un aprendizaje significativo y a la vez contribuya al desarrollo integral se pudo constatar que en las aulas de clase de ciertos establecimientos educativos no se le da la importancia que debería tener cada una de las áreas, espacios reducidos, adaptaciones a viviendas, áreas realmente desasistidas.

Así en algo se mostrado la preocupación de organizar eventos para demostrar la importancia de las mascotas en la vida de una persona.

En el año 2006 (4 y 5 de noviembre) en las instalaciones del Complejo deportivo de la Cámara de Comercio de Ambato, la Asociación Canina del Tungurahua llevó a cabo las Exposiciones Caninas Internacionales “Ambato 2006”. Una hermosa exposición con más de 160 perros inscritos en

catálogo, donde los dueños de las mascotas mostraron al máximo la interacción que genera la relación con sus animales y el ambiente.

En vista de la eminente necesidad de contar con ambientes educativos generadores del aprendizaje significativo, de la interacción con los demás, aplicando los efectos psicológicos, terapeutas que los animales de compañía especialmente los perros brindan al desarrollo integral de los niños, se plantea investigar el diseño de un ambiente convivencial que aplica los efectos mascota-positivos para niños de edad pre-escolar para Escuelas Privadas.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera influye el ambiente educativo ofrecido por las Escuelas Privadas en el desarrollo de los niños/a de la ciudad de Ambato?

1.3 Delimitación del Problema

1.3.1 Límite espacial

Esta investigación se realizará en las Escuelas Privadas de la zona urbana de la ciudad de Ambato (Tungurahua-Ecuador), dirigido a los niños/a en edades comprendidas entre 4 y 5 años de edad, que cursan la pre-primaria.

1.3.2 Límite temporal

La presente investigación esta comprendida en un período de seis meses en el año 2009.

1.3.3 Límite académico

La influencia que tiene el ambiente físico: es decir, el lugar en el que se desarrollan los niños, es fundamental ya que la escuela como institución es vital que cuente con las áreas óptimas para el desarrollo de los niños y niñas.

Es por ello que el presente proyecto está compuesto por una investigación previa de las áreas del ambiente educativo, las formas de aprendizaje y la optimización de éste en el adecuado desarrollo social de los niños y niñas de la pre-primaria en Escuelas Privadas; además en la parte gráfica está la

elaboración de Planos arquitectónicos los cuales muestran de forma detallada los espacios, se presenta en perspectivas el ambiente diseñado con el uso de materiales, dimensiones, colores y funcionalidad del mismo. Memorias técnicas, descriptivas y zonificación del área de convivencia, especificando las condicionantes y determinantes del proyecto.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

- Diseñar un ambiente convivencial de aprendizaje que aplique los efectos mascota-positivos para aportar favorablemente el proceso del desarrollo de niños /a entre 4 y 5 años de edad, que cursan la pre-primaria o CDI (Centro de Desarrollo Integral) de Escuelas Privadas.

1.4.2 Específicos

- Analizar el desarrollo integral del niño/a y establecer los requerimientos.
- Investigar y determinar los tipos de aprendizaje infantil
- Recolectar e identificar los beneficios que genera la relación niño-mascota en el desarrollo.
- Generar un ambiente educativo propicio para el contacto interactivo niño-mascota en un ambiente natural para aportar favorablemente el proceso del desarrollo socio-emocional del

niño/a en edad preescolar satisfaciendo la necesidad de bienestar y confort.

1.5 Justificación

- **Social:** A través del tiempo la sociedad ha ido ubicando al ser humano a un estilo de vida automático y los espacios educativos se han visto desplazados. Los niños deben desarrollarse en todos los aspectos; es decir tener una educación para su auto-desarrollo, deben aprender cosas que contribuyan a **su edad, salud, y participación positiva en la sociedad.**

Por ello este proyecto busca intervenir el espacio educativo, desarrollando ambientes armónicos con el aporte de los efectos mascota-positivos, para la mejor formación de niños/a como personas y futuros adultos, Ya que en la etapa primaria en donde los niños desarrollan hábitos, habilidades, costumbres, de modo que la escuela debería contar con espacios que cumplan con estas funciones, generando relaciones positivas en el desarrollo, con sensibilidad a la realidad social.

- **Cultural:** En la actualidad, el escaso conocimiento de la comunidad educativa sobre los beneficios que brinda la relación niño-mascota en el desarrollo, se verán fortalecidos positivamente, puesto que los infantes poseen una naturaleza predispuesta a una relación de empatía; siendo este un proceso inconsciente y con ello trasladarlos a otros aspectos de la vida diaria.

Por otro lado se estimulará el conocimiento sobre la importancia del ambiente escolar, no como un edificio formal de aulas con dimensiones mínimas y espacios básicos, donde los alumnos van exclusivamente a permanecer estáticos en un pupitre, sino como un ambiente dinámico que promueva el aprendizaje significativo, a las nuevas experiencias enriquecedoras en la convivencia diaria.

- ***Económico:*** El presente proyecto es viable ya que los padres de status medio y medio alto de las instituciones educativas buscan que los hijos tengan una educación de calidad, una formación personal y profesional; esto implica que la escuela como primer ente social debe tener espacios armónicos, dinámicos y funcionales, no necesariamente costosos.
- ***Académico:*** Es importante que los profesionales del diseño interior, analicen todos los parámetros que implica el estudio de la población en su conjunto, en función de satisfacer las necesidades de una población; armonizando el diseño espacial que se interrelacione con el usuario “el niño” y su convivencia, generando posibilidades funcionales elaboradas en un aprendizaje significativo, creando impacto en los escenarios de la vida educativa.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II

2. Marco Teórico

2.1 Antecedente Investigativo

2.1.1 Aprendizaje



Ilustración 1: Aprendizaje

El aprendizaje es constante, no es algo que se encuentra únicamente en el salón de clase; es decir es un proceso que dura toda la vida, no solo comprende lo que es correcto sino tiene que ser voluntario o consciente. No implica conocimiento o habilidades, como la ortografía o el fútbol. Las actitudes o valores, la experiencia o la enseñanza, las emociones también pueden ser aprendidas. El aprender, es una relación recíproca entre el hombre y el mundo. Los niños solo deben ser instruidos de cosas que convengan a su edad.

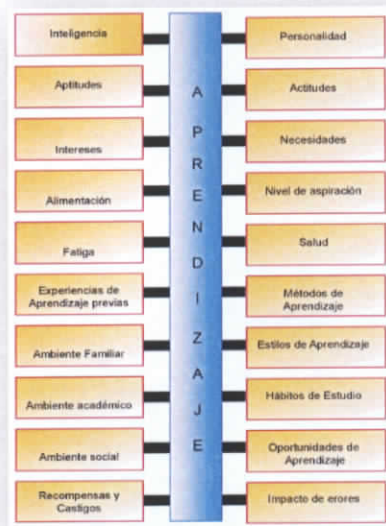


Gráfico 1: Factores de aprendizaje

Oportunidades y experiencias de aprendizaje.

No se aprende únicamente en situaciones estructuradas para tal fin, como pueden ser la escuela o la universidad. Por ello es fundamental saber distinguir las numerosas oportunidades que se presentan cotidianamente, como asistir a una exposición de pintura, a una charla para convertirlas en experiencias de aprendizaje.

2.1.2 Estilos de Aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son aquellas características que describen la manera de aprender de cada persona. Cada una de las fases está relacionada con un estilo de aprendizaje.

Por el estilo activo

Las personas que tienen predominancia en estilo activo se involucran plenamente y sin prejuicios en nuevas experiencias:

- Son de mente abierta, nada temerosos y acometen con entusiasmo las tareas nuevas.
- Son gentes del aquí y ahora y les encanta vivir nuevas experiencias. Sus días están llenos de actividad. Piensan que por lo menos una vez hay que intentarlo todo. Tan pronto como desciende el entusiasmo de una actividad, comienzan a buscar la próxima.
- Son personas muy de grupo que se involucran en los asuntos de los demás y centran a su alrededor todas las actividades.

Características Principales del estilo activo:

- Animador
- Improvisador
- Descubridor
- Arriesgado
- Espontáneo

Por el estilo reflexivo

Tienen dificultades cuando tengan que: actuar como líderes, hacer actividades que exijan ocupar el primer plano, participar en situaciones que requieran acción sin planificación; hacer algo sin previo aviso; exponer ideas espontáneamente sin antes haber meditado sobre las mismas; trabajar bajo

presión del tiempo o de las directrices de alguien; pasar rápidamente de una actividad a otra.

Aprenderán mejor cuando puedan: reflexionar sobre las actividades que realizan; tomar decisiones siguiendo su propio ritmo sin presiones; revisar lo aprendido o lo sucedido; asimilar antes de comentar; hacer análisis detallados; realizar tareas cuidadosamente; ver con atención una película o vídeo o sobre un tema.

Por el estilo teórico

Tienen dificultades cuando tengan que: participar en situaciones donde predominen las emociones y los sentimientos; improvisar; trabajar en temas que consideran triviales, poco profundos o artificiales; trabajar con personas que tengan un estilo de aprendizaje diferente al suyo .

Los matemáticos suelen inclinarse por el estilo teórico. Se caracterizan por su facilidad para asimilar e interpretar una gran cantidad de datos, evaluar lo realizado y exponer temas con una gran carga teórica, pero pueden tropezar con inconvenientes de aprendizaje al enfrentarse a situaciones de fuerte contenido emotivo o en un entorno difuso.

Aquellos niños por estilo teórico aprenderán mejor cuando puedan: trabajar en situaciones estructuradas que tengan una finalidad clara; participar en situaciones complejas; recibir, captar ideas y conceptos interesantes; enseñar a personas exigentes.

En el estilo pragmático tienen dificultades cuando deben: hacer un aprendizaje que no guarde relación con una necesidad inmediata o que no

aporte un beneficio práctico; predomina la captación de ideas abstractas y principios generales presenta ciertas dificultades. En cambio, sus capacidades encuentran un mejor aprovechamiento frente a todo aquello que tenga aplicaciones o ventajas prácticas evidentes y le dé la posibilidad de poner en marcha lo aprendido.

Por el estilo pragmático aprenden mejor cuando puedan: aprender técnicas para hacer las cosas con ventajas prácticas evidentes; imitar modelos; ver la demostración de un tema por parte de alguien experto, ver películas o videos que muestren cómo se hacen las cosas; comprobar que la actividad de aprendizaje puede tener una validez inmediata; hacer simulaciones y vivir situaciones reales.

(Grupo Oceano 95)

2.1.3 Formas de Aprendizaje

Grupal

Es un proceso dinámico de interacciones y transformaciones, tanto en los aspectos o esferas cognoscitivas, afectivas-sociales y psicomotrices. Generando la necesidad de comunicación cara a cara es la más rica en significaciones, tono, intensidad, afectividad y conocimiento.

Por ello se puede decir que el grupo es una fuente generadora de experiencia de aprendizaje y que los aprendizajes que adquieren mayor significado son aquellos que se dan en la relación interpersonal, ya que es una condición privilegiada aprender, no solamente de las relaciones con las cosas, sino fundamentalmente en relación con las personas.

Significativo

Cuando se percibe al estudio como importante para sus objetivos.

El aprendizaje significativo tiene lugar efectivamente cuando el alumno percibe que lo que va a aprender tiene sentido para su vida, para sus propias metas.

Una persona aprende solamente aquellas cosas que percibe como útiles para conservar y fortalecer su ser. El tiempo necesario para aprender se reduce hasta una tercera o quinta parte cuando se percibe el material como pertinente para las metas de la persona.

Social

Cuando hay apertura frente a las experiencias para promover el proceso de cambio. La educación debe promover el ejercicio activo de la individualidad del ser y ello sólo se produce por la voluntad del querer, esa voluntad hay que estimularla para que mueva todo el proceso del aprendizaje.

2.1.4 La motivación

La motivación crea el impulso de actuar y hacer posible el aprendizaje. Un niño solo puede ser motivado con relación a un objeto de aprendizaje si posee la madurez necesaria para ello. Dado que no existe una madurez universalmente válida para todo género de actividades, importa no comenzar la enseñanza en un determinado sector sino cuando los niños han alcanzado la respectiva madurez. Un comienzo prematuro acarrea perturbaciones en la capacidad de aprender al igual que un comienzo retardado.

2.1.5 Nuevas experiencias

Las nuevas experiencias son una motivación que se logra buscando relaciones con gente nueva, hallando y creando nuevas situaciones sociales y de aprendizaje en las cuales podrá intervenir, aprendiendo y aceptando responsabilidades nuevas y diversas; así como, aprendiendo a desempeñar papeles nuevos y diferentes.



Ilustración 2:
*Aprendizaje mediante
nuevas experiencias*

Todos los niños aprenden mejor, si se les permite utilizar sus propios sentidos como vías para el aprendizaje.

La experiencia participativa es un componente esencial en la educación escolar, esto significa que el currículo en la educación escolar debe basarse en experiencias reales, con objetos reales, más que verse limitado a discusiones verbales o dibujos.

2.1.6 El juego

Es un camino indispensable para el aprendizaje; otro valor tradicional en la educación de los niños es el reconocimiento del juego como un medio para el aprendizaje. (Fein, 1986; Christie 1987) apoya lo que generaciones de profesores de niños pequeños han aprendido a través de la experiencia. Los profesores que han observado los juegos de los niños conocen el propósito,



Ilustración 3:
El juego

la intención y la seriedad que intervienen en esta actividad. El juego es el medio que utilizan los niños para trasladar sus experiencias hacia algo que internamente tiene sentido.

(Piaget 1962) está de acuerdo con los profesores y sostiene que los niños utilizan el juego como una actividad simbólica importante, que además sirve para otros muchos fines, al margen de la función simbólica. El juego clarifica conceptos, brinda un escape emocional, facilita el desarrollo social y crea períodos de puro deleite. Es crucial que exista en el currículum espacios de tiempo libre para el juego espontáneo.

2.1.7 Desarrollo Infantil

"La infancia es la fase creadora por excelencia.

Yo siempre quise ser niño"

Jean Piaget

Desde el momento de la concepción el ser humano es fruto de múltiples cambios a lo largo de su ciclo vital, produciéndose una secuencia de cambios continuos que se extiende hasta su madurez y extinción, generándose de manera ordenada y sucesiva un aumento en el número de capacidades y funciones desempeñadas por el individuo.

Según la guía Práctica de Actividades para Niños Escolares el desarrollo humano comprende: el desarrollo físico, cognitivo, psicomotor, desarrollo del lenguaje, desarrollo moral y desarrollo socioemocional.

Dado el propósito del presente trabajo relacionado con la interacción de los niños, mediada por la interacción de animales de compañía, se toma el estudio del desarrollo sociocultural (Vygotsky) y el desarrollo socioemocional del individuo (Erikson); que se refiere a la capacidad que tiene el niño en el nivel inicial para interactuar con otras personas y para expresar emociones y sentimientos.

2.1.7.2 Desarrollo Sociocultural

El individuo aprende desde la interacción con el medio que le rodea, de sus familiares, de sus compañeros, de sus maestros, es decir, de personas que han alcanzado grados superiores en conocimiento y en dominio con el mundo que le rodea. Así lo afirma (Vygotsky 1989) al proponer que el individuo es un sujeto eminentemente social. A lo largo de sus investigaciones y de importantes hallazgos, mantiene que todos los procesos psicológicos superiores (comunicación, lenguaje, razonamiento, entre otros) se adquieren primero en un contexto social y que luego se internaliza en el individuo. Vygotsky propone que el aprendizaje del niño no solo depende de su construcción propia e individual, sino que también depende en gran parte de las relaciones con la gente que está presente en el mundo del niño y las herramientas que la cultura le da para apoyar el pensamiento” (Woolfolk 1999) El aprendizaje no es considerado como una actividad individual, sino social.

2.1.7.3 Desarrollo Socioemocional

De la misma manera como Vygotsky estudió el desarrollo sociocultural, Eric Erikson ofreció grandes aportes en el tema del desarrollo socioemocional, concluyó que los individuos comparten las mismas necesidades básicas y que, de alguna manera las social y el cambio emocional siguen pautas similares.

Al hablar de desarrollo socioemocional y sociocultural se debe abordar el tema de la socialización del individuo en el nivel inicial, ya que es el proceso mediante el cual el niño internaliza los modos de una sociedad, permitiendo así la integración de la persona en el contexto que le rodea, involucrándolo en un ambiente sociocultural lleno de significados, normas, pautas de conducta, tradiciones y valores.

Desde el momento en el que el niño nace, comienza a recibir influencia de todos los individuos que lo rodean, y específicamente de su núcleo familiar, siendo este el primer y más importante agente socializador que le enseña conductas, significados, formas de pensar y actuar, costumbres y patrones de comportamiento adecuados a la sociedad a la que pertenece. El niño del núcleo familiar comienza con el contacto con el mundo exterior, captando así las primeras impresiones de contexto familiar que le rodea.

La familia tiene un papel fundamental “sin duda le confiere un papel decisivo en el conjunto de la estructura social, pues es dentro del marco familiar donde el niño comienza a tomar contacto con el mundo exterior y donde su personalidad empieza a adquirir forma”.

El niño, luego de haber adquirido ciertas normas y patrones de conductas de una sociedad por medio de la familia, pasa a formar parte de otro importante agente socializador como lo es la escuela. Ésta ayuda a convertirse en un ser social, profundizando más la integración del individuo en la sociedad, transmitiéndole nuevos y más complejos conocimientos y capacidades de la cultura. Para adaptarse o integrarse a una vida social, la mayoría de las sociedades están integradas por sistemas de organización que se encargan de transmitir todas las normas, costumbres y significados necesarios para ser un social.

La escuela es uno de estos sistemas de organización, encargadas de ayudar en dicha transmisión para lograr el desarrollo íntegro en el individuo, planificando y diseñando actividades descontextualizadas con el fin de alcanzar objetivos y fines previamente definidos.

De esta manera se ve que, tanto la teoría sociocultural como la socioemocional, señalan la importancia que tiene para el desarrollo del niño el ambiente que le rodea, la sociedad en la que está inmerso y todos los miembros de la comunidad, que de una u otra forma interactúan con el individuo.

www.tecnovet.uchile.cl

De esta forma se puede afirmar que los factores externos influyen en el desarrollo social del niño y que de éstos depende su buena relación dentro de la comunidad, el individuo, en este caso el niño, se adapta a la sociedad, haciéndose un ser social activo que busca entrar en contacto con todo lo que

este a su alrededor, participando y manifestando abiertamente sus emociones, sentimientos, intereses, necesidades. De ese modo se acopla a su grupo, cooperando y participando de forma responsable.

Según la Guía Práctica de Actividades para niños Escolares, el área del desarrollo socio-emocional es muy compleja de explicar, ya que no existen patrones predeterminados que proporcionen definiciones y criterios generales sobre la vida socioemocional de los niños, debido a que este desarrollo depende del contexto sociocultural en que se desenvuelven así como de los estilos de vida que presente cada uno de los niños. Sin embargo, definen algunos procesos de importancia como son:

Identidad: Se refiere al conjunto de actitudes, pautas de conducta y atributos físicos, condicionados por la sociedad o condicionados por la sociedad o comunidad en la que se desenvuelve. Consiste en la representación que tiene el niño de sí mismo y de sus características personales.

Sentimientos de confianza en si mismo y la autoestima: En el desarrollo del niño se considera un punto clave la confianza en si mismo, ya que permite la generación de experiencias positivas y optimistas de sus capacidades y posibilidades, esto provoca un desarrollo emocional positivo y un autoestima elevada, capacidad de expresar sentimientos: durante el desarrollo de los niños existe un conjunto de sentimientos y emociones que forma parte de las reacciones afectivas del individuo. Por esto, es importante que el niño aprenda y reconozca cada una de ellas, para poder captarlas y responder de manera acertada frente a ellas; emociones tales como ansiedad, optimismo, enojo, rabia, tristeza, temor, cariño y entusiasmo.

Adquiriendo la capacidad de diferenciarlas y entenderlas, será más fácil para los niños expresar sus sentimientos y transmitir sus emociones.

Proceso de Integración Social

Se refiere al proceso de socialización que el niño comienza a transitar desde su nacimiento. Este proceso mediante el cual el niño amplía todas las relaciones, vinculándose con los miembros de su comunidad interactuando de manera positiva con todos los individuos con los que comparte dentro de la familia, la escuela y vecindad. El niño escolar enfrenta situaciones que le ayuden a transitar por estos procesos tan complejos y a superar las dificultades del momento. Algunas de estas situaciones son:

- Establecimiento de relaciones con otras personas diferentes a su núcleo familiar.
- Vivencia de diferentes contenidos y temáticas a las de su hogar (responsabilidad, orden, aseo, etc.)
- Enfrenta nuevos estilos de interacción social, por ejemplo, aquellas regidas por las normas de la escuela que son diferentes a las del hogar.
- El desarrollo socioemocional y apoya la importancia que tienen las personas que rodean al niño y el contexto en general, ya que le permiten desarrollarse e integrarse al mundo que le rodea, ayudándole y estimulándole para tener un mejor desarrollo socioemocional. Le permiten compartir y a diferenciar lo correcto de lo incorrecto, lo bueno de lo malo. Apoya la formación de valores, el cumplimiento de las normas de convivencia, al cuidado de sí mismo,

el respeto por el otro, la toma de decisiones adecuadas y en general el establecimiento de relaciones sociales con los otros dentro de una sociedad.

Adaptación

Al comenzar la escuela, todo niño necesita de un tiempo de adaptación para que, poco a poco, pueda compartir con sus compañeros y con su entorno.

Estos planteamientos permiten considerar la importancia que tienen en el desarrollo social del niño, las personas y el contexto en general que lo rodea. En el caso particular del presente proyecto se demuestra que los animales de compañía también influyen en dicho desarrollo.

“Hasta que hayas amado a un animal,
una parte de tu alma estará dormida.”

Anatole France

2.1.9 Animales de compañía



Ilustración 4:

Animales de compañía

Aquellos que son utilizados para acompañar a las personas que los poseen, no obteniéndose de ellos, en general, beneficio económico alguno, y que además necesitan que se les dispense una serie de cuidados, considerándose en muchos casos como un miembro de la familia.

(Salama, Isabel; 2003).

Los animales de compañía hacen reír con sus gracias y juegos y dan un nuevo sentido de felicidad a la existencia de la persona.

Un niño que aprende a cuidar de un animal y a tratarlo con cariño y con paciencia adquiere un adiestramiento invaluable de aprendizaje en cuanto a tratar a las personas.

“Los animales de compañía constituyen una fuente inagotable de calor, seguridad, y amor incondicional que nos llevan directamente a nuestra infancia, al cariño protector que nos prodigaban los padres”

(Estivill, Sara; 1999).

Atkinson, divide a los animales de compañía en tres grupos:

Ambientales: Caracterizados porque necesitan pocos cuidados y no requieren salir de casa, además de ser ornamentales; incluiría básicamente a los peces, a los pájaros y a las tortugas.



Ilustración 5:

Animales de Compañía-Ambientales

De primer plano: Distinguidos porque ocupan un sitio muy importante en la vida de sus dueños, normalmente no intervienen en el desarrollo de relaciones e interacciones con otras personas; su principal representante es el gato.



Ilustración 6:

Animales de compañía-De primer plano

De contacto: Que suelen provocar relaciones de sus dueños con otras personas debido a que es necesario sacarlos a pasear, además de exigir cantidad de cuidados y atenciones, el perro es su legítimo representante.



Ilustración 7:

Animales de compañía-De contacto

2.1.10 La mascota



Ilustración 8:

La Mascota

Según el Dr. Paludi: Una mascota es un ser vivo que el hombre incorpora a su vida, por: curiosidad, gusto o necesidad. Y como todo ser vivo, siente, sufre y goza.

Los niños con sus mascotas establecen un lazo de amistad y compañerismo muy especial, que según: El Veterinario Luis Tello les permite alcanzar un nivel de comunicación que es difícil de entender para los adultos. Los niños son capaces de interpretar ciertos deseos del perro o gato que les permite saber, por ejemplo, cuando quiere jugar. Y a la inversa, cuando el niño está triste, los cachorros se les acercan y en vez de querer jugar, se colocan a su lado, dice el especialista. Las mascotas son capaces de entregar compañía sin presionar, y eso para los niños es muy importante.

Las relaciones positivas con las mascotas pueden ayudar en el desarrollo de relaciones de confianza en otros. Una buena relación con una mascota puede también ayudar a desarrollar la comunicación no verbal, la compasión y la empatía.

Las mascotas pueden servir diferentes propósitos con los niños:

- Ser los recipientes garantizados de los secretos y pensamientos privados.
- Los niños con frecuencia le hablan a sus mascotas, al igual que lo hacen con sus animales de peluche.
- Pueden proveer lecciones acerca de la vida: la reproducción, el nacimiento, las enfermedades, los accidentes, la muerte y el duelo.

- Pueden ayudar a desarrollar un comportamiento responsable en los niños que los cuidan.
- Proveen un enlace con la naturaleza.
- Le pueden enseñar al niño el respeto hacia otros seres vivientes.

Una investigación publicada por el Journal of the American Medical Association, realizó un seguimiento a 474 bebés sanos, desde su nacimiento hasta los siete años. De ellos, 184 compartieron su infancia con animales de compañía y 220 no tuvieron contacto con mascotas.

Una vez concluido el análisis, se descubrió que los niños que vivían con perros o gatos tenían un 50% menos de probabilidades de desarrollar enfermedades alérgicas, en comparación con los que no convivieron con animal alguno. Además, el informe demostró que los niños del primer grupo, al estar más sanos, asistieron a clase una media de 18 días más que sus compañeros sin mascota. Asimismo, los bebés que crecen próximos a una granja presentan un menor índice de afecciones que los que no se ven expuestos a las bacterias que transmiten los animales de rancho.

Importancia de tener una mascota



- Proporcionan compañía incondicional.
- Crean hábitos de servicio y responsabilidad.
- Enseñan otras formas de vida.
- Enseñan a entender y respetar la ecología.
- Algunas especies ayudan en terapias de personas discapacitadas.
- Poder dar cariño.
- Niños que tienen animales sufren menos alergias.
- Favorece el desarrollo de la parte lúdica en el niño.
- Las relaciones que el niño tenga con su mascota lo ayudarán a crear relaciones de confianza con los demás.
- Proveen lecciones de vida (nacimiento, accidentes, muerte, etc.)
- Provee enlace con la naturaleza.
- Enseñar respeto hacia otros seres vivos.
- Bienestar al tocarlos.

2.1.11 Convivencia de los niños con los animales

Los resultados de una encuesta del Instituto de Ciencia y Tecnología de la Cognición (Italia) sobre los aspectos éticos relacionados a la convivencia entre niños y animales, revelan que los niños reconocen sentimientos e inteligencia en los animales, aunque los niños son más utilitarios en su consideración hacia los animales



Ilustración 10:

*Convivencia niño-
mascota*

que las niñas de su misma edad.

"Mi gato es parte de la familia", "la inteligencia de los animales es similar a la de los niños", "los animales existen sobretodo porque son útiles al hombre", "yo y mi perro miramos juntos la TV", "casi todos los animales piensan y sienten". Son algunas de las respuestas de los niños entrevistados por investigadores del Instituto de Ciencia y Tecnología de la Cognición (ISTC) del Consejo Nacional de la Investigación de Roma (Italia), en el ámbito del proyecto "Investigación y ética: observar, entender, respetar".

"Los niños tienden a dar más importancia a la posible utilización de los animales en función de las diversas exigencias humanas, como la alimentación o las labores del campo, mucho más que las niñas."

Sin embargo, niños y niñas están de acuerdo en atribuir a los animales sentimientos humanos y a considerarlos parte de la familia: "Mi perro entiende cuando tengo pena, y me consuela", "si como cualquier cosa que me gusta, le doy a probar también a mi gato".

www.ecosofia.org

Los animales tienen muchas lecciones que brindarle a los seres humanos. **Las virtudes que entregan el contacto e interrelación social con las mascotas son aprovechables en la experiencia educativa, especialmente porque en general los niños tienen una predisposición positiva hacia los animales.**

2.1.12 Efectos Mascota positivos

A través de las muchas observaciones que se realizan sobre la relación hombre-mascota, se están adquiriendo conocimientos sobre los extraordinarios efectos positivos que se producen en las personas. Llamarlos efectos mascotas positivos sería una forma de englobarlos.

Estos efectos se observan ya en niños muy pequeños con una maduración más temprana; en preadolescentes y adolescentes que aprenden a tener responsabilidad, respeto por la convivencia, autoestima, etc., y en adultos y ancianos, para quienes la mascota cubre la soledad, reduce el estrés, aumenta las relaciones sociales, estimula el ejercicio físico y mejora el equilibrio emocional.

El tipo de mascota utilizada en estos estudios y observaciones es muy variable, siendo las más comunes pequeños pájaros, gatos y perros.

En síntesis, diremos que además de la simple compañía que brinda una mascota (lo cual no es poco), hay una gran cantidad de efectos positivos que produce en general con su sola presencia.

Isabel Salama menciona al respecto:

Las interacciones con los animales ponen en contacto con el instinto más puro, y el desenlace suele producir una mayor conexión con la parte animal e instintiva, y un mayor grado de aceptación de la misma.

Durante las relaciones con los animales se entra en un estado alterado de conciencia, en el que la humildad y la nobleza de espíritu forman parte de

esta interacción, y por ende, se desprenden las pautas de conducta de enfrentamiento con el mundo, y se comienza a tener conciencia de formar parte del mundo natural. Se aprende que hay un sitio y se aprende a disfrutar de los sentimientos que integran directamente a formar parte de un todo. Los animales transmiten su sensibilidad hacia el estado de ánimo, ayudan a destruir corazas defensivas y a conocerse mejor a uno mismo

(Estivill, Sara; 1999)

Los beneficios de la convivencia de los niños con animales pueden ser de tres tipos:

- Físicos
- Psíquicos
- Sociales

Beneficios Físicos

Se ha encontrado que existe una disminución en tiempo de recuperación de muchas enfermedades, las mascotas inducen a que se acreciente la cantidad de ejercicio realizado al día; en gran cantidad de ocasiones.

Beneficios Psíquicos

Los dueños de animales descargan grandes cantidades de afecto y cariño en sus mascotas, de este modo, la presencia del animal contribuye a que mejore la autoestima del individuo y a que adopte una actitud de responsabilidad y el respeto hacia otros seres vivos.

De igual forma se ha comprobado que la presencia de una mascota le proporciona a la persona un sentimiento de seguridad, intimidad, de parentesco, pertenencia, y de constancia.

Se reduce el aburrimiento, pues las ocurrencias de los animales acostumbran arrancar carcajadas con facilidad; la risa relaja, y en consecuencia, se acrecientan las defensas del organismo.

Se puede jugar con los animales por horas, y el encanto de los animales radica en que con ellos no se establece competitividad, consecuentemente, no se produce ansiedad, puesto que no hay enfrentamiento.

Un animal de compañía llena los espacios vacíos que tiene el individuo y disminuye enormemente el sentimiento de soledad, estimulando el bienestar psicológico de la persona.

Beneficios Sociales

“En los últimos 10 años, una gran extensión de literatura medica ha emergido confirmando un fuerte y positivo vinculo ente el soporte social y el mejoramiento de la salud humana y sus supervivencia” (Erikson, 1994).

El animal, especialmente el perro; sirve de enlace entre el dueño y otras personas, siendo éste un tema de conversación, de interés, y un motivo para que las personas se reúnan y convivan.

La interacción no verbal compartida con los animales de compañía, proporciona una fuente de relajación inexistente en la relación con compañeros humanos, quienes piden conversación como condición para la amistad. Inclusive en las personas que han sufrido una pérdida muy

dolorosa, la mascota les dará desde el primer día la fuerza para seguir adelante en lugar de refugiarse en el dolor, haciendo difícil y tormentoso su presente.

El animal cumple la función de confidente y cómplice pues frecuentemente las personas hablan con sus mascotas de manera franca y directa, comparten con ellos sus pensamientos, sentimientos, desarrollando con esto una sensación de mayor confianza y libertad de comunicarse con otras personas.

En un estudio con 120 dueños de animales de compañía realizado por el doctor Aarón Katcher en la facultad de veterinaria de la universidad de Pennsylvania, el 98% de los entrevistados afirmó que hablaba a su mascota como a una persona y el 81% de los dueños creía que sus animales correspondían a sus sentimientos.

“Quienes investigan las interacciones entre las personas, los animales y el ambiente natural, consideran muy difícil sobreestimar la importancia de los animales en la vida de las personas en cualquier sitio” (Delta Society, 2001). La relación que un individuo llega a tener con su mascota, puede llegar a ser tan profunda que el animal percibe los estados de ánimo de su dueño y busca ayudarlo.

El verdadero vínculo entre hombre y animal, es diferente de la simple propiedad, e involucra una relación voluntaria, continua y progresiva.

En un estudio alemán, el 90% de los padres opinaron que sus mascotas jugaban un papel educativo con sus hijos pequeños y que mejoraban la

calidad de vida de los niños. 80% de los niños entrevistados consideraban a su perro como su principal amigo y confidente.

Los valores que desarrollan los niños mediante la convivencia con sus mascotas:

Responsabilidad: Los niños comprenderán que un animal no es un juguete y que necesita de muchos cuidados para vivir. Si se le encarga que le dé la comida o que le cepille, empezará a sentirse importante y comprenderá que su compañero de juegos depende de él.

Autoestima: La mayoría de los niños mejoran la visión de sí mismos porque para su mascota ellos son los mejores, sin fallos ni complejos. Sus animales les quieren tal y como son y aprenden a aceptarse. Así aumentan su autoconfianza.

Ejercicio: No cabe duda que cualquier animal necesita moverse. La vitalidad de la mascota repercutirá en sanos ejercicios para el niño.

Inteligencia: Un animal, le hace vivir experiencias y momentos inolvidables que le hacen mejorar su capacidad de imaginación y, además, estimulará su inteligencia.

Sociabilidad: Los niños que tienen un animal son en la mayoría de los casos más sociables y más cariñosos que los que no lo tienen. Una mascota le enseña innumerables valores que luego el niño mostrará en su relación con los demás.

Efecto socializador o de puente social: las mascotas constituyen un factor de acercamiento entre personas en las calles, parques, etc. Es fácil entablar conversación, aún con extraños cuando hay una mascota de por medio fomenta la socialización de la persona, motivándola a salir de su casa.

Valoración de lazos afectivos: Perros y gatos son fieles compañeros de niños y adultos, uniéndolos una importante relación afectiva que al mismo tiempo estimula su aprendizaje.

Compañía y entretenimiento: Los niños logran grandes compañeros de juegos, que se convierten en grandes cómplices en lo que a amistad se refiere. Las personas jóvenes que viven solas, encuentran compañeros incondicionales que combaten la soledad al llegar a casa. Los ancianos encuentran compañeros de caminatas y grandes confidentes a la hora de conversar.

Estimulan la responsabilidad: Sobre todo los niños, deben asumir pequeñas responsabilidades, para no atentar contra la vida y salud de su mascota: limpiarla, darle una alimentación adecuada, sacarla a pasear, jugar...etc. El niño tendrá que ordenar sus actividades y priorizar actividades si quiere tener un perro o gato “feliz” en casa.

Mayor sensibilidad: Producen relajación por tacto, mejorando la sensibilidad y comunicación. Son capaces de producir bienestar psicológico en sus dueños. Al acariciarlos mejoran la sensibilidad, relajan a las personas y les brindan una grata y cariñosa compañía.

