

2.5.2 Análisis morfológico - urbano
2.5.2.1 Trazado

TRAZADO ACTUAL **TRAZADO LA MARISCAL 2040** **ZONA H - INTERVENCIÓN**



65% REGULAR
35% IRREGULAR



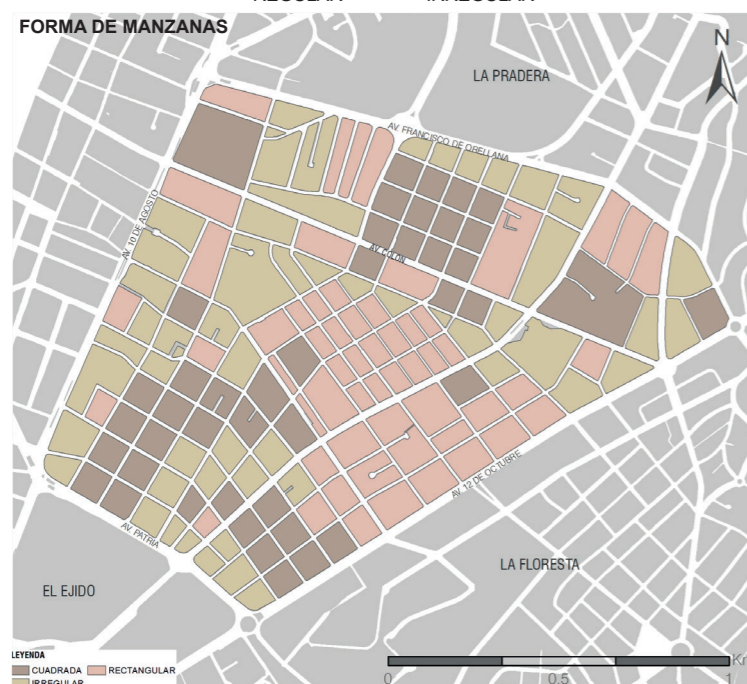
75% REGULAR
25% IRREGULAR



El trazado actual de la Mariscal esta adaptado a la topografía en la que se encuentra y en la forma de manzanas que existían originalmente, es por esto que en muchos puntos existen mega manzanas irregulares que dificultan el recorrido vial y hacen que el acceso a las mismas sea complicado, creando lotes subutilizados.

Para resolver estos problemas, en el P.O.U se platean estrategias con el objetivo de establecer una conexión entre el sector la Mariscal, su entorno inmediato y la ciudad. Se propone intervenir en el trazado con tratamiento en la morfología vial, la apertura de vías para generar permeabilidad en el trazado y regular las proporciones de las manzanas donde se necesite.

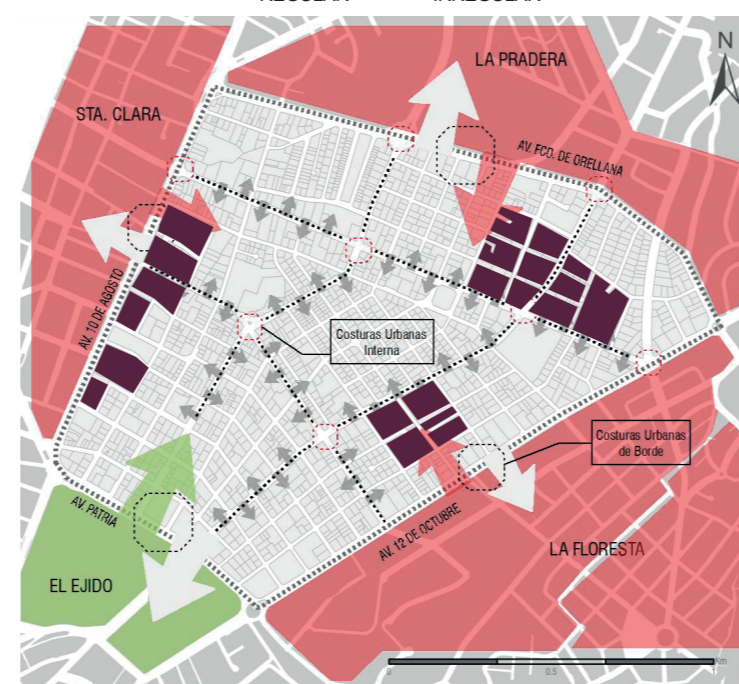
El proyecto se encuentra localizado en una zona con un trazado regular, el cual facilita la movilidad hacia el mismo ya que las vías son continuas y conectan los diferentes puntos en recorridos más cortos.



36,77% 34,84% 28,39%

153 manzanas

14 manzanas modificadas



162 manzanas

23 manzanas nuevas

Figura 125. Trazado actual
Adaptado de (POU AR0960, 2016, p. 78)

2.5.2.2 Uso de suelo

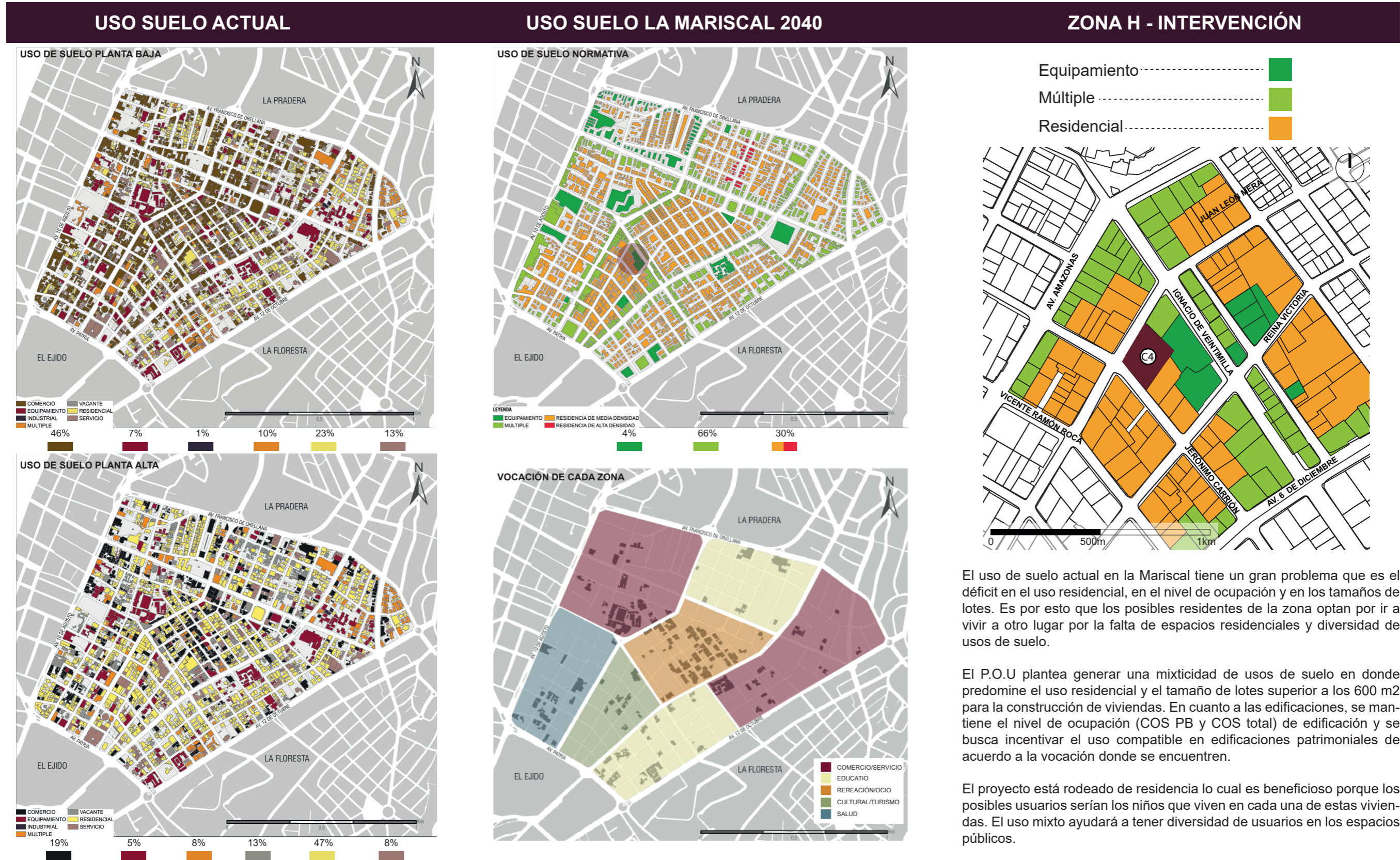


Figura 126. Uso de suelo actual
Adaptado de (POU AR0960, 2016, pp. 149-172)

