



ESPACIOS PARA LA CRIANZA INFANTIL

Modelo de Diseño para Albergues Permanentes aplicado al Hospicio de Huérfanos de San José

IRINA FUNES LAVERDE | a62302

Universidad de Costa Rica • Facultad de Ingeniería • **Escuela de Arquitectura**
Proyecto Final de Graduación para optar por el grado de Licenciatura en Arquitectura

.2014.



COMITE ASESOR

Arq. Olman Hernández Ureña
Director

Arq. Catherine Kauffmann Incer
Lectora

Arq. Manuel Morales Alpízar
Lector

Arq. Alejandra Brenes Ramírez
Lectora Invitada

Lic. Gabriela González Mora
Lectora Invitada

“

A todas esas personas que a través de los años colaboraron a que este proyecto de graduación hoy sea una realidad...

A los que sin saber que estaban haciendo, sacrificaron pedacitos de noche y "arquitectearon" conmigo...sostuvieron palitos o pegaron maquetas

A mis compañeros, amigos durante este proceso, apoyo incondicional hasta el último momento... compañeros de palmadas, entregas, frustraciones y alegrías

A mis papás... que aprendieron a entender, amar y respetar esta profesión de trasnochadas y locuras

A mi hermana...arquitecta ad honorem (terapeuta a ratos)... y mi más grande apoyo durante todos estos años... la mitad absoluta de este logro. (Perdón por todas la noches robadas, los días de cole somnolientos, las clases relámpago de autocad en la madrugada y las infinitas curvas de nivel...sin mi Onana, esto jamás hubiera sido posible)

A Dios, por la oportunidad de cumplir mis sueños, por todos estos años de crecimiento y aprendizaje, por la gente que me acompañó a lo largo de este viaje y por la infinita satisfacción de finalizar y seguir adelante.

A todos...Infinitas Gracias!

”

ABSTRACT

¿Sabías que, según datos de Unicef, al año 2009, el 2% de la población mundial infantil se encuentra en situación de orfandad y riesgo social?; nuestro país no es excepción a esto, en Costa Rica, más del 31,8% (Dato oficial del INEC año 2000) de la población menor de edad se encuentra en manos del estado por razones de diversa índole. El Patronato Nacional de la Infancia (PANI) es el ente encargado de velar por la infancia costarricense en riesgo social, para lo que cuenta con diferentes instancias de cuidado; entre ellos 53 albergues manejados por ONGs.

A grandes rasgos, los espacios habilitados para este fin, son áreas estandarizadas y poco específicas, que no se acoplan ni facilitan las labores de crianza, cuidado y estímulo, por lo que no aportan al niño más que un lugar de estadía, en muchos casos provisional.

La poca aptitud y entendimiento de los espacios destinados al cuidado de estos niños no solo ha provocado un vacío en la formación y desarrollo de los menores sino que además trae consecuencias a nivel de convivencia, ya que la falta de un diseño adecuado no permite relaciones sociales sanas dentro de los aposentos, lo que ha llevado a una segregación total de la población. Este método separativo, no solo dificulta las labores del PANI sino que además limita las oportunidades de enriquecimiento y retroalimentación, las cuales son vitales para el desarrollo cognitivo de los niños.

Con el fin de contribuir a la mejora del sistema, se propone una intervención desde el ámbito de la arquitectura, mediante la creación de una guía de diseño basada en teorías de desarrollo infantil, que acople exitosamente los estándares del PANI a las necesidades de los niños, dotando a los

diferentes albergues de espacios aptos para la dinámica infantil y que venga a ordenar el actual diseño de los albergues según las poblaciones que atienden, y como las mismas deben convivir entre sí, esto con el fin de potenciar la función de los centros de cuidado, proveer una mejor calidad de vida a la mayor cantidad de niños posible y proponer un nuevo modelo formativo y de convivencia desde la arquitectura.

De acuerdo con las variables anteriores, se buscará sentar precedente para arquitectura de este tipo en nuestro país, que en la actualidad se desarrolla mayormente dentro de ámbitos privados. ■

01

PLANTEAMIENTO

17.....1.1 Introducción General
18.....1.2 Elección del Tema
21.....1.3 Justificación
23.....1.4 Antecedentes
25 1.4.1 Población
40.....1.5 Problemática
42 1.5.1 Sub problema 1
44 1.5.2 Sub problema 2
46.....1.6 Objetivo General
48 1.6.1 Objetivos Específico
51.....1.7 Metodología de Desarrollo

04

DEFINICION

133.....4.1 Presentación General
137 4.1.1 Elección del Tema
142.....4.2 Justificación
143.....4.3 Delimitación
143 4.3.1 Geográfica
146 4.3.2 Social-Temporal
146 4.3.3 Programática
148.....4.4 Alcances de proyecto

02

INVESTIGACION

56..... 2.1 Introducción
58 2.1.1 Concepto de Hogar
62 2.1.2 ¿Cómo evoluciona?
69 2.1.3 ¿Cómo Aprende?
81 2.1.4 ¿Cómo puede
estimularlo el entorno?
92 2.1.5 Estudios de Caso

03

GUIA DE DISEÑO

102.....3.1 Introducción
108.....3.2 Estrategias de diseño macro
110 3.2.1 Pautas de diseño macro
112 3.2.2 Requerimientos de diseño macro
114.....3.3 Estrategias de diseño micro
116 3.3.1 Pautas de diseño micro
126 3.3.2 Requerimientos de diseño micro

05

DESARROLLO

153.....5.1 Introducción: Renovación Integral
156.....5.2 Diagnóstico
164 5.2.3 Conclusiones
168.....5.3 Procesos Preliminares
174.....5.4 Diseño
174 5.4.1 Cronograma
176 5.4.2 Diseño Macro
186 5.4.3 Diseño Micro
210 5.4.4 Conclusiones

06

REFERENCIAS

214.....5.1 Bibliografía
216.....5.2 Infografía
217.....5.3 Entrevistas
218.....5.4 Literatura Revisada
220.....5.5 Imágenes
221.....5.6 Diagramas
222.....5.7 Cuadros
222.....5.8 Mapas



*Children learn....
from what they live...*

01 PLANTEAMIENTO

- 1.1. INTRODUCCIÓN GENERAL
- 1.2. ELECCIÓN DEL TEMA
- 1.3. JUSTIFICACIÓN
- 1.4. ANTECEDENTES
- 1.5. PROBLEMÁTICA
- 1.6. OBJETIVOS
- 1.7. METODOLOGÍA

“

He empezado a ver y entender el ejercicio de diseño como un medio para la construcción personal de conocimiento, y como una herramienta para el descubrimiento y desarrollo de capacidades... la práctica del diseño, favorece el desarrollo del pensamiento creativo, la adquisición de destrezas para la resolución de problemas, el descubrimiento de habilidades no manifiestas y el fortalecimiento de la confianza en sí.

— Télvez-Bohórquez
2010

”



IMAGEN 1.1 / Fuente: indulgy.com

1.1

INTRODUCCIÓN GENERAL

11

Esta investigación nace de un interés personal sobre como la arquitectura puede mejorar la experiencia de crianza y aprendizaje de los niños, específicamente la de aquellos menores bajo tutela estatal, esto con el fin de contribuir a la mejora del imaginario social del niño Huérfano.

Con este fin, se parte de la concepción de un modelo espacial como sistema formativo, buscando proponer un método de crianza basado en teorías de desarrollo infantil aplicadas a diferentes intervenciones espaciales para modificar y complementar las dinámicas actuales y proponer un método más integral para así velar por el bienestar de los niños en sus diferentes etapas de desarrollo físico y neuropsicológico.

La propuesta, busca proponer un nuevo modelo de albergue para la población sin especificaciones médicas o sociales del país, lo que representa una mejoría en la infraestructura actual del PANI y además plantea un sistema vivencial que permite a los menores acceder a un desarrollo competitivo tanto a nivel formativo-profesional como en formación humana. ■



IMAGEN 1.2 / Fuente: www.unicef.com

1.2

ELECCIÓN DEL TEMA

Dentro del desarrollo social, hay una etapa fundamental, en la que no sólo se basan los principios básicos del comportamiento individual sino también aquellos que hacen que una persona crezca y pase a ser parte importante de una sociedad próspera.

Las edades tempranas, definidas desde los 0 y hasta los 18 años en sus diferentes etapas (Infancia, niñez y adolescencia), son las que sientan los precedentes de nuestra personalidad y nuestra visión de mundo, además de nuestro comportamiento hacia las cosas y las diferentes situaciones. A partir de esto podríamos decir que la misma, es tal vez; la más determinante de las etapas de la vida, y como tal, la sociedad que nos alberga, en función de si misma debería velar porque en estos años tempranos el desarrollo de la población sea el más apto, para asegurarse en un futuro, una sociedad operante y con alas de prosperidad, que represente una mejoría con respecto a los problemas sociales con los que nos enfrentamos hoy en día.

En la actualidad, la responsabilidad de criar ciudadanos y personas dentro de parámetros moralmente aceptados recae en el seno familiar; desafortunadamente, no todos los niños se encuentran en esta condición, según datos de UNICEF (2008) Costa Rica tiene una población menor de edad que alcanza el 30% del total de habitantes, de los cuales un 2%

está en situación de orfandad y en su mayoría a disposición del estado bajo tutela del PANI principalmente en la ciudad capital.

La concepción de los centros de acogida o albergues como principal centro de formación integral para estos niños, es el motor de este trabajo donde se propone el rediseño de los mismos con base en teorías de crianza, desarrollo y estímulo infantil, con el fin de proponer un modelo espacial que atienda los esfuerzos del Patronato por brindar un ambiente apto a la infancia en riesgo social. ■

19

“

El niño gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios, dispensado todo ello por la ley y por otros medios, para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable y normal, así como en condiciones de libertad y dignidad. Al promulgar leyes con este fin, la consideración fundamental a que se atenderá será el interés superior del niño.

— Save the Children (ONG)
DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS DEL NIÑO
20 de noviembre, 1959
Ginebra, Suiza.

”

1.3

JUSTIFICACIÓN

Dentro de la función de protección que constitucionalmente se le asigna al Patronato Nacional de la Infancia (PANI), los albergues han constituido alternativas de cuido viables para los niños, niñas y adolescentes en situaciones de emergencia o riesgo inminente.

Actualmente, las condiciones de los menores en estos lugares se consideran una prioridad y se busca una re conceptualización de esta alternativa dando prioridad a aquellos albergues administrados por ONGs, que por su autonomía, representan una mejor opción para el desarrollo integral de los pequeños.

Con este fin se ha implementado en los últimos años un nuevo modelo vivencial, cuya ejecución inicia con un Plan de Contingencia para que los albergues vuelvan a cumplir a cabalidad con su función y brindar las mejores condiciones posibles. Lo que se propone es una estrategia a nivel vivencial que reorganiza a los niños en diferentes albergues según la conveniencia de las relaciones sociales posibles, de esta forma, podemos encontrar Hogares específicos para: grupos de hermanos, edades, sexo, condición social (farmacodependencia, víctimas de violación, adolescentes madres) y discapacidad o enfermedad todo con el fin de mejorar las relaciones, especializar los métodos de cuido y ordenar la población.

Ahora bien, un correcto diseño de los complejos de mayor capacidad podría significar la re concepción de los albergues, lo que permitiría una mayor centralización de la población no específica en estos lugares (niños, adolescentes de ambos sexos, poblaciones de hermanos) Y un posible replanteo de los demás centros aledaños que podrían dedicarse en mayor medida a dar hogar a casos especiales que si necesitan de un trato separativo, contribuyendo así a un mejor aprovechamiento de los espacios disponibles.

Esta nueva visión del Hogar, requiere la implementación de un nuevo método formativo y de cuido, que responda a una mayor población y a sus diferentes requerimientos. El mismo, puede ser propuesto desde el campo de la arquitectura, mediante la aplicación de teorías de estímulo perceptual y aprendizaje lúdico en los espacios, con el fin de incentivar un desarrollo más personalizado y constante de los individuos, y proponer situaciones vivenciales que formen parte de la vida de los menores según sus edades y necesidades, creando así situaciones de ambiente controlado, mejores relaciones sociales y un mayor sentimiento de pertenencia mientras a la vez, complementan y facilitan la labor del personal disponible. ■

“

...Los pobrecillos estaban sometidos a la crueldad de la señora Mann, una mujer cuya avaricia la llevaba a apropiarse del dinero que la parroquia destinaba a cada niño para su manutención. De modo, que aquellas indefensas criaturas pasaban mucha hambre, y la mayoría enfermaba de privación y frío.

— Oliver Twist
Charles Dickens
1837

”

1.4

ANTECEDENTES

Los Orfanatos u hogares de crianza, están presentes en todo el mundo, aparecen en la segunda mitad del siglo XVI al norte de Europa, y toman importancia en la época Post guerra por el abandono masivo de niños consecuencia de las muertes, las epidemias, las dificultades económicas y la escasez de alimentos. En aquel entonces, estas organizaciones se regían por un parámetro carcelario que se financiaba a expensas de la ciudad, esta condición de dependencia social les dio una connotación de lugares de maltrato y pobreza extrema, que se representan en múltiples escenas artísticas de la época, las cuales han trascendido

culturalmente haciendo que el estigma sobre los orfanatos persista, a pesar de que el esquema ha cambiado notoriamente. Como ejemplo, el clásico de la literatura Inglesa Oliver Twist de Charles Dickens (1837) que relata la vida de un niño huérfano que lucha contra el sistema opresor,

“...Los pobrecillos estaban sometidos a la crueldad de la señora Mann, una mujer cuya avaricia la llevaba a apropiarse del dinero que la parroquia destinaba a cada niño para su manutención. De modo, que aquellas indefensas criaturas pasaban mucha hambre, y la mayoría enfermaba de privación y frío.”

23

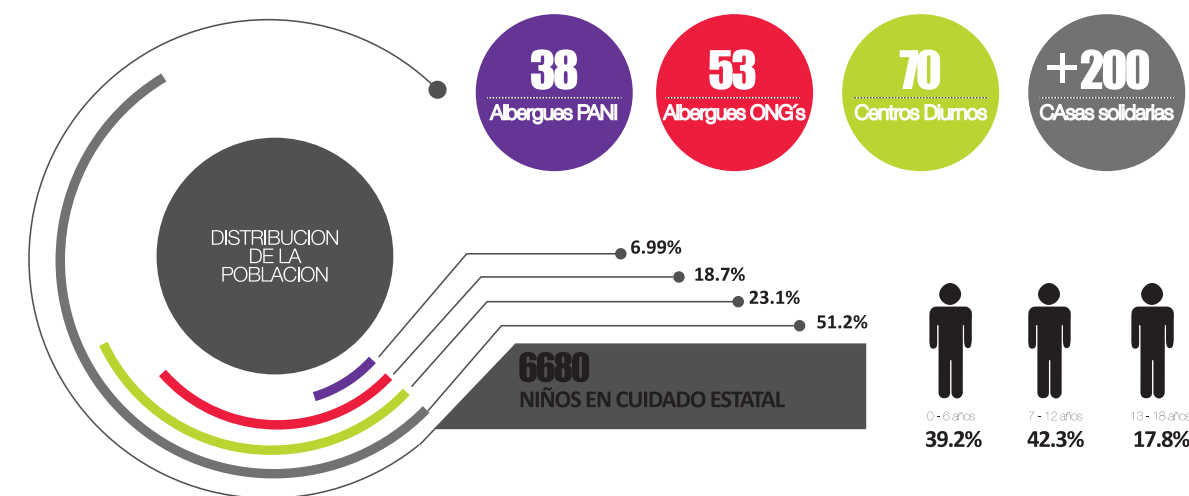


Diagrama 1.1 | ESTRUCTURA PATRONATO NACIONAL DE LA INFANCIA
Fuente: Diagramación propia.

Actualmente, los orfanatos son casas de crianza que procuran sobrellevar apropiadamente la labor de criar a los niños en manos del estado y velar por su bienestar general. En nuestro país contamos con diferentes instancias todas dedicadas a esta labor bajo la tutela del Patronato Nacional de la Infancia. (VER DIAGRAMA 1.1) En total, el país cuenta con innumerables casas solidarias que con o sin subsidio deciden acoger a uno o dos menores, 38 albergues propiedad de PANI dedicados a dar hogar a niños con situaciones no resueltas y 56 albergues no gubernamentales conocidos como Hogares Transitorios, encargados de las estadías prolongadas. (PANI, 2009)

Desde el 2008 (PANI, 2013) estos hogares han sido clasificados según la población que atienden con el fin de especificar las labores

de cuido y controlar las correctas relaciones sociales dentro del lugar, los mismos se clasifican según edad, sexo, condición social (farmacodependencia, antecedentes criminales o de violación, adolescentes madres), o restricción física. Desgraciadamente, a la fecha los 56 albergues no son suficientes y al ser de capacidad limitada (10 inquilinos máximo) no dan abasto para albergar a las respectivas poblaciones, esto, se trae abajo el sistema y tiende a suprimir casas de cuido específico para dar espacio a poblaciones saturadas, y además da pie a mantener poblaciones fluctuantes dentro de los albergues gubernamentales donde las estadías máximas son de 6 meses, lo que obliga a los niños a rotar periódicamente hasta que puedan ser acomodados en un albergue transitorio.■

POBLACIÓN

1.4.1

DATOS DEMOGRÁFICOS

1.4.1.1

Actualmente, la población infantil en manos del PANI asciende a los 6860 niños en todo el territorio nacional (PANI, 2012), el mismo es un grupo diverso que comprende menores con diferentes especificaciones de índole físico, psicológico y social.

Para fines de este proyecto, la población de interés será limitada a los casos no específicos, refiriéndonos así a los menores sin ningún tipo de especificación social o clínica relevante. El grupo a considerar, esta entre los 0 y los 18 principalmente en edades entre los 7 y los 12 años en su mayoría varones. (VER DIAGRAMA 1.2) ■



Diagrama 1.2 | **DATOS DEMOGRÁFICOS DE LA POBLACION DEL PANI**
Fuente: Diagramación Propia

En su mayoría los niños que entran al sistema de albergues son remitidos por el Patronato como víctimas de agresión y negligencia por parte de sus padres que en muchos casos padecen problemas de drogadicción y prostitución por lo que son declarados no aptos para hacerse cargo del cuido y formación de menores, explica Vanessa Gamboa psicóloga del actual Hogar vista de Mar (2013). En estos casos, el PANI da la pelea para obtener sus tutelas pero no pueden ser dados en adopción, por lo que su condición se denomina NO Adoptable y deben permanecer dentro del sistema estatal de albergues infantiles hasta que puedan valerse por si mismos a los 18 años. Otro pequeño porcentaje, principalmente recién nacidos, entran por motivos de abandono por parte de sus progenitores quienes a la hora de nacer ceden su tutela al estado. (VER DIAGRAMA 1.3)

Este grupo, se denomina adoptable, y pueden ser cedidos en adopción a la familia que así lo desee.

De acuerdo con Gamboa (2013) los casos más complicados son aquellos donde los menores aun cuentan con sus familias al exterior de los albergues, ya que hace que el proceso de integración al sistema sea mas lento y se vea entorpecido por la esperanza de volver con sus allegados. En estos casos, no existe un régimen de visitas sino que más bien, se suprime todo contacto con el fin de que el niño asuma su nueva realidad y a la

vez poder garantizar su seguridad. Según el reglamento, las únicas visitas que pueden autorizarse, son citas supervisadas a los padres adoptivos en espera de la oficialización de papeles, esto con el fin de estrechar lazos y facilitar la transición.