Mejoran el equilibrio emocional de las personas: Gracias a una mascota, se puede aprender a entregar cariño. Además se aprende a entender el ciclo de la vida, y se aprende a superar su ausencia recordando los gratos momentos vividos.

Mejoran la seguridad personal: Hay un sentimiento de seguridad implícito al tener un perro cerca, ya sea mientras paseamos por una calle oscura, cuando un perro protege nuestro hogar o mientras dormimos. A los discapacitados les otorgan seguridad emocional para poder desplazarse por todas partes. Sin lugar a dudas, un perro engrandece el espíritu en todo el sentido de la palabra.

Las mascotas forman parte importante en la vida de una persona, pues constituyen desde que llegan a casa un espacio que con el tiempo se gana para ser parte de la familia. Ellos representan una alegría al llegar a casa.

Pero para algunas personas, como el caso de los perros de compañía son totalmente necesarios y fundamentales en su diario vivir. Estos son considerados como medicina preventiva pues ellos promueven salud y prolongan la vida.

Generosidad: Un animal de compañía le enseñará a compartir y a ser generoso con los demás.

Naturaleza: Los niños aprenden a querer y respetar a los animales y también a cuidar de la naturaleza. Comprenden que los árboles y las plantas

son seres vivos a los que hay que tratar bien porque forman parte de nuestro entorno.

Seguridad: Los animales son fieles a sus amos el niño se sentirá protegido y seguro cuando esté con él. Así, tendrá menos miedo a la oscuridad.

Comprenden la vida: Aprenden que significa el nacimiento, las enfermedades, los accidentes y lo que es algo difícil de asumir, la muerte.

Los animales ayudan en áreas como:

Educación: Es muy bello aprender acerca de un animal y ver que son diferentes a los humanos; en cómo son sus necesidades y en cómo se comunican. Es muy bonito aprender sobre los animales, cómo se comportan y cómo se relacionan entre ellos y las personas.

Comunicación: Aprender a comunicarse con los animales, ayudará a poder comunicarse mejor con las personas y vivirán momentos fascinantes cuando sientan que están comunicándose con ellos.

Salud: El 98% de las personas que tiene una mascota asegura que acariciarla le relaja”

“Más del 80% de las personas que tienen un animal afirma que es una gran fuente de bienestar y salud”

“Según un estudio realizado por investigadores de la universidad británica de Warwick los niños que viven con perros o gatos tienen un 50% menos de probabilidad de desarrollar alergias”

“Los ojos de un animal tienen el poder de hablar un gran lenguaje.”

Martin Buber

2.1.13 Mascotas en la familia



Ilustración 11:

Mascotas en familias

Es imprescindible no hablar de la familia ya que se habla del niño como un ser social, esta también se ve beneficiada con la presencia de una mascota en casa; ya que según estudios realizados los beneficios terapéuticos y psicológicos que ofrece esta relación son los siguientes:

- Catalizador de la comunicación entre miembros de la familia
- Ejercicio físico y socialización durante los paseos
- Fomento de la responsabilidad y terapia ocupacional
- Animal que hace de espejo para verse tal cual son y tal cual están
- Miembro de la familia que no emite juicios de valor
- Motivador de conductas lúdicas y estados de ánimo
- Proveedor de amor incondicional y afecto que sube la autoestima
- Promueve momentos de intimidad y confianza entre los miembros de la familia
- Refuerza la unión, la comunicación afectiva y lúdica

- Los momentos de afecto y caricias bajan las constantes vitales relacionadas con la seguridad y confianza

www.isabelsalama.com

2.1.14 El Perro

El perro (*Canis lupus familiaris*) es un mamífero carnívoro doméstico de la familia de los cánidos. No obstante, su alimentación se ha modificado notablemente desde principios del siglo XX debido principalmente al estrecho lazo que existe con el hombre, hasta el punto en que hoy en día sea alimentado usualmente como si fuese un omnívoro. Su tamaño o talla, su forma y pelaje es muy diverso según la raza. Posee un oído y olfato muy desarrollados, siendo este último su principal órgano sensorial. En las razas pequeñas puede alcanzar una longevidad de cerca de 20 años, con atención esmerada por parte del propietario, de otra forma su vida en promedio es alrededor de los 15 años.

“Los perros no son nuestra vida completa,
pero completan nuestra vida”.

Roger Caras

Seguramente muchas personas recuerdan algún perro durante su infancia, tal vez una mascota que tuvieron en casa o el simpático perro que con sus gracias jugaban junto con sus amigos o el perro callejero que rondaba por el barrio.

Los perros han sido de suma importancia en la civilización y en el desarrollo del hombre, ya que fueron los primeros animales en ser domesticados, estos brindaron ayuda, compañía y seguridad, ya que los perros se identificaron con el ser humano y lo defendían ante cualquier situación, hasta la fecha lo siguen haciendo. Esta relación, establecida desde el principio de todo, ha evolucionado hasta convertirse en nuevas formas de interacción hombre-perro.

El hombre se dio cuenta rápidamente de los finos sentidos del olfato y el oído que tenía el perro; su olfato es unas mil veces más potente que el humano y su oído es capaz de percibir sonidos muy por debajo y por encima del rango que oyen los humanos.



Ilustración 12:

Relación niño-animal

El perro no sólo está presente junto al hombre por el afecto que brinda, sino que además se lo "emplea" para satisfacer otras necesidades. De esta manera, el perro se transforma en un componente habitual de la calidad de vida y también, en un coterapeuta.

Entre las principales cualidades de los perros, se pueden enumerar las siguientes:

Los perros son animales de compañía cuya expresión espectacular del afecto hacia su amo hace que sean animales idóneos para el ser humano.

Por la importancia del rol psico-social que tiene el perro, se puede citar entre las motivaciones la protección, el sentimiento de seguridad, la demostración de amor; además es un antídoto para el aislamiento que muchos de nosotros sufrimos en esta sociedad tan carente de comunicación. El vínculo que el perro nos crea con la naturaleza, la tranquilidad y seguridad que da y el elemento lúdico y divertido que representa, explican las motivaciones más conscientes para elegirlos, las cualidades psicológicas que, generalmente, se le atribuye al perro, la amistad incondicional, lealtad, sinceridad, abnegación, comprensión intuitiva (no verbal), contactos cálidos, protección, intercambios afectivos, etc. ayudan a explicar el apego, la mutua elección y aceptación.

La receptividad hacia los signos evocadores de la vida y las cualidades psicológicas caninas, proporcionan la impresión de reencontrar aquel ambiente cálido, ausente en la vida moderna y esperado por el inconsciente humano.

Son muy cariñosos, poseen una inteligencia formidable, son obedientes, su carácter es abierto y activo, son alegres por naturaleza, no limitan nunca su afecto, y siempre están pendientes de las necesidades de sus dueños.

Además, el perro, por sus aptitudes, cumple otras funciones igual de importantes en la sociedad. Puede salvar vidas humanas y evitar catástrofes colaborando con los diferentes cuerpos de seguridad: policía, bomberos, protección civil, etc.

Hay perros policía, de salvamento de montaña o en el agua, rastreadores en desastres naturales, entrenados en la búsqueda de estupefacientes y, ahora, gracias a asociaciones particulares y organizaciones, hay perros que ayudan en terapias especiales.

2.1.15. RAZAS RECOMENDABLES

Golden Retriever



Ilustración13:

Golden Retriever

Schnauzer



Ilustración14:

Schnauzer

Son perros muy cariñosos, que respetan mucho a sus dueños, compañeros de juego de los más chiquitos, simpáticos y fieles. La contra que tienen es que en sus orejitas crecen unos pelitos que pueden producirles otitis si no se los cortan a tiempo y además, no son perros económicos.

Labrador



Ilustración15:

Labrador

Son completamente cariñosos, dulces y dóciles. ¡Un compañero leal para una casa grande, mejor con niños mayores de cuatro años! Tienen una contra: la talla, son grandes y pesados.

Collie



Ilustración16:

Collie

Son fundamentalmente amables, compañeros, cariñosos, también tienen una talla grande.

Boxer



Ilustración17:

Boxer

Necesitan muchos límites porque de lo contrario se pasarán la vida saltando sobre la cama y sobre sus dueños. Es que de cachorros son extremadamente traviesos y juguetones y necesitan descargar la enorme cantidad de energía que tienen en su cuerpo fuerte y flexible. Son muy buenos perros para el entrenamiento: compañeros, defensores incansables de sus dueños y cariñosos.

NO RECOMENDABLES

Bull terrier



Con sus dueños es extremadamente cariñoso y atento, pero particularmente nervioso ante la presencia de otros perros, especialmente los de su raza. No es muy conveniente sacarlo a pasear sin correa ni bozal, porque no lastime a otros ni a él mismo.

Ilustración18:

Bull terrier

Rottweiler



Tiene un cuerpo musculoso y una mandíbula grande, poderosa. Al igual que Bull terrier es necesario entrenarlos desde cachorros para que se hagan sociables con la gente, pues más tarde será difícil. Su carácter de perro protector le dota de un celo y fidelidad a prueba de cualquier cosa, por lo que hay que tener cuidado cuando alrededor de él hay personas y animales extraños.

Ilustración19:

Rottweiler

Doberman



Tiene una alta fidelidad a su dueño. Como en otros casos, se relaciona perfectamente con los seres humanos, incluidos los niños, pero hace falta educarlos bien para que no desarrollen violencia hacia éstos y otros perros.

Ilustración20:

Doberman

El Gran Danés



Es de cuidado por su tamaño y musculatura así como un promedio de 70 kilos en los machos y 55 kilos en las hembras habla de su fuerza, por lo que hay que cuidar siempre de ellos cuando están en compañía de algún niño.

Ilustración21:

El Gran Danés

Chow Chow



Son perros muy fieles a sus amos. Sin embargo, tienen una natural desconfianza hacia la gente extraña, por lo que hay que mantenerlos alejados de ellos o acostumarlos con entrenamiento a la presencia de otras personas que no sean de la familia cercana.

Ilustración22:

Chow Chow

El perro: símbolo de calidad de vida. La capacidad de interacción con los demás y el reconocimiento social son criterios que prevalecen para juzgar de una calidad de vida "mínima" aceptable. El perro proporciona al hombre la posibilidad de satisfacer estos dos criterios, ya que actúa a la vez como una presencia cotidiana, un medio de protección y de defensa, e incluso un sustituto (por ejemplo, la pérdida de un ser querido), permitiéndole

sustraerse de la soledad y volver a encontrar autoestima y confianza en sí mismo.

El perro también contribuye al bienestar del hombre, gracias a la relación placida y las situaciones imprevisibles que genera. Puede ejercer una influencia positiva sobre la salud fisiológica y psicológica de la persona, por ejemplo, con respecto a la lucha contra el estrés cotidiano. Acariciar a un animal familiar, en particular el propio, parece disminuir de manera significativa la presión arterial, la temperatura de la piel y la frecuencia cardíaca, al aportar una sensación de sosiego inmediata.

Un investigador de la Universidad de Cambridge ha mostrado que, en los primeros meses que siguen a la adquisición de un perro, los propietarios de estos animales presentan una disminución importante de la incidencia de problemas menores de salud, de aproximadamente un 50 % con respecto a las personas que no poseen perros.

Los beneficios que aporta la relación hombre - perro se constatan desde la infancia. Un estudio llevado a cabo en Alemania con 300 familias (más de 500 niños) que poseían un perro ha proporcionado datos significativos: el 90 % de los padres interrogados consideraban que su perro desempeñaba un papel de "coeducador" y tenía una importancia esencial para la calidad de vida del niño; el 80 % de los niños consideraban que su perro era, ante todo, un amigo y un confidente. De esta manera, el animal representa un "catalizador" de sociabilización para el niño, ayudándolo a atravesar las diferentes etapas de la vida y estimulando su aprendizaje y la toma de consciencia de sus propias capacidades.

El perro también contribuye a la emancipación del niño, al enseñarle la obediencia, la independencia y el dolor, conceptos necesarios para su desarrollo. Debido a la responsabilidad que implica tener un perro, el adolescente encuentra un verdadero sentido a su vida, al tener el sentimiento de que cuenta para alguien.

Ancestros e historia de la domesticación



Ilustración 23:

Husky recostado sobre la nieve

Es posible que en lugar de que el hombre haya domesticado al perro voluntariamente, los perros se hayan adaptado espontáneamente a vivir con el hombre.

Esto se debe a que vivir junto al hombre les es ventajoso. Un perro viviendo con un hombre, aún en la antigüedad, podía comer con menos esfuerzo que uno salvaje; podía vivir en mejores condiciones y disfrutar del afecto humano.

El perro es una subespecie doméstica del lobo, según la comparación de los mapas genéticos de ambas especies. La evidencia fósil más antigua de un perro domesticado fue encontrada en 2008 en la cueva Goyet de Bélgica, correspondiente a unos 31.700 años y al parecer asociada a la cultura

auriñaciense. Hasta entonces las pruebas más antiguas se habían encontrado en Rusia, pertenecientes a hace 14.000 años (Eliseevich). El hombre consiguió domesticar a ejemplares de lobos; es muy probable que el perro haya sido el primer animal domesticado. El perro era útil como ayuda en la caza y para defender al grupo y su morada. Poco a poco, el hombre los adaptó a sus necesidades, creando diferentes razas para las distintas labores y características ambientales y geográficas.

El hombre se dio cuenta rápidamente de los finos sentidos del olfato y el oído que tenía el perro; su olfato es más potente que del humano (su área olfatoria es 20 veces más gruesa, y en el caso del Pastor Alemán con un tamaño (volumen) 34 veces mayor y con 40 veces más células olfatorias) y su oído es capaz de percibir sonidos muy por debajo y por encima del rango que oyen los humanos. Ventaja ésta que aumenta su utilidad para la caza y las labores de guarda. Su uso como pastor y protector de los rebaños es bastante posterior, yendo pareja a la domesticación y explotación de otros animales. Animal de costumbres sociales, que convive en grupos perfectamente jerarquizados, se adaptó a convivir con los humanos.

Los perros siempre han acompañado al hombre en su proceso a la civilización; su presencia está probada en todas las culturas del mundo, la percepción del perro por parte del ser humano ha variado y varía según las culturas. www.mascota.org

La Inteligencia del perro: La inteligencia canina es la habilidad de un perro para aprender, para pensar y para resolver problemas. Los entrenadores de perros, los amos y los investigadores no se ponen de acuerdo en

un método para probar la inteligencia canina tal y como existe para los humanos.

Ciertas razas, como "Border Collies" y "Golden Retrievers", son por lo común más fáciles de entrenar respecto a otras como los perros de caza y de trineo, aunque hay excepciones. Aún el perro más introvertido, distraído y flojo puede obedecer más fácilmente el entrenamiento que, por ejemplo, un gato. La habilidad de obedecer y aprender sin embargo no es la única medida de la inteligencia. Por su naturaleza sociable entienden la estructura social y las obligaciones, y a menudo aprenden rápidamente cómo comportarse con otros miembros del grupo, ya sean perros o humanos. Los perros adultos modelan a sus cachorros mediante correcciones (auditivas o físicas) cuando no se comportan de la forma esperada y con premios si tiene comportamientos aceptables (jugando con ellos, alimentándolos, limpiándolos, etc.). Son animales que tienden a usar en momento del parto y al criar los cachorros guaridas, así que pueden aprender fácilmente comportamientos como mantener su lugar limpio y aceptar estar en un área cerrada como es el caso de una jaula temporal para transporte u otro lugar cerrado.

Algunas razas han sido continuamente seleccionadas a lo largo de cientos o miles de años por su capacidad de rápido aprendizaje, mientras que en otras razas, esta cualidad ha sido relegada en favor de otras características como son la habilidad de correr, perseguir, cazar o de pelear con otros animales.

Sin embargo, la capacidad de aprender obediencia básica y eventualmente comportamientos complejos- es inherente en todos los perros. Los amos

deben ser simplemente más pacientes con algunas razas que con otras. Se podría ver la habilidad de aprender rápido como un signo de inteligencia, aunque también se podría afirmar que es un signo de servidumbre ciega y que la verdadera inteligencia de los perros está en razas tales como el huskie siberiano, que no está particularmente interesado en complacer a sus amos, pero si está fascinado con las innumerables posibilidades de escapar a los campos o de atrapar y matar pequeños animales.

Los perros guías, deben aprender un número enorme de órdenes, entender cómo comportarse en una gran variedad de situaciones y reconocer riesgos o peligros a su compañero humano, frente a alguno de los cuales nunca se han enfrentado con anterioridad. Algunas pruebas de inteligencia son la habilidad de reconocer un vocabulario extenso, otras pruebas tienen que ver con el deseo y la habilidad de responder a diversas situaciones. Debe señalarse también en cuanto al comportamiento canino, que muchas de las conductas indeseadas, como actos violentos o malas costumbres, son la muestra de comportamientos desarrollados por razones tales como:

Falta de actividad (como puede ser caminatas o deportes caninos), ausencia de disciplina, entrenamiento o educación irresponsable por parte de los propios amos.

Visión:

La visión del perro parece diseñada para la caza: No tiene gran agudeza visual de detalles, pero tienen excelente percepción de movimientos. Tiene excelente visión nocturna o crepuscular, debido al uso del tapetum

lucidum (una pantalla reflectiva dentro del ojo). El campo visual del perro se encuentra entre los 240 - 250 grados, mucho mayor que el humano que es de aproximadamente 180 grados. Los perros tienen una forma de visión dicromática llamada deuteranopia que en los humanos se considera una forma de daltonismo que afecta el rojo y el verde. Los perros perciben tonalidades de amarillo y de azul, pero al rojo lo perciben amarillo y al verde lo ven gris.

Salud:

Correlación aproximada entre la edad de un perro y la edad humana:

Edad canina	Edad humana
1 año	15 años
2 años	25 años
3 años	30 años
4 años	35 años
5 años	40 años
6 años	45 años
7 años	55 años
8 años	60 años
9 años	65 años
10 años	75 años

Tabla 1: *Correlación aproximada entre la edad de un perro y la edad humana*



Ilustración24:

Husky-competencia agility

La longevidad media de un perro varía mucho en función de la raza, y oscila entre 8 y 15 años, si goza de buena salud puede vivir hasta 20 años, o incluso más; el perro más longevo que se conoce llegó a los 29 años. Las razas pequeñas suelen vivir más que las grandes y las gigantes. La salud del perro, al igual que en los humanos, está relacionada con su tipo de vida (alimentación equilibrada, ejercicio físico, educación), sobre todo durante los períodos de mayor vulnerabilidad: crecimiento, gestación, amamantamiento, trabajo y vejez. Un perro grande aumenta el mismo peso en un año que un hombre en 18. Las causas de las enfermedades son múltiples y muy variadas y se deben consultar con un Veterinario.

2.1.16 El perro coterapeuta

- Las personas que poseen perros no perciben el estrés y los problemas de salud con la misma intensidad que aquellas que no poseen.

permitían aumentar sus esfuerzos de sociabilización: sonrisas, miradas, cumplidos, recibimientos expresivos, movimientos hacia adelante, contactos físicos, etc.

- También se ha observado que los niños autistas pueden entablar con animales relaciones "íntimas", es decir, comportamientos que estos niños adoptan rara vez, o incluso jamás, con sus familiares. De esta manera, ciertos pacientes buscan a su perro para tener una compañía, para dar o recibir consuelo o para confiarse como jamás lo hacen con los miembros de su familia.
- Hoy en día, son numerosos los estudios que establecen las ventajas que proporciona la presencia de un animal de compañía (principalmente un perro) para el bienestar y la satisfacción del hombre y la mejora de sus condiciones de vida.

El Masaje Canino

- Una práctica poco extendida pero que tiene suma utilidad. Sirve para corregir determinados desordenes, promover la salud física y mental, para agilizar la recuperación, promover movilidad, eliminar dolores musculares o torceduras, en parte para hacer medicina preventiva y por último para brindar amor y una hermosa sensación de bienestar.
- Hasta no hace tantos años el masaje había sido largamente criticado, en relación con la salud humana y totalmente negado en la atención de la salud animal (y todavía es en parte negado). En relación a esto, es irónico que el masaje no sea todavía aplicado en forma masiva como terapéutico en los animales mientras que en el hombre sí.

Juego canino



Ilustración25:

El juego niño-can

- Para los perros el juego es algo importante cualquiera que sea su edad, disfrutan jugando entre ellos, con su dueño o con cualquier objeto a su alcance. Aunque nuestro perro se haga mayor el juego sigue siendo importante para él, hay que seguir jugando.
- Hasta en las tiras cómicas los perros utilizan una postura como invitación al juego. Nos referimos a la curva lúdica: rabo en alto, patas traseras casi rectas, las delanteras apoyadas hasta el codo en el suelo, la cabeza baja y la mirada al frente.
- En esta posición, donde se combinan curiosamente rasgos de agresividad con sumisión, los perros, mantienen, aumentan o reducen la tensión con que invitan al juego a congéneres y dueños. Si la invitación no es aceptada, el juguetón insistirá emitiendo algún ruido, pero sin manifestar una agresividad contundente.
- Los perros de todas las edades disfrutan jugando entre ellos, con sus dueños o con variados objetos. Si se les niega esta actividad mental y física, pueden dirigir esa energía hacia comportamientos destructivos.

Por ello hay que tener presente que el juego es un elemento indispensable para el bienestar de las mascotas de compañía.

- Desde la más tierna edad perros y gatos se entretienen con cualquier cosa: una media, una pelota, el borde de una silla, restos de una cuerda. Si tienen la suerte de convivir con hermanos se divierten mordisqueándose entre sí: orejas, patas, rabo... Jugar les brinda una comunicación agradable y la promesa de un relax posterior. La tendencia de los cachorros de mordisquear lo que encuentran a su paso tiene una explicación: ejercitar los músculos de las mandíbulas, que necesitarán a la hora de consumir alimentos duros. Jugando comienzan a orientar su cabeza para esquivar un golpe. Saltan en el instante preciso, perfeccionando sus rasgos de cazador eficiente, les gusta comer bien y buscan imponerse a los machos de su misma edad.
- Cuando el cachorro comienza a prestar atención y manifiesta una cierta capacidad de concentración es el momento apropiado para enseñarle a recoger objetos, respetando la orden de su dueño. Una pelota, una cuerda, una ramita, lanzada a una distancia prudencial constituyen un buen estímulo para que el cachorro las recoja y traiga de vuelta.
- En la medida que los perros van creciendo no disminuye su deseo o derecho al juego. Todo lo contrario, hay que estimularlo para que vea que aquella relación que se inició en su etapa de cachorro aún sigue vigente y que la atención que los amos le prestaban al principio aún se mantiene. De allí nace una forma de vida, la siguiente filosofía.

FILOSOFÍA CANINA
1. Nunca se debe dejar la oportunidad de salir a pasear.
2. Experimente la sensación del aire fresco y del viento en la cara sólo por placer.
3. Cuando alguien a quien amas se aproxima, corre para saludarlo.
4. Cuando haga falta, practica la obediencia.
5. Deja que los demás sepan cuando están invadiendo tu territorio.
6. Siempre que puedas toma una siesta y estírate antes de levantarte.
7. Corre, salta y juega diariamente.
8. Sé siempre leal.
9. Come con gusto y con entusiasmo, pero detente cuando ya esté satisfecho.
10. Nunca pretendas ser algo que no eres.
11. Si lo que deseas está enterrado, cava hasta encontrarlo.
12. Cuando alguien tenga un mal día, guarda silencio, siéntate cerca de él (ella) y trata de agradarlo (a)
13. Cuando quieras llamar la atención, deja que alguien te toque.
14. Evita morder por cualquier problema.
15. En los días cálidos, acuéstate sobre tu espalda en el césped.
16. En los días calientes, bebe mucha agua y descansa bajo un árbol frondoso o en tu rinconcito preferido.
17. Cuando te sientas feliz, baila y balancea tu cuerpo.
18. No importa cuántas veces seas censurado, no asumas ningún rencor y no te entristezcas... corre inmediatamente hacia tus amigos.
19. Alégrate con el simple placer de una caminata.
20. Mantente siempre alerta pero tranquilo.
21. Da cariño con alegría y deja que te acaricien.

Tabla 2: *Filosofía Canina*

2.1.17 Terapias Asistidas

Las terapias asistidas por animales se han implementado desde tiempos remotos. Se habla que los griegos tenían a los animales como coterapeutas en sus templos de curación.

Hipócrates en el año 460 A.C, hablaba del saludable ritmo del caballo y que inclusive decoraban sus ánforas con representaciones de ballenas y delfines.

Se ha observado que los aborígenes de Australia aún conservan leyendas y mitos, en las que cuentan que sus ancestros y pueblos primitivos realizaban visitas a las playas para tener comunicación con los delfines, ya que con éstos tenían una estrecha relación espiritual, y que cuando se devolvían a sus casas llevaban mensajes transmitidos por los animales para compartirlos con los demás miembros de la tribu.

En 1792 las Terapias Asistidas con animales (T.A.C.A) tiene sus comienzos como base científica y como medio terapéutico, en donde el Médico William Tuke **usó perros como animales de compañía en Inglaterra, para mejorar las condiciones de vida de los pacientes y así modificar positivamente su comportamiento.**

A mediados del siglo XIX, Sigmund Freud tenía como asistente en sus terapias una perra Chow Chow, quien formaba parte importante del proceso de cura de los pacientes en sus terapias, llamando a éstas cura con animales de compañía.

Luego, en 1944, al este de los Estados Unidos, en el hospital de convalecientes de la fuerza aérea del ejército, se realizaron las terapias con animales para la rehabilitación de los excombatientes que padecían ciertas secuelas psicológicas, aumentando así sus niveles de autoestima y colaborando en la recuperación de los mismos.

Posteriormente, en 1962, el psiquiatra Boris Levinson su perro en la sala de espera de su consulta de pacientes; entre éstos, niños introvertidos. Observó la buena interacción entre unos y otros, lo que llevó a iniciar las terapias asistidas con animales. Recientemente, Kathy Heimlinch, de la Universidad de Illinois afirmó que: El impacto de la novedad de la presencia animal durante sesiones de terapia puede ser como un componente crucial para conseguir un resultado satisfactorio, un animal se convierte en un útil coterapeuta, capaz de eliminar las barreras que impiden al niño discapacitado interactuar con su entorno (Diario Médico, Diciembre 2001).

Después de observar los grandes aportes que la relación hombre-animal de compañía ha brindado a la salud y en general al bienestar humano, se ha tratado de introducir a los animales en muchos ámbitos de la vida cotidiana, así como en el ámbito educativo.

Como se verá a continuación, cómo en diferentes centros educativos conviven con animales de compañía demostrando la influencia que tiene dicha relación (animal-persona) en el ser humano.

Los efectos beneficiosos en la salud que produce la relación del hombre con los animales han sido intuitivamente aceptados desde siempre, pero es a

partir de mediados de la década de los 60, cuando empiezan a efectuarse investigaciones en este campo, y del resultado de éstas, se desprende el hecho que los animales de compañía proporcionan notable alivio a las dolencias y calamidades, tanto corporales como espirituales de los seres humanos.

(Joel S. Savishinsky, 1983)

Desde 1872 Darwin estudió el lenguaje corporal en los animales y descubrió que éstos muestran todas las graduaciones de emoción, desde angustia hasta tranquilidad, primordialmente en la mímica de su rostro. La comunicación en los animales puede ser instintiva o aprendida, muy importante de tener en cuenta es que todos los elementos que los animales usan para comunicarse entre sí mismos, está contenido en el lenguaje humano, primordialmente en el plano no verbal, debido a eso es que puede existir comunicación entre una persona y un animal, en la que se transmiten emociones, sentimientos, necesidades, etc.

TACA - Terapia Asistida Con Animales

Son técnicas que se utilizan para ayudar a personas en su rehabilitación o reeducación. La característica principal es que participa un animal como co-terapeuta. Esta terapia es la acción recíproca entre un terapeuta especializado, un animal en óptimas condiciones físicas y psíquicas y una persona que solicita asistencia y se considera que un animal puede dársela.

La premisa de esta relación es que los tres, terapeuta, paciente y animal, estén mejor después de la terapia.

Nota: Estos animales son cuidadosamente seleccionados y adiestrados de acuerdo al tipo de terapia en la que colaboran.

Se utiliza en ciertos problemas físicos y/o psicológicos. Como por ejemplo en niños autistas, con síndrome de Down, Parálisis cerebral, personas introvertidas o con timidez patológica. En casos de depresión o ansiedad, rehabilitación de Toxicomanías.

También en caso de pacientes que hayan sufrido accidentes cerebro vasculares, enfermedades neurodegenerativas (ej. Alzheimer), alteraciones en el habla o el aprendizaje y muchos otros casos.

Los animales son colaboradores efectivos para el tratamiento de determinadas afecciones en los seres humanos.

La investigación y desarrollo de la terapia asistida con animales ha avanzado mucho en los últimos años destacando cada vez más sus beneficios y aplicaciones. Su virtud: No tiene efectos secundarios.

Beneficios de TACA - Terapia Asistida Con Animales

Se han encontrado beneficios en el aspecto físico como reducción de la presión arterial, fortalecimiento de los músculos, recuperación de los enfermos cardiacos, en el aspecto mental disminuye la ansiedad y el estrés, mejora el estado de ánimo y en el social facilita la interacción con otras personas, estimula el diálogo.

La Lcda. Isabel Salama (psicóloga, especialista en TACA) opina que el principal beneficio es que se toma a la persona como un todo, cuerpo, mente

y espíritu, buscando un equilibrio. Se integran elementos dispares como el juego, el sentido del humor, la disciplina y la constancia, junto con un profundo respeto por el ser humano, los animales y la naturaleza.

Animales Terapeutas:

Pueden ser perros, gatos, caballos, delfines, animales de granja, peces, incluso animales salvajes o exóticos. Cada uno de ellos por sus características pueden ser utilizados en distintos casos. Por ejemplo:

Los Perros:

Entre otras cosas son útiles para solucionar trastornos de comportamiento (especialmente en los niños) como la dificultad para socializarse, la agresividad excesiva, el rendimiento escolar escaso o la poca confianza en uno mismo. En casos de niños autistas les ayudan a conectar con la realidad exterior.



Ilustración26:

Perro terapeuta



Ilustración27:

Mascotas como modificadores de conducta

Gatos: Enseñan a relajarse sin perder contacto con la realidad, pueden ser beneficioso su contacto con personas muy nerviosas ya que ayudan a relajarse o con personas mayores.



Ilustración28:

Convivencia con gatos

Caballos: este tipo de terapia se la conoce como hipoterapia, además de los beneficios psicológicos su aporte es indiscutible con personas que tienen ciertas discapacidades físicas, ya que montar a caballo es similar a los movimientos que hacemos al caminar, ayuda a fortalecer la musculatura y mejora el equilibrio. Otra gran ventaja es que de acuerdo a la posición en

que se monte se puede estimular distintas partes del cuerpo, incluso puede ser magnífica la relajación acostándose sobre el lomo del caballo.



Ilustración29:

Terapia con caballos

Delfines:



Ilustración30:

Terapia con delfines

Son grandes maestros del juego, son seres sensibles. Utilizados en terapias con niños autistas, con discapacidades físicas, incluso en casos de depresión o cáncer. Algunos científicos afirman incluso que los sonidos que emiten son curativos.

www.infomascota.com

En una investigación llevada a cabo en una Escuela de Springfield. (Estados Unidos) terapeutas y profesores midieron los efectos que proporcionaban los

animales de compañía en 14 alumnos, y obtuvieron exitosos resultados. Los niños que han seguido este tipo de terapias se comportan mejor, son más cooperativos en clase y muestran mejoras en el lenguaje.

En 1999 Ángeles Medina señala que su propuesta de trabajo, destaca la presencia de animales en la vida diaria del aula para, de esta manera permitirles a los niños **un acercamiento al ambiente natural en la dinámica del aula**. Comenzaron su trabajo preguntándole a un grupo de niños de cinco años. Como cuidamos a las mascotas, con el fin de que expresaran las experiencias que habían tenido con los animales en sus casas.

Los niños que tienen alguna mascota en su casa o constante contacto con animales respondían que: "limpiando sus casas, acariciándolos, alimentándolos. Otros niños no contaban con ninguna experiencia por carecer de la oportunidad de convivir con ellos, debido al espacio insuficiente, o que sus familiares no podían asumir los cuidados que requerían. Los niños tienen una necesidad que puede cubrir la escuela y aseguran que el contexto del aula es propicio para tener animales propios y que puedan convivir con los niños en el aula, después de un tiempo de convivir con los animales en el aula, las profesoras además del desarrollo de comportamientos de responsabilidad en los niños, notaron que dicha presencia facilita la interacción afectiva entre ellos.

Estas situaciones suscitan interrogantes que generan la necesidad de investigar y dan pie a la búsqueda de estrategias que estimulen en los niños el desarrollo cognitivo, social, lingüístico, entre otros.

Desde el momento de la concepción el ser humano es fruto de múltiples cambios a lo largo de su ciclo vital, produciéndose una secuencia de cambios continuos que se extiende hasta su madurez y extinción, generándose de manera ordenada y sucesiva un aumento en el número de capacidades y funciones desempeñadas por el individuo.

www.ecosofia.org/2007

Testimonio de la red

¿Cómo Princesa ayudó a modificar la conducta de mis hijos?

Estaba notando en mi hija unas actitudes diferentes a las acostumbradas. Peleaba por cualquier cosa, se enojaba, discutía lloraba sin razón. Un día escuché a una persona hablando sobre lo importante de que los niños tuvieran un animalito. Decidí comprarle una mascota. Buscamos información sobre las mascotas y luego nos fuimos en busca de ella. Cuando llegamos con la perrita a casa ya la niña tenía el nombre que le iba a poner. Desde el mismo día que llegamos con la perra todo cambio, no solo para la niña sino para toda la familia.



Ilustración 31:

Mascotas como modificadores de conducta

"Esta es mi mascota. Su nombre es princesa yo la quiero mucho, es muy especial para mi. Aunque ella no hable, se que ella me quiere mucho." - Amanda de 8 años.

A mi perro...

De todo te das cuenta....

Vigilas mis estados, y sabes si la alegría o la tristeza

Consumen a mi corazón y abruman mi alma....

Me miras en silencio, y hasta me hablas con gruñidos y saltos que a veces no soporto,

Eres el leal amigo que en las noches

Guarda mi sueño, a veces intranquilo, y el que echado a mi lado comparte hora tras hora la soledad que dejaron las ausencias....

Eres fiel al extremo de la muerte

Lo sé... me lo demuestras sin reparos,

Por eso amigo te dedico esto...

Isabel Salama

Psicóloga Clínica



Ilustración 32:

Convivencia con mascotas

2.1.17 Del concepto de «espacio» a la idea de ambiente de aprendizaje



Ilustración33:

Ambiente de Aprendizaje

Existen múltiples definiciones del término «espacio» según los distintos profesionales que se han ocupado de su conceptualización.

Término que significa «extensión indefinida, medio sin límites que contiene todas las extensiones finitas. Parte de esa extensión que ocupa cada cuerpo»... Esta definición da una idea del espacio como algo físico, asociado a los objetos que son los elementos que lo ocupan. (*Larousse*. Tomo 8 pág. 3.874).

El profesor Enrico Battini, de la Facultad de Arquitectura de España, sostiene que se ha acostumbrado a considerar el espacio como si fuera un volumen, una caja que, incluso, se podría llenar. Sin embargo, señala este autor, **«es necesario entender el espacio como un espacio de vida, en el cual la vida sucede y se desenvuelve: es un conjunto completo»** (Battini 1982).

El espacio escolar entendido como ambiente de aprendizaje.

