

T 729  
P658v



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

**ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL**

Tema:

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

DISERTACIÓN DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIERO EN DISEÑO INDUSTRIAL

Autor:

JULIO ANDRÉS PINTO PASMAY

Director:

DIS. MICHELE QUISPE

Ambato – Ecuador

Marzo - 2011



Nº de ingreso:	006269
Precio:	\$80,00
canje:	Donación: <input checked="" type="checkbox"/> Compra: <input type="checkbox"/>
Fecha de factura:	
Fecha de ingreso:	06042011

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR**

**SEDE AMBATO**

**ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL**

**HOJA DE APROBACION**

Tema:

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE  
LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

Autor:

JULIO ANDRÉS PINTO PASMAY

Dis. Michele Quispe

f: 

DIRECTORA DE DISERTACION

Lic. Edison Martínez

f: 

CALIFICADOR

Lic. Víctor Escobar

f: 

CALIFICADOR

Ing. MSC. Daniel Acurio

f: 

DIRECTOR ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Ab. Pablo Poveda Mora

f: 

SECRETARIO GENERAL PUCESA



SECRETARÍA GENERAL  
PROCEDURALURÍA

## DECLARACION DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Julio Andrés Pinto Pasmay, portador de la cédula de identidad No. 1803782646, 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 desprenden del trabajo propuestos de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.



Julio Andrés Pinto Pasmay.

C.I. 1803782646

## **AGRADECIMIENTO**

A Chuchito por ser mi luz y fortaleza

Profundamente agradecido.

Julio Andrés Pinto Pasmay

## **DEDICATORIA**

Dedicada a Julio, Jeny, Paul, Chufy, Pepita, y Michel

## RESUMEN

Durante muchos años los juegos tradicionales han sido la expresión fiel, de las tradiciones y cultura de nuestra ciudad. Nuestros pueblos han creado juegos tradicionales, en los cuales se expresa una forma de pensar, sentir y actuar, privilegiando los valores asociativos y las pautas de convivencia social. Ya que en los juegos tradicionales y populares la gente juega con los demás y no contra los demás. Lastimosamente con el paso del tiempo hemos visto que los juegos tradicionales de nuestra ciudad han sido dejados de lado y se han ido perdiendo poco a poco y esto puede haberse suscitado por muchas causas o motivos. El proyecto de investigación busca la manera de destacar los juegos tradicionales de nuestro país y en especial los de nuestra ciudad aplicándolos como temática de un espacio lúdico y que este nos permita dar a conocer los juegos tradicionales que se practicaban en nuestra ciudad años atrás. Mediante el diseño de un bar temático de los juegos tradicionales buscamos despertar el interés en las personas para que los practiquen no solo en el espacio lúdico sino con su familia o amigos en cualquier lugar que lo deseen y que de esta manera se tome la práctica de los juegos tradicionales.

## **ABSTRACT**

For many years the traditional games have been a true reflection of the traditions and culture of our city. Our people have created traditional games, in which a way of thinking, feeling and acting is expressed, giving priority to associative values and patterns of social interaction. Since in traditional and popular games people play with each other and not against others. Unfortunately with time, Ambato's traditional games have been left out and have been losing little by little and all this may have happened due to many causes or reasons. The research project seeks to highlight Ecuador's traditional games and especially Ambato's by applying them as a theme for an entertainment area and this will allow to present how the traditional games were played in the city years ago. Designing a themed traditional games bar seeks to raise interest in people for the practice, not only in the bar but also have fun with the family or friends anywhere and thus, people practice traditional games.

## TABLA DE CONTENIDO

## CAPITULO I

1. GENERALIDADES.....	1
1.1. Problema.....	1
1.2. Tema.....	1
1.3. Variables.....	2
1.3.1. Variable Dependiente.....	2
1.3.2. Variable Independiente.....	2
1.4. Definición del problema.....	2
1.5. Delimitación del problema.....	3
1.5.1. Delimitación Temporal.....	3
1.5.2. Delimitación Espacial.....	4
1.6. Causas y efectos.....	4
1.7. Antecedentes.....	5
1.8. Justificación.....	7
1.9. Preguntas Directrices.....	8
1.9.1. Preguntas Globales.....	8
1.10. Objetivos.....	8
1.10.1. Objetivo general.....	8
1.10.2. Objetivos Específicos.....	9

**CAPITULO II**

2. Marco teórico.....	10
2.1. Diseño interior.....	10
2.2. Espacio.....	12
2.3. Espacio lúdico.....	12
2.4. Ambiente.....	13
2.5. Iluminación.....	13
2.5.1. Clases de luz.....	14
2.5.1.1. Según su origen.....	14
2.5.1.1.1. Luz natural.....	14
2.5.1.1.2. Luz artificial.....	14
2.5.1.2. Según su naturaleza.....	15
2.5.1.2.1. Luz difusa.....	15
2.5.1.2.2. Luz dura.....	15
2.5.2. Estilos de iluminación.....	15
2.5.3. Selección de luminarias.....	15
2.6. Ventilación.....	21
2.6.1. Tipos de ventilación.....	22
2.6.1.1. Ventilación forzada.....	22
2.6.1.2. Ventilación natural.....	22
2.7. Acústica.....	23
2.7.1. Acústica en espacios cerrados.....	24
2.7.2. Acondicionamiento acústico.....	25
2.7.3. Aislante acústico.....	25

2.7.4. Aislamiento acústico.....	27
2.7.5. Materiales absorbentes y resonadores.....	30
2.7.5.1. Materiales absorbentes.....	30
2.7.5.1.1. Materiales porosos.....	31
2.7.5.1.2. Materiales poroso-rígidos.....	32
2.7.5.1.3. Materiales poroso-flexibles.....	33
2.8. Ergonomía.....	34
2.9. Antropometría.....	35
2.10. Funcionalidad.....	38
2.11. Comodidad.....	38
2.12. Circulación.....	38
2.13. Mobiliario.....	39
2.13.1. De descanso.....	42
2.13.2. De exhibición.....	43
2.13.3 de uso específico.....	44
2.14. Materiales para la elaboración de mobiliario.....	44
2.14.1. Clases de maderas.....	44
2.14.1.1. Roble.....	44
2.14.1.2. Nogal.....	45
2.14.1.3. Cerezo.....	45
2.14.1.4. Encina.....	45
2.14.1.5. Olivo.....	45
2.14.1.6. Castaño.....	46
2.14.1.7. Olmo.....	46
2.14.2. Tapices.....	46



2.14.2.1. La microfibra .....	46
2.14.2.2. Cuerina .....	48
2.15. Tendencias .....	48
2.15.1. High tech .....	50
2.15.2. Minimalismo .....	51
2.15.3. El refugio de lo étnico .....	53
2.16. Colores .....	54
2.16.1. Color luz - síntesis aditiva .....	55
2.16.2. Color pigmento - síntesis sustractiva .....	56
2.16.3. El color en el diseño de interiores .....	57
2.17. Combinaciones .....	58
2.17.1. Combinaciones monocromáticas .....	58
2.17.2. Combinaciones por analogía .....	58
2.17.3. Combinaciones de complementarios .....	59
2.17.4. Combinaciones por complementos divididos .....	59
2.17.5. Combinaciones por tríos armónicos .....	59
2.18. Psicología del color .....	61
2.18.1. Amarillo .....	65
2.18.2. Naranja .....	66
2.18.3. Rojo .....	66
2.18.4. Violeta .....	67
2.18.5. Azul .....	67
2.18.6. Verde .....	68
2.18.7. Blanco .....	69
2.18.8. Gris .....	69

2.18.9. Negro.....	70
2.19. Textura.....	70
2.20. Materiales.....	71
2.21. Formas.....	72
2.22. Identidad.....	74
2.23. Cultura.....	75
2.24. Tradición.....	76
2.25. Juego.....	77
2.26. Juego tradicional.....	77
2.26.1. Canicas o bolas.....	77
2.26.2. Los trompos.....	78
2.26.3. La rayuela.....	80
2.26.4. La cometa.....	81
2.26.5. Palo encebado.....	82
2.26.6. La perinola.....	83

### **CAPITULO III.**

3. Metodología.....	85
3.1. Modalidad de la investigación.....	85
3.2. Enfoque.....	85
3.3. Población y muestra.....	86
3.4. Procedimientos.....	86
3.4.1. Encuesta.....	86

3.4.2. Método de contacto.....	87
3.5. Procesamiento de la información.....	87
3.6. Análisis e interpretación de resultados.....	87
3.6.1. Conclusiones.....	97

## CAPITULO IV

4. Propuesta.....	98
4.1. Antecedentes.....	98
4.2. Objetivo.....	100
4.3. Análisis del espacio.....	101
4.4. Especificación de las áreas.....	103
4.5. Zonificación.....	104
4.6. Propuesta.....	105
4.6.1. Memoria descriptiva.....	105
4.6.1.1 Nombre.....	106
4.6.1.2 Servicios.....	106
4.6.1.3 Salas.....	107
4.6.1.4 Cromática.....	108
4.6.1.5 Ergonomía.....	108
4.6.1.6 Antropometría.....	109
4.6.1.7 Materiales.....	109
4.7. Memoria técnica.....	129
4.8. Presupuesto.....	140
4.9. Conclusiones.....	141

4.10. Recomendaciones.....	141
4.11. Bibliografía.....	142
4.12. Glosario técnico.....	145
4.13. Anexos .....	148

## TABLA DE GRÁFICOS

Cuadro N° 1.....	89
Gráfico de resultados N° 1.....	89
Cuadro N° 2.....	90
Gráfico de resultados N° 2.....	90
Cuadro N° 3.....	91
Gráfico de resultados N° 3.....	91
Cuadro N° 4.....	92
Gráfico de resultados N° 4.....	92
Cuadro N° 5.....	93
Gráfico de resultados N° 5.....	93
Cuadro N° 6.....	94
Gráfico de resultados N° 6.....	94
Cuadro N° 7.....	95
Gráfico de resultados N° 7.....	95
Cuadro N° 8.....	96
Gráfico de resultados N° 8.....	96
Cuadro N° 9.....	97
Gráfico de resultados N° 9.....	97

## IMAGENES

Imagen N° 01: Planta baja.....	102
Imagen N° 02: Planta alta.....	103
Imagen N° 03: Logotipo.....	107
Imagen N° 04: Planta baja.....	111
Imagen N° 05: Hall.....	112
Imagen N° 06: Perspectiva palo encebado.....	113
Imagen N° 07: Perspectiva palo encebado.....	114
Imagen N° 08: Perspectiva palo encebado.....	115
Imagen N° 09: Perspectiva palo encebado.....	117
Imagen N° 10: Perspectiva barra.....	117
Imagen N° 11: Planta alta.....	118
Imagen N° 12: Perspectiva rayuela.....	119
Imagen N° 13: Perspectiva rayuela.....	120
Imagen N° 14: Perspectiva rayuela.....	121
Imagen N° 15: Perspectiva perinola.....	122
Imagen N° 16: Perspectiva perinola.....	123
Imagen N° 17: Perspectiva perinola.....	124
Imagen N° 18: Perspectiva canicas.....	125
Imagen N° 19: Perspectiva canicas.....	126
Imagen N° 20: Hall planta alta.....	127
Imagen N° 21: Hall planta alta.....	128
Imagen N° 22: Hall planta alta.....	129
Imagen N° 23: Silla cuadrada.....	130

# **CAPITULO I**

## **1. GENERALIDADES**

### **1.1. Problema**

El abandono de la identidad cultural del pueblo Ambateño ha derivado en la  
perdida de sus juegos tradicionales

### **1.2. Tema**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE  
LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

### **1.3. Variables**

#### **1.3.1. Variable Dependiente**

Perdida de los juegos tradicionales

### **1.3.2. Variable Independiente**

Desvalorización de la identidad cultural del pueblo Ambateño

### **1.4. Definición del problema**

Con el paso del tiempo hemos visto que los juegos tradicionales de nuestra ciudad han sido dejados de lado y se han ido perdiendo poco a poco y esto puede haberse suscitado por muchas causas o motivos.

Se puede decir que una de las causas más relevantes sería la ausencia de promoción y motivación para que la gente practique dichos juegos, también se puede decir que con el surgimiento del internet, los juegos electrónicos y la contante evolución de la televisión muchas personas no han sabido valorar las tradiciones y los elementos que la constituyen y simplemente las han dejado de lado sin darles el valor que realmente les corresponden.

### **1.5. Delimitación del problema**

La investigación será de tipo aplicada y analítica porque mediante los datos obtenidos en la investigación se determina una propuesta que sirva para el impulso de los juegos tradicionales.

Adicionalmente se realizará una investigación bibliográfica que permita sustentar el estudio y elaborar el marco teórico, complementos en conocimientos ergonómicos, antropométricos, estéticos y conceptos básicos.

### **1.5.1. Delimitación Temporal**

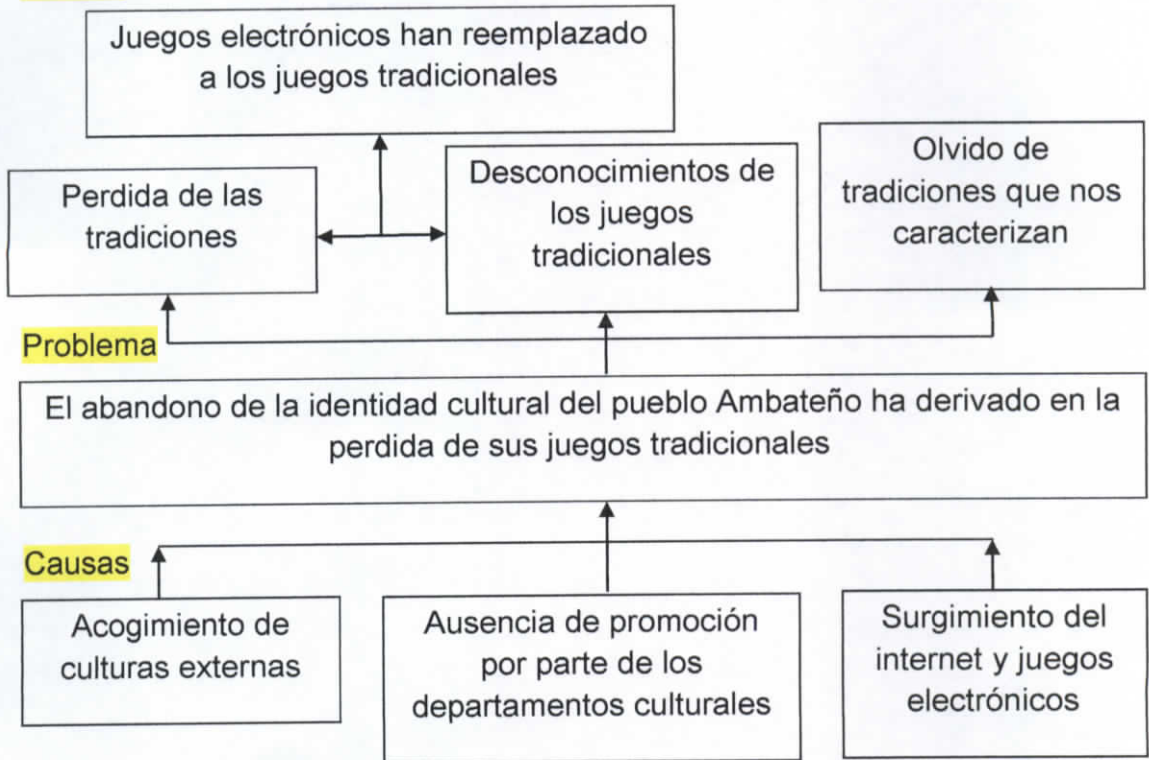
La investigación se la realiza en 7 semanas y para esta se tomara en cuenta datos pertinentes a los últimos veinte años transitados ya que durante este tiempo han surgido y evolucionado los juegos electrónicos internet y televisión por lo ha sido más perceptible el olvido de los juegos tradicionales.

### **1.5.2. Delimitación Espacial**

Esta investigación se circunscribirá en la ciudad del Ambato ya que los juegos tradicionales de la ciudad son muy diferentes a los de las zonas rurales.

## 1.6. Causa y efecto

### Efectos



## **1.7. Antecedentes**

Los juegos tradicionales son la expresión fiel de las culturas en las que se desarrollan. Nuestros pueblos han creado juegos comunitarios y/o cooperativos, en los cuales se expresa una forma de pensar, sentir y actuar, privilegiando los valores asociativos y las pautas de convivencia social.

Es que los juegos tradicionales y populares la gente juega con los demás y no contra los demás:

Se juega para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los otros.

Se busca la participación de todos.

Se da importancia a las metas colectivas, no a las metas individuales.

Se procura la colaboración y el aporte de todos.

Se busca eliminar la agresión física contra los demás.

Predomina el interés de desarrollar las actitudes de empatía, cooperación y comunicación.

Existe un conjunto apreciable y diverso de juegos, destinados a socializar pautas de comportamiento colectivo y desarrollar destrezas, entre grupos diferenciados en edad y género.

En el caso de Ecuador entre otros tenemos: los billusos, las banderillas, las bolas, los trompos, la rayuela, sin que te roce, las cometas, palos encebados, las ollitas, la sogá, , la pájara pinta, el florón, la ronda, el ratón y otros más.