Dentro de la institución existen otros casos de ingreso a menor escala, como lo son la liberación temporal de los deberes parentales por agravantes en la situación económica del núcleo familiar, situación en la cual el PANI retira a los niños para garantizar su bienestar y aboga por ayudar a los padres a restablecer su fluencia económica con el fin de eventualmente devolver a los niños a sus hogares entre otras eventualidades que requieren el ingreso de menores a la institución. ■

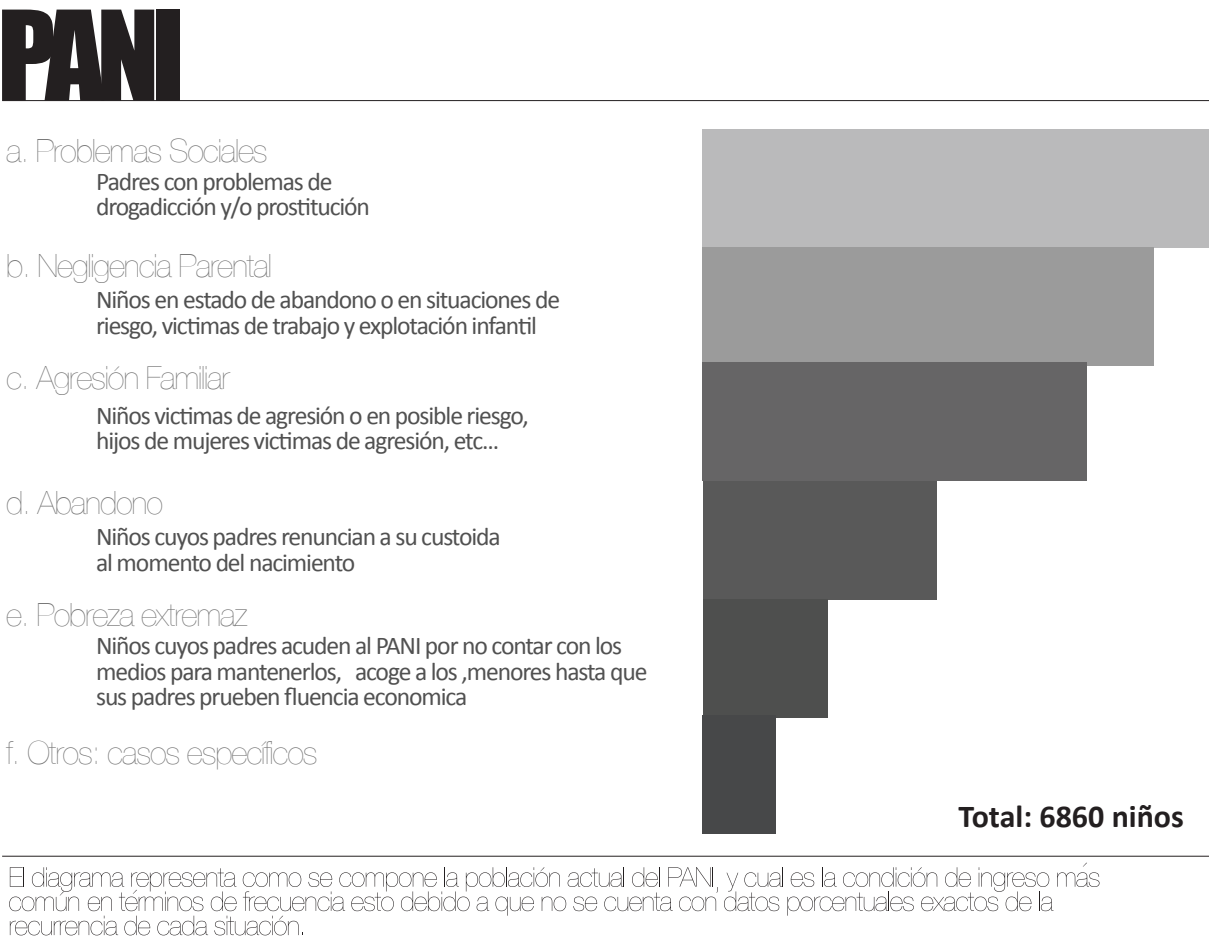


Diagrama 1.3 | VARIABLES DE INGRESO
Fuente: Diagramación Propia

1.4.1.3 VARIABLES PSICOLÓGICAS PRESENTES

La Población actual del PANI, se divide según sus especificaciones médicas, físicas y sociales con el fin de brindar un cuidado específico a cada menor, esta división toma en cuenta casos críticos y deja por fuera especificaciones mentales. Actualmente los niños que presentan estas condiciones se ubican dentro de los hogares convencionales, a pesar de que, si bien su condición no es un agravante para su desarrollo si es un factor que altera sus capacidades de relacionarse con otros menores y su capacidad para desenvolverse en situaciones de índole educativo de manera correcta. Los trastornos psiquiátricos infantiles son mucho mas comunes de lo que se cree, según Romeu (2011) los más comunes son casos de aspergers, déficit atencional, hiperactividad, autismo y bipolaridad; y en su mayoría son diagnosticados en edades tempranas cuando el niño comúnmente empieza a desarrollar vínculos sociales y educativos, los cuales se ven entorpecidos por diversas razones,

“en general aparecen en los primeros tres años de la vida y afectan el desarrollo cerebral normal de las habilidades sociales y de comunicación” (tomado de la biblioteca virtual Medline Plus, 16 de Diciembre del 2010)

es importante mantener una atención cercana durante este periodo de diagnóstico, ya que la presencia de estos trastornos puede traer consigo conflictos tanto a nivel mental del niño como a nivel físico con quienes se relaciona.



IMAGEN 1.3 / Fuente: www.nacion.com

De la población total que actualmente alberga el PANI (2013), aproximadamente el 25%, (VER DIAGRAMA 1.4) principalmente entre los 8 y 11 años, padece de algún desorden psiquiátrico, más comúnmente, cuadros de TDAH y periodos de agresividad. Entre sus síntomas más comunes se encuentran la frustración desmedida, los sentimientos de autodestrucción e inclusive las tendencias depresivas. Estos cuadros, según su gravedad se atienden a lo interno con los psicólogos del Patronato o se remiten al departamento de psiquiatría de la CCSS para ser tratados por medio de terapias intensas y medicamentos pre escritos.

El trastorno de Déficit de atención e Hiperactividad (TDAH) es el trastorno de neuro desarrollo más frecuente en la infancia principalmente en varones, se da por un desequilibrio genético en el cerebro y produce una afectación grave en el comportamiento del niño a nivel social y educativo. Según Carazo (2013) es un trastorno del comportamiento caracterizado por distracción moderada a grave, períodos de atención breve, inquietud motora, inestabilidad emocional, conductas impulsivas e impaciencia aguda.

Habitualmente, los síntomas empeoran en las situaciones que exigen una atención o un esfuerzo mental sostenido o que carecen de atractivo o novedad. Parte de su tratamiento es incluir en sus rutinas ejercicios y actividades que fortalezcan las virtudes y habilidades de su edad y que eviten posibles frustraciones.

Los episodios de agresividad y crisis en su mayoría son consecuencia directa de acontecimientos vividos por el niño y que no ha sabido procesar. Se caracterizan por un rechazo de las normas y ausencia de remordimiento, en general, responden a 2 factores: la frustración o el deseo de conseguir algo.

Hablamos de agresividad, cuando nos referimos a actos realizados con la intención de causar daño físico a otra persona o que conducen a daño mental o físico de otros, aunque cabe resaltar que no todo comportamiento antisocial es violento.

En todo niño principalmente entre los 2 y los 3 años, cierto grado de agresividad es normal, sin embargo disminuye cerca de los 7 años cuando el mismo entiende las facultades de la comunicación y la empatía. Desgraciadamente, debido a su condición psicológica, no todos los niños aprenden a controlar la agresividad. Algunos se vuelven cada vez más destructivos y esto, puede traer situaciones de aislamiento principalmente a nivel social, cuando las personas con quienes convive, mayormente si se trata de grupos de convergencia infantil, empiezan a mostrar signos de rechazo hacia él, lo cual es contraproducente en su condición.

Tomando en cuenta que su condición no considera un problema para que el menor pueda desarrollarse e integrarse en sociedad, si es importante que durante sus años de formación reciba una correcta atención y estímulo que le permita controlar su condición y disfrutar sus años de infancia.

De ser tratados desde edades tempranas, los menores pueden aprender a lidiar con ellos y a desarrollarse como cualquier otro niño, siendo el Hogar un lugar no solo formativo sino de convivencia permanente esto es lo que se busca, con el fin de que logre llevar a cabo su plan de vida y que también logre acoplarse a la comunidad infantil que lo rodea.

Dentro de la intensión de diseño con niños es importante tomar en cuenta que las características psiquiátricas mas comunes pueden conllevar una alteración de las dinámicas de los espacios y su diseño.

En general según Chaves (2011) estas enfermedades pueden ser controladas principalmente desde los modelos de comportamiento colectivo que se

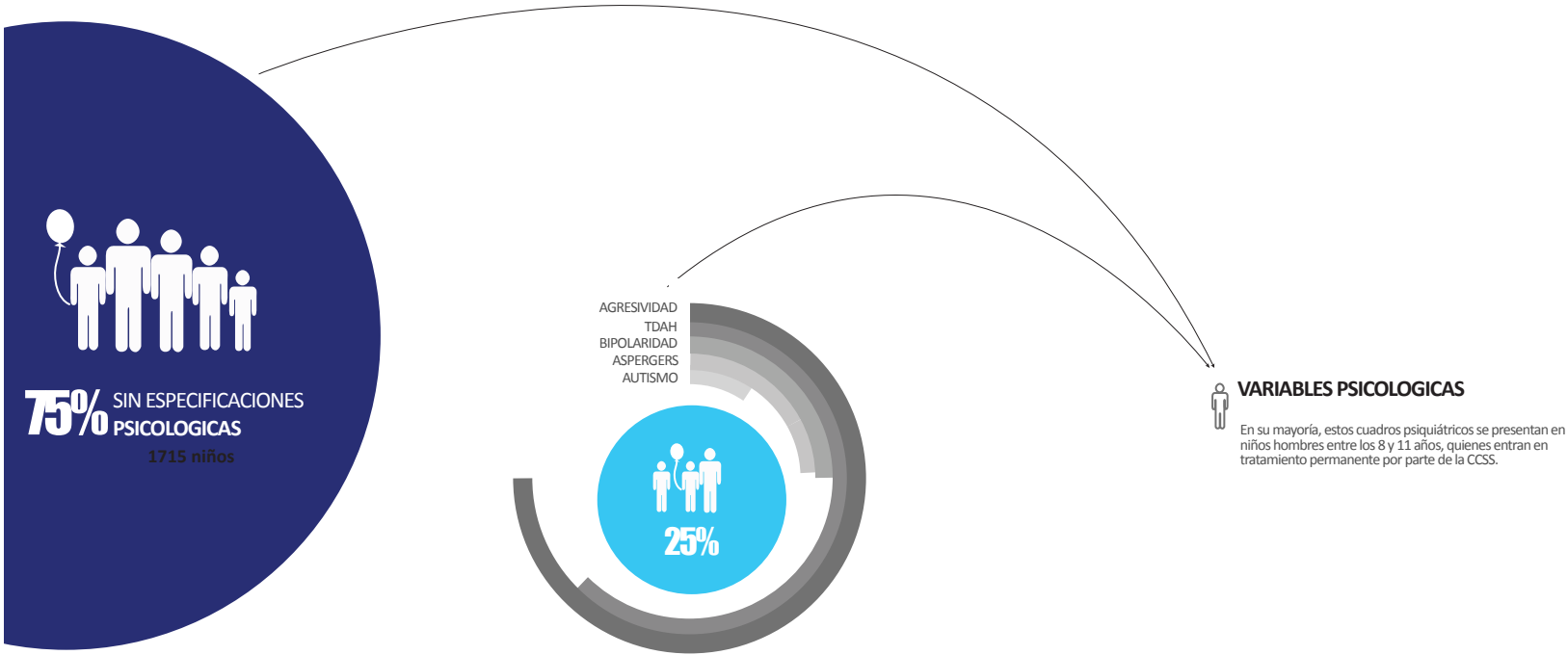


Diagrama 1.4 | ESPECIFICACIONES PSICOLOGICAS
Fuente: Diagramación Propia

implementen, ya que los mismos pueden influir en el comportamiento de los niños, tanto para volverlos más agresivos, como para disminuir su agresividad. Este conocimiento de las características y necesidades específicas de esta población como una variable más dentro del complejo, vendrán a facilitar el desarrollo de la cotidianidad no solo a nivel del niño enfermo sino de quienes deben convivir con el.

En la actualidad, estas condiciones son ignoradas y la población se ve continuamente afectada por conductas agresivas espontáneas por parte de los niños que entran en crisis, explica Gamboa (2013), al no contar con espacios de retención adecuados para estos momentos o un adecuado estímulo permanente, no se puede hacer mucho al respecto, en estos casos lo que se acostumbra es buscar la forma de equilibrar las emociones del niño para que pueda volver a los espacios de convivencia, hasta que vuelva a repetirse el episodio.

Según lo que se recomienda en estos casos, es de suma importancia tener control absoluto de las áreas de convivencia, ya que es en este aspecto donde convergen los trastornos psiquiátricos y donde pueden desarrollarse situaciones no deseables entre los menores. ■



SITUACION DEL USUARIO

Dentro de la dinámica de los Hogares del PANI, existen diferentes situaciones sociales entre los menores que los habitan, las mismas se rigen por los parámetros establecidos por el mismo Patronato con el fin de controlar la dinámica del lugar y como los menores se manejan dentro de los recintos, esto con el fin de asegurar una correcta coexistencia y evitar situaciones inapropiadas e inconvenientes. Estos parámetros definen el estilo de vida de los menores y regulan su convivencia tanto a nivel interno como externo. (VER CUADRO 1.1)

Si bien es difícil pretender un control total de la población y de cómo se maneja el hogar, es conveniente mantener cierto protocolo para situaciones recurrentes dentro de los hogares con el fin de asegurar la seguridad y el bienestar de los niños y evitar confusiones en las tareas de manejo del personal.

Marco teórico | PERFILES DE USUARIO

Población 0-5 años: 25%

Población 6-11 años: 60%

Población 12-18 años: 15%

HERMANOS



MICHELLE
1 año, 4 meses

Llegó al hogar recién nacida
Condición ADOPTABLE
NO camina - NO habla
Pasa el día en su cuna
Buena condición física
Le gusta estar cerca de otros
Está en trámite de adopción desde los 6 meses



SEBASTIAN
5 años

Ingresó a los pocos meses de edad con sus hermanas.
Condición NO adoptable
Diagnóstico: Hiperactividad
Se le dificulta socializar
Va al kinder
No le gusta hacer tarea



SOFIA
8 años

Ingresó a los 3 años
Tiene 2 hermanos en el hogar
Condición NO adoptable
Recibe visitas supervisadas
Va a la escuela y es aplicada
Es tímida - Tiene pocos amigos
Buen comportamiento



ANDRES
11 años

Ingresó a los 8 años
Victima de agresión familiar
NO adoptable
Sus padres tienen orden de restricción. Lo visitan sus abuelosx orden del juez
Le cuesta el estudio
Actitud defensiva
Relaciones sociales difíciles
Busca llamar la atención



DANIELA
13 años

Llegó a los 6 años
Condición de pobreza y abandono
Recibe visitas de su mamá
Tiene un hermano mayor fuera del Hogar, pero no puede encargarse de ella.
Está en sétimo
No le gusta estudiar
Tiene novio en el colegio
Es muy creativa



CAROLINA
15 años

Llegó a los 10 años
Es la mayor de 3 hermanos
Condición NO adoptable
Está en el colegio pero no le va muy bien
Recibe educación técnica complementaria
Tiene un amplio grupos de amigos
Su mejor amiga del colegio frecuenta el Hogar
Es novia de un muchacho del Hogar



CARLOS
casi 18 años

Llegó al hogar recién nacido
Condición adoptable, pero al ser parte de un grupo de hermanos no podía ser separado.
Tiene un hermano mayor que ya salió del Hogar.
No terminó el colegio
Cuenta con formación informal
Tiene pocos amigos fuera del Hogar.
Conducta conflictiva
Diagnostico: Hiperactividad
Desempleado
Tuvo prolema de Vicios

Convivencia controlada entre edades como medida de seguridad

Convivencia limitada entre edades como medida de seguridad y prevención

Convivencia controlada entre sexos como medida preventiva

1.4.1.4.1 SEPARACIÓN POR GRUPOS DE EDAD

Debido a experiencias pasadas en albergues permanentes (daban techo a niños de todas las edades desde los 0 hasta los 18), en el año 2012 el PANI disolvió el último de sus hogares de este tipo y segregó a la población en dos grupos: niños (0 a 12 años) y adolescentes hombres o mujeres (13 a 18 años), especializando así sus albergues según sus inquilinos.

Lo anterior se dio debido a que la convergencia de los menores dentro de las diferentes instalaciones sin ningún tipo de filtro entre las poblaciones o supervisión en la convivencia daba pie a situaciones no apropiadas entre los menores de los diferentes grupos de edades y de los diferentes sexos. Según don Carlos Morales, director del Hogar Vista de Mar al momento de la separación, la libre convivencia de las poblaciones traía diferentes malestares sociales como malas influencias sobre los menores quienes arremedaban conductas y vocabulario no apto para su edad, disputas por el dominio de los espacios, situaciones de abuso y agresión hacia los más pequeños y principalmente la convergencia permanente de adolescentes (hombres y mujeres) en edad sexual propiciaba situaciones no adecuadas que no siempre podían ser controladas y que acarrearían diferentes repercusiones a futuro.

Actualmente, y como consecuencia a estas medidas, las poblaciones han sido separadas y aunque esto les da más oportunidad de ser atendidos de manera específica, limita el



potencial de convivencia y según Gamboa (2013) aumenta el factor de crisis al momento de las rotaciones entre los hogares.

De acuerdo al régimen de convivencia actual, los albergues manejan poblaciones específicas y establecen además divisiones internas, los albergues infantiles, dedicados a niños menores de 13 años, mantienen especial cuidado en la convivencia entre los más pequeños y los niños a partir de la edad preescolar como medida de seguridad, y los hogares de adolescentes, separan su población en diferentes albergues según su sexo con el fin de prevenir situaciones no deseadas entre los menores.

Además, al tratarse de poblaciones limitadas, los hogares son espacios de menor área lo que a su vez facilita su manejo y control a nivel de infraestructura e inquilinos explica Morales. ■

1.4.1.4.2 GRUPOS DE HERMANOS

Aproximadamente, según datos del PANI al año 2013, más del 50% de su población guarda relación de parentesco, lo cual no es de extrañarse ya que en su mayoría, los casos que trata el patronato buscan salvaguardar el bienestar y seguridad de los niños expuestos a situaciones de violencia y riesgo dentro de sus núcleos familiares, con este fin, se procede a retirar a los niños de la casa familiar para trasladarlos a un lugar más seguro y/o adecuado y esto hace que los albergues se llenen principalmente de grupos de hermanos.

En estos casos, para el patronato es de suma importancia que los menores mantengan su vínculo familiar, sin embargo, la regla de separación de poblaciones no siempre permite su convivencia dentro del mismo recinto debido a las diferencias de edad, en primera instancia, se propuso la apertura de un hogar exclusivo para grupos de hermanos, pero a la larga el mismo se convertía en un hogar permanente y repetía los patrones que se buscó erradicar con la segregación.