El estilo de muebles, la decoración, los libros y discos, los cuadros y fotografías, los pequeños detalles que cuelgan de las paredes o que están sobre los muebles y el suelo. **Ayuda a describir muchas facetas de la personalidad y el modo de vida, simplemente observando.**



Ilustración34:

Espacio escolar

A través de todo ello y de la funcionalidad de los elementos de los cuales se rodea, se puede intuir una sensibilidad estética, espiritual, el modo de concebir la vida.

El ambiente habla aunque se permanezca callado.

Es por eso que se dice que el ambiente «habla», transmite sensaciones, evoca recuerdos, brindan seguridad o lo contrario inquieta, pero nunca nos deja indiferentes.

Esto mismo puede aplicarse al ambiente escolar. Cuando se entra a una institución educativa. Las paredes, el mobiliario, su distribución, las personas, la decoración, en fin, todo nos habla del tipo de actividades que se realizan, de la comunicación entre los alumnos de los distintos grupos, de los intereses de alumnos y profesores, de las relaciones con el exterior, etc.

Dos términos suelen ser empleados de modo equivalente a la hora de referirse al espacio de las aulas: «espacio» y «ambiente».

Sin embargo, se puede establecer una diferencia entre ellos, si bien se debe tener en cuenta que están íntimamente relacionados.

El término «espacio» se refiere al espacio físico, es decir, a los locales para la actividad, caracterizados por los objetos, materiales didácticos, mobiliario y decoración.

Por el contrario, el término «ambiente» se refiere al conjunto del espacio físico y a las relaciones que en él se establecen (los afectos, las relaciones interindividuales entre los niños, entre niños y adultos, entre niños y la sociedad en su conjunto).

De un modo más amplio se puede definir el ambiente como un todo es decir de objetos, formas, colores, sonidos y personas que habitan y se relacionan en un determinado marco físico que lo contiene todo y, al mismo tiempo, es contenido por todos estos elementos que laten dentro de él como si tuviesen vida.



Ilustración35:

Ambiente informal de aprendizaje

Entre más joven el niño más informal debe ser el ambiente de aprendizaje. Los ambientes de aprendizaje informales estimulan juegos espontáneos en los cuales los niños son cautivados por las actividades disponibles que les interesan, tales como variedad en los tipos de juegos y construcción.

grupos, o también el tiempo de la actividad libre e independiente y el tiempo de la actividad planificada y dirigida.

Pero además, la dimensión temporal hace referencia también al ritmo, vertiginoso o moderado, con que se desenvuelve la clase, al *tiempo*. Así, se encuentra con clases con un tiempo alegre, vivaz y otras con un tiempo andante. Este tiempo, o velocidad con la que se ejecutan las distintas actividades, puede dar lugar a un ambiente estresante o, por el contrario, relajante y sosegado.

Dimensión relacional.

Está referida a las distintas relaciones que se establecen dentro del aula y tienen que ver con aspectos vinculados a los distintos modos de acceder a los espacios (libremente o por orden del maestro), las normas y el modo en que se establecen (impuestas por el maestro o consensuadas en el grupo), los distintos agrupamientos en la realización de las actividades, la participación del maestro en los distintos espacios y en las actividades que realizan los niños (sugiere, estimula, observa, dirige, impone, no participa,). Todas estas cuestiones, y otras más, son las que configuran una determinada dimensión relacional del ambiente del aula.

Pero el ambiente no es algo estático o preexistente, y si bien todos los elementos que lo componen y agrupan en estas cuatro dimensiones pueden existir de forma independiente, el ambiente solo existe en la interrelación de todos ellos. Sin entidad material como el espacio físico, la existencia del ambiente se da en la medida en que los elementos que lo componen

interactúan entre sí. Es por eso que cada persona lo percibe de modo distinto.

Teniendo en cuenta estas cuatro dimensiones el espacio escolar, entendido como ambiente de aprendizaje, debe ser considerado como un elemento curricular más, con una importante fuerza formativa.

Así pues, esta consideración del espacio escolar como ambiente de aprendizaje y como elemento curricular supone la toma de decisiones en torno a cómo ordenar el espacio, cómo equiparlo y enriquecerlo para que se convierta en un factor estimulante de la actividad, cómo organizar el acceso de los niños a los espacios del aula.

2.1.18 Los nuevos escenarios del aprendizaje

La aparición de nuevos ambientes de aprendizaje solo tiene sentido en el conjunto de cambios que afectan a todos los elementos del proceso educativo.

Los cambios en educación, a cualquier escala, para que sean duraderos y puedan asentarse requieren que cualquier afectado por dicho cambio entienda y comparta la misma visión de cómo la

innovación hará que mejore la educación: Profesores, administradores, padres y la comunidad educativa entera deben estar involucrados en la concepción y planificación del cambio desde el primer momento.



Ilustración36:

*Nuevos escenarios de
aprendizaje*

La comprensión de lo que suponen estos cambios puede entenderse mejor mediante lo que Rhodes (1994) describe como construcción de escenarios. Un escenario viene a ser la descripción, en detalle, de lo que se está concibiendo o imaginando y de lo que significaría, llevado a la realidad, para un grupo particular.

En cuanto a lo que se considera enseñanza convencional, es decir, aquellos ambientes instructivos caracterizados por su organización dentro de un centro educativo que sigue las pautas de distribución espacial y temporal tradicionales.

La escuela debe olvidarse de centrarse solo en estos últimos. Un estudiante puede ser muy bueno en matemáticas y ser muy malo a la hora de establecer relaciones de amistad y cooperación con sus compañeros. Sin embargo, a la escuela sólo parece importarle el primer aspecto, con lo que parece importarle bien poco la creación de individuos incompletos, con capacidades básicas claramente infra-desarrolladas.

2.1.19 Entorno Significativo

2.1.19.1 Aula Temática

Un aula temática es aquella en la que se promueve un aprendizaje significativo, que toma en cuenta las características personales del alumno, la de su entorno familiar, social e institucional; así como, la posibilidad de anclaje de los nuevos conocimientos en aprendizajes anteriores.

El éxito de este proceso depende además de la implicación afectiva; es decir, el deseo del alumno por aprender aquello que se le presenta.

En este tipo de aulas se plantean situaciones de la vida cotidiana, poco estructuradas y espontáneas que interesan a los niños, hablamos de autenticidad en las propuestas, apuntando a la riqueza de lo real así como a sus aspectos prácticos.

Son numerosas las situaciones didácticas que se prestan para su escenificación y desempeño de roles. Las diferentes estrategias utilizadas invitan a los alumnos a participar de una manera que estimula su deseo de expresarse, jugar y aprender.

www.coordiep.org.ar

2.1.20 Descripción del ambiente escolar

Actividades al aire libre

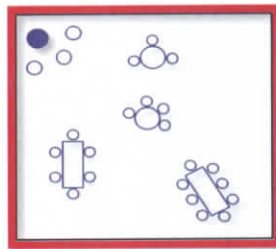


Gráfico 2:

Descripción del ambiente escolar-Actividades al aire libre

Clase al aire libre

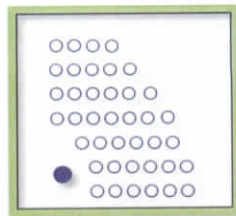


Gráfico3:

Descripción del ambiente escolar-Clase al aire libre

Asamblea

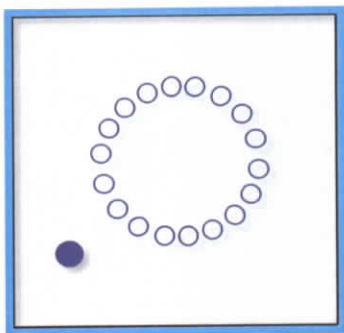


Gráfico 4:

Descripción del ambiente escolar-Asamblea

Comisiones

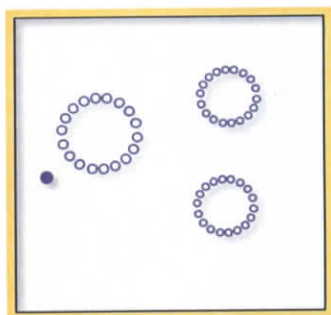


Gráfico 5:

Descripción del ambiente escolar-Comisiones

2.1.19 Diseño

“Cuando diseño no considero el aspecto técnico y comercial, si no en los sueños y los deseos de la gente para quien esta enfocado el proyecto u objeto”.

(Phillipe Starck)



Ilustración37:

Diseño- espacio infantil

El diseño no significa hacer un dibujo o una imagen o crear una fotografía. Significa mucho más que todos esos elementos, para poder conseguir poder comunicar y transmitir visualmente un mensaje de forma efectiva. El diseño no es únicamente un proceso ligado a la producción mecanizada, sino que además un medio para transmitir ideas persuasivas, actitudes y valores sobre cómo son o deberían ser las cosas según objetos individuales, corporativos, institucionales o nacionales.

Definimos el diseño, como un proceso o labor a, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

Según Benedick Tashen: El diseño no puede entenderse plenamente sin los contextos sociales, económicos, políticos, culturales y tecnológicos que han

propiciado su concepción y realización; se puede considerar un instrumento para MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA. Se ocupa de la resolución de problemas, tiende a poseer un carácter holístico y busca la simplificación y la esencia.

2.1.19.1 Pasos elementales del diseño:

- Sociedad
- Simbolismo
- Estética

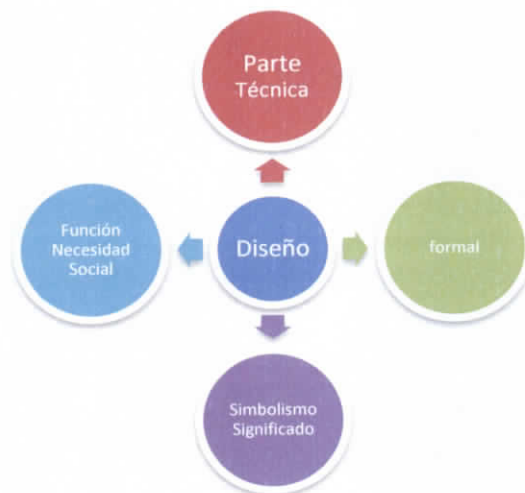


Gráfico 6:

Pasos elementales del diseño

Sociedad Es para quienes se trabaja, se crea algo, es una necesidad; es decir, el diseñador debe enfocarse primero a la necesidad del consumidor, el diseño deberá ser útil y que funcione y parecer lo que es.

Simbolismo: Es el mensaje que transmite el objeto diseñado; lo que se quiere decir con el diseño sabiendo que cada objeto tiene un mensaje diferente.

Estética: es la belleza, lo bonito; es aquello que despierta los sentimientos por medio de los sentidos.

El marco de referencia

Los mencionados elementos existen normalmente dentro de los límites que se denomina marco de referencia. Esta referencia señala los límites exteriores de un diseño y define la zona dentro de la cual funcionan juntos los elementos creados y los espacios que se han dejado en blanco.

Elementos del diseño

Existen cuatro tipos:

- **Conceptuales**
- **Visuales**
- **De relación**
- **Prácticos**

Elementos Conceptuales: No son visibles, no existen en la realidad, sino que parecen estar fluorescentes.

Elementos Visuales:

Cuando se dibuja un objeto en un papel, empleamos una línea visible para representar una línea conceptual; la línea visible tiene no solo largo, sino también ancho. Su color su textura quedan determinados por los materiales y la forma en que se usa.

Los elementos visuales forman la parte más prominente de diseño, porque es lo que realmente se ve.

- **Forma:** Todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal de la percepción.



Gráfico 7:

Elementos Visuales-Forma

- **Color:** Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no solo el espectro solar sino los neutros (blanco, negro, los grises intermedios).



Gráfico 8:

Elementos Visuales-Color

- **Textura:** La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Pueden ser plana o decorada, suave o rugosa, atrae tanto al sentido del tacto como a la vista.



Gráfico 9:

Elementos Visuales- Textura

Elementos prácticos

Se encuentran tres tipos:

- Representación
- Significado
- Función

Representación: Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa.

La representación puede ser:

- **Realista.** Es realismo cuando se trata de dibujar algo real.
- **Estilizada.** Elementos principales y características de un objeto.

Significado: El significado se hace presente cuando el diseño transmite un mensaje.

Función: La función se hace presente cuando un diseño satisface una necesidad.

Elementos de relación

Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como:

Dirección: La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con formas cercanas.

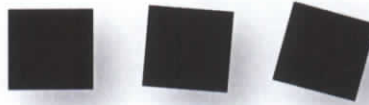


Gráfico 10:

Elementos de relación- Dirección

Espacio: Las formas de cualquier tamaño, por pequeñas que sean, ocupan un espacio puede estar ocupado o vacío

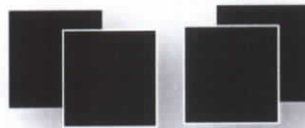


Gráfico 11:

Elementos de relación-Espacio

Módulo: Es el elemento que se repite dentro de una composición, que ayuda a facilitar el trabajo. La condición de un módulo es que debe repetirse una y varias veces.



Gráfico 12:

El módulo

Las subdivisiones estructurales: aportan una completa independencia espacial para los módulos. Cada módulo existe aislado, como si tuviera su

propia y pequeña referencia a un marco. Puede tener un fondo de color diferente de sus módulos vecinos.

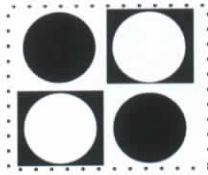


Gráfico 13:

Subdivisiones estructurales

2.1.20 Diseño Industrial

Para Philippe Starck, el diseño industrial no es que una cuestión de producción de objetos diarios, sino también un acto de creación que integra pasiones, deseos, motivaciones, cuestiones e interrogaciones, percepción global del medio ambiente y el mundo.



Ilustración 38:

Diseño Industrial

2.1.21 Diseño Interior

El diseño interior ha tomado auge por la necesidad de optimizar los espacios, debido a la marcada reducción de las diferentes áreas de ocupación en las construcciones arquitectónicas, que exigen de un profesional que le de las posibles soluciones para que puedan ejercerse varias funciones a la vez, en un solo recinto.

El Diseñador de Interiores, realiza y crea espacios, resolviendo problemas concretos referentes al diseño interior y exterior, la distribución de áreas y su equipamiento, con fundamentos estéticos y funcionales. Concibe el diseño interior, como unidad integral, en la que integra el interior con el exterior en un todo.

2.1.22 PRINCIPIOS DE DISEÑO DE INTERIORES



Gráfico 14:

Principios de Diseño de Interiores

2.1.23 ERGONOMÍA PARA EL DISEÑO

2.1.23.1 Ergonomía

Ciencia interdisciplinaria que estudia la relación del hombre y su entorno.

Todos los miembros de la especie humana son únicos y diferentes. La individualidad esta regida primordialmente por características antropométricas, psicológicas únicas que juntas imprimen un sello propio y definido a cada persona. De igual manera hay semejanzas que hacen que se identifiquen como grupo, pues no hay seres aislados ni independientes: hay que vivir en comunidad o en grupo, es decir en sociedad.

Otra semejanza es que invariablemente todos los seres humanos, sin importar la latitud en que se encuentren, tienen necesidades que se deben satisfacer.

Algunas son orgánicas o básicas, como alimentación, vivienda, protección, higiene, descanso, recreación, etc. Otras, las secundarias, surgen inmediatamente después de haber satisfecho las primeras y son mucho más complejas. Es decir, como seres individuales se tiene necesidades e intereses particulares, también como seres sociales con necesidades e intereses de grupo que dan origen a la sociedad.

De ahí el factor socio-cultural estudie las características culturales y el comportamiento de los diversos grupos sociales. Pero para poder entender mejor lo anterior se detalla a continuación en un panorama más general de modo esquemático.

- a) Todo ser humano forma parte de un grupo social ubicado en un medio ambiente definido y con una cultura propia.
- b) Cada persona posee un conjunto de órganos sensoriales que le permiten sentir lo que pasa a su alrededor; es decir, siente todos los estímulo que emite el entorno, y lo refleja en sus necesidades, carencias y manifestaciones materiales y espirituales.
- c) Gracias al “filtro cultural” cada quien percibe estos estímulos de diferente manera: el estímulo es interpretado y racionalizado por cada quien y de acuerdo con lo estipulado por las influencias ambientales y culturales de su pueblo. Esto último hace que a pesar de las diferencias individuales existen también características grupales.

- d) Después de haber percibido el estímulo emitimos una respuesta, que también varía de un pueblo a otro.
- e) En esta respuesta se definen las diversas maneras de satisfacer las necesidades de grupo o del individuo. Elegimos el objeto que más se acude a nuestras necesidades, se usa de forma determinada y así vamos modificando nuestro entorno y creando nuevas necesidades.
- f) El factor sociocultural funciona como filtro, ya que los fenómenos que lo sustentan se convierten con el paso del tiempo en tradición o convencionalismo social.

Para la ergonomía es fundamental conocer el factor socio cultural, ya que es definitivo como modelador de personalidades y comportamientos en el grupo de usuarios.

2.1.23.2 Factores Ambientales

Los factores ambientales resultan fundamentales para la ergonomía, porque los seres humanos habitan, coexisten y realizan actividades en espacios definidos, y en el mejor de los casos estos deben ser diseñados ex profeso para la función requerida. Todo espacio está conformado por un número de factores y variables que pueden perjudicar la realización de la tarea, la salud del usuario o las características del objeto si no se consideran dentro del análisis ergonómico de cualquier proyecto de diseño industrial. (Flores Cecilia, 2001)

Ventilación

El oxígeno es vital, y mezclado con otros elementos en proporciones adecuadas forma la composición química del aire, pero esta composición tiende a descomponerse y desequilibrarse de manera rápida y violenta, principalmente en lugares cerrados.

Sistemas de ventilación

La ventilación es una de los sistemas climatizadores más comunes. Su función es proveer de aire fresco a los espacios cerrados, produciendo un movimiento que lo renueva. Se dispone de tres sistemas de ventilación:

- a) Ventilación espontánea. Es un sistema bastante irregular e incómodo, pues ocurre cuando el aire se filtra por las puertas y ventanas. Difícilmente cumple con el objetivo de conducir aire limpio, de extraer aire contaminado o de regular la temperatura; por esto debe eliminarse por completo cuando en ese espacio vayan a existir sistemas de climas artificiales, ya que en esos huecos actúan como fuga de calor y frío.
- b) Ventilación artificial. También se llama ventilación mecánica, porque se produce por medio de ventiladores que fuerzan la circulación del aire y que pueden ser de extracción o aspiración, de impulsión o presión y de ventilación equilibrada. Su uso es recomendable en espacios amplios donde el grupo de personas es numeroso y la ventilación natural resulta inaccesible, incómoda o deficiente. Este

sistema se puede complementar con equipos de evacuación como campanas o colectores

- c) Ventilación natural. “La ventilación natural es la que emplea la fuerza del viento y las diferencias de temperatura para lograr el movimiento del aire” (Carnicer, 1991).

La ventilación natural es el sistema más usado porque es el más económico y práctico, ya que sólo se requiere aprovechar ventanas, rendijas, balcones, puertas para que aire exterior penetre sin dificultad en el espacio interior. Los inconvenientes son que el aire entra con todas las impurezas, insectos, ruidos externos, y el espacio interior se pone en contacto con el clima exterior con todas sus inclemencias. Sin embargo, la ventilación natural es más adecuada que la artificial porque cuando el usuario está en un espacio con este tipo de ventilación sufrirá menos problemas como consecuencias de los cambios bruscos de temperatura provocados por climas artificiales. Además, por el uso de ciertos elementos arquitectónicos se beneficia la iluminación natural.

Nivel de ventilación

El nivel de ventilación o cantidad de aire que debe ser inyectado y expulsado de un espacio varía en función de las dimensiones del espacio, la actividad que se realice en él, la cantidad de personas que se reúnan en un mismo lugar y los objetos productores de calor o contaminantes que se localicen en el entorno.

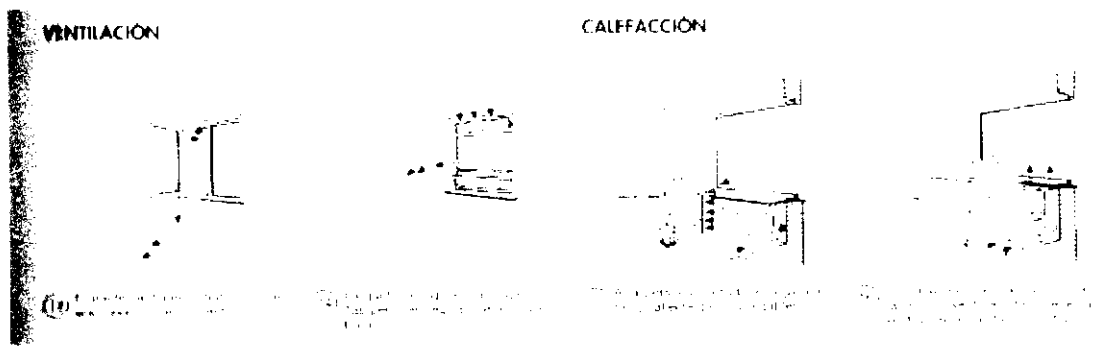


Ilustración39:

NEUFERT Arte de proyectar en arquitectura, pág. 161

2.1.23.3 Iluminación

Generalidades

La luz es un fenómeno que influye en el factor ambiental llamado iluminación. Su naturaleza sigue siendo un enigma sobre el que han girado infinidad de estudios, teorías y leyes, principalmente en el campo de la física, ya que parece ser tanto una onda como una partícula.

El propósito de la luminotécnica en cada uno de los ambientes interiores es el de satisfacer los requisitos ergonómicos y funcionales, así como la rentabilidad económica, con el buen uso y distribución de la iluminación.

La importancia de la luz es indiscutible. Gracias a ella podemos ver, observar y percibir el entorno que nos rodea, trabajar y orientarnos en un espacio. Podemos dividir la luz en dos grandes clasificaciones con base en su origen: natural y artificial.

Luz Natural

El sol emite diversos tipos de energía del espectro electromagnético. Este se divide en diversas radiaciones con diferentes longitudes de onda; entre los 3800 y 7600 angstroms de longitud de onda se encuentran las radiaciones visibles para el ojo humano, es decir la luz. Fuera de estos límites se encuentran los rayos infrarrojos y los ultravioletas (UV), ambos imperceptibles al ojo humano.

“El conjunto de radiaciones luminosas se subdivide, a su vez, en subgrupos que se distinguen por la calidad de las luces que lo forman” (Dérivé, 1964:12) Estos subgrupos son los siete colores en los que la luz blanca se descompone al pasar por un prisma de cristal. Cada color, como radiación simple, tiene una longitud de onda particular, y todas viajan por el espacio a la velocidad de la luz: 300 Kilómetros por segundo. Además de luz, también transmite energía calorífica.

La calidad de luz natural es excelente para un buen número de actividades, pero no es recomendable trabajar bajo la luz directa del sol porque posee un nivel de iluminación excesivamente alto y esto provoca incomodidad en el usuario, además de calor. Es mejor estar en la sombra para efectuar más cómodamente el trabajo, descontando desde luego las actividades que se realizan completamente a la intemperie. Cuando se llevan a cabo tareas de precisión en interiores, se aconseja utilizar algún sistema de iluminación artificial para reforzar el nivel de iluminación natural.

La luz natural entra a los interiores a través de elementos arquitectónicos como ventanas, puertas, tragaluces, ventanales, persianas y otros.

La ubicación de las fuentes de luz en los espacios de trabajo determina la comodidad del usuario.

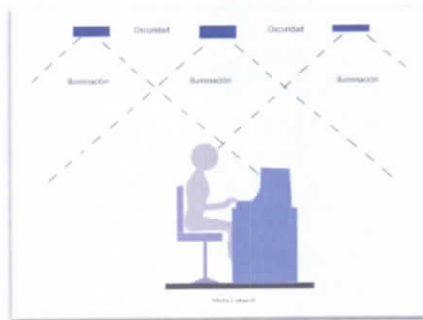


Gráfico 15:

Iluminación- ubicación de fuentes de luz en espacios de trabajo

Luz artificial

La iluminación artificial, producida por la electricidad, tiene como objetivo proveer de luz al usuario cuando las condiciones naturales son adversas.

Tipos de iluminación en espacios interiores

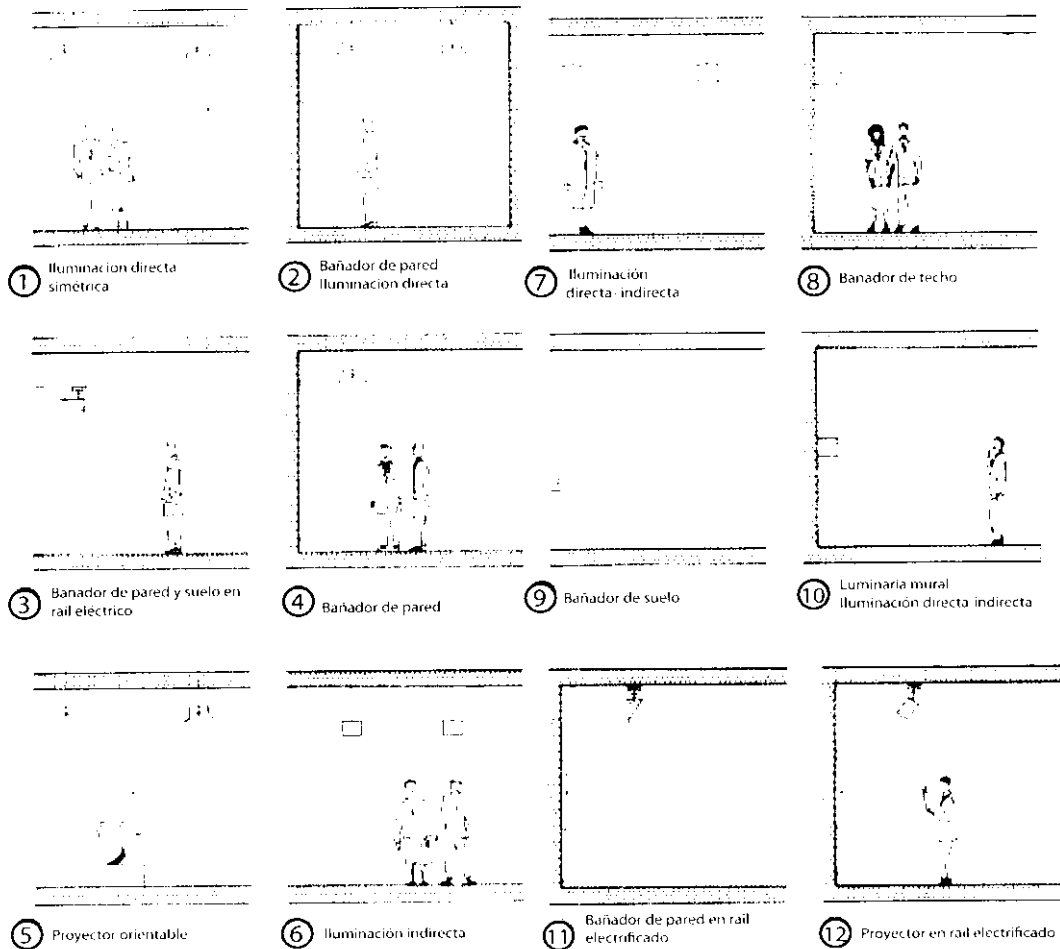


Ilustración40:

Tipos de iluminación.

Arte de proyectar en arquitectura- Ernest Neufert, pag 131

Nivel de iluminación

Las actividades humanas se pueden clasificar según su importancia y cuánto se use la vista para realizarlas. De la buena iluminación depende el aumento de la eficacia, rendimiento, comodidad, y seguridad del usuario.

Tiempo de exposición

De manera simultánea al nivel de iluminación, el tiempo de exposición es un factor que influye en la realización satisfactoria de una actividad. Se puede analizar desde varias perspectivas.

- El tiempo que permanece diariamente el usuario haciendo la misma tarea. Es necesario conocer con exactitud para brindar al usuario el tipo y nivel de iluminación más adecuado a lo largo de toda la jornada para evitar fatigas y esfuerzos visuales innecesarios.
- El tiempo en el que el usuario debe realizar su tarea. Cuando el nivel de iluminación es bajo el usuario tardará más tiempo en cumplir con su actividad y sufrirá fatiga general lo cual tendrá como resultado la pérdida de la productividad y calidad de la tarea. En este aspecto también se puede ver afectado el movimiento de los objetos, perjudicando o facilitando la tarea. A mayor iluminación los objetos parecen moverse lentamente.

Se considera al color como un factor ambiental por varias razones.

El color no existe en forma material, es simplemente un fenómeno que se origina a partir de la luz, y ésta es uno de los factores ambientales más importantes, en otras palabras, gracias a la luz hay color; de lo contrario existiría un mundo incoloro. Por eso se habla de color después de la iluminación.

2.1.24 El color

El color nos es tan familiar que no se recapacita en su complejidad. Es asombroso que un ente inmaterial e intangible tenga repercusiones en los procesos fisiológicos, psicológicos del ser humano.



Ilustración41:

El color

Desde el punto de vista cognitivo el color es un concepto complejo, sobre todo en las primeras etapas del aprendizaje. Por ejemplo para los niños resulta más fácil conocer, aprender y distinguir las formas geométricas básicas que los colores, primordialmente por la gran variedad de ellos y por los múltiples matices de sus mezclas. Es por esto que se lo analizará más profundamente, ya que es un estímulo importante del medio ambiente.

(Flores Cecilia, Ergonomía para el diseño, pag.139)

La observación del uso del color en los niños, tanto en sus producciones pictóricas como en sus respuestas a estímulos coloreados, ha permitido establecer conclusiones sobre las diferencias derivadas de distintos momentos evolutivos y contribuyó a la comprensión de lo que acontece en el adulto normal como en aquel que padece algún tipo de patología. Cecile Beizmann, en su profundo estudio sobre la Técnica de Rorschach en niños, Detecta que estos no dan una cantidad significativamente mayor de respuestas de color que los adultos, aún cuando un número apreciable de

niños se muestran particularmente sensibles a los estímulos cromáticos, demostrándolo a través de su comportamiento y lenguaje.

Otros autores independizan las diferencias individuales de la edad. En los niños muy pequeños se observa un gran contraste entre la atracción por el color y el papel que este desempeña en la identificación de los objetos.

El color un elemento expresivo

- El color es uno de los medios más subjetivos con el que cuenta el diseñador. Dado que la percepción del color es la parte simple más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual.
- Tiene mucho poder de atracción o rechazo dependiendo del uso que se le dé.
- Los colores también dan sensación de movimiento.
- Las emociones, sensaciones, y en definitiva todo lo que los colores pueden llegar a expresar y hacer sentir al espectador forma una parte fundamental de la base de un buen diseño.
- El color, como elemento claramente evidenciado en el diseño, puede ser la clave del éxito. Se está cargando de significados cuando elige un color.

El color tiene una influencia muy vital en la vida del escolar. Las viejas escuelas, mal iluminadas, recargadas de elementos y con colores inadecuados, afectan notablemente al cuerpo mental y al físico del alumno.

El color nos es tan familiar que no se recapacita en su complejidad. Es asombroso que un ente inmaterial e intangible tenga repercusiones en los procesos fisiológicos, psicológicos del ser humano.

Goeth señala sobre <<el efecto sensorial y moral del color>>, que el color “Produce un efecto importante y decidido sobre el sentido de la vista...y por su mediación en el ánimo... efecto que se une directamente a lo moral”.

El color impacta, atrae, rechaza, atrapa, captura la atención del sujeto. Esta afirmación válida, describe una situación de pasividad del sujeto frente al color, lo que no significa que la percepción del mismo no pueda ser voluntaria. Muestra sí, la diferencia con la percepción de las formas que exigen al sujeto una mayor actividad organizativa.

La presencia del color enriquece la experiencia visual con una cualidad que puede ser placentera o contraria: posibilita articulaciones más finas dando espacio a una mayor individualidad en cada articulación formal, a la que puede contribuir, y hasta puede hacer más rápido y preciso el reconocimiento de las formas.

Aunque algunos directores y profesores se interesan en la cualidad de la iluminación, no prestan atención al color, factor que tiene tanta o mayor importancia que aquella; cuando es adecuado y está bien acondicionado, no solo facilita buena visibilidad, sino que también crea un ambiente que produce bienestar y aquel equilibrio mental que es tan indispensable en una labor de asimilación y estudio. La selección del color en la escuela no es posible orientarla por el gusto personal o por un deseo de efectos más o

menos estéticos; su finalidad es que la visibilidad sea fácil y natural y que el ambiente resulte confortable. Un color muy claro, casi blanco, podrá ser excelente para aumentar la calidad de iluminación por el aumento de la luz reflejada, pero puede ser en muchos casos inconveniente, porque una intensidad excesiva es tanto o aun más perjudicial que la escasa.

Los colores a evitar en paredes son el blanco por su gran poder refractivo, el negro por su potencia absorbente y los pardos o grises por análoga causa y también porque el ambiente que crean es triste y depresivo. Los colores más eficientes son el verde, verde-azul claros por su efecto refrescante y calmante o el gris perla, el azul suave cuando se desea producir una impresión apacible y fría o en piezas muy soleadas, el amarillo, beige, melocotón o naranja y el rosa claros para estimular y crear una sensación de calidez en aulas orientadas al Norte o que tengan muy poco sol. De manera general se consideran como colores satisfactorios los verdes-azules, azules-grises, melocotón o rosa, todos de cualidad suave; estos podrán ser combinados de muy diferentes maneras para crear efectos de la mayor variedad.

Una pared de fondo en un tono rosado o melocotón se puede combinar con paredes laterales en color complementario: verde o verde-azul o en tintas aun mas cálidas; un fondo en verde-azul, con laterales en un tono rosado o anaranjado o con tintas del mismo color, aunque en matiz mas claro u oscuro. En los techos se debe usar siempre blanco, porque este, tanto con la luz natural como con la artificial, sirve para aumentar la intensidad de la iluminación.

El porcentaje de reflejo de las paredes no debe exceder al 60%, pues cuando aquel es mayor determina un resplandor excesivo y crea dificultades y molestias en la visión.

Cada color tiene un significado y expresa una sensación agradable o desagradable, fría o cálida, positiva o negativa.

El estudio de la influencia psicológica de los colores, es hoy en día una ciencia que se aplica a muy diferentes campos debido a la importancia que puede tener en los ambientes, en la vida diaria y en la publicidad.

También hay que tener en cuenta, que el color puede cambiar su significado dependiendo del país y su cultura.

El color Amarillo

Es el color más próximo a la luz. Surge del mayor suavizamiento de ésta o por débil reflejo de las superficies blancas.

En su próxima pureza, siempre lleva consigo la naturaleza de lo claro y posee una propiedad alegre, despierta, suave. El amarillo es

extremadamente sensible, es el de mayor claridad propia, tiene buena representabilidad. Se encuentra permanentemente en peligro de perder su carácter a manos de los colores vecinos.



Ilustración42:

Psicología del color- amarillo

Los amarillos también suelen interpretarse como joviales, afectivos, excitantes e impulsivos. Están relacionados con la naturaleza, psicológicamente se asocia con el deseo de liberación.

Este color primario significa envidia, ira, cobardía; con el rojo y el naranja constituye los colores de la emoción. Es el color de la luz, el sol, la acción, el poder. Simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo.

