



ESCUELA EN INGENIERIA DISEÑO INDUSTRIAL

Tema:

MOBILIARIO LÚDICO BASADO EN LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL
ECUADOR PARA HABITACIONES DE ESPACIOS REDUCIDOS PARA
NIÑOS EN EDADES DE 4-8 AÑOS

Disertación de grado previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño
Industrial

Línea de investigación:

Identidad Ecuatoriana y diseño dirigido a grupos especiales.

Autor:

GONZALO GIOVANNY ANDINO FREIRE

Directora:

DIS. DELIA ANGÉLICA TIRADO LOZADA

Ambato- Ecuador

Febrero 2015

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

MOBILIARIO LÚDICO BASADO EN LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL
ECUADOR PARA HABITACIONES DE ESPACIOS REDUCIDOS PARA
NIÑOS EN EDADES DE 4-8 AÑOS

Línea de Investigación:

Identidad Ecuatoriana y diseño dirigido a grupos especiales.

Autor:

GONZALO GIOVANNY ANDINO FREIRE

Delia Angélica Tirado Lozada, Dis.

CALIFICADORA

f. _____

Ayda Luz Elena Rico Gonzáles, Lcda.

CALIFICADORA

f. _____

Juan Carlos Palacios Proaño, Ing.

CALIFICADOR

f. _____

Concepción del Carmen Bedón Vaca, Arq.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL f. _____

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel, Dr.

SECRETARIO GENERAL PUCESA

f. _____

Ambato - Ecuador

Febrero 2015

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Gonzalo Giovanni Andino Freire portador de la CI. 180409094-0 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a 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 desprendan 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.

Gonzalo Giovanni Andino Freire

CI. 180409094-0

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a Dios quién supo darme fuerzas para seguir adelante y no decaer en los problemas que se presentaban.

Para mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para concluir mis estudios y de esta manera pudiera lograr mis sueños como profesional, por siempre estar a mi lado apoyándome. Me han dado todo lo que soy como persona, supe aprovechar el esfuerzo infinito de ellos.

A mi hermana Dayana por estar siempre presente en las buenas y en las malas, acompañándome y ayudándome.

A mi novia Andrea quien ha sido y es mi motivación, inspiración y más grande felicidad.

"Después de escalar una montaña muy alta, descubrimos que hay muchas otras montañas por escalar".

Paulo Coello

AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora; en segundo lugar a cada uno de los que son parte de mi familia mis padres, mi hermana; por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado y llevado hasta donde estoy ahora. Por último a mis compañeros por su apoyo infinito y a mi directora de tesis y lectores que formaron parte de este trabajo, brindándome su ayuda para concluir el presente proyecto de investigación.

RESUMEN

Este proyecto de investigación tiene como objeto desarrollar mobiliario lúdico basado en los juegos tradicionales del Ecuador para habitaciones de espacios reducidos para niños de 4-8 años, que cumple rigurosamente con los objetivos específicos planteados, lo cual brinda una solución al problema de espacios reducidos en habitaciones infantiles, lo cual en muchos de los casos generan incomodidad al momento de realizar las diferentes actividades diarias. Los diferentes temas que contemplan el marco teórico, están adecuadamente relacionados con el tema de investigación, siendo de gran aporte y respaldo para desarrollar el proyecto. Se aplicó una investigación de campo con la cual se realizó diferentes encuestas y entrevistas dirigidas hacia los diferentes padres de familia y profesionales: parvularios, arquitectos en el área, han sido de valiosa importancia para tener un conocimiento más amplio en la mayoría de características en lo que se refiere a mobiliario lúdico en espacios reducidos. Se propone crear mobiliario lúdico mediante la morfología de los juegos tradicionales de la serranía ecuatoriana. Mediante la construcción del mobiliario lúdico basado en los juegos tradicionales del Ecuador, se logra alcanzar el objetivo principal trabajado rigurosamente en los espacios reducidos en habitaciones infantiles.

Palabras clave: mobiliario lúdico, juego tradicional, espacio reducido, parvulario

ABSTRACT

This research project is aiming to create ludic furnishing based on traditional ecuadorian games in small rooms for children between 4-8 years old. It strictly followed specific objectives that were established, offering a solution to the problem of limited space in children's room, which in many cases creates discomfort when different daily activities are performed. The topics included in the theoretical framework are properly related with the investigation topic, contributing and supporting the development of the project. Field research was applied and several surveys and interviews directed to particular parents, professionals, teachers and architects in the area have been very important to get to know most of the features regarding to ludic furnishing in small spaces. The creation of ludic furnishing is proposed, using traditional games of the ecuadorian highlands. Through the construction of ludic furnishing based on traditional ecuadorian games, the principal objective is achieved, by strictly developing reduced spaces in children's room.

Keywords: Ludic furnishing, traditional game, small space, teachers.

TABLA DE CONTENIDOS

PRELIMINARES

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
TABLA DE CONTENIDOS.....	viii
TABLA GRÁFICOS.....	xiii
IMÁGENES.....	xv
GRAFICOS.....	xiii

CAPITULO I

1.1. Tema.....	1
1.2. Planteamiento del tema.....	1
1.2.1. Contextualización.....	2
1.3. Prognosis.....	2
1.4. Formulación del problema.....	3
1.5. Interrogantes.....	3
1.6. Delimitación del objeto de estudio.....	4
1.7. Objetivos.....	4
1.7.1. Objetivo general.....	4

1.7.2. Objetivos específicos.....	4
1.8. Justificación.....	5
CAPITULO II.....	6
2. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Viviendas.....	6
2.2. Espacios.....	7
2.2.1. Espacio íntimo.....	8
2.2.2 Espacio social.....	9
2.2.3 Espacio público.....	10
2.2.4 Espacios reducidos.....	10
2.3. Dormitorio de niños.....	11
2.4. Mobiliario.....	12
2.5 Muebles.....	13
2.5.1 Muebles de dormitorio.....	13
2.5.1.1 Cama.....	14
2.5.1.2 Veladores.....	15
2.5.1.3 Closet.....	15
2.5.1.4 Escritorio.....	16
2.5.1.5 Butaca.....	17
2.5.1.6 Repisa.....	18
2.6. Materiales.....	18
2.6.1. Madera.....	18

2.6.1.1 Características de la madera.....	19
2.6.2. Plástico.....	22
2.6.2.1 Características del plástico.....	22
2.6.3 Metal.....	24
2.7. Lúdico.....	27
2.7.1. Características de los juegos lúdicos.....	28
2.7.2. La lúdica en niños de 4-6 años.....	29
2.7.3. La lúdica en niños de 6-8 años.....	29
2.7.4. La lúdica en niños de 8-10 años.....	30
2.8. Juegos tradicionales de la serranía ecuatoriana.....	32
2.8.1. La rayuela.....	35
2.8.2. La cometa.....	36
2.8.3. La arreada de trompos.....	37
2.8.4. La sogá.....	38
2.8.5. Agua de limón	39
2.8.6. Los ensacados.....	40
2.8.7. Los pepos o canicas.....	40
2.8.8. Las escondidas.....	41
2.8.9. Ponle la cola al burro.....	42
2.8.10. Resbaladera.....	43
2.9. Creatividad.....	44
2.10. Imaginación.....	45
2.11. Color.....	46

2.12. Textura.....	46
2.13. Ergonomía y antropometría.....	47

CAPITULO III

3.1 Metodología de la investigación.....	52
3.2. Población.....	52
3.3. Recolección de información.....	53
3.3.1. Especialistas.....	53
3.3.2. Padres de familia.....	54
3.4. Procesamiento y análisis.....	54
3.4.1. Procesamiento de encuestas	56
3.4.2. Procesamiento de entrevistas a especialistas.....	56
3.5. Interpretación de resultados.....	62

CAPITULO IV

4. Propuesta	64
4.1. Introducción.....	64
4.2. Estudio de necesidades.....	65
4.3. Análisis arquitectónico.....	65
4.3.1. Ubicación.....	65
4.4. Partidos de diseño.....	66
4.4.1. Análisis funcional.....	66

4.4.2. Partido expresivo.....	67
4.5. Geometrización.....	68
4.6 Cuadro de funciones línea A.....	69
4.7 Cuadro de tecnología línea A.....	70
4.8 Cuadro de forma línea A.....	71
4.9 Análisis formal silla.....	73
4.10 Análisis formal mesa.....	78
4.11 Análisis formal cama.....	83
4.12 Análisis formal butaca.....	88
4.13 Análisis formal closet.....	93
4.14. Propuesta gráfica.....	98
4.14.1. Nombre.....	98
4.14.2. Aplicación.....	98
4.14.3. Logotipo.....	99
4.14.4. Color.....	100
4.14.5 Escala de grises.....	101
CAPITULO V	
5.1. Conclusiones.....	102
5.2. Recomendaciones.....	103
BIBLIOGRAFÍA.....	104
ANEXOS.....	108

TABLAS DE GRÁFICOS

Tablas

Tabla 2.1 Tipos de maderas.....	20
Tabla 2.2 Ensamblés y acabados.....	21
Tabla 2.3 Clasificación de los plásticos.....	24
Tabla 2.4 Clasificación del metal.....	26
Tabla 2.5 Actividades lúdicas.....	31
Tabla 2.6 Juegos tradicionales de la serranía ecuatoriana.....	34
Tabla 2.7 Medidas antropométricas (Estatura).....	48
Tabla 2.8 Medidas antropométricas (Altura posición sedente- erguida).....	48
Tabla 2.9 Medidas antropométricas (anchura codo-codo).....	49
Tabla 2.10 Medidas antropométricas (anchura caderas).....	49
Tabla 2.11 Medidas antropométricas(holgura de muslo).....	50
Tabla 2.12 Medidas antropométricas (altura de rodilla).....	50
Tabla 2.13 Medidas antropométricas (extensión).....	51
Tabla 2.14 Medidas antropométricas (recostado).....	51
Tabla 3.16. Primera pregunta de las encuestas	55
Tabla 3.17. Segunda pregunta de las encuestas.....	55
Tabla 3.18. Caracterización parvularios.....	57
Tabla 3.19. Caracterización parvularios.....	57
Tabla 3.20. Caracterización parvularios.....	58
Tabla 3.21. Caracterización parvularios.....	58

Tabla 3.22. Caracterización parvularios.....	59
Tabla 3.23. Caracterización parvularios.....	59
Tabla 3.24 Caracterización arquitectos.....	60
Tabla 3.25 Caracterización arquitectos.....	60
Tabla 3.26. Caracterización arquitectos.....	61
Tabla 3.27. Caracterización arquitectos.....	61
Tabla 4.28 Funciones línea A.....	69
Tabla 4.29. Tecnología.....	70
Tabla 4.30. Tecnología forma línea A.....	71
Tabla 4.31 Despiece de silla.....	75
Tabla 4.32 Presupuesto de silla.....	76
Tabla 4.33 Despiece de la mesa.....	80
Tabla 4.34 Presupuesto de mesa.....	81
Tabla 4.35 Despiece de la cama.....	85
Tabla 4.36 Presupuesto de cama.....	86
Tabla 4.37 Despiece de la butaca.....	90
Tabla 4.38 Presupuesto de butaca.....	91
Tabla 4.39 Despiece de la closet.....	95
Tabla 4.40 Presupuesto de closet.....	96
Tabla 4.41. Aplicación.....	98
Tabla 4.42. Color (RGB).....	100
Tabla 4.43. Color (CMYK).....	100
Tabla 4.44. Presupuesto de mobiliario.....	101

Imágenes

Imagen 2.1. Condominios.....	7
Imagen 2.2. Área íntima.....	9
Imagen 2.3. Área social.....	9
Imagen 2.4. Dormitorio de niños.....	12
Imagen 2.5. Muebles.....	13
Imagen 2.6. Muebles de dormitorio.....	14
Imagen 2.7. Veladores.....	15
Imagen 2.8. Closet.....	16
Imagen 2.9. Escritorio.....	17
Imagen 2.10. Butaca.....	17
Imagen 2.11. Repisa.....	18
Imagen 2.12. Plástico.....	23
Imagen 2.13. Metal.....	26
Imagen 2.14. Lúdico.....	31
Imagen 2.15. Rayuela.....	36
Imagen 2.16. Cometa.....	37
Imagen 2.17. Trompos.....	38
Imagen 2.18. La soga.....	38
Imagen 2.19: Agua de limón.....	39
Imagen 2.20. Los ensacados.....	40
Imagen 2.21. Pepos o canicas.....	41

Imagen 2.22. Las escondidas.....	42
Imagen 2.23. Ponle la cola al burro.....	43
Imagen 2.24. Resbaladera.....	44
Imagen 2.25. Texturas.....	47
Imagen 4.26. Ubicación y planos.....	66
Imagen 4.27. Silla.....	73
Imagen 4.28. Despiece de silla	75
Imagen 4.29. Silla (Relación objeto-objeto).....	76
Imagen 4.30. Silla (Relación objeto-sujeto).....	77
Imagen 4.31. Silla (Relación objeto-entorno).....	77
Imagen 4.32. Mesa.....	78
Imagen 4.33. Despiece de mesa.....	80
Imagen 4.34. Mesa (Relación objeto-objeto).....	81
Imagen 4.35. Mesa (Relación objeto-sujeto).....	82
Imagen 4.36. Mesa (Relación objeto-entorno).....	82
Imagen 4.37. Cama.....	83
Imagen 4.38. Despiece de cama	85
Imagen 4.39. Cama (Relación objeto-objeto).....	86
Imagen 4.40. Cama (Relación objeto-sujeto).....	87
Imagen 4.41. Cama (Relación objeto-entorno).....	87
Imagen 4.42. Butaca.....	88
Imagen 4.43. Despiece de butaca	90
Imagen 4.44. Butaca (Relación objeto-objeto).....	91

Imagen 4.45. Butaca (Relación objeto-sujeto).....	92
Imagen 4.46. Butaca (Relación objeto-entorno).....	92
Imagen 4.47. Closet.....	93
Imagen 4.48. Despiece del closet	95
Imagen 4.49. Closet (Relación objeto-objeto).....	96
Imagen 4.50. Closet (Relación objeto-sujeto).....	97
Imagen 4.51. Closet (Relación objeto-entorno).....	97

Gráficos

Gráfico 3.1 Primera pregunta de las encuestas.....	55
Gráfico 3.2 Segunda pregunta de las encuestas.....	56
Gráfico 4.3 Partido expresivo.....	67
Gráfico 4.4 Geometrización.....	68
Gráfico 4.5 Logotipo.....	99
Gráfico 4.6. Escala de grises.....	101

CAPITULO I

1.1 Tema

MOBILIARIO LÚDICO BASADO EN LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR PARA HABITACIONES DE ESPACIOS REDUCIDOS PARA NIÑOS EN EDADES DE 4-8 AÑOS.

1.2 Planteamiento del tema

En muchas viviendas, la falta de espacio es un problema que ocasiona incomodidad en el desempeño laboral y escolar de los integrantes de la familia. Esta situación hace que los propietarios se vean afectados debido a limitada disponibilidad de espacio, por lo tanto, impiden que los niños desarrollen sus actividades de rutina.

Las personas por economizar tratan de buscar espacios pequeños para vivir, optando por casas de tamaño reducido, donde se albergan varios miembros familiares.

El lugar disponible para que los niños realicen sus actividades es incómodo, ya que la aglomeración de objetos en su espacio sea limitado, impidiendo así que sea un lugar agradable, en la organización de sus objetos.

Las personas por lo general, optan por muebles convencionales que se utilizan un par de veces y luego se desechan, esto genera pérdida de los valores y costumbres que regularmente se hacían pocos años atrás por nuestra gente.

1.2.1 Contextualización

En la actualidad existen diversos tipos de mobiliario, muchas veces poseen precios sumamente elevados y tamaños grandes, que no podrían ser adquiridos por las personas ya que no poseen dimensiones adecuadas para este tipo de viviendas.

Hoy en día no existe mobiliario destinado para espacios reducidos con tendencias propias, en este caso de los juegos tradicionales del Ecuador, que es el objetivo de la investigación.

Por tal razón se efectuará la investigación previa de los tipos de mobiliario lúdicos que existen para espacios reducidos.

1.3 Prognosis

El diseño de mobiliario lúdico para dar solución al problema existente en espacios reducidos al momento de realizar las actividades lúdicas, que cotidianamente realizan los infantes en su espacio. Esta solución que se plantea ayudará a

reducir la incomodidad que ocasiona escases de espacio en las habitaciones infantiles.

1.4 Formulación del problema

¿El mobiliario lúdico para niños en edades de 4-8 años basado en los juegos tradicionales del Ecuador ayudará a la circulación de los espacios reducidos y de quienes habitan?

1.5 Interrogantes

- ¿Cuáles son los juegos tradicionales del Ecuador?
- ¿Qué beneficios traerá el diseño de un mobiliario para habitaciones infantiles con espacios reducidos?
- ¿Cómo aprovechar al máximo el espacio al momento de construir el mobiliario?
- ¿Qué características debe tener los objetos lúdicos?
- ¿Cómo rescatar los juegos tradicionales en el mobiliario infantil?
- ¿Qué materiales son aplicables para la construcción del mobiliario?

1.6. Delimitación del objeto de estudio

Este proyecto como tal, se desarrollará en la parroquia de Huachi Chico perteneciente a la provincia de Tungurahua cantón Ambato en los condominios Portal de las Flores, con el fin de establecer un mobiliario para optimizar el espacio lúdico en donde los niños van a realizar sus actividades.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo general

Desarrollar mobiliario lúdico basado en los juegos tradicionales del Ecuador para habitaciones de espacios reducido de niños en edades de 4-8 años.

1.7.2 Objetivo específico

Analizar los diferentes juegos tradicionales de la serranía Ecuatoriana para la generación morfológica y lúdica de la línea de mobiliario.

Designar las actividades y didácticas lúdicas para el diseño del mobiliario.

Identificar los materiales aptos para la realización del mobiliario.

Plantear una propuesta de diseño en base a los resultados obtenidos en la investigación.

Construcción de un prototipo.

1.8 Justificación

En el presente trabajo se propone una alternativa para mejorar la calidad de vida de los infantes, los cuales no disponen de espacio suficiente en sus hogares para realizar las actividades. Esto limita a que se adquiera más objetos, ya que el insuficiente espacio trae una aglomeración de los mismos, causando dificultad en la circulación y confort del usuario.

Un espacio infantil adecuado posee seguridad y confort, ya que se establecen objetos funcionales de una manera conjunta para optimizar la circulación, ya que son espacios reducidos, de esa manera se puede socializar momentos lúdicos, los cuales son importantes para la estimulación y desarrollo de los niños.

Un ambiente agradable y personalizado creado mediante la decoración y buena iluminación; siempre conservando la estética y el diseño.

La creación de mobiliario para espacios reducidos es un tema de gran interés, ya que estos se encuentran basados en ideas de diseño, por ello este proyecto pretende incorporar características que llamen la atención hacia los niños y rescatar así los juegos tradicionales, además de brindarles una forma más de entretenimiento a los infantes.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Viviendas

La vivienda es el lugar cerrado y protegido que se construye para que sea habitado por personas. Este tipo de edificación brinda refugio a los seres humanos y les previene de las condiciones climáticas adversas, además de proporcionarles intimidad y espacio para guardar sus pertenencias y desarrollar actividades.

“La vivienda está dirigida al progreso de la situación habitacional de personas que no tienen la posibilidad de enfrentar económicamente la edificación de su hogar en forma individual” (Mercado et al., 2010).

Una vivienda fundamentalmente está compuesta por uno o más cuartos, reservado al hospedaje de una o varias personas. Los mismos que están separados por paredes, y es independiente porque se puede entrar y salir de ella, teniendo acceso directo desde la calle hacia el interior. (INEC Nicaragua ,2006).

Los diversos tipos de viviendas, se han originario de varios factores indispensables como son: situación geográfica, clima, género de vida social y económica, materiales de construcción y habilidades del hombre, como pueden

ser manuales y mentales, es así que se presenta un estudio previo a un grupo de viviendas, en las que se destinará el mobiliario lúdico para niños, ya que estas viviendas carecen de espacio, y es ahí donde se aspira aplicar el proyecto.

Imagen 2.1 Condominios



Fuente: www.jvw-si.com

2.2 Espacios

Los espacios de una vivienda, son aquellas habitaciones donde sus ocupantes se reúnen para charlar, comer, jugar y disfrutar de equitativa compañía.

Entre los diferentes espacios que conforman una vivienda, la estancia ocupa un lugar importante por las diferentes actividades que ahí se desarrollan. Constituye el espacio de reunión social y familiar, principalmente por la tarde o noche. Entre las actividades más frecuentes en la estancia de convivencia están: conversar, leer, escuchar música, ver televisión y descansar.