En la actualidad, según explica Gamboa (2013) el protocolo para estos casos dicta mantener la separación que aplica para el resto de la población con la diferencia de que se calendarizan visitas constantes a los diferentes hogares para que los hermanos puedan compartir y pasar tiempo juntos, con el agravante de que la distancia debilita los lazos familiares y dificulta la adaptación de los niños a su nueva realidad. A largo plazo,



esta distancia, hace que después de algún tiempo en el sistema y por no poder mantener una relación estable, hermanos se conviertan en extraños que a pesar de mantener un trato cordial, al salir terminen por distanciarse definitivamente, lo que hace a final de cuentas no solo hayan perdido a sus padres en el proceso sino a su familia en general.

Este alejamiento impuesto si bien no es conveniente para el vínculo familiar, contribuye al orden colectivo que es la prioridad en las circunstancias actuales que definitivamente no pueden albergar un sistema de convivencia total. ■

1.4.1.4.3 VÍNCULOS CON EL EXTERIOR

Al ser el patronato el ente encargado de la seguridad y resguardo de los menores bajo tutela estatal, se han dictado ciertas normas a nivel institucional para que los diferentes albergues ejerzan control sobre los internos a los que dan techo, esto principalmente en lo que se refiere a su contacto con agentes externos.

Cabe resaltar que los albergues del PANI están mayoritariamente llenos de niños que fueron retirados de sus hogares por situaciones de riesgo, negligencia o agresión entre otros, y por tanto, ellos aún cuentan con familiares y vínculos al exterior del Hogar que habitan. En estos casos, por ser situaciones donde la tutela es del estado ya sea por renuncia o revocación de la misma, existen medidas restrictivas en cuanto al contacto que los familiares pueden mantener con los niños, como medida de seguridad y para evitar conflictos emocionales recurrentes, existen medidas cautelares y de restricción que deben ser respetadas y que lo que buscan es garantizar la seguridad física y mental del niño. Como parte del plan para asegurar que no exista contacto alguno, el patronato no permite visitas familiares y tiene estrictas reglas sobre como deben manejarse los niños al exterior del Hogar.

Con respecto a este tema, si bien, el régimen de visitas a los internos es prácticamente nulo, el ideal de desarrollo busca crear autonomía y vínculos afectivos por lo que existe cierta flexibilidad en el tema principalmente con los adolescentes a quienes se les dan permisos de salida



esporádicos y visitas supervisadas dentro de los hogares por parte de compañeros del colegio con fines educativos y sociales. La otra excepción son los casos de adopción, ya sea por parte de familiares en condición apta o personas ajenas las visitas se promueven como una manera de crear y fortalecer un vínculo afectivo, por lo que se le dan ciertos privilegios de visitación y permisos de salida con el fin de que puedan ir estrechando lazos para aminorar la transición una vez que se finiquite el proceso. Estas visitas, explica Morales, son bastante restringidas y deben llevarse a cabo dentro del Hogar a pesar de que no existe un lugar apto, que permita un buen desarrollo de la misma y a la vez una vigilancia cercana por parte de los encargados. ■



IMAGEN 1.5 / "Estrellitas" Fuente: Archivo personal



IMAGEN 1.6 / Fuente: Archivo Personal

PLANTEO DEL PROBLEMA

En un inicio, las fundaciones de apoyo y el PANI concentraron las necesidades básicas de albergue en complejos ya existentes, principalmente casas en urbanizaciones, a las cuales se les hicieron las variaciones complementarias mínimas para dar hogar a grupos pequeños de niños, dejando de lado la opción de un diseño interactivo que diera más que un techo a sus inquilinos.

En general, estos recintos se manejan como casas típicas, sin tomar en cuenta que las actividades que se dan no responden a la dinámica usual de un hogar convencional. Lo anterior es contraproducente ya que el niño nunca llega a entender el espacio como suyo, dado que el mismo no responde su estilo de vida, y se ve obligado a ajustar su diario vivir a un espacio que su mayoría solo cumple funciones de contención.

La poca adaptabilidad no permite que el niño interactúe libremente ya que se ve condicionado a factores espaciales fuera de su control que entorpecen sus dinámicas.

Este tipo de deficiencias en los espacios, no solo dificultan la cotidianidad y anulan posibles situaciones enriquecedoras, sino que además, no promueve la autonomía y la independencia de los menores, y ejercen un peso extra sobre los hombros de quienes los cuidan que deben estar al pendiente de situaciones potencialmente peligrosas.

Además la pre determinación de las instalaciones, no permitió desarrollar un diseño pensando en el desarrollo formativo de los niños, sino que, los mismos crecen con los insumos mínimos dentro los métodos

de crianza convencionales y los sistemas educativos tradicionales (educación pública primaria y secundaria), que por lo general se apoyan en los hogares costarricenses para complementar su labor, con el agravante de que estos niños no cuentan con el apoyo y la guía familiar, sino con un sistema de contención que no siempre es comparable, por lo que su formación en muchos casos queda incompleta.

Actualmente a nivel formal, los espacios cuentan con áreas complementarias de estudio que buscan dar apoyo a los deberes educativos de los niños, pero carecen de herramientas formativas no tradicionales que complementen su situación específica, proponiendo situaciones de aprendizaje que trasciendan los esfuerzos

tradicionales. No se comprenden espacios para estudios alternativos ni mucho menos de aprendizaje y estímulo lúdico o experimental que fortalezcan el desarrollo integral y permitan a los residentes aprender mediante la exploración, desarrollar afinidades y fortalecer su autonomía.

Estos insumos, no solo vendrían a estimular aspectos desatendidos en los niños sino que también serían un complemento a las labores del personal de los diferentes recintos, cuyo objetivo es lograr en la medida de lo posible un desarrollo integral en sus inquilinos. La falta de un método de crianza concebido como una constante desde los espacios, permite que a nivel de formación se tengan vacíos lo que dificulta una formación apta para el momento de independizarse del Hogar. ■

SUB PROBLEMA 1

DEFICIENCIAS A NIVEL DE DISEÑO

En general, los albergues no gubernamentales que prestan sus servicios al PANI se financian por subvención del estado y donaciones del sector privado, que no son suficientes para mantener a los 53 albergues completamente en aspectos manutención infantil e infraestructura.

42

Esta carencia de recursos hace que los mismos operen en una constante modalidad de supervivencia priorizando en la buena manutención de los menores y que como consecuencia se hayan relegado a segundo plano las necesidades de renovación de los centros, a pesar la consciencia que existe a nivel administrativo sobre la necesidad de mejora de la planta física en general

Lo anterior contribuye a la marginación de las necesidades espaciales, ya que bajo el régimen actual solo reciben algún tipo de atención cuando su mal estado ya representa una amenaza para quienes los habitan, y no existe un plan de mejora en función de la buena vivencia y el desarrollo pleno de sus habitantes. En general los problemas de desgaste, la insuficiencia de la infraestructura o el acomodo de los niños de manera apropiada, son ignorados o aminorados mediante técnicas de conformismo; lo que afecta directamente la vivencia de los menores dentro del aposento y termina con

la ideología de darles un ambiente lo más ordenado, apto y cálido posible, esta falta de atención de las necesidades específicas de cada residente trae consigo problemas de convivencia, y un discomfort generalizado de la población que debe adaptarse a espacios pequeños o no apropiados que les limitan su individualidad, convivencia y calidad de vida.

Las vivencias que se dan durante las etapas del crecimiento son vitales para el desarrollo del ser humano ya que implican un aprendizaje intrínseco para toda la vida, actualmente, este hecho no es tomado en cuenta como una directriz de las configuraciones espaciales por lo que no existen condiciones aptas para estimular el desarrollo de experiencias sociales e individuales apropiadas que contribuyan a la buena formación de los niños, bajo este criterio, se justifica la necesidad de una propuesta que mejore las condiciones espaciales en función de las vivencias internas y externas de sus habitantes, mediante un sistema controlado que comprenda las dinámicas del lugar y cumpla con los requerimientos básicos de área, especificidad y confort. ■



43

CONJUNTO DE IMAGENES 1.1 / Estado de las Instalaciones-albergues del PANI
Fuente: Archivo personal

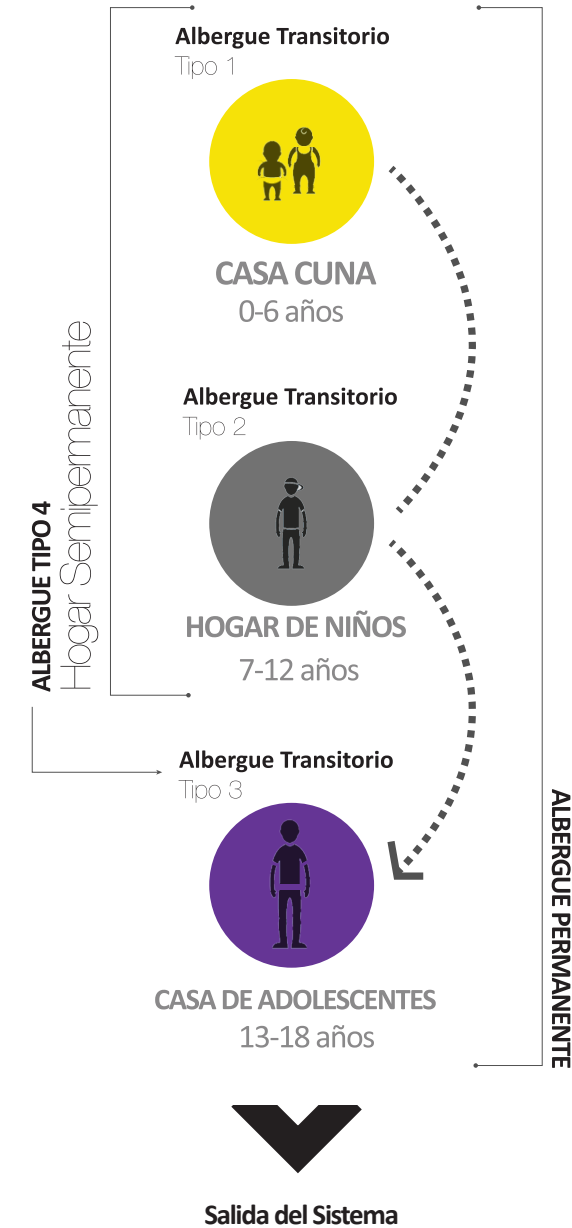
SUB PROBLEMA 2

MÉTODO DE CONTENCIÓN COLECTIVA

Según la propuesta original de hogares transitorios bajo la cual se rige el PANI, los niños en tutela del estado permanecerán en los albergues mientras estén dentro del rango asignado a cada hogar, de otra forma, deberán ser trasladados a otro albergue donde si cumplan con las características especificadas y así hasta que cumplan los 18 años y salgan del sistema. (VER DIAGRAMA 1.5) Esto debido a que el modelo antiguo que si permitía la convivencia de poblaciones (hogares permanentes), principalmente de aquellas sin ningún tipo de especificación social o medica, debió ser replanteado ya que el diseño arquitectónico deficiente de los albergues no propiciaba una convivencia apropiada entre los niños de las diferentes edades, lo que se prestaba para confusiones y mal comportamiento principalmente por parte de los más pequeños que imitaban conductas inapropiadas para su edad o que entraban en conflicto con el interés de los mayores. Estos roces repercuten en la conducta colectiva dentro de los espacios sociales y afectan la dinámica del lugar, lo que entorpece las labores del albergue y dificulta el cuidado.

Si bien es cierto es acertado el segregar poblaciones específicas ya sea por los cuidados que requiere o bien para evitar problemas de comportamiento, el mantener

separadas a las poblaciones no específicas según un rango de edad implica un gasto extra en la manutención de múltiples albergues y un constante tránsito de los menores, ya sea porque exceden la edad para quedarse en un lugar o por falta de espacio, lo que representa un entorpecimiento del proceso de crianza ya que el niño es quien se adapta a las necesidades y parámetros del sistema de albergues y no al revés, este pasa de lugar en lugar, constantemente despojado de lo que le es familiar para ser llevado a otro hogar que no conoce, donde no solo debe lidiar con niños a los cuales no está acostumbrado sino que también debe adaptarse a un nuevo modelo de vida que la mayoría de los casos no será definitivo. Visto de esta forma, el sistema contradice el ideal de estabilidad que se busca dar a los menores y esto afecta el proceso formativo que carece de constancia. ■



16 OBJETIVO GENERAL

Proponer un nuevo modelo de diseño para los albergues del PANI que desde el campo de la arquitectura, complemente el desarrollo de los niños bajo tutela estatal, mediante la aplicación de teorías y pautas de desarrollo en los diversos espacios con el fin de mejorar las dinámicas de formación y crianza actuales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.6.1

Definir una guía con parámetros para el diseño de espacios de crianza infantil, mediante el estudio de teorías y temas de interés con el fin de sentar pautas generales para la posible creación y regeneración de albergues infantiles en el país. ■

48

Desarrollar una propuesta de plan maestro para un nuevo albergue permanente sobre el actual Hogar Vista de Mar, que comprenda tanto la regeneración de espacios viables como la inserción de nuevos componentes, para solventar posibles necesidades programáticas actuales y contribuir al mejoramiento la calidad de vida de los usuarios. ■

Realizar un diseño parcial del plan maestro, con el fin de evidenciar la puesta en práctica de los nuevos parámetros de diseño a nivel de espacio interno y configuración. ■

49



“

Creo que la mejor forma de crear un mundo mejor es criando a nuestros niños de manera respetuosa. Sólo cambiando los patrones de crianza del pasado podremos tener una sociedad más serena, feliz, equilibrada...

— Creative Commons. España

”



IMAGEN 1.8 / Fuente: www.nacion.com

1.7

METODOLOGÍA DESARROLLO

51

Propuesta de diseño integral que une variables generales utópicas y poco específicas con una realidad tangible con exigencias propias dentro de un espacio físico real para dar como respuesta un diseño apropiado. (VER DIAGRAMA 1.6)

Para la ejecución de este proyecto, se parte del actual Hogar vista de Mar y se busca mejorarlo dentro de los parámetros establecidos de estímulo, formación y solvencia de espacios. Para esto, se parte de un estudio inicial de teorías y temas de interés y de un extensivo análisis de las instalaciones actuales, con lo que se busca un mayor entendimiento que permita sentar pautas y precedentes que puedan convertirse en criterios de diseño para espacios infantiles y directrices del proceso de renovación que se plantea. Una vez que existe

suficiente insumo teórico se inicia la etapa final de desarrollo, que se compone de las diferentes fases del diseño, a estas se aplica la información previa, y se trabaja en función del lugar con el fin de obtener un resultado lo más acertado y específico posible, al que llamaremos CENFI-SJ.

Este proyecto, será planteado como un desarrollo progresivo basado en los principios de rehabilitación, transformación e inserciones complementarias como respuesta a las capacidades económicas del hogar. ■



02 INVESTIGACIÓN

2.1. CONCEPTO DE HOGAR

2.1.1 ¿Cómo evoluciona?

2.1.2 ¿Cómo aprende?

2.1.3. ¿Cómo lo estimula su entorno?

MARCO TEÓRICO: BÚSQUEDA DE UN NUEVO MODELO DE HOGAR

2.1

56

A través de la historia, los hospicios de huérfanos se han descrito como lugares de gran pobreza, hacinamiento y desventaja social, este estigma los ha marcado hasta la fecha por lo que socialmente se perciben con cierta lastima y desdén; con este proyecto se busca replantear el lugar como un espacio de oportunidades y no de lástima, que ayude a los niños a obtener lo que necesitan de a partir de su entorno físico mediante un método que no solo cubra su necesidad de albergó y supervivencia sino también aquellos puntos de estímulo actualmente desatendidos que pueden mejorar su desarrollo; para esto, es necesario concebir el diseño desde quien lo habita, como personajes activos en la cotidianidad habitable y de las variables que

intervienen la dinámica del lugar con el fin de potenciar y estimular la conveniencia.

Dentro de este marco teórico-conceptual, se busca cubrir el fundamento teórico necesario para entender al usuario meta a grandes rasgos y desde un punto de vista más específico, esto para lograr que los espacios correspondan a sus necesidades según sus características principales. (VER DIAGRAMA 2.1)

Para mayor control de las variables, la información se va a manejar siempre en función del usuario y sus diferentes perspectivas, con el fin de que toda sea relevante para el desarrollo del tema y contribuya a alcanzar el nivel de especificidad requerido a nivel de diseño. ■

57

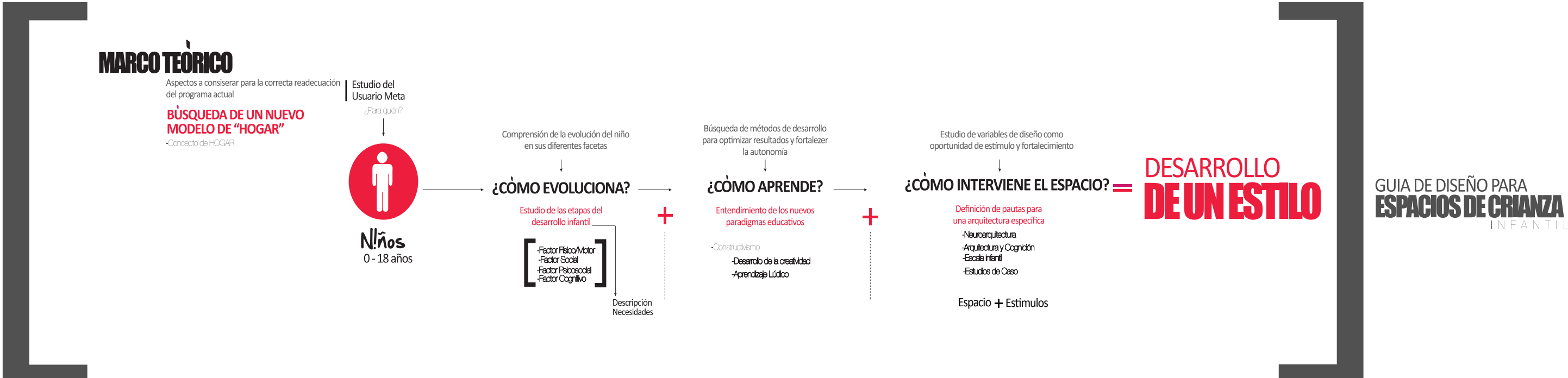


Diagrama 2.1 | ORGANIZACION DE MARCO TEORICO
Fuente: Diagramación Propia

CONCEPTO HOGAR

Comúnmente, tendemos a referirnos al lugar donde habitamos como un Hogar, esta atribución no es del todo acertada ya que la connotación de Hogar, tiene mas que ver con cierta percepción psicológica del espacio y no con la característica habitable del espacio que se le atribuye a la definición de casa.

“El término hogar es utilizado muy corrientemente por las personas para denominar el lugar donde viven y que está estrechamente relacionado con una sensación de seguridad, confort, pertenencia y calma”

Por esta situación es que los lugares en los cuales se destinan a los niños huérfanos o a los ancianos se denominan hogares, explica Chaves (2011) , para imprimirles de alguna manera la misma sensación de familiaridad y confort que denota al termino con el fin de recrear así una atmósfera acogedora en el espacio que repercuta positivamente en el usuario y como se refleja dentro del lugar mediante el fortalecimiento de los vínculos de afección y pertenencia, con respecto al espacio, las actividades y las personas con las que comúnmente interactúa.

Con el fin de estimular este arraigo en un lugar donde los vínculos afectivos personales son carentes, la psicóloga del Hogar Vista de Mar Lill Chaves Sánchez (Entrevista personal, agosto 2011) afirma que:



IMAGEN 2.1 / Fuente: www.nacion.com

“el espacio debe responder a diferentes variables que hagan al usuario sentirse tomado en cuenta como individuo y no como parte de la colectividad...deben plantearse situaciones que contribuyan a estrechar los vínculos entre quienes cuidan y administran el lugar y quienes viven en él, ya que dependen de estas figuras adultas para subsanar su necesidad de roles parentales y afectivos, el diseño dentro de estándares adecuados con respecto al usuario, puede también contribuir al fortalecimiento del vínculo afectivo con el lugar ya que hace sentir al niño tomado en cuenta y estimula su autosuficiencia dentro de un parámetro de control y seguridad.”