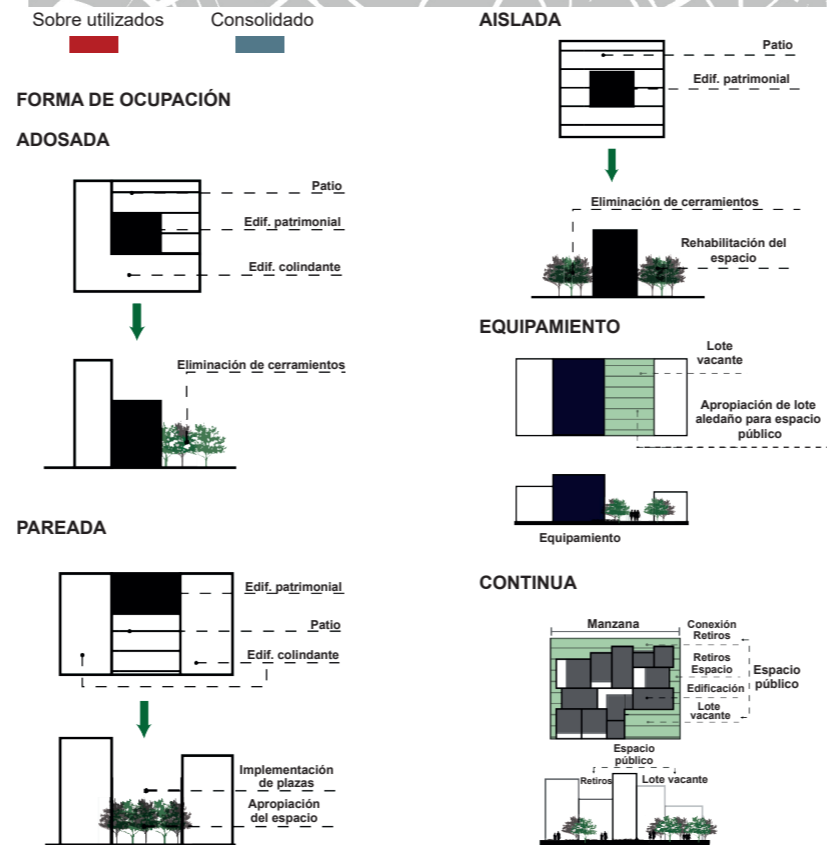
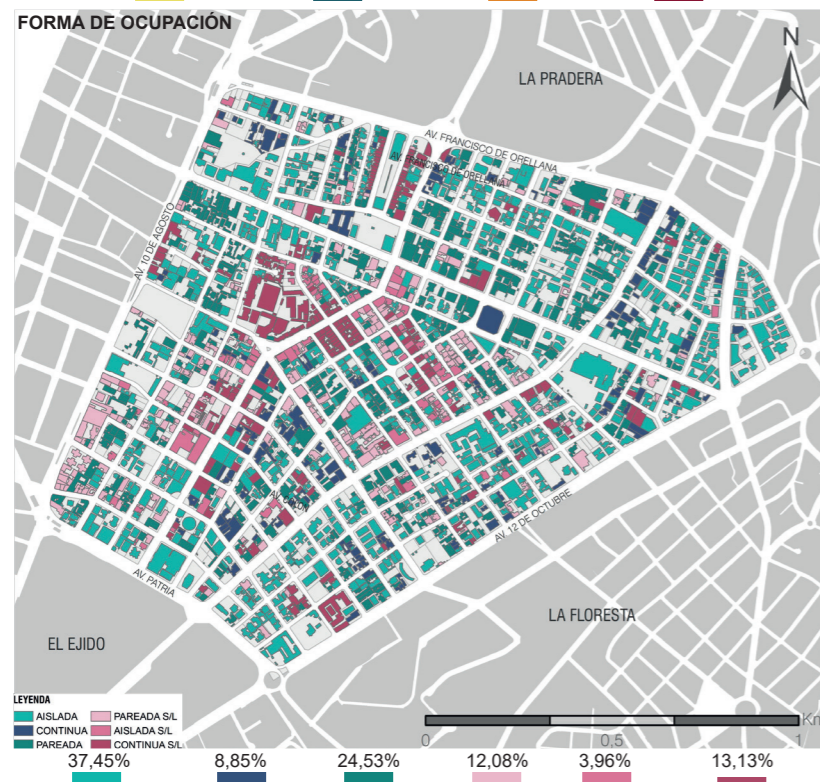
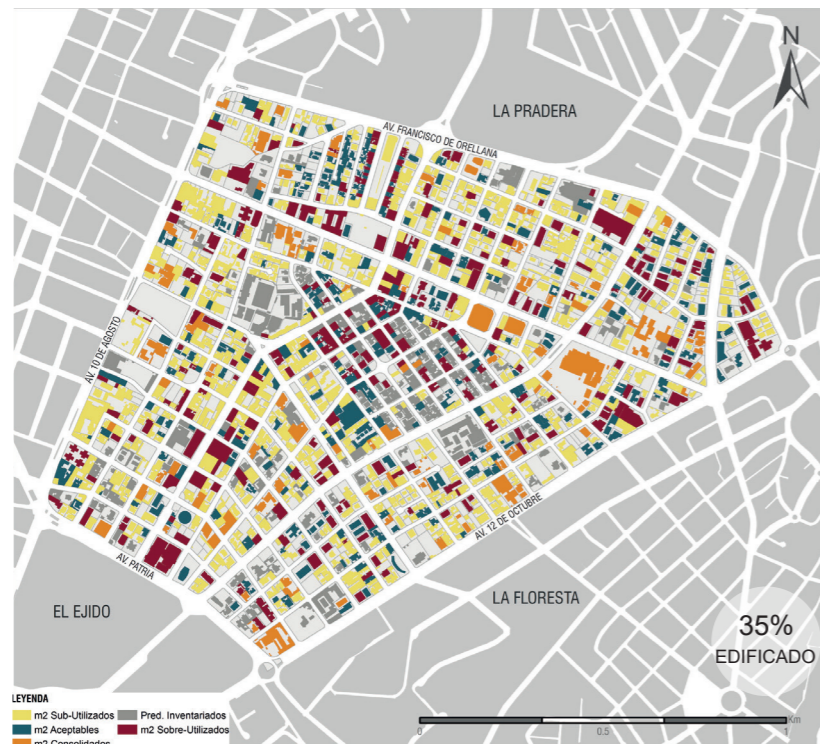
El uso de suelo actual en la Mariscal tiene un gran problema que es el déficit en el uso residencial, en el nivel de ocupación y en los tamaños de lotes. Es por esto que los posibles residentes de la zona optan por ir a vivir a otro lugar por la falta de espacios residenciales y diversidad de usos de suelo.

El P.O.U plantea generar una mixtidad de usos de suelo en donde predomine el uso residencial y el tamaño de lotes superior a los 600 m² para la construcción de viviendas. En cuanto a las edificaciones, se mantiene el nivel de ocupación (COS PB y COS total) de edificación y se busca incentivar el uso compatible en edificaciones patrimoniales de acuerdo a la vocación donde se encuentren.

El proyecto está rodeado de residencia lo cual es beneficioso porque los posibles usuarios serían los niños que viven en cada una de estas viviendas. El uso mixto ayudará a tener diversidad de usuarios en los espacios públicos.

2.5.2.3 Volumen edificado

VOLUMEN EDIFICADO ACTUAL **VOLUMEN EDIFICADO LA MARISCAL 2040** **ZONA H - INTERVENCIÓN**



El 54% de la Mariscal son edificaciones sub utilizadas, lo que quiere decir que podrían seguir creciendo en altura y aprovechar mejor el espacio ya sea para residencia o para uso mixto.

La forma de ocupación en la actualidad no está siendo respetada, cada lote tiene una ocupación de acuerdo a las conveniencias del propietario y no se sigue la normativa establecida.

En el P.O.U se plantea que la Mariscal sea el 65% edificado, aprovechando al máximo el COS permitido de construcción y generando espacio público en los retiros.

El proyecto se encuentra en una zona consolidada en la que se puede edificar hasta tres pisos siguiendo la normativa y respetando las edificaciones colindantes, las cuales en su mayoría son residencias con tipologías más organizadas. Los retiros laterales y frontales del proyecto facilitan el desarrollo de espacio público y recorridos exteriores.

Figura 127. Volumen edificado actual
Adaptado de (POU AR0960, 2016, p. 180)

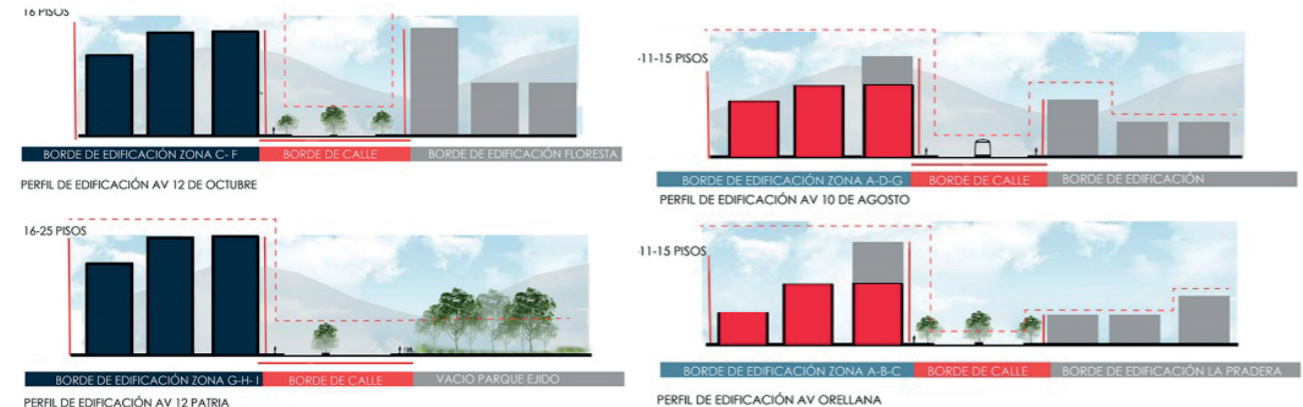
2.5.2.4 Altura de edificación

BANDAS Y ALTURAS ACTUALES **BANDAS Y ALTURAS LA MARISCAL 2040**

ALTURA DE EDIFICACIÓN



BANDAS URBANAS



- 0
- 1-2
- 3-5
- 6-7
- 8-10
- 11-12
- 13-16
- 17-20
- Centro
- Zona de amortiguamiento 2
- Zona de amortiguamiento 1
- Bordes consolidados/amortiguamiento.
- Bordes consolidados 1

El P.O.U plantea bandas en base a la altura máxima edificable en cada zona que organizan el sector para tener un orden en cuanto a edificaciones y a visuales, ya que desde cualquier punto que nos encontremos podremos observar el paisaje urbano con facilidad.

El entorno alrededor del proyecto según las bandas, serían edificaciones de máximo 7 a 12 pisos respectivamente y siguiendo la normativa. Al estar en una zona de amortiguamiento, el proyecto se vuelve un punto de impacto significativo en el paisaje urbano de la Mariscal.

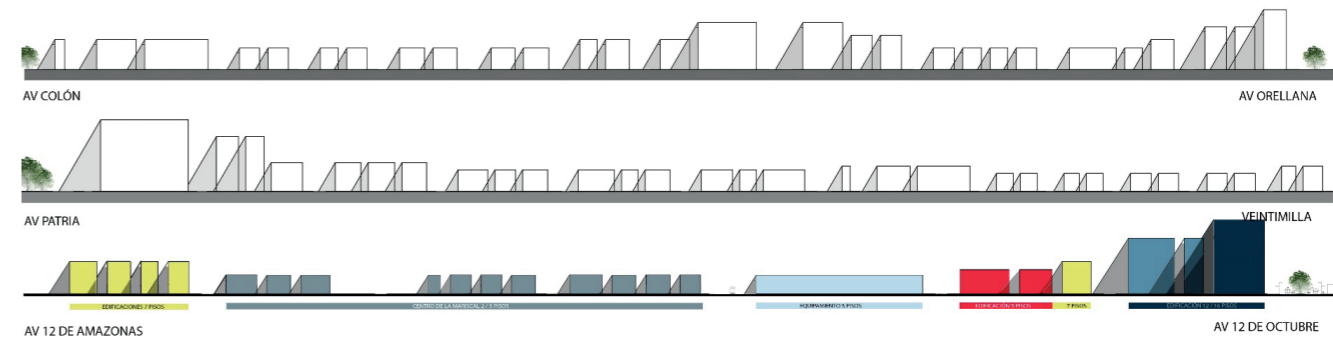
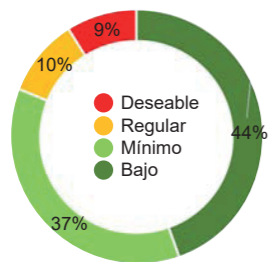
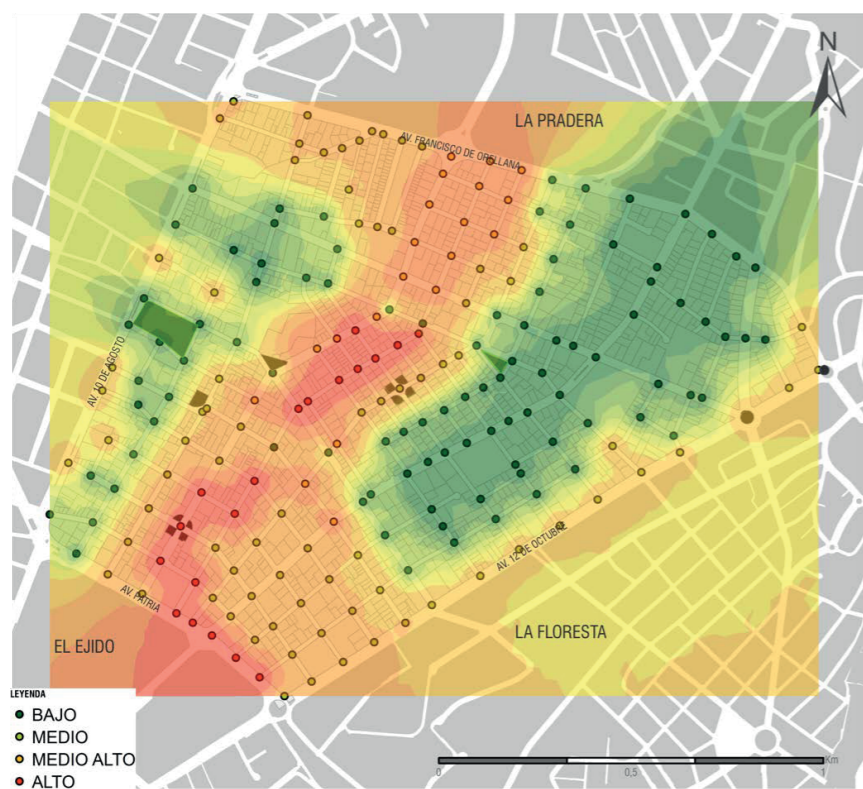