La necesidad de compañía y pasatiempo, ayuda a realizar diversas formas de generar actividades, que pueden ser: fiestas, interpretación y audición de conciertos, sesiones de televisión, varias actividades y aficiones practicadas en la familia, juegos infantiles.

Cada actividad muestra diferentes requerimientos en cuanto a espacio y a disposición del mobiliario dentro del mismo. Ya especificada las actividades de determinada familia o grupo, el diseñador de objetos debe reflexionar las exigencias que atribuyen y sus posibles consecuencias. Este espacio de convivencia que prevee un amplio sector para los juegos infantiles, adoptará precisamente una ocupación distinta cuando los niños vayan creciendo.

2.2.1 Espacio íntimo

En este tipo de espacio más concreto y limitado al individuo se implantan relaciones tanto físicas como susceptibles o emocionales.

En el espacio íntimo se va a mostrar un comportamiento "factible". Se va a compartir experiencias íntimas, emocionales, de una privacidad alta. En caso de invasión de esa zona, el individuo percibirá el acto como una violación de la normalidad y como una agresión, de efectos no determinadas. Todas las personas poseen un espacio esencial propio que puede variar en relación a diferentes factores y que se pueden cambiar a lo largo del tiempo. (Sánchez, 2011).

Imagen 2.2 Área íntima



Fuente: www.photoshopytutoriales.com

2.2.2 Espacio Social

Exclusivamente están aquellas personas más cercanas: amigos, conocidos, amigos de trabajo o de estudio con los que se tiene confianza.

En este espacio se comparte experiencias privadas aunque no íntimas, pensamientos, sentimientos. Se trata de un espacio en el cual se establecen relaciones de vecindad con otras personas.

Imagen 2.3 Área Social



Fuente: www.guzmaninmobiliariaecuador.com

2.2.3. Espacio público

Dentro del espacio público existe una diferencia entre el llamado "extraño" y el "individuo público". En este tipo de espacio el individuo en varias culturas no espera tener que implantar ningún tipo de contacto físico con los demás individuos. Así mismo, en este tipo de espacio, es donde se establece un mayor número de relaciones de tipo superficial.

2.2.4. Espacios reducidos

Los espacios reducidos se encuentran hoy en día en diferentes condominios, casas, residenciales, edificios las cuales el espacio no es el preciso para realizar actividades matutinas.

Un gran número de personas en las ciudades habitan en viviendas de reducidas dimensiones, por lo tanto, se convierte en un desafío el diseño de sus interiores. El aprovechamiento del espacio y el diseño de mobiliario para embarcaciones, aeronaves, submarinos, caravanas, transbordadores espaciales e incluso prisiones, no sólo ilustran las necesidades y los problemas de quienes ocupan un espacio limitado, sino que ofrece también un gran número de ideas útiles para el hogar.

A continuación se muestra la normativa de construcción actualizada por los GAD's:

Según la normativa de ocupación y edificación actualizada por los GAD's, en el artículo N. 3746, consta de 36 m², por departamento, que dictamina la Ordenanza municipal.

En la ciudad de Ambato, actualmente se encuentran 42 urbanizaciones con esta edificación, cada una consta con un diseño arquitectónico diferente, y el valor de cada una va acorde a la ubicación del mismo.

2.3 Dormitorio de niños

Por lo general los niños necesitan un espacio tranquilo e interesante donde se puedan concentrar y hacer las diferentes tareas escolares. Básicamente se debe tener en cuenta, dónde se van a ubicar los respectivos objetos. Regularmente se podría elegir un rincón de su habitación, principalmente cuando son más pequeños, reservar un espacio exclusivo para ello. Así se puede ayudar aprovechando el espacio.

Es inevitable que la mesa, la silla y los diferentes elementos que conforman la habitación, mantengan las proporciones adecuadas a las medidas antropométricas del niño. A veces se tiende a comprar algo grande para que perdure, pero tienen que ser confortables y acogedores.

Imagen 2.4 Dormitorio de niños



Fuente: www.bonitadecoracion.com

2.4. Mobiliario

Un estilo propio de diseño de mobiliario, determina el desarrollo de una personalidad clara y original; un lenguaje plenamente abierto a los cambios, adaptándose únicamente a tendencias vigentes, tomando en cuenta los diferentes elementos de la cultura existente, transformándolos y fusionándolos.

El diseño de mobiliario significa diseñar, construir y tratar los distintos espacios del diseño, desplegando una sensación innovadora. El diseño de mobiliario actual es utilizado como una herramienta que eleva los productos de uso cotidiano perfeccionando a través del diseño la calidad de vida de todos los usuarios.

Hoy en día las dimensiones de las viviendas han variado notablemente, los espacios extensos se han convertido en ambientes con tamaños reducidos y limitados, donde deben habitar familias completas y muchas veces en circunstancias cercanas a la pobreza, es por esa razón, que la fabricación de

mobiliario para espacios reducidos ha ganado mucha importancia, convirtiéndose en un tema de constante estudio.

2.5. Muebles

Dentro de las cosas con las que se convive diariamente, los muebles corresponden a la categoría de objetos en los que se puede distinguir mejor estos valores. La cualidad de un mueble es tan evidente que si se quisiera hacer una reseña de la historia del diseño, se podría fundamentar en aquellos para identificar los diversos materiales, los métodos de producción, las tendencias de cada época y demás factores de los que lo conforman.

Imagen 2.5 Muebles



Fuente: www.guayaquil.olx.com

2.5.1. Muebles de dormitorio

Los muebles de dormitorios satisfacen más que la necesidad de dormir y descansar. Estos muebles muestran el sentido de comodidad y protección de los

días dificultosos de trabajo, y es uno de los lugares donde más tiempo se pasa sin importar cuál sea el estilo favorito.

Es por ello que deben ser lugares que estimulen la necesidad de habitarlos, tanto por lo que significa el descanso en sí o la intimidad de las parejas, como también por el entorno que ofrecen en cuanto a comodidad, decoración y estilo.

Los estilos de decoración en las habitaciones son extensos porque cada imaginación puede crear alguna cosa, pero para quien le gustan los cuartos temáticos, los muebles y los accesorios son el centro de la variedad se pueden obtener para crear dormitorios más modernos y funcionales.

2.5.1.1 Cama

Una cama es un mueble que se utiliza para el descanso, aunque además suele usarse para otras actividades: leer, sentarse, descansar, saltar, comer, jugar (sobre todo los niños), reposar en caso de enfermedad.

Imagen 2.6 Muebles de dormitorio



Fuente: www.sobrebebes.es

2.5.1.2 Veladores

En la actualidad, el velador es una mesa secundaria que sirve para apoyar lámparas, cuadros, libros u otros objetos de adorno. El tamaño pequeño hace que sean muy comunes en las habitaciones al poder colocarse en cualquier rincón u otros espacios poco ventajosos como los situados entre distintos sillones, o junto a una estantería.

Imagen 2.7 Veladores



Fuente: www.monclinic.com

2.5.1.3 Closet

Es un mueble cerrado por medio de puertas, dentro de la distribución interior puede haber repisas, perchas y cajones, para guardar diferentes cosas.

Imagen 2.8 Closet



Fuente: www.es.123rf.com

El closet es propio de cualquier habitación de la casa, ajustando su forma y dimensiones al uso al que va propuesto:

- Dentro de la cocina, los armarios son sumamente pequeños y se ubican bajo el mesón o contra la pared, y se utilizan para almacenar alimentos o utensilios de cocina.
- En los cuartos de baño son pequeños y sirven para guardar los diferentes productos de higiene personal.
- En empresas, fábricas y laboratorios se manipula un armario especial para proteger respectivos objetos y productos ante un incendio.

2.5.1.4 Escritorio

Es una clase de mueble y de mesa, usado comúnmente en el ambiente de trabajo y de oficina, para comer, escribir, para usar útiles tales como lápiz, papel, tijeras

o más complejos como una computadora. Los escritorios por lo general tienen uno o varios cajones.

Imagen 2.9 Escritorio



Fuente: www.dellacalle.blogspot.com

2.5.1.5 Butaca

Es un tipo de asiento con respaldo, apoyos laterales para los brazos, son más cómodos y se pueden utilizar de diferentes formas.

Imagen 2.10 Butaca



Fuente: www.estudiovilablanch.com

2.5.1.6 Repisa

Es un estante que sobresale de la pared horizontalmente para poner en él objetos diversos.

Se utilizan en habitaciones para ubicar diferentes objetos como: juguetes, perfumes, adornos, entre otros.

Imagen 2.11 Repisa



Fuente: www.articulo.mercadolibre.com

2.6 Materiales

2.6.1 Madera





La materia prima que más ha explotado el ser humano es la madera, desde la antigüedad. Se la obtiene de las diferentes especies de árboles, y sus aplicaciones son la construcción, ornamento, fabricación de mobiliario y embalajes.

2.6.1.1 Características de la madera

- Se las encuentra disponible en todo el mundo.
- Existen bosques habitualmente en todas las regiones del mundo.
- La madera es muy fácil de trabajar, ya que se puede unir varias piezas de madera empleando clavos o tornillos. Otros materiales, como la piedra, también son muy abundantes, pero son difíciles de trabajar debido a su dureza. La madera un recurso renovable. Un bosque talado puede repoblarse y así suministrará madera unos años después. (Pedrazuela, 2004).

Tabla de Maderas


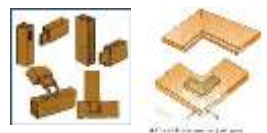


Tabla 2.1 Tipos de maderas

TIPO	Imagen	Presentación	Dimensiones	Variedad
NATURAL		Según requerimientos		Pino, Ciprés, Nogal, Cedro, Canelo
MDF		Tableros de diferentes espesores	210x240 cm 0.6, 0.8, 0.10, 0.12 cm	Melamina Colores Chapas de madera natural
AGLOMERADO		Tableros de diferentes espesores	210x240 cm 0.6, 0.8, 0.10, 0.12 cm	Diversos tipos de grosores y tamaños con acabados naturales.
TRIPLEX		Tableros de diferentes espesores	210x240 cm 0.3, 0.5, 0.7, 0.9, 0.12, 0.15, 0.18, 0.20 cm	Diversos tipos de grosores, y tamaños.

Fuente: Realizado por el autor

Ensamblajes y acabados

Tabla 2.2 Ensamblajes y acabados

ENSAMBLES Y ACABADOS			
TIPO	ACABADO	ENSAMBLES	HERRAJES
NATURAL	Barniz, laca, acrílico, esmaltes, melanímico.		Bisagras Tiraderas
MDF	Barniz, laca, acrílico, esmaltes, melanímico.		Bisagras Tiraderas
AGLOMERADO	Barniz, laca, acrílico, esmaltes, melanímico.		Bisagras Tiraderas
TRIPLEX	Barniz, laca, acrílico, esmaltes, melanímico.		Bisagras Tiraderas

Fuente: Realizado por el autor.

2.6.2. El plástico

El plástico es un material compacto sintético, disponible en una extensa diversidad de presentaciones, es utilizado en la elaboración de varios productos industriales. Los plásticos son polímeros, es decir, estructuras formadas por millones de moléculas. Varias veces plástico y polímero son usados como sinónimos, pero, en realidad, la palabra plástico se define a cualquier material maleable, mientras, polímero, define a las sustancia molecularmente.

El plástico un material que se ve a diario en muchos objetos, se lo utiliza en diseño como parte de proyectos de reciclaje, de esa manera se puede generar subproductos propios sin contaminar el ambiente.

2.6.2.1 Características del plástico

Son flexibles, elásticas, moldeables y adaptables a diversas formas y aplicaciones.

Los plásticos se caracterizan por ser fáciles de manipular, versátiles, durable, impermeables al agua y bajo costo, propiedades que los hacen materiales ampliamente usados para elaborar una gran gama de productos.

Mediante el uso del plástico se ha apartado a otros materiales como madera, piedra, hueso, cuero, papel, metal, vidrio y cerámica.




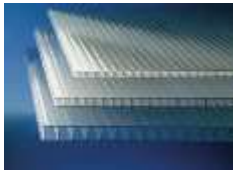
Imagen 2.12 Plástico



Fuente: www.lopezporcelinma.wordpress.com

Los plásticos están presentes en varios y novedosos artículos de nuestra vida cotidiana como en: objetos de cocina, de decoración, útiles de aseo, de manualidades. Se usan en decoración, arquitectura, incluso en la moda.

Tabla 2.3 Clasificación de los plásticos

PLÁSTICO			
Tipo	Usos	Características	Imagen
Polietileno	Vasos, cucharas, fundas, otros.	Flexible, maleable	
PVC	Tubos, ventanas para la construcción	Dureza y resistencia	
Polipropileno	Cumple una doble tarea, como plástico y como fibra	Tienen mayor resistencia al impacto (incluso a bajas temperaturas) y mayor estabilidad a la intemperie.	
Polycarbonato	Fácil de trabajar, moldear y termoformar, y son utilizados ampliamente en la manufactura moderna	Uso exterior	

Fuente: Realizado por el investigador

2.6.3 Metal

Los muebles metálicos son sin lugar a dudas una clase de mobiliario de la más perdurable que el mercado pueda brindar; entre los materiales como son el acero

inoxidable y el aluminio sobrepasan esta sección de una forma muy atractiva ya que sus técnicas de construcción están profundamente ligados al diseño y la decoración.

Para que el mueble en hierro sea de alta calidad, el material debe ser grueso y estar trabajado principalmente con procedimiento específico. Una de las ventajas que tienen los muebles de hierro es su versatilidad; pocos años atrás solo se observaba en colores oscuros, actualmente el mercado lanza una amplia gama de varios tonos y acabados. Cuando se hace habla de hierro no sólo se habla de mesas y sillas, a ellos se les suma los sillones, cunas, perchas, candelabros, espejos.

Los muebles de metal han sido los ejemplares desde hace décadas, porque dejaron tendencias impresas, de esa manera se van retomando los valores de nuestros ancestros.




Tradicionalmente, los muebles metálicos han sido considerados por el común de la gente, como fríos, poco atractivos, sin embargo esta percepción ha cambiado tras el lanzamiento, por parte de las empresas fabricantes en el mundo, de diseños funcionales, prácticos y económicos que cubren plenamente las necesidades de cualquier espacio habitacional.

Imagen 2.13 Metal



Fuente: www.aquaingenieria.com

Tabla 2.4 Clasificación del metal

METAL			
Tipo	Imagen	Presentación	Dimensiones
Aluminio		Planchas, tubo estructural	-3.20x2,80 -1,2,3,4,5 inch
Acero		Planchas, tubo estructural	-2.40x2,80 -1, 2,3,4,5 inch
Aleaciones		Acero y aluminio -Tubo estructural -Más fuerza y menos peso.	Bajo pedido -2.40x2,80 inch

Fuente: Realizado por el investigador

2.7 Lúdico

El espacio lúdico de los niños es un espacio de felicidad, de juego y de entretenimiento, recreación, en el cual los niños se adecuan hacia el mundo para conocerlo y transformarlo desde su capacidad cognitiva y emocional. Se puede decir que el juego es el espacio a través del cual, el niño se va formando mediante su cultura a través de reglas y conocimientos.

Varios juegos se realizan dentro del entorno de los muebles infantiles. A través de estas actividades lúdicas los niños son estimulados, fortalecen sus capacidades sociales y desarrollan la manera de relacionarse con el espacio, lo que favorece de manera directa a su desarrollo psicomotriz y psicosocial, así como al desarrollo de su carácter emocional y experiencial.

Entre los 3 y los 9 años de edad el niño desempeña una muy diversa serie de actividades relacionadas con el aprendizaje, como lectura, escritura, elaboración de tareas, manufactura de objetos, pintura y demás.

Las actividades desempeñadas por los niños y niñas en torno a sus muebles, son muy diversas: juego, estimulación, lúdica, estudio, aprendizaje, lectura, escritura, pintura, dibujo, alimentación, almacenamiento, de manera que el diseño de muebles infantiles no solo debe tener en cuenta dichas actividades

sino ser multifuncional, para que los niños encuentren en el mueble opciones de uso conformes con sus necesidades que cambian a lo largo del día. Así mismo, los beneficios de los niños cambian con la edad, siendo muy distintas a los 4 que a los 8 años, por lo que el mueble infantil no debe ser estático, sino imaginar como un sistema general y transformable que brinde múltiples alternativas funcionales a los pequeños usuarios, en las distintas etapas de su crecimiento.

En síntesis: multifuncionalidad, flexibilidad, versatilidad y capacidad de transformación, son palabras clave a la hora de diseñar muebles infantiles.

2.7.1. Características de los juegos lúdicos

Entre las características principales:

- Plantear en un sentido práctico y utilitario
- Permite la transmisión de valores propios de los niños quien lo practican.
- Utiliza elementos que llaman su atención como texturas, colores y formas.

Se limitan de acuerdo a sus edades.

2.7.2 La lúdica en niños de 4-6 años

Características:

- Los niños de esta edad aún no tienen poca fuerza, y destresa.
- La flexibilidad es una de las principales características y se muestra con frecuencia en muchas de sus prácticas lúdicas.
- Los juegos recomendados para niños de 4-6 años son cortos, variados y con pocas normas.
- A través del juego se busca desarrollar las capacidades físicas, el pensamiento más abstracto y la percepción espacial.

2.7.3 La lúdica en niños de 6-8 años

Características:

- El pensamiento de los niños de estas edades empieza a evolucionar hacia una mayor abstracción, y aumenta su capacidad de atención.

- En cuanto al aspecto motriz, se mejora la velocidad de movimiento.
- Se produce un avance en las relaciones sociales y, a causa de ello, aparecen los grupos estables donde hay una separación de sexos.
- Se pueden también ya proponer juegos que contemplen una actividad física más intensa y el dialogo.

2.7.4 La lúdica en niños de 8-10 años

Características:

- En esta edad el pensamiento es abstracto, empiezan a gustar las actividades que supone una prueba para su intelecto.
- La actividad física de los jugadores es sobresaliente y en ella aparecen la velocidad, la resistencia y la fuerza.
- Los juegos que se practican a estas edades ya son complejos, con muchas normas y variantes. En ellos se suele combinar el uso de la actividad física (juegos de fuerza) con la inteligencia.
- En estos juegos pueden aparecer prácticas deportivas.

Imagen 2.14 Lúdico



Fuente: www.enseredomesticos.blogspot.com

A continuación se muestra una tabla de datos los cuales demuestran las destrezas que desempeñan los niños de diferentes edades.

Tabla 2.5 Actividades lúdicas

	ACTIVIDAD FÍSICA	Niños de 4 años 1 mes – 5 años 11 meses	Niños de 6 años – 7 años 11 meses
Primaria	MOTRICIDAD GRUESA		
	Saltar	Medio	Alto
	Correr	Con dificultad	Si
	Trepar	Con dificultad	Mucha agilidad
	Fuerza	Poca fuerza	Mayor resistencia
	Flexibilidad	Alta	Media
Secundaria	MOTRICIDAD FINA		
	Insertar	Complicado	Mayor destreza
	Sujetar	Con poca fuerza	Con mayor resistencia
	Amarrar/ Atar	Complicado	Fácil
	Anudar	Complicado	Mayor destreza
	Moldear	Mucha agilidad	Mucha agilidad

Terciaria	PENSAMIENTO LATERAL		
	Inteligencia	Inteligente	Muy inteligente
	Abstracto	Medio	Alto
	Reconocimiento	Reconoce rápidamente	Reconoce rápidamente
	Identificación	Sin complicación	Sin complicación

Fuente: Realizado por el investigador

2.8 Juegos tradicionales de la serranía ecuatoriana

Al hablar de juegos tradicionales se entiende aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen persistiendo, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos, pasando tal vez algunos cambios, pero conservando su particularidad.

Algunos de estos juegos podrían perderse por completo, ya que una de las características de los mismos es que sobresalen por una temporada, desaparecen y luego tornan a aparecer.

Algunos de ellos a su vez están más unidos al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños. Ej.: bolitas, trompo, y otros por niñas Ej.: la muñeca, hamaca, gallina ciega.

La característica primordial de los juegos tradicionales es destacar las tradiciones del pueblo desde generaciones posteriores. Dentro de la categorización de los

juegos tradicionales se encuentran algunos juegos que llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que muchas de estas actividades lúdicas también son populares en varios países de nuestro continente, aunque con diferente apelativos.

El relato de nuestros abuelos era el medio de comunicación y a través de la imaginación se podría revivir estos juegos que fueron parte de la historia de su niñez, en la actualidad no existen escritos estos juegos tradicionales en libros o revistas, sino más bien eran transmitidos en forma verbal de generación en generación sin que se pierda su esencia misma del juego tradicional.



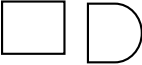







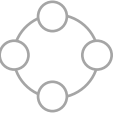

Los juegos tradicionales son cúmulos de experiencias que dejaron nuestros abuelos, con sus historias dejan plasmado su sabiduría. A través de esos juegos se podían crear espacios de recreación e imaginación.