En la política cultural y educativa vigente en el país, se plantea la necesidad de promover una auténtica cultura nacional, enraizada en la realidad y la cultura del pueblo ecuatoriano, conjuntamente con la preservación y el fortalecimiento de sus valores propios, de su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial.

Quienes estamos conscientes del contexto competitivo en el que vivimos, y pretendemos una situación social en la que se valore la disposición hacia la convivencia, la tolerancia, la gestión en colectivo bajo principios solidarios, tendremos un magnífico recurso y oportunidad mediante la recuperación y promoción de los juegos tradicionales populares, para contribuir a la formación ética, al crecimiento y autoafirmación personal e identitaria de los niños y adolescentes, aprovechando el patrimonio cultural intangible y de las

manifestaciones lúdicas. -Extracto del artículo: Importancia de los Juegos Populares Tradicionales (IPANC - Subsecretaría de Educación para el Diálogo Intercultural)

## **1.8. Justificación**

El proyecto de investigación nace de la necesidad de destacar los juegos tradicionales de nuestro país y en especial los de nuestra ciudad ya que han sido dejados de lado por múltiples razones.

El proyecto busca determinar el espacio lúdico ideal para que en conjunto con la temática nos permita dar a conocer los juegos tradicionales que se practican en nuestra ciudad años atrás.

El espacio lúdico que se defina mediante la investigación como la mejor alternativa llevara la temática de los juegos tradicionales para de esta manera despertar el interés hacia estos y que poco a poco la gente recuerdo o conozca las características y la manera de cómo se jugaba cada juego.

## **1.9. Preguntas Directrices**

¿Cómo impulsar la práctica de los juegos tradicionales en la ciudad?

### **1.9.1. Preguntas Globales**

¿Qué consecuencias acarrea la falencia en el impulso de nuestras tradiciones?

¿Qué ha hecho que los juegos tradicionales se hayan perdido con el pasar del tiempo?

## **1.10. Objetivos**

### **1.10.1. Objetivo general**

Diseñar un establecimiento lúdico temático para la revalorización e impulso de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

### **1.10.2. Objetivos Específicos**

Investigar y diagnosticar porque los juegos tradicionales se han ido perdiendo con el tiempo.

Formular alternativas de espacios lúdicos para el impulso de los juegos tradicionales.

Crear un espacio lúdico temático que permita el impulso de los juegos tradicionales.

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEORICO**

#### **2.1. DISEÑO INTERIOR**

Diseño Interior es una disciplina proyectual basada en el proceso de formar la experiencia de un espacio interior, manipulando volúmenes y tratando superficies, adaptando o modificando un entorno. Además de la decoración, como eje primordial, proporciona confort, basándose en estudios ergonómicos necesarios para el desempeño de un usuario en actividades o ambientes cotidianos.

Este se basa en análisis previos de información, programación, conceptos, aspectos de la psicología ambiental, arquitectura, diseño de producto y decoración tradicional. Seguidamente se establece el enfoque del diseño y se elabora documentación gráfica de la proyección y construcción, comunicando la solvencia de necesidades físicas y psicológicas del ser humano.

El Diseño de Interiores es una actividad proyectual que permite dar belleza, utilidad y funcionalidad a los espacios habitables por el hombre dentro de un

contexto histórico, social y cultural. Satisface las necesidades del hombre en relación a sus espacios familiares, educativos, laborales, recreativos y culturales durante la vida cotidiana, aplicando óptimamente la administración de recursos humanos y materiales.

No debe ser confundido con la decoración interior, el diseño interior indaga en aspectos de la psicología ambiental, la arquitectura, y del diseño de producto, además de la decoración tradicional. Un diseñador interior o de interiores, es un profesional calificado dentro del campo del diseño interior o quién diseña interiores de oficio como parte de su trabajo.

El diseño interior es una práctica creativa que analiza la información programática, establece una dirección conceptual, refina la dirección del diseño, y elabora documentos gráficos de comunicación y de construcción.

Los diseñadores de interiores pueden realizar alguna o todas las actividades siguientes, entre otros deberes y responsabilidades:

Investigar y analizar la disposición y descripción detallada del producto.

Proporcionar los servicios de gerencia de proyecto, incluyendo la preparación de los presupuestos y de los horarios de proyecto.

## **2.2. ESPACIO**

En Física clásica, es un espacio de tres dimensiones, donde cualquier punto puede ser representado por tres coordenadas.

El espacio físico percibido por un observador capaz de hacer medidas, se refiere a la estructura u ordenación geométrica tridimensional de los eventos registrables por dicho observador.

## **2.3. ESPACIO LÚDICO**

Se denomina espacio lúdico al área o lugar destinado a actividades de entretenimiento y diversión.

Son espacios cuya arquitectura y diseño interior fueron creados tomando en cuenta que en ellos se realizará la práctica de actividades lúdicas tales como bailar, jugar, cantar, beber, etc.

Dentro de los espacios lúdicos podemos encontrar una gran cantidad de alternativas dirigidas a distintos segmentos de mercado como niños, adolescentes, adultos y mayores adultos. Sin embargo los espacios lúdicos que se encuentran en mayor número son los dirigidos a un segmento comprendido por un target que va desde adolescentes hasta adultos. Entre

los que podemos enumerar los siguientes: bares, restaurantes, discotecas, karaokes, salas de juegos etc.

## **2.4. AMBIENTE**

Término colectivo que describe las condiciones que rodean un organismo. Es un conjunto de factores externos, elementos y fenómenos tales como el clima, el suelo, otros organismos, que condicionan la vida, el crecimiento y la actividad de los organismos vivos.

Se denomina también al entorno de los seres vivos y la interrelación existente entre ellos.

## **2.5. ILUMINACIÓN**

La iluminación es la acción o efecto de iluminar. En la técnica se refiere al conjunto de dispositivos que se instalan para producir ciertos efectos luminosos, tanto prácticos como decorativos. Con la iluminación se pretende, en primer lugar conseguir un nivel de iluminación, o iluminancia, adecuado al uso que se quiere dar al espacio iluminado, nivel que dependerá de la tarea que los usuarios hayan de realizar.

## **2.5.1. CLASES DE LUZ**

### **2.5.1.1. Según su origen**

#### **2.5.1.1.1. Luz natural**

Proporcionada por la misma luminosidad del día, existen diferentes tipos de iluminación y se dividen según la temperatura que consigan.

#### **2.5.1.1.2. Luz artificial**

Proporcionada por la iluminación artificial. Como focos, lámparas, etc.

### **2.5.1.2. Según su naturaleza**

#### **2.5.1.2.1. Luz difusa**

Se obtiene por medio de difusores y produce sombras de bordes muy difusos; de esta forma consigue un efecto uniforme. Imita o refuerza efectos naturales de la luz ambiente. Día nublado, aparatos tipo softlights.

### **2.5.1.2.2. Luz dura**

Produce sombras bien delimitadas en los objetos y las sombras proyectadas por éstos. Con esta luz se consigue el modelado de los volúmenes de los objetos, el dibujo de sus contornos y el contraluz de éstos. Luz solar directa, aparatos tipo fresnell

### **2.5.2. ESTILOS DE ILUMINACIÓN**

De manchas: distribuye por las superficies y perfiles del decorado, que se encuentra escasamente iluminado por una débil luz difusa, todo un conjunto de manchas luminosas.

De zonas: crea una serie escalonada de zonas de luz de mayor a menor luminosidad. De esta forma, se centra la atención, se ayuda a expresar la distancia y crea un ambiente.

De masas: imita el efecto natural de la luz.

### **2.5.3. SELECCIÓN DE LUMINARIAS**

La selección de las luminarias es uno de los aspectos más importante dentro de un proyecto. El tipo más conveniente se determina sobre la base de consideraciones técnicas, estéticas y por supuesto, económicas. Aunque siempre deben considerarse los tres factores, hay que establecer

prioridades en función de los requerimientos del diseño. Por ejemplo, si la ambientación visual es la meta deseada, la pauta predominante en la selección será la búsqueda de armonía entre los artefactos y el estilo arquitectónico, el carácter y la ornamentación del local. Si en cambio, se necesita crear condiciones de trabajo visual adecuadas y alta eficiencia energética, van a prevalecer los criterios técnicos tales como el rendimiento de las luminarias, las características fotométricas, el control de deslumbramiento, etc.

El mercado ofrece una amplia variedad de luminarias que permiten satisfacer, prácticamente, cualquier tipo de demanda. Sin embargo, hay que tener en cuenta que las luminarias se diseñan para funcionar con determinados tipos de lámparas; esto significa que una vez definido el tipo de fuente, el universo de artefactos disponibles se reduce. Lo mismo ocurre con las lámparas si primero se define el tipo de luminaria. De manera que la elección debe hacerse en forma conjunta.

En instalaciones de alumbrado, y con el propósito de ahorrar energía, se recurre con bastante frecuencia al reemplazo de lámparas por otras más eficientes pero sin cambiar la luminaria. Por ejemplo, es común sustituir lámparas de mercurio por sodio de alta presión o fuentes incandescentes por fluorescentes compactas de menor potencia pero con similar flujo luminoso. Se puede demostrar fácilmente que esta estrategia es muy

conveniente económicamente. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el reemplazo puede implicar una modificación de la fotometría del artefacto por cuanto cambian el tamaño, la forma y a veces, hasta el tipo de ampolla (por ejemplo, se pasa de una lámpara clara a otra con recubrimiento difusor), además, se pueden modificar también las características cromáticas. De manera que hay que hacer un análisis fotométrico y colorimétrico con las nuevas fuentes a fin de verificar que la distribución espacial de la luz y la reproducción de colores no se modifiquen de tal modo que afecten las condiciones de iluminación y visión. Por otro lado es importante también controlar que el eventual cambio en la apariencia del espacio no produzca efectos negativos sobre las personas. Con el fin de que este tipo de estrategias de ahorro de energía cubra las expectativas de aceptación del usuario conviene aplicar lo indicado en la sección análisis del proyecto sobre entrevistas a los usuarios.

<b>CRITERIO DE CLASIFICACIÓN</b>	<b>TIPO DE LUMINARIA</b>	<b>EJEMPLOS</b>
Uso	Alumbrado general	Luminarias fluorescentes (lineales o compactas), campanas.

	Alumbrado localizado	Lámparas de mesa, spots* p/iluminación de obras de arte.
	Alumbrado decorativo	Luminarias de estilo, colgantes, apliques.
	Señalización y emergencia	Letreros luminosos, indicadores de dirección, luces de emergencia.
	Especiales	Luminarias estancas (sumergibles), capsuladas (p/ambientes explosivos)
Tipo de fuente de luz	Incandescente (Convencionales y halógenas de bajo voltaje)	Luminarias de mesa, spots, apliques y colgantes
	Fluorescente (Lineales y compactas)	Plafones y colgantes downlights, uplights, bañadores.
	Descarga en gas (Tubulares y	Proyectores, campanas.

## **2.6. VENTILACIÓN**

Se denomina ventilación a la renovación del aire del interior de una edificación mediante extracción o inyección de aire. La finalidad de la ventilación es:

- Asegurar la renovación del aire respirable.
- Asegurar la salubridad del aire, tanto el control de la humedad, concentraciones de gases o partículas en suspensión.
- Luchar contra los humos en caso de incendio.
- Bajar las concentraciones de gases o partículas a niveles adecuados para el funcionamiento de maquinaria o instalaciones.
- Proteger determinadas áreas de patógenos que puedan penetrar vía aire.
- Colaborar en el acondicionamiento térmico del edificio.

### **2.6.1. TIPOS DE VENTILACIÓN**

#### **2.6.1.1. Ventilación Forzada**

Es la que se realiza mediante la creación artificial de depresiones o sobre presiones en conductos de distribución de aire o áreas del edificio. Éstas

pueden crearse mediante extractores, ventiladores, unidades manejadoras de aire (UMAs) u otros elementos accionados mecánicamente.

### **2.6.1.2. Ventilación Natural**

Es la que se realiza mediante la adecuada ubicación de superficies, pasos o conductos aprovechando las depresiones o sobre presiones creadas en el edificio por el viento, humedad, sol, convección térmica del aire o cualquier otro fenómeno sin que sea necesario aportar energía al sistema en forma de trabajo mecánico.

Tanto la ventilación natural como la forzada se pueden especializar más y dividir de la siguiente forma:

- Ventilación por Capas.
- Ventilación Cruzada.
- Ventilación por Inyección de Aire o Sobre Presión.
- Ventilación por Extracción de Aire o Presión Negativa.
- Ventilación Localizada o Puntual.
- Ventilación General.

## **2.7. ACÚSTICA**

La acústica arquitectónica es una rama de la acústica aplicada a la arquitectura, que estudia el control acústico en locales y edificios, bien sea para lograr un adecuado aislamiento acústico entre diferentes recintos, o para mejorar el acondicionamiento acústico en el interior de locales. La acústica arquitectónica estudia el control del sonido en lugares abiertos o en espacios cerrados.

### **2.7.1. Acústica En Espacios Cerrados**

En los espacios cerrados, el fenómeno preponderante que se ha de tener en cuenta es la reflexión. Al público le va a llegar tanto el sonido directo como el reflejado, que si van en diferentes fases pueden producir refuerzos y en caso extremos falta de sonido. A la hora de acondicionar un local, se ha de tener en cuenta, tanto que no entre el sonido del exterior (Aislamiento acústico).

Además, en el interior se ha de lograr la calidad óptima del sonido, controlando la reverberación y el tiempo de reverberación, a través de la colocación de materiales absorbentes y reflectores acústicos.

## 2.7.2. Acondicionamiento Acústico

El acondicionamiento acústico supone un factor clave en el diseño acústico de salas y recintos, estando directamente unido al confort acústico y a la calidad del sonido que el oyente percibe en el interior de una sala o de un gran recinto.

Desvinculado del concepto de aislamiento acústico de locales que se presupone ejecutado, previo al acondicionamiento acústico en la mayoría de las aplicaciones, el Acondicionamiento conlleva un estudio más meticuloso y complejo, adaptándose a la finalidad del uso de la sala y en ocasiones, a los criterios del propio usuario.

El correcto acondicionamiento acústico de un recinto asegura una comunicación verbal de calidad entre las personas y una propagación sonora adecuada, por esta razón es vital ejecutarlo con criterios adecuados, con experiencia y con técnicas de predicción sonora, en particular para recintos como:

- Auditorios, salas de conferencias y congresos.
- Salas de cine, teatro y espectáculos.
- Aulas en conservatorios de música y salas profesionales.
- Salas de ensayo y salas de control de audio en estudios de grabación.
- Iglesias, salas de reuniones, aulas docentes, despachos.
- Restaurantes, bares, cafeterías y otros recintos de pública concurrencia.

En multitud de ocasiones, la falta de acondicionamiento acústico en salas y recintos, o una ejecución incorrecta de estas medidas, hacen ininteligibles las palabras del conferenciante o locutor, cuando esta inteligibilidad o correcta propagación del sonido (según la utilidad de la sala) es la principal función de la mayoría de estos recintos.

### **2.7.3. Aislante Acústico**

Aislar supone impedir que un sonido penetre en un medio, o que salga de él; por ello, la función de los materiales aislantes, dependiendo de donde estén, puede ser o bien, reflejar la mayor parte de la energía que reciben (en el exterior), o bien, por el contrario, absorberla.

A pesar de ello, hay que diferenciar entre aislamiento acústico y absorción acústica:

- El aislamiento acústico permite proporcionar una protección al recinto contra la penetración del ruido, al tiempo, que evita que el sonido salga hacia el exterior.
- En cambio, la absorción acústica, lo que pretende es mejorar la propia acústica del recinto, controlando el tiempo de reverberación, etc.

Por ello, los materiales aislantes son, generalmente, malos absorbentes. Es un hecho lógico, la misión de un aislante, si está colocado en el interior puede ser absorber el sonido que le llega, no obstante, colocado en el

exterior, tendrá como misión reflejar la mayor cantidad de energía sonora que reciba, para impedir que penetre en el recinto.

Ahora bien, si nos referimos a estructuras, un material absorbente colocado en el espacio cerrado entre dos tabiques paralelos mejora el aislamiento que ofrecerían dichos tabiques por sí solos.

No se puede decir que existan aislantes acústicos específicos, como existen aislantes térmicos, específicos.

La capacidad de aislamiento acústico de un determinado elemento constructivo, fabricado con uno o más materiales, es su capacidad de atenuar el sonido que lo atraviesa. La atenuación o pérdida de transmisión sonora de un determinado material se define como la diferencia entre la potencia acústica incidente y el nivel de potencia acústica que atraviesa el material.

La pérdida de transmisión sonora depende de la frecuencia, del tamaño del tabique o pared y de la absorción del recinto receptor. El hecho de que la atenuación sonora dependa de múltiples factores hace que no se puede decir, con propiedad, que existan materiales aislantes acústicos.

El aislamiento acústico de un elemento plano se determina en laboratorio, produciendo un sonido en una de sus caras y midiendo el sonido transmitido

en la otra. El resultado se expresa en decibelios. Este resultado, si aparece reflejado en las especificaciones técnicas del material, lo hace bajo la nomenclatura de capacidad de aislamiento y tiene que hacer referencia a un espesor/espesores concretos.

El aislamiento acústico se consigue principalmente por la masa de los elementos constructivos, aunque una disposición adecuada de materiales puede mejorar el aislamiento acústico hasta niveles superiores a los que, la suma del aislamiento individual de cada elemento, pudiera alcanzar.