Figura 128. Bandas y alturas actuales
Tomado de (POU AR0960, 2016, p. 433)

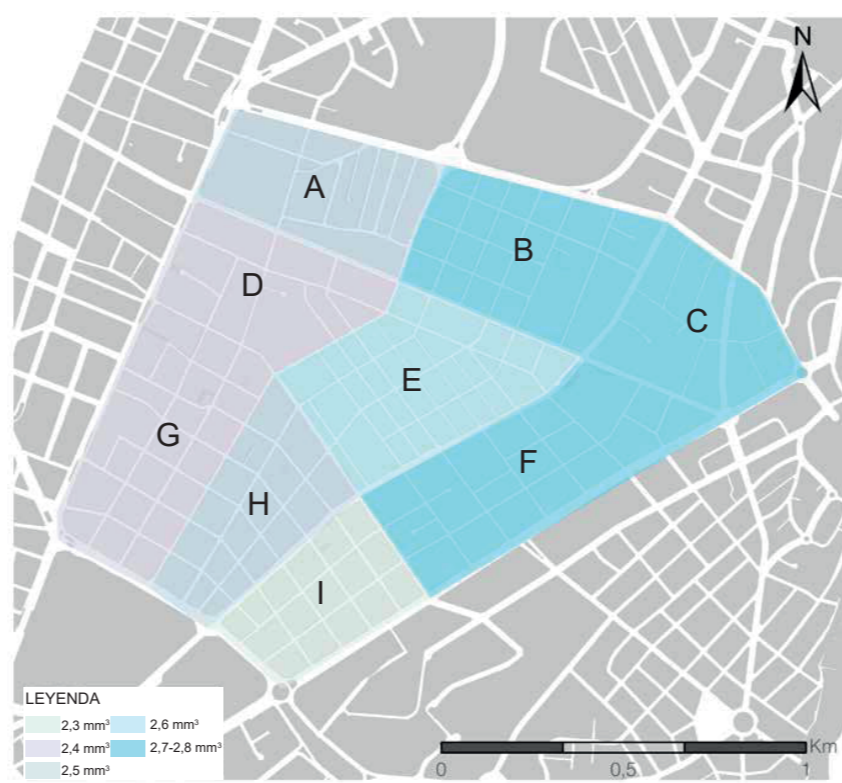
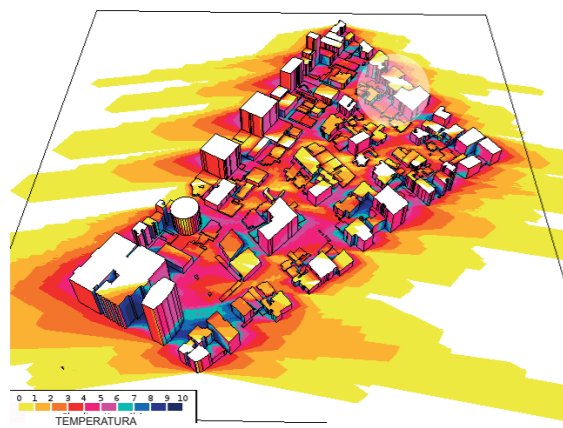
2.5.3 Análisis de la estructura urbana 2.5.3.1 Medio físico

TEMPERATURA PRECIPITACIONES VELOCIDAD DE VIENTOS

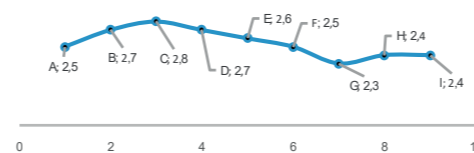


La temperatura en la Mariscal es en su mayoría baja. Se puede observar en el gráfico que en la parte superior y central izquierda de la zona las temperaturas son bajas mientras que a lo largo de la Av. Amazonas son altas.

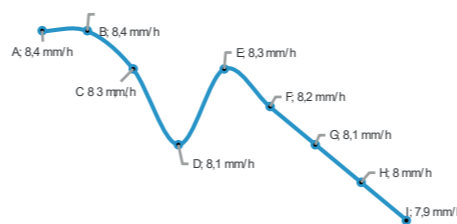
ZONA H - INTERVENCIÓN



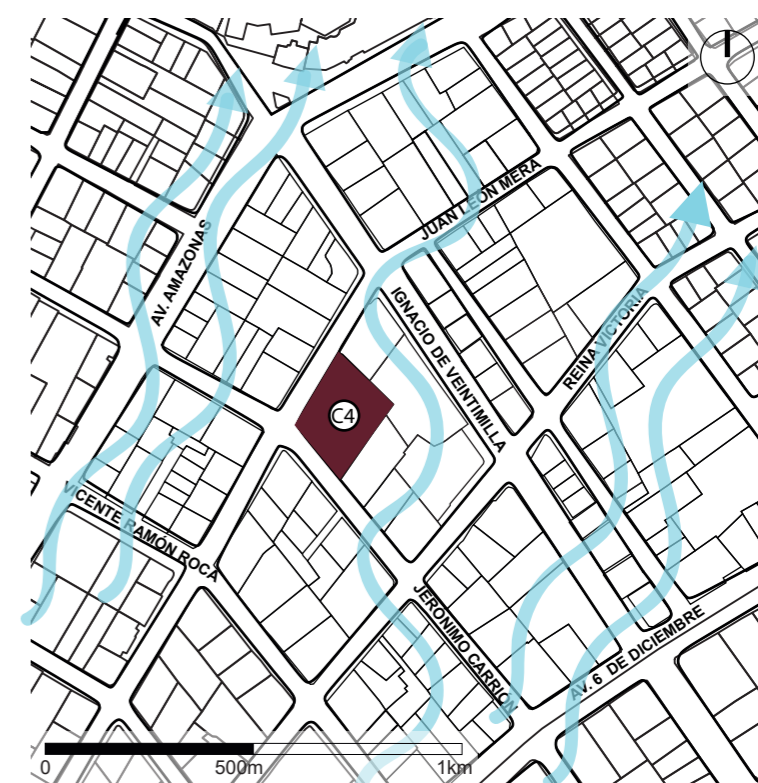
PRECIPITACIÓN ANUAL



PRECIPITACIÓN mm x h



La precipitación anual promedio de la Mariscal es de 2,5 mm³. Debido al taponamiento del sistema de alcantarillado en la ciudad y el inadecuado uso de suelo, muchas veces el agua no fluye de manera regular produciendo inundaciones en las vías principales y secundarias de circulación.

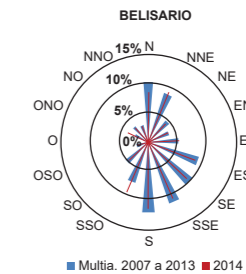
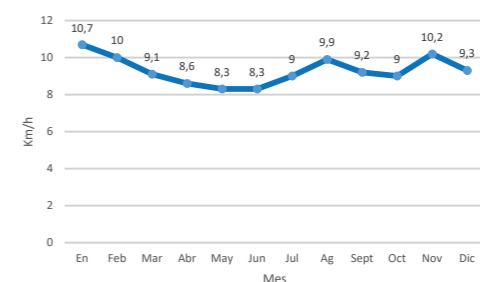


VELOCIDAD DE LOS VIENTOS

En	Feb	Mar	Abr	May	Jun	
10.7	10.0	9.1	8.6	8.3	8.3	[km/h]

Jul	Ag	Sept	Oct	Nov	Dic	
9.0	9.9	9.2	9.0	10.2	9.3	[km/h]

Promedio valor (enero 2016 - diciembre 2016) : 9.3 km/h



La estación Belisario muestra que los vientos predominantes soplan de sur a norte y de sureste a noreste. Esto provoca que los contaminantes provenientes del norte y este de la ciudad se dirijan hacia las laderas del Pichincha. (Secretaría Ambiente, 2015)

Figura 129. Análisis medio ambiental general Adaptado de (POU AR0960, 2016, pp. 56-58)

2.5.4 Análisis de movilidad y accesibilidad
2.5.4.1 Flujos vehiculares

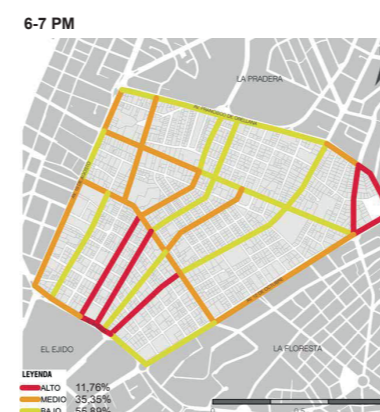
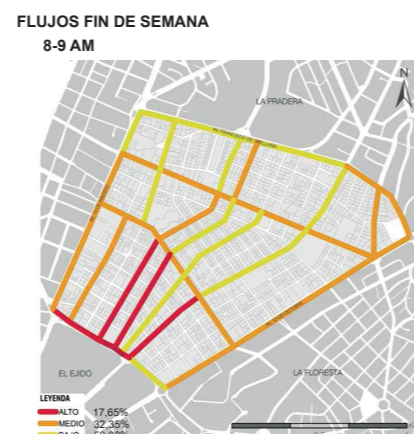
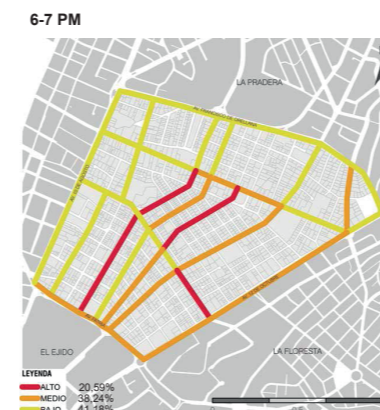
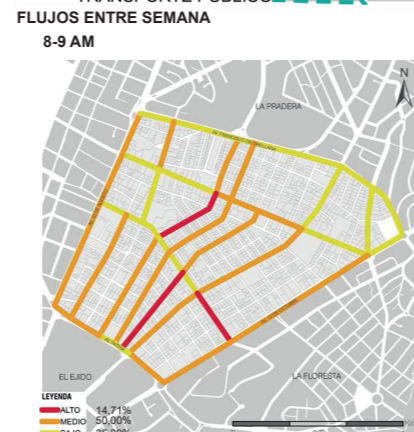
VIALIDAD ACTUAL VIALIDAD LA MARISCAL 2040 ZONA H - INTERVENCIÓN



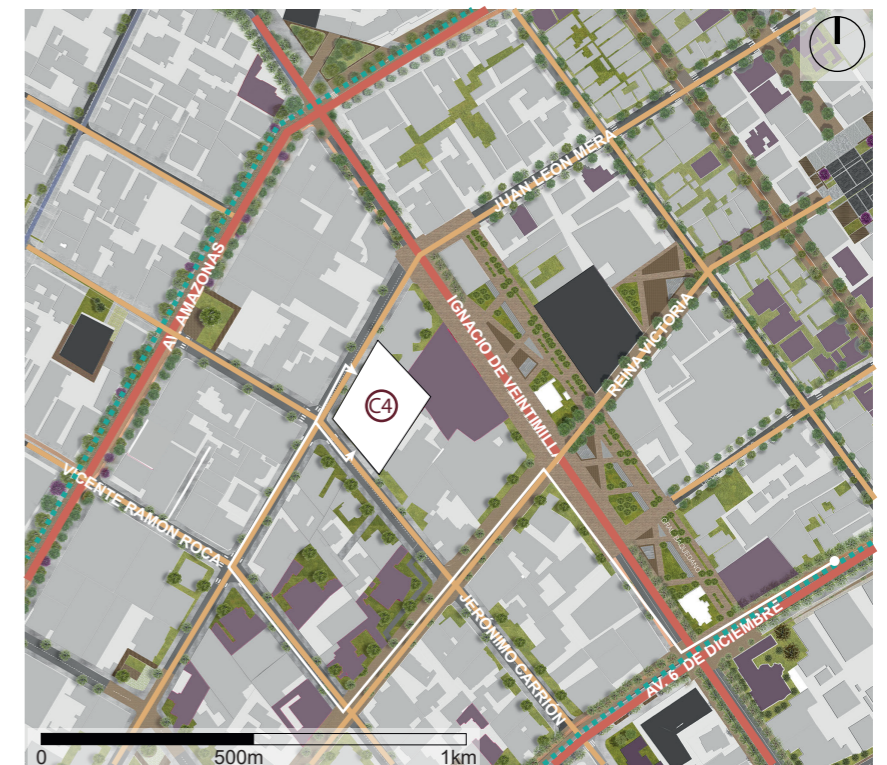
Vías principales de la Mariscal Sucre:

Sentido Norte - Sur: Av. 10 de Agosto
Av. 6 de Diciembre
Av. 12 de Octubre

Sentido Este - Oeste: Av. Patria
Av. Francisco de Orellana



- Via Arterial -----
- Via Colectora -----
- Via Local -----
- Transporte público -----
- Accesos -----



El sistema de vialidad actual de la Mariscal tiene varios problemas por sus cargas y dimensionamiento desproporcionado con respecto al transeúnte.