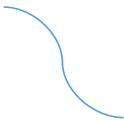

A continuación se describen otras características de los juegos tradicionales:

- Son transmitidos por generaciones.
- Son practicados por el mismo encanto de jugar.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil intuición, memorización y obediencia.

- No requieren mucho material ni costo.
- Son simples de compartir.
- Practicables en cualquier momento y lugar. (Ofele, 2004).

Tabla 2.6 Juegos tradicionales de la serranía ecuatoriana

Nombre Imagen	Estímulo	Elementos	Elementos Morfológicos	Juego
Canicas	<ul style="list-style-type: none"> • Visual • Motriz • Social 	<ul style="list-style-type: none"> • Canicas o bolitas 		
Rayuela	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio • Fuerza 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Dibujo 		
Cometas	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia • Destreza 	<ul style="list-style-type: none"> • Cometa 		
Trompos	<ul style="list-style-type: none"> • Fuerza • Visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Trompo y piola 		
La soga	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio • Fuerza 	<ul style="list-style-type: none"> • Soga 		
Agua de limón	<ul style="list-style-type: none"> • Social 			

Los ensacados	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio • Fuerza 	<ul style="list-style-type: none"> • Sacos 		
Las escondidas	<ul style="list-style-type: none"> • Social • Inteligencia 			
Ponle la cola al burro	<ul style="list-style-type: none"> • Reunión • Equilibrio 			

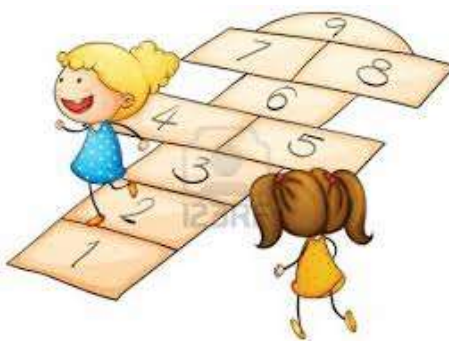
Fuente: Realizado por el investigador

2.8.1. La rayuela

Este juego consiste en dibujar con una tiza en el suelo un casillero de varias figuras, el mismo que puede ese hecho en forma de gato, un cuello de 3 cubos, luego dos cubos como brazos, un cuello cuadrado en el centro, una círculo para decir que es la cabeza y para terminar dos rectángulos que son las orejas, así mismo se debe colocar los respectivos números en cada uno de los cubos y luego se proviene a arrojar fichas, piedras en cadena y los niños deberán saltar con uno o dos pies según la figura y pisar los cubos pero sin tocar el lugar en donde se encuentra la ficha.

Cuando la niña o niño que está en su respectivo turno pisa la raya de alguno de los cubos, ésta pierde su turno y continúa su compañero o compañera. Este juego requiere de mucha coordinación motriz, cuidado y concentración es muy entretenido.

Imagen 2.15 Juego- Rayuela



Fuente: www.es.123rf.com/photo_8536041_rayuela.html

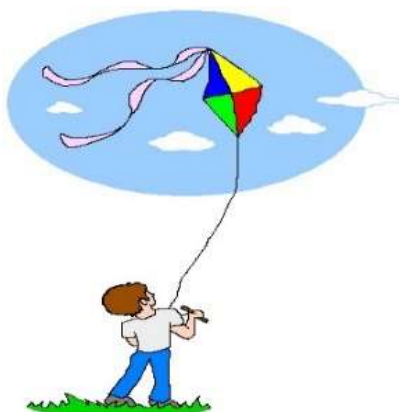
2.8.2. La cometa

La cometa es un juego que se lo practica en ciertos lugares de la sierra. El juego consiste ir a un lugar alejado, puede ser un parque, colinas o algún lugar en donde los cables eléctricos imposibiliten que la cometa vuele.

Los niños emprenden una aptitud de quien para ver quien hace volar más alto la cometa y la conserva más tiempo en el aire, requiere de mucha agilidad y destreza motriz y dominio del equilibrio.

Este juego pertenecía en una cierta época del año en verano las vacaciones para los niños de la sierra, los niños cumplían divertidas paseos buscando carrizo, un material preciso para realizar las populares cometas, lo atrayente es que cada niño puede elaborar y adornar la cometa a su agrado.

Imagen 2.16 Juego- Cometa



Fuente: www.amiguitoenlinea.blogspot.com

2.8.3 La arreada de trompos

Juego que consistía en hacer girar el trompo, coger con la mano y mientras el trompo bailaba, se tocaban las extremidades del cuerpo que un amigo nombrará en el momento del juego.

Los trompos son hechos con madera consistente llamada guayacán, se la encuentra en diferentes sitios alrededor del Ecuador; de este se sacaba un buen pedazo para llevar al carpintero de confianza para que preparara el mejor trompo. En la parte inferior del trompo se ubicaba un clavo cortado y pulido, para que no

corte la mano. El trompo se lo hacía bailar con una piola o guato, se la cogía con la mano y se lanzaba a bailar en el piso.

Imagen 2.17 Juego- Trompos



Fuente: www.plutoindolente.blogspot.com

2.8.4 La sogá

Juego que consistía en que dos personas sostenían los extremos de la sogá para hacerlo volar, mientras el resto en turnos y ordenadamente, brincaban sobre ella. Mientras se saltaba la cuerda, se cantaba “Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada”.

En fin era un juego de resistencia y agilidad mental ya que mediante este juego se consideraba quien era el mejor.

Imagen 2.18. Juego- La sogá



Fuente: www.tricolin.com

2.8.5. Agua de limón

Se forma en una ronda adiestrada a los niños, en la que van interactuando y cantando en una sola voz hasta que la voz guía o líder da la señal de formar grupos de diferentes números de integrantes, el que quedare solo, tenía que hacer una penitencia.

Ejemplo:

Agua de limón

Vamos a jugar

El que se queda solo

Solo se quedará

Hey!! en grupos de 2, 4, 6.

Imagen 2.19 Juego- Agua de limón



Fuente: www.tradiciones.blogspot.com

2.8.6. Los ensacados

Es un juego divertido de competencias que se lo practica al aire libre, formando grupos y se les da sacos de lona a cada uno de los jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada, ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine el recorrido de un lugar al otro.

Es un juego en donde ejercitamos mucha destreza motriz coordinación y agilidad.

Imagen 2.20 Juego- Los ensacados



Fuente: www.tradicionesse.blogspot.com

2.8.7. Los pepos o canicas

El tingue o pepos se lo realizan entre dos o más personas, cada una tenía que dirigir la bola con dirección al adversario y toparla.

El gráfico se debe dibujar con un círculo y rectángulos en el suelo, ya sea en

cemento, tierra o arena. Cuando los pepos salen de la circunferencia esos pasan a ser del ganador.

Este juego es muy bueno para la coordinación motriz, ya que se puede jugar con un número determinado de fichas de color rojo y azul para diferenciar el ganador que estará con un máximo de fichas.

Imagen 2.21 Juego- Pepos o canicas



Fuente: www.tradicionese.blogspot.com

2.8.8. Las escondidas

Se forma un grupo de amigos, uno de ellos se va a un lugar y cubriéndose los ojos, empieza a contar en voz alta una cantidad de números según las reglas que se den, por decir contar de 5 en 5 hasta el 50 o 10 en 10 hasta el 500. Mientras los demás personas se esconden.

Cuando ha finalizado la cuenta, grita: ¡listos o no allá voy! y va en búsqueda de

sus amigos que están escondidos. Y al primero que lo localice será la siguiente persona que cuente y así continúa el juego.

Imagen 2.22 Juego- Las escondidas



Fuente: www.cuidadoinfantil.net

2.8.9. Ponle la cola al burro

Consiste en dibujar un burro en papel o cualquier material y colocarlo en la pared, con los ojos vendados probar colocarle al animal la cola en su sitio, con ayuda de los compañeros, que le enseñarán. Se inicia el juego eligiendo a suerte un participante que con los ojos vendados debe colocar la cola al burro, tras haberle dado varias vueltas sobre sí mismo para desorientarle. Los participantes quedarán divididos en dos grupos o equipos, mientras uno coloca la cola, el resto del equipo le orienta indicando: arriba, a la izquierda, a la derecha. Gana el equipo que menos tiempo tarda en colocar correctamente la cola al burro.

Imagen 2.23 Juego- Ponle la cola al burro



Fuente: www.castroverde3.blogspot.com

2.8.10. Resbaladera

La resbaladera un juego de mucha agilidad, fuerza y concentración, se utilizan todas las extremidades del cuerpo, ya que los niños corren, suben y se deslizan por este juego apoyándose con sus manos.

Los juegos recreativos son una actividad particularmente lúdica, divertida, capaz de transmitir impresiones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e imprescindible para el avance de todo ser humano.

Gracias a esta información que significa una gran base de datos para la aplicación de este proyecto se plantea partir desde la misma para la investigación de campo de los juegos más conocidos para su distracción.

Imagen 2.24 Juego- Resbaladera



Fuente: www.industriafibrasur.com

2.9. Creatividad

Cuando se habla de creatividad, se hace referencia al pensamiento inverso, la idea o imaginación provechosa, como equivalencias de la facultad de innovar y producir una tendencia propia.

Se trata de identificar la situación, los problemas y condiciones que la determinan, para que a través de las culturas y habilidades que se posee, pueda ponerse en práctica la imaginación, dando una respuesta que no se haya dado hasta ahora.

La creatividad se puede comprender como:

- El proceso: el proceso de idear algo nuevo.
- La capacidad: la destreza de idear nuevas respuestas a diferentes problemas.

- El producto: el propósito de cambiar la realidad para lograr un objetivo. (Méndez, 2010).

2.10. Imaginación

La actividad imaginativa se da por la capacidad de establecer mundos fantásticos íntimos y propios donde el individuo es habitualmente el protagonista y donde no existe ni fines ni limitaciones de ningún tipo para el impulso de su libertad. Básicamente radica en formar, crear representaciones de objetos, situaciones o afectos (Gross, 2007).

La imaginación es la capacidad de formar imágenes. Pero la pregunta es dónde y por qué o quién. En realidad se presume que es a partir del pensar, que puede hallarse en una cosa o un recuerdo o una impresión o incluso una relación. Por eso, hay que definir especialmente qué es la imaginación y qué significa para el pensar. También hay que recapacitar sobre la imaginación, que es un pensar que acepta una unión con respecto a una figura imaginada, la cual ya ha sido una impresión de algo y por lo tanto es reflexión como reciprocidad-recíproca (Deleuze, 2007).

2.11. Color

El concepto de color varía de acuerdo al espacio que es utilizada; desde un punto de vista físico, el color es una propiedad física de la luz expresada por los objetos.

El color es una experiencia visual, una emoción sensorial que absorbemos a través de la vista, independiente de la materia colorante de la misma.

Las cosas que se ve, no sólo se diferencian entre sí por su forma, y tamaño, sino también por sus colores. Cada vez que se observa la naturaleza o un paisaje se puede estimar el número de colores que están a nuestro alrededor gracias a la luz que reflejan sobre dichos objetos.





2.12. Textura

Se define textura a la característica de una superficie, es la piel de las cosas. Los dedos permiten a través del tacto, percibir la superficie de los respectivos objetos. Existe otro sentido tal vez más importante en la percepción de las cosas; la visión, sin necesidad acudir al tacto se puede conocer cómo es la superficie de un objeto, esto es la textura visual.

La textura visual o gráfica tiene una estructura bidimensional, es una forma plana, sin relieve, que remeda el aspecto real de las cosas. (E.S.O, 2003).

Entre las texturas más importantes se tiene:

Imagen 2.25. Texturas

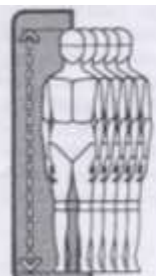
Textura táctil.	Textura visual.
	
Textura natural.	Textura artificial.
	

Fuente: www.cmapspublic2.ihmc.us

2.13. Ergonomía y antropometría

La ergonomía es el proceso de adaptar el trabajo al trabajador. La ergonomía se encarga de diseñar las máquinas, las herramientas y la forma en que se desempeñan las labores, para mantener la presión del trabajo en el cuerpo a un nivel mínimo. La ergonomía pone énfasis en cómo se desarrolla el trabajo, es decir qué movimientos corporales hacen los trabajadores y qué posturas mantienen al realizar sus labores. La ergonomía también se centra en las herramientas y el equipo que los trabajadores usan, y en el efecto que éstos tienen en el bienestar y la salud de los trabajadores. Ucla L(1998).

Tabla 2.7 Medidas Antropométricas (Estatura).



7B
ESTATURA

Estaturas infantiles, en pulgadas y centímetros, según edad, sexo y selección de percentiles

		6 años		7 años		8 años		9 años		10 años		11 años	
		pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm
95	NIÑOS	50.4	128.0	52.9	134.4	54.8	139.3	57.2	145.4	59.6	151.3	61.8	157.2
	NIÑAS	49.5	125.7	52.2	132.7	54.8	139.3	58.0	147.4	60.4	153.4	62.8	159.7
90	NIÑOS	49.5	125.7	51.9	131.8	54.1	137.3	56.5	143.5	58.5	148.3	60.7	154.3
	NIÑAS	49.2	125.0	51.5	130.7	54.0	137.2	57.0	144.8	59.1	150.2	62.2	158.0
75	NIÑOS	48.0	122.0	50.4	128.0	52.8	133.7	55.2	140.1	56.9	144.6	59.2	150.4
	NIÑAS	47.8	121.5	50.2	127.4	52.5	133.4	55.2	140.1	57.4	145.7	60.2	152.9
50	NIÑOS	46.7	118.5	49.0	124.4	51.2	130.0	53.4	135.6	55.4	140.6	57.4	145.3
	NIÑAS	46.3	117.7	48.7	123.6	51.0	129.8	53.3	135.4	55.5	141.0	58.0	147.4
25	NIÑOS	45.3	115.1	47.6	120.8	49.7	126.3	51.7	131.4	53.6	136.2	55.6	141.5
	NIÑAS	45.0	114.4	47.1	119.7	49.4	125.5	51.5	130.8	53.5	135.9	56.3	143.3
10	NIÑOS	44.0	111.8	46.4	117.8	48.5	123.3	50.0	127.0	51.7	131.4	54.0	137.0
	NIÑAS	43.5	110.5	45.8	116.3	47.8	121.4	50.0	127.1	50.0	130.0	54.7	138.5
5	NIÑOS	43.8	110.7	45.5	115.8	47.4	120.3	49.1	124.6	50.9	129.3	53.0	134.6
	NIÑAS	42.6	108.3	44.8	113.7	46.3	118.1	49.0	124.4	51.0	129.5	53.3	135.6

Fuente: Panero, Medidas antropométricas

Tabla 2.8 Medidas Antropométricas (Altura en posición sedente, erguida).



7C
ALTURA EN POSICIÓN SEDENTE, ERGIDA

Alturas infantiles en posición sedente, erguida, en pulgadas y centímetros, según edad, sexo y selección de percentiles

		6 años		7 años		8 años		9 años		10 años		11 años	
		pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm
95	NIÑOS	27.4	69.5	28.2	71.7	29.2	74.1	30.2	76.6	30.9	78.5	31.7	80.6
	NIÑAS	27.1	68.8	28.1	71.3	28.9	73.3	30.1	76.4	31.1	78.1	32.8	83.4
90	NIÑOS	26.6	68.3	27.8	70.6	28.8	73.2	29.7	75.5	30.4	77.2	31.3	79.5
	NIÑAS	26.7	67.9	27.7	70.3	28.5	72.4	29.6	75.3	30.6	77.6	32.0	81.4
75	NIÑOS	26.2	66.5	27.0	68.7	28.1	71.3	29.0	73.6	29.6	75.2	30.5	77.5
	NIÑAS	25.9	65.8	26.9	68.2	27.8	70.7	28.9	73.3	29.8	75.6	31.0	78.7
50	NIÑOS	25.5	64.7	26.4	67.1	27.3	69.3	28.1	71.4	28.8	73.1	29.7	75.4
	NIÑAS	25.2	64.1	26.1	66.3	27.0	68.6	27.9	70.8	28.6	73.4	30.0	76.1
25	NIÑOS	24.7	62.8	25.6	65.1	26.5	67.3	27.2	69.2	28.0	71.0	28.9	73.3
	NIÑAS	24.4	62.1	25.2	64.1	26.2	66.5	27.0	68.7	27.3	70.7	29.1	73.8
10	NIÑOS	24.1	61.1	25.0	63.5	25.8	65.5	26.3	66.8	27.2	69.0	28.1	71.3
	NIÑAS	23.7	60.1	24.5	62.3	25.4	64.4	26.3	66.7	27.1	68.8	28.2	71.6
5	NIÑOS	23.7	60.2	24.8	62.4	25.4	64.5	25.9	65.9	26.5	67.4	27.6	70.1
	NIÑAS	23.1	58.8	24.1	61.2	24.8	63.1	25.6	65.5	26.7	67.8	27.4	69.7

Fuente: Panero, Medidas antropométricas

Tabla 2.9 Medidas antropométricas (Anchura codo-codo)




7D
ANCHURA CODO-CODO

Anchuras infantiles codo-codo, en pulgadas y centímetros, según edad, sexo y selección de percentiles

		6 años		7 años		8 años		9 años		10 años		11 años	
		pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm
95	NIÑOS	11.3	28.8	11.9	30.2	12.4	31.6	13.7	34.7	13.5	34.4	14.7	37.3
	NIÑAS	11.1	28.1	11.8	29.5	12.4	31.6	13.5	34.2	14.2	36.1	14.7	37.4
90	NIÑOS	11.0	28.0	11.5	29.2	11.9	30.1	12.6	32.1	12.8	32.6	13.7	34.9
	NIÑAS	10.6	26.9	11.1	28.3	11.7	29.7	12.5	31.7	13.1	33.4	13.9	35.2
75	NIÑOS	10.6	26.8	10.9	27.6	11.3	28.6	11.8	29.5	12.0	30.5	12.6	32.1
	NIÑAS	10.0	25.4	10.4	26.4	10.9	27.7	11.3	28.8	12.0	30.4	12.6	32.1
50	NIÑOS	10.0	25.3	10.3	26.2	10.6	26.8	10.8	27.5	11.2	28.3	11.7	29.7
	NIÑAS	9.4	24.0	9.7	24.6	10.1	25.7	10.4	26.5	10.9	27.7	11.5	29.2
25	NIÑOS	9.3	23.7	9.6	24.5	10.0	25.3	10.2	25.9	10.6	27.0	11.0	27.9
	NIÑAS	8.9	22.5	9.1	23.1	9.5	24.1	9.8	24.8	10.1	25.7	10.6	26.8
10	NIÑOS	8.9	22.5	9.1	23.1	9.4	23.8	9.8	24.4	10.0	25.3	10.4	26.5
	NIÑAS	8.4	21.4	8.7	22.0	8.8	22.3	9.3	23.5	9.5	24.2	10.0	25.3
5	NIÑOS	8.5	21.7	8.8	22.3	9.1	23.1	9.3	23.5	9.8	24.3	10.1	25.8
	NIÑAS	8.1	21.0	8.4	21.3	8.4	21.4	9.1	23.0	9.2	23.4	9.6	24.5

Fuente: Panero, Medidas antropométricas

Tabla 2.10 Medidas antropométricas (anchura caderas).




7E
ANCHURA CADERAS

Anchura infantil de caderas, en pulgadas y centímetros, según edad, sexo y selección de percentiles

		6 años		7 años		8 años		9 años		10 años		11 años	
		pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm
95	NIÑOS	9.3	23.5	9.6	24.5	10.4	26.3	11.3	28.8	11.4	28.9	12.0	30.6
	NIÑAS	9.3	23.7	10.1	25.7	10.6	26.9	11.5	29.3	12.3	31.3	13.2	33.6
90	NIÑOS	8.9	22.6	9.3	23.6	9.8	24.9	10.6	26.8	10.8	27.5	11.5	29.3
	NIÑAS	9.0	22.8	9.7	24.6	10.2	25.9	11.0	28.0	11.6	29.5	12.4	31.2
75	NIÑOS	8.5	21.5	8.8	22.4	9.3	23.5	9.7	24.7	10.1	25.6	10.7	27.3
	NIÑAS	8.5	21.7	9.0	22.9	9.6	24.4	10.1	25.7	10.7	27.3	11.3	28.8
50	NIÑOS	8.1	20.5	8.4	21.3	8.8	22.3	9.3	23.3	9.5	24.1	10.0	25.5
	NIÑAS	8.1	20.5	8.5	21.6	9.0	22.8	9.3	23.6	9.9	25.2	10.5	26.6
25	NIÑOS	7.7	19.5	8.0	20.3	8.3	21.2	8.7	22.1	8.9	22.7	9.4	23.9
	NIÑAS	7.6	19.4	8.0	20.4	8.4	21.4	8.8	22.4	9.2	23.4	9.6	24.5
10	NIÑOS	7.3	18.6	7.6	19.4	8.0	20.2	8.3	21.0	8.5	21.7	8.9	22.7
	NIÑAS	7.3	18.5	7.6	19.4	8.0	20.3	8.4	21.3	8.7	22.1	9.1	23.2
5	NIÑOS	7.1	18.1	7.5	19.1	7.7	19.6	8.0	20.3	8.3	21.1	8.7	22.1
	NIÑAS	7.1	18.1	7.4	18.7	7.8	19.7	8.1	20.6	8.4	21.3	8.8	22.3

Fuente: Panero, Medidas antropométricas

Tabla 2.11 Medidas antropométricas (holgura de muslo).