Para conseguir un buen aislamiento acústico son necesarios materiales que sean duros, pesado, no porosos, y, si es posible, flexibles. Es decir, es preferible que los materiales aislantes sean materiales pesados y blandos al mismo tiempo.

El plomo es el mejor aislante de todos ya que aísla del sonido y de las vibraciones.

Otros materiales aislantes son materiales tales como hormigón, terrazo, acero, etc. son lo suficientemente rígidos y no porosos como para ser buenos aislantes.

También actúan como un gran y eficaz aislante acústico, las cámaras de aire (un espacio de aire hermético) entre paredes. Si se agrega, además,

material absorbente en el espacio entre los tabiques (por ejemplo, lana de roca o lana de vidrio), el aislamiento mejora todavía más.

Para un efectivo aislamiento acústico, también es importante la densidad del material absorbente instalado en la cámara. Cuando se realiza un acondicionamiento acústico, no sólo hay que prestar atención a las paredes y suelos del recinto, sino a los pequeños detalles. Una junta entre dos paneles mal sellada, una puerta que no encaja, etc., pueden restar eficacia al aislamiento.

#### **2.7.4. Aislamiento Acústico**

El aislamiento acústico se refiere al conjunto de materiales, técnicas y tecnologías desarrolladas para aislar o atenuar el nivel sonoro en un determinado espacio.

Aislar supone impedir que un sonido penetre en un medio, o que salga de él. Por ello, para aislar, se usan tanto materiales absorbentes, como materiales aislantes. Al incidir la onda acústica sobre un elemento constructivo, una parte de la energía se refleja, otra se absorbe y otra se transmite al otro lado. El aislamiento que ofrece el elemento es la diferencia entre la energía incidente y la energía transmitida, es decir, equivale a la suma de la parte reflejada y la parte absorbida. Existen diversos factores básicos que intervienen en la consecución de un buen aislamiento acústico:

Factor másico. El aislamiento acústico se consigue principalmente por la masa de los elementos constructivos: a mayor masa, mayor resistencia opone al choque de la onda sonora y mayor es la atenuación. Por esta razón, no conviene hablar de aislantes acústicos específicos, puesto que son los materiales normales y no como ocurre con el aislamiento térmico.

Factor multicapa. Cuando se trata de elementos constructivos constituidos por varias capas, una disposición adecuada de ellas puede mejorar el aislamiento acústico hasta niveles superiores a los que la suma del aislamiento individual de cada capa, pudiera alcanzar. Cada elemento o capa tiene una frecuencia de resonancia que depende del material que lo compone y de su espesor. Si el sonido (o ruido) que llega al elemento tiene esa frecuencia producirá la resonancia y al vibrar el elemento, producirá sonido que se sumará al transmitido. Por ello, si se disponen dos capas del mismo material y distinto espesor, y que por lo tanto tendrán distinta frecuencia de resonancia, la frecuencia que deje pasar en exceso la primera capa, será absorbida por la segunda.

Factor de disipación. También mejora el aislamiento si se dispone entre las dos capas un material absorbente. Estos materiales suelen ser de poca densidad ( $30 \text{ kg/m}^3$  -  $70 \text{ kg/m}^3$ ) y con gran cantidad de poros y se colocan normalmente porque además suelen ser también buenos aislantes térmicos.

Así, un material absorbente colocado en el espacio cerrado entre dos tabiques paralelos mejora el aislamiento que ofrecerían dichos tabiques por sí solos. Un buen ejemplo de material absorbente es la lana de roca, actualmente el más utilizado en este tipo de construcciones.

La reflexión del sonido puede atenuarse también colocando una capa de material absorbente en los paramentos de los elementos constructivos, aunque estas técnicas pertenecen más propiamente al ámbito de la acústica.

## **2.7.5. MATERIALES ABSORBENTES Y RESONADORES.**

### **2.7.5.1. Materiales Absorbentes.**

Los materiales absorbentes, son materiales livianos, porosos y permeables, constituidos básicamente de fibras textiles, fibras vegetales, fibras minerales (fibra de vidrio, fibra de roca volcánica) o por espumas sintéticas (poliuretano, resina de melamina).

Los tipos principales de materiales absorbentes están en consonancia con los procesos y mecanismos de degradación de la energía acústica y se los puede clasificar de acuerdo al siguiente esquema:

- Esqueleto Rígido

### Porosos

- Esqueleto flexible
- Tipo Helmholtz
- Simples
- Propiamente dichos
- De Membrana

### Resonadores -Tipos de Bekesy

- En serie
- Acoplados
- En Paralelo: paneles perforados.

Mixtos -Combinación de los anteriores (Constituyen mayoritariamente los elementos que existen en el mercado)

### **2.7.5.1.1. Materiales Porosos.**

Los materiales porosos están constituidos por una estructura granular o fibrosa, presentando una gran cantidad de intersticios o poros comunicados entre sí.

Al incidir la onda acústica sobre la superficie de estos materiales, un alto porcentaje de los mismos penetra por los poros haciendo entrar en vibración a las fibras produciéndose una transformación de la energía acústica en energía cinética, con lo que el aire que ocupa los poros entra en movimiento produciéndose una pérdida de energía por el rozamiento de las partículas.

En este tipo de materiales son muy importantes el espesor de la capa y la distancia a la pared soporte.

Su espesor se suele elegir en función del coeficiente de absorción deseado, ya que si es demasiado delgado se reduce el coeficiente de absorción a las bajas frecuencias y por el contrario, si es muy grueso, resulta demasiado caro.

Dentro de los materiales porosos podemos distinguir varios tipos como son los porosos de esqueleto rígido, y los de esqueleto flexible.

### **2.7.5.1.2. Materiales Poroso-Rígidos.**

Se usan como yesos absorbentes sonoros con una estructura granular o fibrosa de tela o esterilla hecha con material orgánico o lana artificial, o de losetas acústicas y bloques comprimidos de fibras con aglutinantes.

Estos materiales son muy absorbentes y se montan con facilidad siempre y cuando la superficie esté preparada.

En estos materiales el decremento del coeficiente de absorción se ve afectado principalmente por la disminución del espesor, al reflejarse parte de la energía sonora en la superficie rígida de soporte y volver al interior de la cámara. Este problema se presenta sobre todo a las frecuencias de 250, 500 y 1.000 Hz.

Es posible aumentar la absorción especialmente a las frecuencias de 250 y 125 Hz, al dejar un espacio de aire entre el material y la pared al realizar el montaje.

Se lo puede encontrar en forma de paneles o tableros acústicos de fácil instalación. Una aplicación común de estos es la de colocarlos como techos suspendidos ya que permiten la combinación de techos absorbentes con la iluminación, aire acondicionado y elementos de calor radiante. Los tamaños

más comunes de encontrar oscilan desde 30x30cm. a 30x60cm, y espesores de 1 a 3 cm.

Dependiendo de su formación es frecuente encontrarlos presentando propiedades de apariencia estética, facilidad de limpieza, posibilidad de pintado, reflectancia lumínica, resistencia al fuego, etc.

### **2.7.5.1.3. MATERIALES POROSO-FLEXIBLES.**

Este tipo de materiales presentan un esqueleto flexible o elástico, el mismo que está sujeto a vibraciones al igual que el aire contenido en los poros.

Generalmente se los instala como sistema de dos capas con la formación: capa de material absorbente-aire-capas de material-aire-pared.

Las características principales de estos materiales son:

- Al aumentar el número de capas del sistema, de una a dos, aumenta de manera significativa las frecuencias para las que el coeficiente de absorción es relativamente alto.
- Para aumentar el coeficiente de absorción con la frecuencia, se aumenta la distancia entre capas a medida que nos alejamos de la pared rígida.

- Para evitar saltos en la variación del coeficiente de absorción con la frecuencia, los espacios de aire no deben ser iguales ni múltiplos unos de otros.

## **2.8. ERGONOMÍA**

Parte de la ciencia que estudia la relación del cuerpo humano con el medio ambiente que le rodea.

Así, es una disciplina que busca que los humanos y la tecnología trabajen en completa armonía, diseñando y manteniendo los productos, puestos de trabajo, tareas, equipos, etc. en acuerdo con las características, necesidades y limitaciones humanas. Dejar de considerar los principios de la Ergonomía llevará a diversos efectos negativos que - en general - se expresan en lesiones, enfermedad profesional, o deterioros de productividad y eficiencia.

La ergonomía analiza aquellos aspectos que abarcan al entorno artificial construido por el hombre, relacionado directamente con los actos y gestos involucrados en toda actividad de éste.

En todas las aplicaciones su objetivo es común: se trata de adaptar los productos, las tareas, las herramientas, los espacios y el entorno en general a la capacidad y necesidades de las personas, de manera que mejore la

eficiencia, seguridad y bienestar de los consumidores, usuarios o trabajadores.

Es la definición de comodidad, eficiencia, productividad, y adecuación de un objeto, desde la perspectiva del que lo usa.

La ergonomía es una ciencia en sí misma, que conforma su cuerpo de conocimientos a partir de su experiencia y de una amplia base de información proveniente de ciencias como la psicología, la fisiología, la antropometría, la biomecánica, la ingeniería industrial, el diseño y muchas otras.

El planteamiento ergonómico consiste en diseñar los productos y los trabajos de manera de adaptar éstos a las personas y no al contrario.

La lógica que utiliza la ergonomía se basa en el axioma de que las personas son más importantes que los objetos o que los procesos productivos; por tanto, en aquellos casos en los que se plantee cualquier tipo de conflicto de intereses entre personas y cosas, deben prevalecer los de las personas.

Los principios ergonómicos se fundamentan en que el diseño de productos o de trabajos debe enfocarse a partir del conocimiento de cuáles son las capacidades y habilidades, así como las limitaciones de las personas

(consideradas como usuarios o trabajadores, respectivamente), diseñando los elementos que éstos utilizan teniendo en cuenta estas características.

## **2.9. ANTROPOMETRÍA**

Es la subrama de la antropología biológica o física que estudia las medidas del cuerpo humano con fin de usarlas en la clasificación y comparación antropológicas. En la actualidad, la antropometría tiene varios usos prácticos, por ejemplo, asiste en el diseño de mobiliario para oficinas.

Se refiere al estudio de las dimensiones y medidas humanas con el propósito de comprender los cambios físicos del hombre y las diferencias entre sus razas y sub-razas.

En el presente, la antropometría cumple una función importante en el diseño industrial, en la industria de diseños de vestuario, en la ergonomía, la biomecánica y en la arquitectura, donde se emplean datos estadísticos sobre la distribución de medidas corporales de la población para optimizar los productos.

Estas dimensiones son de dos tipos esenciales: estructurales y funcionales. Las estructurales son las de la cabeza, troncos y extremidades en posiciones estándar. Mientras que las funcionales o dinámicas incluyen medidas tomadas durante el movimiento realizado por el cuerpo en

actividades específicas. Al conocer estos datos se conocen los espacios mínimos que el hombre necesita para desenvolverse diariamente, los cuales deben de ser considerados en el diseño de su entorno. Aunque los estudios antropométricos resultan un importante apoyo para saber la relación de las dimensiones del hombre y el espacio que este necesita para realizar sus actividades, en la práctica se deberán tomar en cuenta las características específicas de cada situación, debido a la diversidad antes mencionada; logrando así la optimización en el proyecto a desarrollar. La primera tabla antropométrica para una población industrial hispana se realizó en 1996 en Puerto Rico por Zulma R. Toro y Marco A. Henrich.

## **2.10. FUNCIONALIDAD**

El Diccionario de la Real Academia Española define funcional como "eficazmente adecuado a sus fines"

Para aplicar la funcionalidad en un diseño interior se debe tomar muy en cuenta todo un conjunto de características necesarias para que el ambiente y/o espacio sea práctico y utilitario.

## **2.11. COMODIDAD**

La definición más básica de comodidad es el conjunto de cosas necesarias para vivir a gusto y con descanso.

## **2.12. CIRCULACIÓN**

La Real Academia de la Lengua define la circulación como el movimiento continuo de algún cuerpo.

En un espacio o ambiente la circulación a más de referirse a los movimientos de personas, animales o cosas se refiere a ciertos espacios necesarios para la interacción de los diferentes elementos.

En diseño interior se habla de circulación para referirse a los espacios de un ambiente en el que las personas circulan. Así, es un espacio que no debe contener mobiliario ni complementos decorativos para la libre circulación.

Se puede ver también como el conjunto de elementos que facilitan la estancia y el movimiento de una persona en un determinado entorno.

## 2.13. MOBILIARIO

Es un conjunto de objetos que constituye el equipamiento de un inmueble (por ejemplo, camas, sillas y mesas) y que confiere a las diferentes estancias funciones particulares, como la de dormitorio, comedor, salón o cocina.

Los muebles son un elemento vital para el diseño interior. Actúan como un artículo útil a la vez que estético. Sin muebles, la habitación perdería gran parte de su funcionalidad. El diseñador debe ser muy cuidadoso al decidir que mobiliario incluye en su diseño.

Históricamente, el material más utilizado para fabricar muebles es la madera, aunque también se utilizan otros, como el metal y la piedra. El diseño del mobiliario siempre ha reflejado el estilo propio de cada época, desde la antigüedad hasta nuestros días. Aunque la mayoría de los periodos se identificaban con un solo estilo, en el diseño actual están presentes una amplia gama de ellos, desde los más antiguos hasta los más modernos.

Los requisitos básicos del diseño de muebles son complejos. La apariencia siempre ha sido tan importante como la funcionalidad y la tendencia general ha sido diseñar el mobiliario como complemento de los interiores arquitectónicos.

Belleza y Funcionalidad, es decir, forma y función, deben ser parte del proyecto. Si el diseñador sacrifica la forma por la función, eliminará una parte importante del diseño. La psique humana responde a la estética del diseño tanto como su funcionalidad. "El confort se origina frecuentemente en la apariencia" (KAUFMANN, William – 1992).

Si por otro lado, el diseñador sacrifica la función por la forma, también negará una parte esencial del diseño. El resultado en ambos casos será un diseño fallido.

Algunas formas han sido concebidas a partir de la arquitectura, con pies en forma de columnas, mientras que otras cuentan con soportes zoomorfos. Los diseños pueden ser sencillos o muy elaborados, dependiendo del uso al que estén destinados y del periodo en que hayan sido realizados. Los documentos más antiguos, como los inventarios de Mesopotamia, describen interiores decorados con telas de oro y muebles dorados. Algunos ejemplos que se conservan del antiguo Egipto son muy elaborados y en su origen estaban revestidos de metales preciosos, aunque también se diseñaron muchas piezas sencillas. Sin embargo, los estudios de mobiliario histórico se suelen centrar en las piezas lujosas creadas para la realeza, la nobleza y la clase alta, porque, en general, son las mejor conservadas.

El mobiliario artístico, con sus diseños elaborados, también revela mucho sobre la época en que se realizó, porque refleja con claridad los cambios y la evolución del gusto de la sociedad que los utilizó. En contraste, los muebles más sencillos, realizados para el gran público, tienden a ser puramente funcionales y, por tanto, más atemporales; las mesas y sillas utilizadas por la clase trabajadora en el año 1800 a.C. son sorprendentemente similares a las mesas y sillas utilizadas en algunas sociedades rurales en el año 1800 d.C. Las pinturas de género holandesas del siglo XVII y las estadounidenses de principios del XIX representan interiores rurales que, a menudo, son extraordinariamente parecidos.

### **2.13.1. De Descanso**

Se los considera así, porque son utilizados para reposo, momentos de relajación y ocio.

Entre ellos se tiene:

- Sofás
- Sillones
- Pufs
- Mecedoras
- Canapé
- Somiers

- Sillón para televisión
- Sillas para sol
- Sillas
- Taburete
- Bancas
- Camas
- Cama con dosel
- Catres
- Literas

### **2.13.2. De Exhibición**

Son aquellos que su principal función es poner a la vista de su usuario los elementos que él contiene.

Entre ellos se tiene:

- Vitrinas
- Exhibidores
- Repisas
- Bares

### **2.13.3 De Uso Específico**

Son aquellos que desempeñan una función concreta para la que fueron diseñados, es por eso que difícilmente pueden cumplir otro oficio.

Por ejemplo:

- Muebles pediátricos
- Muebles para televisión y DVD
- Muebles para equipos de sonido
- Muebles de computadora

## **2.14. MATERIALES PARA LA ELABORACIÓN DE MOBILIARIO**

### **2.14.1. Clases De Maderas**

#### **2.14.1.1. Roble**

Es de color pardo amarillento. Es una de las mejores maderas que se conocen muy resistente y duradera. Se utiliza en muebles de calidad.

### **2.14.1.2. Nogal**

Es una de las maderas más nobles y apreciadas en todo el mundo. Se emplea en mueble y decoración de lujo.

### **2.14.1.3. Cerezo**

Su madera es muy apreciada para la construcción de muebles. Es muy delicada porque es propensa a sufrir alteraciones y a la carcoma.

### **2.14.1.4. Encina**

Es de color oscuro. Tiene una gran dureza y es difícil de trabajar. Es la madera utilizada en la construcción de cajas de cepillo y garlopas.

### **2.14.1.5. Olivo**

Se usa para trabajos artísticos y en decoración, ya que sus fibras tienen unos dibujos muy vistosos.

### **2.14.1.6. Castaño**

Se emplea, actualmente, en la construcción de puertas de muebles de cocina. Su madera es fuerte y elástica.