Constantemente se crean conflictos vehiculares en las vías arteriales principales debido a la gran demanda de usuarios de colegios y oficinas que se dirigen a la zona.

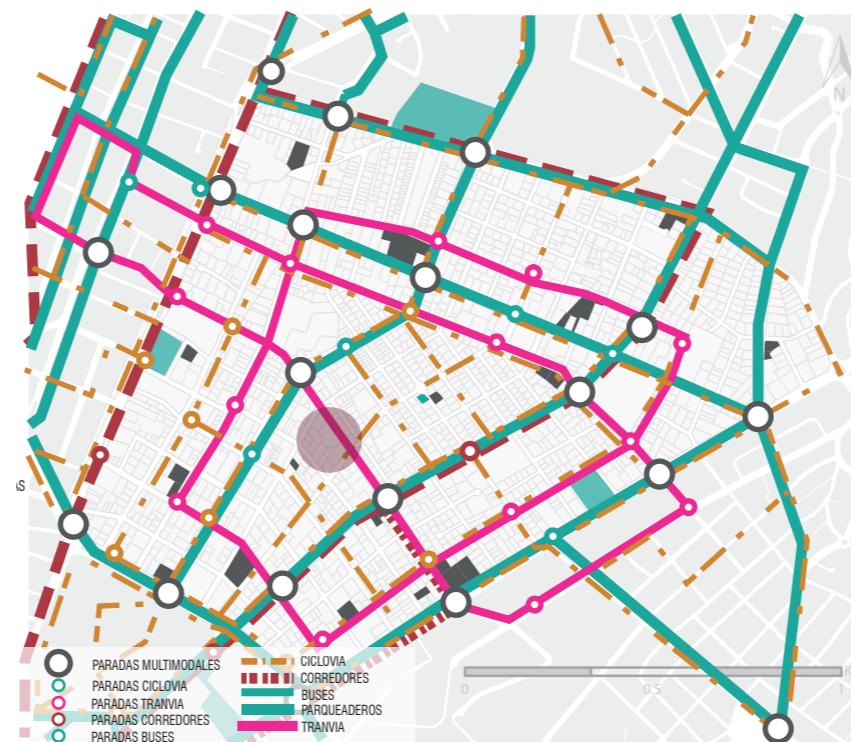
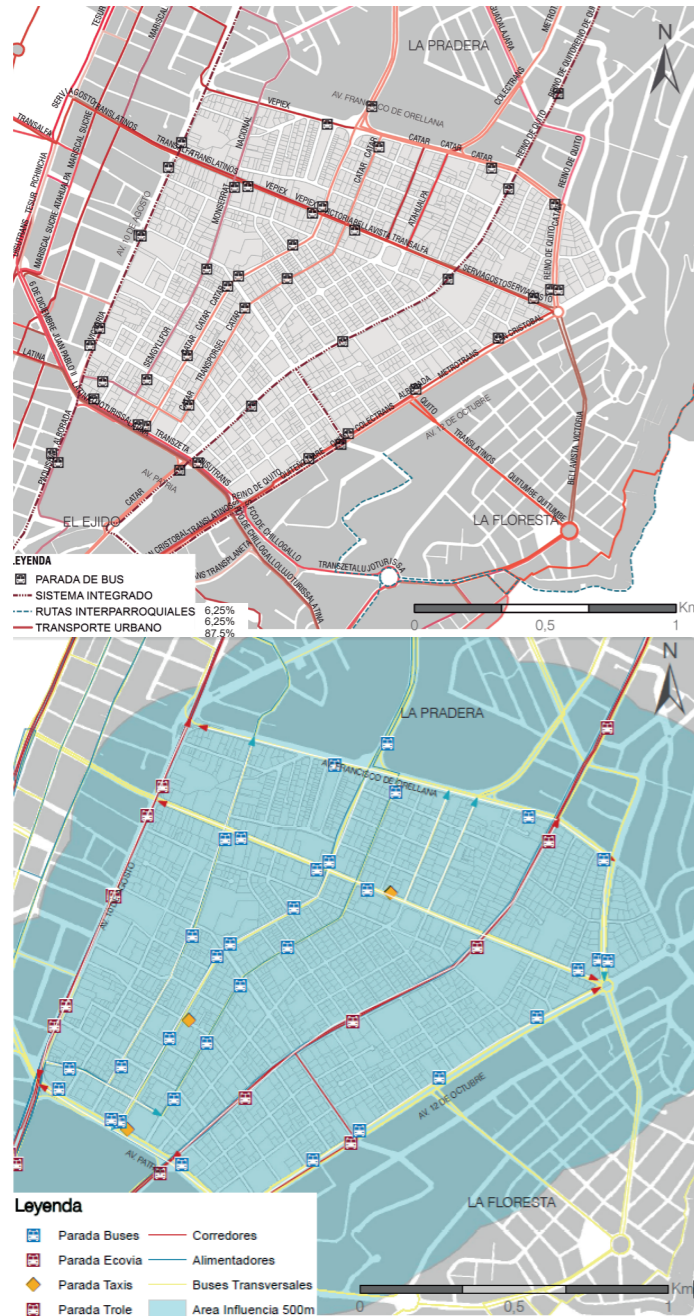
Con el sistema de vialidad propuesto se logra una circulación fluida que cumple con los estándares mínimos.

Los accesos principales al proyecto son por la calle Jerónimo Carrion y por la calle Juan León Mera.

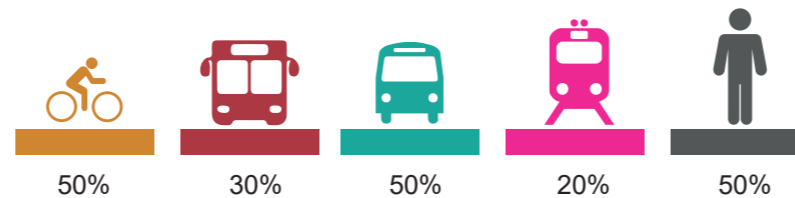
Figura 130. Vialidad actual
Adaptado de (POU AR0960, 2016, pp. 250-254)

2.5.4.2 Transporte

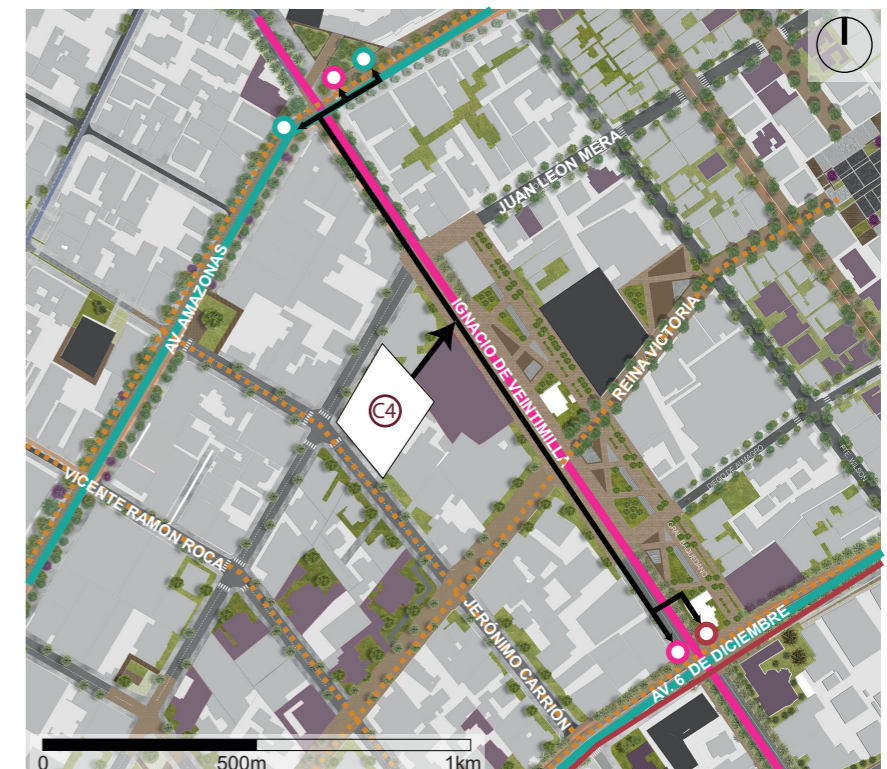
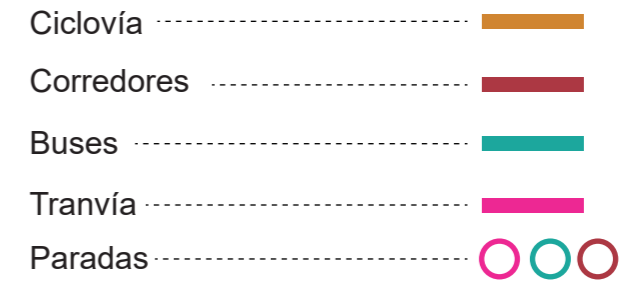
TRANSPORTE ACTUAL TRANSPORTE LA MARISCAL 2040 ZONA H - INTERVENCIÓN



Porcentaje de ocupación de vías



El sistema de movilidad propuesto logra integrar todos los sistemas de transporte público, generando rutas y recorridos aptos para los usuarios. Se implementó el tranvía como un sistema nuevo de transporte público que cuenta con dos circuitos que atraviesan la Mariscal por sus vías internas para conectar esta zona transversalmente con los barrios aledaños. Con el circuito de ciclo vías se da prioridad al peatón y es una alternativa más para transportarse de un punto a otro sin contaminar la ciudad y beneficiando al usuario. Con la ubicación de los parqueaderos en las periferias se consigue disminuir el flujo vehicular en el interior de la zona.



El predio a intervenir está dotado de todo tipo de transporte público que beneficia de manera directa al proyecto arquitectónico ya que los usuarios podrán desplazarse sin problemas hacia éste.

Los padres podrán dejar a sus hijos en el Centro Lúdico Infantil y utilizando alguno de estos transportes podrán trasladarse a sus oficinas sin recorrer largas distancias.