En otras palabras, el sentido de Hogar, no necesariamente depende de las cualidades humanas existentes, si bien se refuerza con ellas hay muchísimas formas de generar un vínculo afectivo con un lugar, una de ella es hacer que el espacio propiamente refleje características deseables que hagan que el usuario se identifique con el lugar y genere arraigo haciendo del mismo un refugio, un lugar que se anhela.

De lo anterior deducimos que cuando empleamos el término de Hogar, nos referimos propiamente a una definición psicológica, que se basa en las relaciones que existen entre los usuarios, ellos mismos y el espacio que los rodea. Lo anterior crea un vínculo afectivo con el lugar, el cual puede verse potenciado mediante el entendimiento de quienes habitan e interactúan dentro del espacio, ya que es de ellos de quienes depende la creación del imaginario y como

el mismo puede verse estimulado según las necesidades y capacidades de las diferentes comunidades involucradas. ■

ANÓNIMO. (2007-2011) DICCIONARIO VIRTUAL:
DEFINICIÓN ABC. OBTENIDO EL 28 DE NOVIEMBRE DEL 2011
EN [HTTP://WWW.DEFINICIONABC.COM/SOCIAL/HOGAR.
PHP](http://www.definicionabc.com/social/hogar.php)

“

El término hogar es utilizado muy corrientemente por las personas para denominar el lugar donde viven y que está estrechamente relacionado con una sensación de seguridad, confort, pertenencia y calma.

— Chaves
2011

”

¿CÓMO EVOLUCIONA?.




2.1.2 COMPRENSIÓN DE LA EVOLUCIÓN DEL NIÑO EN SUS DIFERENTES FACETAS.

62

Según el psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980) existen diferencias cualitativas entre el pensar infantil y el pensar adulto, más aún: existen diferencias cualitativas en diferentes momentos o etapas de la infancia. Según esta premisa, desarrolla La teoría Constructivista del aprendizaje (1970 –), que sienta las bases de la educación contemporánea. En este documento, explica el desarrollo de los conocimientos en el niño como un proceso de desarrollo de mecanismos intelectuales y reconoce una serie de etapas que pueden generalizarse según las cualidades propias de la edad las cuales establecen características propias de cada etapa que influyen en como interactúan con el medio y como el mismo puede resultar provechoso para labores educativas, de crianza y estímulo. ■

2.1.2.1 ETAPAS DEL DESARROLLO INFANTIL

De acuerdo con la teoría de Piaget, podemos dividir la infancia en 3 etapas: Infancia de los 0 hasta los 6 años, la niñez de los 7 a los 12 años y la adolescencia de los 13 los 18 años. (VER CUADRO 2.1) ■

	Factor físico/Motor	Factor Psicologico	Factor Social
<div></div> <div>3.1.1.1 INFANCIA</div>	<p>-PRIMERA ETAPA</p> <p>Independencia limitada, movimientos explorativos.</p> <p>El niño pasa de no saber moverse a poder andar, correr, saltar y mantener ritmos con manos y pies.</p> <p>-SEGUNDA ETAPA</p> <p>Desarrollo de destrezas motoras y coordinación oculo-manual</p> <p>En este período es importante el contacto con materiales de naturaleza diferente, y experiencias diversas que ejerciten la motora y las habilidades manipulativas</p>	<p>"Coquista del mundo", el niño invierte sus energia en explorar y desarrollarse.</p> <p>Aquello que no lo reta o estimula no es de su interés pues su meta es el autodescubrimiento de sus capacidades.</p>	<p>Se evidencian los primeros logros sociales y el entendimiento de las dinámicas que lo rodean.</p> <p>Durante este período los niños aprenden a reconocer personas cercanas, se reconocen a sí mismos y se concientizan de su imagen, además adquieren su identidad sexual.</p> <p>Se da el desarrollo gradual del lenguaje</p>
<div></div> <div>3.1.1.2 NIÑEZ</div>	<p>Desarrollo pausado, se concentra más que todo en el fortalecimiento de los musculos y las habilidades motoras.</p> <p>Se afirma la lateralidad (diestro o zurdo) mediante el descubrimiento de actividades nuevas.</p> <p>Se logran movimientos más armónicos y precisos</p>	<p>Desarrollo del Egocentrismo: La naturaleza egoista del niño limita el factor social a un rango de conveniencia y proximidad limitada.</p> <p>Su mayor apego es a modelos a seguir mayores con el fin de aprender conductas y evaluar situaciones para su propia conveniencia.</p>	<p>En este período es imortante la interacción con otros menores para el desarrollo de la identidad, el desarrollo de la dimension social del YO, la aparición de actitudes empaticas de cooperación participación, respeto y tolerancia y el respeto hacia las normas y las dinámicas sociales.</p> <p>Existe una barrera psicológica de géneros que impide las participaciones mixtas a menos de que sean obligatorias</p>
<div></div> <div>3.1.1.3 ADOLESCENCIA</div>	<p>Se da la aparición de la pubertad, lo que conlleva cambios fisicos y de comportamiento entre niños y niñas, y en ambos casos, se da la aparición de los carateres sexuales. Esto viene a originar una brecha psicológica antes inexistente entre ambos sexos al tomar consciencia de sus diferencias.</p>	<p>La adolescencia es un período de duelos emocionales, el adolescente, lucha por la construcción de su realidad psiquica, por la construcción de vinculos con el mundo exterior y desarrolla la necesidad de reconocer su posición en el mundo que lo rodea.</p> <p>En la búsqueda de su identidad, busca momentos de individualidad y autonomía, busca definir quien es mediante la personalización de su entorno inmediato y de quienes participan en él.</p>	<p>Se define como un ser social que se refugia en las relaciones con sus iguales para sobrelevar los problemas de su edad.</p> <p>Aparece la empatía por el sexo opuesto e inicia la búsqueda de pareja.</p>

Cuadro 2.1 | SINTESIS ETAPAS DE LA INFANCIA
Fuente: Dlagramación Propia

63

2.1.2.2 DESARROLLO COGNITIVO INFANTIL

Es bien conocido que los seres humanos, tienen formas de procesar información y son mas afines a ciertos temas que a otros. Esta cualidad tiene que ver con el desarrollo de las funciones Neuropsicológicas Superiores, que tienen la tarea de llevar a cabo los procesos complejos del cerebro (aquellos que no están predeterminados por genética). Podríamos decir que estas son las operaciones mentales mas complejas, ya que trascienden el pensamiento y dan paso a la cognición, que es la capacidad

de procesar información a partir de la percepción, las experiencias y la subjetividad.

A partir de esto, es que las nuevas teorías educativas y de crianza, resaltan la importancia de prestar atención a la cantidad de estímulos a los que se exponen los niños, y a la pertinencia de los mismos con respecto a su edad y su desarrollo, estableciendo que el correcto y constante estímulo contribuye a la formación integral de los individuos. (VER

DIAGRAMA 2.2)

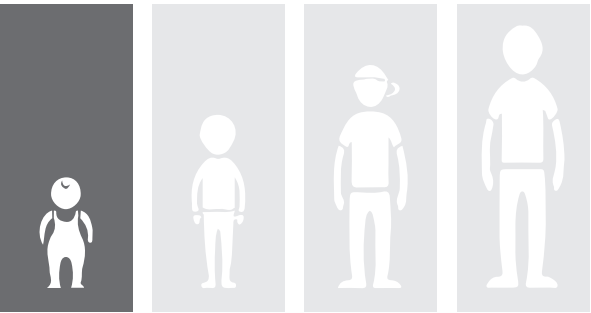


Diagrama 2.2 | PERCEPCION DE ESTIMULOS

Fuente: Diagramación propia.

Según Piaget, el desarrollo cognitivo infantil se divide en 4 períodos:

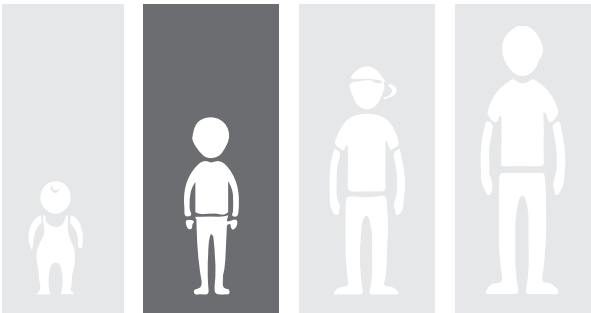
PERIODO
MOTOR
(0-2 años)



Características:
Capacidad de reacción ante la variedad e intensidad de los estímulos del ambiente.
Dominio de los sentidos.
Exploración de su entorno mediante el contacto directo y como puede interactuar con el mismo.
Aparición de actos reflejos como la reacción física ante sonidos y sabores.
Aparición de capacidades pro sociales.
Control primario de la imaginación, partiendo de lo que lo rodea y como puede cambiarlo.

Incentivos:
Posibles Entornos interactivos, elementos de exploracion, saturacion de estímulos, capacidad de innovacion constante, elementos de descubrimiento progresivo (logros a corto plazo). Estímulos motrices y reflejos

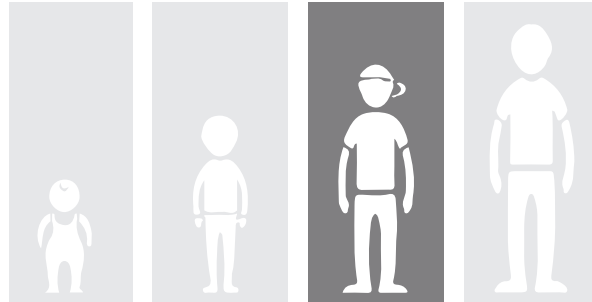
PERIODO
PREOPERATIVO
(2-6 años)



Características:
"Periodo de desarrollo de la inteligencia"
Desarrollo primario del pensamiento racional e intuitivo.
Aparición del egocentrismo
Dominio creativo de la imaginación y la fantasía.
Desarrollo del libre albedrío y aparición de las travesuras.
Control emocional completo.

Incentivos:
Capacidad de exploración, cambio, entornos dinámicos, transformables, planteamiento de problemas espaciales, constantes retos. Entornos aislados con posibilidad de apropiación.

PERIODO
OPERACIONES CONCRETAS
(8 – 12 años)



PERIODO
OPERACIONES FORMALES
(12 – 18 años)



66

Características:

Desarrollo de la lógica, la objetividad, el razonamiento, la percepción y la memoria,
Toma de consciencia de las relaciones sociales

Desarrollo del autocontrol en situaciones sociales

Interioridad y capacidad imitativa,
búsqueda de aprobación y sentido de pertenencia por parte de la masa.

El nivel educativo se incrementa y se espera que sume, reste, divida, multiplique y sea capaz de retener información.

Incentivos:

Socialización mixta, ejercicios de razonamiento, memoria y lógica a nivel de espacio, ejercicios de opción y desarrollo de preferencias, atrios de observación de conductas, posibilidad de contactos diversos, actividades colectivas

Características:

Capacidad lógica, de análisis
Desarrollo de la capacidad de síntesis y comportamiento alternativo

Necesidad de libertad y experimentación, supervisada

Se intensifican las emociones y sentimientos a la vez que se desarrolla un control sobre lo que se exterioriza.

Aparición de las tensiones sexuales,

Se da una importancia superior a lo social y a la necesidad de aceptación y pertenencia.

Búsqueda de la imagen propia, la autonomía y la definición del ser.

Incentivos:

Espacios sociales, espacios para expresión individual, capacidad de personalización, espacios transformables, libertades controladas, espacios para la retroalimentación y la posible exploración de opciones, actividades de análisis. ■



2.1.2.3 **CONCLUSION: IDENTIDAD Y ESPECIFICIDAD**

La infancia es un período de constante evolución, en la cual el niño busca, de acuerdo a sus capacidades, convertirse en un adulto físicamente, y como parte de la sociedad que lo rodea.

El proceso bien puede ser comparado con una línea de maduración que va haciendo que el niño mismo cambie progresivamente, con el fin de ir cumpliendo estándares y metas y por ende ir pasando de una estación a otra según sus características y capacidades para completar su transformación. Dentro de este esquema, entendemos al niño en 3 etapas, las cuales determinarán los 3 grandes grupos infantiles a considerar dentro de cualquier proyecto, esta clasificación, divide al usuario en 3 momentos determinantes y determina quien es en cada uno, como debe ser tratado, que necesita y por ende como debe ser el espacio que lo contiene.

67

INFANCIA

Control motor y exploración del mundo.

NIÑEZ

Entendimiento social y parámetros de comportamiento.

ADOLESCENCIA

Sentido de autonomía, creación de vínculos sociales permanentes, exploración del mundo independiente

Esta separación de la población permite mayor especificidad en las labores de cuidado, determina las relaciones del niño consigo mismo y con su entorno, controla las relaciones sociales posibles y potencia los vínculos convenientes en términos de interacción con terceros y retroalimentación social. Da pie a un mejor control de las dinámicas presentes y prevé circunstancias no deseables entre los menores y sus vínculos sociales a nivel externo e interno.

En este caso al tratarse de un usuario en constante evolución, el espacio debe ser hasta cierto punto adaptable, y además debe proveer opciones de movilidad según el desarrollo de los menores, con el fin de prevenir roces y asegurar la correspondencia entre el niño y su entorno a nivel de estímulos y actividades propuestas. Esta diversidad, permitirá al hogar mantener relaciones de convivencia controladas, promover un mejor comportamiento colectivo y principalmente un mejor desarrollo personal en sus inquilinos gracias al control y enriquecimiento de experiencias según las diferentes etapas del desarrollo previamente estudiadas. Este vínculo permitirá al niño sentirse identificado con su entorno y por ende desarrollar arraigo, lo que a la larga promueve actitudes positivas y mayor apertura a situaciones sociales y de aprendizaje.

A nivel de diseño, aporta al ordenamiento del nuevo hogar en las diferentes escalas, a nivel macro, ordena la dinámica general del lugar y configura el espacio según las relaciones que considera apropiadas y potenciables, a nivel medio define los diferentes hogares a incluir según la división de edades y establece puntos comunes entre las poblaciones que posibiliten la convivencia general y a nivel micro, dicta pautas espaciales a incluir en cada hogar según las necesidades del niño y el estímulo que requiere. Justifica la creación de ámbitos específicos, que respondan a quien es el niño en cada momento de su vida, que le gusta, y que necesita, le permite desarrollarse a un 100%, lo hace sentir cómodo, identificado y estimulado. ■

¿CÓMO APRENDE?

ENTENDIMIENTO DE LOS NUEVOS
PARADIGMAS EDUCATIVOS

Desde siempre, la educación se ha enfocado en un aprendizaje metódico y estandarizado cuya búsqueda son los resultados tangibles, busca que el niño sea racional, escriba, lea y resuelva problemas matemáticos todo por métodos previamente definidos, pero no estimula el pensamiento individual ni la capacidad de inventiva y razonamiento, a esto se le llama pensamiento divergente, y se refiere a la capacidad de pensar fuera de los esquemas preestablecidos, explota la espontaneidad, las analogías, la intuición y el actuar impulsivo.

Actualmente, los sistemas educativos han empezado a reconocer la necesidad de evolución en el esquema de aprendizaje ortodoxo y estandarizado que se viene aplicando, con el fin de proporcionar a los niños las capacidades necesarias para reinventarse dentro de un mundo cansado de las mismas respuesta lógicas y convencionales. Esta facultad, es promesa para un futuro con necesidad de opciones y alternativas que den solución a los problemas de siempre. La nueva concepción de la educación como un proceso práctico, no teórico como se ha concebido durante años le da al niño la posibilidad de aprender de sus experiencias y darle un valor

positivo a las respuestas negativas como un contra aprendizaje.

Con el fin de ser partícipes de ese cambio, es importante reconocer que en los niños el aprendizaje es constante y no solo incumbe a los centros educativos. Desde un punto de vista holístico debemos reconocer el papel que juega la casa en esta área y como la misma lo estimula a crear un pensamiento alternativo e innovador. Para esto es importante rodear al niño de un entorno enriquecedor, que le permita desarrollar su potencial a través de sus experiencias y desde aquello que se le hace más atractivo, esto además le ayudará a desarrollar una identidad, a ejercer dominio completo sobre sus capacidades y a conocer y complementar sus debilidades. ■

“

El conocimiento no se descubre, se construye.

”



IMAGEN 2.2 / Fuente: www.free13k.com

2.1.3.1 CONSTRUCTIVISMO PEDAGÓGICO

El constructivismo propone que el aprendizaje se lleva a cabo mediante un proceso dinámico, donde el niño construye su conocimiento y entendimiento del mundo a partir de sus experiencias. Se basa en la actividad auto constructiva del sujeto, para lo que insiste en la creación previa de situaciones de potencial aprendizaje.

En pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción, permite orientar el proceso de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva experimental, en el cual se recomienda menos mensajes verbales y mas actividad. Postula la necesidad de entregar al niño herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver diferentes situaciones, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

Existen diferentes tipos de enfoques dentro

de la teoría constructivista:

ENFOQUE COGNITIVO

Su mayor precursor es el Teórico suizo Jean Piaget. Se relaciona con las habilidades de pensamiento y procesamiento de la información del ser humano.

Según la teoría cognitivo-evolutiva, la inteligencia es un proceso: no algo que el niño tiene sino algo que el niño hace. Por lo tanto, comprende las acciones como el medio por el cual el individuo conoce el mundo.

Este desarrollo se da como respuesta a una necesidad del organismo para adaptarse a un entorno complejo, ya sea modificándolo mediante sus acciones o adaptándose a cambios directos en el medio en que se encuentra. Por ejemplo, el conocimiento del niño sobre un objeto se ve limitado a que acciones puede realizar con el directamente,

como empujarlo, chuparlo, tirarlo y además a como sus posibilidades de interacción varían al haber cambios o modificaciones en el entorno.

ENFOQUE SOCIAL

Hace referencia al medio social donde se desenvuelve el individuo y como puede aprender a través del aprendizaje cooperativo.

“Los niños aprenden de la interacción social”
Vygotsky.

Se basa en la teoría socio-cultural de Vygotsky quien considera el aprendizaje un fenómeno social y no del todo cognitivo como lo plantea Piaget, para él, la historia personal de cada individuo, su clase social, su época

histórica, y las herramientas que tenga a su disposición son variables que no solo apoyan el aprendizaje sino que son parte intrínseca de él.

De esta forma, el constructivismo propone un método de crianza mediante la experimentación y la manipulación del entorno a nivel cognitivo y social. Dentro de este esquema buscará desarrollar las facultades del niño mediante la explotación del juego no solo como actividad de ocio y el estímulo de la creatividad como herramienta de solución de problemas,(imagen5,5) todo con el fin de dotar al niño de las herramientas necesarias para el autodesarrollo y el conocimiento de si mismo. (VER DIAGRAMA 2.3) ■



IMAGEN 2.3 / Fuente: www.dreamstime.com

2.1.3.2 DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

El ser humano es naturalmente creativo, desde su nacimiento, es capaz de concebir ideas, crear e inventar. La creatividad deriva del potencial imaginativo de cada persona, se puede definir como la imaginación aplicada con el fin de dar respuesta nuevas a diversas cuestionantes, según Ken Robinson en su documental “sobre la creatividad y la imaginación” (2010) el ser humano puede ser creativo en todos los campos en que se desarrolla pero debe perder el miedo al fracaso y abrirse a la experimentación de nuevos medios.