### **2.14.1.7. Olmo**

Es resistente a la carcoma. Antiguamente se utilizaba para construir carros.

## **2.14.2. Tapices**

### **2.14.2.1. La Microfibra**

Es un producto textil fabricado a base de fibras ultrafinas que le confieren una serie de propiedades superiores al resto de tejidos.

Comparativamente las fibras de microfibras son 2 veces más finas que la seda, 3 veces más finas que el algodón y 100 veces más finas que el cabello humano.

Generalmente están compuestas de poliéster, el 80% y poliamida un 20%.

La mejor forma de entender cómo funciona es ver una sección transversal de una fibra. Esta forma especial provoca que la suciedad y los líquidos queden "atrapados" dentro de la fibra. Por este motivo las toallas, bayetas, etc. de microfibras tienen 2 características únicas: limpian en profundidad sin rayar y son capaces de absorber entre 7 y 8 veces su peso en agua (el doble que el algodón).

Las ventajas de la microfibra son las siguientes:

- Gran capacidad de limpieza.
- Gran capacidad de absorción (doble que el algodón).
- Menor consumo de agentes limpiadores.
- No dejan pelusas ni hilos, lo que evita repasar.
- Gran resistencia a los lavados frecuentes, no encogen, no se deforman, no pierden propiedades, sólo se van desgastando con el uso diario. Duran mucho.
- Se pueden lavar a temperaturas de hasta 95°, lo que las hace extraordinariamente higiénicas.
- No necesita plancha.
- No causa alergias.
- Adaptadas a cada necesidad y especialmente sensibles al tacto de la piel.

### **2.14.2.2. Cuerina**

La cuerina, es un material sintético, es una imitación de cuero que se utiliza para tapizar muebles y además posee características similares al cuero natural por lo que también se la conoce como eco cuero o cuero sintético.

Al ser un imitación de cuero posee características similares como fácil de limpiar impermeable, resistencia al lavado, no se encoge, no se deforma y de larga durabilidad siempre que esta sea de excelente calidad

### **2.15. TENDENCIAS**

En el inmenso mar de palabras afiliadas a la designación de estilos y escuelas que se crean, invocan, permanecen y pasan con el tiempo, existe unas plataformas de las que suben y bajan dichos términos con extrema facilidad y según sea la percepción o el capricho del hombre, es lo que se denomina Tendencias.

Gracias a ellas se popularizan los ismos y para algunos se imponen las modas, pero como se ya se ha visto a través de los significados anteriores, hablar de la vigencia de un estilo o corriente como "la tendencia" no siempre es lo más acertado pues su origen proviene múltiples fuentes.

"Las revistas de decoración nos hacen pensar que las Tendencias consisten en la aplicación de colores y formas dictadas por los centros de la moda y

### **2.15.1. High Tech**

Significa, Alta tecnología y por ende la producción de elementos bajo el rótulo de HighTech, incluidos los muebles, implica necesariamente el empleo de materiales de alta tecnología transformados también a través de procesos de avanzada: troqueles que funcionan por control numérico, troquelados, doblados, remaches industriales hechos en serie, entre otros.

En efecto, el segmento está muy relacionado con la capacidad industrial y desarrollo de materiales nuevos, como pueden ser el hallazgo de un plástico de alta resistencia o la producción de un policarbonato, que no cualquiera puede lograr, y que aplicado en mobiliario hace el elemento High Tech. Esto significa de paso que no se habla de un estilo apuntando a las formas sino más bien a un producto final reflejo de su proceso específico.

Este estilo y tipo de producción mucho más aplicado y notorio en países de reconocido desarrollo como Alemania, Japón o Estados Unidos, no resulta tan contemporáneo en Ecuador u otros países de la zona, porque sencillamente las técnicas, capacidades y alcances de sus procesos industriales no alcanzan los niveles de exigencia que si logran los primeros. "Para un alemán el High Tech es contemporáneo, para un Sudamericano esto es simplemente "High Tech"" (GUTIÉRREZ, José – 2004)

En Ecuador, lo más cercano al término High Tech ciertamente podrían ser los muebles de oficina abierta, aquellos que involucran materiales y procesos más complejos de lo tradicional; y que por razones obvias no incluyen materiales orgánicos como el cuero, el mimbre o la madera, aun cuando los acabados de estos sean de alta tecnología.

Para concluir vale señalar que -como el mueble moderno y el contemporáneo-, éste tipo está fuertemente ligado al desarrollo de las funciones electrónicas y de comunicación y que sus diseños responden y se acomodan efectivamente a los avances. La economía y la industria actual han puesto sobre la estabilidad, la eficiencia y en torno a ella surgen y desaparecen los diseños.

### **2.15.2. Minimalismo**

Surgido en Estados Unidos durante la década de 1960, el arte Minimal se opuso al expresionismo abstracto apoyándose en el ejemplo de artistas como A. Reinhart, B Newman y el escultor D. Smith. Se manifestó en trabajos de tres dimensiones (esculturas primarias) de un despojamiento no exento de puritanismo, muchas veces a base de materiales industriales. Obras que inspiran, no a expresar un orden estético, sino una constatación física del objeto en sí mismo y una puesta en escena del espacio en que se integra.

Aplicado ya al plano del mueble, el Minimalismo puede entenderse como una forma de purismo en el que la ausencia de detalles y adornos es la esencia del estilo y la particularidad del mueble; la idea: recurrir a lo mínimo para producir el máximo de reacción emocional.

Estéticamente se habla de una obra reducida a unas formas geométricas estrictas, un estilo de superficies planas, poca decoración, limpieza, líneas rectas, colores elementales, sobriedad extrema y materiales muy fríos, particularidades que incluso han llevado a catalogarlo por muchos, como exageradamente rígido e inhumano, dado que la calidez de lo orgánico, lo artesanal y lo técnico en él, simplemente está ausente. Sin embargo su base es muy distinta.

“En diseño tiene que ver con aquella tendencia influenciada por el arte oriental que valora el espacio al punto de considerarlo sagrado. Tiene que ver con el espíritu puro y la conciencia introspectiva y por lo tanto, rompe con lo superfluo y con todo exceso decorativo que contamina visualmente ese espíritu en busca de la pureza. Occidente ha transformado el minimalismo de filosofía a moda, perdiéndose con el uso el significado original y su esencia espiritual” (VALBUENA, Joaquín – 2004).

Seguramente, estas han sido las causas para que en Sudamérica y específicamente en Ecuador el Minimalismo en muebles –y a nivel general–

no alcanzara los niveles y el efecto que sí logro en otros países, “Esa moda, de limpiarlo todo, eliminar el adorno, utilizar un material único para pisos, paredes y muebles o emplear materiales en los objetos para mimetizarlos con el medio no tuvo aquí la fuerza que si en Europa” (ESPINOSA, Ernesto – 2005)

### **2.15.3. El Refugio De Lo Étnico**

Desde el inicio se ha tratado de relacionar el diseño interior, las tendencias y la moda con características propias de cada pueblo, posiblemente de ahí nace la tendencia étnica en la decoración.

Además se da como una corriente resultado de nuevas costumbres y prácticas. Los hábitos occidentales se han visto modificados por el interés actual hacia otras culturas.

Lo étnico permite diversos materiales y texturas, siempre que estos respondan a culturas y ritos paganos, que reflejen cierta filosofía o sean parte de ciertas prácticas interculturales. Lo primitivo y lo religioso coexiste con un fin estético. Podemos decir que lo tribal aparece como núcleo indiscutible.

Se integran con facilidad motivos africanos, objetos indios, figuras decorativas de animales salvajes, cortinas de esterillas, tejidos artesanales, muebles de mimbre o madera, sillones de telas simples, diseños que imitan pieles de animales, cojines orientales, cestos, cerámica, madera con tallas, elementos totémicos, alfombras con dibujos elaborados, lámparas con pantallas de género y fibras vegetales, velas y sahumeros. Los colores más utilizados son los cálidos y los tierras.

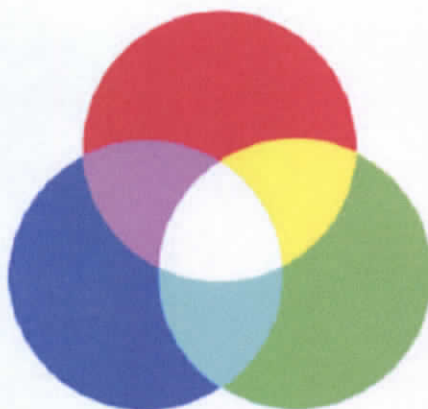
## **2.16. COLORES**

El color no está en las cosas (las cosas no tiene color), sino en la luz. La luz solar se propaga por medio de ondas, cuyo color es siempre blanco. Estas ondas también pueden descomponerse en siete colores: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil (azul oscuro) y violeta. Estos son los colores que podemos visualizar en la mezcla de luz y agua, por ejemplo.

En sí, cada color de este espectro está producido por una longitud de onda. Cuando la luz blanca natural incide sobre un determinado objeto, éste refleja una o unas determinadas longitudes de onda y absorbe las demás. De allí que se puede ver los objetos con color, como si realmente fueran de ese color. Pero no es más que un efecto físico de reflejo o absorción de ondas lumínicas.

Por ejemplo, los cuerpos rojos reflejan el rojo y absorben el resto. Los cuerpos que no reflejan ningún color y absorben todos, son los negros. Por el contrario los que reflejan todos los colores son los blancos. La longitud de onda más larga es la que corresponde al rojo, y a partir de allí las longitudes decrecen, hasta llegar al violeta, que es el color con la longitud de onda más corta.

### 2.16.1. Color Luz - Síntesis Aditiva



Los colores producidos por luces (en el monitor de nuestro ordenador, en el cine, televisión, etc.) tienen como colores primarios, al rojo, el verde y el azul (RGB) cuya fusión de estos, crean y componen la luz blanca, por eso a esta mezcla se le denomina, síntesis aditiva y las mezclas parciales de estas luces dan origen a la mayoría de los colores del espectro visible.

## 2.16.2. Color Pigmento - Síntesis Sustractiva



Los colores sustractivos, son colores basados en la luz reflejada de los pigmentos aplicados a las superficies. Forman esta síntesis sustractiva, el color magenta, el cian y el amarillo. Son los colores básicos de las tintas que se usan en la mayoría de los sistemas de impresión, motivo por el cual estos colores han desplazado en la consideración de colores primarios a los tradicionales.

La mezcla de los tres colores primarios pigmento en teoría debería producir el negro, el color más oscuro y de menor cantidad de luz, por lo cual esta mezcla es conocida como síntesis sustractiva. En la práctica el color así obtenido no es lo bastante intenso, motivo por el cual se le agrega negro pigmento conformándose el espacio de color CMYK.

### **2.16.3. El Color En El Diseño De Interiores**

En la práctica, el color puede ser usado siguiendo dos conceptos: armonía y contraste.

Existe armonía cuando la integración de todos los colores, matices, valores, etc. producen una unidad grata a la vista, equilibrada y serena.

Existe contraste cuando la unión de varios colores produce una especie de choque que crea una unidad cromática más vital y dinámica. Claro que aquí hay que tener cuidado: una oposición demasiado violenta entre dos o más colores puede producir desarmonía (unidad cromática desagradable para el ojo humano).

En general, el uso ideal del color es aquel que integra, en un mismo ambiente, armonía y contraste. Para ello la norma dominante se basa en aplicar un color matizado, con grises, suave, ocupando la mayor parte del trabajo, aplicando después en zonas menores, otros tonos afines armonizando. Y finalmente pequeñas notas de colores puros contrastados.

## **2.17. COMBINACIONES**

Existen cinco formas clásicas de combinar colores:

### **2.17.1. Combinaciones Monocromáticas**

Consiste en utilizar un solo color y sus matices (por ejemplo: verde claro, verde intermedio y verde oscuro). Esta "monotonía" se puede atenuar: 1) aplicando distintos tipos de texturas que sean las que provoquen contraste y 2) utilizando matices de color muy distanciados (por ejemplo: azul claro, azul oscuro).

### **2.17.2. Combinaciones Por Analogía**

Consiste en reunir colores que incluyan todo un mismo color como base (por ejemplo amarillo, amarillo-verdoso y amarillo-anaranjado). Esta combinación está dada por colores que en el círculo cromático son adyacentes, o sea que están uno al lado del otro. Por ejemplo, un color primario y los dos que están a su lado.

### **2.17.3. Combinaciones De Complementarios**

El complementario es aquel color que trazando, en el círculo cromático, un diámetro desde cualquier color, es tocado por ese diámetro (por ejemplo: verde y rojo). Los complementarios de los primarios, por ejemplo, son los secundarios.

Las combinaciones de colores complementarios producen el mayor grado de contraste sin caer en la desarmonía. En decoraciones aburridas o poco vitales, podemos animarlas con detalles en colores complementarios.

### **2.17.4. Combinaciones Por Complementos Divididos**

Esta combinación se consigue utilizando un color y los adyacentes de su complementario.

### **2.17.5. Combinaciones Por Tríos Armónicos**

Tomando como punto de partida cualquier color, se traza un triángulo equilátero en el círculo cromático, que nos dará, en sus vértices, los otros dos colores restantes que forman el trío armónico. Por lo tanto, el trío armónico está formado por los tres colores que quedan en los vértices si trazamos un triángulo equilátero en el círculo cromático.

De esta manera los primarios forman un trío armónico entre sí, igual que los secundarios. Por tratarse de una combinación demasiado violenta (colores que "chocan" entre sí), se utilizan relativamente poco y con mucho cuidado.



combinación de complementarios



combinación por tríos armónicos



## 2.18. PSICOLOGÍA DEL COLOR

La expresión de los colores desde el punto de vista psicológico.

Parece haber general acuerdo sobre el hecho de que cada uno de los colores posee una expresión específica. La investigación experimental sobre el tema no abunda. Las descripciones de Goethe de los colores constituyen todavía la mejor fuente.

No solo la apariencia de un color depende grandemente de su contexto en el espacio y en el tiempo, sería también necesario saber a qué tinte preciso se hace referencia, a qué valor de claridad, y a qué grado de saturación.

A todos nos sensibiliza el color y cada uno tiene sus propias ideas sobre antipatías o simpatías, gusto o desagrado sobre aquel o este color, pero de manera general, todos percibimos una reacción física ante la sensación que produce un color, como la de frío en una habitación pintada de azul o la de calor en otra pintada de rojo.

En la psicología de los colores están basadas ciertas relaciones de estos con formas geométricas y símbolos, y también la representación Heráldica.

Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes.

Aunque estas determinaciones son puramente subjetivas y debidas a la interpretación personal, todas las investigaciones han demostrado que son corrientes en la mayoría de los individuos, y están determinadas por reacciones inconscientes de estos, y también por diversas asociaciones que tienen relación con la naturaleza.

El amarillo es el color que se relaciona con el sol y significa luz radiante, alegría y estímulo. El rojo está relacionado con el fuego y sugiere calor y excitación. El azul, color del cielo y el agua es serenidad, infinito y frialdad. El naranja, mezcla de amarillo y rojo, tiene las cualidades de estos, aunque en menor grado. El verde, color de los prados húmedos, es fresco, tranquilo y reconfortante. El violeta es madurez, y en un matiz claro expresa delicadeza. En estos seis colores básicos se comprenden toda la enorme variedad de matices que pueden ser obtenidos por las mezclas entre ellos y también por la de cada uno con blanco y negro; cada una de estas variaciones participa del carácter los colores de que proceden, aunque con predominio de aquel que intervenga en mayor proporción. El blanco es pureza y candor; el negro, tristeza y duelo; el gris, resignación; el pardo; madurez; el oro, riqueza y opulencia; y la plata, nobleza y distinción.

Como ya dijimos, los colores que tienen una mayor potencia de excitación, son rojo, rojo-naranja y naranja, los más tranquilos, los azules y azules verdes o violáceos. Un azul turquesa es algo más inquieto que un azul ultramar, por la intervención en el primero del amarillo y en el segundo del azul, que lo hace derivar al violeta. Los colores más sedantes y confortables en decoración son los verdes, azules claros y violetas claros, los matices crema, marfil, beige, gamuza, y otros de cualidad cálida, son alegres, y tienen cierta acción estimulante, pero tanto unos como otros, deben ser usados en áreas amplias y adecuadamente.

Los colores a plena saturación son usados muy pocas veces en superficies de gran tamaño; los rojos, naranjas, amarillos, azules y otros colores vivos en toda su pureza no lo presenta nunca la naturaleza en amplias extensiones, sino como acentos o pequeñas áreas de animación.

Los colores expresan estados anímicos y emociones de muy concreta significación psíquica, también ejercen acción fisiológica. Podremos informarnos más acerca de estas propiedades más adelante, cuando tratemos como tema la cromoterapia.

El rojo significa sangre, fuego, pasión, violencia, actividad, impulso y acción y es el color del movimiento y la vitalidad; aumenta la tensión muscular,

activa la respiración, estimula la presión arterial y es el más adecuado para personas retraídas, de vida interior, y con reflejos lentos.

El naranja es entusiasmo, ardor, incandescencia, euforia y actúa para facilitar la digestión; mezclado con blanco constituye una rosa carne que tiene una calidad muy sensual. El amarillo es sol, poder, arrogancia, alegría, buen humor y voluntad; se le considera como estimulante de los centros nerviosos.