El color Violeta

El violeta plantea una pregunta, más que dar una respuesta (Heimendahl, 206). Es el más oscuro de los colores muy difuminado, es vivaz sin alegría,. Transmite profundidad, experiencia, templanza, lucidez y reflexión. Tiene que ver con lo



Ilustración 43:

Psicología del color- violeta

emocional, lo espiritual. Es místico, melancólico y se podría decir que también representa la introversión.

En su variación al púrpura, es realeza, dignidad, suntuosidad. Mezclado con negro es deslealtad, desesperación y miseria. Mezclado con blanco: muerte, rigidez y dolor.

El color Verde

El verde posee un grado de claridad media, resulta ligeramente frío, El verde es el color principal de la vida vegetativa, El ser humano



encuentra en el color verde calma

Ilustración44:

Psicología del color- verde

positiva y descanso. Es un color de extremo equilibrio, porque esta compuesto por colores de la emoción (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío) y por su situación transicional en el espectro. Se lo asocia con las personas superficialmente inteligentes y sociales, simboliza la primavera y la caridad. Produce reposo, calma, tranquilidad, también porque sugiere amor y paz. Significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud. La persona que destaca por el uso del color verde, quiere ser respetada y competente.

Su efecto psíquico es relajante. Goethe dice: sin duda se puede afirmar que una pared tapizada en un rojo azulado saturado enteramente puro tiene que ser una especie de insoportable presencia. En cambio, la vista encuentra en el verde una satisfacción real. Por eso, el color verde es el más elegido para tapizar las paredes de los cuartos en los que uno pasa la mayoría del tiempo.

El color Rojo

Se lo considera con una personalidad extrovertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, más que por la reflexión.



Ilustración45:

Psicología del color- rojo

Simboliza sangre, fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, desconfianza, destrucción e impulso, así mismo crueldad y rabia. Como es el color que requiere la atención en mayor grado y el más prominente, habrá que controlar su extensión e intensidad por su potencia de excitación en las grandes áreas cansa rápidamente.

Mezclado con blanco es frivolidad, inocencia, alegría juvenil, y en su mezcla con el negro estimula la imaginación sugiere dolor, dominio y tiranía. Expresa sensualidad, virilidad, energía, considerado símbolo de una pasión ardiente y desbordada.

El color Naranja.

Posee junto a su calidez, una energía natural, actúa como estimulante de los tímidos y tristes. Simboliza entusiasmo, exaltación; cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión. Utilizado en pequeñas extensiones o con acento, es

un color utilísimo, pero en grandes áreas es demasiado atrevido y puede crear una impresión impulsiva que puede ser agresiva. Posee una fuerza activa, radiante y expresiva, de carácter estimulante y cualidad dinámica positiva y energética.

Mezclado con el negro sugiere engaño, conspiración e intolerancia y cuando es muy oscuro, opresión. El naranja forma un fuerte contraste con el azul, de forma cálida y alegre contra un frío declarado.

El color Azul.

Es un color muy frío, pero como color es una energía, es pasivo, estimula el intelecto y la actividad interior.

La sensación de placidez que provoca el azul es distinta al de la calma o del reposo del verde.

Se lo asocia con los Introversos o personalidades reconcentradas o de vida interior y está vinculado con la sensatez, la inteligencia y las emociones profundas.



Ilustración46:

Psicología del color- naranja



Ilustración47:

Psicología del color- azul

Es el color del infinito, de los sueños, de lo maravilloso. Simboliza la sabiduría, amistad, fidelidad, serenidad, descanso, sosiego, verdad eterna e inmortalidad; mezclado con blanco es pureza, fe, y cielo, mezclado con negro, simboliza desesperación e intolerancia. No fatiga los ojos en grandes extensiones.

El color Marrón.

Es un color masculino, severo, confortable. Es evocador del ambiente otoñal y da la impresión de gravedad y equilibrio. Es el color realista, de la tierra.



Ilustración48:

Psicología del color- marrón

Negro:

El color negro, es la ausencia absoluta de la luz. Símbolo del error, del mal, el misterio y en ocasiones simbólica algo impuro y maligno. Es la muerte, es la ausencia del color. También transmite nobleza y elegancia.



Ilustración 49:

Psicología del color- negro

Blanco:

Es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores, y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición. Mezclado



Ilustración 50:

Psicología del color- blanco

con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas, la del blanco es siempre positiva y afirmativa. Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia. El blanco crea una impresión luminosa de vacío, positivo infinito.

www.artesvisuales.com

2.1.24.1 Colores Primarios

Los primarios o puros son cada uno de los de una terna de colores fundamentales.

Colores Fundamentales: Se los llama así a los de la terna de colores que, convenientemente mezclados, permiten formar cualquier color.

Orientado al espectro solar o espectral puro, cada uno de los siete colores en que se descompone la luz blanca del sol: rojo, naranja, amarillo, verde, azul turquesa y violeta.

Del color se desprende una división que serían los primarios, tomándolos como base colores naturales, amarillo, rojo y azul



Gráfico 16:

Colores primarios

Y los secundarios que serian los que surgen como mezcla de estos que son el naranja, el verde y el violeta.



Gráfico 17:

Colores Secundarios

2.1.24.2 Colores Terciarios

Se considera como colores terciarios: rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo. Los colores terciarios, surgen de la combinación en una misma proporción de un color primario y otro secundario.



Gráfico 18:

Colores Terciarios

Formación de los colores complementarios

Los colores complementarios se forman mezclando un color primario con el secundario opuesto en el triángulo del color. Son colores opuestos aquellos que se equilibran e intensifican mutuamente.



Gráfico 19:
Colores Complementarios

Colores cálidos y Fríos

Con cálido y frío también nos referimos a sensaciones específicas, se usa las palabras...comparativamente para denominar un valor emocional que es propio del color. (Renner 36).

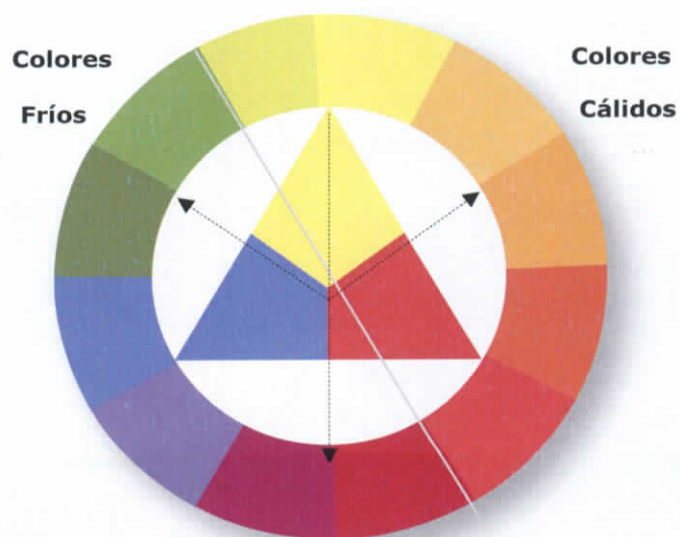


Gráfico 20:
Colores cálidos y Fríos

Colores cálidos:

Los colores cálidos en matices claros: cremas y rosas, sugieren delicadeza, feminidad, amabilidad, hospitalidad y regocijo y en los matices oscuros con predominio de rojo, vitalidad, poder, riqueza y estabilidad. Por asociación la luz solar y el fuego al rojo-anaranjado, al amarillo, etc.

La distinción entre colores cálidos y colores fríos es bastante corriente. Los términos "cálidos" y "fríos" apenas se refieren a los tintes puros, parecería que el rojo es un color cálido y el azul es frío. Los dos términos parecen adquirir su significado cuando se refieren a la desviación de un color dado en la dirección de otro color.

El color produce una reacción que también provoca la estimulación del color, y se utilizan las palabras "cálido" y "frío" para caracterizar los colores, pues la cualidad expresiva en cuestión es más intensa y biológicamente más importante en el reino de la sensación de la temperatura.

Los colores cálidos parecen atraernos, mientras que los fríos nos mantienen a distancia. Pero las propiedades de calidez y frialdad no se refieren solamente a las reacciones del observador. Caracterizan también al objeto. Una persona fría se comporta como si ella misma sintiera el frío. Parece envolverse en si misma, a la defensiva, mal dispuesta a la entrega, limitada, cerrada, apartada. La persona cálida parece irradiar energía vital. Se aproxima francamente.

Colores fríos:

Se los considera por asociación con el agua al azul, violeta y verdoso.

Los colores fríos en matices claros expresan delicadeza, frescura, expansión, descanso, soledad, esperanza y paz y en los matices oscuros con predominio de azul, melancolía, reserva, misterio, depresión y pesadez.

El clima influye mucho en el gusto por los colores. Las personas que viven en países cálidos y de mucho sol prefieren, los colores cálidos, mientras que aquellas otras que viven en latitudes frías y de poco sol muestran su gusto por los colores fríos.

Interacción del color

La propiedad más determinante del color tal vez sea su carácter relativo. Ningún color puede ser evaluado al margen de su entorno. En el libro "Interacción del color" Josef Albers afirma que "un mismo color permite innumerables lecturas". Un mismo tono puede parecer diferente cuando se coloca sobre diferentes fondos, y diferentes colores pueden parecer casi el mismo cuando se asocian a distintos fondos.



Gráfico 21:

Interacción del color

Como se ve en este ejemplo el mismo elemento y del mismo color contrastado con fondos de diferentes de color hace que parezcan que cambia su tono y su valor.

Además de las diferencias de tono, los colores reciben influencias que se reflejan en su luminosidad y oscuridad, calidez y frialdad, brillo y sombra y

según los colores que los rodeen. Según Albers, la única forma de ver un color es observarlo en relación con su entorno. Y a pesar de que existe una cantidad ingente de colores, el vocabulario usual cuenta con no más de treinta nombres para denominarlos.

Existen dos formas compositivas del color:

- 1) La Armonía
- 2) El Contraste

Armonía

La armonía es esencial ya que si han de relacionarse entre si todos los colores de una composición, deben ajustarse a un todo unificado.



Gráfico 22: Composición del color, armonías

En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres colores:

- Dominante: que es el más neutro y de mayor extensión, sirve para destacar los otros colores que conforman nuestra composición gráfica, especialmente al opuesto.
- El tónico: es el complementario del color de dominio, es el más potente en color y valor, y el que se utiliza como nota de animación o audacia en cualquier elemento (alfombra, cortina, etc.)

- El de mediación: que actúa como conciliador y modo de transición entre cada uno de los dos anteriores, suele tener una situación en el círculo cromático cercano a la de color tónico.

Por ejemplo: en una composición armónica cuyo color dominante sea el amarillo, y el violeta sea el tónico, el mediador puede ser el rojo si la sensación que queremos transmitir sea de calidez, o un azul si queremos que sea más bien fría.

De manera general el color de valor más oscuro ira al suelo, el valor intermedio a las paredes y el más claro al techo.

Contraste

El Contraste se produce cuando en una composición los colores no tienen nada en común no guardan ninguna similitud. Existen diferentes tipos de contraste:

De tono: Cuando utilizamos diversos tonos cromáticos, es el mismo color de base pero en distinto nivel de luminosidad y saturación.

Contraste de claro/oscuro o contraste de grises: El punto extremo está representado por blanco y negro, observándose la proporción de cada uno.

Contraste de color: Se produce por la modulación de saturación de un tono puro con blanco, con negro, con gris, o con un color complementario).

Contraste de cantidad: Es igual los colores que se utiliza, consiste en poner mucha cantidad de un color y otra más pequeña de otro.

Contraste simultáneo: Dos elementos con el mismo color producen el

mismo contraste dependiendo del color que exista en su fondo.

Contraste entre complementarios: Se colocan un color primario y otro secundario opuesto en el triángulo de color. Para conseguir algo más armónico, uno de ellos sea un color puro y el otro esté modulado con blanco o con negro

Contraste entre tonos cálidos y fríos: Es la unión de un color frío y otro cálido.

2.1.25 ESTILO

Manera particular de realización de un artista, de una época o de un pueblo (comunidad).

Constituye rasgos, formas que hacen distinguir o reconocer, una determinada expresión, ya sea personal o colectiva.

El diseño crea el estilo cuando alguien diseña un estilo, tiene que utilizar los códigos del estilo donde la diferencia de la innovación del diseño en base a ese estilo, será la exquisita funcionalidad.

Entonces como diseñar cosas nuevas, por lo tanto crear un nuevo estilo, sería difícil en la arquitectura interior.

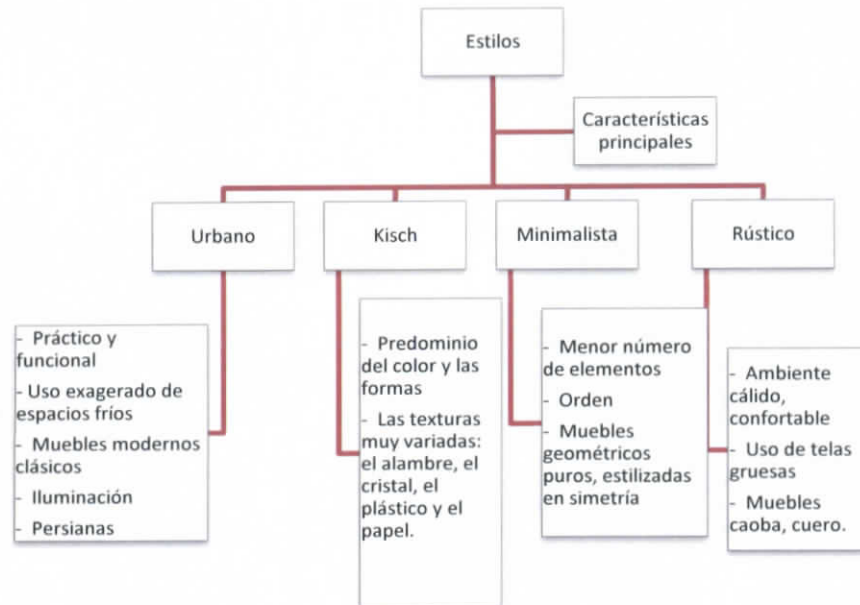


Gráfico 23: *Estilos*

Minimalismo

El Minimalismo, menos siempre es más. El minimalismo tuvo su origen en la música, extendiéndose posteriormente al área de la arquitectura y de la parte interior de las edificaciones.

El principal objetivo del minimalismo corresponde a reducir a lo esencial un concepto para satisfacer la emoción de las personas. La misma surge en la década de los años 60 en los Estados Unidos.



Ilustración 51:

El Minimalismo

El Minimalismo hizo su aparición en contraste con la corriente artística del pop art, donde los espacios amplios y suaves son los predilectos. A Mies van der Rohe se le atribuye la frase de que menos es mas.

El minimalismo influyó en la arquitectura dando sobriedad y manipulando los elementos racionales en el entorno, en el área de la decoración el minimalismo fue expresado mediante los ornamentos sencillos, como muebles y espacios funcionales, además de las líneas rectas y una disposición severamente organizada.

La corriente del minimalismo es la preferida para aquellas personas que desean el orden, dejando atrás la acumulación de objetos en el entorno, la misma trata de obtener efectos de satisfacción sobre el que la aplica, utilizando los menores elementos posibles.

El contraste más buscado en el minimalismo es negro-blanco, por lo que se ha destacado que el color es uno de los elementos más importantes de esta corriente. Los detalles ornamentales aportan cierto significado en este estilo, sin embargo no hay que abusar de ellas porque no forman parte de esta corriente. El blanco está caracterizado por ser un color que se puede obtener de múltiples formas, ampliando la luminosidad en un espacio. El equilibrio es esencial en la corriente minimalista, debe de haber cierta armonía entre los cojines, las cortinas y los tapizados, aunque el minimalismo no tiene porque llevarnos a lo insustancial. La precisión y la modularidad se ha visto grandemente reflejada en las composiciones de la mayoría de los muebles del hogar, las personas que desean llevar este método a su casa tendrán a su disposición un juego de comodidad muy importante, esto nos quiere decir

que si prescindimos de objetos que estorben nuestro espacio es más probable que tengamos un espacio más limpio y mucho más fácil de mantener.

En su versión más común, se explica como la recurrencia a la esencia de las cosas, sin ornamentos, ir a la geometría pura del objeto. Imaginarse en un espacio plano y colocar sólo formas simples, depuradas, austeras como por

Ejemplo: dos sillas, una mesa, una lámpara, es una composición sencilla que frecuenta los blancos y negros, que economiza, y conduce a la literalidad de los materiales, pero también es orden y limpieza, superficies sin basura, o fachadas llanas.

La precisión de la línea recta versus el manejo recargado del estilo barroco. Centra su atención en las formas puras y simples. Otro de los aspectos que definen esta corriente es su tendencia a la monocromía absoluta en los suelos, techos y paredes.

Estilo rústico

El estilo rústico es sencillo y confortable. Se caracteriza por los muebles en tonos pastel, coloridos y estampados en tela de algodón, objetos de terracota, paredes toscas de yeso y pisos.



Ilustración 52:
Estilo Rústico

El mobiliario es similar al del estilo étnico, enfatizando en los muebles con estilo de cabaña y con mucho cojín en estampados de flores y rayas.

Colores. Se usan terracotas, recordando la tierra; azules por el mar; y dorados, como la luz del sol.

2.1.26 ANTROPOMETRÍA

Es el estudio de las medidas del cuerpo humano a fin de establecer diferencias y aplicaciones.

Importancia de la antropometría. Uno de los aspectos más importantes que debe considerar es la escala humana, pues es principalmente para el ser humano que se diseñan los espacios arquitectónicos.

Dos conceptos claves que son de mucha utilidad son Antropometría y Ergonomía.

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.

Importancia de la antropometría

Los espacios a ser utilizados generalmente por el hombre, debe tener en cuenta esta ciencia, pues es para uso del hombre que se diseñan estos espacios. Esta ciencia es muy importante en arquitectura, pues el hombre vive relacionando su figura con el espacio que lo rodea y además busca

estar en los espacios que lo hagan sentir cómodos, en un ambiente agradable con relación a su escala y no como en la antigüedad, cuyos espacios eran diseñados para intimidar o impresionar y no se tomaba en cuenta la escala humana. La funcionalidad del espacio y dar respuestas a las necesidades de diseño de la persona.

Criterio de diseño para uso de percentiles.

Extensión: Alcance percentiles bajos

Holgura: Capacidad de dar cavidad percentiles altos

Adaptabilidad: Para todo tipo de personas con fácil utilización

Medidas Antropométricas

Hasta la fecha no han sido muchos los datos antropométricos de población infantil al alcance de arquitectos y diseñadores, cuando es trascendental en el diseño de mobiliario y de ambientes de interiores, preescolares y escolares. Para brindar la seguridad y el confort, mediante un mobiliario adecuado.

La aplicación de estos datos sirven para: puertas, ubicación de obstáculos superiores. Es necesario utilizar el percentil 100.

Dimensiones funcionales del cuerpo

A. Alcance punta mano, extendida

B. Alcance punta mano

C. Largura nalga-talón

D. Alcance lateral brazo

E. Altura alcance vertical sentado

F. Alcance vertical asimiento

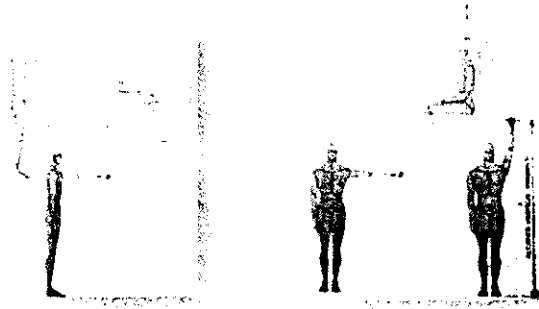


Ilustración 53:

Panero Julius, Las dimensiones humanas en los espacios interiores

Dinámica del tomar asiento

El tomar asiento es un ejercicio mecánico de crear fuerzas de reacción iguales a las de acción.

Altura del asiento

La altura que se halla la parte superior de asiento respecto al suelo es uno de los puntos básicos en este diseño.

Si la altura es excesiva se produce una compresión a los muslos; Si es demasiada baja se produce estiramiento de piernas.

De manera general se encuentra que una persona alta se encuentra más cómoda sentada en una silla que otra de poca estatura en una alta. Es por esto que se utiliza es 5 percentil, pues comprende al sector de población con dimensiones de cuerpos menores.

Respaldo

La función esencial del respaldo es dotar de apoyo a la región lumbar, es decir, a la zona cóncava que se extiende desde la cintura hasta la mitad de la espalda. Se evitará que el acoplamiento sea tan completo que impida cambiar la posición del cuerpo. La altura total del respaldo varía con clase o previsión de uso que se otorga a la silla.



Ilustración 54:

Panero Julius, Las dimensiones humanas en los espacios interiores

Acolchamiento

El propósito del acolchamiento es, esencialmente, distribuir la presión que ejerce el peso del cuerpo en una superficie. No se debe creer que cuanto mayor, más grueso y blando sea este, crecerá proporcionalmente el bienestar que brinda.

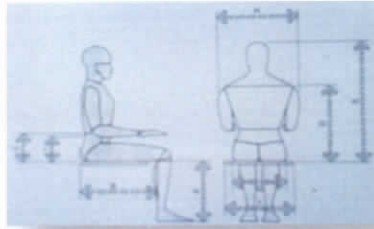


Ilustración 55:

Panero Julius, Las dimensiones humanas en los espacios interiores

Consideraciones antropométricas.

La natural complejidad que encierra el confort de quien toma asiento y el hecho de que esta acción sea dinámica y no estática. Una silla antropométricamente correcta, no garantiza comodidad, el diseño tiene que basarse en datos antropométricos seleccionados con acierto.

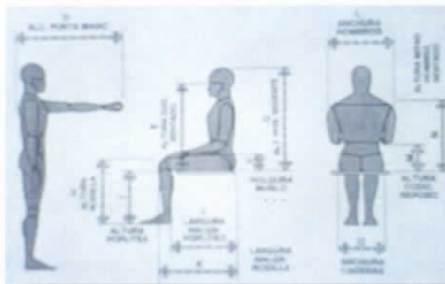


Ilustración 56:

Panero Julius, Las dimensiones humanas en los espacios interiores

- | | |
|--|----------------------|
| a. Altura en posición sedente, erguida | c. Anchura caderas |
| b. Altura ojo sentado | d. Holgura de muslo |
| | e. Altura de rodilla |

f. Altura poplítea

j. Anchura caderas

g. Largura nalga poplítea

k. Altura hombro sentado

h. Largura nalga rodilla

l. Altura codo, reposo

i. Anchura hombros

Posiciones de trabajo

Dimensiones que se aplican en la planificación de espacio con equipo, instalaciones deportivas o zonas similares.



Ilustración 57:

Panero Julius, Las dimensiones humanas en los espacios interiores

2.1.27 COMPONENTES DEL ESPACIO

Fondo permanente

Pisos: Madera (Tablones, parquet) cerámica, alfombras.

Madera: Desde la más remota antigüedad el hombre a usado la madera en: viviendas, obtener calor, mobiliario, armas, herramientas, medios de transporte, utensilios.



Ilustración58:

Tipos de Piso

Esta diversidad de usos tan diferentes entre sí explica en parte la importancia universal de la madera otras razones son: Es un material mu abundante aproximadamente la 1/3 del planeta tierra. Explotada y utilizada de manera racional técnica y planificadamente es un recurso renovable.

1. La variedad de especies, las características, de cada una le hacen que tenga un sin número de alternativas de acuerdo al uso.

Composición

La madera es una substancia dura y resistente que constituye el tranco de los arboles y se lo ha utilizado durante miles de años como combustible y como material de construcción.

El origen vegetal de la madera hace de ella un material con características peculiares únicas que las diferencian de otras de origen mineral. Su composición es: celulosa del 40% al 50%, lignina del 30%al 25%

Clasificación:

Las maderas se clasifican en duras y blandas según el árbol del que se las obtiene.

Clasificación por su dureza:

- **Muy duras:**

Caoba, ébano, serbal, tejo, encina.

- **Bastantes duras:**

Roble, guayacán, arce, álamo, acacias, sereno, almendro.

- **Algo duras:**

Castaño, nopal, peral. Eucalipto.

Blandas: pino, abeto, sauce, palmeras, arce.etc.

Muy blandas:

Tilo, chopo, verdolaga

MADERA EN PISOS



Ilustración59:

Maderas-texturas

Las maderas en las áreas arquitectónicas, están expuestas a un servicio constante y castigado, debido a la función que desempeñan, por tal motivo las que se emplean en esta superficie. Los pisos de madera aportan calidez y elegancia; resguardan del frío, y no añaden calor extra durante los meses

de verano. Su extensa variedad permite dar gusto a todas las necesidades y estilos.

Los pisos de madera nunca pasan de moda, combinan con cualquier estilo decorativo y se adaptan a todas las latitudes y temperaturas.

Haber sido previamente tratadas para obtener cualidades como son la dureza adecuada, belleza, buena estabilidad, acabado agradable, terso y sobre todo durable.

Variedad de pisos

Los pisos de madera flotante son los que están tomando la delantera a la duela y el tradicional parqué. Esta opción es muy solicitada no sólo porque es muy resistente sino porque su instalación es muy limpia y rápida, y se puede colocar sobre el suelo original existente.

La duela de madera maciza es el suelo más resistente. Permite acabados muy distintos porque la riqueza de sus vetas no permite encontrar una tabla igual a otra.

Es un buen aislante térmico y acústico, y su grado de elasticidad la hace recomendable para todo tipo de climatología.

Esta fabricada industrialmente en forma de tiras (tablas), normalmente las medidas de estas piezas son: $\frac{3}{4}$ " de espesor por 2", 3 1/2", y hasta 4" de ancho (las comerciales). Deben empacarse y almacenarse cuidadosamente en bodegas que las protejan del interperismo como el sol, la lluvia, el viento,

humedad, insectos o parásitos. Lo principal es que esta madera se conserve seca y en buenas condiciones.

Paredes: Pintura

Por su presencia visual, las paredes adquieren un destacado protagonismo dentro del espacio interior.

La pintura es un material económico, fácil de aplicar y con enormes posibilidades decorativas. Con pintura se puede renovar el aspecto y la decoración de un ambiente



Ilustración 60:

Pintura en paredes

Tipos de pintura

Existen dos grupos básicos de pintura:

- Pinturas al agua (Látex)
- Pinturas al Aceite (Esmaltes).

Por su parte, estas pinturas se pueden dividir según el tipo de acabado:

- Satinado (con poco de brillo o brillo intermedio)
- Mate (sin brillo)
- Brillante

Características

- Protegen y decoran la superficie
- Extensa gama de colores
- Secado rápido

- La mayoría de pinturas son lavables y no se desgastan
- Es flexible para los acabados que se requiera
- Resistente a la intemperie

Técnicas de pintura y revestimiento de paredes.

Estucado

Es un material natural que se produce de forma artesanal, compuesto por polvo de mármol y aditivos. Es un revestimiento brillante, de envejecimiento lento y alta calidad, absolutamente ecológico y no contiene disolventes. Por ser un producto al agua, es de naturaleza no inflamable.



Ilustración61:

Revestimiento de paredes-
estucado

Tiene como mayor atractivo que su acabado adquiere un aspecto marmóreo y es la unión de un refinadísimo efecto estético con la más absoluta naturalidad.

Esta técnica permite dar a las paredes y techos un toque distintivo muy lujoso. Ofrece una amplia gama de colores cálidos y fuertes. Por sus luces tan especiales es recomendable aplicarlo en lugares que se quieran hacer resaltar.

- **Sentido de apertura:** si la puerta debe de abrir hacia un lado solamente (y hacia qué lado ha de abrir) o si es de vaivén. Si es de apertura eléctrica o manual.
- **Materiales constitutivos de la puerta:** las puertas pueden ser categorizadas de acuerdo con sus propiedades en relación con el tiempo o duración estimada en un incendio ya que unas puertas pueden resistir el paso del fuego menos o más tiempo que otras.

Ventanas

Una ventana es un vano o hueco elevado sobre el suelo, que se abre en una pared con la finalidad de proporcionar luz y ventilación a la estancia correspondiente.

Una de las principales misiones que cumple una ventana es la de ventilación, permitiendo a través de ella la comunicación del interior de la estancia con el exterior. Es evidente que, tratándose de un recinto habitable, la exposición al ambiente externo no puede ser permanente por razones climatológicas, de ahí que se precise disponer de un sistema de cierre eficaz. No obstante, las hojas de la ventana que sirven de cerramiento no deben impedir otro de los aspectos funcionales de ésta: la iluminación. Para permitir el paso de la luz a su través las hojas deben ser acristaladas.

Tipos de Ventana:

- **Corredera**, cuando sus hojas deslizan con rodamientos sobre guías horizontales
- **Fija**, cuando sus hojas no se pueden mover.

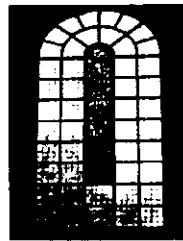


Ilustración64:

Tipos de Ventanas

2.2 Definición Conceptual

El niño se desarrolla como ser integral, mediante un proceso continuo, factores internos y externos, facilitan su integración social y el aprendizaje de ciertas formas de comportamientos adecuados al contexto o al mundo que lo rodea.

Es por ello que es en la escuela, por ser primeros agentes de socialización del niño, deben presentar y mediar experiencias significativas y situaciones que fomenten su desarrollo, que estimule los valores personales entonces este proyecto tiene el propósito de generar un ambiente en el que el niño interactúe con su entorno mediante los efectos mascota-positivos proporcionándole un espacio especialmente diseñado

La mayoría de personas no conoce los extraordinarios efectos positivos que producen las mascotas (principalmente los perros) sobre ellos mismos, a tal punto que está demostrado en distintos estudios que personas con mascotas viven más tiempo y con mejor calidad de vida que las que no las tienen. **Al conjunto de estos beneficios se les ha llamado Efectos Mascota Positivos;** los beneficios de esta interacción, son del todo comprobables ya que se trata de algo real y vivido por el hombre desde tiempos remotos. Es decir se trata de provechar estos efectos positivos en el desarrollo integral de los niños.

CAPÍTULO III

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

En el siguiente capítulo se procuró buscar las respuestas a las interrogantes, derivadas del planteamiento del problema y orientadas por los objetivos de la investigación.

3.1. ENFOQUE

Por la naturaleza del trabajo se requiere una metodología y técnicas enmarcadas en la investigación **cualicuantitativa**, donde su característica fundamental es ver los acontecimientos directamente desde el contexto en que se encuentra inmersa la gente que está siendo estudiada en el área educativa.

La investigación cualitativa pretende una comprensión holística; no traducible en términos matemáticos y pone énfasis en la profundidad. De la misma manera estudia los hechos desde el espacio en donde ocurren y se preocupa por la construcción de conocimiento sobre la realidad social y cultural desde el punto de vista de quienes la producen y la viven.

3.2. MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN

POR LOS OBJETIVOS

Aplicada:

Permite aplicar los resultados de la ciencia en la solución del problema.

POR EL LUGAR

Bibliográfica: Para la recopilación de datos, valiéndose de libros, revistas, resultados de otras investigaciones.

De campo: Se concentra en la obtención de datos de diferentes fuentes de información.

3.3. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

Exploratoria: Apropiado para el acercamiento científico al problema

Descriptiva: Consiste en la caracterización de personas, instituciones, acciones, hechos o cualquier fenómeno. A través de este método se busca de forma inmediata las características esenciales y accidentales de la investigación; los resultados obtenidos en la metodología descriptiva muestran, entre otros puntos, que los procesos de investigación, tal como realmente se desarrollan.

Explicativa: Tiene relación causal es decir no solo persigue describir o acercarse al problema, sino que busca encontrar las causas del mismo.

3.4. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

Del conocimiento

El método de investigación es el procedimiento riguroso, formulado de una manera lógica, que el investigador debe seguir en la adquisición del conocimiento.

Se utilizó el método científico, ya que es el proceso más seguro que se ha ideado, para realizar diversas investigaciones, descubrir problemas y resolverlos, como también dar paso a diferentes construcciones como: instrumentos, herramientas, ciencia, técnica, tecnología, paradigmas entre otros.

En la investigación se emplean los métodos lógicos o científicos, que están destinados a descubrir la verdad o confirmarla, mediante conclusiones ciertas y firmes. Esos métodos son el inductivo y deductivo, que no suelen emplearse solo sino combinarlos. Es por ello se utilizará el método deductivo-inductivo

Inductivo: El método inductivo es un proceso analítico-sintético mediante el cual se parte del estudio de casos particulares para llegar al descubrimiento de un principio o ley general que los rige.

Deductivo: El método deductivo sigue un proceso sintético-analítico, es decir lo contrario al anterior; se presentan conceptos, principios, definiciones, leyes o normas generales, de las cuales se extraen las conclusiones o consecuencias en las que se aplican; o se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

3.6. Recolección de la información

La presente investigación involucra un trabajo de campo, en donde se busca demostrar la importancia que tiene el ambiente escolar en el desarrollo del niño a través del uso de:

Técnicas: La técnica es indispensable en el proceso de la investigación, ya que integra la estructura por medio de la cual se organiza la investigación, Pretende los siguientes objetivos:

- Ordenar las etapas de la investigación.
- Aportar instrumentos para manejar la información.
- Llevar un control de los datos.
- Orientar la obtención de conocimientos.
- Se emplearon como técnicas de investigación a la **Observación y la encuesta.**

La observación

La observación, se considera como una etapa del método científico que posee un campo específico de actuación y técnicas apropiadas de control para lograr el máximo grado de posición de objetividad en el conocimiento de la realidad.

En la observación de objetos y fenómenos naturales, a veces es insuficiente la utilización de los sentidos del observador, que debe ayudarse de ciertos

instrumentos que potencien el alcance de los sentidos o sustituyan su alcance y penetración, cuantificando los fenómenos.

De esta forma la observación toma dos modalidades:

Directa: El observador se sirve de determinados instrumentos de observación, en los que se registra y valora los comportamientos observados.

Indirecta: La observación puede llevarse a cabo **a través de cuestionarios** y encuestas que rellena el investigador en presencia o no del observador, y de las entrevistas.

La encuesta

La encuesta, técnica que a través de un cuestionario adecuado permite recopilar datos de toda la población o de una parte representativa de ella. Se caracteriza porque la persona investigada llena el cuestionario. Es una de las técnicas más generalizadas en el área social, económica, política, educativa, etc. De hecho, la entrevista constituye una técnica indispensable porque permite obtener datos que de otro modo serían muy difíciles conseguir.

Tipo de Encuesta

Por muestreo: Es la técnica de investigación social utilizada para recolectar información de grupos representativos de la población en base a un cuestionario dirigido; el mismo que previamente será probado para ser mejorado antes de difundirlo entre la muestra a consultar.

3.7. POBLACIÓN Y MUESTREO

Población: o universo es el conjunto o agregado del número de elementos, con caracteres comunes, en un espacio y tiempo determinado sobre los cuales se puede realizar observaciones.

Para conocer el tamaño de la población o universo los datos fueron obtenidos en la “Dirección Nacional de Educación de Tungurahua”. Los mismos que dieron los siguientes resultados:

En la ciudad de Ambato, en el año 2009, la zona urbana cuenta con 896 niños/a estudiando, dentro de los Establecimientos Educativos Privados.

Muestra: Subconjunto representativo de elementos de un población o universo. Del estudio de la muestra se deducen unas leyes que se hacen extensivas a todo el conjunto poblacional, duplicando los métodos de inferencia. Una muestra debe tener dos características básicas: tamaño y representatividad.

Tamaño: debe ser suficientemente amplio para que permita extra poblaciones correctas. De no ser así se producen errores de muestreo.