HOLGURA DE MUSLO

Holguras infantiles de muslo, en pulgadas y centímetros, según edad, sexo y selección de percentiles

Percentil	Sexo	6 años		7 años		8 años		9 años		10 años		11 años	
		pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm
95	NIÑOS	4.3	11,0	4.6	11,7	5.0	12,6	5.5	13,9	5.4	13,7	5.8	14,7
	NIÑAS	4.5	11,5	4.8	12,2	5.1	12,9	5.4	13,8	5.6	14,2	5.9	14,9
90	NIÑOS	4.2	10,7	4.5	11,4	4.7	11,9	5.1	12,9	5.2	13,1	5.5	13,9
	NIÑAS	4.3	10,8	4.5	11,5	4.9	12,4	5.2	13,2	5.4	13,8	5.8	14,7
75	NIÑOS	3.9	9,9	4.1	10,5	4.4	11,2	4.6	11,7	4.7	11,9	5.0	12,8
	NIÑAS	3.9	10,0	4.1	10,5	4.4	11,2	4.6	11,8	5.0	12,6	5.2	13,1
50	NIÑOS	3.6	9,1	3.8	9,6	4.1	10,3	4.2	10,7	4.4	11,1	4.6	11,8
	NIÑAS	3.6	9,2	3.8	9,6	4.1	10,3	4.2	10,7	4.5	11,4	4.7	11,9
25	NIÑOS	3.3	8,3	3.5	8,8	3.7	9,4	3.8	9,8	4.0	10,1	4.2	10,8
	NIÑAS	3.3	8,4	3.5	8,8	3.7	9,4	3.9	9,9	4.1	10,5	4.2	10,7
10	NIÑOS	3.0	7,7	3.2	8,2	3.5	8,8	3.6	9,1	3.7	9,3	3.9	9,9
	NIÑAS	3.1	7,8	3.2	8,2	3.4	8,7	3.6	9,1	3.7	9,4	4.0	10,1
5	NIÑOS	2.9	7,4	3.1	7,9	3.3	8,3	3.3	8,4	3.5	9,0	3.7	9,3
	NIÑAS	2.9	7,4	3.1	8,0	3.2	8,2	3.3	8,5	3.5	9,0	3.7	9,1

Fuente: Panero, Medidas antropométricas

Tabla 2.12 Medidas antropométricas (altura de rodilla).



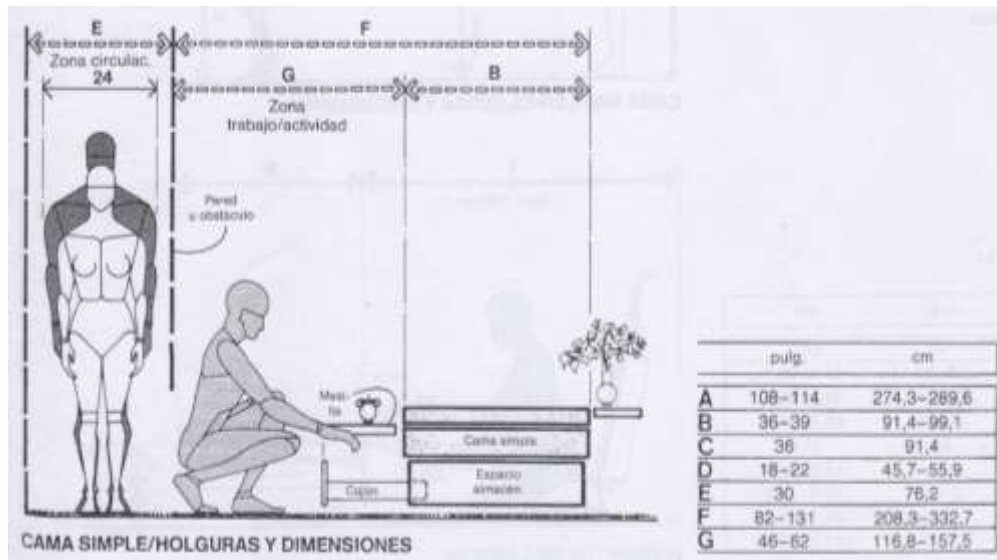
ALTURA DE RODILLA

Alturas infantiles de rodilla, en pulgadas y centímetros, según edad, sexo y selección de percentiles

Percentil	Sexo	6 años		7 años		8 años		9 años		10 años		11 años	
		pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm	pulg.	cm
95	NIÑOS	15.6	39,7	16.6	42,2	17.2	43,8	18.4	46,7	19.1	48,6	20.0	50,9
	NIÑAS	15.6	39,7	16.4	41,8	17.4	44,2	18.6	47,2	19.4	49,2	20.2	51,2
90	NIÑOS	15.3	38,8	16.3	41,3	16.9	42,9	18.0	45,6	18.7	47,3	19.6	49,8
	NIÑAS	15.2	38,7	16.0	40,7	17.0	43,2	18.1	46.1	18.8	47,8	19.8	50,2
75	NIÑOS	14.7	37,4	15.6	39,8	16.4	41,7	17.2	43,8	18.1	45,9	19.0	48,2
	NIÑAS	14.7	37,3	15.6	39,5	16.5	41,8	17.5	44,4	18.2	46,4	19.0	48,2
50	NIÑOS	14.1	35,9	15.0	38,2	15.8	40,2	16.7	42,4	17.4	44,2	18.2	46,2
	NIÑAS	14.1	35,9	14.9	37,8	15.8	40,1	16.7	42,2	17.5	44,4	18.2	46,4
25	NIÑOS	13.8	34,8	14.4	36,7	15.2	38,8	16.0	40,7	16.7	42,4	17.5	44,4
	NIÑAS	13.8	34,5	14.4	36,5	15.2	38,5	15.9	40,5	16.7	42,4	17.6	44,8
10	NIÑOS	13.2	33,2	14.0	35,5	14.7	37,2	15.4	39,1	16.0	40,7	16.9	42,8
	NIÑAS	13.0	33,1	13.9	35,2	14.6	37,2	15.4	39,1	16.0	40,7	16.9	42,8
5	NIÑOS	13.0	32,9	13.7	34,8	14.3	36,2	15.0	38,1	15.6	39,7	16.4	41,7
	NIÑAS	12.8	32,4	13.5	34,3	14.3	36,2	15.0	38,2	15.6	39,8	16.6	42,1

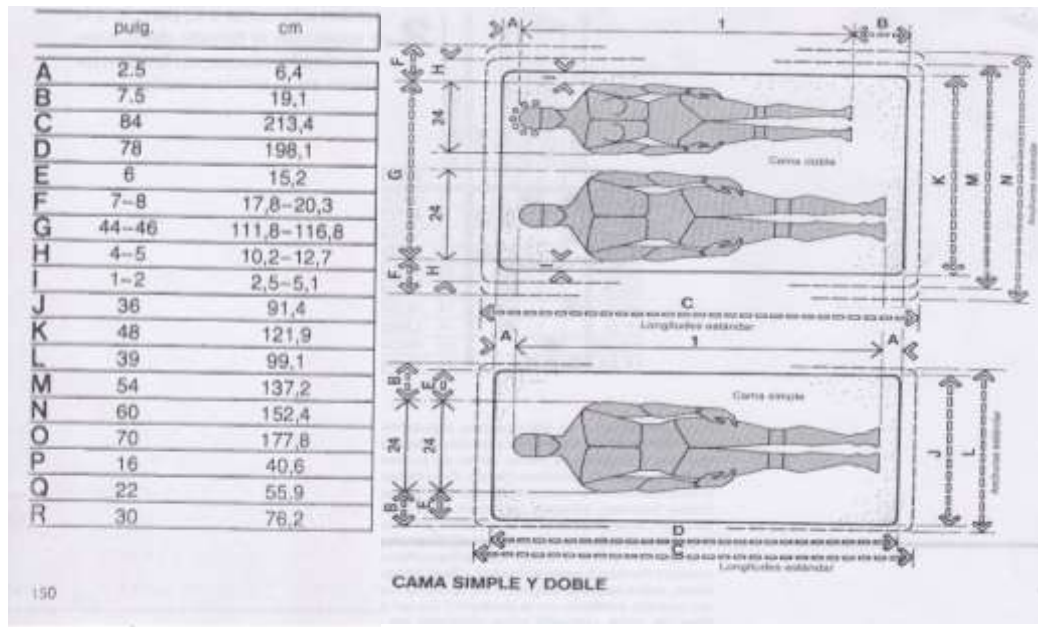
Fuente: Panero, Medidas antropométricas

Tabla 2.13 Medidas antropométricas (Extensión).



Fuente: Panero, Medidas antropométricas

Tabla 2.14 Medidas antropométricas (Recostado).



Fuente: Panero, Medidas antropométricas

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Metodología de la Investigación

La presente investigación posee un enfoque cuantitativo-cualitativo, emplea la modalidad de investigación de campo y documental bibliográfica. El procesamiento de la información es descriptivo y se basa en encuestas y entrevistas, y datos obtenidos en el mismo.

3.2. Población

Se realizará un estudio previo a los padres de familia quienes habitan en los condominios El portal de las flores, de la misma manera a especialistas quienes conocen el desarrollo e impulso de los niños, además se podrán tomar datos estadísticos para el desarrollo del proyecto.

3.3 Recolección de información

Se recolectó información de dos tipos de informantes: especialistas y padres/madres de familia.

3.3.1 Especialistas

Para establecer la importancia entre la relación de los juegos lúdicos en espacios reducidos y los niños, y las consideraciones de seguridad que se deben tomar se entrevistó a Parvularios, Arquitectos.

Parvularios.- Su clara experiencia en educación y desarrollo de destrezas psicomotoras, se les solicitó que indiquen los juegos más idóneos para cada edad y las medidas que se deben tomar para prevenir incidentes y brindar un ambiente confortable para la recreación lúdica.

La información se recolectó en una entrevista parcialmente estructurada.

Arquitectos.- Los conocimientos básicos de la arquitectura permiten tener una imagen más clara de la importancia del desenvolvimiento de los niños en el mobiliario lúdico dentro del espacio reducido.

Así mismo se les pidió sugerencias sobre dimensiones, superficies, espesores, materiales, colores recomendables para las edades correspondientes.

La información se recolectó en una entrevista parcialmente estructurada.

Autoridades del Ilustre Municipio de Ambato del Dpto. de Obras Públicas.-

Se solicitaron datos técnicos de la construcción de los condominios, para conocer las dimensiones específicas de cada bloque.

3.3.2. Padres de Familia

Los Padres de familia de niños de 4 a 8 años que habitan en los Condominios “El Portal de las Flores”, para aplicarles una encuesta.

3.4. Procesamiento y Análisis

3.4.1. Procesamiento Encuestas

Padres de Familia

Encuestas realizadas a 65 condominios hacia los padres de familia con niños cuyas edades están comprendidas entre los 4 a 8 años en los Condominios “Portal de la Flores”.

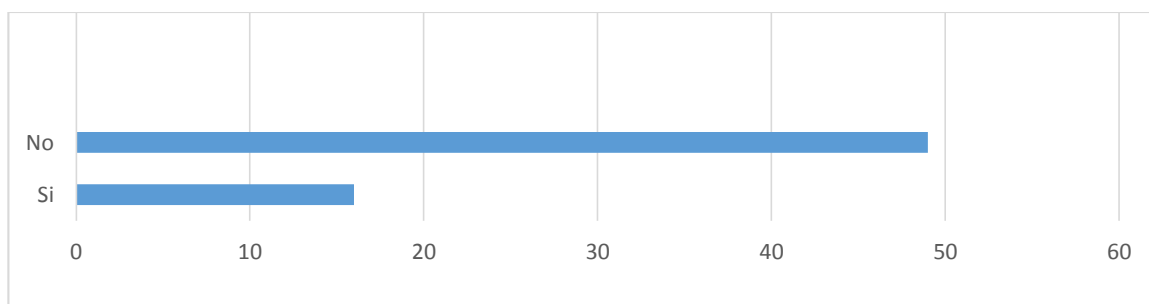
1. Cree usted que la habitación de sus hijos es apta para el desarrollo de actividades diarias?

Tabla 3.16: Primera pregunta de las encuestas

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	24,62%
No	49	75,38

Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

Gráfico: 3.1 Primera pregunta de las encuestas



Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

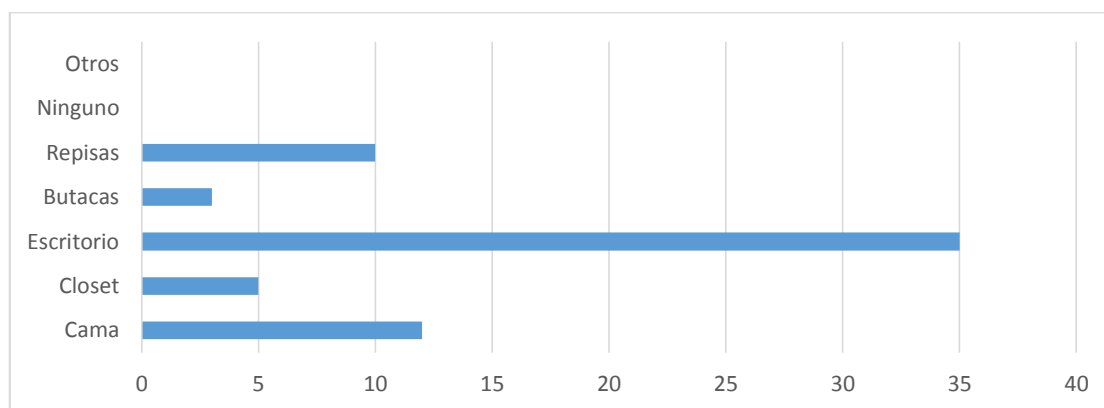
2. ¿Qué muebles son los más apropiados dentro de un espacio reducido para el aprendizaje de los niños?

Tabla 3.17: Segunda pregunta de las encuestas

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
• Cama	12	18,46
• Closet	5	7,69
• Escritorio	35	53,85
• Butaca	3	4,62
• Repisas	10	15,38
• Ninguno	0	0
• Otros	0	0

Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

Gráfico: 3.2 Segunda pregunta de las encuestas



Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

Resultados de las encuestas realizadas a los padres de familia

- Las habitaciones que poseen los niños no es apta para la realización de actividades diarias.
- Entre los muebles que se destacan para el aprendizaje de los niños están: el escritorio y la cama, así mismo se puede utilizar repisas para ubicar objetos de aprendizaje de los niños.

3.4.2. Procesamiento de entrevistas a especialistas

Parvularios

Entrevistas realizadas a 4 parvularios, con niños cuyas edades están comprendidas entre los 4 a 8 años en las diferentes unidades educativas del sector.

Tabla 3.18: Caracterización parvularios

Características de los informantes	
Nombre	Característica
Lic. Luisa Sánchez	Licenciada en Educación Primaria 15 años de experiencia
Lic. Mónica Velásquez	Licenciada en Educación Primaria 20 años de experiencia
Lic. Lisbeth Mariño	Licenciada en Educación Primaria 9 años de experiencia
Lic. Martha Cobo	Licenciada en Educación Primaria 5 años de experiencia

Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

Tabla 3.19: Caracterización parvularios

1.- ¿Generalmente cómo describiría mobiliario lúdico?

NOMBRE	RESPUESTA
Lic. Luisa Sánchez	Es lo relativo al juego, lo divertido que hace los juegos para aprender y crecer.
Lic. Mónica Velásquez	Es el área de conocimiento de los niños, donde van aprender.
Lic. Lisbeth Mariño	Es el desarrollo de destrezas y habilidades de los niños
Lic. Martha Cobo	Están vinculadas a la infancia y permiten aumentar el conocimiento

Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

Tabla 3.20: Caracterización parvularios

2.- ¿Entre las características nombradas a continuación, cuál cree usted que es la más importante para describir el juego?

NOMBRE	RESPUESTA
Lic. Luisa Sánchez	Desprenden libertad
Lic. Mónica Velásquez	Una de las actividades que provocan placer.
Lic. Lisbeth Mariño	Es el que aumenta el conocimiento y motricidad
Lic. Martha Cobo	Están vinculadas a la infancia y permiten aumentar el conocimiento y destreza.

Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

Tabla 3.21: Caracterización parvularios

3.- ¿Que beneficio cree que aporte el desarrollo lúdico en el niño?

NOMBRE	RESPUESTA
Lic. Luisa Sánchez	Ayudan directamente a desarrollar motricidad.
Lic. Mónica Velásquez	Generan motivación
Lic. Lisbeth Mariño	El aporte principal es el aprendizaje
Lic. Martha Cobo	Aprendizaje, valor por los juegos y aumenta el conocimiento

Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

Tabla 3.22: Caracterización parvularios

4.- ¿Qué características debe tener el mobiliario para que sea considerado como lúdico?

NOMBRE	RESPUESTA
Lic. Luisa Sánchez	Los colores ayudan a generar estímulos en el estado de ánimo de los niños.
Lic. Mónica Velásquez	La variedad cromática les llama la atención, de ahí aprenden colores básicos
Lic. Lisbeth Mariño	Formas geométricas impulsan a crear otras diferentes.
Lic. Martha Cobo	A partir de los colores básicos, se pueden generar nuevos colores.

Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

Tabla 3.23: Caracterización parvularios

5.- ¿Que capacidades se puede fortalecer con la enseñanza lúdica?

NOMBRE	RESPUESTA
Lic. Luisa Sánchez	La capacidad que adquiere con la enseñanza lúdica es la capacidad física.
Lic. Mónica Velásquez	La capacidad mental se fortalece a medida que va aprendiendo.
Lic. Lisbeth Mariño	La motricidad fina, ayuda a que los niños adiestren sus dedos y manos.
Lic. Martha Cobo	La motricidad gruesa ayuda a generar movimientos más complejos y variados.

Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

Arquitectos

Entrevistas realizadas a 3 arquitectos, dirigidos específicamente hacia habitaciones de niños cuyas edades están comprendidas entre los 4 a 8 años en espacios reducidos.

Tabla 3.24: Caracterización Arquitectos

Características de los informantes	
Nombre	Característica
Arq. Wilson Clavijo	Arquitecto en Ilustre Municipio de Ambato 12 años de experiencia
Arq. Juan Moscoso	Arquitecto en Ilustre Municipio de Ambato 18 años de experiencia
Arq. Hernán Paredes	Arquitecto en Ilustre Municipio de Ambato 25 años de experiencia

Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

Tabla 3.25: Caracterización Arquitectos

1.- ¿Que materiales son los más aconsejables para la construcción de instrumentos lúdicos?

NOMBRE	RESPUESTA
Arq. Wilson Clavijo	Los más apropiados en este caso se podrían utilizar maderas junto al metal
Arq. Juan Moscoso	El material más aconsejable es la madera y los aditamentos de metal o aluminio.
Arq. Hernán Paredes	Podría ser la madera ya que existen de diferentes calidades y tamaños.

Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

Tabla 3.26: Caracterización Arquitectos

2.- ¿Qué medidas dentro de una habitación son considerados como espacios reducidos?

NOMBRE	RESPUESTA
Arq. Wilson Clavijo	Las medidas utilizadas en los espacios reducido son de 2,75 x 2,75 m
Arq. Juan Moscoso	La medida estándar para espacio reducido son de 3 x 2 m
Arq. Hernán Paredes	Las medidas de un espacio reducido son de 3 x 2,50 m

Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

Tabla 3.27: Caracterización Arquitectos

3.- ¿Por qué es importante manejar la ergonomía y antropometría al momento de construir mobiliario?

NOMBRE	RESPUESTA
Arq. Wilson Clavijo	Mediante estas medidas se pueden evitar lesiones.
Arq. Juan Moscoso	Sirve para diseñar lugares de trabajo agradable.
Arq. Hernán Paredes	Va junto al diseño de objetos para estudiar las respectivas medidas de los infantes.

Fuente: Realizado por el autor, 01/09 2014

3.5 Interpretación de resultados

Como parte del trabajo se realizaron encuestas a los diferentes padres de familia y entrevistas a profesionales como parvularios y arquitectos, quienes conocen del desarrollo e impulso de los niños, para así obtener una información adecuada sobre el desarrollo de los niños y la relación que este presenta con los espacios y las actividades lúdicas, específicamente con los juegos tradicionales.