El verde es reposo, esperanza, primavera, juventud y por ser el color de la naturaleza sugiere aire libre y frescor; este color libera al espíritu y equilibra las sensaciones.

El azul es inteligencia, verdad, sabiduría, recogimiento, espacio, inmortalidad, cielo y agua y también significa paz y quietud; actúa como calmante y en reducción de la presión sanguínea, y al ser mezclado con blanco forma un matiz celeste que expresa pureza y fe.

El violeta es profundidad, misticismo, misterio, melancolía y en su tonalidad púrpura, realeza, suntuosidad y dignidad; es un color delicado, fresco y de acción algo sedante.

Los colores cálidos en matices claros: cremas, rosas, etc., sugieren delicadeza, feminidad, amabilidad, hospitalidad y regocijo, y en los matices oscuros con predominio de rojo, vitalidad, poder, riqueza y estabilidad.

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

### **2.18.1.      Amarillo**

Es el color más intelectual y puede ser asociado con una gran inteligencia o con una gran deficiencia mental; Van Gogh tenía por él una especial predilección, particularmente en los últimos años de su crisis.

Este primario significa envidia, ira, cobardía, y los bajos impulsos, y con el rojo y el naranja constituye los colores de la emoción. También evoca satanismo (es el color del azufre) y traición.

Es el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo.

Mezclado con negro constituye un matiz verdoso muy poco grato y que sugiere enemistad, disimulo, crimen, brutalidad, recelo y bajas pasiones.

Mezclado con blanco puede expresar cobardía, debilidad o miedo y también riqueza, cuando tiene una leve tendencia verdosa.

### **2.18.2. Naranja**

Es algo más cálido que el amarillo y actúa como estimulante de los tímidos, tristes o linfáticos. Simboliza entusiasmo y exaltación y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión. Utilizado en pequeñas extensiones o con acento, es un color utilísimo, pero en grandes áreas es demasiado atrevido y puede crear una impresión impulsiva que puede ser agresiva.

Mezclado con el negro sugiere engaño, conspiración e intolerancia y cuando es muy oscuro, opresión.

### **2.18.3. Rojo**

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

Simboliza sangre, fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, disputa, desconfianza, destrucción e impulso, así mismo crueldad y rabia. Es el color de los maniáticos y de marte, y también el de los generales y los emperadores romanos y evoca la guerra, el diablo y el mal.

Como es el color que requiere la atención en mayor grado y el más saliente, habrá que controlar su extensión e intensidad por su potencia de excitación en las grandes áreas cansa rápidamente.

Mezclado con blanco es frivolidad, inocencia, y alegría juvenil, y en su mezcla con el negro estimula la imaginación y sugiere dolor, dominio y tiranía.

#### **2.18.4. Violeta**

Significa martirio, misticismo, tristeza, aflicción, profundidad y también experiencia.

En su variación al púrpura, es realeza, dignidad, suntuosidad.

Mezclado con negro es deslealtad, desesperación y miseria. Mezclado con blanco: muerte, rigidez y dolor.

#### **2.18.5. Azul**

Se lo asocia con los introvertidos o personalidades reconcentradas o de vida interior y está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo

maravilloso, y simboliza la sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad. También significa descanso, la salud.

Mezclado con blanco es pureza, fe, y cielo, y mezclado con negro, desesperación, fanatismo e intolerancia.

No fatiga los ojos en grandes extensiones.

### **2.18.6. Verde**

Es un color de gran equilibrio, porque está compuesto por colores de la emoción (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío) y por su situación transicional en el espectro.

Se lo asocia con las personas superficialmente inteligentes y sociales que gustan de la vanidad de la oratoria y simboliza la primavera y la caridad.

Incita al desequilibrio y es el favorito de los psiconeuroticos porque produce reposo en el ansia y calma, también porque sugiere amor y paz y por ser al mismo tiempo el color de los celos, de la degradación moral y de la locura.

Significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud.

Aquellos que prefieren este color detestan la soledad y buscan la compañía.

Mezclado con blanco expresa debilidad o pobreza.

Sugiere humedad, frescura y vegetación, simboliza la naturaleza y el crecimiento.

### **2.18.7. Blanco**

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

Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas, la del blanco es siempre positiva y afirmativa.

Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia.

### **2.18.8. Gris**

No es un color, sino la transición entre el blanco y el negro, y el producto de la mezcla de ambos. Simboliza neutralidad, sugiere tristeza y es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal.

### **2.18.9. Negro**

Símbolo del error y del mal. Es la muerte, es la ausencia del color.

Estiliza y acerca.

Numerosos test selectivos han demostrado que el orden de preferencia de los colores es el azul, rojo y verde, los amarillos, naranjas y violetas ocupan un segundo plano en el gusto colectivo, las mujeres sitúan el rojo en primer lugar, y los hombres el azul.

### **2.19.TEXTURA**

La textura es la propiedad de las superficies externas de los objetos, que podemos percibir por medio de la vista o el tacto. La textura de un elemento es lo primero que percibimos, a través de la vista, y está relacionada con las características físicas y químicas del objeto que observamos. Tenemos asociado en nuestra memoria perceptiva una serie de cualidades asociadas a los objetos, la seda es suave, la arena áspera, el metal frío, la lana caliente, la textura de un elemento no solo nos transmite sus características físico-químicas, sino que también en nuestra memoria perceptiva, tenemos sensaciones relacionadas con el objeto, que nos transmiten percepciones subjetivas.

En las artes decorativas las texturas se añaden a través de pastas o geles con diferentes colores, grosores, elementos añadidos a la pasta, etc., que no solo darán relieve y volumen a nuestro trabajo, sino que remarcarán las cualidades del objeto o le añadirán nuevas sensaciones.

## **2.20. MATERIALES**

Los materiales son elementos agrupados en un conjunto el cual es, o puede ser, usado con algún fin específico. Los elementos del conjunto pueden tener naturaleza real (ser cosas), naturaleza virtual o ser totalmente abstractos. Por ejemplo, el conjunto formado por cuaderno, lápiz, borrador, juego de geometría, etc. se le puede denominar materiales escolares. El conjunto de cemento, acero, grava, arena, etc. se le puede llamar materiales de construcción. Se habla de material educativo refiriéndose a cosas como libros, aulas, folletos, etc.; pero también contener elementos abstractos como el conocimiento divulgado en los libros, la didáctica, apoyo multimedia y audiovisual. El material puede ser simple o complejo. Y también homogéneo o heterogéneo.

## 2.21. FORMAS

El sentido más simple y probablemente originario de la palabra forma hace referencia a la figura espacial de las cosas.

Pero la peculiaridad del término consiste en la abstracción que hacemos al prescindir de la materia de las cosas y considerar la forma como algo independiente, lo que espacialmente entendemos como figura.

Por otro lado clasificamos los objetos según sus formas espaciales, cuadrados, círculos, esferas, etc. agrupándolos por lo que tienen de común sin tener en cuenta la materia o contenido que los diferencia.

Desde antiguo se encontraron las propiedades que atañen a las cosas en cuanto figuras espaciales naciendo la geometría como ciencia con carácter necesario, es decir de conocimiento conforme a leyes y principios generales.

En la filosofía griega este aspecto de abstracción o separación de lo material tuvo especial relevancia y ha constituido uno de los pilares de la tradición del pensamiento filosófico en lo que respecta a la comprensión y explicación de la realidad de las cosas. Pitágoras, por ejemplo, a partir de las formas geométricas y sus relaciones numéricas, pensó que la forma esencial de las cosas era el número.

Por medio de la abstracción se justifica la capacidad del conocimiento para prescindir de lo sensible y establecer un principio formal o "modo de ver las cosas intelectualmente" mediante el entendimiento: la idea, el concepto o esencia de las cosas.

La materia viene a ser lo que todas las cosas tienen en común, lo indiferenciado, lo que en realidad no es nada, pues son las formas lo que constituyen la realidad en sus diversos grados de determinación como sustancias y accidentes. La forma sustancial se convierte así en la verdadera realidad de las cosas, la esencia que las diferencia de las demás, al mismo tiempo que las hace semejantes a las que participan de la misma forma o naturaleza. Las formas accidentales, por el contrario, individualizan a cada uno de los seres concretos en su situación en el mundo material y sensible.

Las cosas encuentran su verdad, su verdadera realidad en la forma que se convierte, de este modo, en el objeto de la investigación y conocimiento científico, así como principio de la reflexión filosófica.

Asimismo lo formal adquiere, respecto al conocimiento y el arte, el sentido de "el punto de vista", el "enfoque" o lo que da sentido al discurso o la obra, con independencia del contenido o materia del mismo.

## 2.22. IDENTIDAD

Representa un conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad. También es la conciencia que tiene una persona de ser ella misma y distinta al resto.

Es además, un conjunto de valores materiales e inmateriales, intereses y sentimientos que caracterizan a un pueblo, así como a cualquiera otra comunidad de personas, cada una de las cuales, fuertemente arraigada a un medio geográfico o físico viviendo a diario la misma historia o similares vicisitudes, tienen en común un conjunto de rasgos, gustos, costumbres, idiomas, virtudes y sensibilidades que la diferencien de otras. Para que ella pueda conservarse, sin alejarse demasiado de los cambios naturales que imponga la evolución, se requiere una solidaria convicción de sus beneficios colectivos y de una inquebrantable voluntad para su permanente protección y defensa. Hay identidades en los niveles nacional, institucional, organizacional, religioso, político, educacional y cultural, así como en otras disciplinas de interés colectivo.

En conclusión, es la personalidad de un pueblo o grupo humano, lo que lo hace diferente de los demás por sus valores.

## 2.23. CULTURA

La cultura es un conjunto de valores, percepciones, deseos y comportamientos básicos que los miembros de la sociedad aprenden de la familia y otras instituciones importantes.

Así, la cultura es el conjunto de todas las formas, los modelos o los patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman. Como tal incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestimenta, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias. Desde otro punto de vista se puede decir que la cultura es toda la información y habilidades que posee el ser humano. El concepto de cultura es fundamental para las disciplinas que se encargan del estudio de la sociedad, en especial para la antropología y la sociología.

La Unesco, en 1982, declaró:

...que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en

cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden.

(UNESCO, 1982: Declaración de México)

Aunque muchas de las concepciones sobre cultura en el lenguaje común tienen su origen en el debate de las ciencias sociales, o bien, existieron primero en el habla cotidiana y luego fueron retomadas por las segundas, aquí se presenta un repaso sobre la construcción histórica del concepto de cultura en las disciplinas sociales.

## **2.24. TRADICIÓN**

Las tradiciones se entienden como convenciones rutinarias para la vida cotidiana. De esta manera, las tradiciones son acontecimientos transmitidos oralmente de generación en generación.

Sin embargo, una definición más extensa es la que considera tradicionales a los valores, creencias, costumbres y formas de expresión artística característicos de una comunidad, en especial a aquéllos que se transmiten por vía oral. Lo tradicional coincide así, en gran medida, con la cultura y el folclore o "sabiduría popular".

La visión conservadora de la tradición ve en ella algo que mantener y acatar acríticamente. Sin embargo, la vitalidad de una tradición depende de su capacidad para renovarse, cambiando en forma y fondo (a veces profundamente) para seguir siendo útil

## **2.25. JUEGO**

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

## **2.26. JUEGO TRADICIONAL**

Son parte de la cultura popular de un país son los juegos tradicionales, expresiones lúdicas asociadas a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan las actividades lúdicas rituales.

### **2.26.1. Canicas O Bolas**

Las Bolas, son un juego tradicional que se practica hasta nuestros días, son muy consistentes, de cristal, vistosas y muchas tienen colores.

Existen varios juegos, como por ejemplo: la bomba, el pique, los hoyos, los pepos, la macateta, el tingue, y otros tantos que se inventan los jugadores de acuerdo a la ocasión y al número de participantes.



### **2.26.2. Los Trompos**

Este juego consistía en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada cerote que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos.

En la parte inferior del trompo, se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien afilada para que no lastime las palmas de las manos. Se acostumbraba

preparar su punta haciendo bailar al trompo en una paila de bronce, o en un penco, de esta manera se conseguía que esté liso o "sedita".

Algunas personas adornaban a los trompos con clavos pequeños y chinchas a su alrededor, también con dibujos o rayas pintadas dándole así un toque mágico al estar en movimiento.

El juego se completaba con una bola del mismo material cubierta con lata para que dure más. Se lo hacía bailar con una piola o guato. "Se cogía con la mano y tas, un certero golpe a la bola para que ruede lo más lejos posible y así ganar el partido".

En el caso del juego de los CABES (trompo grande), consistía en que con un solo golpe se hace correr la bola hasta dos cuerdas de distancia. La idea era ganar tiempo y terreno y por lo general el público hace apuestas.



### **2.26.3. La Rayuela**

La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Había distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se jugaba saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes a domingo. En el cuadro que representaba el día jueves se podía asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

Se comenzaba poniendo la ficha al primer cuadro (lunes), desde el cual se tenía que ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego, el siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo), se lanzaba la ficha de una distancia de siete a diez pasos.

Cada vez que el jugador terminaba los siete cajones, se marcaba con una equis (x), el cajón escogido en el cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador no podía hacerlo. De esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego al contrario.

Otras clases de rayuela eran el avión, el gato, el cuiquillo, este último, era muy difícil, por tener sus cuadros y franjas tan pequeñas que el jugador tenía que ser un equilibrista para no pisar la raya, ya que de hacerlo perdía el juego y debía comenzar nuevamente.



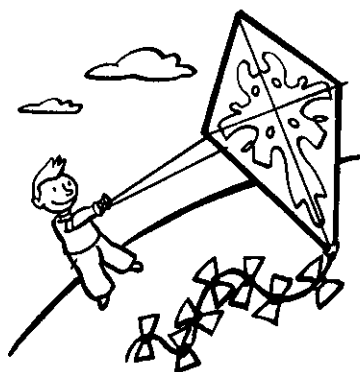
#### **2.26.4. La Cometa**

Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

Los niños y jóvenes se esmeraban en confeccionar sus cometas de la mejor manera. El material utilizado era el sigse o el carrizo para su armazón; el papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar. Se utilizaba el engrudo o la goma con lechero, este último se extraía de un árbol de la serranía ecuatoriana (muy consistente como cualesquier otro pegamento). La cola de la cometa se la hacía uniendo pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón para hacerlas volar.

Grandes alturas alcanzaban las cometas, a veces el viento era tan fuerte que las cometas se enredaban en los cables de luz.

Actualmente en épocas de cometas (julio-agosto) toma gran impulso este juego. Se confeccionan para la venta en variedades de colores y tamaños.



#### **2.26.5. Palo Encebado**

Atracción popular, juego apetecido por los niños ,jóvenes y adultos, que en épocas de fiestas tradicionales en los pueblos era uno de los eventos de gran concurrencia.

El palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes

En la cima del palo se colocaban variados premios, que debían ser cogidos -

al menos uno- por el participante. Como era tan difícil el trepar al palo, los participantes esperaban que los primeros hicieran el intento para que con el tiempo se fuese limpiando la grasa.



#### **2.26.6. La Perinola**

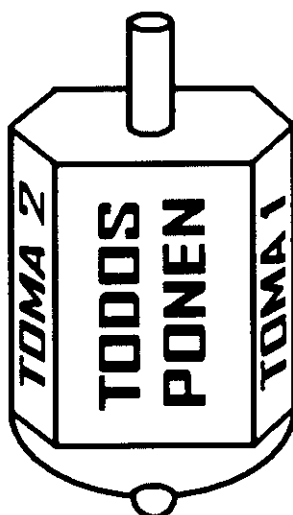
Es una pieza de material duro que tiene en sus contornos distintas escrituras, que al hacerla girar y al detenerse deja una cara con la inscripción de la suerte por lo que se utiliza para jugar y hacer apuestas.

Se juega solo o con otras personas, y se pueden realizar apuestas, en el que un grupo de jugadores comienza con la misma cantidad de cierto bien contable, que pueden ser monedas del mismo valor, bayas o simplemente piedrecillas, y utiliza la perinola con el objeto de ver quién se queda con la mayor cantidad de aquél. Los jugadores forman un círculo alrededor del área

donde se va a jugar y cada uno de ellos contribuye con la misma cantidad de apuestas, llamadas fichas, para hacer un montón, el cual se coloca en el centro.

El juego comienza cuando el primer jugador hace girar la perinola con la mano, que es una especie de peonza con seis caras planas, en cada una de las cuales hay escrita una leyenda: cuando la perinola deje de girar, el jugador en turno hará lo que dicte la leyenda de la cara que haya quedado boca arriba; ésta, generalmente, ordena al jugador que tome o que deje cierta cantidad de fichas de la pila inicial. En caso de que la cantidad a tomar sea todo, el montón se vuelve a formar como al inicio del juego.

Los jugadores que se vayan quedando sin fichas no pueden seguir jugando; al final gana el jugador que se quede con todas las fichas o, en caso de que esto no ocurra y el juego deba acabar, ganará el jugador con más fichas.



## **CAPITULO III**

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1. Modalidad de la Investigación**

El estudio será de tipo analítico e individual y llegará hasta el diseño de un espacio comercial temático acorde las necesidades determinadas mediante el estudio realizado.