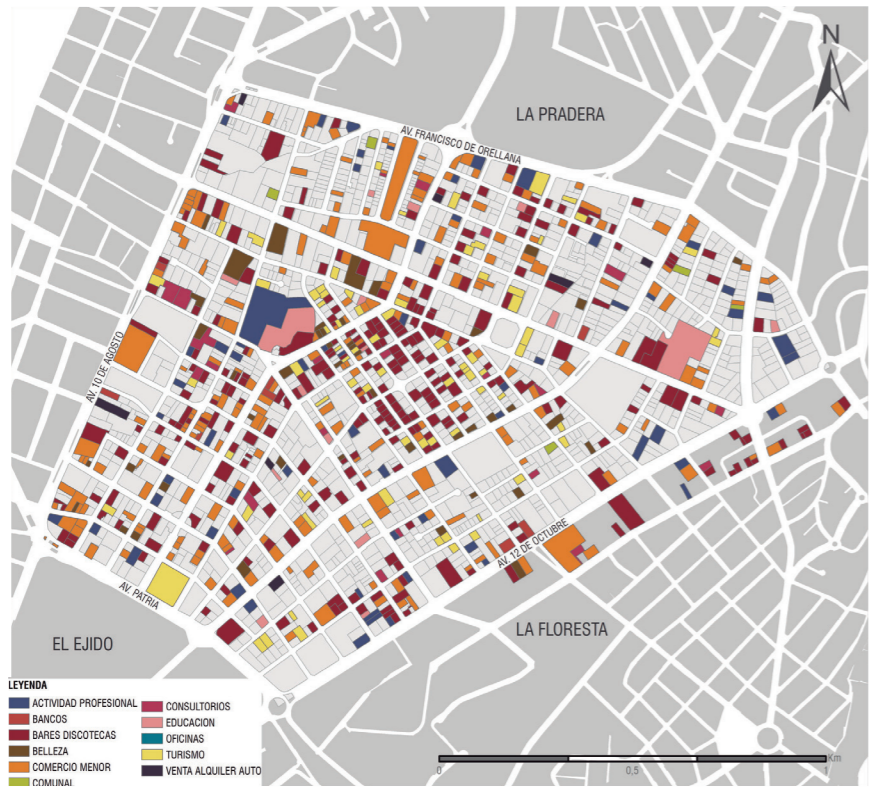
La ciclovía pasa por el acceso principal al proyecto que queda en la calle Jerónimo Carrión y puede servir de transporte alternativo.

En la Mariscal circulan 72.495 vehículos al día según la Empresa Pública Metropolitana de Movilidad y Obras Públicas (Epmmp). Con este dato se puede inferir que se da más prioridad al transporte privado que al público, siendo este deficiente. Las paradas están mal ubicadas y las personas deben recorrer largas distancias para llegar a una. No existe transporte alternativo y no se da prioridad al peatón.

Figura 131. Transporte actual
Adaptado de (POU AR0960, 2016, pp. 258-262)

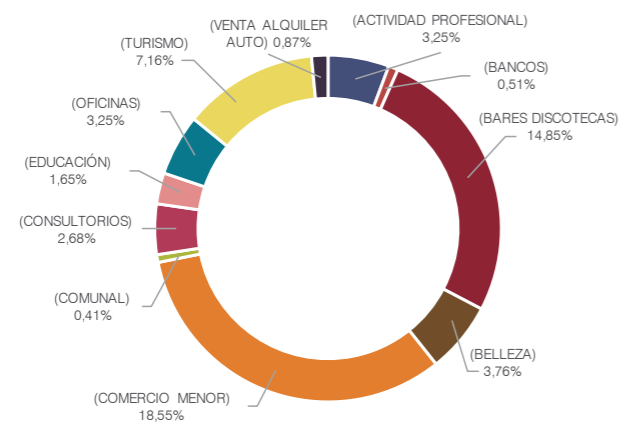
2.5.5 Equipamientos

EQUIPAMIENTOS ACTUALES EQUIPAMIENTOS LA MARISCAL 2040 ZONA H - INTERVENCIÓN



LEYENDA

ACTIVIDAD PROFESIONAL	CONSULTORIOS
BANCOS	EDUCACION
BARES DISCOTECAS	OFICINAS
BELLEZA	TURISMO
COMERCIO MENOR	VENTA ALQUILER AUTO
COMUNAL	



Plano Base DMQ Tomado de (POU AR0960,2016)

Los equipamientos actualmente están ubicados sin un sentido, no cumplen las distancias caminables y no cubren la zona en su totalidad. El comercio menor es la actividad que más abunda, esto demuestra que hay un gran flujo económico que beneficia a la zona.

Figura 132. Equipamientos actuales Adaptado de (POU AR0960, 2016, p. 480)



	EQUIPAMIENTOS BARRIALES	EQUIPAMIENTOS SECTORIALES	TOTAL DE EQUIPAMIENTOS	POBLACION CUBIERTA (BARRIAL)	POBLACION CUBIERTA (SECTORIAL)	POBLACION CUBIERTA (TOTAL)
BIENESTAR SOCIAL	3	1	4	3.000	5.000	8.000
CULTURAL	3	1	4	6.000	5.000	11.000
EDUCACION	0	0	0	0	0	0
RECREATIVO	6	1	7	6.000	5.000	11.000
SALUD	6	1	7	12.000	5.000	17.000
SERVICIOS FUNERARIOS	0	2	2	0	20.000	20.000
TOTAL	18	6	24			

Lo equipamientos propuestos están ubicados en la Mariscal en base a tres estrategias:

1. Definir los recorridos máximos de los equipamientos de acuerdo a líneas axiales. De esta manera, reducir el tiempo de traslado y brindar una mejor accesibilidad hacia los equipamientos.
2. Planificar los equipamientos a partir de un modelo de pirámide truncada que empieza con los barriales y sectoriales. Proponer los equipamientos de escala menor y disminuir la contaminación, el tráfico y malestar en las personas.
3. Implementar zonas compatibles con el uso o actividad actual de los sectores donde serán emplazados los equipamientos.



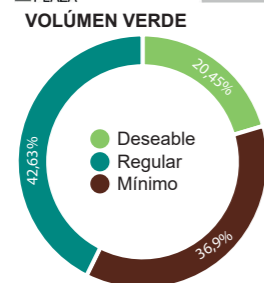
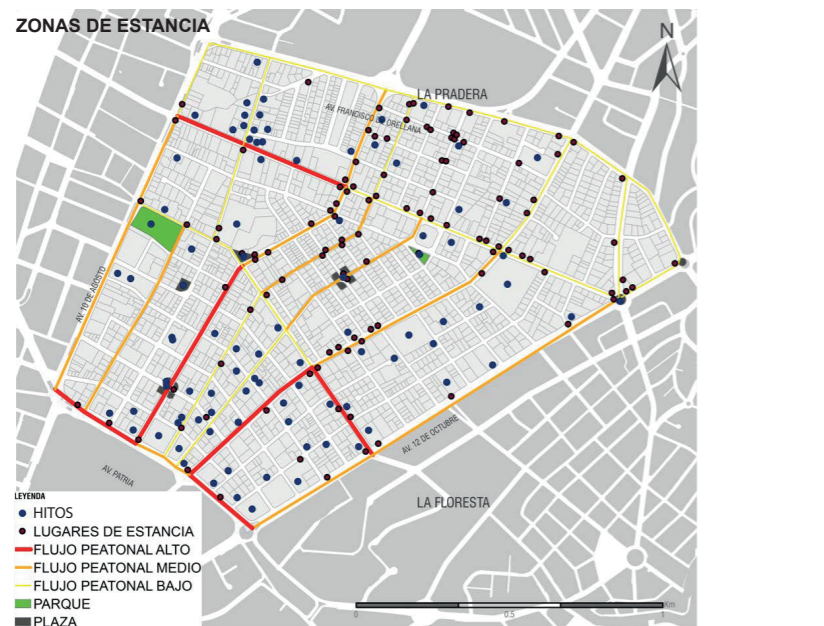
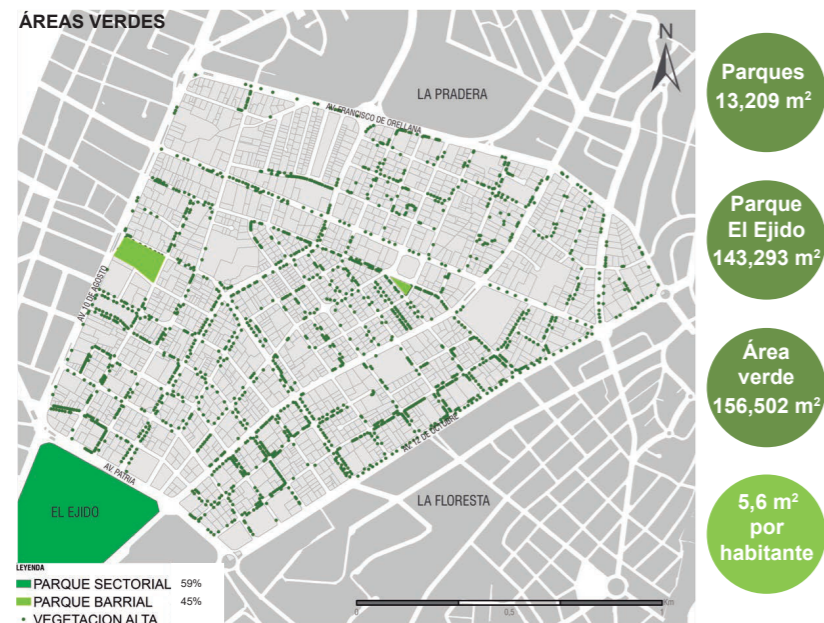
Los equipamientos que se encuentran cerca del proyecto a desarrollar son:

CATEGORÍA	CÓDIGO	EQUIPAMIENTO
ADMINISTRATIVO	B1	ECU 911
BIENESTAR SOCIAL	A5	Centro de desarrollo comunitario
	C4	Centro lúdico infantil
SALUD	S1	Clínica de especialidades médicas
VIVIENDA	VE1	Residencia estudiantil
	VE2	Vivienda
	VE3	Vivienda
	VG2	Vivienda

El Centro Lúdico Infantil se relaciona directamente con el centro de desarrollo comunitario, ya que los dos estimulan el desarrollo y aprendizaje de los distintos tipos de usuario. Tiene una relación media con dos proyectos de vivienda aledaños al mismo, lo que quiere decir que los posibles usuarios provendrían de estos lugares y de las residencias que se encuentran en el sector. Y una relación baja con el ECU 911 y la clínica ya que son equipamientos complementarios.