De las encuestas realizadas a padres de familia para el desarrollo de mobiliario lúdico podemos interpretar:

- La habitación no es adecuada para el desarrollo de actividades diarias de los niños.
- Los muebles aconsejables para el desarrollo de actividades y aprendizaje dentro de un espacio reducido serían: escritorio, cama, repisas, closet.

De las entrevistas realizadas a parvularios para el desarrollo de mobiliario lúdico podemos interpretar:

- Es un área de conocimiento que los niños pueden experimentar, para aprender, crecer, con ella se pueden desarrollar destrezas y habilidades.
- Estos juegos desprenden libertad, aumentando el conocimiento, motricidad y destreza de los niños.
- El beneficio del desarrollo lúdico ayuda directamente a generar motricidad, motivación, aprendizaje y aumento de conocimiento.

- Los colores ayudan a generar estímulos en el estado de ánimo de los niños, las formas geométricas impulsan a crear otras diferentes.
- La enseñanza lúdica ayuda a generar motricidad fina y gruesa, ya que se pueden utilizar los dedos, manos, piernas y brazos.

CAPITULO IV

4. Propuesta

4.1. Introducción

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reflexionando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos.

Reconsiderando que recrear es el objetivo de todos los juegos tradicionales muy aplicables para los niños, se los puede designar a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

Las actividades desempeñadas por los niños y niñas en torno a sus muebles son diversas: juego, estimulación, lúdica, estudio, aprendizaje, lectura, escritura, pintura, dibujo, alimentación, almacenamiento, de modo que el diseño de muebles infantiles no solo debe tener en cuenta dichas actividades, sino ser multifuncional, para que los niños encuentren en el mueble alternativas de uso acordes con sus necesidades.

En base a los resultados obtenidos en las encuestas y entrevistas realizadas a profesionales y a los padres de familia, que saben de la enseñanza lúdica y gente que conoce de los juegos tradicionales, la conceptualización del diseño de este

mobiliario lúdico se basa en estos parámetros, la forma, función y la parte expresiva son las que ayudaran al mejor desempeño del niño en el ambiente creado.

4.2. Estudio de necesidades

La limitación de espacio interior en las habitaciones para niños en las viviendas ocasiona necesidades a resolver por medio de una propuesta sencilla pero a la vez funcional que optimice los espacios reducidos tomando en cuenta las principales funciones y actividades que debe cumplir la propuesta en las habitaciones infantiles.

4.3. Análisis arquitectónico

Los condominios "El Portal de la Flores" están ubicados en la Cdla. Ambato, éste cuenta con diferentes tipos de departamentos, los cuales poseen sus respectivas áreas verdes, fueron construidos hace 12 años.

4.3.1. Ubicación

Está ubicada en los condominios "El portal de las Flores", pertenece al sector de la Ciudadela Ambato, cuenta con un área de 3500 metros cuadrados, la cual está dividida entre los edificios y áreas verdes. Los planos en si fueron facilitados por el Municipio de Ambato, con los cuales servirán como apoyo a la investigación.

Imagen 4.26: Ubicación y plano



Fuente: Elaborado por el autor

4.4. Partidos de diseño

4.4.1. Análisis funcional

La propuesta se fundamenta en la utilización de conceptos básicos de movimiento entre zonas, ya que cuenta con piezas plegables o deslizantes, que mediante mecanismos de giro se logra ocultar elementos al mobiliario pero funcionales para el usuario. Para que el mueble cumpla su función se base en las necesidades primarias y secundarias del niño logrando una función entre forma y función.

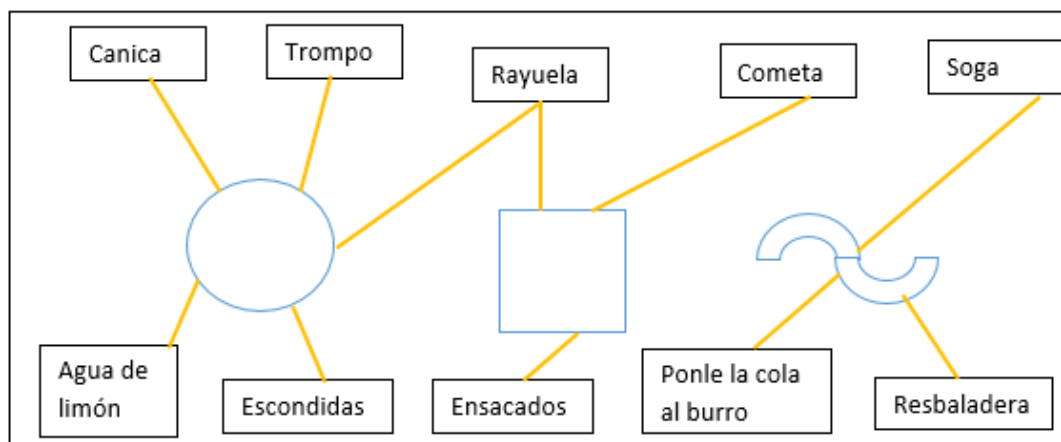
4.4.2. Partido expresivo

Las formas utilizadas en el diseño de este mobiliario serán: cuadrado, círculo y la forma orgánica, según el cuadro N° 5.1.7 del análisis morfológico de los juegos tradicionales se notó las siguientes características:

Las formas geométricas nombradas anteriormente son las que se han utilizado en la enseñanza lúdica, cabe recalcar que dichas formas se pueden fusionar o agrupar, tomando en cuenta también los colores que son factor fundamental en el aprendizaje y desenvolvimiento de los niños.

Las diferentes formas escogidas para la morfología tienen varios factores en común, tomando en consideración la fusión de las formas podemos concretar:

Gráfico: 4.3. Partido expresivo

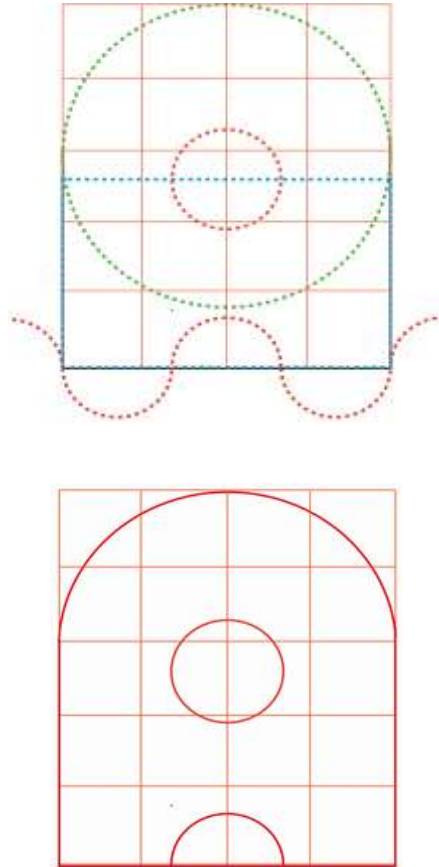


Fuente: Elaborado por el autor

Con el estudio efectuado llegamos a la conclusión que su matriz geométrica es:

4.5. Geometrización

Gráfico: 4.4 Geometrización



Fuente: Elaborado por el autor

4.6 Cuadro de funciones línea A

Tabla 4.28 Funciones línea A y B

Mobiliario	Función principal	Función secundaria	No. De usuarios
Cama	Descanso (Dormir)	Almacenamiento Juegos	2 personas
Silla	Sentarse		2 personas
Butaca	Descanso (Apoyo)	Almacenamiento	2 personas
Escritorio	Realizar actividades escolares	Almacenamiento Juegos	2 personas
Closet	Almacenamiento	Exhibición	1 personas
Repisas	Exhibición	Decorativa	General

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gonzalo Andino Freire

4.7 Cuadro de tecnología línea A

Tabla 4.29 Tecnología

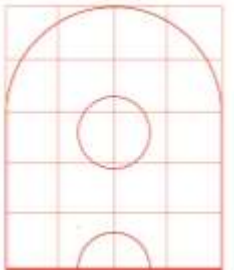
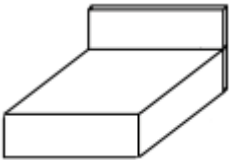
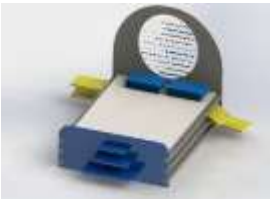
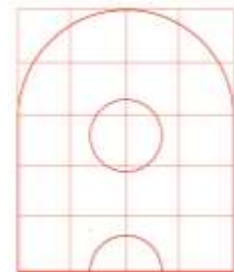


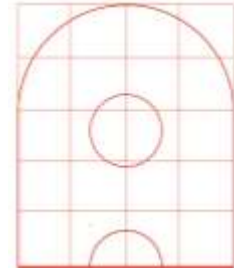


Mobiliario	Material Principal	Material Secundario	Observaciones	Accesorios
Cama	Madera	Metal	- Mecanismos de ensamble	Bisagras, tiraderas
Silla	Madera	Metal	- Sistema de unión cola de milano, tornillos, se tomaron datos de la tabla 5.1.3 de ensambles y acabados.	Tapones de plástico para fijar al piso.
Butaca	Madera	Metal	- Uniones cola de milano	
Escritorio	Madera	Metal	- Sistema de unión cola de milano	Bisagras, tiraderas
Closet	Madera	Metal	- Sistema de unión cola de milano	Bisagras, tiraderas
Repisas	Madera	Metal	- Consta de unir la madera mediante pegamento, clavos y un sistema de cola de milano.	

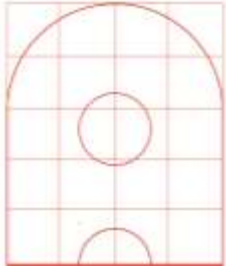


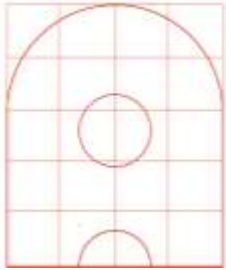
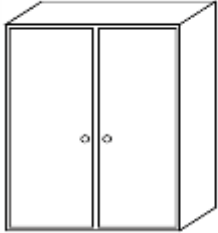
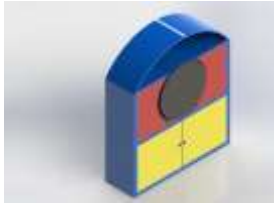
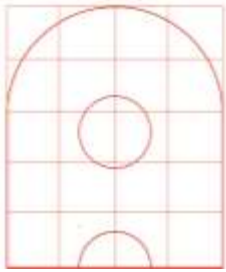
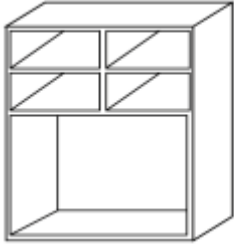
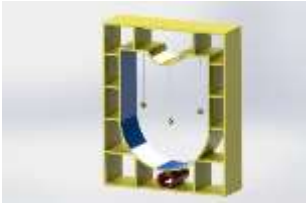
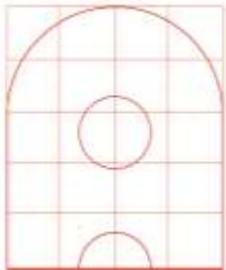


Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gonzalo Andino Freire

4.8 Cuadro de forma Línea A

Tabla 4.30 Forma Línea A

Mobiliario	Motivo Gestor	Estructura Geométrica	Estructura Morfológica
Cama			
Silla			
Butaca			

Escritorio			
Closet			
Repisa			
Velador			

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gonzalo Andino Freire

A continuación se muestran cada uno de los objetos, cada uno con sus respectivos planos, 3D, despiece detalles constructivos, relaciones objeto-objeto, objeto sujeto:

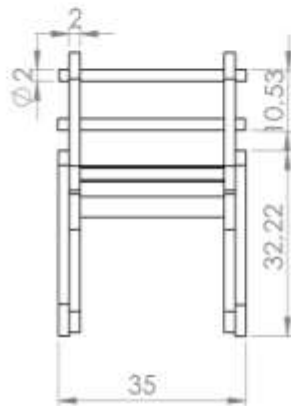
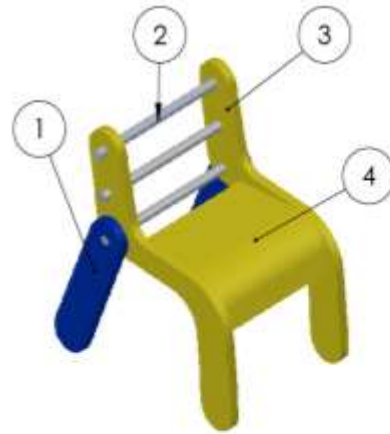
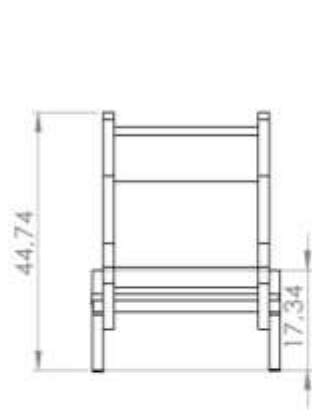
4.9 Análisis formal silla

La forma de la silla está contemplada de acuerdo al motivo gestor, se juega con las formas curvas, colores y sobre todo manteniendo la morfología, la antropometría del cuerpo humano en este caso de niños de 4 a 8 años.

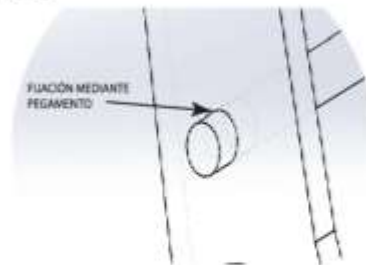
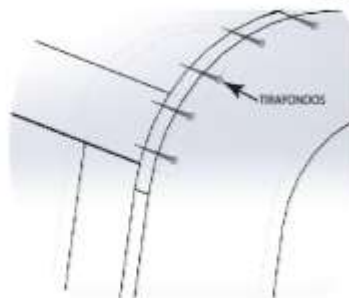
Imagen 4.27. Silla



Fuente: Elaboración propia



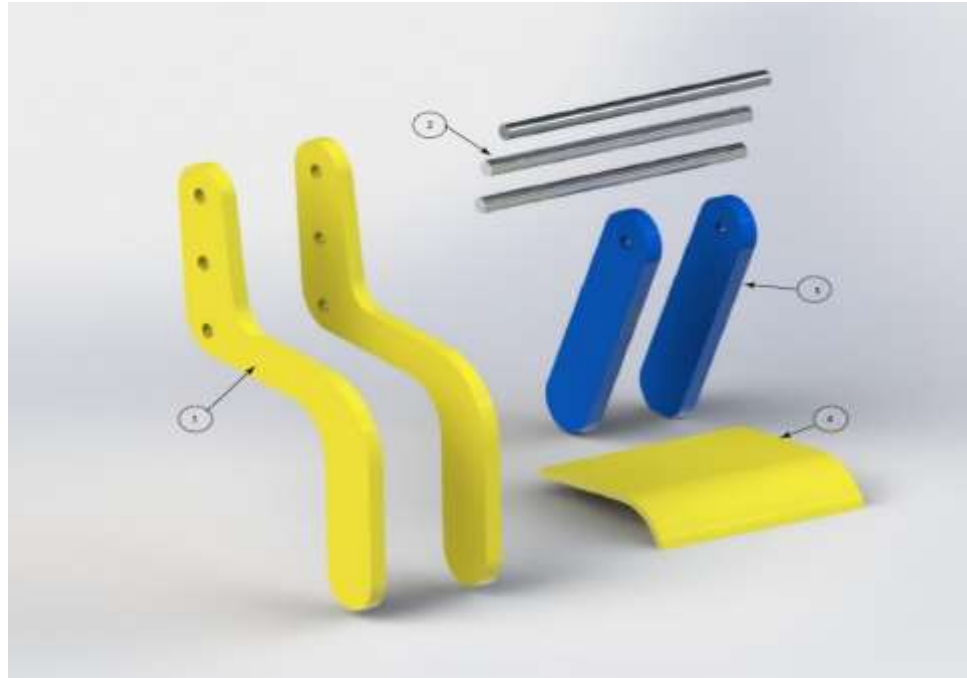
Detalles constructivos



EST. GONZALO ANDINO		ING. JUAN CARLOS PALACIOS	
TÍTULO: Silla			
N.º DE DIBUJO			A4
ESCALA: 1:10		HOJA 1 DE 5	

Descripción	Materia	Proceso	Acabado
1 Módulo soporte	Madera prefabricada	Cortado	Pintado
2 Tubo	Tubo metálico 1 xlg estructural	Cortado Pulido	Finura Aluminizada
3 Módulo principal	Madera prefabricada	Cortado	Pintado
4 Módulo asiento	Madera prefabricada	Cortado	Pintado

Imagen 4.28. Despiece de silla



Fuente: Realizado por el autor

Tabla 4.31 Despiece de silla

	NOMBRE	MATERIAL
1	Pieza principal	Madera
2	Tubo	Metal
3	Apoyo trasero	Madera
4	Asiento	Madera

Fuente: Realizado por el autor

Tabla 4.32 Presupuesto de silla

MOBILIARIO LÚDICO HOJA DE COSTOS					
Cliente:	Cantidad:	2	Fecha de iniciación:	22/05/2014	
Artículo: Silla	Costo Unitar	46,785	Fecha de finalización:	23/05/2014	
Costo total:	93,57				
Semana que termina	Materiales directos USD	Materiales indirectos USD	Costo de fabricación USD		
22/05/2014	MDF(plancha)11	69,27	Tornillos 1 lb	2,8	
23/05/2014	Pintura 1/2 litro	5,5	Pega/Cola	3,5	
24/05/2014	Tubo redondo	12,5			
		87,27		6,3	TOTAL 93,57

Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.29.Silla (Relación objeto-objeto)



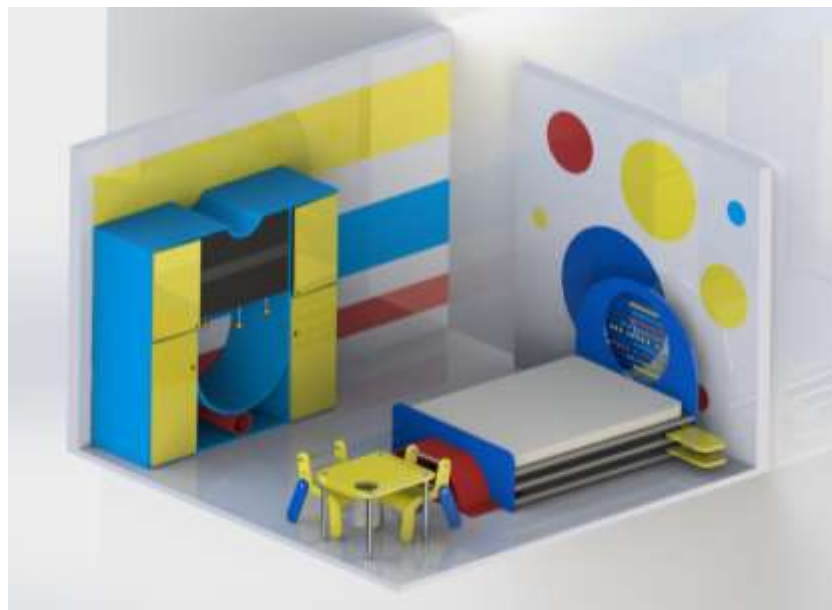
Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.30.Silla (Relación objeto-sujeto)



Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.31.Silla (Relación objeto-entorno)