#### **3.2. Enfoque**

El enfoque que se realizará para el estudio es cualitativo porque se requieren datos de qué expectativas tienen las personas hacia un espacio lúdico. Al igual que también se realizará el estudio con un enfoque cuantitativo porque se detallara el proceso para el diseño interior un espacio lúdico

### **3.3. Población Y Muestra**

El estudio se realizará en la ciudad de Ambato tomando en el segmento de individuos económicamente activos comprendidos entre los 20 y 35 años Población de Ambato.

Delimitación: se realizara un muestreo aleatorio con una muestra de 123 habitantes con un margen de error del 5 %, teniendo en cuenta que la población total es igual 19.832 habitantes económicamente activos comprendidos entre los 20 y 35 años

### **3.4. Procedimientos**

Se emplearán las siguientes técnicas de investigación:

#### **3.4.1. Encuesta**

La encuesta es un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa de la población o instituciones, con el fin de conocer estados de opinión o hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación y, sobre todo, considerando el nivel de educación de las personas que se van a responder el cuestionario.

### **3.4.2. Método de contacto**

En la encuesta a plantearse las preguntas se formularán en un encuentro directo entre el encuestado y el encuestador, además contendrá preguntas cerradas, las mismas que facilitarán el trabajo en cuanto a la tabulación de la información.

### **3.5. Procesamiento de la información**

La información cuantitativa se presenta mediante tablas y gráficos estadísticos. Para la realización de los mismos se utiliza Microsoft Excel.

La información cualitativa analiza e interpreta los datos obtenidos y así, complementa y enriquece el estudio

### **3.6. Análisis e interpretación de resultados**

Una vez realizada la encuesta a la muestra de la población determinada se obtuvieron los siguientes resultados en cada una de las preguntas.

1. ¿Considera usted que la identidad cultural de la ciudad se ha desvalorizado?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	92	74,80%
NO	31	25,20%
TOTAL	123	100,00%

Cuadro N° 1

### FRECUENCIA

■ SI ■ NO

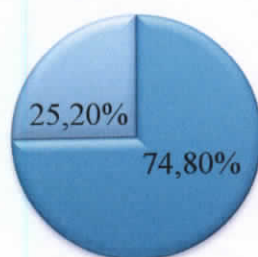


Gráfico de resultados N° 1  
Elaborado por: Julio Pinto

Análisis: el 74.80 % de los encuestados confirman la desvalorización de la identidad cultural de la ciudad por tal motivo es necesario encontrar la manera de revalorizarla dándole un enfoque que vaya a la par con el contexto actual.

2. ¿Considera usted que el internet, los juegos electrónicos e influencias externas han desembocado en la perdida de la identidad cultural?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	82	66,67%
NO	41	33,33%
TOTAL	123	100%

Cuadro N° 2

### FRECUENCIA

■ SI ■ NO



Gráfico de resultados N° 2  
Elaborado por: Julio Pinto

Análisis: el 66.67 % de los encuestados están de acuerdo que la desvalorización de identidad cultural se da por el surgimiento del internet, los juegos electrónicos, de tal manera es necesario crear una herramienta que nos permita lidiar contra estos y así dar un mayor énfasis en la difusión de la identidad cultural.

3. ¿Cree usted que la desvalorización de la identidad cultural se ha reflejado en la pérdida de los juegos tradicionales?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	76	61,79%
NO	47	38,21%
TOTAL	123	100%

Cuadro N° 3

### FRECUENCIA

■ SI ■ NO

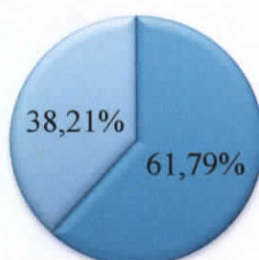


Gráfico de resultados N° 3  
Elaborado por: Julio Pinto

Análisis: El 61.79 % de los encuestados confirman que la desvalorización de nuestra identidad ha provocado la pérdida de los juegos tradicionales ya que estos son parte esencial de esta, siendo indispensable que se recobre su práctica.

4. ¿En qué lapso de tiempo considera usted que ha sido más apreciable la pérdida de los juegos tradicionales?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5 AÑOS	12	9,76%
10 AÑOS	23	18,70%
15 AÑOS	31	25,20%
20 AÑOS	57	46,34%
TOTAL	123	100%

Cuadro N° 4

### FRECUENCIA

■ 5 AÑOS ■ 10 AÑOS ■ 15 AÑOS ■ 20 AÑOS

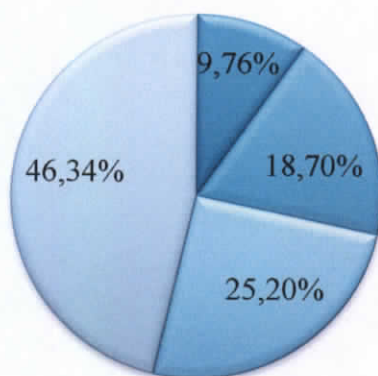


Gráfico de resultados N° 4  
Elaborado por: Julio Pinto

Análisis: El 46.34 % de los encuestados consideran que los juegos tradicionales se han disipado en el lapso de los últimos veinte años.

5. ¿Cree usted que utilizar como temática de un espacio lúdico ayudara al impulso de los juegos tradicionales?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	81	65,85%
NO	42	34,15%
TOTAL	123	100%

Cuadro N° 5

### FRECUENCIA

■ SI ■ NO

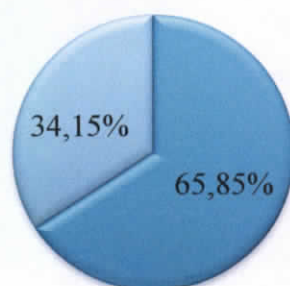


Gráfico de resultados N° 5  
Elaborado por: Julio Pinto

Análisis el 65.80 % de los encuestados consideran que una herramienta adecuada sería la creación de un espacio lúdico con la temática de los juegos tradicionales para de esta manera recordarlos o darlos a conocer y que la gente empiece a practicarlos poco a poco.

6. ¿De los siguientes espacios lúdicos cual considera como adecuado para el impulso de los juegos tradicionales?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BAR	53	43,09%
CAFETERIA	35	28,46%
RESTAURANTE	27	21,95%
KARAOKE	8	6,50%
TOTAL	123	100%

Cuadro N°6

### FRECUENCIA

■ BAR ■ CAFETERIA ■ RESTAURANTE ■ KARAOKE

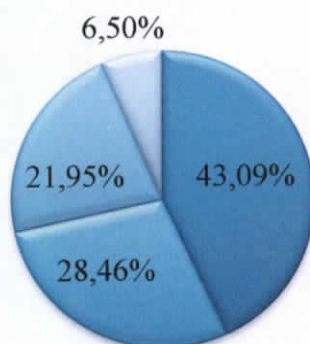


Gráfico de resultados N° 6  
Elaborado por: Julio Pinto

Análisis: el 43.09% de los encuestados consideran que el espacio lúdico más adecuado para la aplicación de la temática sería un bar.

7. ¿Cree usted suficiente aporte para la revalorización de juegos tradicionales el uso de estos como temática?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	69	56,10%
NO	54	43,90%
TOTAL	123	100%

Cuadro N° 7

### FRECUENCIA

■ SI ■ NO

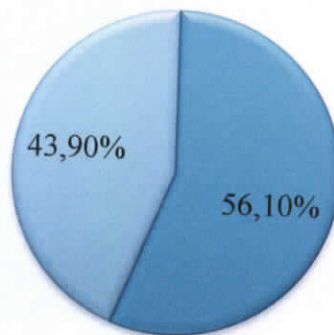


Gráfico de resultados N° 7  
Elaborado por: Julio Pinto

Análisis: El 56.10 5% de los encuestados consideran que no es suficiente la temática aplicada al espacio lúdico y requiere algo que lo complemente.

8. ¿Sería una fortaleza para la revalorización de juegos que existan zonas para practicarlos?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	83	67,48%
NO	40	32,52%
TOTAL	123	100%

Cuadro N° 8

### FRECUENCIA

■ SI ■ NO

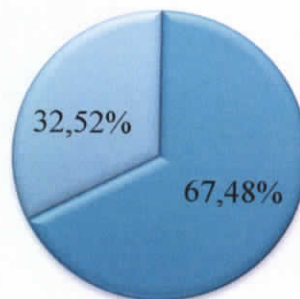


Gráfico de resultados N° 8  
Elaborado por: Julio Pinto

Análisis: El 67.48% de los encuestados consideran como adecuado complemento la creación de zonas dentro del espacio lúdico en el cual se pueda colocar ciertos juegos tradicionales para ponerlos en práctica.

9. ¿En caso de existir estas zonas usted participaría de estas?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	95	77,24%
NO	28	22,76%
TOTAL	123	100%

Cuadro N° 9

### FRECUENCIA

■ SI ■ NO

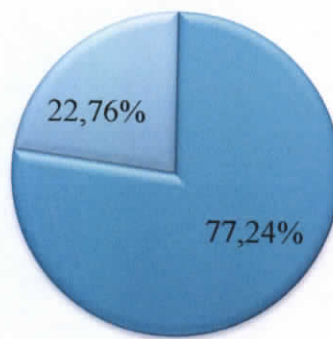


Gráfico de resultados N° 8  
Elaborado por: Julio Pinto

Análisis: El 77.24 % de los encuestados harían uso de las zonas de práctica de los juegos no solo para recordarlos sino también pasar un rato ameno entre amigos.

### **3.6.1. Conclusión**

Una vez cumplido el respectivo análisis de la encuesta realizada a 123 personas podemos concluir que:

La desvalorización de la nuestra identidad cultural ha desembocado en la pérdida de los juegos tradicionales y que una herramienta adecuada para la revalorización e impulso de estos puede ser la creación de un espacio lúdico, específicamente un bar, cuya temática serán los juegos tradicionales, en donde a su vez se adecuaran zonas en la que las personas puedan recordar el cómo jugar y posteriormente practicar los juegos tradicionales. Con el propósito de preservar y mantener parte de una identidad propia, que con el paso del tiempo y el avance de la tecnología se está perdiendo.

## **CAPITULO IV**

### **4. PROPUESTA**

#### **4.1. Antecedentes**

Los juegos tradicionales son la expresión fiel de las culturas en las que se desarrollan. Nuestros pueblos han creado juegos comunitarios y/o cooperativos, en los cuales se expresa una forma de pensar, sentir y actuar, privilegiando los valores asociativos y las pautas de convivencia social.

Es que los juegos tradicionales y populares la gente juega con los demás y no contra los demás:

Se juega para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los otros.

Se busca la participación de todos.

Se da importancia a las metas colectivas, no a las metas individuales.

Se procura la colaboración y el aporte de todos.

Se busca eliminar la agresión física contra los demás.

Predomina el interés de desarrollar las actitudes de empatía, cooperación y comunicación.

Existe un conjunto apreciable y diverso de juegos, destinados a socializar pautas de comportamiento colectivo y desarrollar destrezas, entre grupos diferenciados en edad y género.

En el caso de Ecuador entre otros tenemos: los billusos, las banderillas, las bolas, los trompos, la rayuela, sin que te roce, las cometas, palos encebados, las ollitas, la sogá, , la pájara pinta, el florón, la ronda, el ratón y otros más.

En la política cultural y educativa vigente en el país, se plantea la necesidad de promover una auténtica cultura nacional, enraizada en la realidad y la cultura del pueblo ecuatoriano, conjuntamente con la preservación y el fortalecimiento de sus valores propios, de su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial.

Quienes estamos conscientes del contexto competitivo en el que vivimos, y pretendemos una situación social en la que se valore la disposición hacia la convivencia, la tolerancia, la gestión en colectivo bajo principios solidarios,

tendremos un magnífico recurso y oportunidad mediante la recuperación y promoción de los juegos tradicionales populares, para contribuir a la formación ética, al crecimiento y autoafirmación personal e identitaria de los niños y adolescentes, aprovechando el patrimonio cultural intangible y de las manifestaciones lúdicas. -Extracto del artículo: Importancia de los Juegos Populares Tradicionales (IPANC - Subsecretaría de Educación para el Diálogo Intercultural)

## **4.2. Objetivo**

Diseñar un establecimiento lúdico temático para la revalorización e impulso de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

### 4.3. Análisis Del Espacio

#### Planta baja

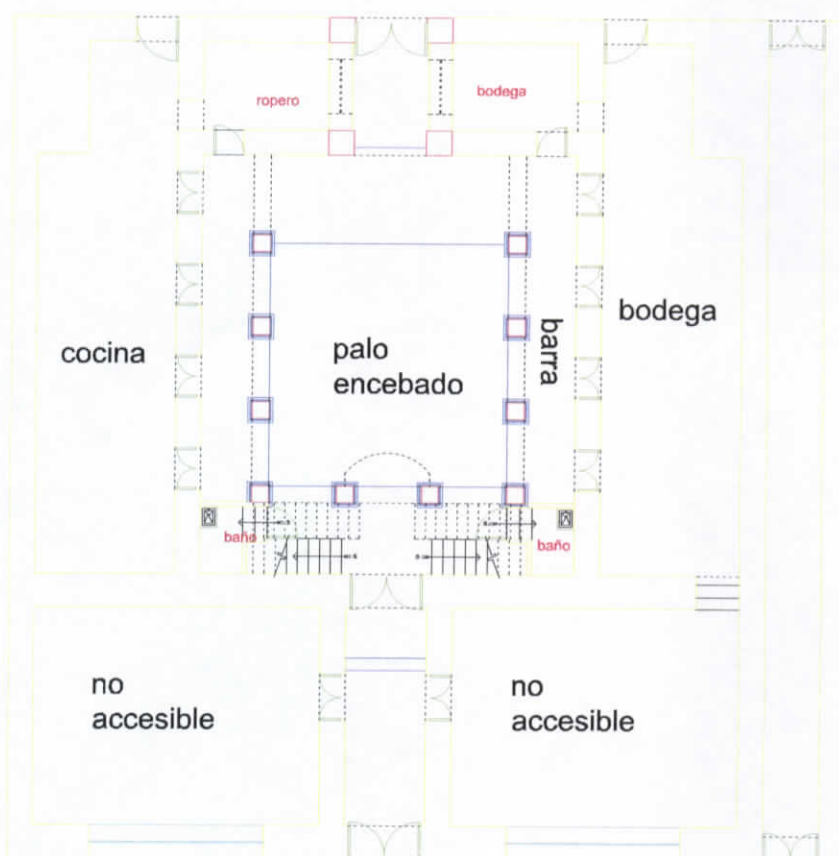


Imagen N° 1 Planta baja

En la planta baja disponemos 396 m<sup>2</sup> los cuales serán distribuidos en las siguientes áreas: barra, bodega, sala del palo encebado, ropero, baños y cocina

## Planta alta

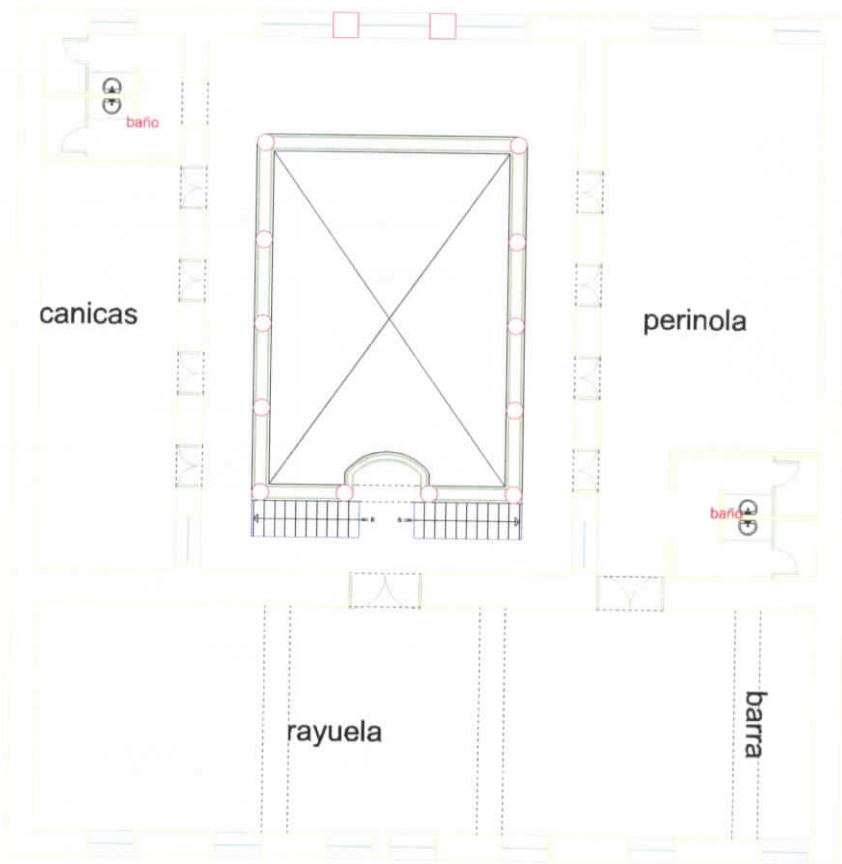


Imagen N° 2 Planta alta

En la planta alta disponemos 285 m<sup>2</sup> los cuales serán distribuidos en las siguientes áreas: barra, sala de canicas, sala de perinola, sala de rayuela y baños

Cocina

Barra

Zona sanitaria:

Baños

Zona de abastecimiento:

Bodega

Zona de almacenamiento:

Bodega

## **4.6. Propuesta**

### **4.6.1. Memoria Descriptiva**

Una vez realizado el estudio y análisis se propone realizar un bar cuya temática son los juegos traicionales de la ciudad de Ambato con las siguientes características:

#### 4.6.1.1 Nombre



Imagen N° 1 logotipo

#### 4.6.1.2 Servicios

El bar cuenta con 4 salas, cada una está adecuada para que en ella se practique un juego específico, el mobiliario que posee cada área está diseñado bajo parámetros de alcance, y confort.