Esta capacidad debe ser enriquecida a lo largo de la vida con el fin de que prevalezca sobre el pensamiento racional predominante que busca seguir recetas y obtener respuestas correctas. Un adulto que conserva su capacidad creativa, es capaz de mirar las cosas desde

otro ángulo lo que le permite resolver problemas de manera única, proponer cosas nuevas y ser innovador en todo lo que hace. Esta cualidad, lo hace un miembro valioso y por ende una persona de éxito en los diferentes roles que desempeña.

“Creativity is intelligence having fun”
Albert Einstein

La creatividad, puede ser estimulada continuamente desde diferentes estrategias aplicadas a la cotidianidad como el incentivo de nuevas experiencias, la retroalimentación social y la ruptura parcial de la zona de confort, ante todo es importante incentivar el autodescubrimiento de las habilidades y de aquello a lo que se es a fin, esto permitirá al menor enfocar su desarrollo, reforzar sus capacidades y explotar al máximo su potencial.

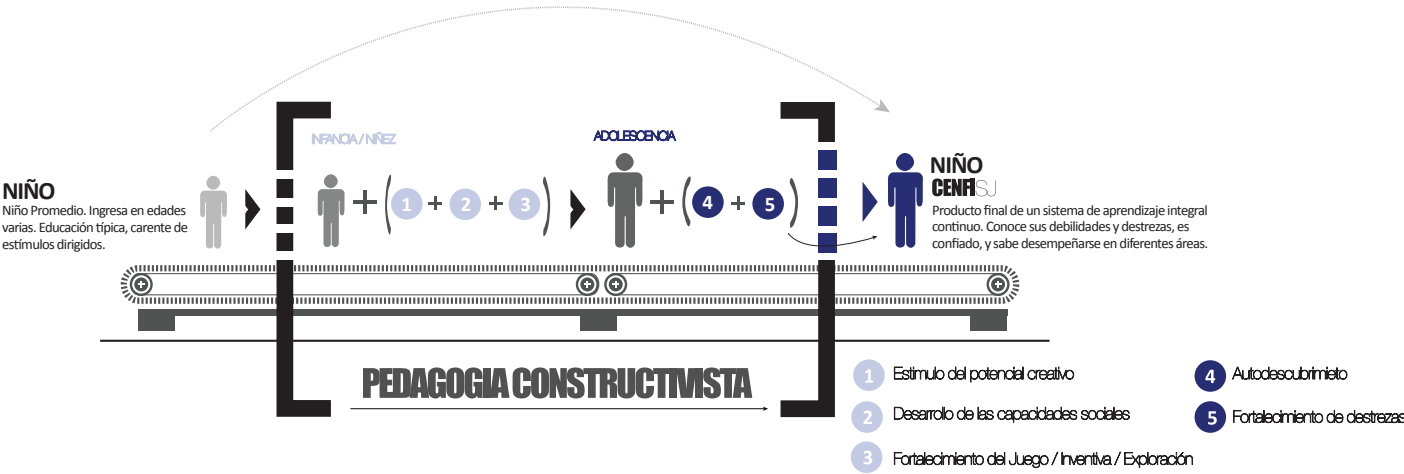


Diagrama 2.3 | METODO DE APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA
Fuente: Diagramación propia.

“

La creatividad ha sido y es fundamental en el progreso y bienestar social.

— Fundación Botín Report
¡Buenos días Creatividad!
España
2012

”

De acuerdo con lo anterior, existen diversas estrategias para estimular la creatividad:

PROPORCIONAR UN ENTORNO INSPIRADOR

Creación de espacios que fomenten la curiosidad, la imaginación y la versatilidad. El lugar debe dar cabida a la expresión literal o gráfica, al movimiento y la transformación.

EVITAR LA DEFINICIÓN DE LOS USOS Y EL ESPACIO

Nada a su alrededor es para un uso específico, depende del niño y para que quiera usarlo. No se imponen usos concretos, sino ideas o estímulos disparadores. Retro alimentación y enriquecimiento.

CONTACTO CON EXPRESIONES CREATIVAS EXTERNAS

Contacto con elementos de inspiración diversos: pinturas, fotografías, música, danza, lenguas, deportes, técnicas innovadoras, etc...

IMPULSO

A la lectura, la investigación y la tecnología como fuentes de recursos e ideas.

ESPACIOS NO LEGIBLES

No existen rutinas predeterminadas, el niño es dueño de cómo entiende y vive el espacio, para el usuario el espacio nunca es el mismo.

PRÁCTICAS GRUPALES

Mejoran la expresión oral y la memoria, permiten a los niños participar de imaginarios colectivos.

APERTURA A LA IMPROVISACIÓN

El niño hace lo que quiere con lo que tiene a su alrededor, manipula los objetos a su favor, prueba cosas nuevas, transforma y manipula su entorno espontáneamente.

ESPACIOS MÚLTIPLES

Diversidad de actividades de diferente índoles que ayudan al niño a redescubrir sus intereses: actuación, danza, lectura, dibujo, deporte, naturaleza, etc...

ESPACIOS DE CONTACTO DIVERSO

En un mismo lugar el niño debe tener la posibilidad de entrar en contacto con elementos de diverso origen, espacios naturales y espacios hechos constituidos de la mayor variedad de estimulantes posibles.

La cultura de la creatividad, como paradigma de aprendizaje para las nuevas generaciones, debe basarse en el incentivo de las nuevas experiencias. De acuerdo con esto

“los espacios destinados para el desarrollo del niño deberán en todo momento promover conductas de autodescubrimiento, exploración e inspiración.”

Vazquez-Reina, Martha. (2013) ¿Cómo desarrollar la creatividad de los niños?. Barcelona, España. ■

“

Un niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabe pensar

— Jean Château
“Psicología de los juegos infantiles”
1973

”

2.1.3.3 PEDAGOGÍA LÚDICA

El adjetivo lúdico se refiere a toda aquella actividad relacionada al juego. En el niño, son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación, su libertad y como medio de crecimiento individual y social.

El juego es el origen de la fantasía y la imaginación, es una experiencia vivencial a través de la cual el niño no solo se recrea sino

que aprende de mejor manera, su cualidad de actividad libre, en la que se elige participar de manera voluntaria, hace que el niño sea más receptivo a lo que se pueda experimentar y que por ende se dé un aprendizaje más efectivo.

“El juego por mandato no es juego”

Huizinga, Johan. Homo ludens: estudio del juego como elemento cultural. 1955. Holanda



IMAGEN 2.4 / Fuente: www.intelligentnest.com

La pedagogía lúdica, hace referencia a los métodos de enseñanza que utilizan los diferentes tipos de juego como un recurso de aprendizaje, este concepto es aplicado desde los tiempos de la Antigua roma, y actualmente está en auge en los ámbitos educativos divergentes. (VER CUADRO 2.2)

Aprender jugando es una manera autodidácta, placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo. Según Chateau (1973) las capacidades intelectuales, psíquicas, emocionales, y motoras del niño se desarrollan de una manera más eficaz a través del juego. Además es fundamental para la estructuración del pensamiento infantil, la

construcción del lenguaje y la representación objetiva de la realidad, esto último posibilita al niño de crear nuevos mundos, y por ende potencia la posibilidad de convertirse en un ser creativo, interactivo y espontáneo.

“La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas”

Piaget, J., Lorenz, K., Erikson, E. y otros. Juego y Desarrollo. Ed. Grijalbo. Barcelona. 1982

JUEGO TIPO 1
EJERCICIO MOTOR

Estimulan al niño físicamente. Se basan en repetir y ejercitar determinados movimientos. Son propios de la infancia y la niñez temprana.

JUEGO TIPO 2
SIMBOLICO

Uso de la imaginación para crear situaciones ficticias y construcción de respuestas imaginarias. Se evidencian durante la niñez hasta los 10 años aproximadamente.

JUEGO TIPO 3
SOCIAL

Juegos definidos con 2 o más integrantes y reglas establecidas. Aquí entran los deportes, juegos de lógica, juegos de patio y de mesa. Participan mayormente niños y adolescentes.

• INFANCIA Y NIÑEZ TEMPRANA

• NIÑEZ TARDIA Y ADOLESCENCIA



IMAGEN 2.5 / Fuente: www.intelligentnest.com

Además de anteponer el juego como método de desarrollo y no solo como tiempo de ocio, la pedagogía lúdica propone la necesidad de organizar el contexto espacial en el que se llevan a cabo los juegos, ya que, si bien todo espacio es apto para jugar, el tener cierto control sobre el mismo puede potenciar el aprendizaje. A esto se le llama: Clima Lúdico y comprende toda variable que pueda condicionar la relación juego-aprendizaje dentro de un espacio. Este término, concibe el lugar ideal como un ámbito de alegría y encuentro, en el que el niño puede convivir, participar, experimentar y expresarse libremente.

Las variables que intervienen en el desarrollo del Clima Lúdico pueden ser categorizadas en 3 dimensiones:

SOCIAL

Se refiere al manejo de las diferentes situaciones lúdicas presentes en el espacio

comprendido y como estas se relacionan. Busca la retroalimentación, armonía y convivencia paralela de juegos de diferente índole que puedan enriquecerse, inspirar o inclusive derivar en un gran juego masivo.

FÍSICO

Se interesa por como el espacio participa y aporta a los diferentes juegos, da pie a situaciones creativas, complementa juegos establecidos y busca la convergencia de variedad de elementos en un mismo lugar, como fuente de creatividad y creación de nuevos juegos.

CONTEXTUAL

Entiende el lugar como un gran contenedor de las diferentes dinámicas lúdicas, se preocupa por como interactúan los juegos con el afuera, por la permeabilidad y por ofrecer diferentes ámbitos contenedores de juegos individuales o colectivos. ■

2.1.3.4 **CONCLUSIÓN: FLEXIBILIDAD ESPACIAL**

Como base de aprendizaje integral el CENFI-SJ se desarrollará mediante espacios de propuesta vivencial e interacción diversa que ayuden a complementar la educación formal que reciben los niños. (VER DIAGRAMA 2.4)

Esta versatilidad de los entornos inmediatos, permite al niño elegir los elementos que le parecen mas atractivos y desarrollarse en las áreas que le sean más afines, la disponibilidad de recursos varios hace de los ámbitos áreas diversas que el niño percibe y transforma a su gusto con lo

que podrá desarrollar aspectos desatendidas y posibles destrezas, explotando las relaciones con el entorno, los objetos que los rodean, y fomentando la sana convivencia social y la retroalimentación subliminal de las diferentes poblaciones.

Con este método no solo se busca facilitar el aprendizaje y la formación de los niños sino además estimular áreas desatendidas, y dotar de herramientas divergentes a los usuarios a lo largo de su desarrollo. ■



IMAGEN 2.6 / Fuente: www.archdaily.com

¿CÓMO PUEDE ESTIMULARLO SU ENTORNO INMEDIATO?:

2.1.4 **VARIABLES DE DISEÑO COMO OPORTUNIDAD DE ESTÍMULO Y FORTALECIMIENTO**

Comúnmente los espacios son concebidos como un ámbito que alberga una actividad, bajo esta concepción el mismo no es considerado un factor influyente en el desarrollo de las actividades, ahora bien, estudios actuales han descubierto que la atmósfera que genera un espacio puede afectar la manera en la que se dan los acontecimientos y principalmente en la forma en que el usuario se comporta. Esto se da gracias a los estímulos que recibe del entorno- todo aquello que excita los sentidos- los cuales están pensados para afectar ciertos elementos del subconsciente y generar con ello ciertas conductas o estados de animo.

Todo esto tiene que ver en como se concibe el espacio desde el inicio, y que tanto se toman en cuentas las variables y condiciones del usuario meta, a mayor especificidad es mayor el empoderamiento y por ende más grata y provechosa es la experiencia. Esta tendencia se conoce en los ámbitos emergentes como Neuro arquitectura y su objetivo es lograr el mayor vínculo posible entre el usuario y el espacio con el fin de potenciar las experiencias a nivel psicológico y físico mediante intervenciones llamativas y a su medida. ■

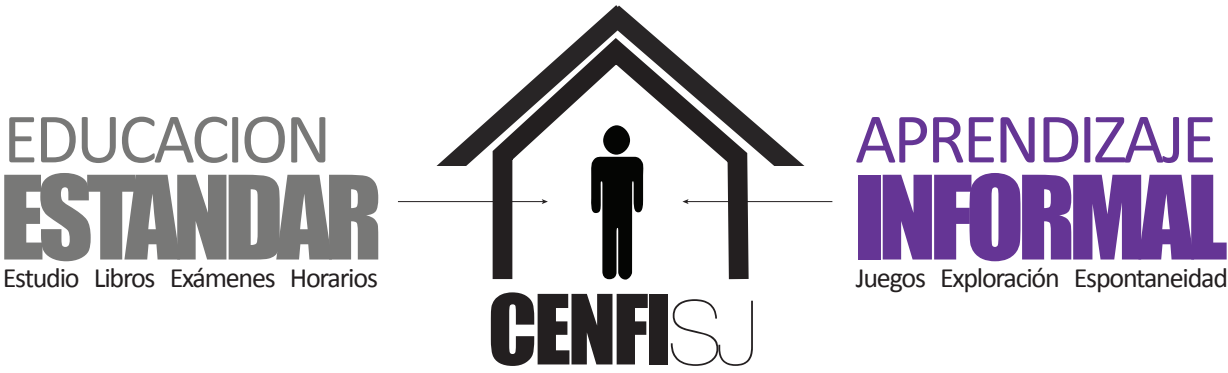
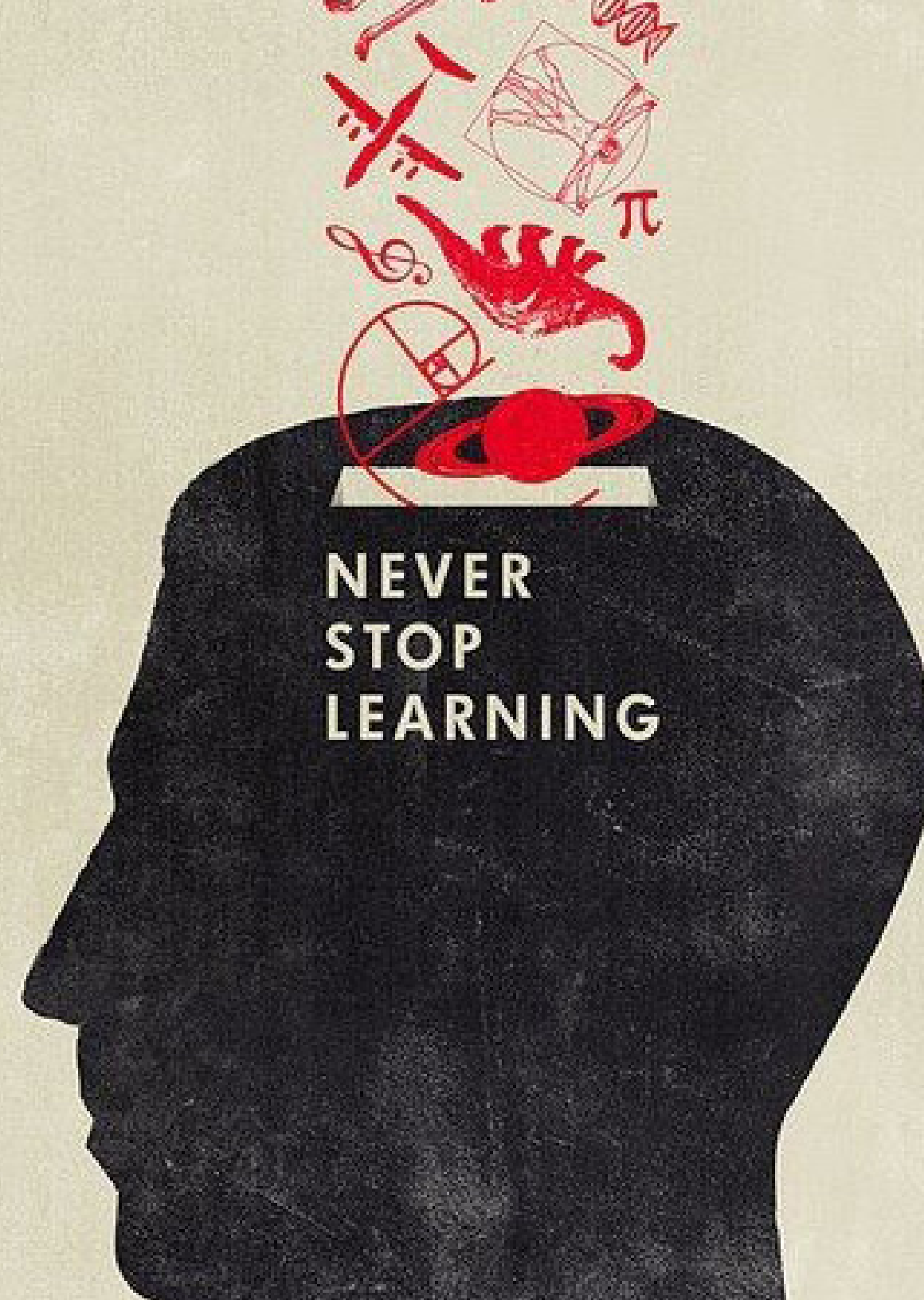


Diagrama 2.4 | **SÍNTESIS IDEOLÓGICA CENFI-SJ**
Fuente: Diagramación Propia

El entendimiento de la neurociencia, explica la doctora Viviana Carazo (2012) conlleva a distintas implicaciones dentro de las intervenciones cotidianas, ya que no les permite ser estándar, sino mas bien una excepción a la regla. Arquitectónicamente hablando, plantea la obligación de reflejar entendimiento e inclusividad de los diferentes mecanismos evolutivos y de aprendizaje, entendiéndolos como procesos co-evolutivos. Establece que los espacios deben ser promotores de la correcta evolución de los usuarios y debe reconocer sus limitantes y preferencias bajo el entendimiento de que cada cerebro es indiscutiblemente distinto por lo que presentan perspectivas del mundo particulares, además comprende que el mismo responde y se modifica de acuerdo a los estímulos ambientales con los que interactúa, por lo que los mismos deben ser cuidadosamente elegidos, tomando en cuenta su futura implicación en los usuarios. Todo elemento a incluir debe ser lógico y preferiblemente abstracto lo que permite no solo un uso definido sino la capacidad de transformar el objeto según la percepción del usuario, ya que esta característica estimula el aprendizaje y la imaginación.