2.5.6 Espacio público

ESPACIO PÚBLICO ACTUAL ESPACIO PÚBLICO LA MARISCAL 2040 ZONA H - INTERVENCIÓN

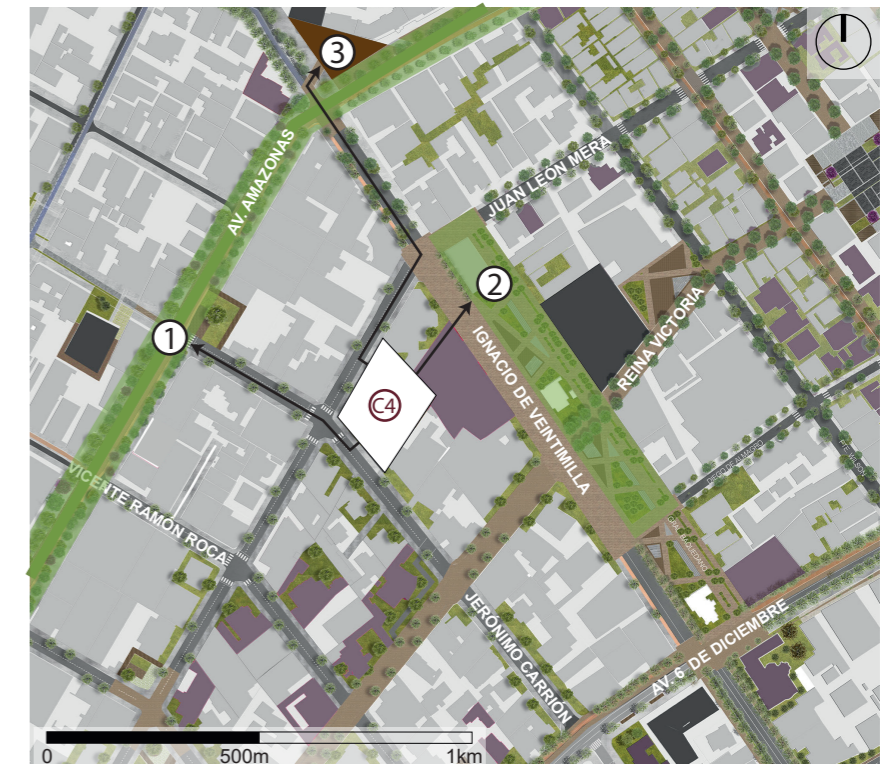
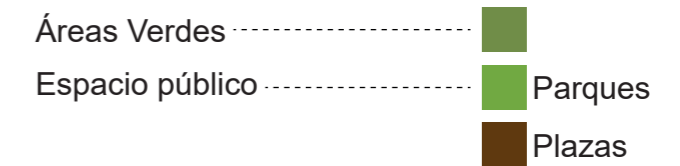
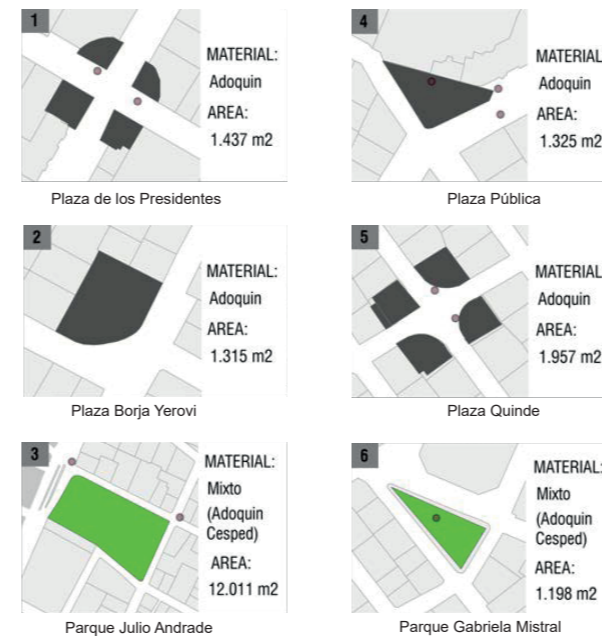


El estudio en la Mariscal de área verde estableció que existe 5,6m²/hab, lo cual no cumple con lo establecido por la OMS con respecto a la población.

El área de vegetación del viario que existe es de 35%, el cual no llega a cumplir con el mínimo deseable que es del 70%.



PLAZAS



El sistema de espacio público plantea vincular el sector con su entorno inmediato. Para esto se toman las siguientes estrategias:

1. Crear un circuito interno de espacio público que busca generar recorridos que lleven hacia puntos de interés dentro de la zona como son los parques, plazas y equipamientos.
2. Eliminar retiros y cerramientos para generar espacios verdes, se reutilizan lotes y espacios vacantes.
3. Ubicación de mobiliario urbano y materialidad en plazas y parques.

El proyecto se conectará con el boulevard de la Veintimilla a través de un recorrido directo hacia éste, con la franja verde arbolada y la plaza pública, para generar espacios de estancia y recreación.

Figura 133. Espacio público actual
Adaptado de (POU AR0960, 2016, pp. 315-412)

2.6 Conclusiones Fase Analítica

En base al análisis histórico de centros infantiles, la definición de parámetros, referentes y el análisis de sitio se comprende con precisión las potencialidades y debilidades que se resolverán a través de estrategias aplicadas al proyecto a desarrollar, el Centro Lúdico Infantil.

Historia:

Una vez realizado el análisis histórico se pudo comprender como surgieron las diferentes escuelas a través del tiempo y los diferentes métodos de aprendizaje que cada vez fueron implementando nuevas técnicas y actividades para conseguir captar la atención de los niños.

Con el pasar del tiempo la tecnología fue avanzando en América y Europa y fue por esto que se crearon nuevas técnicas constructivas y estructurales para construir los centros infantiles o escuelas, se empezó con una tipología común y corriente como es la de las escuelas cuadradas en donde se exigía que los niños escucharan a sus profesores sin participar, luego surgieron nuevas formas más dinámicas que implementaban circulaciones en su diseño, las cuales conectaban espacios entre sí. Posteriormente surgió la relación del aprendizaje con la naturaleza y fue por esto que los diseños arquitectónicos incluían sus áreas verdes en los diseños como nuevos espacios principales para el intercambio e interrelación de las personas.

Todo esto influyó en el país y la ciudad, aparecieron las Unidades Educativas del Milenio y los Centros Infantiles del

Buen Vivir, las cuales fueron iniciativas del gobierno para buscar una solución en la educación infantil. Se buscó edificar proyectos de buena calidad que aseguraran el bienestar y la seguridad de sus usuarios.

Parámetros:

La definición de parámetros urbanos, arquitectónicos y de asesorías ayudan a plantear ideas y estrategias aplicables al proyecto, siendo el punto de partida para generar estrategias de diseño.

De los parámetros urbanos se puede decir que es esencial rescatar el espacio público y áreas verdes para la interrelación y como zonas de estancia de los usuarios. Es importante diseñar el paisaje moderno para que se relacione con su entorno urbano y genere espacios de calidad. La movilidad y accesibilidad son parámetros que se deben tener en cuenta al momento de un diseño urbano ya que todos los espacios deben ser accesibles mediante recorridos directos en tiempos cortos.

De los parámetros arquitectónicos se determinan volúmenes para actividades diversas de aprendizaje que se organizan mediante ejes y mallas, generando vacíos que se convertirán en áreas verdes activas y pasivas y al mismo tiempo en espacio público. La escala y proporción son esenciales en este diseño porque todos los espacios deben ser confortables para los niños. La cromática y las texturas juegan un papel importante dentro del diseño interior porque son las que marcan pautas para el desarrollo intelectual. Los

recorridos son circuitos que guiarán a los niños dentro del proyecto. Se trata de incluir en el aprendizaje a la naturaleza, porque por medio de los sentidos y la práctica los niños experimentarán conocimientos.

Referentes:

De los referentes escogidos se puede decir que todos los proyectos analizados aportan aspectos importantes para ser considerados en el diseño del proyecto escogido, uno de ellos es como se implantan en su terreno sin alterar el entorno, como buscan estrategias ambientales innovadoras para proteger el medio ambiente, entre otros. Por otro lado se tomará en cuenta la zonificación, la funcionalidad, la cromática como base para el diseño interior del proyecto.

En conclusión se reinterpretarán y se extraerán puntos específicos de cada referente analizado, entre ellos los huertos para que los niños aprendan a cuidar su entorno mientras aprenden de él.

Análisis de sitio actual y entorno urbano:

Del análisis de sitio actual, el propuesto y el entorno inmediato del proyecto, los principales puntos a tomar en cuenta son: las áreas verdes cercanas al proyecto para generar conexiones directas; la movilidad y accesibilidad que facilitan los recorridos hacia el mismo por el transporte público y privado eficiente a través de las vías colindantes al proyecto; la escala humana manejada en el entorno construido con edificios de máximo tres pisos; la falta de equipamientos que se

resuelve con los nuevos propuestos para cubrir la demanda proyectada para el 2040.

Finalmente con toda esta información extraída se podrá continuar con el diseño del proyecto arquitectónico a través de las estrategias establecidas.

3. CAPÍTULO III. Conceptualización

3.1 Introducción al capítulo

En este capítulo se desarrollan y aplican algunos de los parámetros mencionados anteriormente y otros se aumentan según el concepto, generando estrategias que conlleven a la materialización del proyecto.

Esto se llevará a cabo teniendo en cuenta varias ideas previas, análisis de sitio, teorías entre otros que nos hagan comprender las necesidades de los usuarios del Centro Lúdico Infantil, sin dejar de lado el aprendizaje por medio de los sentidos y las experiencias.

Se comienza explicando que el terreno en el que se implantará el proyecto ha sido modificado del que estaba asignado originalmente ya que se consideró pertinente ampliar el área de construcción para cumplir con el programa arquitectónico y con las áreas de los volúmenes proyectados. Se tomó una parte del ECU 911 para generar una conexión directa entre el proyecto y el boulevard colindante y así tener mas espacios de recreación.

3.1.1 Marco teórico

Escala urbana “Niños pequeños, ciudades grandes”

“Las personas que se han criado en una ciudad que ha cuidado de ellas son más propensas a cuidarla” (Shah, Jagan, 2014).

La cantidad de niños que se crían actualmente en las ciudades supera los mil millones, y esta cifra aumentará los próximos años. UNICEF y el Programa de las Naciones Unidas para los Asentamientos Humanos lanzaron la iniciativa de las “ciudades amigas de la infancia”, y existen cada vez más políticas que tratan sobre las necesidades de los niños en las ciudades.

Los niños suelen tener acceso a los libros gracias a muchas de las bibliotecas públicas; aunque no todos los niños tengan el privilegio de viajar, pueden estar en contacto con la naturaleza en los parques públicos y con una diversidad de usuarios en el transporte público. Es en estos espacios comunes donde los niños tienen el potencial de vivir varias experiencias que les cambien su mente.

Katie Crepeau señala que durante el periodo de 30 años, el arquitecto Aldo Van Eyck diseñó es de 800 parques infantiles para el desarrollo de los niños basado en el juego.

Lia Karsten tiene una perspectiva diferente, explica que a los niños de los Países Bajos se les consideraba resilientes mientras que hoy en día se los considera vulnerables. Se-

gún sus observaciones, los padres de los niños recurren a espacios urbanos para la crianza pública.

Mónica Chadha señala que el mayor reto de los urbanistas es evitar ser tan normativos a la hora de diseñar espacios públicos para niños porque pueden limitar su aprendizaje.

Finalmente se puede decir que el espacio urbano tiene que tomar en cuenta a la población infantil y diseñar espacios públicos a su escala porque la mayor parte de la vida de los niños se desarrolla ahí rodeados de gente. (Fundación Bernard van Leer, 2014, pp. 4-36).

Aprendizaje humano

El aprendizaje humano se define como el cambio de conducta de una persona a partir de la experiencia. Este cambio es el resultado de la reacción ante un estímulo y su respuesta. Los humanos han logrado alcanzar dependencia con su entorno y lo han cambiado según sus necesidades. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a nuestra vida. El aprendizaje nos obliga a cambiar nuestro comportamiento y expresar los nuevos conocimientos en situaciones presentes y futuras.

Aprendizaje significativo

Es el proceso por el cual se adquieren habilidades, conocimientos, conductas como resultado del estudio, la observación y la experiencia. Se asimila una información que debe ser significativa en la vida.

Ausubel como precursor del aprendizaje significativo afirmaba que el alumno manifiesta una actitud hacia este aprendizaje, es decir una relación no arbitraria entre el conocimiento nuevo y el significado para él. (Ausubel, 1961)

Aprendizaje Experiencial

“El aprendizaje es experiencia, todo lo demás es información” (Einstein, Albert. 1879-1955)

El aprendizaje experiencial proporciona una oportunidad extraordinaria para crear espacios y construir aprendizajes significativos desde la autoexploración y experimentación. Combina la experiencia, la percepción, la cognición y el comportamiento, estas son las pautas para futuros comportamientos en los seres humanos.

Se puede considerar a este aprendizaje como la forma más natural, primitiva y real de crear aprendizajes. Mediante la práctica, permite orientar la formación y transformación de los individuos en relación con sus capacidades y su interrelación con otros individuos.