Además de estas salas el bar cuenta con el área de cocina, barra y servicios sanitarios.

### 4.6.1.3 Salas

#### Palo encebado

Esta sala está ubicada en la planta baja y está equipada con el "palo encebado" acompañado de una barra que conjuga la esencia de los principales juegos tradicionales, además existe cuatro sillas individuales en la barra y cuatro conjuntos de mesa y sillas, como elemento decorativo esta sala posee luz directa en el palo encebado y en la barra, cuadros con rompecabezas de los juegos tradicionales.

#### Canicas

La sala de canicas está ubicada en la planta alta al lado izquierdo y está equipada con una mesa diseñada para que en esta se pueda jugar a la bomba y va acompañada de un sofá, también existe una barra y como elemento decorativo posee dos lámparas de acrílico.

#### Perinola

La sala de perinola está ubicada en la planta alta al lado derecho y está equipada con una mesa diseñada para que en esta se pueda a la perinola y los usuarios puedan apostar ya sea dinero tragos comida etc., esta mesa

está rodeada de cuatro sillas, también existe una barra y como elemento decorativo posee cuatro perinolas a escala hechas en acrílico

### Rayuela

La sala de rayuela tiene tres espacios para jugar y además está equipada con una mesa baja y un sofá recto para cuatro personas, también existe una barra y como elemento decorativo posee tres mosaicos de rayuelas estilizadas

#### **4.6.1.4 Cromática**

Los colores tomados en cuenta para el diseño interior del bar son amarillo, verde, azul, morado, y rojo, estos son colores que siempre están presente en los juegos tradicionales, se los puede apreciar en un trompo que sea madera siempre tiene franjas de estos colores o si es de plástico es de uno de estos, en cambio en la perinola cada división tiene uno de estos colores y en el palo encebado siempre se lo adorna con cintas de estos colores.

#### **4.6.1.5 Ergonomía**

Para el diseño del mobiliario de cada sala se tomó en cuenta medidas ergonómicas esenciales tales como:

Sillas: altura poplítea, distancia nalga poplítea, anchura caderas, anchura codos.

Mesas y barra: altura rodilla punta del pie, distancia nalga rodilla.

#### **4.6.1.6 Antropometría**

para la distribución de espacios y ubicación del mobiliario se utilizó criterios de holgura alcance y adaptabilidad todo esto para brindar el mayor confort a los futuros usuarios del bar.

#### **4.6.1.7 Materiales**

Los materiales empleados en los muebles son

MDF, Microfibra, Tubo metálico, Vidrio

Estos materiales fueron seleccionados ya que son materiales con los que se construyen varios de los elementos de los juegos tradicionales por ejemplo las canicas son de vidrio, los trompos de madera o plástico y punta de metal, la perinola de madera o plástico.



Imagen N° 4: Planta baja



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS  
TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU  
APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.



Imagen N° 5: Hall



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.



Imagen N° 6: Perspectiva palo encebado



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

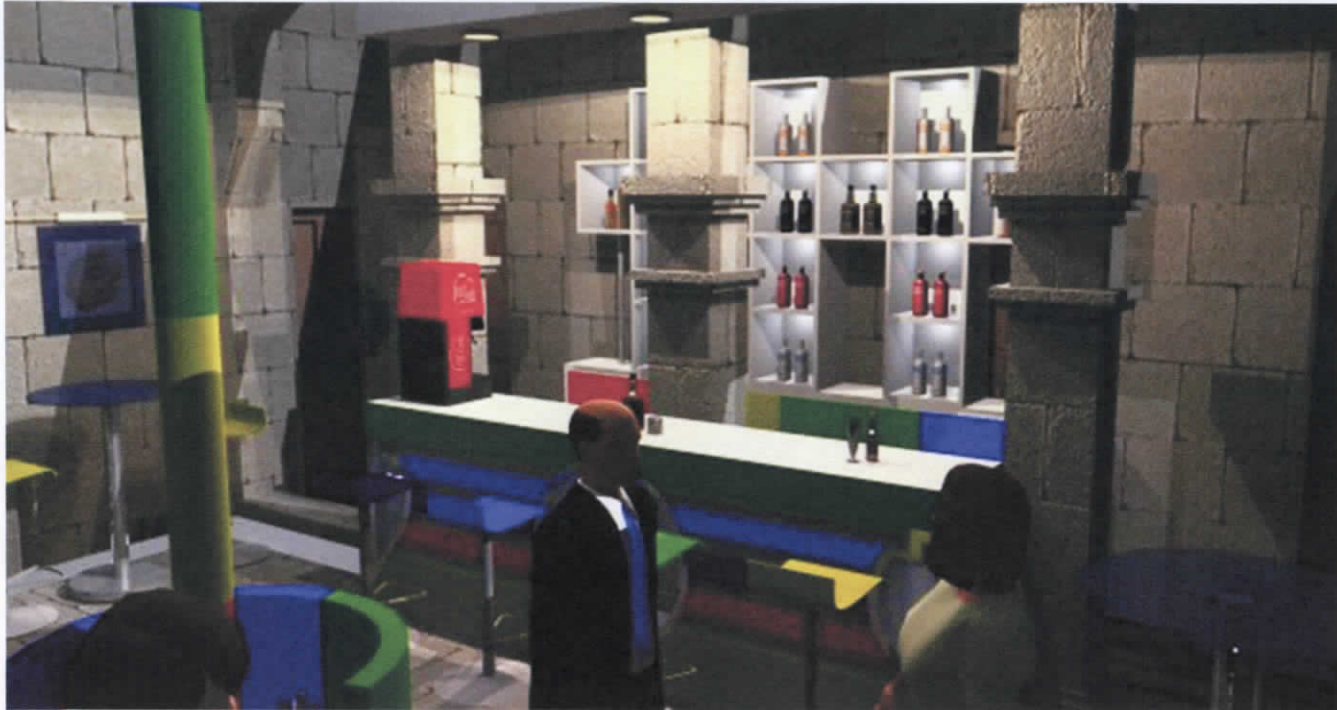


Imagen N° 7: Perspectiva palo encebado



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.



Imagen N° 8: Perspectiva palo encebado



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.



Imagen N° 10: Barra



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.



Imagen N° 12: Perspectiva rayuela



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.



Imagen N° 13: Perspectiva rayuela



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.



Imagen N° 14: Perspectiva rayuela



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.



Imagen N° 15: Perspectiva Perinola



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

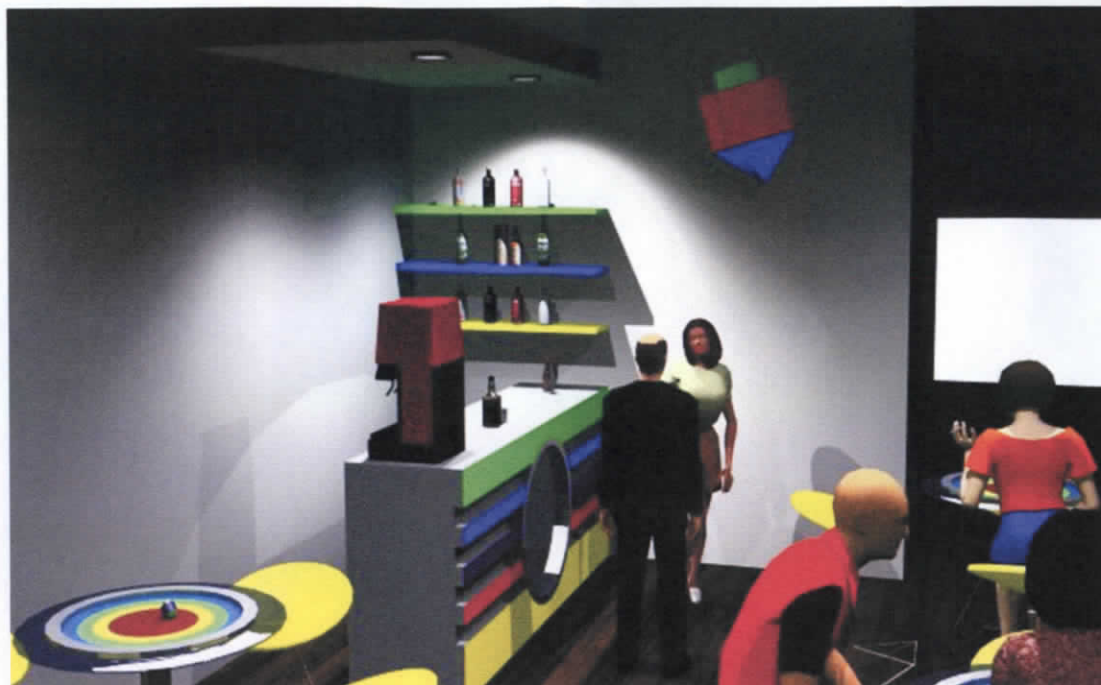


Imagen N° 16: Perspectiva Perinola



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

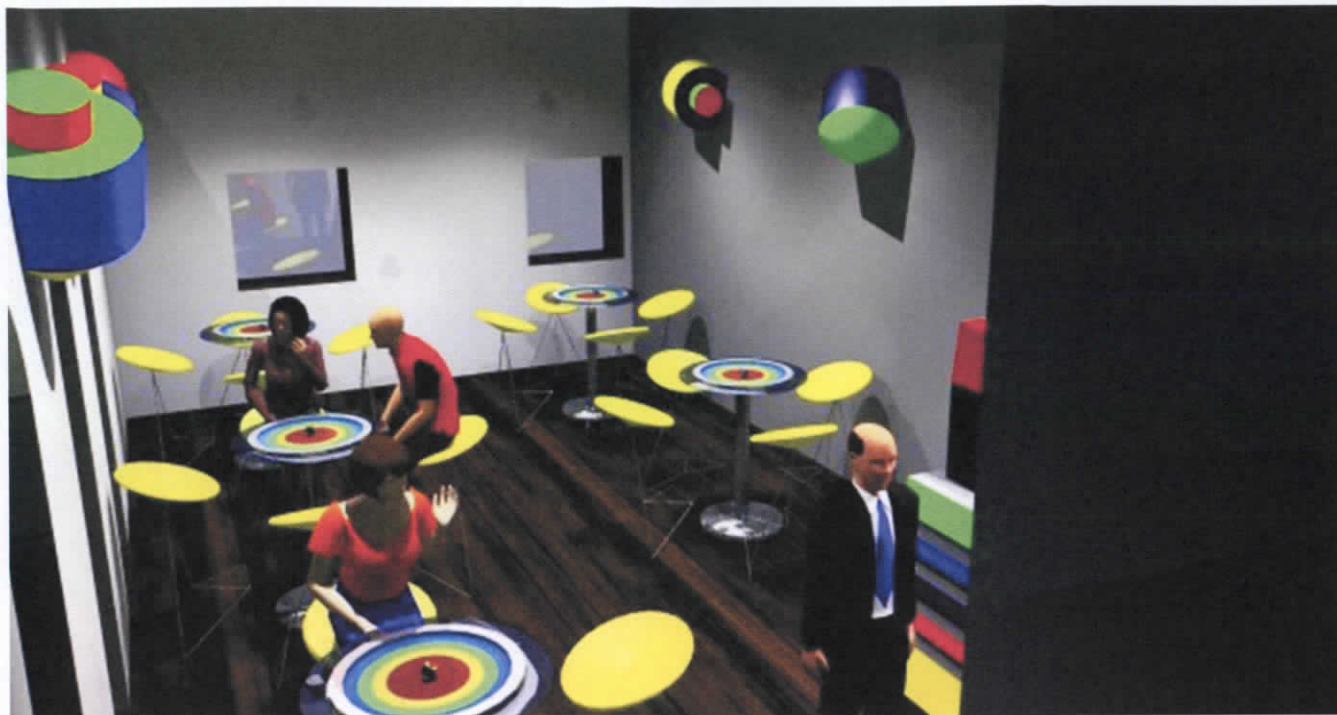


Imagen N° 17: Perspectiva perinola



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

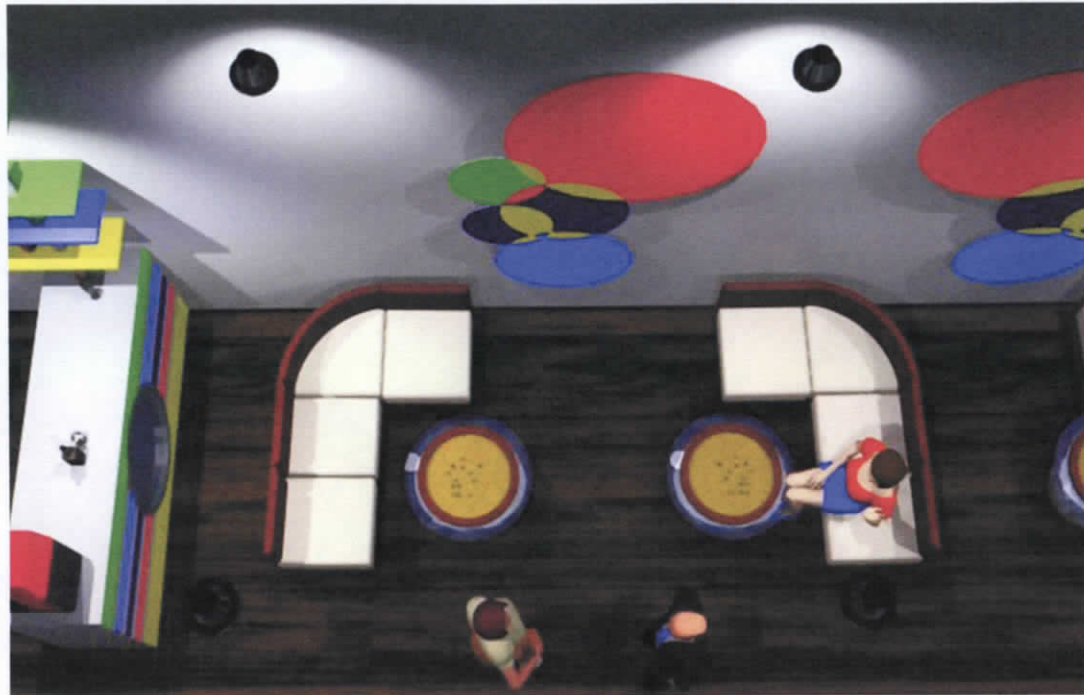


Imagen N° 18: Perspectiva canicas



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.



Imagen N° 19: Perspectiva canicas



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.



Imagen N° 20: Perspectiva hall planta alta



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.