Representatividad: los diferentes elementos que compone una población tienen que encontrarse comprendidos proporcionalmente en la muestra.

Tamaño de la muestra: es el número absoluto de unidades muestrales seleccionadas del universo.

Conociendo el tamaño del universo que dio como resultado un número de 896 niños/a. Se calcula el tamaño de la muestra se toman en cuenta los siguientes términos que integra las fórmulas correspondientes:

Simbología

n= tamaño de la muestra

PQ= constante de la varianza poblacional (0,25)

N= tamaño de la población

E= error máximo admisible

K= coeficiente de corrección del error

FÓRMULA:

$$n = \frac{PQ \times N}{\frac{(N-1) E^2}{K^2} + PQ}$$
$$n = \frac{0.25 \times 896}{\frac{(896-1) 0.10^2}{2^2} + 0.25}$$

$$n = 90$$

Muestreo a criterio: Se escogió el grupo intencionalmente, del que se conoce sus características, con el fin de predecir un suceso. Las muestras no logradas fueron reemplazadas hasta completar el tamaño buscado.

El estudio se llevará a cabo en las Escuelas Privadas en la zona urbana de la ciudad de Ambato como: Centro Educativo Bilingüe “Génesis” y el Instituto Particular Mixto “León Becerra” de educación básica con una muestra de 90 personas de los cuales están distribuidos de la siguiente manera:

- 2 Directivos
- 4 Maestros
- 84 Padres de Familia de niños y niñas en edades comprendidas entre 4 y 5 años de edad; de status económico medio – medio alto.

El objetivo primordial es analizar las necesidades del niño en lo que concierne a un adecuado ambiente aplicando los efectos mascota-positivos para aportar favorablemente al desarrollo integral y satisfacer las expectativas de los Padres de Familia, Directivos y Maestros.

3.8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta aplicada a los Directivos, Docentes y Padres de Familia de los Establecimientos Educativos: Centro Educativo Bilingüe “Génesis” y el Instituto Particular Mixto “León Becerra”.

Pregunta 1:

- **¿Piensa que el ambiente educativo influye en el desarrollo integral del niño/a?**

ALTERNATIVA	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	90	0	90
PORCENTAJE	100%	0%	100%

Tabla 3: Pregunta 1

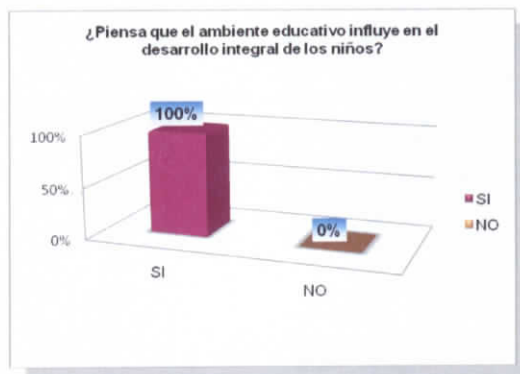


Gráfico 24: Pregunta 1

Análisis e interpretación:

La totalidad de los encuestados opina que el ambiente educativo tiene influencia directa en el desarrollo integral ya que en la escuela, es donde el niño permanece el 50% del tiempo, es decir este medio necesita ser acogedor, agradable para la convivencia y estimulador para el aprendizaje y

el desarrollo de habilidades, factores que a simple vista transmiten una sensación agradable al usuario y algo intangible que se verá a largo plazo en la formación del niño/a.

En los primeros cinco años de vida el niño/a capta todo lo que sucede a su alrededor solo interioriza, etapa fundamental y decisiva en el desarrollo de carácter, personalidad, adaptación y formación humana.

Pregunta 2:

- **¿Le presentamos 5 componentes que influyen en un adecuado ambiente educativo. Favor distribuir 100 puntos entre estos componentes, de modo que la distribución refleje la importancia que Ud. le asigna a cada componente?**

ALTERNATIVA	Ergonomía	Factores Ambientales	Espacio	Mobiliario	Elementos decorativos	TOTAL
FRECUENCIA	21	20	18	17	14	90
PORCENTAJE	23%	22%	20%	19%	16%	100%

Tabla 4: Pregunta 2

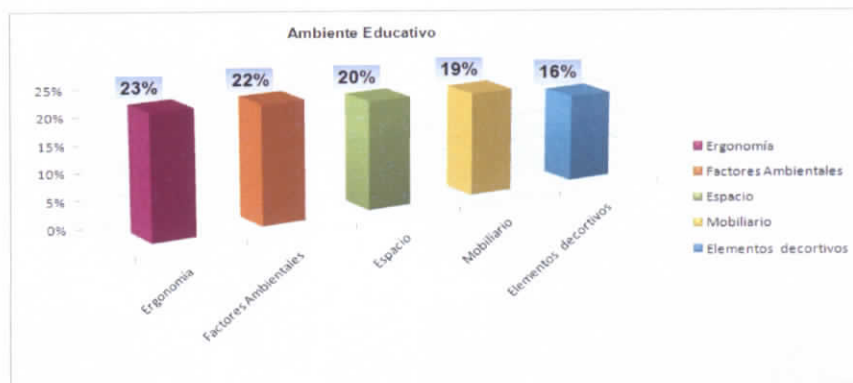


Gráfico 25: Pregunta 2

Análisis e interpretación

De manera general se percibe una aceptación muy similar entre los componentes; sin embargo, existe más interés por aspectos ergonómicos y ambientales.

El 23% de la muestra considera que el estudio de los factores ergonómicos en un espacio infantil es esencial, el adecuado estudio de los parámetros ergonómicos en espacio como: la distancia entre objetos, el uso de medidas antropométricas para el espacio en las zonas de acceso como en la relación de los objetos, son factores determinantes y su utilización tiene un impacto potencial en la mejora de los espacios infantiles para brindar seguridad y confort de modo que el espacio se adapte al niño/a y no al contrario.

Seguido del 22%, la muestra cree que los factores ambientales influyen en el ambiente, siendo importante la existencia de un buen nivel y distribución en el espacio de iluminación, ventilación y temperatura, de modo que todos los niños/as del aula reciban equitativamente, beneficiando a la salud, cumpliendo de esta manera, con la funcionalidad del espacio.

El 20% de las encuestas pretende que el espacio educativo es una base en la formación infantil donde el uso de colores en paredes cielo raso y el piso deben ser utilizados de manera correcta, creando espacios para la convivencia e interacción.

El 19% de la muestra señala que el mobiliario infantil es un factor que contribuye a la salud y bienestar, una buena dotación con el uso de

materiales colores, texturas forman una armonía dentro de este contexto, crea una conexión del usuario con el espacio.

El 16% considera que los elementos decorativos como: puertas, escaleras y ventanas, tienen indiscutible nivel de importancia, dada las características del espacio para niños/as estos son elementos que forman parte del diseño en conjunto para crear un espacio armonioso y funcional.

Todos los aspectos son importantes y se deben considerar al momento de realizar la propuesta.

Pregunta 3:

- ***¿El niño/a muestra preferencia a: (escoja la más relevante?)***

ALTERNATIVA	Nuevas Experiencias		El dibujo	La pintura	Otros	TOTAL
FRECUENCIA	67		12	10	1	90
PORCENTAJE	74%		13%	11%	1%	100%

Tabla 5: Pregunta 3



Gráfico26: Pregunta 3

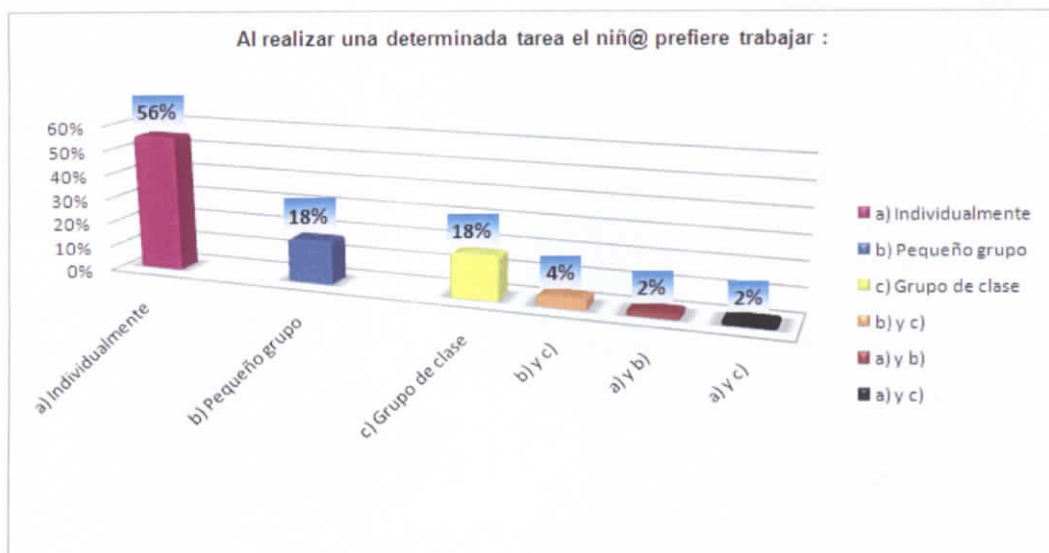


Gráfico27: Pregunta 4

Del número de encuestados el 56% asegura que el niño prefiere trabajar solo, el 18% en pequeños grupos y el mismo porcentaje en grupo de clase seguido de un 4% lo hace de manera individual y grupo de clase, el 4% pequeño grupo y grupo de clase, un 2% la combinación de la opción a y b y otro 2% de manera individual y grupo de clase.

la individualidad predomina a la hora de realizar una actividad, el compartir con los demás; por ello la viabilidad de encajar los efectos mascota-positivos para un aprendizaje grupal, que es un proceso dinámico de interacciones y transformaciones mediante un espacio convivencial en el que tanto en los aspectos, afectivos-sociales y psicomotrices se muestren favorecidos.

Generando la necesidad de comunicación cara a cara es la más rica en significaciones, tono, intensidad, afectividad y conocimiento Por ello se puede decir que el grupo es una fuente generadora de experiencia de aprendizaje y que los aprendizajes que adquieren mayor significado son aquellos que se dan en la relación interpersonal, ya que es una condición

privilegiada aprender, no solamente de las relaciones con las cosas, sino fundamentalmente en relación con las personas.

Pregunta 5:

- ***¿El niño/a se siente motivado, al asistir a la escuela?***

ALTERNATIVA	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	85	5	90
PORCENTAJE	94%	6%	100%

Tabla7: Pregunta 5

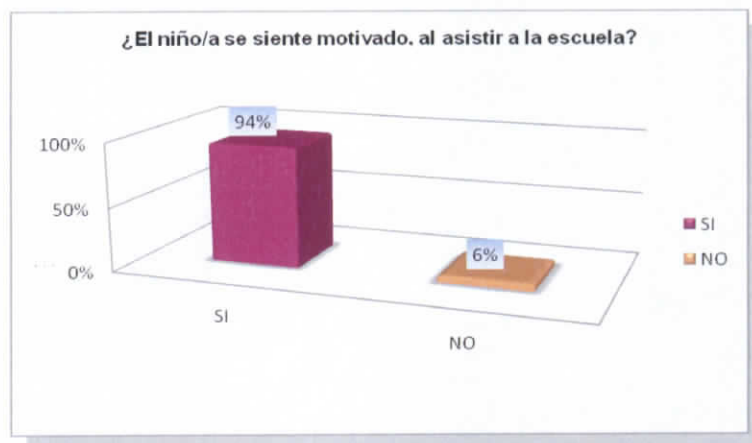


Gráfico28: Pregunta 5

Análisis e interpretación:

El 94% de la muestra está convencida que la escuela como primer ente socializador del niño debe ser un factor motivador que en primera instancia lo es la familia, posteriormente la escuela, es el primer mundo auténticamente neutro que conoce el niño. La evolución tanto de la asimilación de conocimientos y la convivencia se ven fortalecidos en este medio, la existencia de espacios funcionales, estimulantes dentro del espacio educativo son determinantes en la formación, están motivados solamente porque en la escuela tienen compañeros con quienes divertirse más no porque la escuela le motive a asistir.

El 6% de la muestra sostiene que la escuela debería cautivar la atención del niño/a al ingresar a una institución educativa, y posteriormente formando su personalidad.

La motivación hacia una institución educativa se valora por un buen estudio de diseño en el que intervienen distintos elementos como son las paredes, el mobiliario, su distribución, las personas, la decoración, en fin, todo habla del tipo de actividades que se realizan, de la comunicación entre los alumnos de los distintos grupos, de los intereses de alumnos y profesores, de las relaciones con el exterior, etc. De allí la importancia de crear estos espacios favorables, funcionales y estéticos para la educación infantil.

Pregunta 6:

- **¿Conoce qué es un animal de compañía?**

ALTERNATIVA	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	79	16	90
PORCENTAJE	72%	18%	100%

Tabla 8: Pregunta 6a

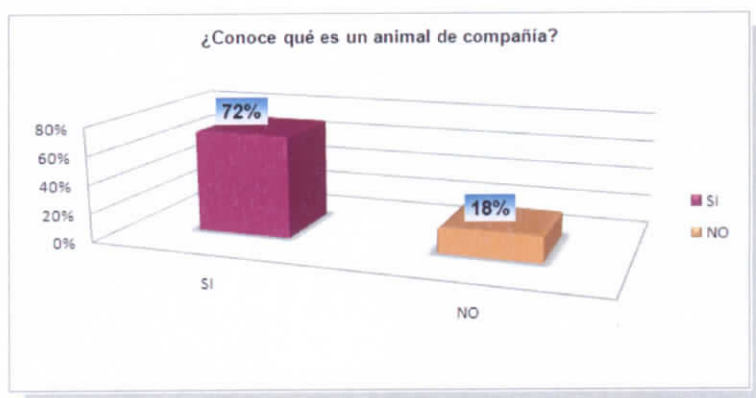


Gráfico29: Pregunta 6a

Análisis e interpretación:

La mayoría de la muestra encuestada el 72% conoce o ha escuchado sobre los animales de compañía y el impacto positivo que ellos proporcionan al ser humano. Los animales de compañía están considerados como una medicina preventiva. Su cuidado y el afecto hacia ellos promueven la salud y prolongan la vida. Al acariciarlos la tensión arterial se reduce, además de producir efectos relajantes en el organismo, son un verdadero antídoto contra el estrés y una fuente inagotable de amor e influyentes en el comportamiento, por ende en el desarrollo integral del niño/a.

A la pregunta complementariamente se consultó cual animal de compañía conoce y los resultados fueron:

ALTERNATIVA	PERRO	GATO	TOTAL
FRECUENCIA	67	7	74
PORCENTAJE	91%	9%	100%

Tabla 9: *Pregunta 6b*

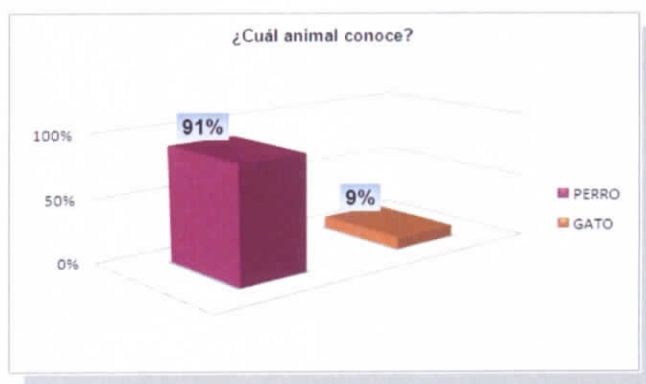


Gráfico30: *Pregunta 6b*

La mayoría de los encuestados con el 91% identifica al perro como animal de compañía es el perro ya que las personas consideran como un miembro en la familia, es un animal que cautiva por su forma de ser, es el más fiel de todos los animales. Los animales de compañía constituyen una fuente inagotable de calor, seguridad, y amor incondicional que nos llevan directamente a la infancia. Generando lazos estrechos en la convivencia y en la educación.

El 9 % de la muestra señala que los felinos son animales de compañía, los gatos son animales con su propia personalidad y serán ellos los que

decidirán, en definitiva, con quienes tendrán mayor o menor unión y a quienes elegirán para compartir sus juegos.

A diferencia del perro, el gato no adopta nunca una actitud de sumisión, aunque al igual que aquel, reconocerá al encargado de alimentarlo o al miembro de la familia que permanece más tiempo en la casa y con el mantendrá un lazo afectivo más estrecho que con el resto de los integrantes. El gato, también a diferencia del perro no aguardará a la llegada para saltar a saludar pero hará acto de presencia a su manera. Tal vez se acerque luego de unos minutos o se ubicará en algún lugar visible o hará alguna pirueta para demostrar su alegría.

Pregunta 7:

¿Tiene alguna mascota en casa?

ALTERNATIVA	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	32	58	90
PORCENTAJE	36%	64%	100%

Tabla 10: Pregunta 7



Gráfico31: Pregunta 7

Análisis e interpretación:

El 64% de la muestra afirma que no posee una mascota en casa por múltiples factores: viviendas reducidas, falta de tiempo, adquisición de una mascota inadecuada siguiendo la tendencia a las razas en boga sin un análisis previo sobre las características adecuadas para cada necesidad además la falta de conocimiento de los beneficios que esta conlleva.

Sin embargo, se tiene que ser conscientes de que esos beneficios están relacionados con el hecho de que los animales de compañía son seres vivos, que necesitan cuidados a lo largo de toda su vida, sienten y sufren dolor (como los seres humanos).

Una mascota no es un juguete. No es algo de lo que uno se pueda deshacer si no nos gusta. Implica sensatez y responsabilidad, tanto si es una pájaro, un perro o un gato.

Mientras que el 33% afirma tener experiencias reales con la mascota, el niño/a disfruta de esta relación, tiene diferente modo de comportamiento al relacionarse con los demás, desarrolla hábitos, costumbres a diferencia del niño/a que no tiene mascotas.

Pregunta 8:

- ¿En caso de contestar si en la pregunta anterior, qué mascota (s) tiene?

ALTERNATIVA	PERRO	GATO	Otros	TOTAL
FRECUENCIA	20	12	0	32
PORCENTAJE	63%	38%	0%	100%

Tabla 11: Pregunta 8

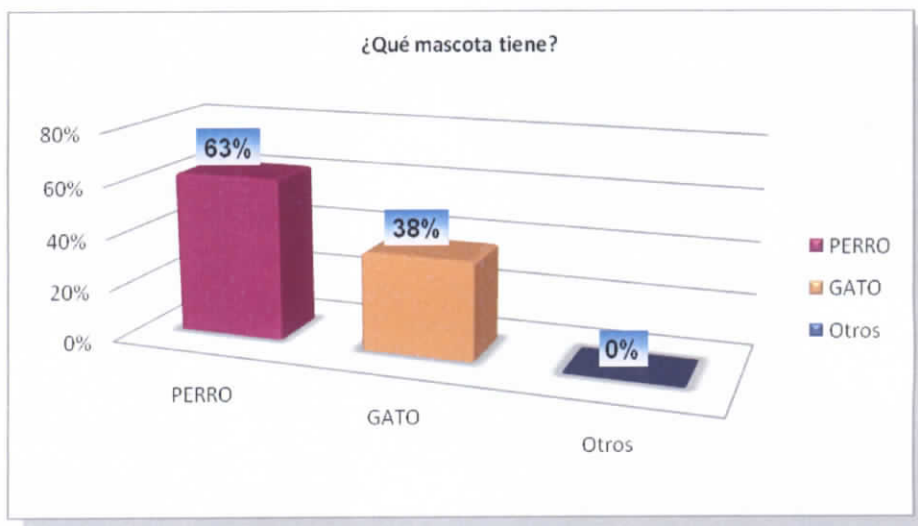


Gráfico32: Pregunta 8

Análisis e interpretación:

El 63 % de las familias que convive con mascotas prefieren al perro ya que este animal tiene un efecto socializador en las personas en especial en los niños, en esta edad frecuentemente presentan disposición a compartir con este tipo de mascota, el perro le proporciona cariño, ternura le enseña a compartir y a ser generoso con los demás. La interacción no verbal compartida con los animales de compañía, proporciona una fuente de relajación inexistente en la relación con compañeros humanos. La relación

que un individuo llega a tener con su mascota puede llegar a ser tan profunda que el animal percibe los estados de ánimo de su dueño y busca ayudarlo. Los niños/as aprenden a querer y respetar a los animales y también a cuidar de la naturaleza. Comprenden que los árboles y las plantas son seres vivos a los que hay que tratar bien porque forman parte de nuestro entorno.

Pregunta 9:

- ¿Conoce o ha escuchado sobre los beneficios (efectos mascota-positivos) que brindan los perros al ser humano y en especial a los niño/a durante el desarrollo?

ALTERNATIVA	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	42	48	90
PORCENTAJE	47%	53%	100%

Tabla 12: Pregunta 9

¿Conoce o ha escuchado sobre los beneficios (efectos mascota-positivos) que brindan los perros al ser humano y en especial a los niño/a durante el desarrollo?



Gráfico33: Pregunta 9

Pregunta 10:

- ¿De la siguiente lista de efectos mascota-positivos, que las mascotas en general brindan a los niños, seleccione con una X los 6 que considera más importantes?

	Relaciones afectivas	Efecto relajante	Ternura	Terapia	Convivencia	Calidad de Vida	Autoestima	Actitud	Memoria	Seguridad	Actividad Física	Interacción	
ALTERNATIVA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTAL
FRECUENCIA	51	28	71	40	35	10	34	59	13	33	56	60	490
PORCENTAJE	10%	6%	14%	8%	7%	2%	7%	12%	3%	7%	11%	12%	100%

Tabla13: Pregunta 10a

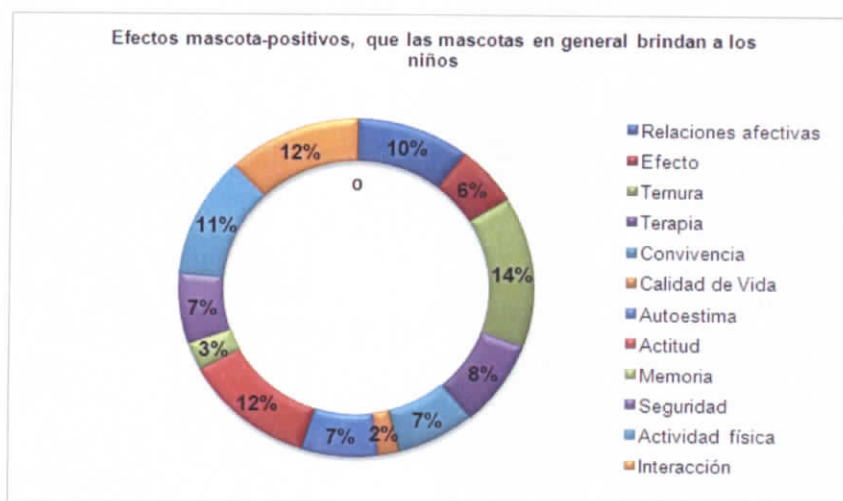


Gráfico34: Pregunta 10a

	Ternura	Interacción	Convivencia	Actividad física	Actitud	Relaciones afectivas	Autoestima	Efecto relajante	Seguridad	Calidad de Vida	Terapia	Memoria, atención	
ALTERNATIVA	3	12	8	11	1	4	5	7	10	2	9	6	TOTAL
FRECUENCIA	75	64	63	60	55	45	39	36	37	32	17	15	540
PORCENTAJE	14%	12%	12%	11%	10%	8%	7%	7%	7%	6%	3%	3%	100%

Tabla 14: Pregunta 10b

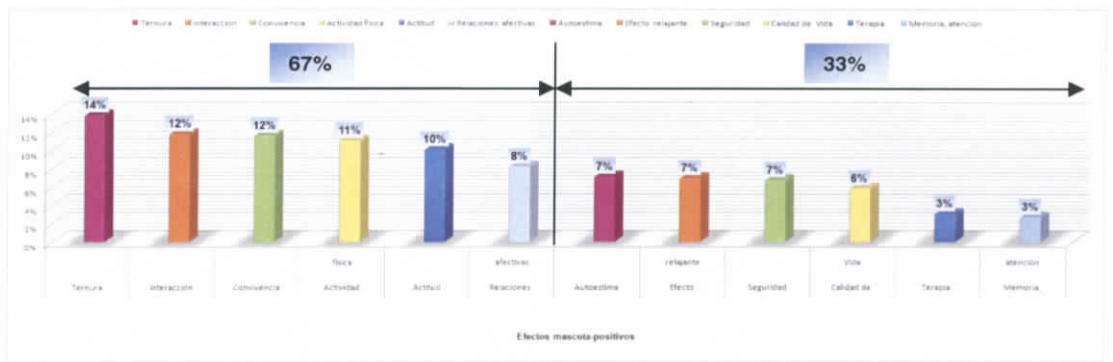


Gráfico35: Pregunta 10b

Análisis e interpretación:

La muestra señala que los efectos más importantes que la mascota proporciona son: La ternura, la interacción con el entorno, la convivencia armoniosa, la actividad física, relaciones afectivas; los mismos que representan el 67%.

El 33% suma los demás efectos como: El autoestima, efecto relajante, seguridad, calidad de vida, terapia, memoria y atención.

El 14% de la muestra opina que la vinculación del niño/a con una mascota le proporciona ternura, haciéndoles seres humanos sensibles, preocupados por el bienestar de los demás, contribuyendo compañerismo y mejores relaciones en el ambiente educativo

Seguido del 12% para la convivencia e interacción considera la existencia de este efecto en las relaciones, en la forma de comunicarse y en el trato personal.

El 11% piensa que los niños desarrollan actitudes de responsabilidad al estar involucrado con el mundo natural.

El 7% de los encuestados considera que los perros son animales de compañía cuya expresión espectacular del afecto hacia su amo hace que sean animales idóneos para los niños, aumentando el autoestima y habilidades. Son un efecto relajante, obteniendo un buen estado de ánimo en las actividades diarias, además le proporciona sentimientos de seguridad en el desarrollo emocional.

Vivir mejor y más puramente el presente no lamentando el pasado y noteniéndole miedo al futuro, mejora la comunicación tanto verbal como fundamentalmente no verbal, tranquiliza el inconsciente, controla los impulsos

En este contexto se suma al mejoramiento de la calidad de vida sin embargo, un bajo porcentaje señala un 8% debido a que una gran mayoría no posee una mascota en la casa, entonces no está consciente de este aporte a la calidad de vida en las personas. De la misma forma sucede con las terapias asistidas con animales especialmente con perros ya que se adaptan perfectamente a la terapia, debido a su naturaleza sociable y cordial, así como su disposición dócil y comportamiento tranquilo. Su altura corporal los hace fácilmente accesibles para las personas que se encuentran enfermas.

Pregunta 11:

- ¿Le gustaría que en la Escuela su hijo(a) pueda aprovechar los beneficios que las mascotas pueden aportar durante su desarrollo integral y convivencial?

ALTERNATIVA	SI	NO	TOTAL
FRECUENCIA	86	4	90
PORCENTAJE	96%	4%	100%

Tabla 15: Pregunta 11

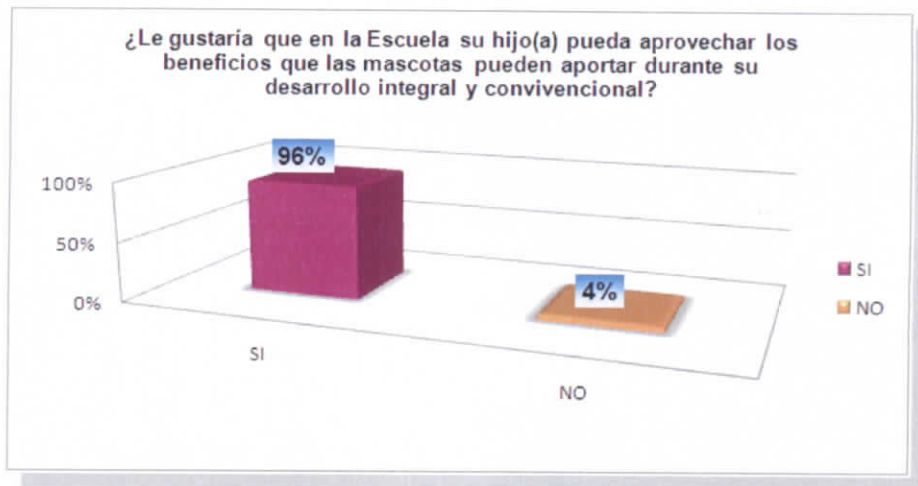


Gráfico36: Pregunta 11

Análisis e interpretación:

La muestra afirma la validación del aprovechamiento de los efectos mascota-positivos en el desarrollo infantil la incorporación de tales beneficios en un ambiente educativo.

Las virtudes que entrega el contacto e interrelación social con las mascotas son aprovechables en la experiencia educativa, especialmente porque en general niños y jóvenes tienen una predisposición positiva hacia los animales. Con el 96 % la muestra manifiesta la viabilidad del proyecto por lo mencionado anteriormente de los efectos-mascota positivos, en el niño/a logrando una aportación favorable en el ambiente educativo e indiscutiblemente al desarrollo integral.

3.9 CONCLUSIONES:

- El hecho que el niño/a al momento de realizar la tarea prefiera hacerlo individualmente; es un espacio ideal para incorporar los efectos mascota-positivo.
- El proyecto es viable ya que se va a proponer un estudio de diseño que constituya una importante motivación para asistir a la escuela para el niño/a, satisfacer la necesidad de mantener ese interés genuino por asistir a la escuela y fortalecer el desarrollo integral.
- Se debe enfocar el estudio en los efectos mascota-positivos que brindan los animales de compañía, en especial los perros por ser la mascota más difundida y la más aceptada en el medio.
- Los Padres de Familia presentan un porcentaje alto de desconocimiento de los beneficios extraordinarios de las mascotas, ya que al hacer una comparación del número de familias que tienen una mascota se asemejan a este mismo número; en esta interface es idóneo que al niño/a se lo estimule acerca de este aprendizaje en la escuela y naturalmente ellos lo van a transmitir.
- El proyecto es realizable ya que se acopla a las necesidades de la población, del usuario. Existe un mercado interesado en la generación de espacios convivenciales aplicando los efectos mascota-positivos, que promuevan un aprendizaje significativo, útil para el desarrollo integral.

3.10 RECOMENDACIONES:

- El análisis del desarrollo en los niños son los parámetros que guían el diseño de un espacio estético y funcional para el niño/a preescolar.
- Aportar a una armoniosa convivencia infantil, mediante el diseño estimulando el contacto con el mundo natural.
- El ambiente convivencial podrá ser incluido en el currículum educativo de los establecimientos educativos para brindar a la niñez ambateña.
- Es vital analizar desde diferentes perspectivas sobre generar espacios que promuevan el aprendizaje significativo y en general que mejoren o adopten un nuevo estilo de vida.

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO IV

5. LA PROPUESTA

5.1 Antecedentes

La evolución de la sociedad en su conjunto y el estilo de vida actual donde se han producido, cambios muy profundos en los últimos años que afectan inevitablemente a la escuela; y por consecuencia al proceso educativo de los niños y niñas, factores tales como: La nueva estructura familiar (ausencia de alguno de los cónyuges), el éxito rápido, el enriquecimiento inmediato y se va inclinando más hacia el plano del tener que el del ser, la urbanización masiva, la mecanización de los transportes han llevado al hombre a aislarse cada vez más.

El perro y los demás animales de compañía han sido involucrados en nuevas relaciones con el hombre, volviéndose a veces necesarios para el equilibrio de éste en la sociedad, son motivaciones por las que demanda la instauración de ambientes funcionales y armónicos que generen en los niños una formación plena con fundamentos éticos y morales que proporcionan las mascotas en las relaciones afectivas de los niños concibiendo un nuevo estilo de vida en el que se incluya una nueva forma de pensar a través del contacto con el mundo natural, ya que en estudios realizados sobre la interacción niño-mascota, se ha observado que los niños que tienen alguna mascota en su casa o constante contacto con animales responden que: "limpiando sus casas, acariciándolos, alimentándolos. Los niños que no cuentan con ninguna experiencia por

carecer de la oportunidad de convivir con ellos, debido al espacio insuficiente, o que sus familiares no podían asumir los cuidados que requerían. Los niños tienen una necesidad que puede cubrir la escuela y aseguran que el contexto del aula es propicio para tener animales propios y que puedan convivir con los niños en el aula, En un testimonio real después de un tiempo de convivir con los animales en el aula, las profesoras además del desarrollo de comportamientos de responsabilidad en los niños, notaron que dicha presencia facilita la interacción afectiva entre ellos.

Estas situaciones suscitan interrogantes ya que el motivo más común para tener perros es la compañía ya que para muchas personas estos animales brindan un afecto incondicional.

Intervenir el espacio educativo para estimular en los niños el desarrollo cognitivo, social, lingüístico es vital, la educación privada cuenta con espacios básicos con dimensiones mínimas, en el mobiliario y el espacio arquitectónico muchos de ellos adaptados a tener edificios además de ello a limitarse en el uso de áreas verdes para la recreación, el estudio de esta problemática y el análisis del desarrollo integral en el que se incorpore el criterio científico de los efectos mascota-positivos, dan la pauta para la obtención de un ambiente convivencial el mismo que será una alternativa de diseño para espacios de estas características.

El presente proyecto busca crear una conexión en el espacio educativo entre los beneficios mascota-positivos y el desarrollo integral infantil, un espacio dinámico, llamativo acoplado con el desarrollo del niño/a provocando un aprendizaje significativo a través de los animales de compañía en especial

“El perro” cuya relación con los animales es innato, al involucrarse con el mundo natural que lleva al niño(a), a un estado de bienestar consigo mismo y con el entorno.

El desafío constituye en armonizar este hecho con espacios dedicados a la interacción, al juego encaminado a la formación integral infantil que han de ir de la mano con la aplicación de los extraordinarios efectos brindados por las mascotas, permitirles a los niños un acercamiento al ambiente natural en la dinámica del aula

Una propuesta de diseño alternativa que conlleve un análisis del desarrollo infantil con mascotas con el uso eminente de los criterios de diseño, parámetros ergonómicos, uso de materiales, etc.

Proyectando así un ambiente, funcional y estético que brinde bienestar, movimiento, seguridad y confort desde la programación hasta la concepción formal.

5.2 Finalidad de la propuesta

- Lograr la construcción de un ambiente convivencial de aprendizaje que aplique los efectos mascota-positivos para niños en edad preescolar de Escuelas Privadas.

5.3 Propósito

- Generar un ambiente educativo propicio para el contacto interactivo niño-mascota en un ambiente natural para aportar favorablemente el

proceso del desarrollo socio-emocional del niño/a en edad preescolar satisfaciendo la necesidad de bienestar y confort.

5.4 Objetivo

Incorporar al desarrollo infantil los efectos mascota-positivos como una temática modificadora de las relaciones afectivas, el comportamiento, que promuevan un aprendizaje significativo y consecuentemente un nuevo estilo de vida en los niños pre-escolares, requiriendo un espacio físico de xxx metros cuadrados en la zona urbana de la ciudad de Ambato.

5.5 Fundamentación

El planteamiento del problema, las interrogantes y los objetivos planteados han permitido buscar la literatura aquellos trabajos que dieran sustento teórico a la investigación.

"Los perros son nuestro enlace con el paraíso. No conocen la maldad, los celos o el descontento. Sentarse con un perro en una colina durante una gloriosa puesta de sol es estar de vuelta en el Edén, donde no hacer nada no es aburrimiento, sino paz".