Lúdica

La lúdica parte de la palabra ludo que significa acción que produce diversión. Hace referencia a la necesidad del ser humano de comunicarse, sentir, expresarse y producir varias emociones orientadas hacia el entretenimiento.

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad y valores, se orienta a la adquisición de

saberes por medio de actividades creativas que amplían el conocimiento.

Alberto Jiménez señala que “La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.” (Alberto, Jiménez, 2002)

Aprendizaje lúdico

“Me lo contaron y lo olvidé. Lo vi y lo entendí. Lo hice y lo aprendí.” (Confucio, 551-479 a. C.)

El aprendizaje lúdico, es un método efectivo que enriquece la enseñanza a través de un espacio dinámico en el que se aprende mediante la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento y la creatividad.

Se ofrece la posibilidad de convertir a la persona en un ser activo, de practicar en situaciones reales, ser creativo y sentirse en un ambiente cómodo que inspira confianza para expresarse y ser uno mismo.

Johan Huizinga afirma que el hombre ha hecho de la cultura su juego y que está condenado a jugar. Al analizar los rasgos del juego, aporta un nuevo elemento que es la dualidad. El juego es una función llena de sentido, todo juego significa algo. También contribuye al desarrollo de las personas en el plano intelectual, en el conductual y en el afectivo.

El componente lúdico favorece al aprendizaje eficaz, facili-

tando su proceso y mejorando capacidades y habilidades de las personas acorde a su formación integral.

El aprendizaje lúdico se basa en los principios didácticos de Stocker, K.:

- **Carácter científico:** la enseñanza se apoya en la realidad.
- **Sistematización.** La realidad es un sistema que tiene un carácter sistémico. En la educación, los conocimientos se plantean para que el estudiante los asocie como un todo.
- **Relación entre teoría y práctica.** Los conocimientos teóricos requieren de actividad práctica para su entendimiento.
- **Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Las personas crean ideas de la realidad en procedimientos que incluyen explicaciones, observación, interacción y retroalimentación.
- **Independencia cognitiva.** Aprender a aprender actividad independiente de las personas.
- **Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza es comprensible y posible de acuerdo con las características individuales de cada uno.
- **De lo individual y lo grupal.** Se conjuntan los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros para lograr objetivos propuestos y tareas de enseñanza.
- **Solidez de los conocimientos.** Trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza en contra del olvido.

3.1.2 Concepto

El proyecto tiene como punto de partida que la enseñanza debe ser para todo tipo de usuarios sin exclusiones. El concepto toma el simbolismo de un rompecabezas, pues como en éste las distintas piezas conforman un todo y encajan perfectamente una con la otra. En mi proyecto, esta idea se estructura a partir del diseño de espacios particulares, que generan estímulos sensoriales de acuerdo a la actividad y a la edad del usuario. Además, las aulas y talleres donde se imparte el conocimiento se organizan, interrelacionan y localizan de acuerdo a su afinidad, lo que hace que la enseñanza temprana se estructure como un todo.

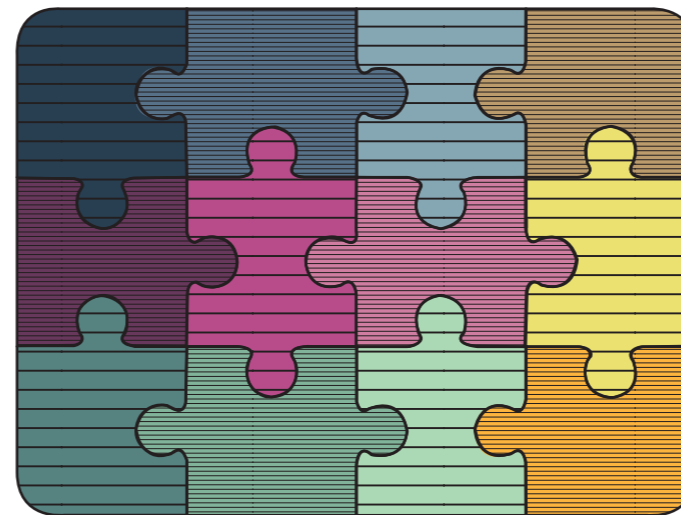
Los espacios o volúmenes se articularán entre sí por medio del área verde que se convierte en un espacio de transición para despejar la mente de los niños y poder volver a otra actividad sin alterar los conocimientos previos. En ese sentido, se diseñarán huertos y áreas verdes las que generarán una relación entre el niño y su entorno natural. En cuanto a la concepción interior de volúmenes, se trabajará con una gama específica de colores y texturas que diferencien las actividades y los niños puedan conectarse con el espacio mediante el tacto y la visión.

Para el diseño se utilizará una grilla principal, que se forma a partir de la intersección de dos grillas secundarias, que funcionan como base para el diseño y ubicación de los volúmenes edificables. La primera grilla se estructura a partir de un módulo que toma en cuenta la antropometría de un niño, la dimensión del mismo es de 1 metro x 1,1 metro. Este, se replicará a lo largo del terreno y permitirá generar

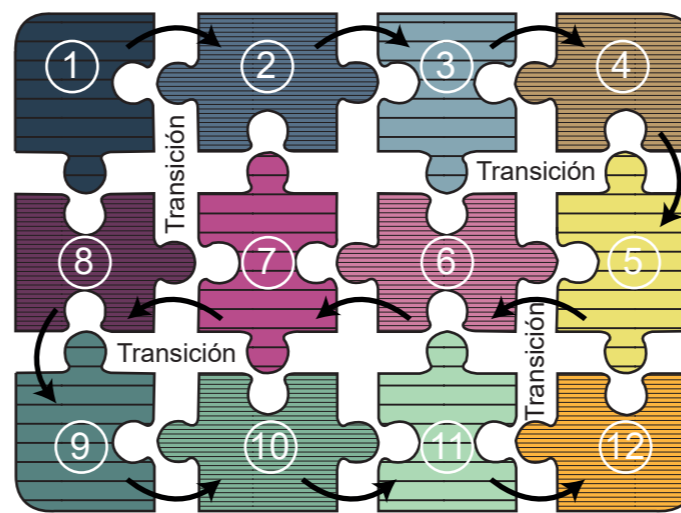
espacios a escala y proporción para el bienestar de los niños. La segunda grilla se forma por la unión de círculos que representan una unidad de juego, en su interior alberga un juego infantil. Se eligió el círculo porque tiene un límite más difuso al igual que la imaginación de los niños.

Con estas reglas se logrará diseñar el espacio lúdico y dinámico que se requiere para que los niños aprendan mediante los sentidos y las experiencias.

1. Enseñanza para todos



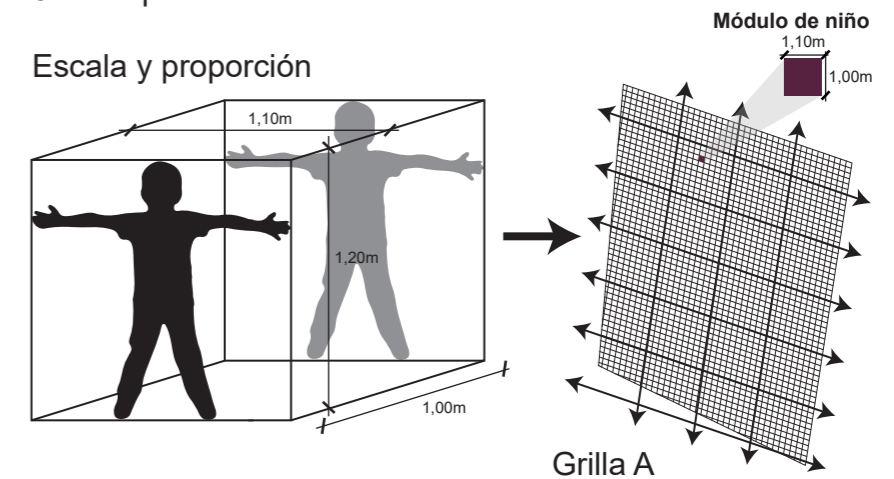
2. "Articulación del aprendizaje con el niño"



Enseñanza → Aprendizaje = espacio
 → Conocimiento = actividades

3. Antropometría: dimensión de un niño

Escala y proporción



4. Unidad de juego

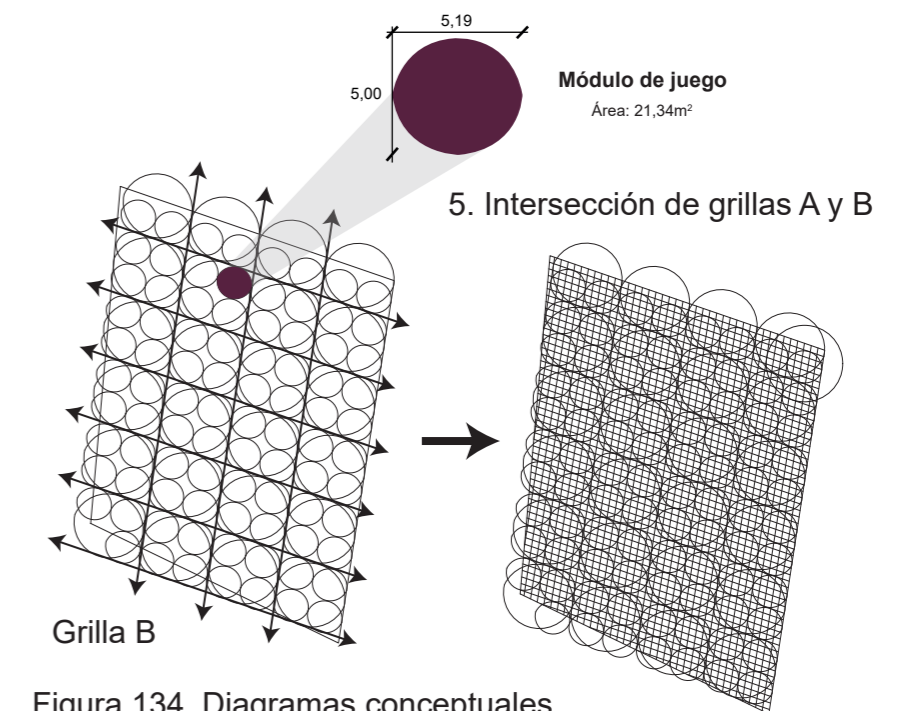
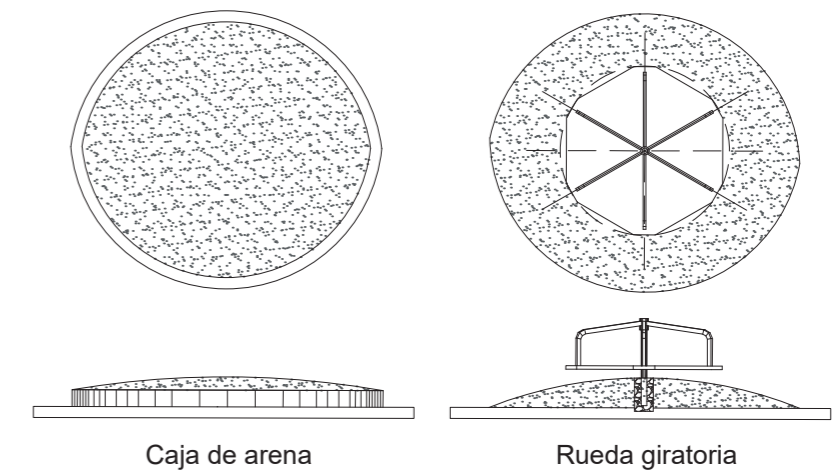


Figura 134. Diagramas conceptuales

3.2 Aplicación de parámetros conceptuales al caso de estudio (estrategias de diseño)

3.2.1 Urbanos

Accesibilidad y movilidad

Es importante tener sistemas de movilidad cercanos al proyecto para que los usuarios puedan acceder en tiempos más cortos.