Todo espacio que busque promover el aprendizaje, debe basarse en la interacción y retroalimentación entre los individuos ya que son el principal medio de aprendizaje informal. El principal factor de estas áreas es la capacidad de sorprender continuamente a su usuario y retarlo física y mentalmente sin que esto último sea percibido como una amenaza. Según la doctora Carazo (2012) la neurociencia no se vale de elementos complejos (método Domman o baby einstein) para estimular a sus pacientes ya que categoriza esos esfuerzos de sobrecargados y eventualmente poco productivos. Contrariamente proponen un sistema de ambientes enriquecidos con lo que buscan potenciar las experiencias naturales de cada individuo y estimular sus potenciales para que este saque el mayor provecho posible de ellas, mientras a la vez se aseguran un aprendizaje constante y perpetuo que no depende de una atmósfera controlada sino de los estímulos que el usuario percibe. ■



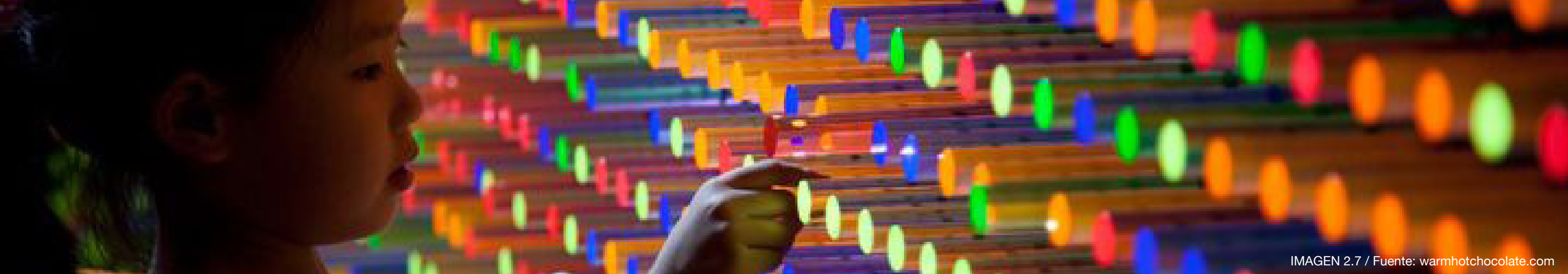


IMAGEN 2.7 / Fuente: warmhotchocolate.com

84

2.1.4.2 ARQUITECTURA Y COGNICIÓN

Como parte del desenvolvimiento personal de los individuos, se debe procurar una relación estrecha entre la persona y su medio, estableciendo así que la única forma de aprender no es a partir de libros o largas horas de estudio, aclara Grané (2011); al contrario se busca generar experiencias didácticas dentro del espacio que se habita. La propuesta es que el usuario viva en constante aprendizaje a partir de sus interacciones con el medio en la búsqueda de subsidiar aquellos conocimientos que los libros no enseñan, la cognición – ciencia del aprendizaje por medio de los sentidos- como base de las teorías educativas promueve ciertos cambios espaciales que estimulan la curiosidad y la experimentación del usuario con respecto a diferentes medios y fomentan el desarrollo de la mente, la capacidad de percepción, el razonamiento y la inteligencia.

Dentro del campo cognoscitivo de la Neurociencia -estímulo del sistema nervioso del usuario- se busca definir patrones de conducta deseables a partir de las diferentes etapas de desarrollo de la persona, las cuales se definen según su edad y condiciones físicas y psicológicas especiales; con este fin explica Eberhart (2009), «se diseña proponiendo una afinidad máxima entre lo que se propone y lo que la persona puede hacer aprovechando los recursos puesto a mano, según lo que establece el concepto de ambientes enriquecidos, que propone la potenciación de las experiencias naturales y no el exceso de estímulos inducidos»; según la neurociencia, las cosas no deben ser especialmente sofisticadas ni complejas más bien deben permitir el aprovechamiento de la riqueza ambiental y el autodescubrimiento.

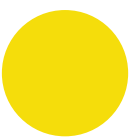
Dentro de esta premisa es importante tomar en cuenta que se está trabajando con niños y que por su edad ellos tienen una manera específica de interactuar con sus alrededores, el diseño debe hacerse buscando el mayor beneficio educativo, además según John Paul Eberhard en su libro *Brain Landscapes* (2009) *“es esencial el conocimiento arquitectónico sobre cómo la luz natural, la acústica, la calidad del aire y las visuales de la naturaleza tienen un efecto importante en el proceso cognitivo de los niños”*.

Psicológicamente hablando es importante que todos los esfuerzos se concentren en la búsqueda del empoderamiento infantil mediante una educación implícita que permita a los menores aprender de ellos mismos y de sus experiencias.

“space must provide the right mental conditions for the necessary creative and intellectual leap” (Erick Barker, A quick and easy way to be more creative...)

Mediante la aplicación de las teorías cognitivas al diseño de espacios, podemos incentivar ciertas conductas y potenciales en los niños, para este fin es importante tomar en cuenta elementos como la luz, el color y el contacto con la naturaleza en el diseño de los espacios. El control de esta lectura, propiciará ciertas conductas deseables que dan pie al mejor desarrollo lúdico del niño dentro de los ambientes. Para esto, tomaremos en cuenta los siguientes aspectos ya establecidos dentro de la arquitectura cognitiva:

85



1 | **AMARILLO**

USAR tonalidades brillantes en espacios para el aprendizaje, el estudio y ocio.
EVITAR usarlo en exceso cerca de niños pequeños ya que aumenta el llanto



2 | **ROJO**

USAR como estimulante animico en espacios juego.
EVITAR la predominancia del color ya que causa irritabilidad. No usar en espacios de introspección y tranquilidad.



3 | **AZUL**

USAR en espacios de estudio, convergencia social y en ámbitos dedicados a la salud.
EVITAR su uso en espacios para la alimentación



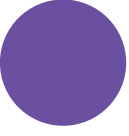
4 | **VERDE**

USAR como base en espacios sociales y de convivencia
EVITAR en espacios individuales



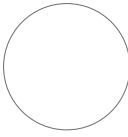
5 | **NARANJA**

USAR en espacios de juego, exploración y alimentación
EVITAR en áreas de estudio, concentración y espacios adolescentes ya que incrementa la tensión sexual



6 | **MORADO**

USAR en consultorios psicológicos, espacios de atención individual y EN espacios personales y artísticos.
EVITAR su uso en espacios de estudio y enseñanza ya que aumentan la fantasía y la distracción



7 | **BLANCO**

USAR en espacios abiertos y areas dedicadas a la introspección
EVITAR en espacios individuales ya que aumentan el sentimiento de soledad



8 | **MAGENTA**

USAR en espacios sociales
EVITAR en espacios adolescentes ya que aumenta la tensión sexual.



9 | **GRIS**

USAR en espacios de exploración, socialización, creatividad y aprendizaje. En áreas de oficio.
EVITAR en consultorios, aulas de aprendizaje formal

Cuadro 2.3 | **APLICACIONES DEL COLOR**
Fuente: Diagramación propia

TEORÍA DEL COLOR

“Los colores actúan sobre el alma, en ella pueden excitar sensaciones, despertar emociones e ideas que nos calman o nos agitan y provocan la tristeza o la alegría”Goethe

En pro de un ambiente que promueva la sana interacción y el aprendizaje, explica White (2004), es necesario aplacar la ansiedad de estar rodeados de mas niños de la misma edad y de la competencia o la tensión que eso pueda implicar, lo anterior se logra mediante intervenciones que apelen al subconsciente y crear atmósferas de convivencia. En función de esto, se plantea la teoría del color, que según la cognición es una herramienta importante para la estimulación perceptual y psicológica de quien los vive, lo anterior depende de lo que los mismo transmiten y las connotaciones

sociales que con el pasar del tiempo se le han atribuido a las diferentes tonalidades; los colores popularmente se asocian a diferentes sensaciones, por ejemplo según Heller (2011), los colores cálidos resultan estimulantes, reflejan alegría y excitación y los tonos fríos según su saturación pueden transmitir tranquilidad, delicadez y frescura o inversamente sentimientos de depresión y angustia (VER CUADRO 2.3) de acuerdo con esto y utilizando los colores con una intensión psicológica más que estética es que podemos estimular los sentidos y la mente haciendo que la gente cambie su estado de ánimo y se puedan así prevenir e inducir ciertas actitudes en el espacio, la anterior puede ayudar a contrarrestar conductas psiquiátricas no adecuadas que pueden interferir con el buen desarrollo de las dinámicas de un espacio.

DISEÑO DE LA ILUMINACIÓN

Según la oficina de arquitectura Selgas Cano en España, en un estudio experimental realizado en niños y documentado en el texto “How rooms and architecture affect mood and creativity” (2009), la luz es un elemento vital en el diseño ambiental de un espacio, la misma según su intensidad, puede afectar los estados de ánimo y el comportamiento colectivo.

El estudio, hace hincapié en el aprovechamiento de la luz natural en espacios internos como punto de partida y en el desarrollo conceptual de la iluminación según la finalidad del espacio, para esto establece 2 tipos:

ESPACIOS BIEN ILUMINADOS

Incentivan la pro actividad, y previenen el decaimiento cognitivo, además permiten al niño estar más alerta y ser más receptivo

a los estímulos que lo rodean, propician la concentración y la efectividad.
Explota al máximo la luz natural y se apoya en iluminación artificial de tipo fluorescente que dotará al espacio de brillo e intensidad en los colores.
Este tipo de iluminación se recomienda para espacios educativos, de socialización y de aprendizaje informal donde se espera que los niños interactúen entre ellos y con el entorno libremente.

ESPACIOS DE ILUMINACIÓN TENUE

Propician tranquilidad, relajación, y comportamientos pasivos. Favorece la introspección y el pensamiento analítico.
Se utiliza primordialmente en espacios de descanso o para denotar ámbitos un poco más íntimos como consultorios médicos.
Se basa en un juego de luces halógenas en tonos amarillos que harán que el espacio se vuelva acogedor.

CONFIGURACIÓN DE LOS ESPACIOS

Según estudios experimentales desde 1950, la configuración de los espacios tiene una repercusión directa sobre el comportamiento humano.

La altura, afecta la forma en que los usuarios procesan la información del medio. Los cielos altos se traducen en libertad, fomentan el pensamiento abstracto y la capacidad creativa, son aptos para espacios de convivencia, actividad física y aprendizaje informal. Al contrario los cielos bajos mejoran la concentración y mejoran la capacidad de detalle, aptos para espacios educativos y de estudio.

La diversidad de espacios, provee variedad y da espacio al desarrollo de la individualidad y el ser colectivo. Los espacios íntimos dan seguridad y permiten el desarrollo de la imaginación. Los espacios sociales fortalecen las capacidades de convivencia y permiten la retroalimentación.

INCLUSIÓN DE ELEMENTOS NATURALES

En el diseño de espacios, es importante introducir los remates visuales verdes, y la vegetación interna, como flores y plantas, con el fin de estimular la capacidad cognitiva y la flexibilidad.

En su ensayo “ A quick and easy way to be more creative without changing your behavior”

el autor Erick barker sostiene que el contacto con la naturaleza fomenta la creatividad, la concentración y la memoria, mantiene el buen humor, ayuda al comportamiento social, previene las conductas violentas y reduce el estrés. Su premisa es que los espacios que transmiten una clara sensación de libertad y apertura permiten que la persona se abra y se maneje libremente. ■

DISEÑO DE ESPACIOS INFANTILES

2.1.4.3

Como punto de partida hacia la arquitectura infantil, retomamos la premisa de Piaget que establece una gran diferencia entre el pensar de un adulto y el de un niño, según Randy White, diseñador para la empresa White-Hutchinson que se dedica a diseños y consultorías sobre espacios específicos en Los Estados Unidos; este es el motivo para que la mayoría de espacios infantiles no sean apropiados ya que al ser diseñados por adultos, estos no se esfuerzan en tomar en cuenta la visión infantil, sino en procurar parámetros de seguridad y control de acuerdo a sus puntos de vista.

En su artículo Adults are from earth, Children are from the moon: Designing for kids, a complex challenge, White (2004) establece que en el diseño de espacios infantiles, la meta debe ser inducir un ambiente de obediencia y comportamientos deseados, tomando en cuenta que el niño evalúa el espacio según las formas en las que puede interactuar con el y las oportunidades

que el mismo propicia, por lo que es común que a pesar de los esfuerzos de control, siempre exista una forma de que incurran en comportamiento no deseados a partir de elementos considerados seguros o no interactivos. De acuerdo con esto podemos deducir que no hay forma de crear un espacio 100% seguro, lo ideal será proveer al infante de alternativas dentro del lugar, que lo mantengan entretenido y en constante reto con el fin de evitar que se aburra y busque alternativas no planteadas.

Para el diseño con niños explica Chaves (2011) es esencial tomar en cuenta su dinámica mental y reconocer que los espasmos de concentración son mucho mas cortos que los de los adultos (aproximadamente de 10 minutos) por lo que es importante concentrarse en mantener su atención y proveer diferentes alternativas, esta variedad comprende actividades según género , etapa de desarrollo Neuropsicológico y edad con el fin de cubrir a toda la población y los diferentes puntos de estímulo.

Además según White (2004), se deben tomar en cuenta 4 necesidades básicas espaciales para los niños:

- Libertad de movimiento
- Confort
- Competencia
- Control y autonomía

Dentro de esos cuatro parámetros, deben plantearse cantidad de actividades que mantengan al niño ocupado e interesado constantemente , estas actividades deben

darse acorde a sus capacidades, por lo que es importante que los espacios sean diseñados para una población meta con el fin de darle la mayor especificidad posible sin dejar de lado la capacidad de que los mismos evolucionen o se abran a nuevos ámbitos según las capacidades que vaya desarrollando.

Además de ser estimulante, los espacios deben impulsar la creatividad, por lo que es importante que la idea conceptual no determine un tema que limite las posibilidades sino que permita que el niño decida atreves de que elementos quiere aprender, este criterio se conoce como “wayfinding” y de acuerdo a el mismo se espera que las variables de diseño aporten criterios estimulantes como color, texturas, luz y dinámicas formales que inciten al niño a ciertas conductas explorativas; se recomienda un espacio transformable que permita al niño interactuar con las partes y decidir como quiere que su entorno se comporte con respecto a el, y que le propicie un sentimiento de arraigo e identificación que hará que se valore el espacio por su adaptabilidad. ■

2.1.4.4 ESCALA INFANTIL: ANTROPOMETRÍA Y ERGONOMÍA

La ergonomía, es la relación entre las personas y su entorno, busca adaptar los elementos de manera que mejore la eficiencia, seguridad y bienestar de sus usuarios. La antropometría fundamenta la ergonomía mediante el estudio de las dimensiones y medidas humanas con el fin de optimizar el mobiliario y el diseño de los espacios con respecto a su usuario específico.

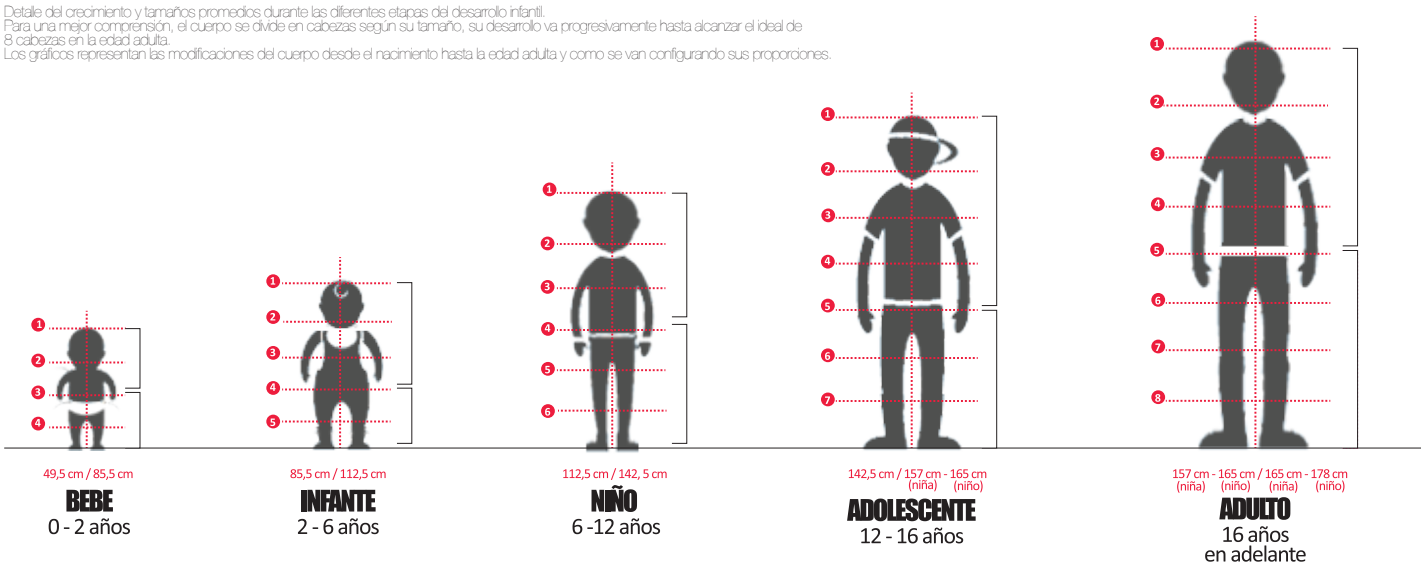
En cuanto a ergonomía infantil es importante considerar que los usuarios están en constante crecimiento y desarrollo por lo que los espacios, acabados y el mobiliario deben adaptarse gradualmente según su crecimiento para garantizar el máximo

confort. Para esto es importante entender las facetas del crecimiento infantil y sus tamaños promedio en cada etapa. (VER CUADRO 2.4)

Que el niño se encuentre en un ambiente adaptado a sus medidas corporales lo estimula y genera seguridad en su espacios de aprendizaje, explica Chaves (2011) que es importante tomar en cuenta los parámetros de ergonomía y antropometría para hacer al niño sentirse dueño de su entorno, en general un espacio con escala apropiada hace que las actividades se concentren y que haya retroalimentación. ■

ANTROPOMETRICA INFANTIL

Detalle del crecimiento y tamaños promedio durante las diferentes etapas del desarrollo infantil. Para una mejor comprensión, el cuerpo se divide en cabezas según su tamaño, su desarrollo va progresivamente hasta alcanzar el ideal de 8 cabezas en la edad adulta. Los gráficos representan las modificaciones del cuerpo desde el nacimiento hasta la edad adulta y como se van configurando sus proporciones.



Cuadro 2.4 | GUÍA DE MEDIDAS INFANTILES
Fuente: Diagramación propia



IMAGEN 2.8 / Fuente: www.intelligencenest.com

2.1.4.5 ESTUDIOS DE CASO

En el tema de diseño infantil, son muchos los proyectos que destacan a nivel mundial, desgraciadamente todas son iniciativas educativas que carecen de un trasfondo de crianza o vivienda, por este motivo, ilustraremos con un proyecto en el convergen variables lúdicas, espaciales, formales y cuyo concepto es el de autosuficiencia y desarrollo autónomo. ■

92

2.1.4.5.1

FUJI KINDERGARTEN

- Tokio-Japón
- Tezuka arquitectos. 2007
- Extensión de 1095 m2, capacidad para 500 niños aproximadamente.
- Fuente: http://www.imagineschooldesign.org/detail.html?&no_cache=1&tx_ttnews%5Btt_news%5D=178



93



IMAGEN 2.10 / Fuente: www.architonic.com

94

Ubicado cerca del centro de Tokio, Fuji Kindergarten es el centro educativo mas grande de Japón. Nace amparado bajo los principios de empoderamiento infantil con el fin de fortalecer el desarrollo individual de los niños. Bajo el slogan “Help me do it myself” el lugar plantea una estrategia formativa que parte de los niños y sus experiencias con sus alrededores y como pueden explorarlos .

La premisa de diseño parte de hacer del entorno el mayor punto de curiosidad y exploración aprovechando la morfología del edificio que se abre completamente a los espacios verdes tanto horizontal como verticalmente.

El concepto de diseño según sus arquitectos fue el de insertar una pieza de juego que albergara actividades primordiales mediante una planta libre con pocos limites que se una mediante el espacio verde introducido. Su forma ovalada responde a la metáfora de enseñanza fluida y abierta,

propone espacios transformables tanto en su planta principal como en su terraza que funciona como área de juego y espacio de reunión y actividades formales

Por su apertura e iniciativa de poner a los infantes en contacto con su medio, el lugar toma en cuenta medidas de seguridad básicas y flexibles que amortiguan el peligro y enriquecen el juego representando un reto más

A nivel de formación, el centro educativo es un claro ejemplo de mixtura de variables deseadas, que transportan al niño a un ambiente de descubrimiento y autosuficiencia buscando potenciar las características propias de los infantes y poniéndolos en contacto con diversidad de estímulos que ofrecen gran cantidad de oportunidades.