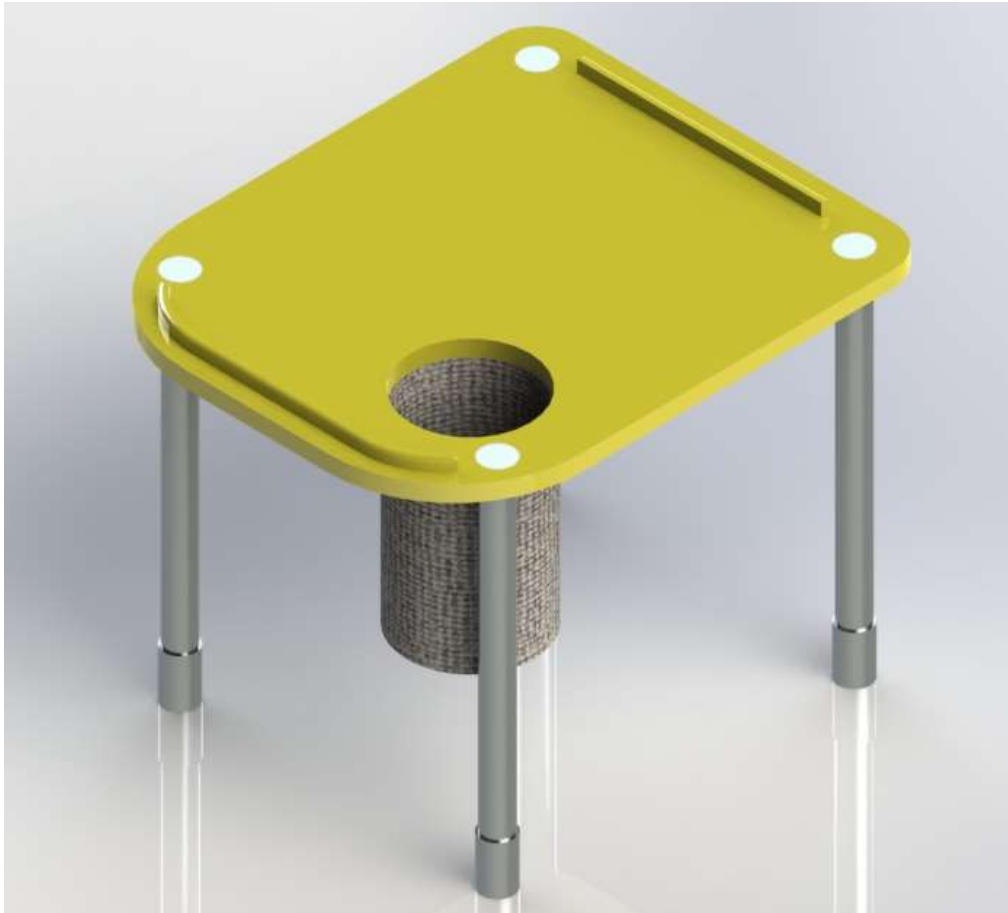


Fuente: Realizado por el autor

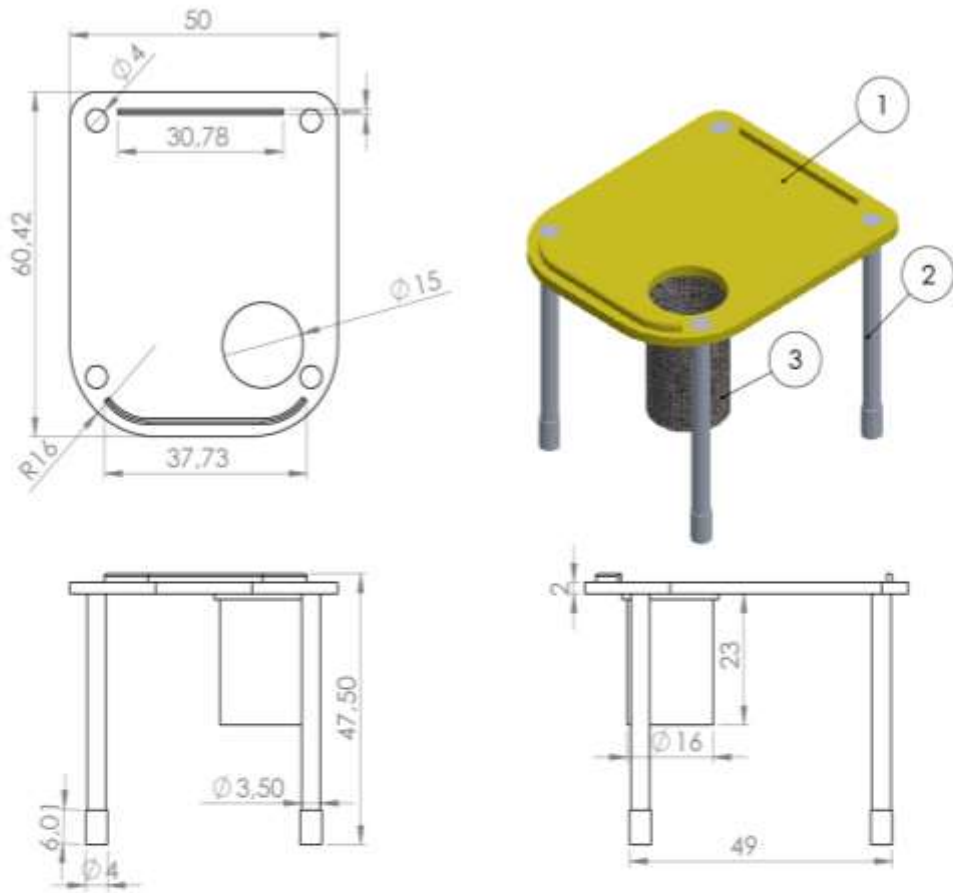
4.10 Análisis formal mesa

La forma de la mesa está contemplada como tal por el motivo gestor, se juega con las formas curvas, colores, materiales y nace una forma clara de diseño con la que los niños van a jugar y realizar sus tareas diarias.

Imagen 4.32. Mesa



Fuente: Realizado por el autor



Detalles constructivos



EST. GONZALO ANDINO ING. JUAN CARLOS PALACIOS

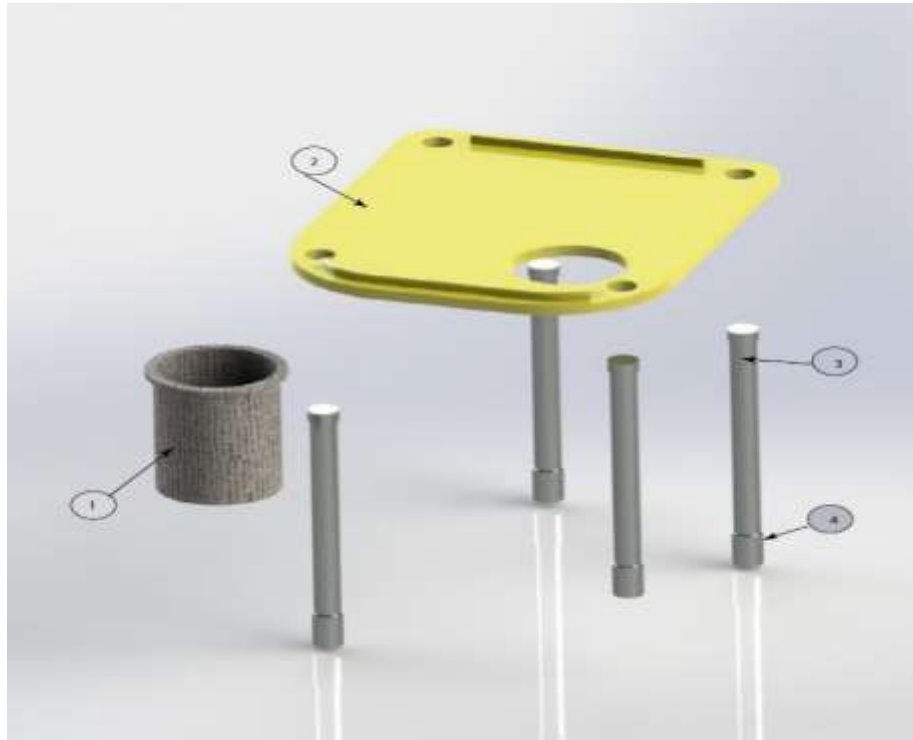
TÍTULO: **Mesa**

Descripción	Materia	Proceso	Acabado
1 Módulo principal	Madera prefabricada	Cortado	Finalizado
2 Tubo	Tubo metálico 1 p/ estructura	Cortado Pulido	Futura Aluminizado
3 Guardajuegos	Tela/ malla	Cortado/ Costado	Adherido al módulo principal

N.º DE DIBUJO A4

ESCALA: 1:10 HOJA 2 DE 5

Imagen 4.33. Despiece de mesa



Fuente: Realizado por el autor

Tabla 4.33 Despiece de la mesa

	NOMBRE	MATERIAL
1	Guarda juguetes	Malla
2	Tablero	Madera
3	Tubo	Metal
4	Antideslizante	Caucho(gris)

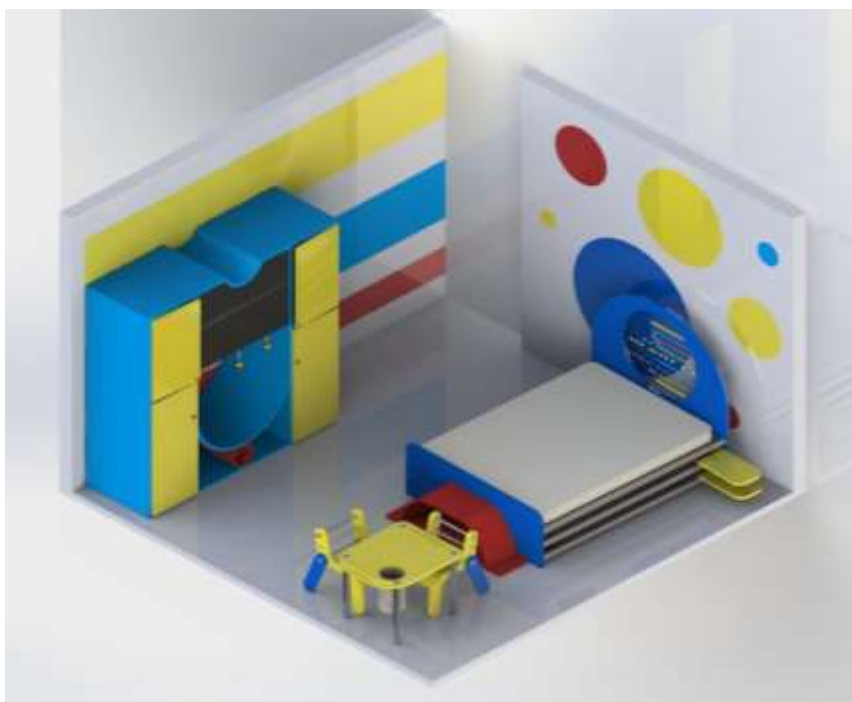
Fuente: Realizado por el autor

Tabla 4.34 Presupuesto de mesa

MOBILIARIO LÚDICO HOJA DE COSTOS					
Cliente:		Cantidad: 1		Fecha de iniciación: 22/05/2014	
Artículo: Mesa		Costo Unitar 74,33		Fecha de finalización: 23/05/2014	
Costo total: 74,33					
Semana que termina	Materiales directos USD	Materiales indirectos USD	Costo de fabricación USD		
22/05/2014	1/2 MDF(plancha)	34,63	Tornillos 1 lb	2,8	
23/05/2014	Pintura 1/2 litro	5,5	Accesorios	5	
24/05/2014	2 Tubos redondo 4"	20,4	Malla	6	
		60,53		13,8	TOTAL 74,33

Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.34.Mesa (Relación objeto-objeto)



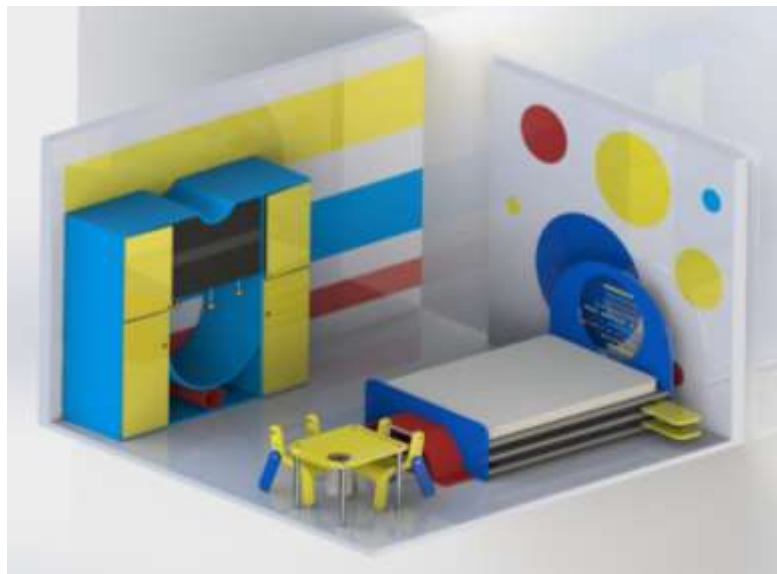
Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.35.Mesa (Relación objeto-sujeto)



Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.36.Mesa (Relación objeto-entorno)

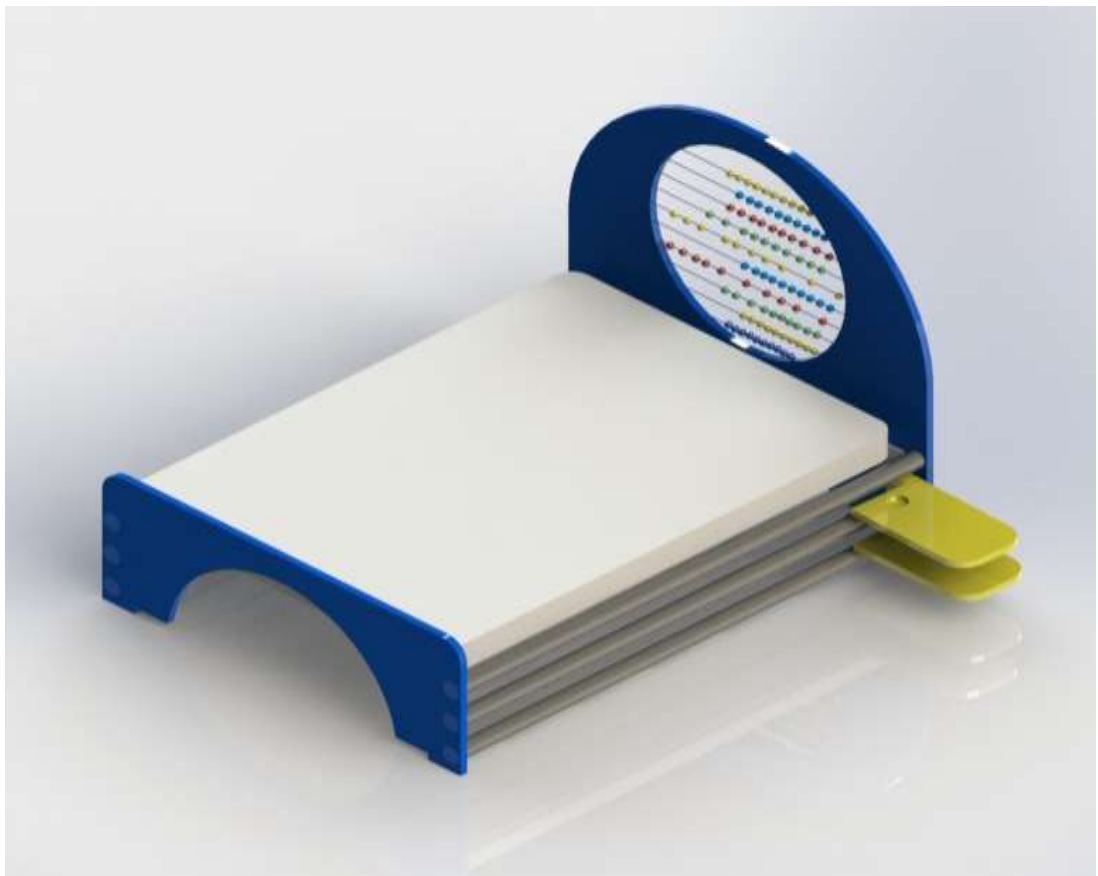


Fuente: Realizado por el autor

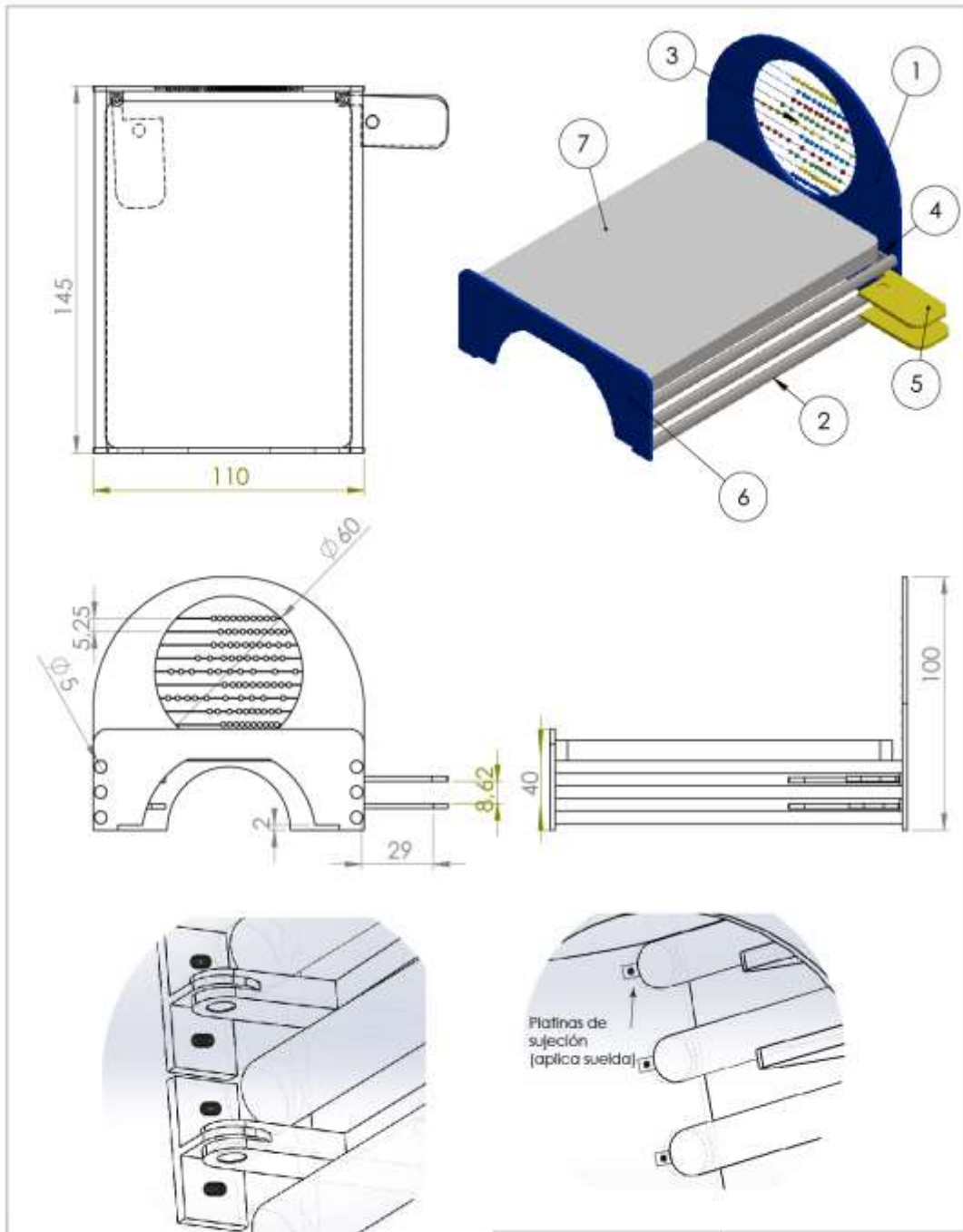
4.11 Análisis formal cama

La forma de la cama está contemplada como tal por el motivo gestor, se juega con las formas curvas, colores, materiales y se encuentra una forma grande en la cabecera con juegos lúdicos y una forma pequeña en el pie.