Imagen N° 21: Perspectiva hall planta alta



**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

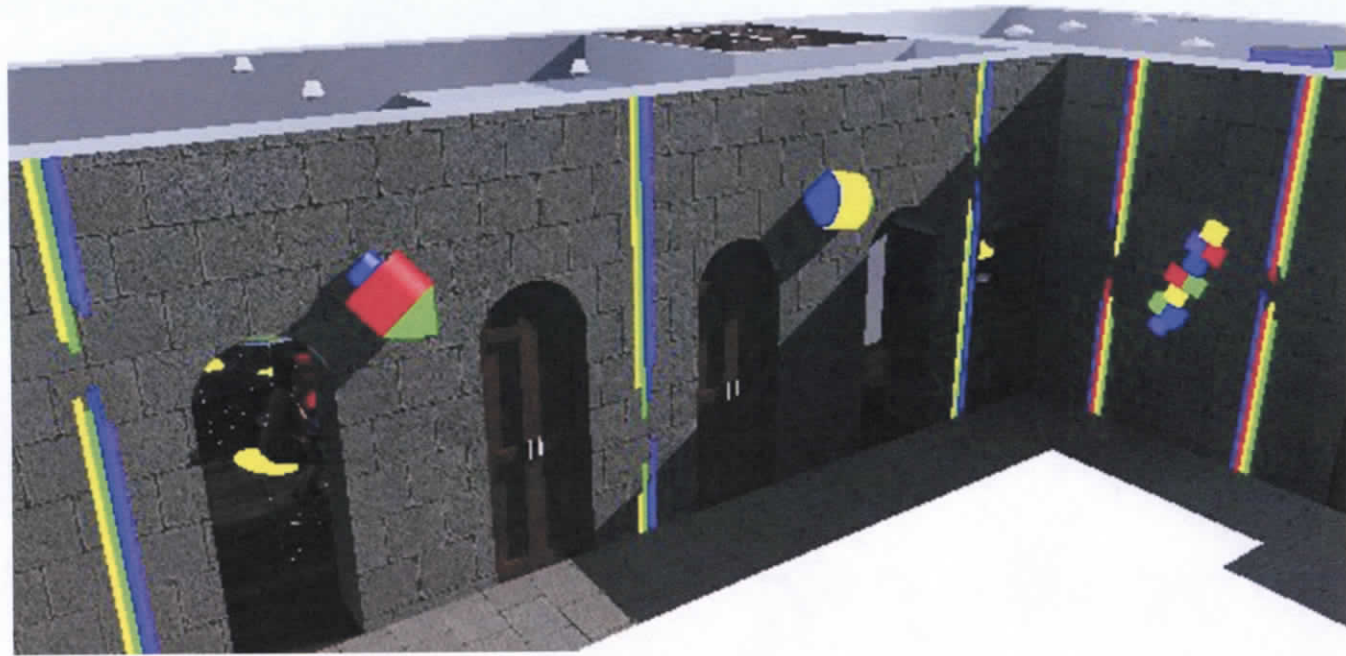


Imagen N° 22: Perspectiva hall planta alta

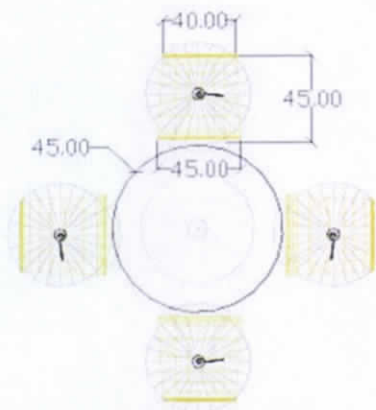


**Tema:**

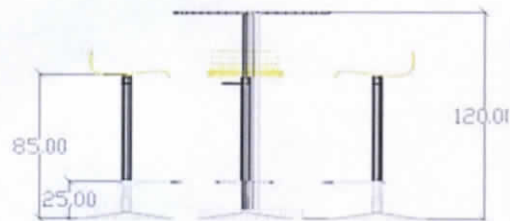
REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

## 4.7. Memoria Técnica

Vista Superior



Vista Lateral



Perspectiva



MATERIAL	ACABADO
Tubo red. 2"	Niquelado
MDF 6mm	P poliuretano
Tubo de 4"	Niquelado
Vidrio templado 10 mm	Bicelado

Imagen N° 23: Silla cuadrada

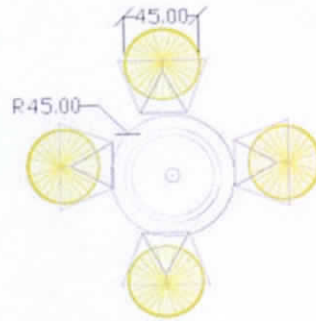


### Tema:

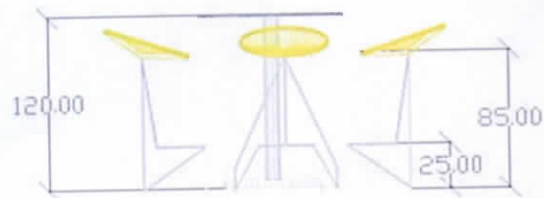
REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

**Detalle constructivo:** Silla cuadrada

Vista Superior



Vista Lateral



Perspectiva



MATERIAL	ACABADO
Tubo red. 2"	Niquelado
MDF 6mm	P poliuretano
Tubo de 4"	Niquelado
Vidrio templado 10 mm	Bicelado

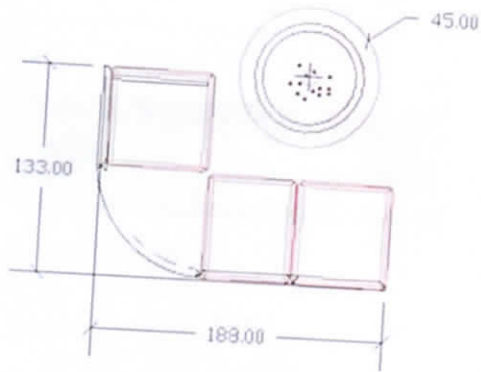
Imagen N° 24: Silla cónica



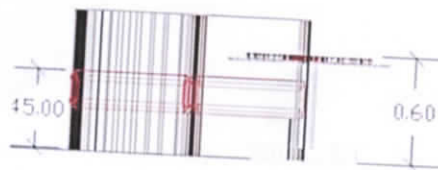
**Tema:**  
REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS  
TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU  
APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

**Detalle constructivo:** Silla cónica

Vista Superior



Vista Lateral



Perspectiva



MATERIAL	ACABADO
MDF 6 mm	laca marron
Microfibra	beige claro
Tubo de 4"	Niquelado
Vidrio templado 10 mm	Bicelado

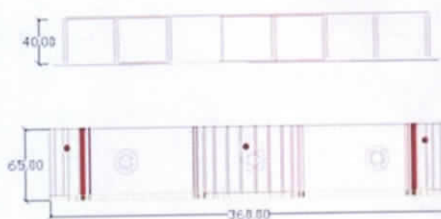
Imagen N° 25: Sofá en L

**Tema:**

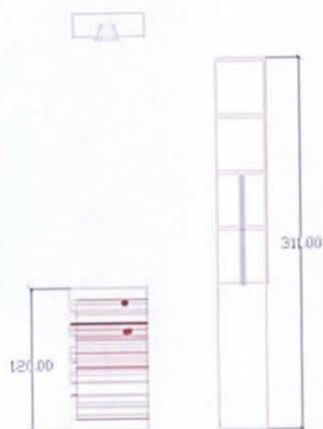
REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

**Detalle constructivo: Sofá en L**

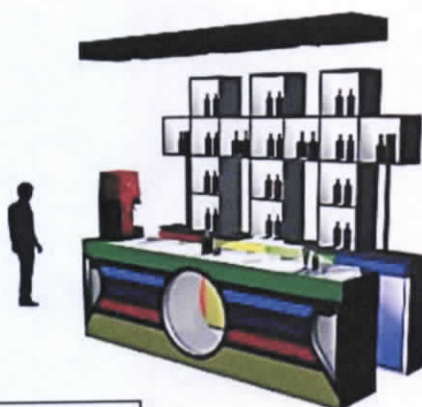
Vista Superior



Vista Lateral



Perspectiva



MATERIAL	ACABADO
Tubo red. 2"	Niquelado
MDF 15mm	P poliuretano
Dicroicos	
Vidrio templado 10 mm	Bicelado

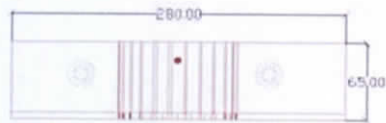
Imagen N° 27: Barra con repisas

**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

**Detalle constructivo:** Barra con repisas

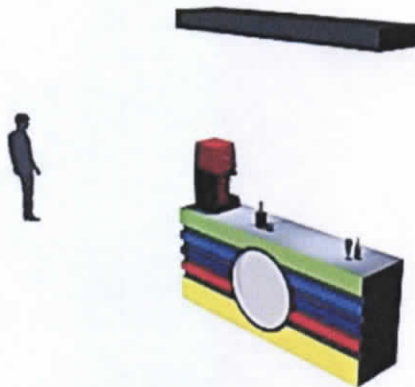
Vista Superior



Vista Lateral



Perspectiva



MATERIAL	ACABADO
MDF 15mm	P poliuretano
Dicroicos	
Vidrio templado 10 mm	Bicelado

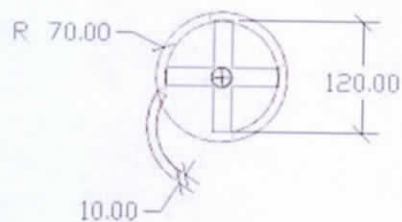
Imagen N° 28: Barra

**Tema:**

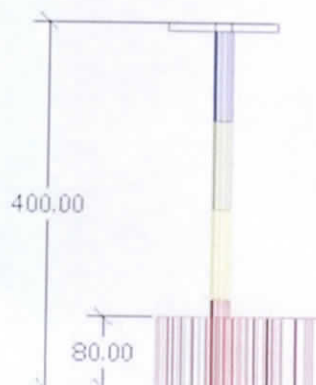
REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

**Detalle constructivo:** Barra

Vista Superior



Vista Lateral



Perspectiva



MATERIAL	ACABADO
Tubo redondo 4"	P poliuretano
Tol galv 2mm	P poliuretano

Imagen N° 29: Palo encebado

**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

**Detalle constructivo:** Palo encebado



MATERIAL	ACABADO
Rompezbeza	
Vidrio templado 10 mm	Bicelado

Imagen N° 30: Cuadros rompecabezas

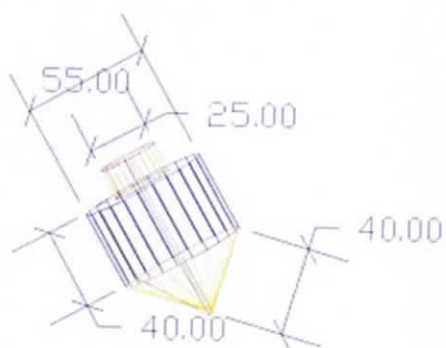


**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

**Detalle constructivo:** Cuadros rompecabezas

Vista Lateral



Perspectiva



MATERIAL	ACABADO
Tol galv 2mm	P poliuretano

Imagen N° 31: Perinola 3d

**Tema:**

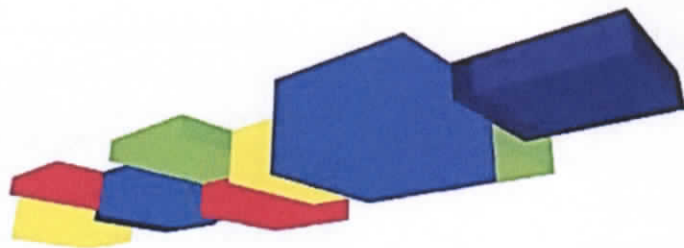
REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

**Detalle constructivo:** Perinola 3d

Vista Superior



Perspectiva



MATERIAL	ACABADO
Acrílico 4mm	
Dicroicos	
Soportes metalicos	Niquelados

Imagen N° 32: Rayuela 3d

**Tema:**

REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.

**Detalle constructivo:** Barra con repisas

## 4.9 Conclusiones

- Luego de analizar la realidad actual de los juegos tradicionales se puede decir que existe la necesidad de impulsar la práctica de estos
- Al realizar la investigación se pudo apreciar que los juegos tradicionales han sido dejados de lado por el avance acelerado de la tecnología
- Se pudo conocer que el interés por la práctica de los juegos tradicionales persiste en las personas mayores de 20 años ya que esto les permite recordar aquéllos momentos gratos de su infancia, y que un espacio lúdico en el cual se los pueda practicar es una idea del agrado de la mayoría.

## 4.10 Recomendaciones

- Se recomienda que se realicen campañas que incentiven la práctica de los juegos tradicionales para que no lleguen a perderse ya que forman parte esencial de la identidad cultural de Ambato y del Ecuador
- Incentivar a las nuevas generaciones a la práctica de los juegos tradicionales ya que estos permiten crear en los niños cualidades

asociativas y psicomotrices, y la ves evita el sedentarismo causado por el avance de la tecnología

- Se recomienda crear espacios en los cuales las personas puedan practicar los juegos tradicionales ya que al existir más de un lugar el incentivo será mayor y mejor serán los resultados y esto permitirá que las generaciones actuales puedan transmitirlos a las futuras

#### 4.11 Bibliografía

- BURDEK BERNHARD E.: Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial; Traducción Fernando Vegas López-Manzanares. México. Ediciones Gustavo Gilli s.a., 1984
- COLES JOHN: Fundamentos de arquitectura de interiores; Traducción Jesús de Cos Pinto. 1ª edición. Barcelona - España Ediciones Promopress, 2008
- DE CARVALHO NETO PAULO: Diccionario del folklore ecuatoriano; Quito – Ecuador. Editorial Casa de la Cultura Ecuatoriana, 1964
- FIELL PETER: El diseño industrial de la a a la z; Traducción Carmen Gómez Aragón. 1ª edición. Madrid - España. Ediciones Taschen, 2006
- KLICZKOWSKI H.: Arquitectura y diseño – restaurantes; Traducción William Bain. Madrid – España. Ediciones A. Asppan. 2004

- KUPPERS HARALD: Fundamentos de la teoría de los colores; Traducción Michael Faber Kaiser. 5° edición. México – México. Ediciones Gustavo Gilli s.a., 1995
- La Cultura popular en el Ecuador, Volumen 1; Quito – Ecuador. Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, 1984
- NEUFERT ERNEST: Arte de proyectar en arquitectura; Traducción Jordi Siguan. 14° edición. Barcelona - España. Ediciones Gustavo Gilli s.a.
- PANERO JULIUS: Las dimensiones humanas en espacios interiores; Traducción Santiago Castan. 6° edición. México – México. Ediciones Gustavo Gilli s.a
- PEVSNER NIKOLAUS: Estudios sobre arte, arquitectura y diseño; Traducción Esteve Riambau. Barcelona – España. Ediciones Gustavo Gilli s.a., 1983
- SEGOVIA BAUS FAUSTO: Juegos infantiles del Ecuador; Quito - Ecuador. Ediciones Fase, 1983
- WONG WUCUIS: Fundamentos del diseño; Traducción Homero Alsina. 2° edición. Barcelona – España. Ediciones Gustavo Gilli s.a., 1997

**Páginas WEB:**

- “Glosario de términos de diseño interior” disponible en:  
<http://www.rodrigoalonso.com/Glosario.html>
- “Conceptos diseño básico” disponible en:  
<http://www.fotonostra.com>
- “Teoría del color” disponible en:  
<http://www.newsartesvisuales.com/funda/color1.html>
- “Arquitectura – Diseño y Construcción” disponible en:  
<http://www.arq.com.mx/>
- “Diseño y Arquitectura en América Latina” disponible en:  
<http://www.metrocuadrado.com/glosario/articulo-web-glosariohtml>
- “Fundamentos del diseño de interiores” disponible en:  
<http://www.arqhys.com/arquitectura/diseno-fundamentos.html>
- “Diseño y decoración” disponible en:  
<http://www.dekoracion.com/>
- “Mobiliario y Complementos Decorativos” disponible en:  
<http://www.articuarius.com/html/biblioteca/glosarios/muebles/indexmenu.htm>
- “Estilos de decoración” disponible en:  
<http://www.estiloambientacion.com.ar/tendenciasestilos.htm>
- “Historia del mueble” disponible en:  
<http://www.restamueble.galeon.com/aficiones475630.html>

- “Juegos tradicionales” disponible en:  
<http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=972>

## 4.12 Glosario Técnico

**Acrílico.-** Plástico muy utilizado en la fabricación de señales exteriores con características de alta resistencia al impacto y a la luz solar.

**Canica.-** Las canicas, son pequeñas esferas de vidrio, alabastro, cerámica, arcilla o metal que se utilizan en numerosos juegos infantiles; por lo tanto se consideran un juguete. También se denomina así a los juegos en los que se utilizan canicas.

**Cometa.-** Es un artefacto volador más pesado que el aire, que vuela gracias a la fuerza del viento y a uno o varios hilos que la mantienen desde tierra en su postura correcta de vuelo.

**Cultura.-** Conjunto de costumbres de una comunidad; Conocimiento que conduce a un enriquecimiento personal, al motivar el desarrollo de un sentido crítico; Acción de cultivar la literatura, historia, música, bellas artes y otros conocimientos propios de la persona culta.

**Reverberación.-** Reforzamiento y persistencia de un sonido en un espacio más o menos cerrado.

**Revestimiento.-** Capa o cubierta con que se resguarda o adorna una superficie.

**Tradición.-** Tradición es el conjunto de bienes culturales que una generación hereda de las anteriores y, por estimarlo valioso, trasmite a las siguientes. Enseñanza guardada a través de los siglos de boca en boca acerca de las enseñanzas

**Trompo.-** es un juguete consistente en una peonza acompañada de una cuerda. Enrollando la cuerda alrededor del trompo y tirando violentamente de uno de sus extremos a la vez que se lanza el conjunto contra el suelo, se consigue que el trompo rote sobre su punta, manteniéndose erguido y girando en el suelo,

## 4.13 Anexos

### ENCUESTA

#### PONTIFICIA UNIVERSIDAD E CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO



Esta encuesta será empleada para sustentar la investigación del tema:  
**REVALORIZACIÓN E IMPULSO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE  
 LA CIUDAD DE AMBATO Y SU APLICACIÓN EN UN ESPACIO LÚDICO.**

Marque con una x la respuesta escogida

1. ¿Considera usted que la identidad cultural de la ciudad se ha desvalorizado?

Si ( )                  No ( )

2. ¿Considera usted que el internet, los juegos electrónicos e influencias externas han desembocado en la pérdida de la identidad cultural?

Si ( )                  No ( )

3. ¿Cree usted que la desvalorización de la identidad cultural se ha reflejado en la pérdida de los juegos tradicionales?

Si ( )                  No ( )

4. ¿En qué lapso de tiempo considera usted que ha sido más apreciable la pérdida de los juegos tradicionales?

A. 5 años                  b. 10 años                  c. 15 años                  d. 20 años

5. ¿Cree usted que utilizar como temática de un espacio lúdico ayudara al impulso de los juegos tradicionales?

Si ( )                  No ( )

6. ¿De los siguientes espacios lúdicos cual considera como adecuado para el impulso de los juegos tradicionales?

- A. Bar      b. Cafetería      c. Restaurante      d. Karaoke

7. ¿Cree usted suficiente aporte para la revalorización de juegos tradicionales el uso de estos como temática?

Si ( )      No ( )

8. ¿Sería una fortaleza para la revalorización de juegos existan zonas para practicarlos?

Si ( )      No ( )

9. ¿En caso de existir estas zonas usted participaría de estas?

Si ( )      No ( )