IMAGEN 2.11 / Fuente: www.architonic.com

95

EVALUACION

Aprendizaje Informal: El diseño del lugar gira entorno a una ideología lúdica que hace de cada espacio un lugar transformable y que representa gran cantidad de posibilidades de exploración por parte de los niños, todo elemento, se propone como una oportunidad de explorar y potenciar según las posibilidades que represente, como por ejemplo los arboles que atraviesan el conjunto verticalmente

Escala/Seguridad: A grandes rasgos, el hogar comprende una población adulta que debe ser tomada en cuenta, aun así el kinder propone espacios de juego y mobiliarios a la medida de los niños y sistemas de seguridad adecuados como control de espacios por medio de las visuales y uso de barandas y otros elementos de borde.

Temática: Como dicta la teoría no hay un tema definido que entorpezca o canalice las actividades que se dan dentro del lugar,

aún así existe una línea de diseño que dota al lugar de elementos transformables que tienen gran impacto en el lugar y le dan coherencia además de un índole infantil indudable.

Diversidad espacial: El espacio mantiene un estrecha comunicación entre la infraestructura y los espacios naturales que convergen fluidamente por los ventanales que los dividen a nivel interno y mediante los diferentes elementos que interrumpen armoniosamente los espacios internos, lo que colabora con una atmosfera de unificación.

Manejo de la Población: El kinder tiene una clara división de sus participantes según sus edades lo cual no se ve reflejado en los espacios libres que propician la convergencia de los grupos, en este caso ese contacto no es perjudicial ya que se trata de un grupo infantil similar donde los intereses no se contraponen. ■



IMAGEN 2.12 / Fuente: www.archkids.com



IMAGEN 2.13 / Fuente: www.archkids.com



2.1.4.5.2

GIMNASIO Y CENTRO DE HABILIDADES MOTORAS AARHUS

- Aarhus, Dinamarca
- C.F. Moller Arquitectos 2010
- Fuente: <http://www.archkids.com/2010/06/gimnasio-y-centro-de-habilidades.html>

El gimnasio y centro de habilidades motora Aarhus, es quizás el único centro de estimulación de su tipo en el mundo. Se enfoca en estimular a niños de los 3 a los 10 años de manera innovadora reinventando los deportes y la actividad física típica de un parquet de juegos. Su labor es complementar la labor de asociaciones deportivas, escuelas, centros juveniles, guarderías, familias, etc en el desarrollo motriz de sus niños.

Normalmente, cuando se diseña un pabellón de deportes tradicional, se está muy condicionado por las dimensiones fijas que hay que respetar. En este proyecto el reto ha sido el de repensar de manera creativa el

concepto del deporte y el juego, y crear un edificio totalmente único.

A nivel espacial, se conforma de una forma escultórica escalonada, que se levanta en el centro de la sala. Dicha estructura cuenta con multitud de perforaciones y cuerdas colgantes que atraen el interés de los niños y niñas curiosos

La sala invita al movimiento también a través de las diferentes pasarelas y plataformas situadas en ella. La zona de acrobacias cuenta con camas elásticas y un equipo de salto, y de las paredes cuelga un laberinto que permite el rastreo de varios pisos hacia arriba lo que permite la exploración vertical por diferentes medios.

Desde el exterior, la sala tiene la apariencia de una cáscara de hormigón en bruto. Los grandes y oblicuos ventanales y las escaleras dan transparencia y dinamismo a la fachada.

EVALUACION

Aprendizaje Informal: Su propósito es estimular el desarrollo físico y motor de los niños, el lugar propone múltiples elementos de interacción que permiten que los niños prendan de sus experiencias y de la manera en la que transforman el espacio mediante sus acciones.

Escala/Seguridad: Todo a nivel de espacio interno esta puesto a nivel de sus habitantes por lo que todo el mobiliario y los elementos de juego cumplen con ser aptos y específicos para la población a la que están dedicados. Para hablar de seguridad debemos referirnos a la misma de manera diferente a partir de que tan seguro es el espacio para los niños para ello propone superficies suaves, elementos grandes y adosados además de métodos de contención adecuados en los elementos de juego en altura.

Temática: Se utilizan los deportes y la actividad física general como hilo unificador de actividades y elementos lo que potencia las posibilidades de juego lúdico y estímulo creativo.

Diversidad espacial: El ser un espacio de estimulación le da una caracterización específica lo que limita las actividades y la diversidad de entornos, omite los elementos naturales y la posibilidad de variar las dinámicas.

Manejo de la Población: El centro maneja una población variada que converge en los diferentes espacios y los explora según sus capacidades esta diversidad permite la retroalimentación entre los niños y el aprendizaje mediante la experimentación. ■

2.1.4.6 CONCLUSIÓN: INTERACCIÓN

Desde el pensamiento emergente sobre el diseño de espacios, este debe concebirse de manera integral, tomando en cuenta no solo la forma sino el contenido de cada área que se plantea, según esto la concepción de los espacios debe hacerse desde el entendimiento de los usuarios que alberga: sus preferencias y características, con el fin de potenciar sus experiencias y calzarlas a sus necesidades y capacidades.

Bajo esta premisa los espacios del CENFI-SJ deberán tomar en cuenta la especificidad de sus usuarios y además su constante evolución, con el fin de crear ámbitos que inciten las buenas conductas, fomenten el aprendizaje y den paso a la exploración, todo con el fin de magnificar los estímulos y la manera en que los niños los reciben, asegurando así un máximo control sobre las situaciones que se presentan y un aprovechamiento óptimo del método de crianza. ■



03 GUIA DE DISEÑO

3.1. INTRODUCCIÓN

3.2. ESTRATEGIAS MACRO

3.2.1. Pautas de diseño

3.2.2 Requerimientos de diseño

3.3. ESTRATEGIAS MICRO

3.3.1 Pautas de diseño

3.3.1 Requerimientos de diseño

GUÍA DE DISEÑO PARA ESPACIOS DE CRIANZA INFANTIL

3.1

102

El fin de esta guía es sentar una base teórica q mejore el diseño de futuros albergues o espacios destinados a la crianza y formación infantil.La misma, establece criterios de diseño basados en el entendimiento del niño y como este evoluciona desde que nace hasta convertirse en un adulto con el fin de corresponderle en sus diferentes momentos.

Además toma en cuenta como el espacio debe acoplarse al usuario y su estilo de vida previniendo riegos, posibles accidentes y conductas no deseables.

El conocimiento y correcto manejo de las variables específicas de la población, permitirá

a cualquier albergue convertirse en una solución viable para la correcta contención de los diferentes grupos existentes, mediante un sistema de convivencia que propicie el buen comportamiento, la difusión de las buenas prácticas entre los menores y el correcto estímulo de los niños en los diferentes momentos de su desarrollo.

Con este fin, se parte de un entendimiento del usuario meta como un individuo en constante evolución, para así sentar precedentes y establecer pautas que dirijan el diseño para hacerlo lo más apropiado posible. Así mismo, se sugiere al lector, complementar con conocimientos ambientales y climáticos

pertinentes a cada albergue, con el fin de desarrollar proyectos holísticos y completamente aptos para el desarrollo del niño.

Con esto en mente, desarrollaremos los parámetros de diseño previamente establecidos para así abarcar las áreas de interés en el diseño de espacios infantiles para la crianza: el vínculo con el usuario, el diseño de estímulos y la intervención del espacio. Las mismas, serán desarrolladas en 2 escalas: Macro y Micro, y serán aplicadas, según sea pertinente en cada caso lo cual permitirá establecer directrices de diseño específicas para cada escala y

mantener orden en cuanto la aplicación de la guía al diseño.

Además se propone un apartado complementario de requerimientos estandarizados que por reglamentación y en búsqueda de una vivencia controlada y preventiva, debe cumplir cualquier área destinada a actividades infantiles. Estas pautas deben aplicarse en armonía con aquellas intervenciones poco convencionales que responden principalmente a directrices cognitivas y lúdicas con el fin de lograr un espacio holístico que no solo funcione a favor del niño sino además de la vivencia diaria y las labores de cuidado. (VER DIAGRAMA 3 .1)



Diagrama 3.1 | SINTESIS DE LA GUIA
Fuente: Diagramación Propia

IDENTIDAD Y ESPECIFICIDAD

Los niños son seres en constante cambio, según lo establecido por Piaget, los mismos pasan por diferentes transiciones las cuales motivan una concepción espacial específica, hasta cierto punto separativa y transformable.

Esta correspondencia entre el espacio y el usuario se denomina especificidad y permite no solo un mayor control de las conductas sino además un mayor empoderamiento por parte del usuario quien es capaz de manipular y entender el espacio enteramente, fortaleciendo además el sentimiento colectivo de pertenencia e identidad con respecto al lugar donde se habita.

Funcionalmente hablando, el entendimiento del niño como un usuario múltiple, permite dictar ciertas pautas que harán de los espacios lugares determinados para cierta categoría infantil donde podrán encontrar elementos adecuados y necesarios para cada momento de su desarrollo mientras aquellos considerados no deseables pueden ser restringidos y controlados.

Esta polarización de la población según sus características y sus necesidades por medio de los espacios, no solo le da a cada quien un ambiente propicio, sino que separa poblaciones en posible situación de conflicto, mejorando la dinámica social y la experiencia de crecimiento.

FLEXIBILIDAD ESPACIAL

Según los nuevos paradigmas educativos, el aprendizaje debe ser entendido como un método formativo que se desarrolla a partir de vivencias y no de instrucciones.

Este nuevo método (constructivismo), deriva del desarrollo personal, la creatividad, el tiempo de ocio y del descubrimiento de capacidades intrínsecas mediante estímulos diversos incluidos en los diferentes entornos. Siendo así, el espacio debe poder adaptarse y fomentar diversidad de procesos, con el fin de promover nuevas oportunidades de aprendizaje y facilitar el desarrollo de nueva temáticas y actividades.

El concepto de flexibilidad como herramienta de diseño permite proponer modelos espaciales adaptables con el fin de fomentar la capacidad de elección y transformación, la retroalimentación y las respuestas múltiples.

Un espacio flexible conlleva a un uso más eficiente y óptimo debido a su capacidad de transformación en tamaño y función. Permite la adaptabilidad a usos múltiples del espacio, dentro del mismo espacio, en relación directa con el exterior o entre diferentes espacios. Permite una maximización del uso de áreas construidas y un ahorro, al utilizar un espacio para diferentes actividades a partir de la reprogramación.

INTERACCION

Partiendo del entendimiento del aprendizaje como un proceso constructivo basado en la acumulación de experiencias enriquecedoras, aparece el concepto de **ESTIMULO** que se refiere a toda intervención que produce una reacción determinada en el usuario.

Estos detonantes, se introducen dentro de los diferentes espacios utilizando la arquitectura como un medio para fomentar el aprendizaje desde la experiencia adquirida, ya sea por la interacción con objetos o con un ambiente determinado. Estos estímulos sensoriales son necesarios para generar un mayor interés y atención por parte de los usuarios logrando así que toda acción que se lleve a cabo dentro de un espacio conlleve un aprendizaje intrínseco.

Los estímulos son percibidos gracias a la capacidad de percepción y al instinto de experimentación presente en el usuario, estos son imprescindibles para la capacidad de respuesta, innovación y en la construcción de conocimientos. A mayor cantidad de estímulos percibidos, mayores son las experiencias y por ende mayor es el aprendizaje aparece el concepto de ser constructivo basado en la acumulación.

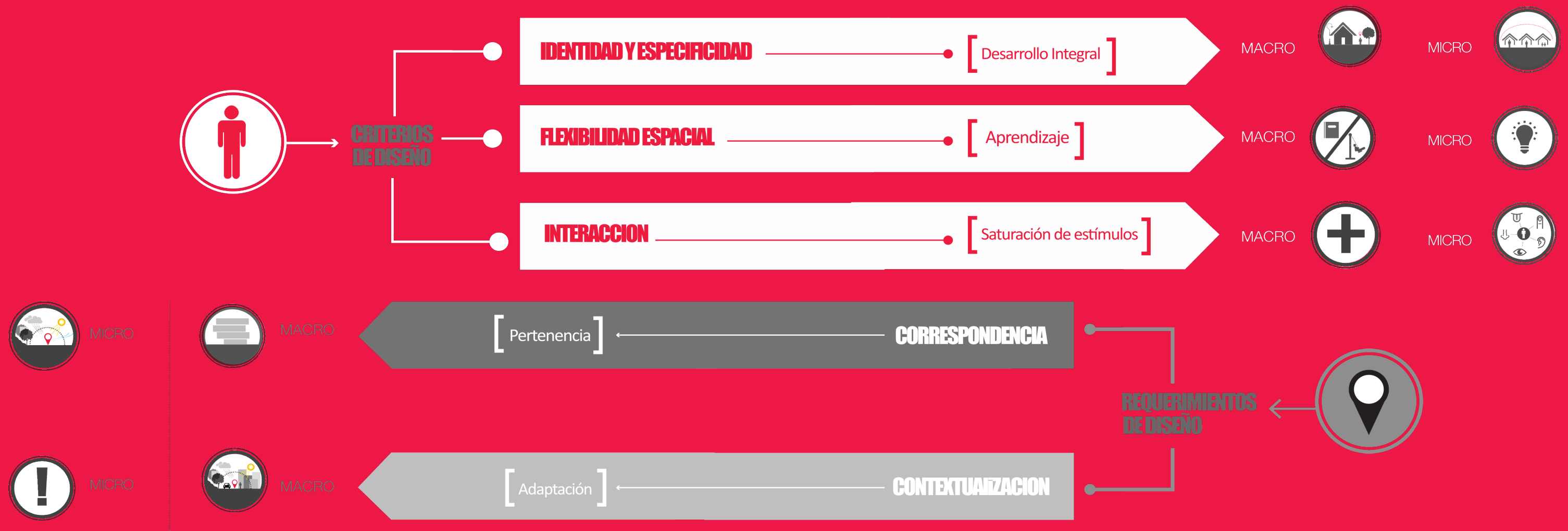
CONTEXTUALIZACION Y CORRESPONDENCIA

Además del usuario, el entorno es esencial en la concepción de los espacios.

Esta variable, no es fija sino que cambia con cada locación y exige ciertas especificaciones según cada lugar, esto con el fin de que el proyecto no sea solo funcionalmente adecuado sino también contextualmente acertado. Siendo así características como topografía, clima, y cultura son esenciales para lograr un buen acomodo de lugar- proyecto.

Las condiciones climáticas de no ser debidamente trabajadas pueden generar distracciones o interrupciones para el usuario, por lo que es importante optimizar la influencia climática sobre el espacio para permitir un desarrollo adecuado de los procesos vivenciales. Por su parte un buen manejo de la topografía puede aportar en ahorro económico y algunos contratiempos.

Un correcto entendimiento de las variables culturales, permitirá establecer los métodos de construcción y permeabilidad necesarios para cada Hogar, tomando en cuenta el índole del entorno y las relaciones que se pueden tejer entre el adentro y el afuera.



ESTRATEGIAS DE DISEÑO MACRO

Las Estrategias de Diseño a nivel Macro intervienen directamente en el diseño de conjunto y buscan un reordenamiento general de los espacios destinados a labores de crianza. Este nuevo entendimiento del impacto que tiene el diseño espacial general en el comportamiento de sus usuarios, tiene como fin promover la seguridad, legibilidad, identidad y vinculación (interna y externa) como medios de contribuir a la mejora de la experiencia del niño, permitiéndole entender su alrededor y apropiarse del mismo mientras el mismo lo protege. ■

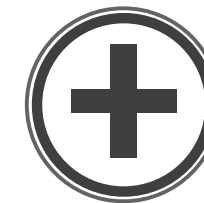
PAUTAS DE DISEÑO



A. LEGIBILIDAD PERCEPTUAL

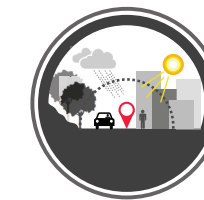


B. POLIVALENCIA



C. ENRIQUECIMIENTO AMBIENTAL

REQUERIMIENTOS



D. ADAPTACION AL CONTEXTO



E. CONFIGURACION

3.2.1. PAUTAS DE DISEÑO MACRO



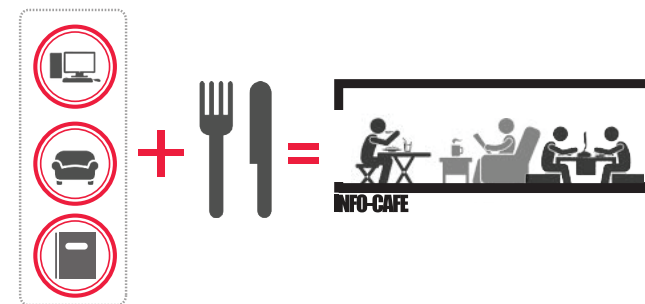
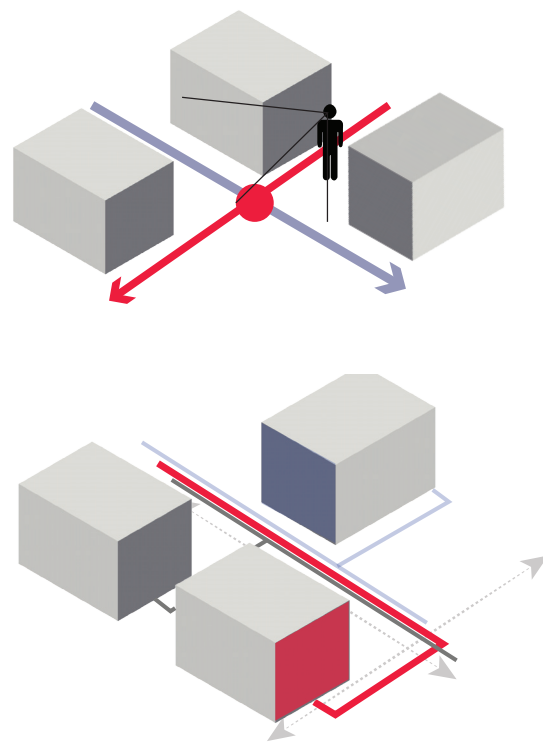
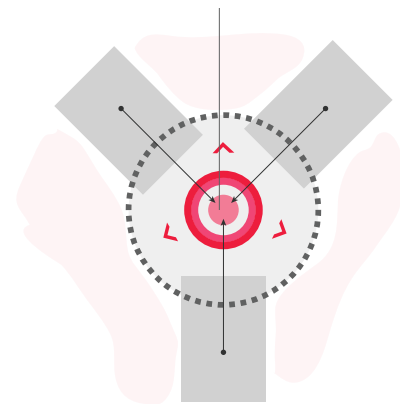
A|

LEGIBILIDAD PERCEPTUAL

_Promover un diagrama a partir de un espacio central que unifique actividades de convergencia y promueva la retroalimentación y sana convivencia de las poblaciones mediante la inserción de actividades de recreo colectivas.

_Diseñar partir de un esquema general de lectura sencilla que de prioridad a las áreas de circulación como conectores fácilmente legibles entre los diferentes elementos que componen el conjunto, con el fin de fortalecer las relaciones alrededor de todo el conjunto y la multiplicidad de los usos.