Imagen 4.37. Cama



Fuente: Realizado por el autor



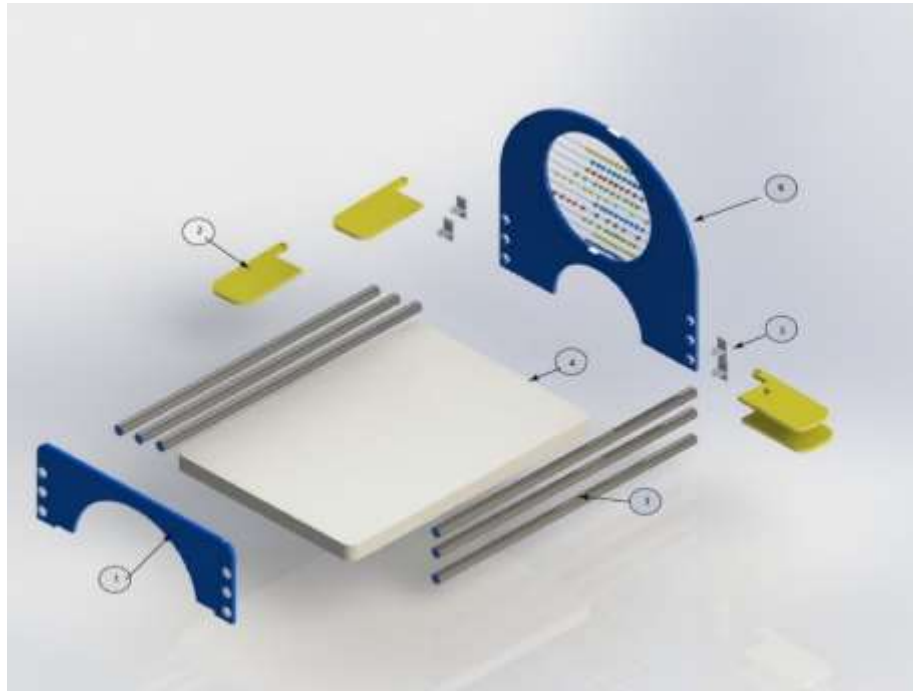
EST. GONZALO ANDINO | ING. JUAN CARLOS PALACIOS

TÍTULO:
Cama

	Descripción	Materia	Proceso	Acabado
1	Espaldar	Madera prefabricada	Cortado	Finalizado
2	Tubo	Tubo metálico I plg estructural	Cortado	Pintura Aluminado Pulido
3	Esillas	Plástico	Inyección	Plástico valetación
4	Alacena de gres	Metal fundido	Cortado Soldado	Aluminado al metal principal
5	Módulo de velador	Madera prefabricada	Cortado	Finalizado
6	Pá	Madera prefabricada	Cortado	Finalizado
7	Cuchón	Tela, esponja	Perforada	Cocido

N.º DE DIBUJO | A4
 ESCALA: 1:50 | HOJA 3 DE 5

Imagen 4.38. Despiece de cama



Fuente: Realizado por el autor

Tabla 4.35 Despiece de la cama

	NOMBRE	MATERIAL
1	Pie	Madera
2	Velador	Madera
3	Soporte tubo	Metal
4	Colchón	Tela
5	Accesorio	Metal
6	Cabecera	Madera

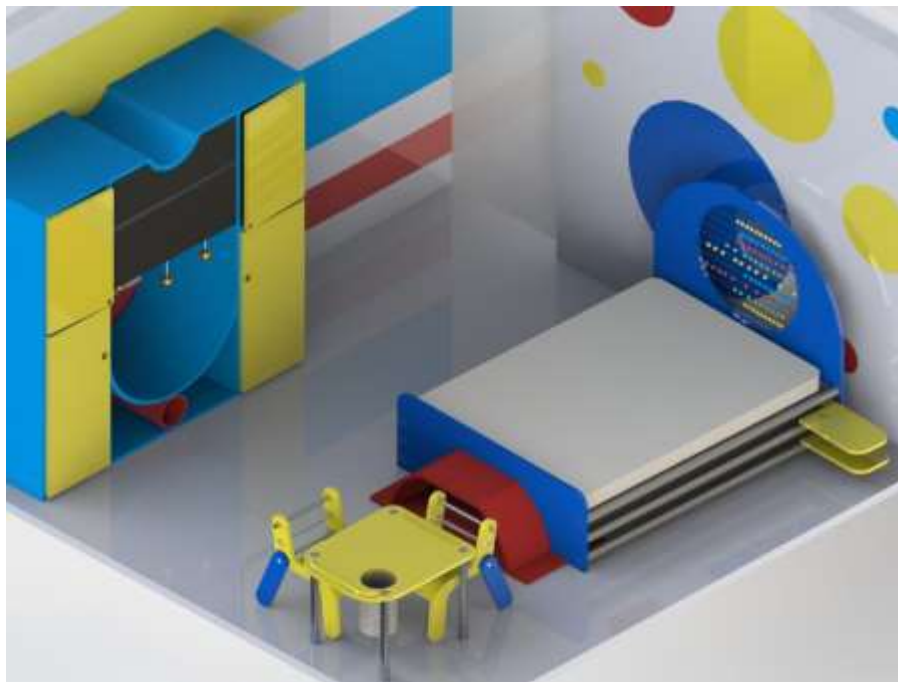
Fuente: Realizado por el autor

Tabla 4.36 Presupuesto de cama

MOBILIARIO LÚDICO					
HOJA DE COSTOS					
Cliente:	Cantidad:	1	Fecha de iniciación:	22/05/2014	
Artículo: Cama	Costo Unitar	143,77	Fecha de finalización:	23/05/2014	
Costo total:	143,77				
Semana que termina	Materiales directos	USD	Materiales indirectos	USD	Costo de fabricación
					USD
22/05/2014	MDF(plancha)1 1	69,27	Tornillos 1 lb	2,8	
23/05/2014	Pintura 1/2 litro	5,5	Accesorios	5	
24/05/2014	6 Tubos redondo 4"	61,2			
		135,97		7,8	TOTAL
					143,77

Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.39.Cama (Relación objeto-objeto)



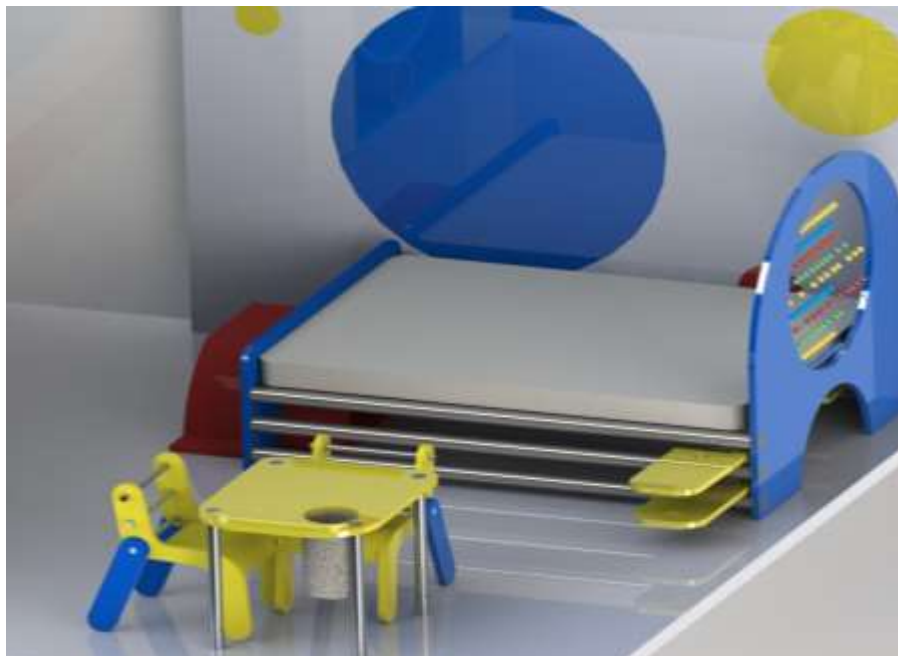
Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.40.cama (Relación objeto-sujeto)



Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.41.Cama (Relación objeto-entorno)



Fuente: Realizado por el autor

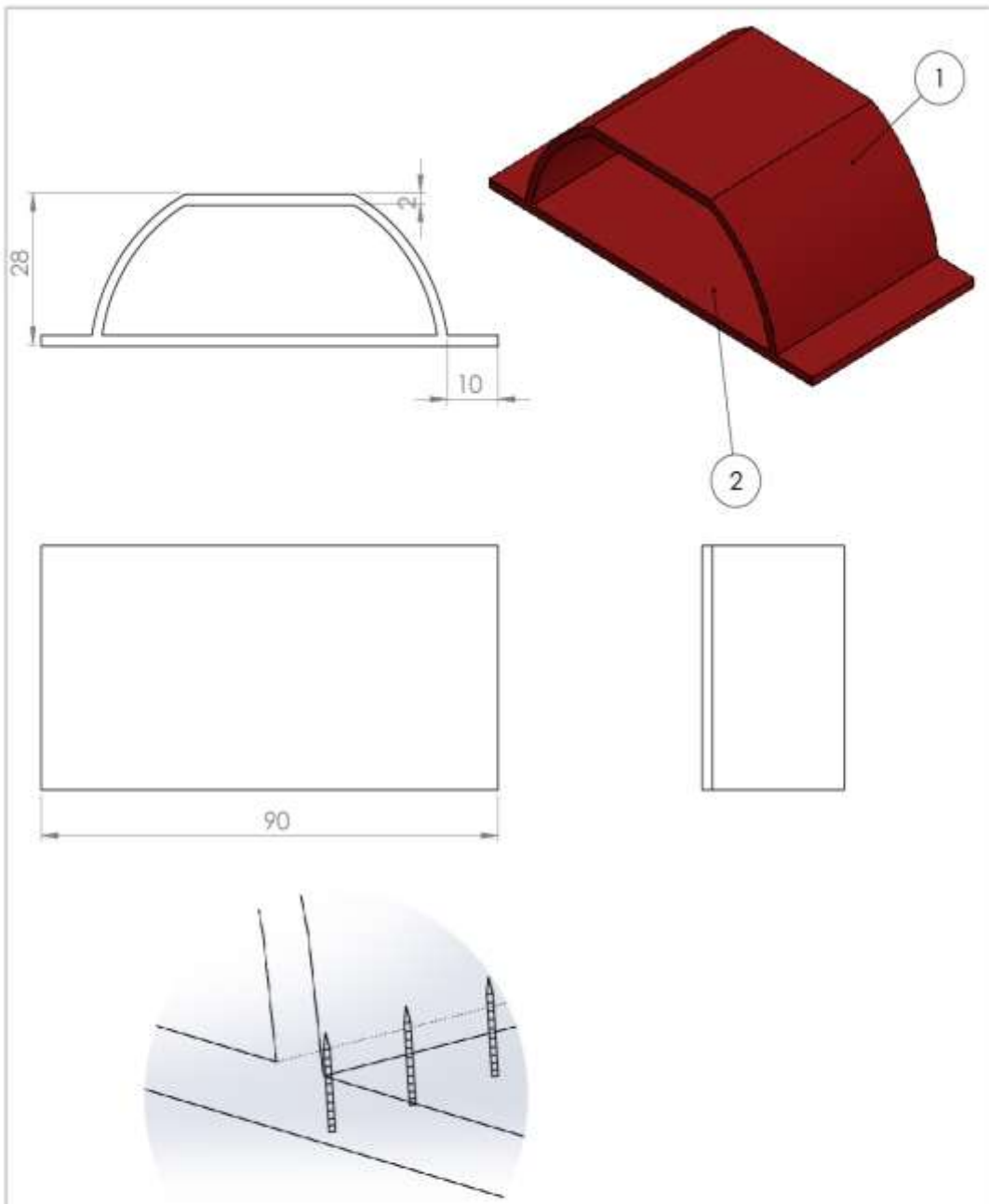
4.12 Análisis formal butaca

La forma de la butaca está contemplada como tal por el motivo gestor, se juega con las formas curvas, materiales y se encuentra una forma redonda pequeña que se incrusta junto al pie de la cama.

Imagen 4.42. Butaca



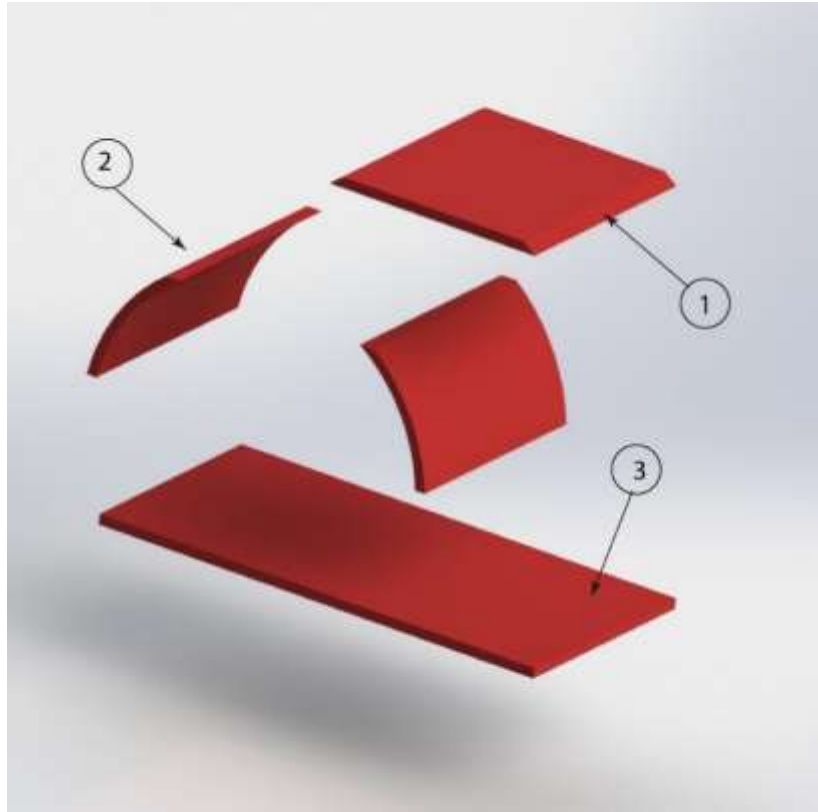
Fuente: Realizado por el autor



	Descripción	Material	Proceso	Acabado
1	Módulo	Madera prefabricada	Cortado	Unido, Pintado
2	Módulo	Madera prefabricada	Cortado	Unido, Pintado

EST. GONZALO ANDINO	ING. JUAN CARLOS PALACIOS
TÍTULO: Butaca	
N.º DE DIBUJO	A4
ESCALA:1:20	HOJA 4 DE 5

Imagen 4.43. Despiece de butaca



Fuente: Realizado por el autor

Tabla 4.37 Despiece de la butaca

	NOMBRE	MATERIAL
1	Cubierta	Madera
2	Modulo lateral	Madera
3	Base	Madera

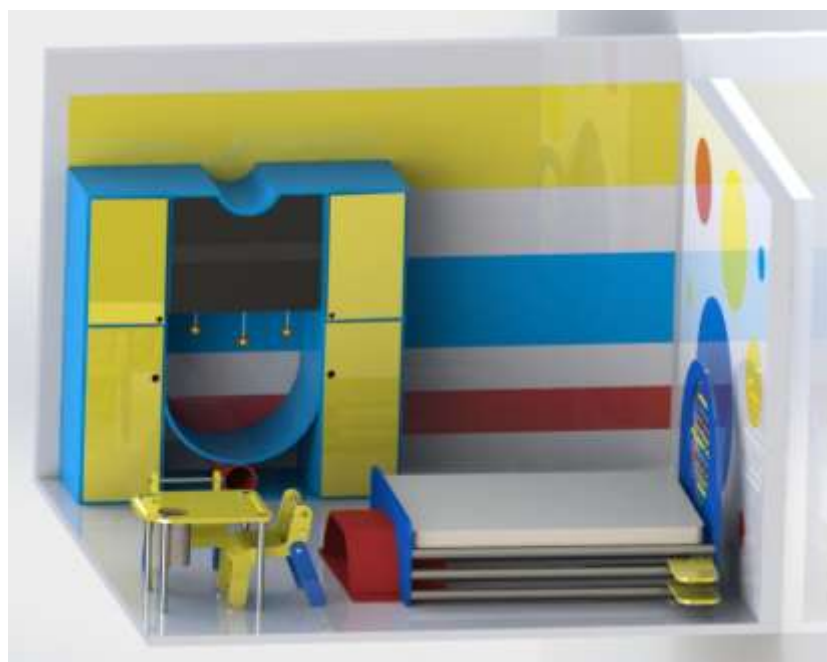
Fuente: Realizado por el autor

Tabla 4.38 Presupuesto de butaca

MOBILIARIO LÚDICO HOJA DE COSTOS					
Cliente:	Cantidad:	1	Fecha de iniciación:	22/05/2014	
Artículo: Butaca	Costo Unitar	42,93	Fecha de finalización:	23/05/2014	
Costo total:	42,93				
Semana que termina	Materiales directos USD	Materiales indirectos USD	Costo de fabricación USD		
22/05/2014	1/2 MDF(plancha)	34,63	Tornillos 1 lb	2,8	
23/05/2014	Pintura 1/2 litro	5,5			
	40,13		2,8	TOTAL	42,93

Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.44.butaca (Relación objeto-objeto)



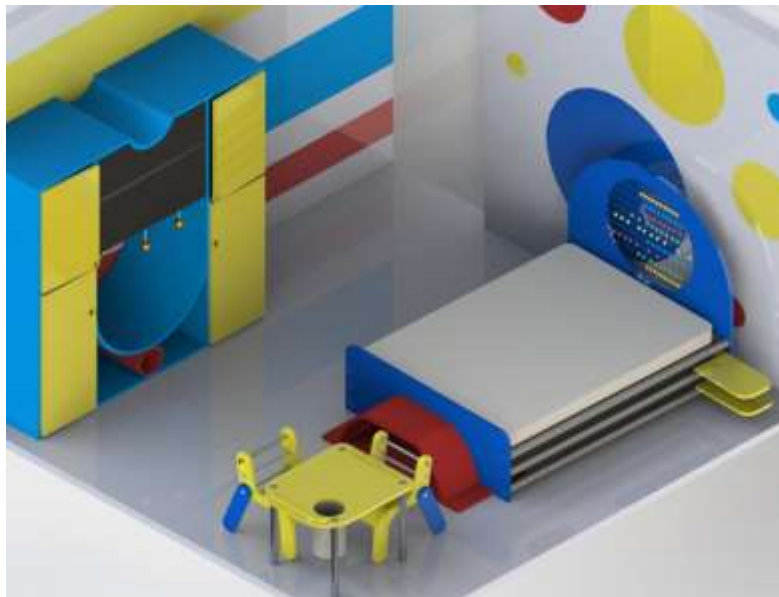
Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.45. Butaca (Relación objeto-sujeto)



Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.46. Butaca (Relación objeto-entorno)

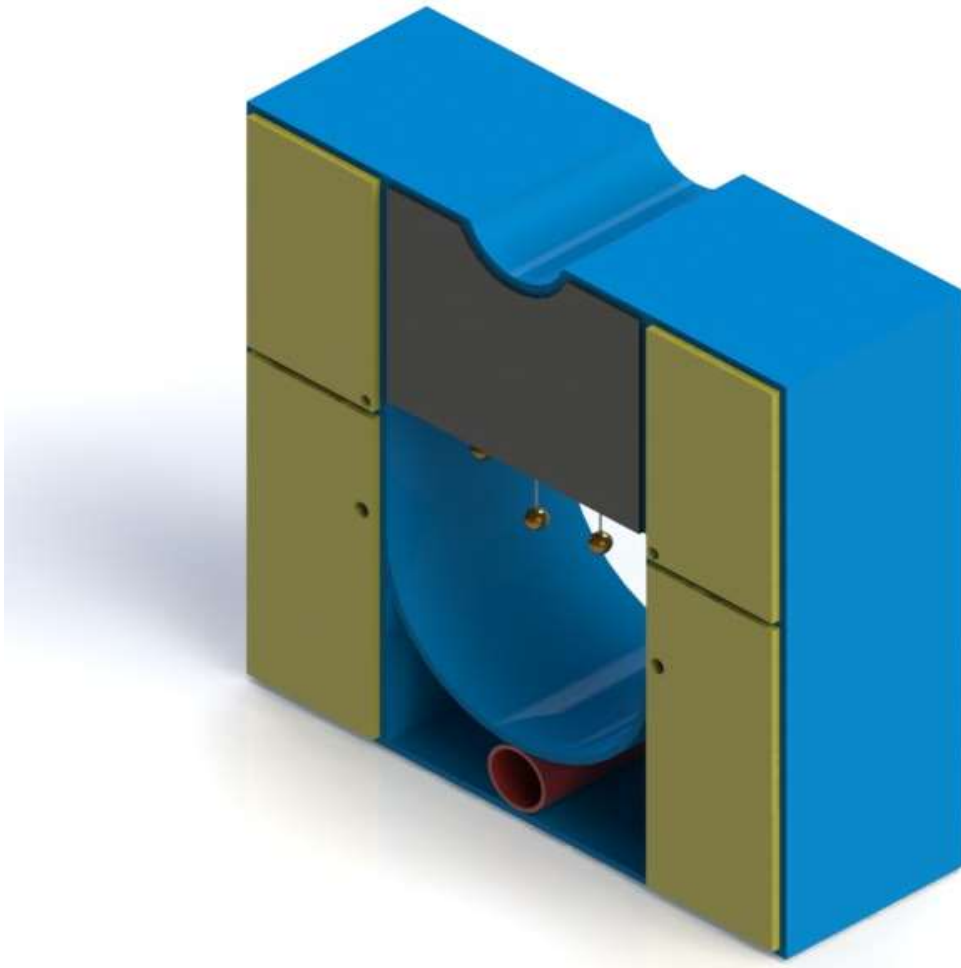


Fuente: Realizado por el autor

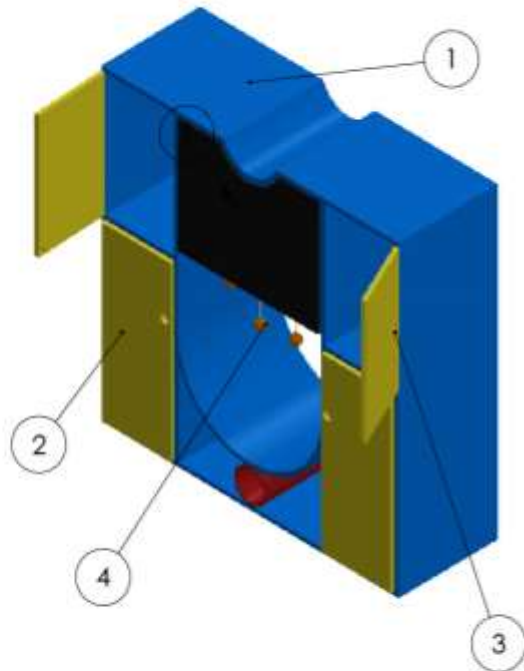
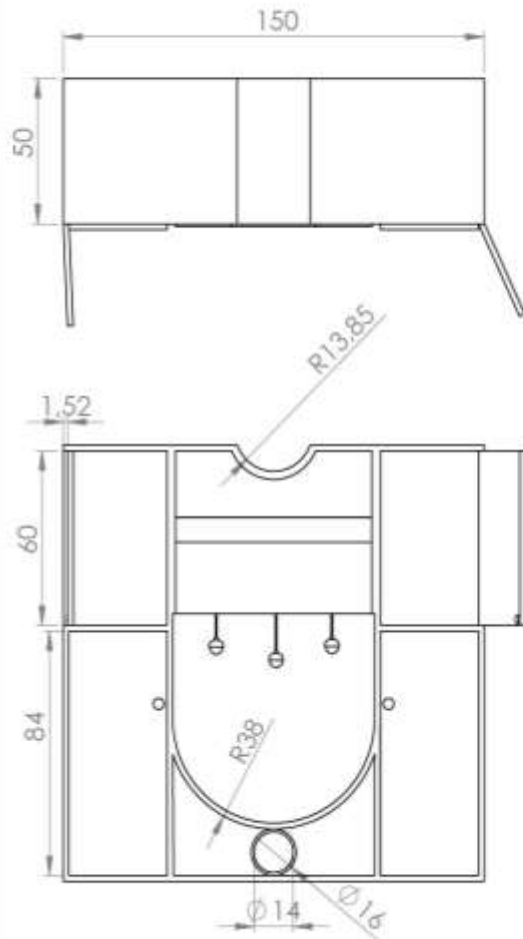
4.13 Análisis formal closet

La forma del closet está conformada como tal por el motivo gestor, se juega con las formas curvas, materiales y se encuentra una forma redonda en la parte superior y algunas partes pequeñas que se incrustan junto al módulo de madera.