Milán Kundera

En la sociedad moderna las actitudes hacia los perros son muy variadas. En los países occidentales, donde se han llevado a cabo la mayoría de las investigaciones, la actitud hacia los perros es de total humanización, hasta el punto de brindarles mayores cuidados que a los seres humanos.

El perro constituye gran apoyo en las diferentes facetas de la vida del hombre. Seguramente muchas personas recuerdan algún perro durante su infancia, tal vez una mascota que tuvieron en casa o el simpático perro con el que jugaban junto con sus amigos.

Sin duda, el perro es de todas las especies animales la que ha estado ligada durante más tiempo y más estrechamente al hombre, la gran cantidad de razas caninas y variedades existentes en la actualidad. Desde ejemplares gigantescos, con alturas de noventa o más centímetros en la cruz y pesos sobre los ochenta kilogramos, como es el caso de los Gran Daneses y Loberos Irlandeses, a perros como el Chihuahua, que escasamente supera un kilo de peso, con una altura que no supera las dos decenas de centímetros. Actualmente, la Federation Cynologique International (F.C.I.), organismo que agrupa a casi todos los clubes caninos del mundo, reconoce oficialmente la existencia de 341 razas caninas.

De la clasificación de las razas caninas la que está dividida en diez grupos, se escogió al grupo de los perros cobradores cuyo representante es el de raza Golden Retriever, cuyas características detalladas a continuación contribuyen beneficiosamente a la concepción de la propuesta.

Los miembros de este grupo son de carácter muy dulce y de gran apego para con sus dueños, muy sociables, no agresivos, de tamaño mediano y con gran capacidad de aprender lo que les hace idóneos para la convivencia con los niños.

Descripción:

- El golden retriever es una raza que reúne una serie de características de interés, es un animal que suele establecer una excelente relación con los niños, su infinita paciencia y su alegría sin igual además de ser un maravilloso compañero de juegos. Es bastante afectuoso, tranquilo y siempre está dispuesto a acompañar a su dueño a dar una caminata. No es un perro muy ladrador ni destructivo, y en general presenta una muy buena respuesta al entrenamiento de obediencia.
- El Golden es un perro de expresión inteligente y dulce. Amigable y confiable, carece de agresividad tanto hacia las personas como hacia sus congéneres.
- Su mirada tierna y melancólica manifiesta su necesidad constante de afecto.
- Incapaz de una reacción adversa, responderá a todo contacto con alegría ya que para él el cariño es tan vital como el mismo aire que respira.
- Si bien originariamente fue pensado como perro de caza, su nobleza de espíritu y su confiabilidad lo han convertido en uno de los perros de compañía por excelencia, siendo una de las razas más populares en Gran Bretaña y EE.UU.
- No es un perro ruidoso, pero puede llegar a ladrar si detecta algo anormal en el hogar o simplemente, si está aburrido.
- Evitar cualquier actividad física intensa una hora antes y tres horas después de cada comida. Una de las características más marcadas

del Golden es su necesidad innata de complacer a su dueño adorado en todo momento, como así también su gran sensibilidad, que requiere que sea manejado con dulzura, sin una firmeza exagerada.

- El Golden adora la compañía de los humanos, en particular la de su dueño, vive pendiente de él, por lo que es un perro que debe ser necesariamente integrado a las actividades familiares.
- Por su perfil comportamental, es utilizado en algunos países por instituciones que trabajan en la recuperación de niños con alteraciones de conducta. Esto se debe al vínculo que los animales de esta raza suelen establecer con los niños y a que muchas veces se transforman en un incondicional compañero por su afectuosidad y carencia de agresividad. Esto último desde ya en perros correctamente estimulados, socializados y jerarquizados

Perro- Raza: Golden Retriever



Ilustración65: *Raza: Golden Retriever*

Descripción de la raza Golden Retriever

DESCRIPCIÓN	CABEZA	CUERPO	UTILIZACIÓN	CARÁCTER
Altura a la cruz para los machos es de 56 a 61 cm y de 51 a 56 cm en la hembra. Peso promedio de los machos de 29,5 a 31,7 kg y de las hembras, de 25 a 27,5 kg.	Bien proporcionado, de cráneo ancho, hocico potente. Ojos marrón oscuro, bien separados y de mirada bondadosa. Orejas de tamaño mediano y colgante.	Es bien equilibrado, de lomo corto, pecho bien distendido, cuello musculoso, de cola larga y nunca enroscada.	Perro de compañía y es amigo de toda la familia. Tiene buena salud, es vigoroso Con un gran olfato De bonito aspecto y buen temperamento	• activo • Potente • Inteligente • Afectuoso • Seguro de si mismo.

Tabla16: Descripción de la raza Golden Retriever

- Todas o casi todas las razas caninas pueden ser buenas compañeras de juegos de los niños, pero existen perros especialmente recomendados por ser juguetones, protectores y poco agresivos mientras otros no lo son.
- Se puede enunciar razas de perros más agresivas y peligrosas, tanto para el ser humano como para otras razas más pequeñas y animales diversos. Lo que sumado a su natural propensión a la agresividad, estas razas también muchas veces desarrollan cierta violencia, por lo

que se debe domesticarlos, para una convivencia pacífica con su entorno.

Elementos Formales

Por las características de la investigación y una vez analizadas los elementos que componen la fuente de inspiración se tomaron los rasgos, elementos característicos de la fuente de inspiración (El perro) raza golden retriever; para el diseño formal de la propuesta y como resultado se obtiene los módulos con las características del can.

Logotipo



El espacio cuenta con la tipología basado en la Fuente de Inspiración (Perros Raza Golden Retriever). El logotipo compuesto por formas estilizadas, líneas que suavizan el fondo, se empleo colores complementarios para fusionarse con el fondo, generando movimiento ya que es característico de un ambiente informal concibiendo de esta manera un logotipo de identificación para el ambiente el mismo que cumple los parámetros de diseño tanto en lo estético como en la parte funcional siendo

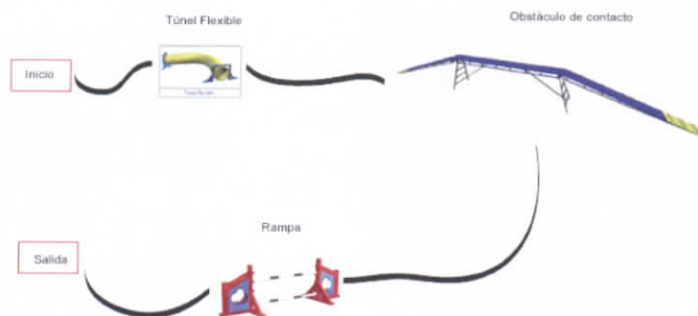
ser llamativo y que cause un impacto visual en los niños y adultos como usuarios del ambiente recreativo.

Pautas para el diseño

Basado en el principio de las aulas temáticas el ambiente estará compuesto en dos espacios tanto interiores como exteriores compuestos en cinco zonas que apuntan al desarrollo integral infantil.

En el espacio exterior, área verde se distribuirá en dos zonas: La primera estará compuesta por una sección basada en los principios de las pistas “agility” con tres juegos sistemáticos de pista sencilla:

1. Túnel Flexible
2. Obstáculo de contacto
3. Rampa



Propósito

Desarrollar el trabajo cooperativo (a partir del trabajo compartido y la integración social).

1. Generar hábitos

Aceptar
Descubrir
Interiorizar
Perseverar



2. Tener en cuenta la diversidad



El niño interactúa y “juega” principalmente con varios elementos a la vez:

- El perro
- El educador canino
- Los obstáculos
- El entorno

Para el diseño de la sección agility se tomó en cuenta las consideraciones antropométricas, (ver anexos) se trabajó con criterios de holgura y adaptabilidad utilizando el 95 ° percentil. De la misma manera se procedió para el diseño del mobiliario tomando criterios de holgura y adaptabilidad con el 95 ° en el diseño de mobiliario infantil y el 5° percentil para el diseño de estanterías, con criterios de extensión. (ver anexo 1).

Utilización de áreas verdes

Regidos a las normativas que establece el Municipio de Ambato, el ambiente convivencial contará con amplias zonas verdes, uso de plantas y arboles como componentes lúdicos socializadores, los niños pueden experimentar colores, olores y texturas al contacto con la naturaleza. Fomentando la

actividad física, el movimiento, mejorando la concentración, etc. Generando en si un bienestar psicológico y una actitud positiva.



Ilustración66:

Utilización de áreas verdes

Uso de setos para el cerramiento del espacio. Existen una cantidad de especies ornamentales que pueden ser consideradas para plantar y así lograr mejores efectos en el entorno y más profundidad del espacio. Estos setos pueden combinarse con hiedras y plantas trepadoras, además el uso de Césped en el espacio exterior zonas verdes y plantación de un par de arboles simpódicos como: olivos, manzanos, claudias, duraznos, etc

Análisis del Espacio Interior

El espacio interior se analizó mediante el esquema del diseño interior que se detalla a continuación el que contiene un análisis de las Funciones Práctica, Indicativa, Estético Formal y Simbólica de los cuatro componentes del espacio interior.

Análisis del Espacio Interior				
	Fondo Permanente	Elementos Complementarios del espacio	Complementos Decorativos	Mobiliario, Equipo y Accesorios
Función Práctica	Piso: Flotante de alto tráfico Tumbado: Cielo Raso Pared: Liso colores por ambientes	Ventanas: Mamparas permite una iluminación amplia en el espacio Puertas: permite la conexión con el espacio Escaleras: se complementa	Funcional	Fusión de lo funcional y lo moderno Contrastes entre confort y frescura del ambiente Materiales que permiten fácil mantenimiento
Función Indicativa	Panel divisorio: permite la interacción entre ambientes Dinámico con toques modernos	a brindar seguridad y fácil acceso al espacio interior Ventanas: Mamparas	Colores tierra que dan movimiento y ritmo al ambiente	Mobiliario de grandes proporciones altos y bajos
Función Estético Formal	Permite el movimiento Informal presencia de colores primarios, secundarios y terciarios que dan equilibrio	Puertas: dan amplitud y permiten un buen nivel de iluminación Escaleras: Amplio permite conexión del espacio exterior e interior	Formas geométricas y estilizadas	Uso de estilizaciones, simetrías, en tipologías
Función Simbólica	Ambiente convencional de un status social medio medio-alto Aspecto moderno y acogedor	Mampara moderna, dispuesta a media altura permite iluminación total	Establece una conexión resultando un ambiente armónico y cálido	Dar funcionalidad y comodidad, gran presencia.

Tabla17: *Análisis del Espacio*

Marco Legal

El proyecto se ajusta a la normativa según el Registro Oficial- Plan de ordenamiento territorial de Ambato- Normas de arquitectura y urbanismo, 2006-2009 señala lo siguiente:

En la sección tercera en edificios para la educación:

Art178. Norma General.- No se autorizará la apertura de ningún centro de educación en locales existentes no planificados para Centros Educativos, sin un informe previo favorable para su cambio de uso por parte del Departamento de Planificación.

Art. 186. Áreas mínimas de recreación.- Los patios cubiertos y los espacios libres destinados a recreación cumplirán con las siguientes áreas mínimas:

- a) Pre primaria 1,50 m² x alumno

Concentrados o dispersos en un máximo de dos cuerpos en proporción máxima frente-fondo 1:3

Art. 194. Altura de edificación.- Las edificaciones de educación, no podrán tener más de Planta Baja y tres pisos.

Art. 196. Muros.- Las aristas externas de intersección entre muros, deberán ser chaflanadas o redondeadas. Los muros estarán pintados o revestidos con materiales lavables, a una altura mínima de 1,50 m.

Art. 207. Condiciones Acústicas.- El diseño de los locales para enseñanza deberá considerar que el nivel de ruido admisible en el interior de las aulas no será superior a 42dB y los revestimientos interiores serán preferentemente absorbentes para evitar la resonancia.

Normas de diseño

Los centros para niños son equipamientos socio-pedagógicos, en los que durante el día se cuida regularmente a niños hasta su escolarización. En la planificación se han de considerar las necesidades específicas de los niños.

Para los niños preescolares de segundo grado (de 4 a 5 años).

Las aulas deben estar dotadas de mesas y sillas infantiles, colchonetas, pizarrones, tableros de corcho y espejos colocados sobre muros a la altura del niño y debe contar con servicios sanitarios a distancia no mayor de 10 metros del aula y tener un fácil acceso al aula de usos múltiples, al comedor (si existe) y al patio de juegos,

Requisitos de las zonas de juegos: seguridad, asoleo suficiente, que no se encharque. Las zonas de juego han de tener un cerramiento de al menos 1m de altura (setos espesos, cerca, valla o similar) hacia la calle.

El área cognoscitiva es la más importante en esa etapa, en donde el niño aprende a tocar instrumentos musicales, a dibujar, conversar, además realizará ejercicios rítmicos, cantar y realizar actividades como el saludo a su educadora y compañeros. El descanso será por periodos de tiempo muy cortos y lo hará sobre colchonetas.

La higiene consiste en realizar prácticas de aseo como lavado de manos y dientes, se enseña a peinar y a realizar la evacuación en inodoros, donde aprende a accionar el agua y hacer uso adecuado del papel sanitario, estas actividades las realiza en un espacio independiente al aula, pero cercano a ella, debiendo contar con inodoros y lavamanos para niños y niñas, que se encuentren separados por un muro bajo, con el fin de que los niños elijan sus espacio y la educadora tenga control visual de todos; los lavabos serán de uso común para los dos sexos por lo que se recomienda ubicarlos fuera del área de inodoros. Para el área de alimentación, el mobiliario a necesitarse son mesas y sillas infantiles. Se colocarán lavabos, para que los niños se laven las manos antes de comer (haciéndolo como rutina de enseñanza-aprendizaje). Es conveniente que esté asociado con la sala de usos múltiples y que estas dos salas en determinado momento se puedan unir para formar un gran espacio, donde se realicen actividades especiales en las que intervengan padres junto con los hijos.

Sección Médica

En este espacio se lleva a cabo la atención médica oportuna, detectar en los niños algún padecimiento presentado durante su estancia en el jardín, ofreciendo un tratamiento inmediato cuando es necesario y se mantiene al niño en la zona de aislado, mientras se avisa a los padres y el niño es recogido para ser llevado a su casa o clínica correspondiente.

Sección de Pedagogía

En este local se realizan trabajos relacionados con los programas educativos por nivel, se prepara el material que se utilizará en cada uno de ellos y también se hacen reuniones con las puericultoras para saber el avance y aprovechamiento de los niños en sus actividades de enseñanza-aprendizaje. El cubículo de pedagogía como local de apoyo, cuenta con el almacén de material didáctico que de preferencia deberá estar dentro del cubículo para que la pedagoga tenga el control e inventario del material que necesita.

La selección médica se ubicará junto a la sala de espera del área administrativa o del área de apoyo técnico y deberá tener privacidad.

Generalidades

Los vidrios, ventanas, cristales y espejos de pisos a techo, deberán contar con barandales a una altura de 0.60 m del nivel del piso, diseñados de manera que impidan el paso de niños a través de ellos.

Los contactos eléctricos deberán estar a una altura de 1.60 cm (lejos de las zonas húmedas). evitar sobrecargar los cables con varios aparatos en un solo contacto

5.5.1 PROGRAMACIÓN

LISTADO DE ACTIVIDADES

- Guardar
- Archivar
- Comunicar
- Interactuar
- Recoger
- Limpiar
- Evacuar
- Enseñar
- Aprender
- Sentar
- Observar
- Cantar
- Imitar
- Comer
- Jugar
- Correr
- Saltar
- Divertir
- Compartir
- Tregar
- Exponer
- Dibujar
- Pintar
- Recrear
- Chequear
- Medicar
- Curar

Agrupación de Actividades

Zona de Ingreso-Recepción

- Colocar

Zona de Esparcimiento

- Jugar
- Correr
- Saltar
- Tregar
- Comunicar
- Interactuar

Zona de Juegos

- Divertir
- Correr
- Saltar
- Recrear
- Interactuar

Zona Polivalente

- Enseñar
- Aprender
- Sentar
- Observar
- Cantar
- Imitar

Zona Didáctica

- Guardar

- Dibujar
- Pintar
- Observar

Zona de Almacenamiento

- Guardar
- Archivar

Zona de Higiene

- Limpiar
- Evacuar

Zona de Asistencia

- Chequear
- Curar
- Medicar

Zona Agility

- Jugar
- Correr
- Saltar
- Divertir
- Compartir
- Tregar

5.5.2 ZONIFICACIÓN DEL ESPACIO

El diseño se centra en dar soluciones funcionales dentro del espacio tanto interior como exterior se fusiona con los principios ergonómicos, de bienestar y confort, espacios con soluciones flexibles de acuerdo a las necesidades del usuario en los distintos espacios del ambiente, De esta manera se determinan las zonas y se plantea la siguiente distribución general del espacio.

- Zona de Ingreso-Recepción
- Zona de Esparcimiento
- Zona de Juegos
- Zona Polivalente
- Zona Didáctica
- Zona de Almacenamiento
- Zona de Higiene
- Zona Comedor

Esquema Funcional



Gráfico 37: Esquema Funcional

CUADRO DE NECESIDADES								
Zona Interior								
NECESIDAD	ACTIVIDAD	# Personas	AMOBILIARIO	ÁREA M2	VENTILACIÓN		ILUMINACIÓN	
					Natural	Artificial	Natural	Artificial
Guardar	Colocar	15	Cubiculos (15)	10,50	si	si	si	si
Almacenamiento	Guardar		0,30x0,40					
			Estanteria					
Divertir	Jugar		0,45x1,90	0,85				
Interactuar			0,30x0,40	0,12				
Correr			Paneles (2)					
Saltar			2,95x0,30	0,89				
Recrear			2,18x0,30	0,65				
			Piscina de pelotas					
			2,50x1,49	3,73				
			Casita perro(1)	0,14				
			Colchonetas					
			1,50x0,90	1,35				
Enseñar	Dibujar		Escritorio					
	Pintar		1,20x0,80	0,96				
	Observar		Sillas(2)					
			0,40x0,40	1,16				
	Sentar		Mesas infantiles(2)					
	Aprender		1,40x0,85	1,19				
			Sillas infantiles(16)					
Chequear			0,25x0,25	8,00				
Curar			Escritorio					
Medicar			1,20x0,80	0,96				
			Camilla 1,50x0,90	1,35				
			Archivador 0,50x0,50	1,00				

Tabla 19: Cuadro de Necesidades Zona Interior

CUADRO DE NECESIDADES								
Ambiente Exterior								
NECESIDAD	ACTIVIDAD	#	AMOBILIAMIENTO	ÁREA M2	VENTILACIÓN		ILUMINACIÓN	
					Nat	Art	Nat	Art
Distracción	Jugar Correr saltar trepar	15	Rampa Obstáculo de contacto Tunel Flexible Bancas (2) Casita de perro	1,97x0,37 2,70x0,60 2,68x0,80 1,00x0,42 0.6x0.8/1.40	si		si	
Protección	Guardar		Cerramiento	3.12x3,68				

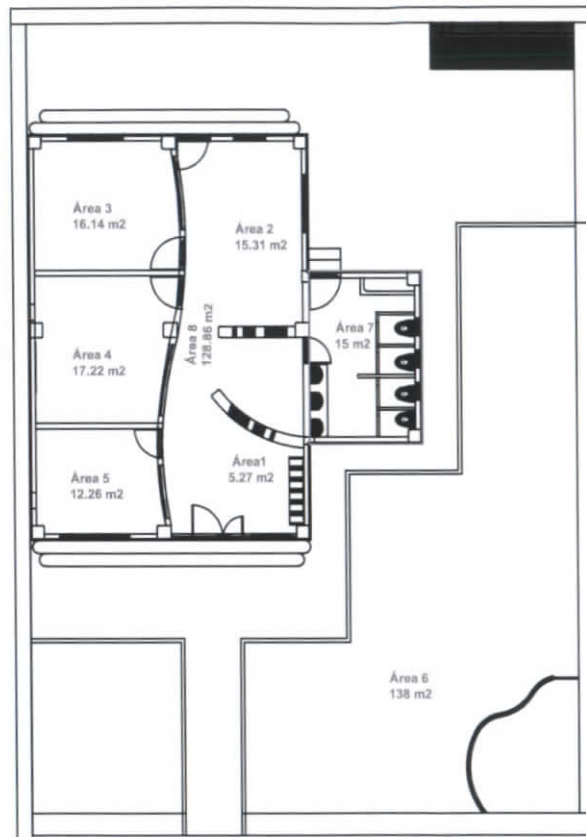
Tabla 20: Cuadro de Necesidades Zona Exterior

CUADRO DE NECESIDADES								
Zona Higiene								
NECESIDAD	ACTIVIDAD	# Personas	AMOBILAMIENTO	ÁREA M2	VENTILACIÓN		ILUMINACIÓN	
					Natural	Artificial	Natural	Artificial
Aseo	evacuación Limpieza	15	mueble	0.40x0.80	si		si	si
			EQUIPAMIENTO Inodoro Lavabo	0.70x0.60/1.30 0.40x0.50/0.90				

Tabla 21: Cuadro de Necesidades Zona Higiene

5.6 ALTERNATIVA

5.6.1 Distribución del Ambiente



Área 1. Ingreso-Recepción	5.27 m2
Área 2. Juegos	15.31 m2
Área 3. Polivalente	16.14 m2
Área 4. Didáctica	17.22 m2
Área 5. Asistencia	12.26 m2
Área 6. Esparcimiento	138.0 m2
Área 7. Higiene	15.0 m2
Área 8. Circulación	128.86 m2
ÁREA TOTAL	348.06 m2



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

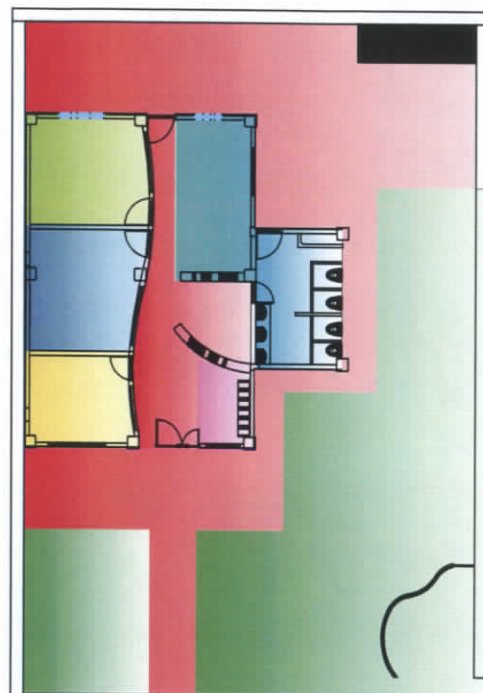
DISERTACION: Ambiente Convivencional de Aprendizaje que Aplica los Efectos Mascota - Positivo para Niños en edad pre-escolar de Escuelas Privadas

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Autor: PAULINA MORALES

Contiene: Áreas

Esc: S/E



-  Zona Ingreso-Recepción
-  Zona de Juegos
-  Zona Polivalente
-  Zona Didáctica
-  Zona Asistencia
-  Zona de Esparcimiento
-  Zona de Higiene
-  Zona de Circulación



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR

**DISERTACION: Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que Aplica los Efectos Mascota - Positivo para Niños en
edad pre-escolar de Escuelas Privadas**

Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Contiene: Zonificación

Esc: S/E



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

**DISERTACIÓN: Ambiente Convivencial de Aprendizaje que
aplica los Efectos-Mascota Positivos para niños en edad
preescolar de Escuelas Privadas**

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Autor: PAULINA MORALES

**Contiene:
FACHADA**

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

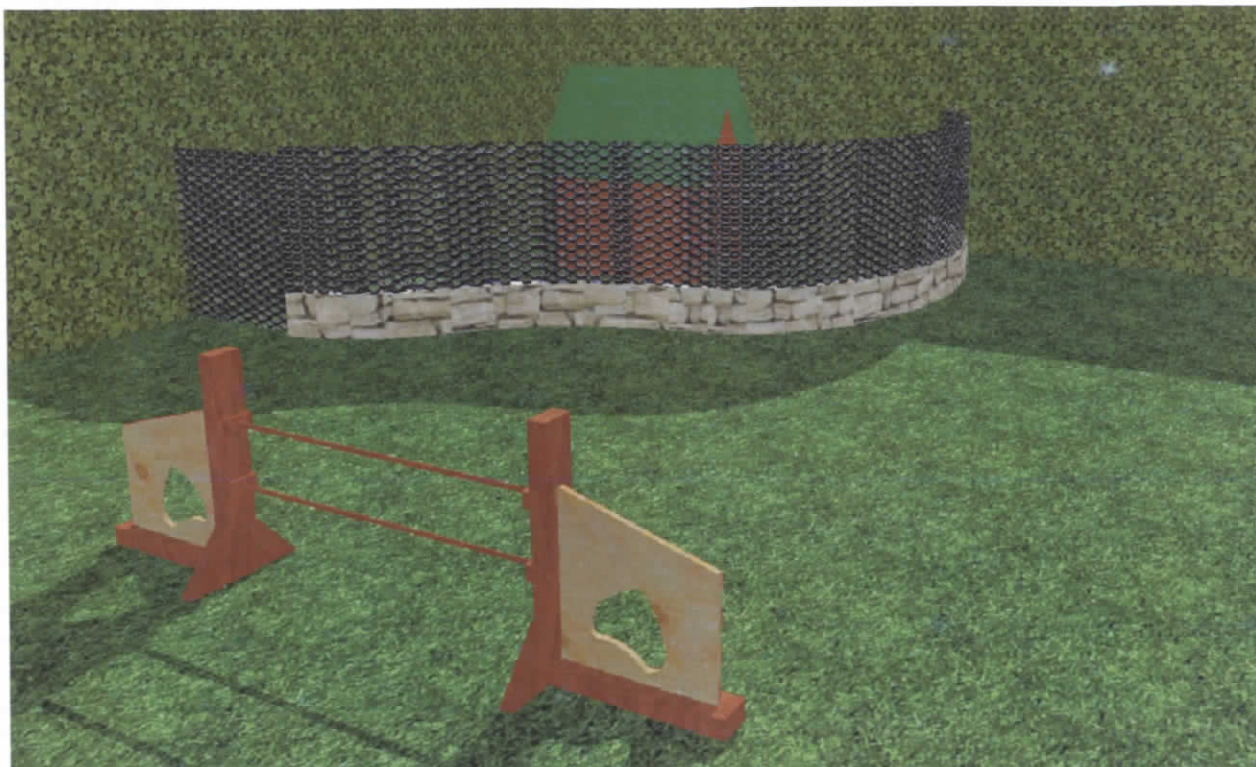
Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edada preescolar de Escuelas Privadas"

Contiene:
Perspectiva Fachada

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edada preescolar
de Escuelas Privadas"

Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Contiene:
Perspectiva Zona de Esparcimiento

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edad preescolar de Escuelas Privadas"

Contiene:
Perspectiva Zona de Esparcimiento

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edad preescolar
de Escuelas Privadas"

Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Contiene:
Perspectiva Zona de Esparcimiento

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

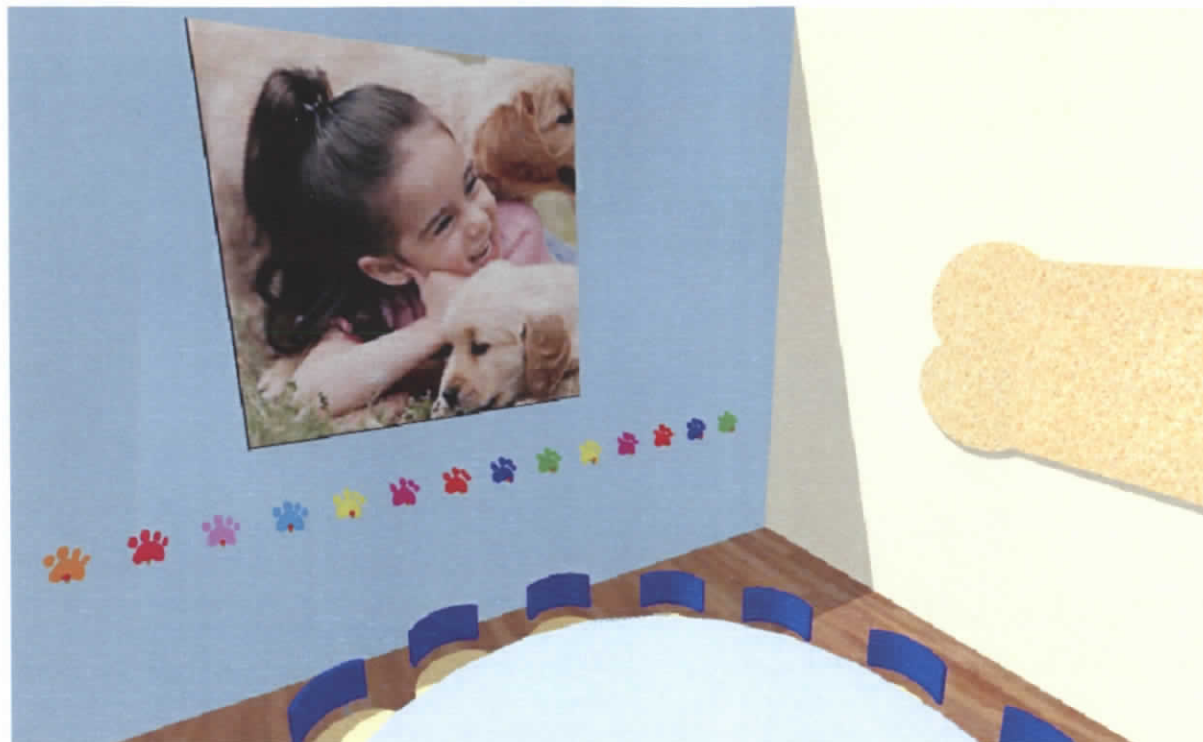
Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edad preescolar de Escuelas Privadas"

Contiene:
Perspectiva Zona de Ingreso-Recepción

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edada preescolar de Escuelas Privadas"

Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Contiene:
Perspectiva Zona Didáctica

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edad preescolar
de Escuelas Privadas"

Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Contiene:
Perspectiva Zona Asistencia

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edad preescolar de Escuelas Privadas"

Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Contiene:
Perspectiva Zona Asistencia

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

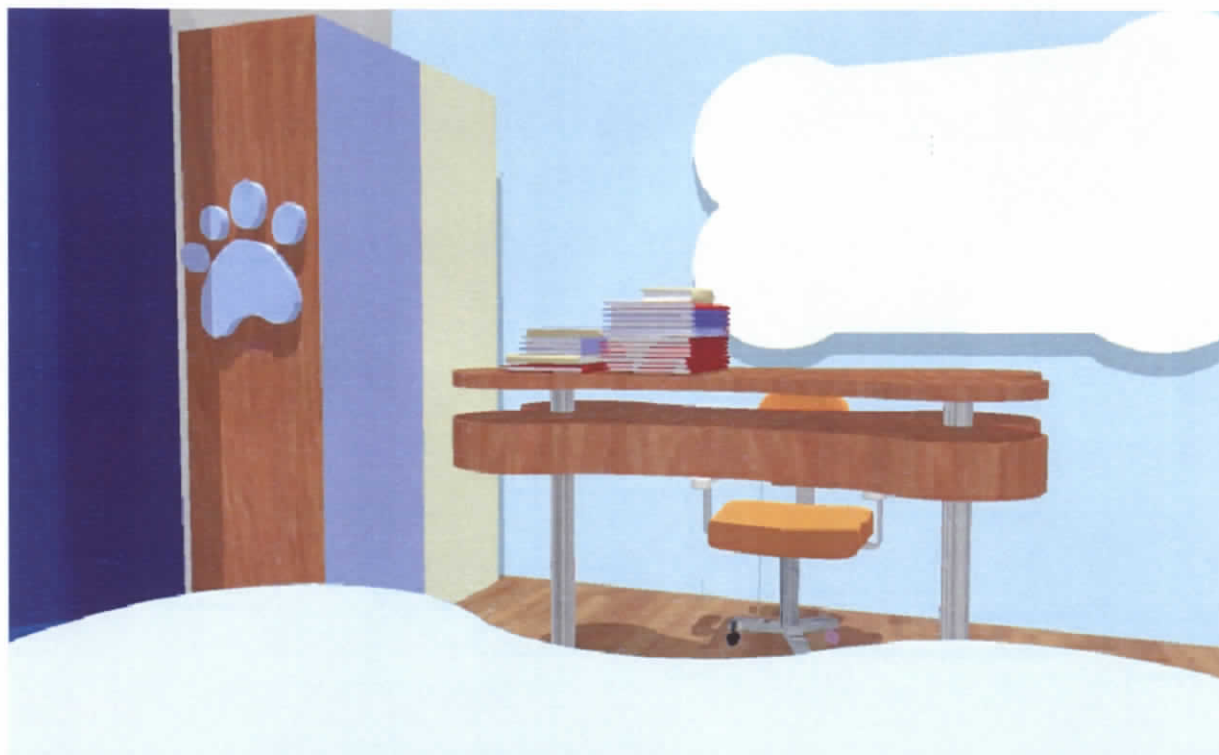
Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edada preescolar
de Escuelas Privadas"

Contiene:
Perspectiva Zona Didáctica

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edad preescolar
de Escuelas Privadas"

Contiene:
Perspectiva Zona Didáctica

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

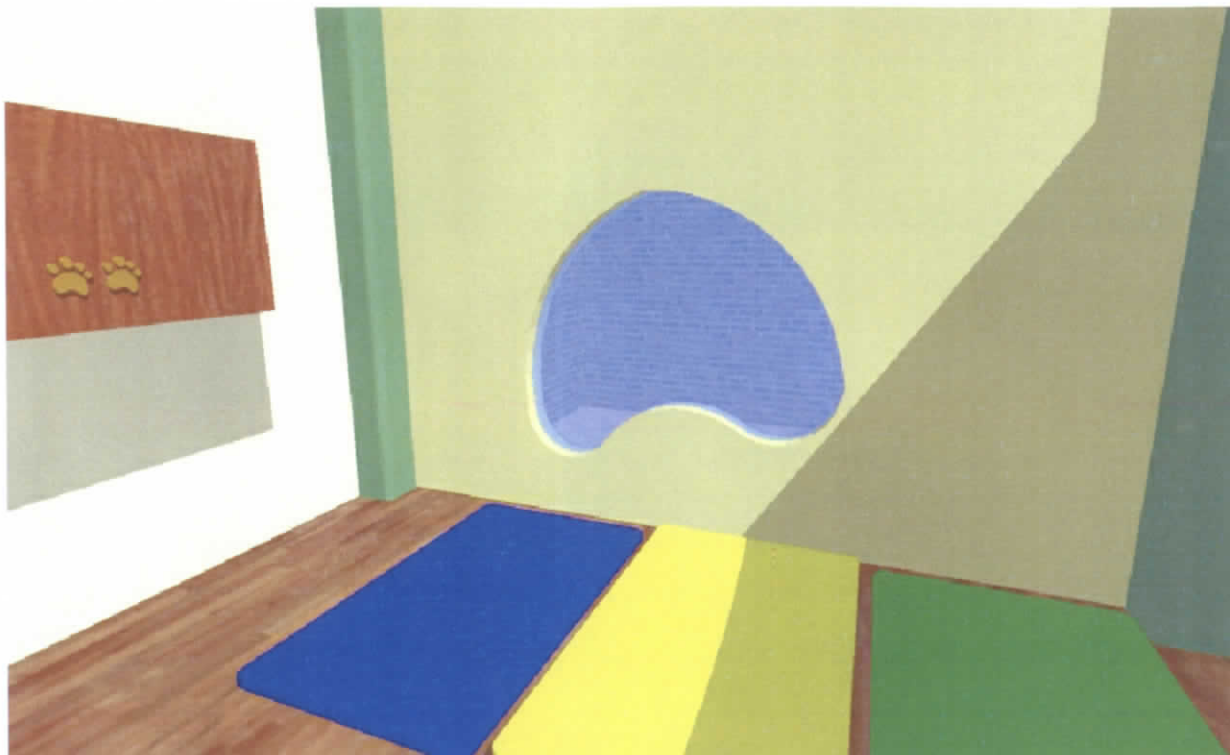
Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edada preescolar de Escuelas Privadas"