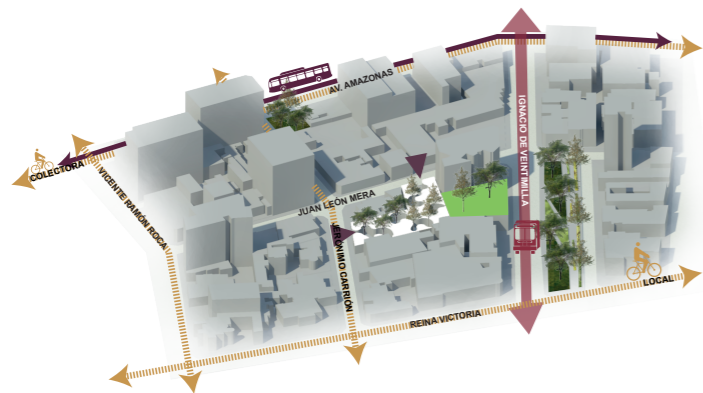


Figura 135. Accesibilidad y movilidad al proyecto

Espacio público

Se buscará relacionar el proyecto con espacios públicos cercanos para la interrelación y esparcimiento.

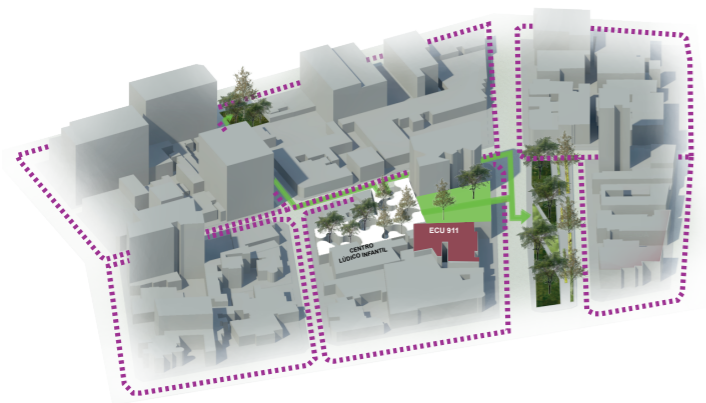


Figura 136. Espacio público colindante al proyecto

Áreas verdes

Las áreas verdes dentro del proyecto son para que los niños se relacionen con la naturaleza y experimenten en ella.



Figura 137. Intención de áreas verdes colindantes al proyecto

Paisajismo moderno

El paisaje debe ir de la mano con su entorno inmediato y con la arquitectura que lo envuelve mediante formas orgánicas.



Figura 138. Paisajismo moderno en fachadas de la Mariscal

3.2.2 Arquitectónicos

Volumetría

Se pretende que la arquitectura tome una forma orgánica cuando se junta con un área verde para relacionarse con éste. Estos espacios ayudan a que los niños puedan aprender mediante su interrelación con la naturaleza.

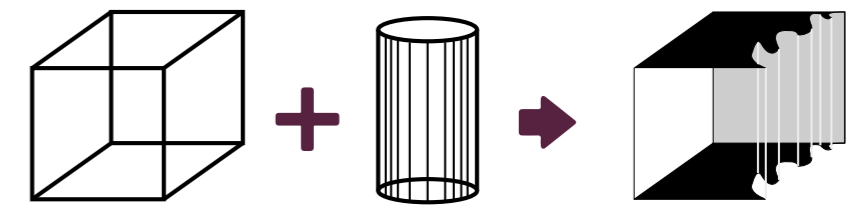


Figura 139. Volumetría Centro Lúdico Infantil

Retícula tridimensional

La retícula tridimensional va a formarse a partir de un módulo base que hará que todo el proyecto tenga proporción y escala y al mismo tiempo dará la apertura para generar un diseño dinámico que se desplace por esta trama.

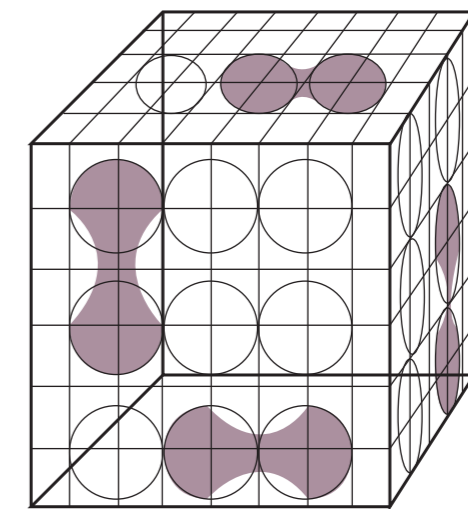


Figura 140. Retícula tridimensional

Porosidad

El proyecto debe ser poroso ya sea en fachada como en planta para que se relacione con el entorno y a la vez con los usuarios.

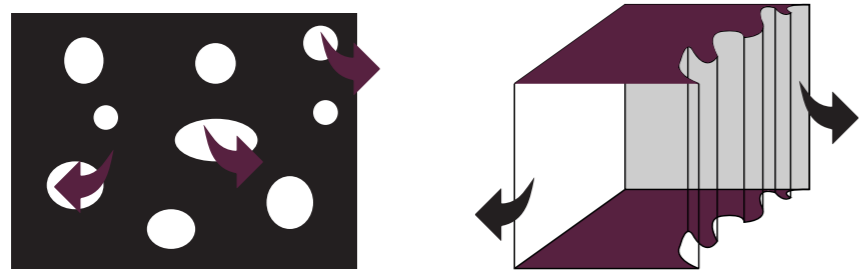


Figura 141. Porosidad en fachada y volúmen

Sustracción

Se harán sustracciones en el volumen inicial para generar espacios verdes y volúmenes dinámicos aptos para el desarrollo infantil.

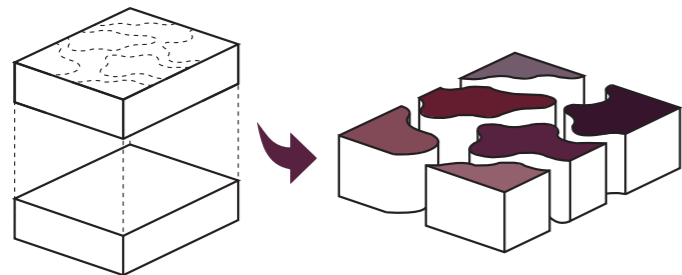


Figura 142. Sustracciones en los volúmenes

Escala y proporción

La proporción corresponde a la relación entre las dimensiones de una forma y su entorno. La escala es la manera de percibir o juzgar un objeto respecto al otro.



Figura 143. Escala y proporción apta para un niño

Circulación

La circulación debe ser clara para que cuando el niño recorra no se pierda, y al mismo tiempo pueda ir explorando lugares.

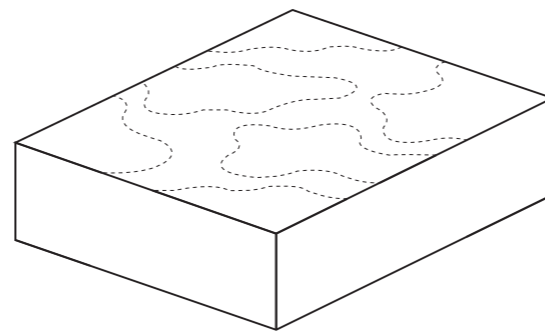
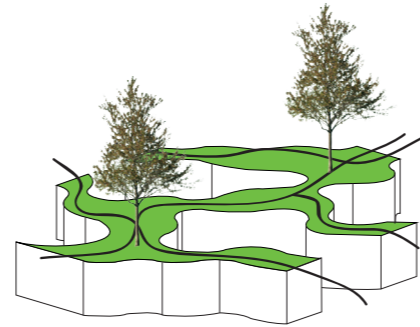


Figura 144. Circulación exterior y área verde

Actividad (programa)

Se necesitan crear espacios para las actividades lúdicas, las de práctica y las de desarrollo intelectual y cultural de los niños.

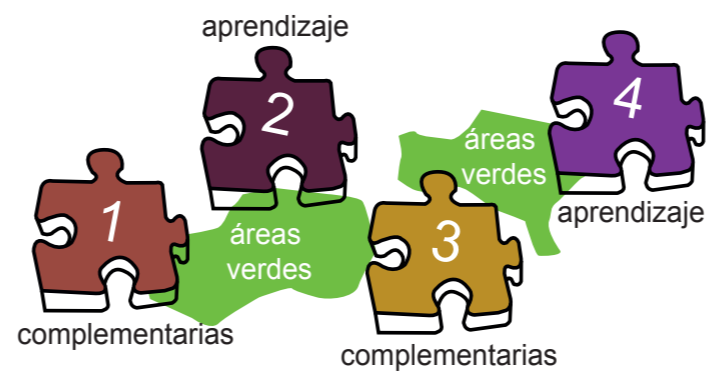


Figura 145. Programa arquitectónico CLI

Cromática

Los colores brillantes serán la gama utilizada en el proyecto para estimular la creatividad y el aprendizaje de los niños.

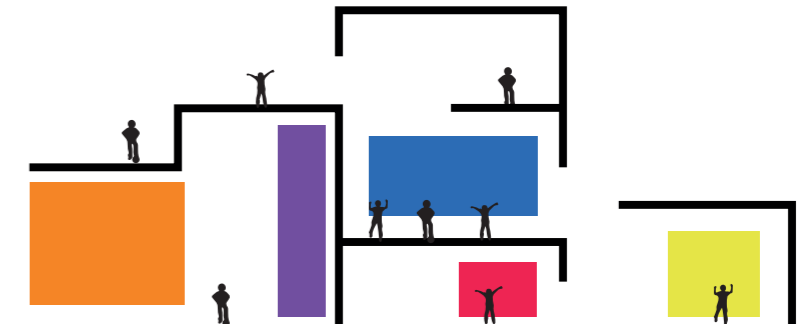


Figura 146. Intención de cromática en espacios interiores

Texturas

Las texturas son importantes porque mediante ellas se estimulará las sensaciones que experimentarán los niños a través del sentido del tacto.

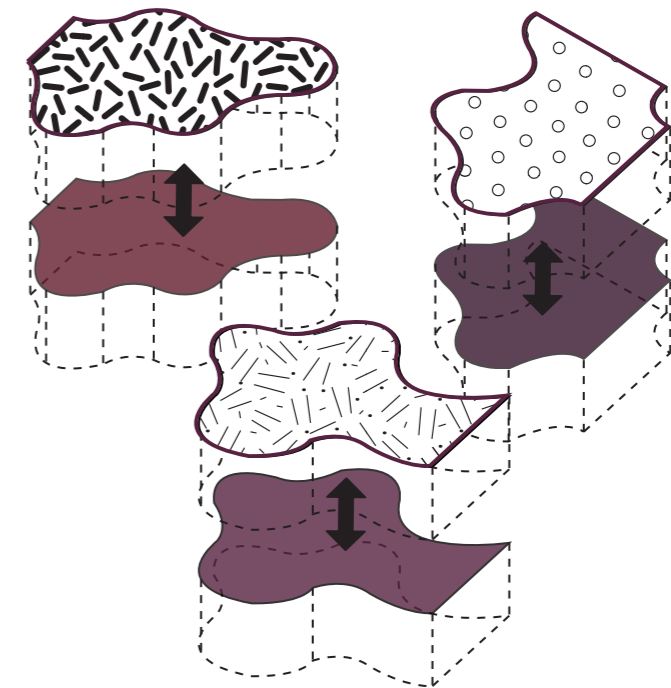


Figura 147. Texturas en espacios interiores