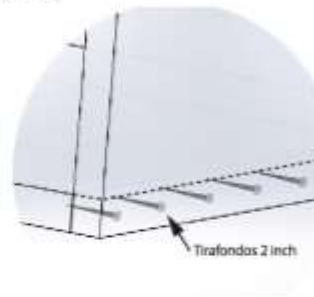
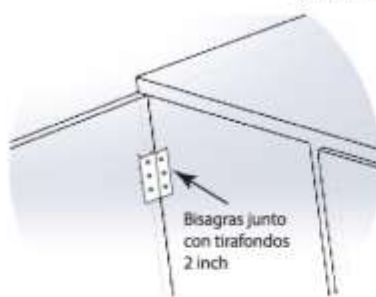
Imagen 4.47. Closet



Fuente: Realizado por el autor



Detalles constructivos



EST. GONZALO ANDINO | ING. JUAN CARLOS PALACIOS

TÍTULO:

Closest

N.º DE DIBUJO

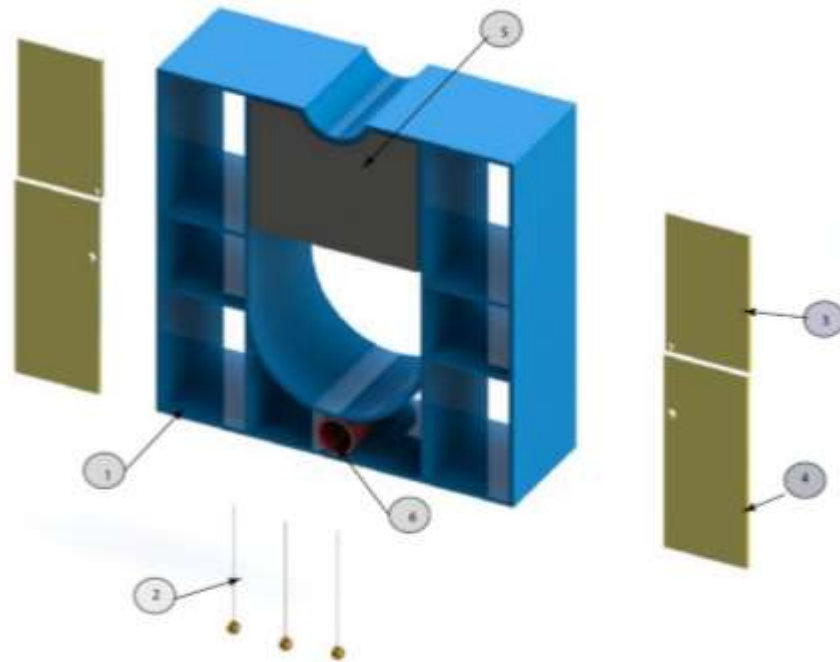
A4

ESCALA:1:50

HOJA 5 DE 5

	Descripción	Material	Proceso	Acabado
1	Módulo principal	Madera prefabricada	Calado Cortado	Pinado
2	Plano	Madera prefabricada	Calado Cortado	Pinado
3	Puerta 1	Madera prefabricada	Calado Cortado	Pinado
4	Puerta 2	Madera prefabricada	Calado Cortado	Pinado
5	Accesorios	Madera	Calado Cortado	Pinado

Imagen 4.48. Despiece del closet



Fuente: Realizado por el autor

Tabla 4.39 Despiece de la closet

	NOMBRE	MATERIAL
1	Modulo principal	Madera
2	Adornos	Madera
3	Puerta superior	Madera
4	Puerta inferior	Madera
5	Pizarra	Madera
6	Adorno	Plástico

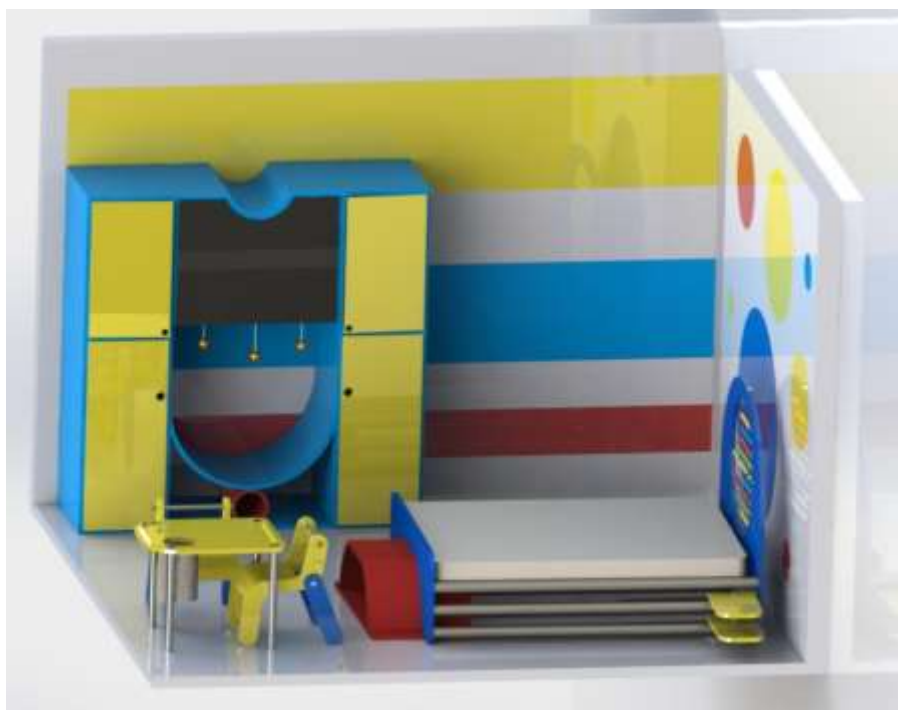
Fuente: Realizado por el autor

Tabla 4.40 Presupuesto de closet

MOBILIARIO LÚDICO					
HOJA DE COSTOS					
Cliente:		Cantidad:	1	Fecha de iniciación:	22/05/2014
Artículo: Closet		Costo Unitario:	112,2	Fecha de finalización:	23/05/2014
Costo total:		112,2			
Semana que termina	Materiales directos	USD	Materiales indirectos	USD	Costo de fabric
					USD
22/05/2014	MDF(plancha)1 1/2	103,9	Tornillos 1 lb	2,8	
23/05/2014	Pintura 1/2 litro	5,5			
		109,4		2,8	TOTAL
					112,2

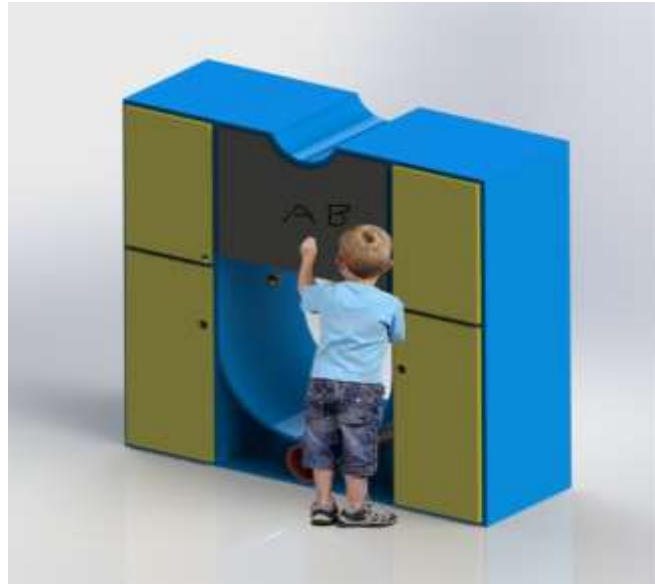
Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.49. Closet (Relación objeto-objeto)



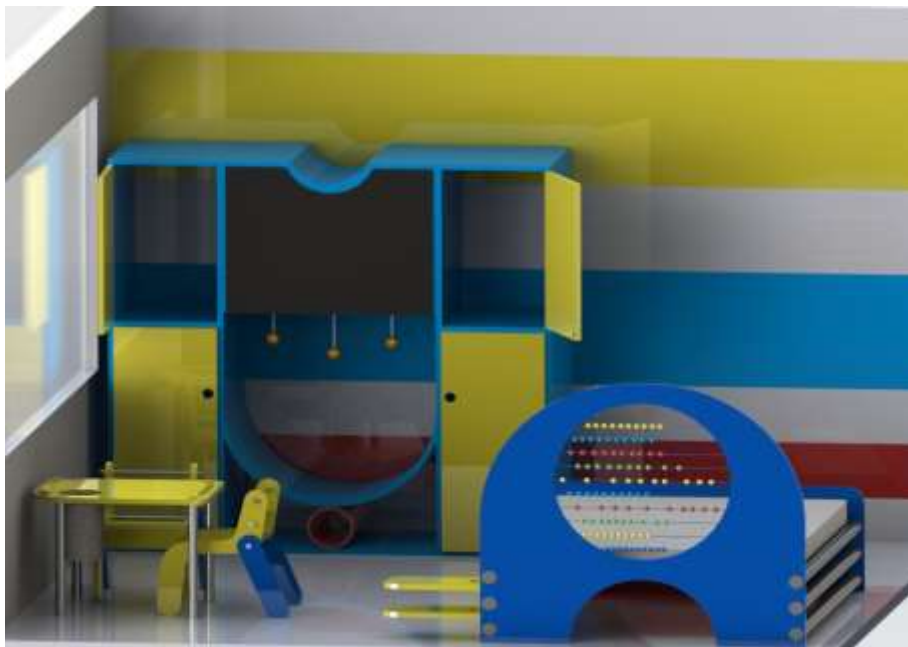
Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.50. Closet (Relación objeto-sujeto)



Fuente: Realizado por el autor

Imagen 4.51. Closet (Relación objeto-entorno)



Fuente: Realizado por el autor

4.14 Propuesta gráfica

4.14.1 Nombre

Este logotipo está formado por una tipografía propia para la palabra MOBI LUDIC, se adopta esta palabra porque define el mobiliario y lúdico con los colores básicos haciendo énfasis en el aprendizaje y de enseñanza divertida, la ilustración está formada básicamente por la forma de letras, adoptando los colores principales y secundarios.

4.14.2 Aplicación

La aplicación de la propuesta gráfica en base al nombre MOBI LUDIC, se centra en tres parámetros que son los siguientes:

Tabla 4.41 Aplicación

ITEM	DESCRIPCIÓN
Producto	Diseño de mobiliario lúdico, en base a los juegos tradicionales del Ecuador.
Eslogan	Generación de un prototipo con tendencia propia
Filosofía	Imagen manejada en función y forma, los colores principales en el aprendizaje lúdico.

Fuente: Realizado por el autor

4.14.3. Logotipo

Gráfico: 3.11. Logotipo



Fuente: Realizado por el autor

El logotipo maneja una tipografía propia formada por formas básicas, colores y el texto con una tipografía Arial rounded black, siendo constituida por una forma larga delgada con dimensiones de 4 cm x 15 cm.

Se emplea figuras delgadas para dar inicio al logotipo, para mantener la correlación con las formas uniformes, posee también la forma básica de la morfología en la parte izquierda, que dan la apariencia de ensamble.

4.14.4 Color

RGB

Tabla 4.42 Color RGB

COLOR	R	G	B
AMARILLO	179	185	18
CAFÉ	88	52	27

Fuente: Realizado por el autor

CMYK

Tabla 4.43 Color CMYK

COLOR	C	M	Y	K
AMARILLO	36,91	13,34	98,99	1,44
CAFÉ	41,07	68,72	84,13	61,52

Fuente: Realizado por el autor

4.14.5 Escala de grises

Grafico 4.6 Escala de grises



Fuente: Realizado por el autor

Tabla 4.44 Presupuesto de mobiliario

PRESUPUESTO DE MOBILIARIO			
Nombre: Gonzalo Andino F			
Dirección: Huachi Grande Barrio La Libertad			
Provincia: Tungurahua			
Teléfono: 2440707			
Fecha de presupuesto: 25/10/2014	Validez: 30 días		
DESCRIPCIÓN	UNIDAD	PRECIO	TOTAL
SILLA	2	46,785	93,57
MESA	1	74,33	74,33
CAMA	1	143,77	143,77
BUTACA	1	42,93	42,93
CLOSET	1	112,2	112,2
TOTAL			466,8
30% Utilidad			140,04
Servicios basicos			30
Gastos administrativos			386,736
Mano de obra			360
COSTO TOTAL MOBILIARIO			1383,576

Fuente: Realizado por el autor

CAPITULO V

5.1. Conclusiones

- Se pudo concluir que los juegos tradicionales han ido perdiéndose día tras día, y esa cultura y/o tradición se desearía que perdurara en la memoria de nuestros abuelos, padres siendo así un concepto propio para adjuntarlo proyectos de investigación, ya que son una buena fuente de inspiración para el desarrollo del mobiliario tradicional.
- Se utilizaron formas representativas de los juegos tradicionales, así se rescatan la cultura y de esa manera perduran estos juegos como son: las canicas, la rayuela y la cometa.
- Uno de los factores primordiales dentro del diseño son las formas extraídas de los diferentes juegos tradicionales, con las mismas que se pudieron jugar y fusionar dando así una figura original y básica para adaptar al diseño de mobiliario lúdico.

5.2. Recomendaciones

- Como recomendación se debe investigar y rescatar los juegos tradicionales del Ecuador ya que son parte de nuestra identidad y no aplicarlos solo en mobiliario infantil sino en otro tipo de objetos.
- Se debe hacer una investigación muy exhaustiva para la conformación en generar el mobiliario, logrando una fusión entre forma y función sin distorsionar el elemento gestor.
- Se recomienda realizar un análisis de resistencia de los materiales en el medio ambiente, y un mantenimiento periódico de los mismos, ya que al público que va dirigido es muy exigente.

Bibliografía:

- Aguiar Meza, María Fernanda. (2011). Diseño de mobiliario multifuncional para dormitorios dirigido a estudiantes universitarios. Disertación (Ingeniero en Diseño Industrial, Mención Objetos) - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Escuela de Diseño Industrial.

- Burgues L, Pere (1996). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Conferencia del *1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.

- Campos, Christian. (2008). Diseñar con plástico. Barcelona: Maomao Publications.

- Ching, Francis D. K. (2005). Diseño de interiores: un manual. Barcelona: Gustavo Gili.

- Deleuze I. (2007). El concepto de imaginación empática. Disponible en: surfista-surfista.blogspot.com/2007/01/el-concepto-de-imaginacion-empatica-sus.html

- E.S.O (2003). Apuntes de educación plástica y visual. Texturas. S/N. Disponible en: <http://www.areadedibujo.es/documentos/1-eso/1eso-texturas.pdf>
- Fiell, Charlotte. (1993). Modern chairs. Italia : Benedikt Taschen
- Gobierno de Nicaragua: INEC (2006). VIII Censo de Población y IV de Vivienda. Nicaragua. Disponible en: ip-190-53-36-50.ni.amnetdatos.net/censos2005/VolVivienda/Vol%20II/Vol.II%20Vivienda-Municipios.pdf
- Gross M. (2007). La imaginación. Chile. Disponible en: manuelgross.bligoo.com/la-imaginacion-que-es-actualizado
- Lazo, Mario. (1990). Diseño industrial: tecnología y utilidades. México D.F. : Trillas
- López Proaño, Verónica Gabriela. (2007). Adaptación de mobiliario y complementos decorativos para infantes en desarrollo. Disertación (Ingeniero en Diseño Industrial, Mención Interiores) - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Escuela de Diseño Industrial.
- Manzano, Beatriz. (2001). Diseño de mobiliario urbano para la ciudad de Ambato: punto de venta flores. Monografía (Tecnólogo en Diseño

Industrial, Mención Objetos) - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Escuela de Diseño Industrial.

- Mercado M. Estévez A. Fillipìn C. (2010). Comportamiento térmico-energético de una vivienda social de la ciudad de Mendoza, Argentina. Disponible en: seer.ufrgs.br/index.php/ambienteconstruido/article/viewFile/12124/8459
- Méndez J. (2010). Como desarrollar la creatividad. Concepto de creatividad. S/N. Disponible en: educanda.es/mediatecaweb/data/zip/1088/page_01.htm
- Naranjo Tapia, Paulina Esthela. (2008). Diseño de una línea de mobiliario para interiorismo habitacional reducido. Disertación (Ingeniero en Diseño Industrial, Mención Objetos) - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Escuela de Diseño Industrial.
- Navarro & Civera.(1979). Inteligencia lúdica. Juego y neuropedagogía... en tiempos de transformación. 978-958-20-0828-8. Primera edición: 2005. Alcablas.

- Ofele M. (2004). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>

- Pedrazuela E. (2004). Materiales tecnológicos. La madera (2004). S/N. Disponible en: platea.pntic.mec.es/curso20/107_diseno_de_materiales_multimedia_web_2_0/2009/html10/materialesMadera.pdf

- Sanchez L. (2011). Estudio de muebles multiusos para espacios reducidos aplicables en dormitorios de casa del Miduvi. Ambato-Ecuador. Disponible en: repositorio.pucesa.edu.ec/jspui/handle/123456789/761

- Ucla L(1998). Ergonomía. Labor ocupacional. Disponible en: http://www.losh.ucla.edu/losh/resources-publications/fact-sheets/ergo_spanish.pdf

Anexos

Encuestas a padres de familia

1. ¿Cree usted que la habitación de sus hijos es apta para el desarrollo de actividades diarias?
2. ¿Qué muebles son los más apropiados dentro de un espacio reducido para el aprendizaje de los niños?

Entrevistas realizadas a parvularios

- 1.- ¿Generalmente cómo describiría mobiliario lúdico?
- 2.- ¿Entre las características nombradas a continuación, cuál cree usted que es la más importante para describir el juego?
- 3.- ¿Que beneficio cree que aporte el desarrollo lúdico en el niño?
- 4.- ¿Qué características debe tener el mobiliario para que sea considerado como lúdico?
- 5.- ¿Que capacidades se puede fortalecer con la enseñanza lúdica?

Entrevistas realizadas hacia arquitectos

1.- ¿Que materiales son los más aconsejables para la construcción de instrumentos lúdicos?

2.- ¿Qué medidas dentro de una habitación son considerados como espacios reducidos?

3.- ¿Por qué es importante manejar la ergonomía y antropometría al momento de construir mobiliario?