Contiene:
Perspectiva Zona Polivalente

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

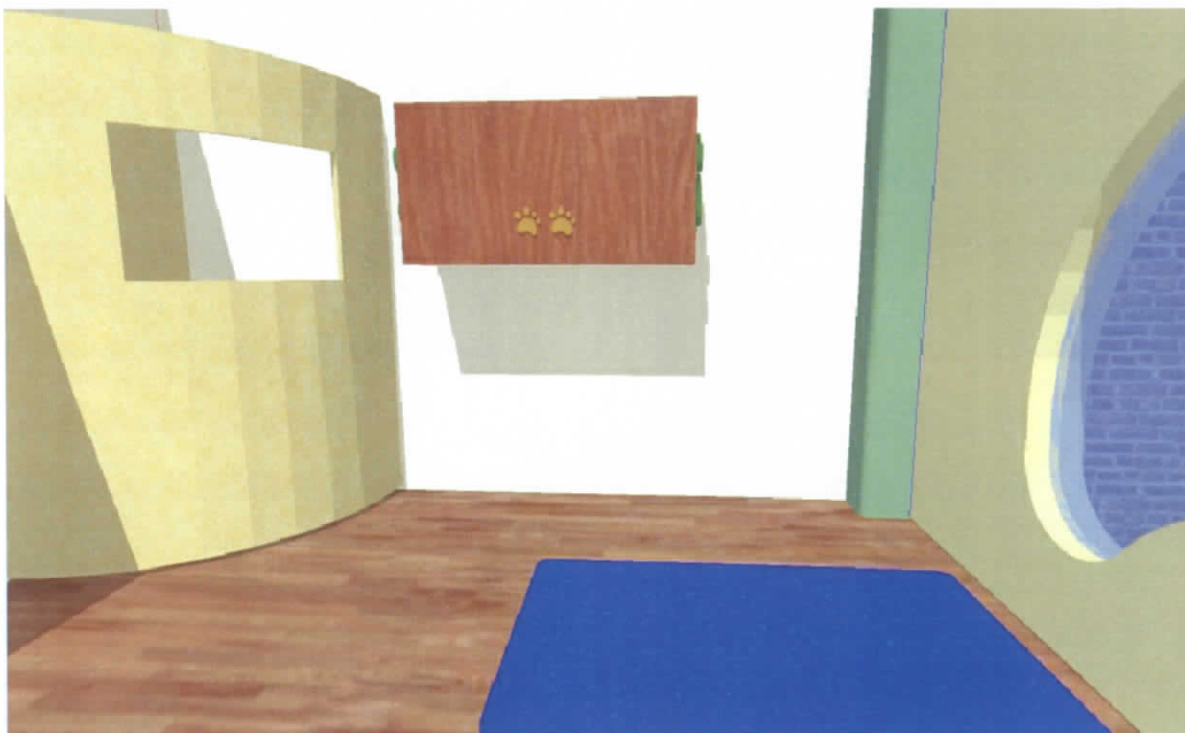
Escuela Diseño Industrial

Autor: Paulina Morales

Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edad preescolar
de Escuelas Privadas"

Contiene:
Perspectiva Zona Asistencia

Esc: Apx



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

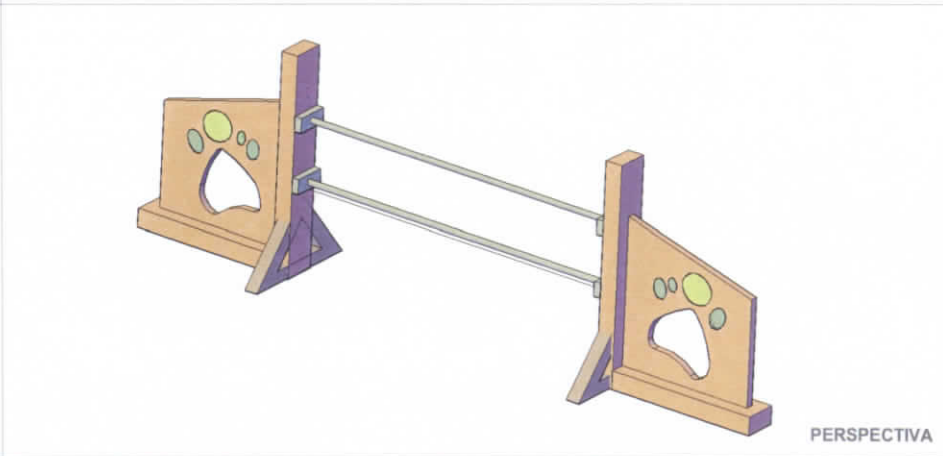
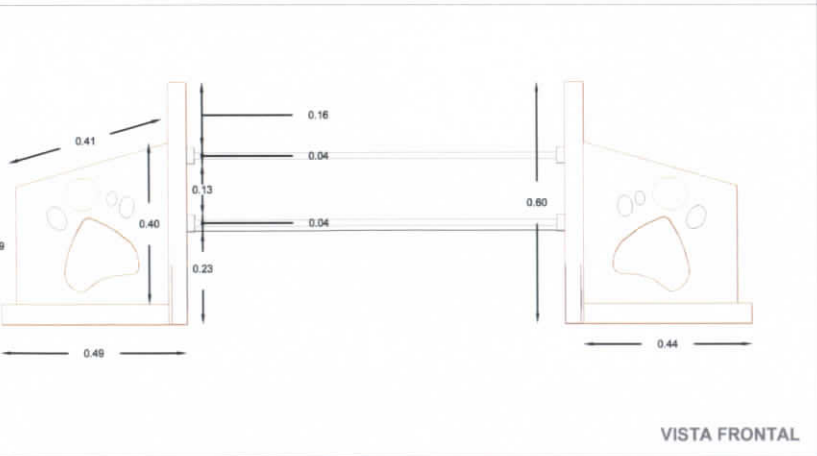
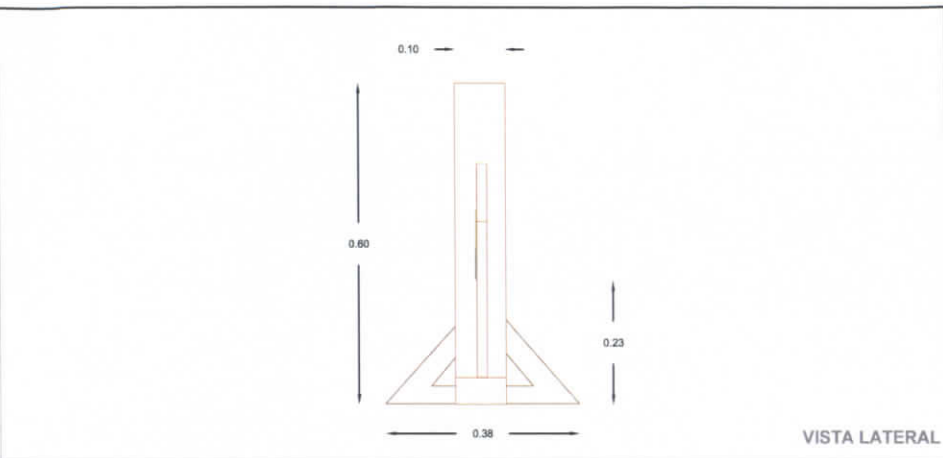
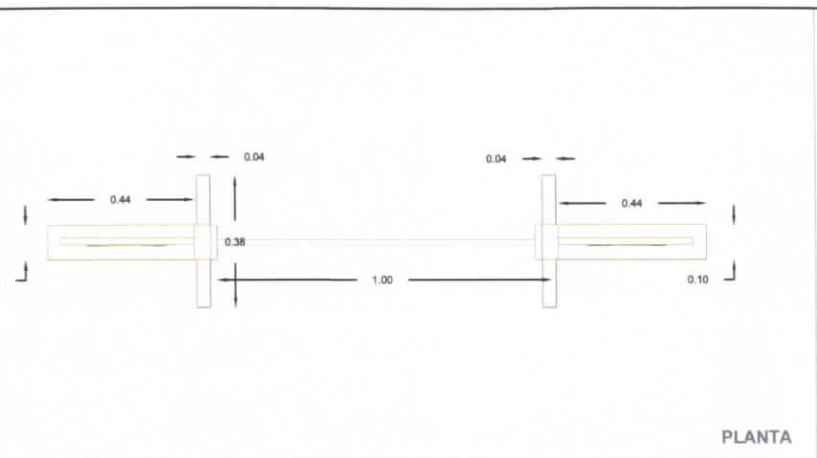
Proyecto de Disertación: "Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que aplica los efectos-mascota positivos en niños de edada preescolar
de Escuelas Privadas"

Escuela Diseño Industrial

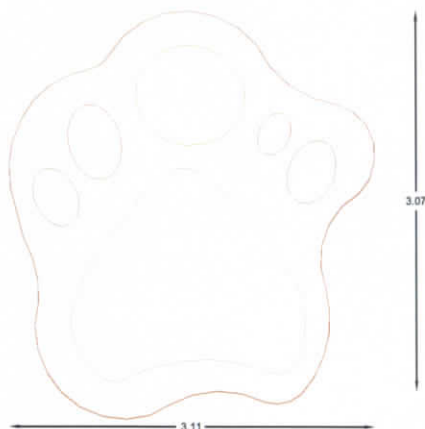
Autor: Paulina Morales

Contiene:
Perspectiva Zona Asistencia

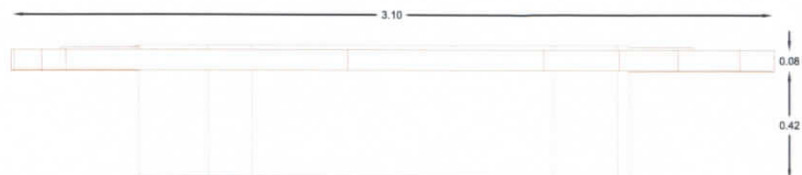
Esc: Apx



	PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR		ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	
	DISERTACION: Ambiente Convivencional de Aprendizaje que Aplica los Efectos Mascota - Positivos para Niños en edad pre-escolar de Escuelas Privadas		Autor: PAULINA MORALES	
			Contiene: DETALLE OBSTÁCULO	Esc: S/E



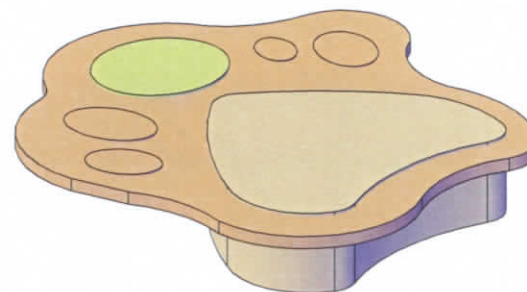
PLANTA



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



PERSPECTIVA



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

**DISERTACIÓN: Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que Aplica los Efectos Mascota - Positivos para Niños en
edad pre-escolar de Escuelas Privadas**

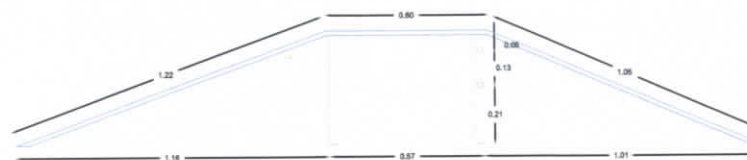
Autor: PAULINA MORALES

Contiene: DETALLE MESA

Esc: S/E



PLANTA



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



PERSPECTIVA



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

**DISERTACIÓN: Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que Aplica los Efectos Mascota - Positivos para Niños en
edad pre-escolar de Escuelas Privadas**

Autor: PAULINA MORALES

Contiene: DETALLE RAMPA

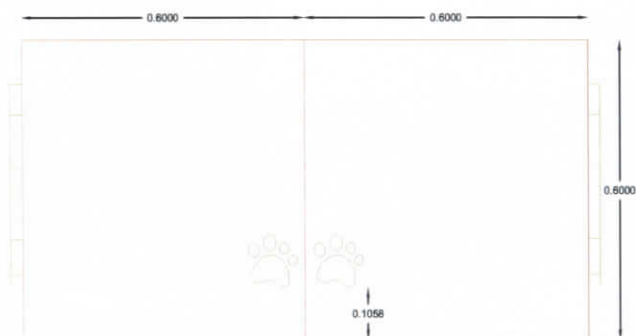
Esc: S/E



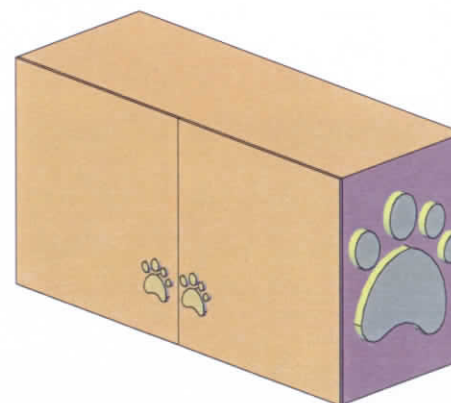
PLANTA



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



PERSPECTIVA



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

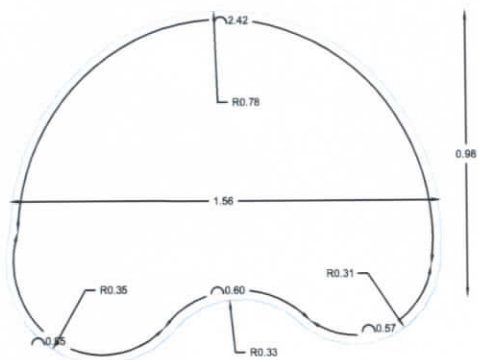
**DISERTACIÓN: Ambiente Convivencional de Aprendizaje
que Aplica los Efectos Mascota - Positivos para Niños en
edad pre-escolar de Escuelas Privadas**

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

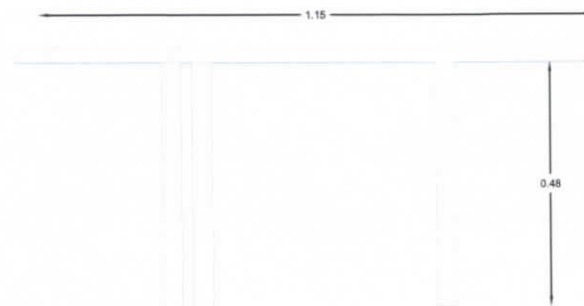
Autor: PAULINA MORALES

Contiene: DETALLE MUEBLE

Esc: S/E



PLANTA



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



PERSPECTIVA



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

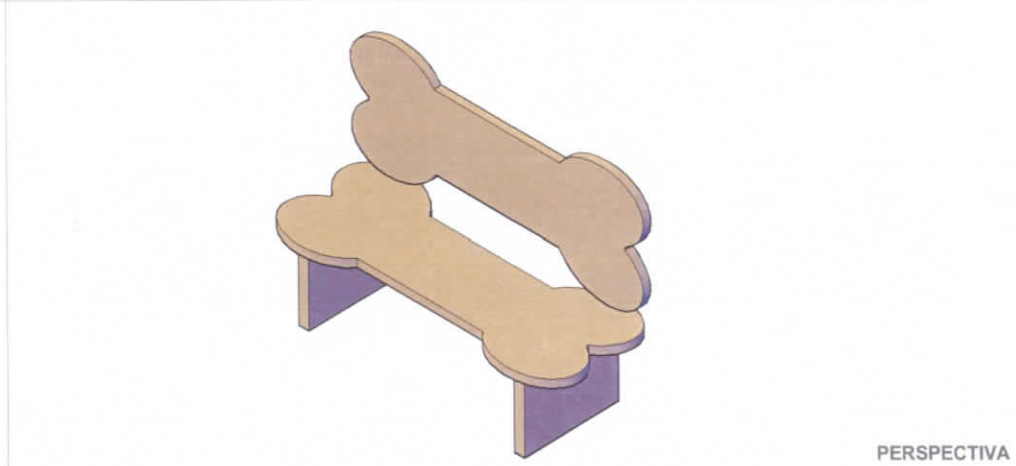
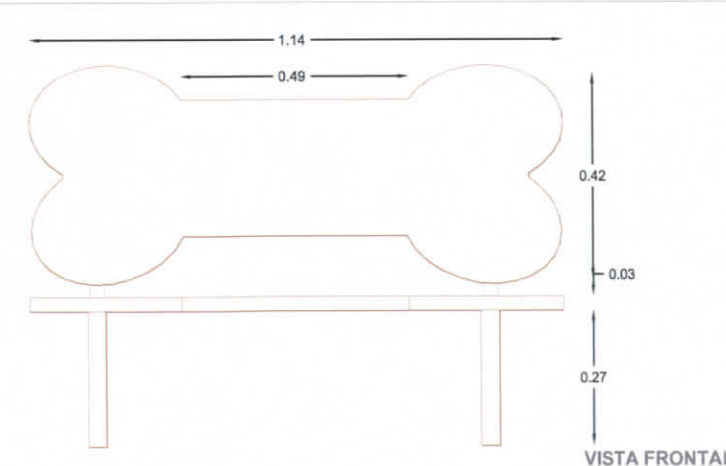
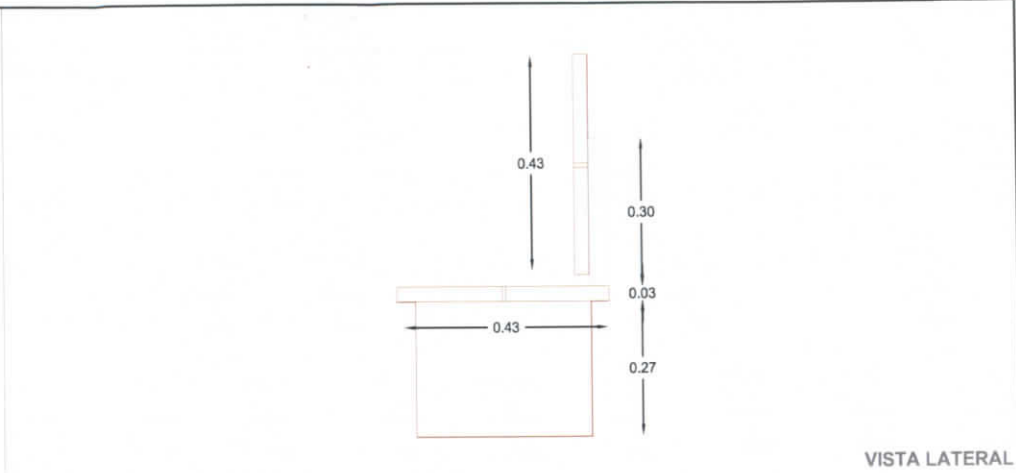
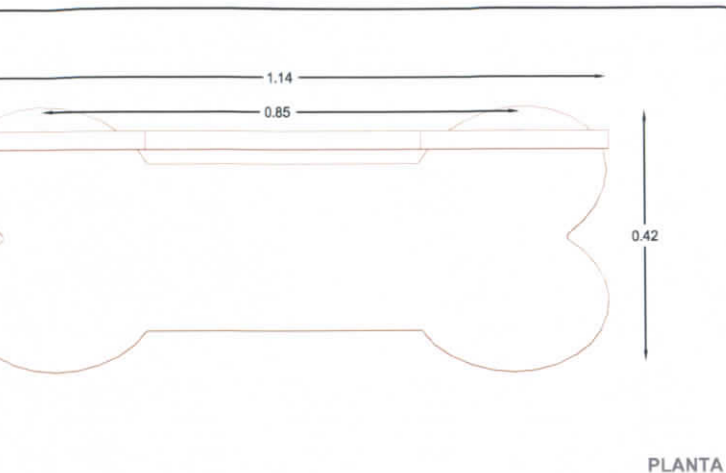
**DISERTACIÓN: Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que Aplica los Efectos Mascota - Positivos para Niños en
edad pre-escolar de Escuelas Privadas**

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

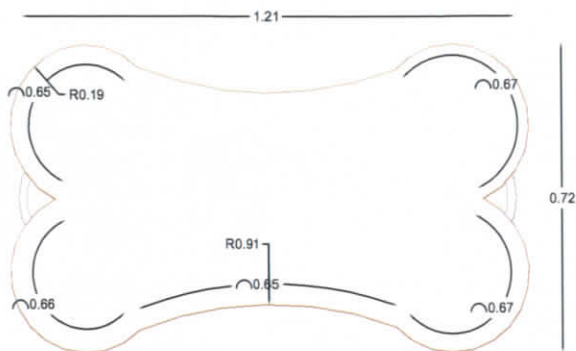
Autor: PAULINA MORALES

Contiene: DETALLE MESA

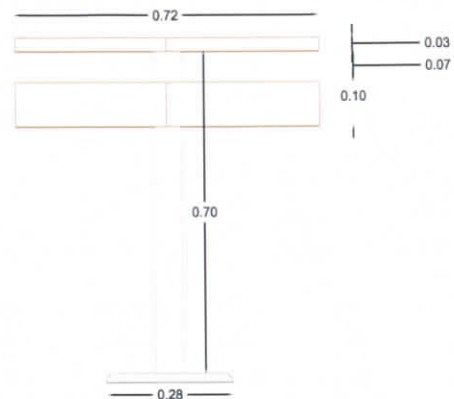
Esc: S/E



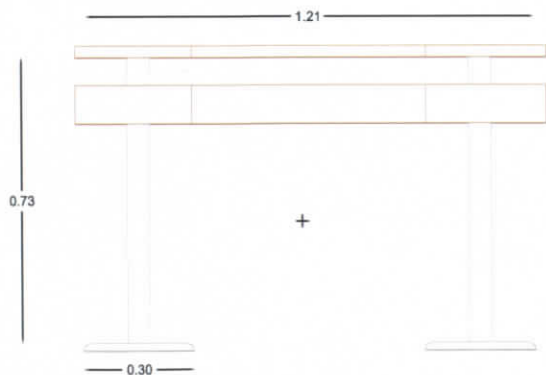
	PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR		ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL	
	DISERTACIÓN: Ambiente Convivencional de Aprendizaje que Aplica los Efectos Mascota - Positivos para Niños en edad pre-escolar de Escuelas Privadas			Autor: PAULINA MORALES
				Contiene: DETALLE BANCA Esc: S/E



PLANTA



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



PERSPECTIVA



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

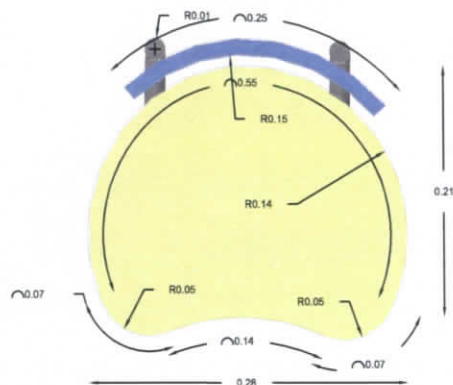
**DISERTACIÓN: Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que Aplica los Efectos Mascota - Positivos para Niños en
edad pre-escolar de Escuelas Privadas**

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

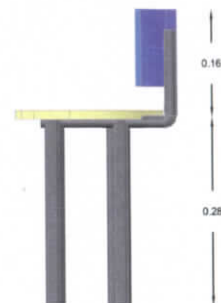
Autor: PAULINA MORALES

**Contiene: DETALLE
ESCRITORIO**

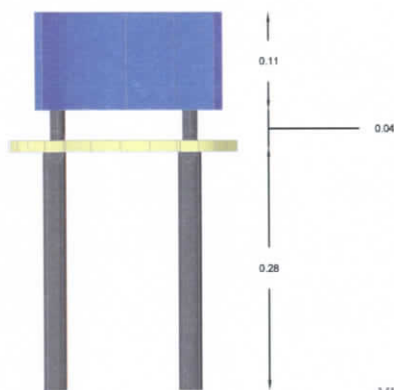
ESC: S/E



PLANTA



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



PERSPECTIVA



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DISERTACIÓN: Ambiente Convivencial de Aprendizaje que Aplica los Efectos Mascota - Positivos para Niños en edad pre-escolar de Escuelas Privadas

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

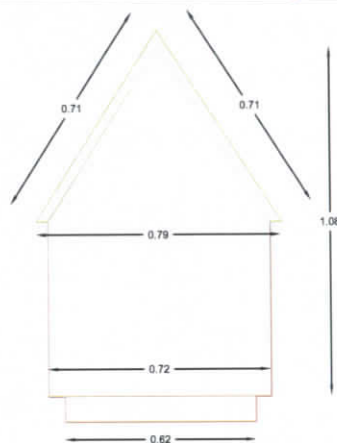
Autor: PAULINA MORALES

Contiene: DETALLE SILLA

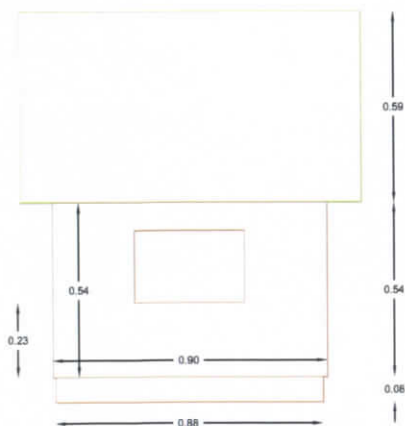
Esc: S/E



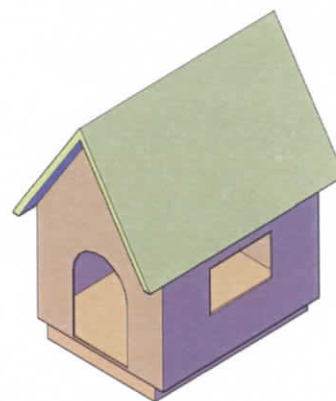
PLANTA



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



PERSPECTIVA



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

**DISERTACIÓN: Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que Aplica los Efectos Mascota - Positivos para Niños en
edad pre-escolar de Escuelas Privadas**

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Autor: PAULINA MORALES

Contiene: DETALLE CASA

Esc: S/E



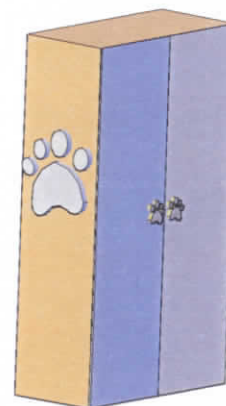
PLANTA



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



PERSPECTIVA



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

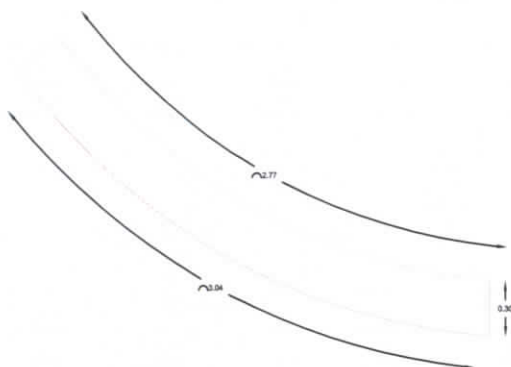
ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

**DISERTACIÓN: Ambiente Convivencial de Aprendizaje
que Aplica los Efectos Mascota - Positivos para Niños en
edad pre-escolar de Escuelas Privadas**

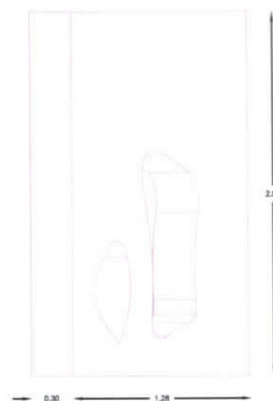
Autor: PAULINA MORALES

Contiene: DETALLE MUEBLE

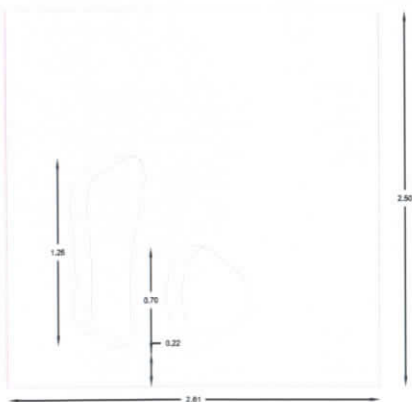
Esc: S/E



PLANTA



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



PERSPECTIVA



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

**DISERTACIÓN: Ambiente Convivencional de Aprendizaje
que Aplica los Efectos Mascota - Positivos para Niños en
edad pre-escolar de Escuelas Privadas**

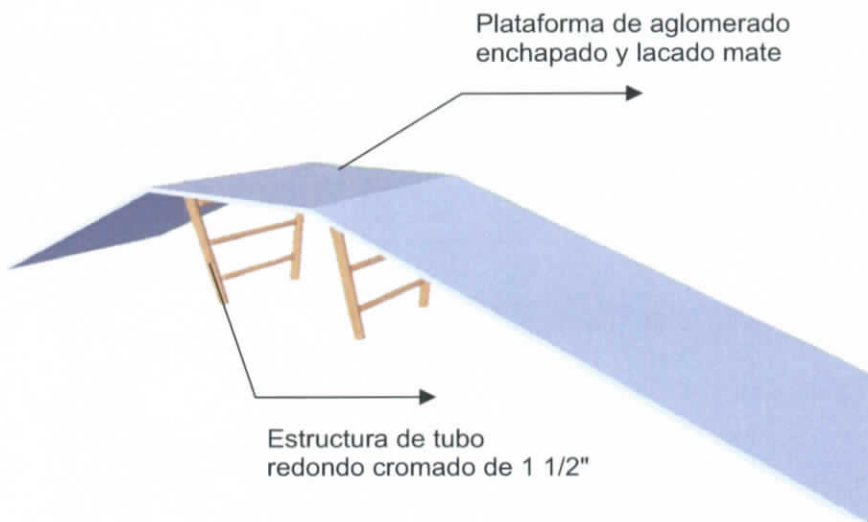
ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Autor: PAULINA MORALES

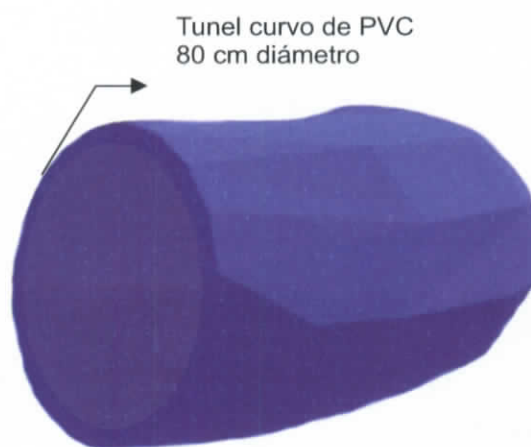
Contiene: DETALLE PANEL 1

Esc: S/E

DETALLE RAMPA



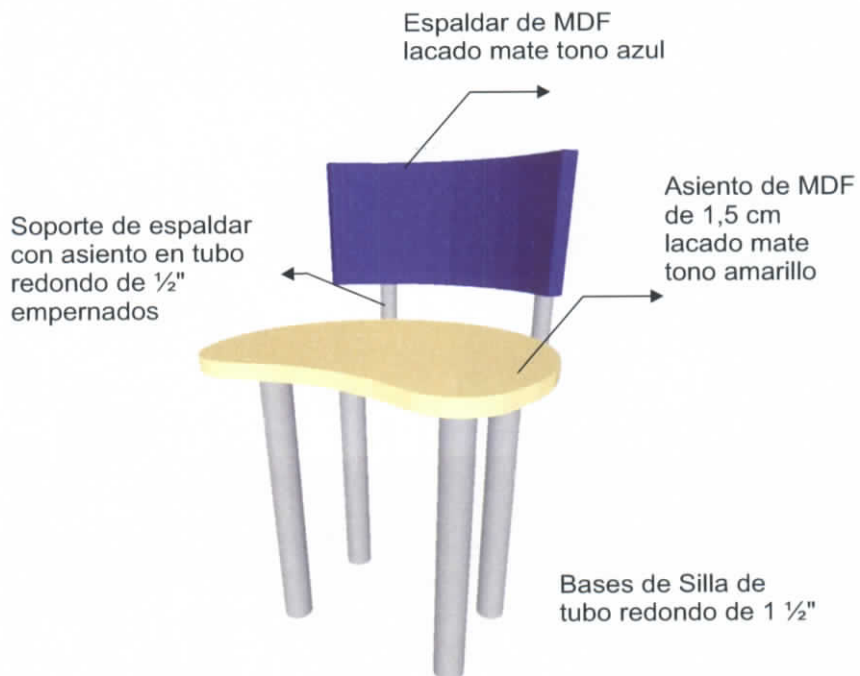
DETALLE TUNEL PVC

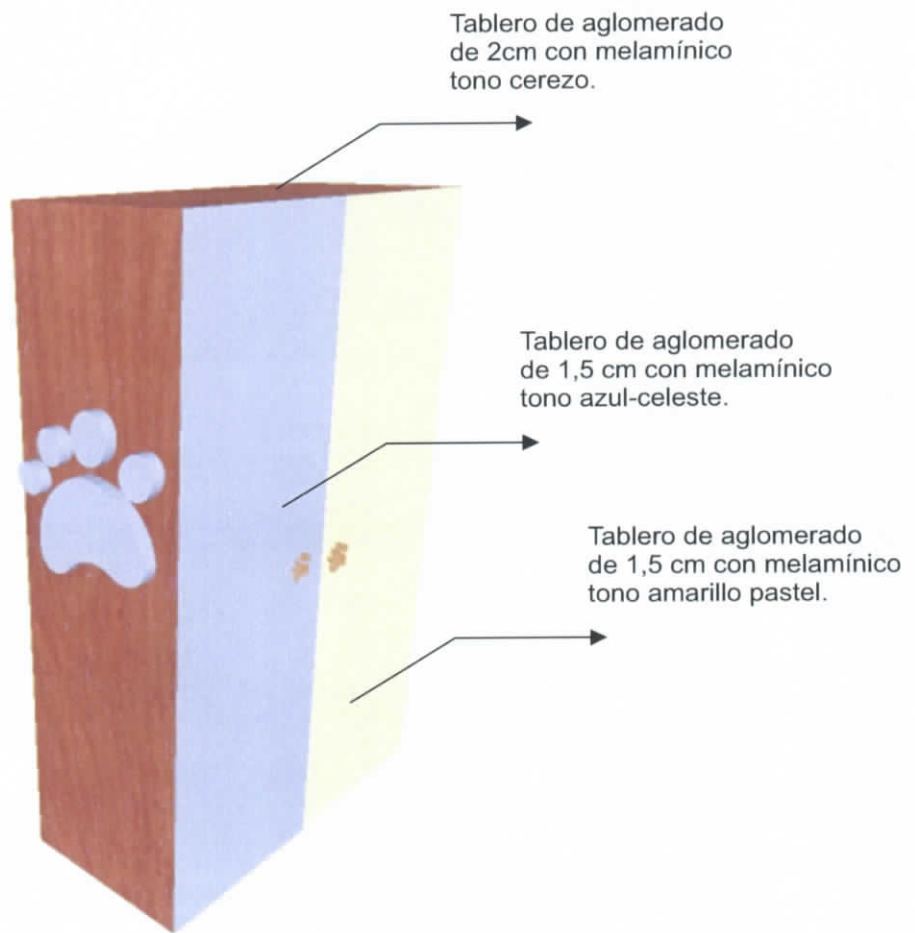


DETALLE MESA DE TRABAJO

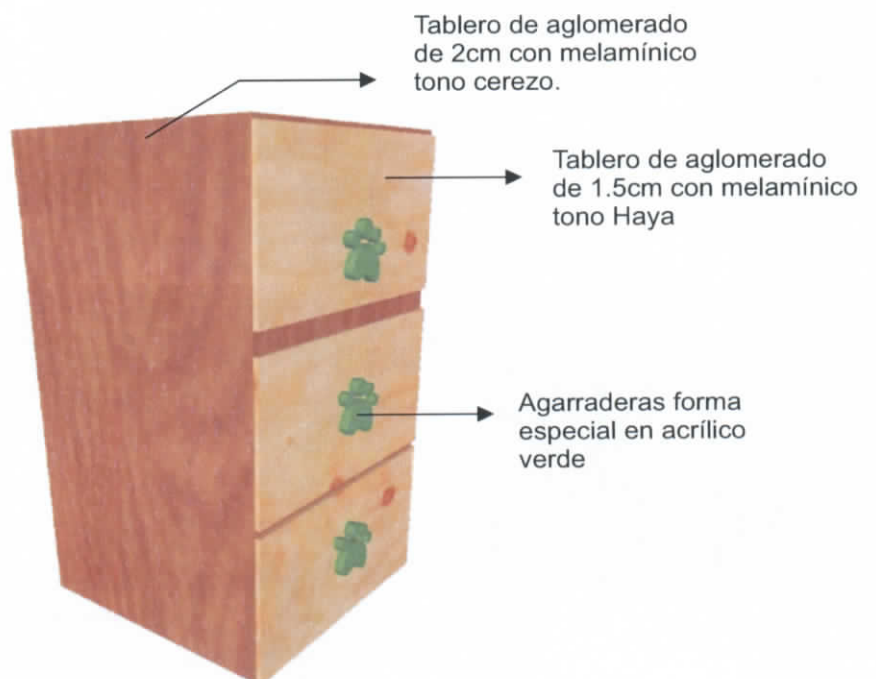


DETALLE SILLA INFANTIL





DETALLE MUEBLE ARCHIVADOR



DETALLE CASA DE JUEGOS

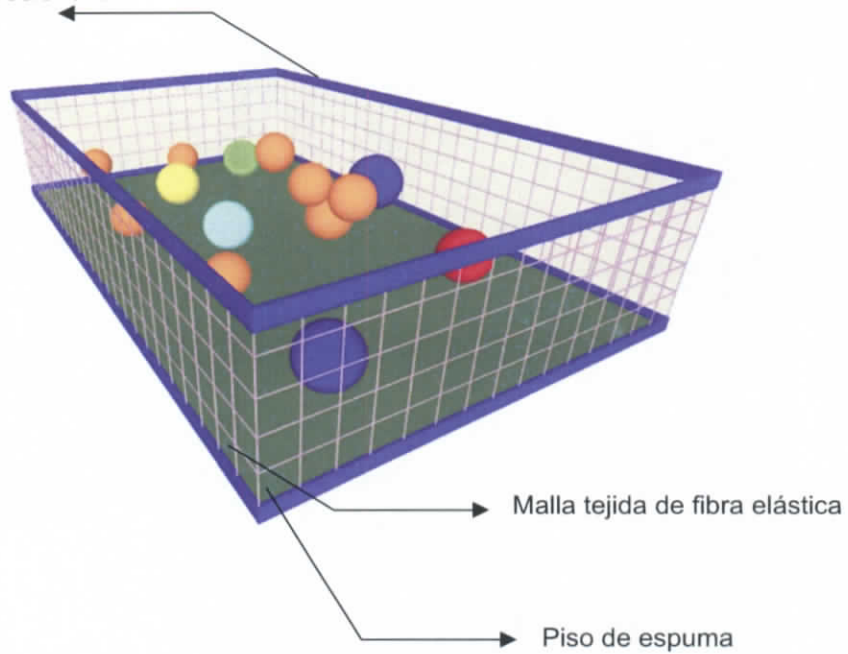
Cubierta de PVC
3 cm tono verde
bordes redondeados.



Casa de juegos
PVC de 80x90cmx1.20m alto.

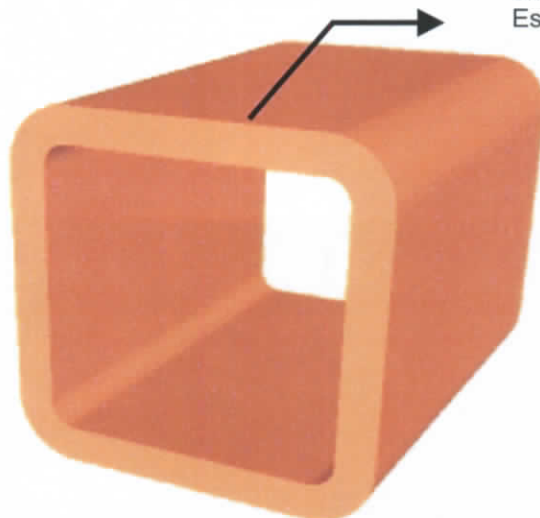
DETALLE PISCINA DE PELOTAS

Borde recubierto de
espuma color azul



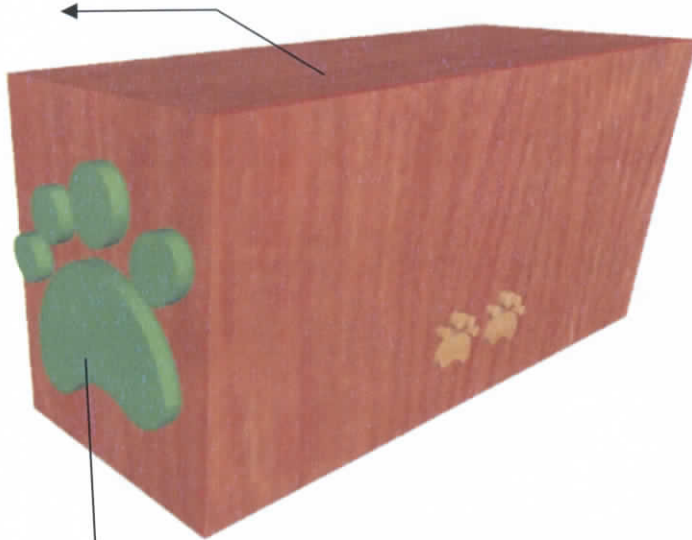
DETALLE CUBICULO

Piezas termoformados
en PVC varios colores.
Espesor de 4 cm



DETALLE ARCHIVADOR ALTO

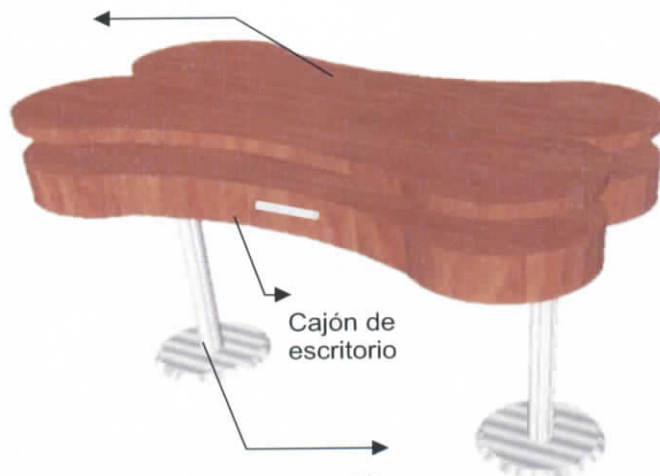
Tablero de aglomerado de 2cm con melamínico tono cerezo.



Detalle en relieve
tablero MDF 2,5 cm
lacado terminado mate
color verde

DETALLE ESCRITORIO

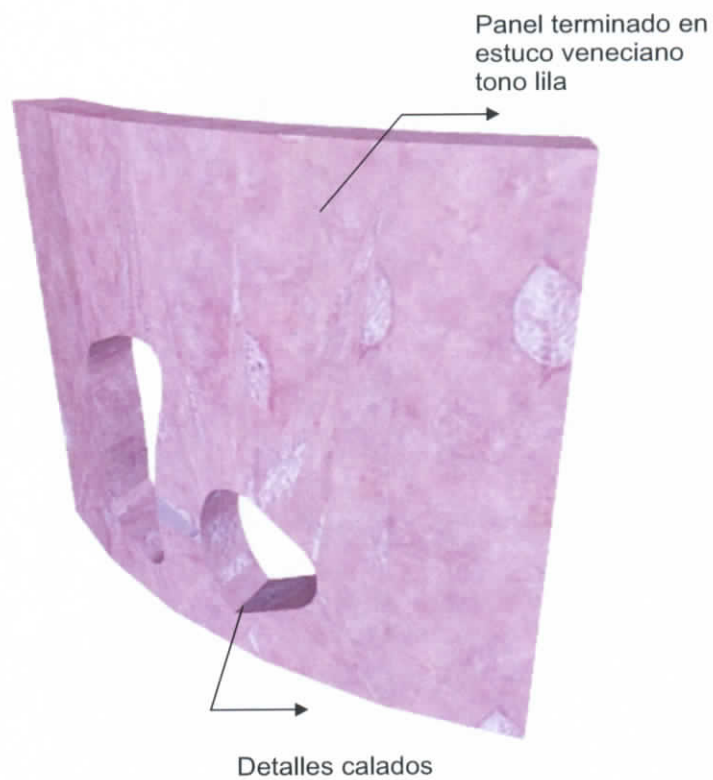
Tablero de aglomerado de 2cm con melamínico tono cerezo.



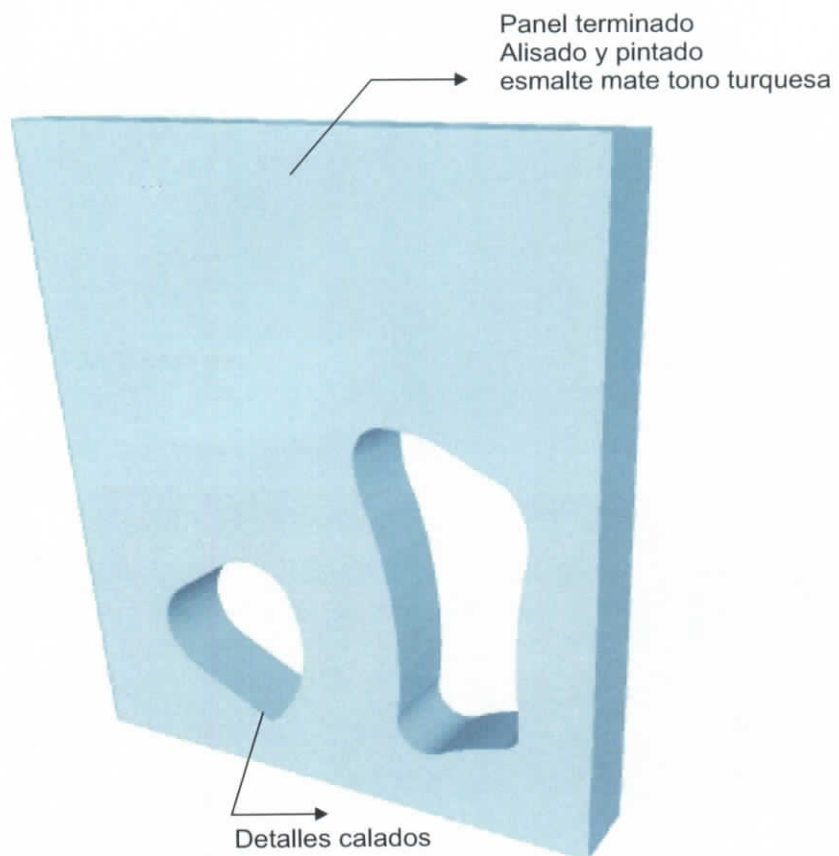
Cajón de
escritorio

Bases metálicas
de tubo cromado

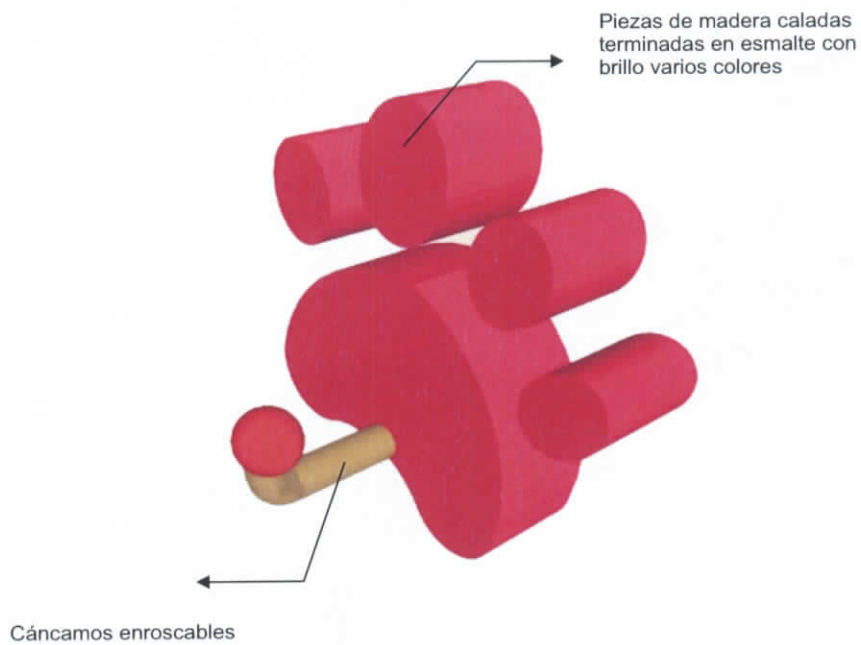
DETALLE PANEL DE PVC CURVO



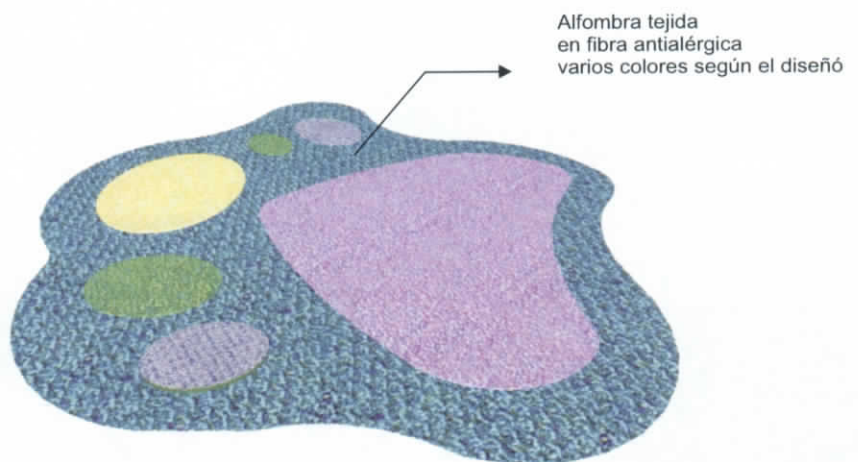
DETALLE PANEL DE PVC



DETALLE PERCHEROS DE NIÑOS



DETALLE ALFOMBRA



CUADRO FONDO PERMANENTE				
ZONA DE INGRESO-RECEPCIÓN				
Rubro	Material	Color	Acabado	Muestra
Paredes	Enlucido	Pintuco Intervinil Lima	semimate	
Panel	Pvc	Pintuco Intervinil Fuxia	semi brillante	
Piso	Piso flotante alto tráfico	Fiorentino Café	antideslizante	
Cielo Falso	Gypsum	Pintuco Intervinil Blanco	mate	

Tabla 22: Cuadro Fondo Permanente Zona Ingreso-Recepción

CUADRO FONDO PERMANENTE				
ZONA DE JUEGOS				
Rubro	Material	Color	Acabado	Muestra
Paredes	Enlucido	Pintuco Intervinil blanco nieve Pintuco Intervinil agua marina Pintuco Intervinil	Semimate	  
Piso	Piso flotante alto tráfico	Pintuco Intervinil bruma Fiorentino Café	antideslizante	 
Cielo Falso	Gypsum	Pintuco Intervinil agua marina	mate	

Tabla 23: Cuadro Fondo Permanente Zona de Juegos

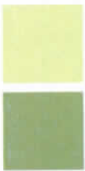
CUADRO FONDO PERMANENTE				
ZONA POLIVALENTE				
Rubro	Material	Color	Acabado	Muestra
Paredes	Enlucido Mural	Pintuco Intervinil Lima Verde Bosque	Semimate	
Piso	Piso flotante alto tráfico	Fiorentino Café	antideslizante	
Cielo Falso	Gypsum	Pintuco Intervinil Thai	mate	

Tabla 24: Cuadro Fondo Permanente Zona Polivalente

CUADRO FONDO PERMANENTE				
ZONA ASISTENCIA				
Rubro	Material	Color	Acabado	Muestra
Paredes	Enlucido Mural	Pintuco Intervinil Blanco	Semimate	
Piso	Piso flotante alto tráfico	Fiorentino Beige	antideslizante	
Cielo Falso	Gypsum	Pintuco Intervinil Thai	mate	

Tabla 25: Cuadro Fondo Permanente Zona Asistencia

CUADRO FONDO PERMANENTE				
ZONA DIDÁCTICA				
Rubro	Material	Color	Acabado	Muestra
Paredes	Enlucido	Pintuco Intervinil Blanco	Semimate	
Piso	Piso flotante alto tráfico	Fiorentino Beige	antideslizante	
Cielo Falso	Gypsum	Pintuco Intervinil Swiss cofee	mate	

Tabla 26: Cuadro de Fondo Permanente Zona Didáctica

CUADRO FONDO PERMANENTE				
ZONA DE HIGIENE				
Rubro	Material	Color	Acabado	Muestra
Paredes	Enlucido	Pintuco Intervinil Blanco	Semimate	
Piso	Porcelanato	Blanco Nieve	Antideslizante	
Cielo Falso	Gypsum	Pintuco Intervinil Swiss cofee	mate	

Tabla 27: Cuadro Fondo Permanente Zona de Higiene

5.7 PRESUPUESTO

Presupuesto Parcial

PRESUPUESTO DE PLANTAS

ITEMS	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNIT.	SUB-TOTAL
Kikuyo	M ²	253,55	\$ 3,00	\$ 760,65
Setos tupirrosa	MI	36,6	\$ 1,00	\$ 36,60
Escancel	M ²	43	\$ 2,00	\$ 86,00
Olivo	U	1	\$ 5,00	\$ 5,00
Arbol de claudia	U	1	\$ 4,50	\$ 4,50
Arbol de durazno	U	1	\$ 4,50	\$ 4,50
			TOTAL	\$ 897,25

Tabla 28: *Presupuesto de Plantas*

PRESUPUESTO DE CAMINERÍAS

ITEMS	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNIT.	SUB-TOTAL
Adoquin de colores alto tráfico Instalación incluida	M ²	\$ 47,00	\$ 15,00	\$ 705,00
			TOTAL	\$ 705,00

Tabla 29: *Presupuesto de caminerías*

PRESUPUESTO DE PISTA AGILITY

ITEMS	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNIT.	SUB-TOTAL
Túnel flexible	U	1	\$ 85,90	\$ 85,90
Casa perro	U	2	\$ 86,16	172,32
Rampa	U	1	\$ 45,20	\$ 45,20
Obstáculo de contacto	U	1	\$ 65,30	\$ 65,30
			TOTAL	\$ 368,72

Tabla 30: *Presupuesto pista agility*

ITEMS	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNIT.	SUB-TOTAL
Piso flotante alto tráfico instalado	M²	86.01	\$ 14,50	\$ 1.247,15
Paredes Pintura Pintuco	M²	259.62	\$ 14,75	\$ 274,37
Intervinil Interiores				
Cielo Falso gypsum	M²	103	\$ 9,00	\$ 927,00
Panel pintado estucado	M²	6.93	\$ 143,00	\$ 990,99
Panel pintado alisado	M²	5.5	\$ 140,00	\$ 770,00
Pintura y alisado vinil blanco cielo falso		103	\$ 3,00	\$ 106,00
Puertas madera	U	3	\$ 210,00	\$ 630,00
Puertas vidrio y perfilera aluminio	U	2	\$ 350,00	\$ 700,00
Puerta vidrio doble hoja	U	1	\$ 450,00	\$ 450,00
Ventanas vidrio con perfilera	M²	3	\$ 120,00	\$ 360,00
Pintura Pintuco Intervinil Exteriores	M²	249.62	\$ 14,75	\$ 264,37
Puntos de luz Gypsum	U	12	\$ 5,00	\$ 60,00
Lampara techo	U	5	\$ 9,99	\$ 45,95
Lampara jardin	U	2	\$ 59,99	\$ 119,98
Mesa tronco natural	U	1	\$ 30,00	\$ 30,00
Cubierta Exterior	U	1	\$ 250,00	\$ 250,00
Griferia	U			
Urinario		4	\$ 120,00	\$ 480,00
Lavabo	U	2	\$ 25,67	\$ 51,34
Mobiliario				
Juego de silla y mesa infantil 4 pers	U	3	\$ 125,33	\$ 375,99
Elementos Decorativos	U	8	\$ 12,57	\$ 100,56
			TOTAL	\$ 8.061,38

Tabla 31: Presupuesto Parcial

Presupuesto General

PRESUPUESTO GENERAL

DESCRIPCIÓN	
DISEÑO INTERIOR	\$ 8061,38
PISTA AGILITY	\$ 368,72
PLANTAS	\$ 897,25
CAMINERÍAS	\$ 705,00
SUBTOTAL	\$ 10032,35
GASTOS DE PLANIFICACIÓN	\$ 1003,24
E IMPREVISTOS	
TOTAL	\$ 11035,6

Tabla 32: *Presupuesto General*

5.8 CONCLUSIONES

- En los primeros cinco años de vida el niño/a capta todo lo que sucede a su alrededor e interioriza; etapa fundamental y decisiva para adquirir el carácter, personalidad, adaptación y formación humana, que comprende el desarrollo integral del niño/a el desarrollo físico, cognitivo, psicomotor, desarrollo del lenguaje, desarrollo moral y desarrollo socioemocional.
- Las personas poseen diferentes estilos de aprendizaje, sin embargo, el niño/a se siente motivado ante el aprendizaje activo significativo mediante nuevas experiencias, permitiendo la interacción con el medio que lo rodea siendo visuales, táctiles o auditivas, con las que los niños formarán conexiones a medida que van observando, escuchando, y descubriendo.
- Los beneficios de los efectos mascota-positivos son: físicos, psíquicos y psicológicos, aprovechables en la experiencia educativa por los lazos de empatía que produce la relación niño-mascota en este contexto se menciona al perro como el animal más conocido por la ternura que brinda y su principal representante el golden retriever carácter tierno debido a su naturaleza sociable y cordial, así como su disposición dócil y comportamiento tranquilo a ello se asocia las innumerables posibilidades de interacción con las personas, la motivación al movimiento fomentando la actividad física, indispensable en la etapa escolar.

- El diseñador deberá tomar en cuenta la transcendencia y todos los requisitos de las mascotas en el diseño racional y técnico para la vida escolar que incluya las múltiples actividades que se realizan en él y el aprendizaje significativo cuyo proceso dura a lo largo de la vida del ser humano.

5.9 RECOMENDACIONES

- El ambiente escolar necesita ser un medio acogedor, agradable para la convivencia y estimulador del desarrollo integral. Ya que el niño/a es un ser integral y como tal se debe formar de manera óptima en todos los aspectos, incluyendo el perfeccionamiento de las habilidades motoras, el dominio del lenguaje, capacidad de percepción y el manejo de las emociones.
- Los niños/a muestran predisposición a adquirir diariamente experiencias nuevas, la experiencia participativa es un componente esencial en la educación escolar, esto significa que el currículo en la educación escolar debe basarse en experiencias reales, con objetos reales, más que verse limitado a discusiones verbales o dibujos. De este modo es factible introducir la temática de los efectos mascota-positivos como generadores estas experiencias del aprendizaje activo significativo.
- Al iniciar la escuela, todo niño necesita de un tiempo de adaptación para que, poco a poco, pueda compartir con sus compañeros y con su entorno lo que hace idóneo la incorporación de una mascota en el ambiente escolar ya que el verdadero vínculo entre hombre y animal, es diferente de la simple propiedad e involucra una relación voluntaria, continua y progresiva en el desarrollo del infante.
- Considerando que existe una gran aceptación y un mercado potencial por las propuestas de integrar en la educación preescolar los efectos

mascota positivos, se propone llevar adelante el rediseño de las áreas recreativas, que contemplen la buena dotación de espacios verdes para el contacto con la naturaleza, medio de esparcimiento y recreación, incluyendo el concepto de la pista agilty, piscina de pelotas, sala de interacción y didáctica, importante por la dinámica del espacio, la correcta aplicación de los argumentos de diseño en cada ambiente, el manejo de color estableciendo espacios que bridan calidez, percepción de diversión con tonos de colores complementarios, el uso de materiales de alto tráfico para facilitar el mantenimiento y limpieza. Además consideraciones antropométricas para el diseño de mobiliario infantil tomando en cuenta criterios de extensión, holgura ya adaptabilidad para evitar incomodidad y posibles efectos en la salud. Una vez conjugado este proceso se logra ambientes ergonómicos, estéticos y funcionales.

5.10 BIBLIOGRAFÍA

- GRUPO OCEANO, Enciclopedia de la Psicología. MMII Oceano Barcelona-España: Grupo editorial, S.A.
- FOULQUIÉ, Paul. Diccionario de pedagogía. Barcelona-España: 1976.
- ARELLANO, Enrique. Didáctica y Aprendizaje Grupal. Loja-Ecuador: Gradimar & Cía., 1994.
- CORRELL, Werner. Fundamentos psicológicos y problemática. Barcelona-España: Editorial Herder, 1980.
- NEUFERT, Ernest. Arte de proyectar en arquitectura. México: Ediciones G. Gili, SA de CV, 1995.
- MORAGAS Antoni. Descripción del ambiente. Barcelona – España: Editorial Gustavo Gili, S.A., 1982.
- WONG, Wuciuos. Diseño Historia Teoría y Práctica del Diseño Industrial. Barcelona-España: Editorial Gustavo Gili, S.A., 1994.
- QUARANTE, Danielle. Diseño Industrial, Elementos Introdutorios. Barcelona – España: 1992.
- PANERO, Julius. Las dimensiones humanas en los espacios interiores. México: Ediciones G. Gili, S.A. 1993.

- HENDRICK, Joanne, Educación Infantil (dimensión física, afectiva y social). Barcelona – España: Ediciones Ceac, 1990.
- WOOLFOLK, Anita E. Psicología Educativa. México: Editorial Prentice-Hall, Inc 1990.
- WONG, Wuciuos, Fundamentos del Diseño. Barcelona- España: Gustavo Pili, S.A. 1995.
- TASHEN, Benedick Verlag GmbH, Diseño Siglo XX. Madrid – España: 2005.
- FLORES, Cecilia, Ergonomía para el diseño. México: Editorial Designio, 2001.
- Guía práctica de actividades para niños preescolares, Ministerio de Educación, Caracas-Venezuela, 1985.
- Diccionario enciclopédico Larousse tomo 8 Larousse, Barcelona-España: 1988.
- MOLINA y Soto, Diccionario de Sociología, Madrid España: 1999.
- PAWLIK, Johannes, Teoría del color. Barcelona España: Editorial Paidós Ibérica, S.A, 1999.
- VILLALBA, Carlos. Metodología de la Investigación Científica. Quito-Ecuador: Sur Editores, 2004.
- CALLEJAS. Fernando. Gobierno Municipal, Registro Oficial- Plan de ordenamiento territorial de Ambato- Normas de arquitectura y urbanismo. Ambato-Ecuador: 2006-2009.

- Revista iberoamericana de educación. N.º 47 (2008)

PÁGINAS WEB

- <http://www.isabelsalama.com/Psicoterapia%20animales.htm>
- <http://www.coordiep.org.ar/site/articulos.shtml>
- <http://www.artesvisuales.com/categoria/libros/>
- <http://www.infomascota.com/perros/educacion-perros/84-educacion-perros>
- <http://www.mascotas.org/tag/perros>
- http://ecosofia.org/derechos_animales/gatos_y_perros

5.11 GLOSARIO TÉCNICO

Cognoscitivismo:

Estudio científico de los procesos cognoscitivos que permiten al niño el manejo y asimilación de información de manera objetiva y analítica.

Socialización:

Es el proceso mediante el cual el niño acepta las normas de comportamiento social y aprende a compartir con las personas de su entorno.

Convivencia

Es la vida que comparten los individuos, familias y grupos en cuanto a intereses, inquietudes, problemas, expectativas, usos del espacio, servicios y todo aquello que forma parte de la existencia en sociedad.

Carácter holístico:

Se refiere a la manera de ver las cosas enteras, en su totalidad, en su conjunto, en su complejidad, pues de esta forma se pueden apreciar particularidades y procesos que por lo regular no se perciben si se estudian los aspectos que conforman el todo, por separado.

Actividad Lúdica:

Cualquier actividad que se emprende por el puro placer que proporciona ella misma, y esto depende del valor subjetivo que el individuo le da a la misma.

Calidad de Vida:

Bienestar físico y psicológico del ser humano, donde se mantiene cubiertas la mayoría de las necesidades básicas del hombre, para cumplir con parámetros de vida saludable, tanto en el cuerpo como en la mente.

Usuario: Toda persona que usa o utiliza cualquier objeto, desde una maquinaria hasta un lapicero o una aguja.

Lignina: material que está disperso en todo árbol y es la resina que mantiene unidas a las fibras.

Percentil: Grupo de personas que tienen una medida parecido

Alcance: Son medidas referenciales que permiten llegar o manipular algo.

Método analítico: hace referencia a la extracción de las partes de un todo, con la finalidad de estudiarlas y examinarlas por separado para delimitar el tema.

Método sintético: se lo define como un proceso por el cual, se relacionan hechos aparentemente aislados, hasta llegar a la formulación de una teoría, que unifica los diversos elementos.

ANEXOS

5.12 ANEXOS

Anexo 1

TABLA ANTROPOMÉTRICA														
Dimensiones de niños y niñas de 4 y 5 años														
Dimensiones	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Alcance punta mano extendida	0,64	0,67	0,64	0,63	0,65	0,67	0,63	0,65	0,68	0,64	0,68	0,70	0,61	0,64
Largura nalga-talón	0,63	0,66	0,63	0,62	0,64	0,66	0,62	0,64	0,67	0,63	0,66	0,69	0,60	0,63
Altura Alcance vertical, sentado	0,72	0,76	0,72	0,71	0,73	0,75	0,71	0,73	0,76	0,72	0,76	0,79	0,69	0,72
Alcance punta mano	0,41	0,43	0,41	0,41	0,42	0,43	0,40	0,41	0,43	0,41	0,43	0,45	0,39	0,41
Alcance lateral brazo	0,32	0,34	0,32	0,32	0,33	0,33	0,31	0,32	0,34	0,32	0,34	0,35	0,31	0,32
Alcance vetical asimiento	0,34	0,36	0,34	0,34	0,35	0,35	0,33	0,34	0,36	0,34	0,36	0,37	0,33	0,34
Altura codo	0,64	0,67	0,64	0,63	0,65	0,67	0,63	0,65	0,68	0,64	0,68	0,70	0,61	0,64
Altura hombro	0,81	0,85	0,81	0,80	0,83	0,84	0,79	0,82	0,86	0,81	0,85	0,89	0,78	0,81
Estatura	1	1,05	1,00	0,99	1,02	1,04	0,98	1,01	1,06	1,00	1,06	1,10	0,96	1,01
Alcance punta mano	0,41	0,43	0,41	0,41	0,42	0,43	0,40	0,41	0,43	0,41	0,43	0,45	0,39	0,41
Altura ojo sentado	0,44	0,46	0,44	0,44	0,45	0,46	0,43	0,44	0,47	0,44	0,46	0,48	0,42	0,44
Holgura muslo	10	10,50	9,95	9,90	10,20	10,40	9,80	10,10	10,60	9,96	10,55	10,96	9,58	10,05
Altura posición sedente	0,56	0,59	0,56	0,55	0,57	0,58	0,55	0,57	0,59	0,56	0,59	0,61	0,54	0,56
Altura rodilla	0,29	0,30	0,29	0,29	0,30	0,30	0,28	0,29	0,31	0,29	0,31	0,32	0,28	0,29
Altura poplitea	0,27	0,28	0,27	0,27	0,28	0,28	0,26	0,27	0,29	0,27	0,28	0,30	0,26	0,27
Largura nalga-popliteo	0,27	0,28	0,27	0,27	0,28	0,28	0,26	0,27	0,29	0,27	0,28	0,30	0,26	0,27
Largura nalga-rodilla	0,33	0,35	0,33	0,33	0,34	0,34	0,32	0,33	0,35	0,33	0,35	0,36	0,32	0,33
Anchura hombros	0,28	0,29	0,28	0,28	0,29	0,29	0,27	0,28	0,30	0,28	0,30	0,31	0,27	0,28
Altura codo reposo	7,5	7,88	7,46	7,43	7,65	7,80	7,35	7,58	7,95	7,47	7,91	8,22	7,19	7,54
Altura mitad hombro, sentado	0,37	0,39	0,37	0,37	0,38	0,38	0,36	0,37	0,39	0,37	0,39	0,41	0,35	0,37
Anchura caderas	0,25	0,26	0,25	0,25	0,26	0,26	0,25	0,25	0,27	0,25	0,26	0,27	0,24	0,25

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Estimado Señor(a) Padre de Familia:

- Este cuestionario tiene como finalidad obtener datos reales y hacer un análisis, de las necesidades del niño/a y expectativas de los Padres de familia, en lo que corresponde a un ambiente educativo adecuado que aporte favorablemente al desarrollo integral del niño/a aplicando los efectos-mascota positivos.
- Por ello me dirijo a usted, solicitando muy comedidamente contestar las siguientes preguntas con la mayor honestidad; ya que de ella depende el éxito del proyecto en beneficio de los alumnos de esta querida institución.
- Marque con una X si lo considera necesario o de lo contrario seleccione la opción múltiple.
Muchas gracias por la colaboración brindada.

PREGUNTAS:

1. ¿Piensa que el ambiente educativo influye en el desarrollo integral de los niños/as?

Sí ☐ No ☐

¿Por qué? _____

2. Le presentamos 5 componentes que influyen en un adecuado ambiente educativo.
Favor distribuir 100 puntos entre estos componentes, de modo que la distribución refleje la importancia que Ud. le asigna a cada componente.

- 1) **Espacio:** (Diseño y decoración piso, paredes, cielo raso)
- 2) **Mobiliario:** (Mesas, asientos y muebles).
- 3) **Elementos Decorativos:** (Ventanas, puertas y escaleras)
- 4) **Factores ambientales:** (Iluminación, ventilación y temperatura)
- 5) **Ergonomía:** (Seguridad y confort).

Total 100

3. El niño/a muestra preferencia a: (escoja la más relevante)

- a. Nuevas experiencias: (El juego, visita a un museo, ir al parque, otros.)
- b. El dibujo.
- c. La pintura.

Otros: _____