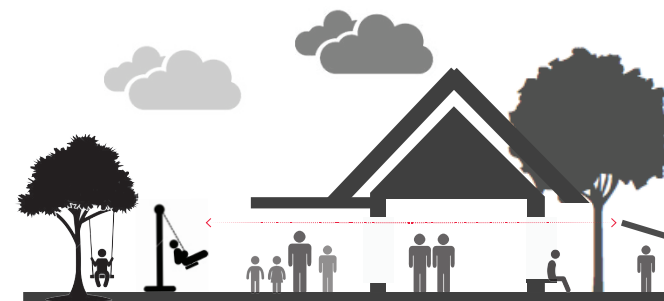
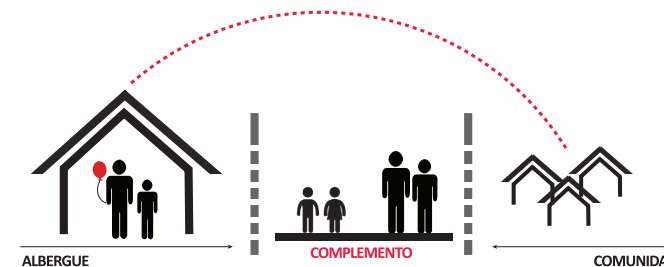
_Dotar al conjunto y los diferentes espacios, de elementos conductores, de referencia y de orden que faciliten al niño la lectura del espacio y lo orienten perceptualmente sobre como manejarse dentro del mismo.



B|

POLIVALENCIA

_Propiciar la Mixtura como garantía de diversidad y variedad de estímulos en cada ámbito mediante técnicas de combinación de espacios y generación de usos paralelos dentro de los diferentes ámbitos.



C|

ENRIQUECIMIENTO AMBIENTAL

Promover dentro de los espacios de convergencia la mixtura de diferentes elementos y poblaciones con el fin de saturar los espacios de la mayor cantidad de estímulos ambientales posibles. (Espacios: naturales, contruidos, techados, sociales, individuales, colectivos, de convergencia, separativos, visuales, etc....)

3.2.2 REQUERIMIENTOS DE DISEÑO MACRO



D|

ADAPTACION AL CONTEXTO

VENTILACION

_Preferir figuras rectangulares a la hora de diseñar, procurando que las caras largas se ubiquen de manera oblicua a la entrada del aire en el terreno.

SOLEAMIENTO

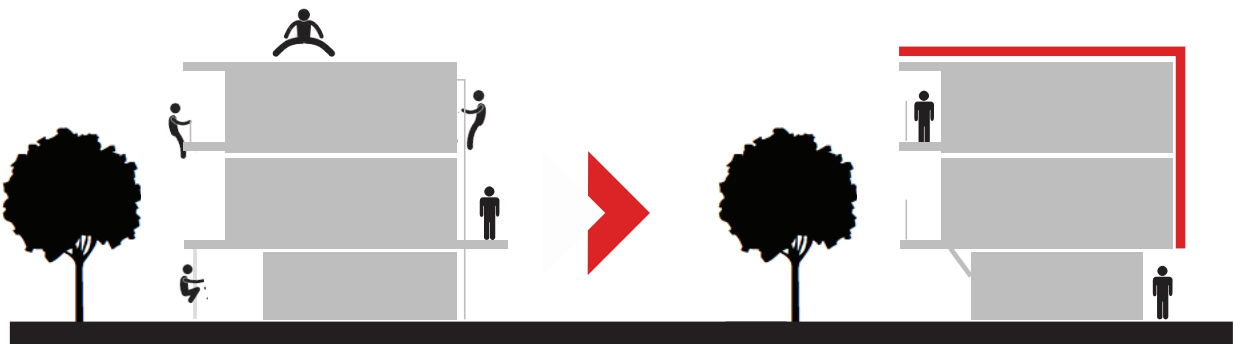
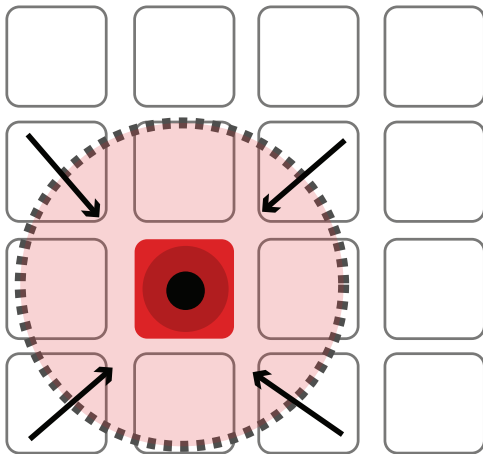
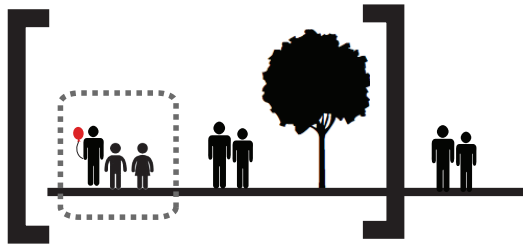
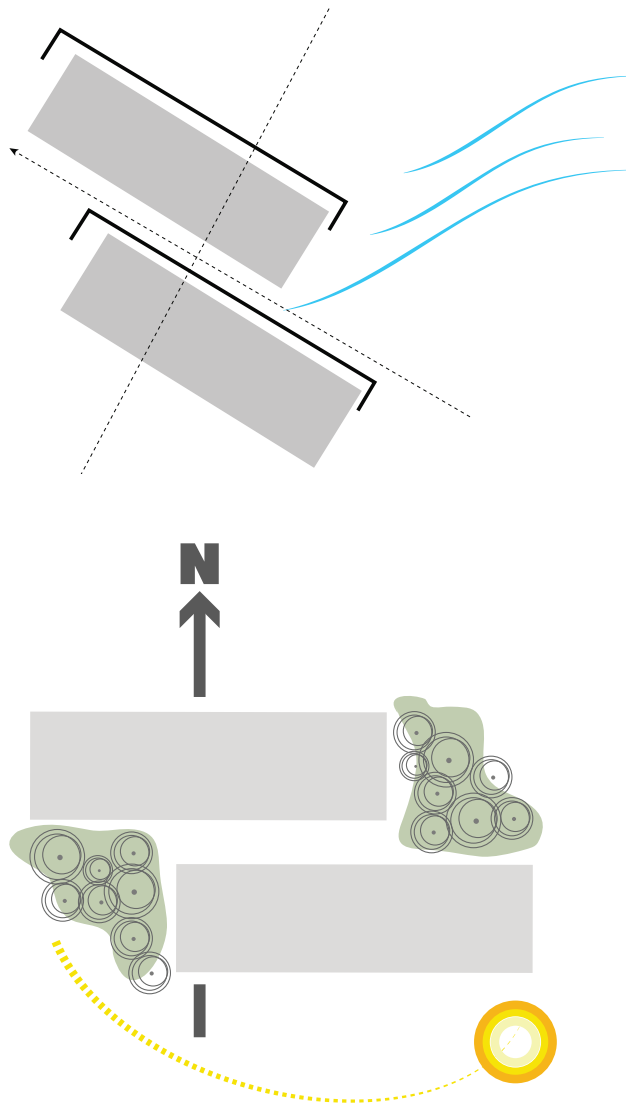
_Direccionar las fachadas largas al norte y al sur y las cortas al este y oeste con el fin de que se de la menor absorción de calor posible.

_Proponer jardines de vegetación media como fuente de sombra al este y oeste de las edificaciones con el fin de que cubran los ángulos solares bajos, durante la mañana y la tarde.

TOPOGRAFIA Y ESCORRENTIAS

_Plantear un diseño de sitio que vaya acorde a la dirección de las escorrentías, evitando construcciones en los niveles de recepción de agua y diseñando tragantes donde sea necesario.

_Definir terrazas que amortigüen la pendiente y permitan una transición fluida y fácil especialmente para el transito de niños y personas discapacitadas.



E|

CONFIGURACION

_Diseñar todo los edificios y espacios contruidos a partir de un criterio de contención total, previendo posibles escapes y relaciones exteriores inadecuadas.

_Permitir un contacto controlado con los alrededores mediante un aporte programático a partir de actividades compartidas que deseen ser potenciadas.

_Preveer posibles amenazas a partir de la composición externa de los edificios. La misma no debe dar cabida a posibles amenazas como escalar la estructura interna o externamente o permitir el paso a espacios restringidos y de posible riesgo como azoteas, terrazas o voladizos etc...

ESTRATEGIAS DE DISEÑO MICRO

Las estrategias de diseño Micro tiene como fin el enriquecimiento de los espacios específicos con el fin de potenciar la experiencia del usuario. De esta forma se retoma la arquitectura como un medio integral de crianza capaz de intervenir, complementar y potenciar los procesos de aprendizaje y exploración mediante la concepción del espacio como un estímulo circundante y no únicamente como un contenedor. ■

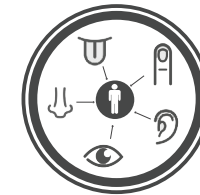
PAUTAS DE DISEÑO



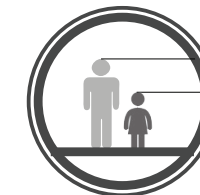
A. ADAPTABILIDAD ESPACIAL



B. ENTORNOS INSPIRADORES



C. ESTIMULO PERCEPTUAL



D. ESCALA INFANTIL

REQUERIMIENTOS



E. CONFORT



F. APTITUD DE ESPACIOS Y ACABADOS

3.3.1. CRITERIOS DE DISEÑO MICRO



A

ADAPTABILIDAD
ESPACIAL

HOGAR INFANTIL (0-6 AÑOS)

Físico motor

_Incluir en el diseño espacial elementos que propicien el movimiento explorativo y la maduración de las extremidades: elementos para empujar con pies y manos, instrumentos de apoyo para incorporarse, ejercicios verticales como jalar cosas, guindar de algo etc.

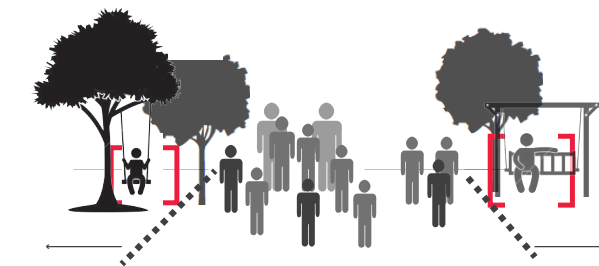
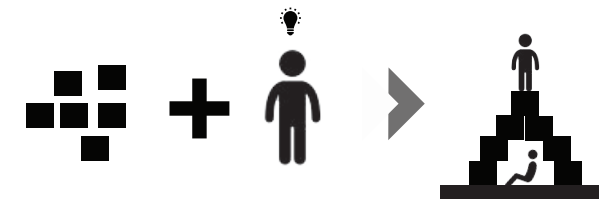
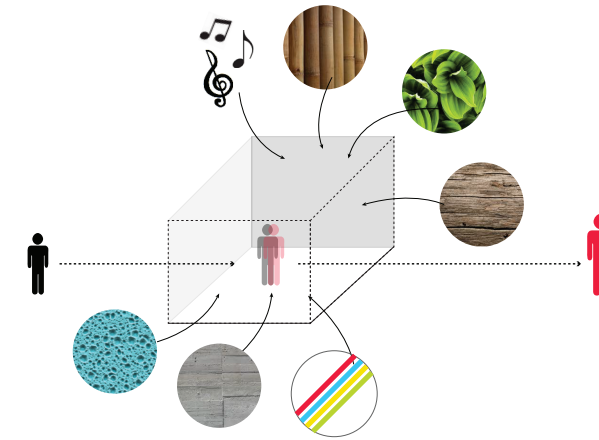
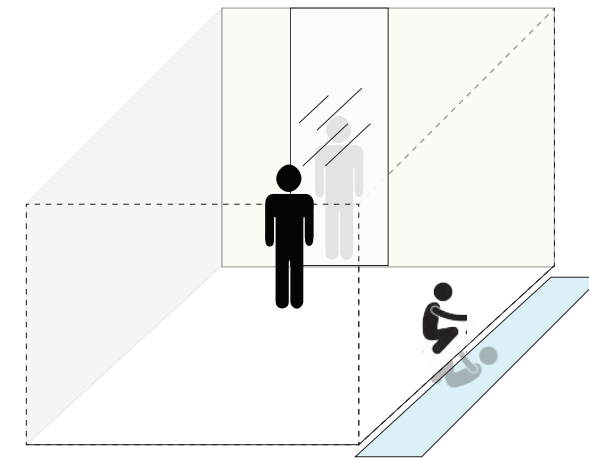
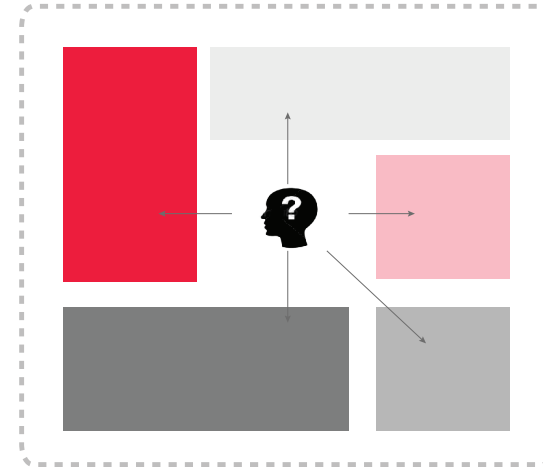
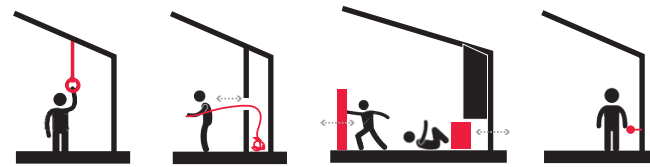
_Incluir elementos de movilidad acorde a la capacidad motriz del niño como rampas y escalones lineales de huella ancha que faciliten el acceso y circulación dentro de los espacios y les permitan autonomía dentro del mismo.

Psicológico

_Plantear a nivel de espacio interno actividades de diferente índole que motiven el autodescubrimiento de las capacidades intrínsecas y la superación personal: zonas de trabajo (áreas).

Social

_Incluir materiales reflectivos en el diseño de los espacios y a nivel de cerramientos para promover el autodescubrimiento y la concientización sobre la imagen propia.



Cognitivo

_Proporcionar variedad de estímulos sensoriales a nivel de espacio (texturas, colores, sonidos, luces, etc...) que motiven la curiosidad y el desarrollo de los sentidos. Los mismos deberán planearse como intervenciones puntuales y planificadas dentro de los ámbitos con el fin de estimular al niño sin abrumarlo.

HOGAR DE NIÑOS (7-12 AÑOS)

Físico motor

_Incluir a nivel de intervenciones en el espacio elementos que inciten la actividad física y el fortalecimiento muscular aprovechando las oportunidades de juego.

Psicológico

_Plantear espacios sugerentes que permitan al niño interpretar y seguir su propio método creativo para obtener el resultado deseado mediante elementos de diversa naturaleza que complementen sus ideas.

Social

_Desarrollar espacios colectivos que den cabida a la exploración del "yo" y la expresión individual dentro del espectro social.

_Proponer espacios de mixtura controlada como atrios para la observación de conductas y retroalimentación.

_Plantear espacios sociales con actividades y situaciones que requieran de la participación colectiva con el fin de fortalecer la cooperación, el respeto y la tolerancia como la superación de obstáculos grupales, actividades de relevo, búsquedas y ejercicios de armado complejos.

Cognitivo

_Plantear ejercicios de razonamiento, memoria y lógica a nivel de espacio como laberintos para unir dos espacios, obstáculos lógicos para conseguir algo o llegar de un lugar a otro.

HOGAR DE ADOLESCENTES (13-18 AÑOS)

Físico motor

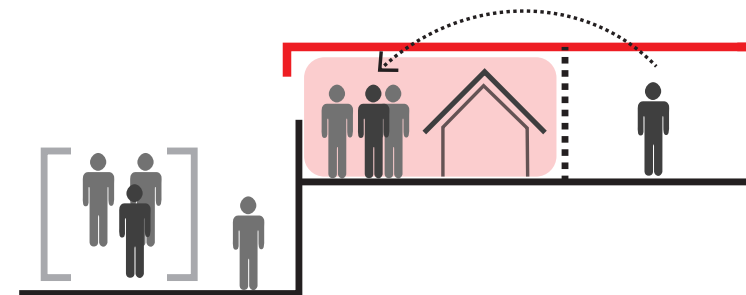
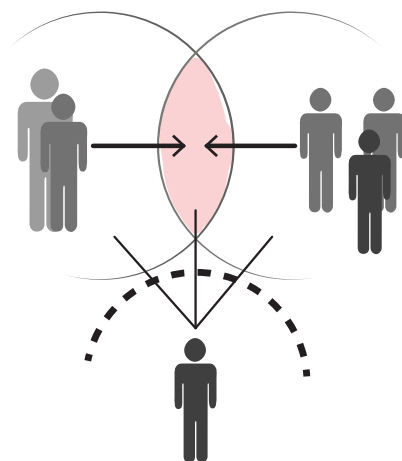
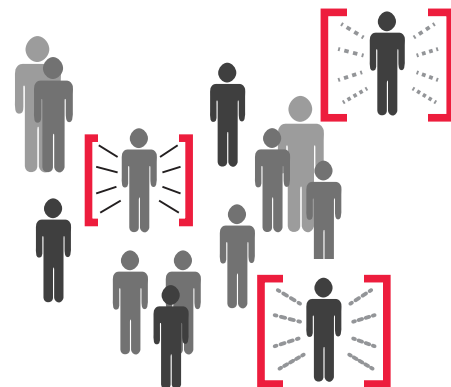
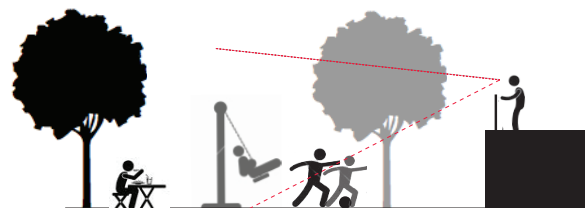
_Diseñar espacios para la práctica deportiva que promueva hábitos saludables y una constante estimulación física.

Psicológico

_Plantear espacios individuales que permitan la personalización y el autodescubrimiento del "yo".

Social

_Proponer espacios que potencien el contacto social mixto a nivel interno bajo métodos de control pasivo que no entorpezcan la dinámica de intercambio.



_Propiciar el contacto con la comunidad circundante por medio de un aporte programático al lugar que permita el acceso limitado de los vecinos y compañeros a espacios de intercambio dentro del recinto, con el propósito de familiarizar al adolescente con la vida fuera del hogar.

_Proponer espacios de reposo y estadía prolongada para tertulia y reunión social con el fin de reforzar los vínculos amistosos y proveer espacio de secreteo

Cognitivo

_Desarrollar espacios para la expresión individual y colectiva y la exploración de opciones mediante la transformación inmediata y semipermanente del entorno.

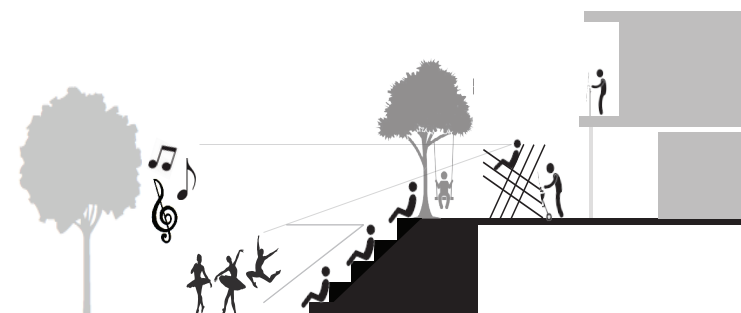


B|

ENTORNOS
INSPIRADORES

-Proporcionar entornos que fomenten la curiosidad, la imaginación y la versatilidad como: elementos para la expresión literal y gráfica, áreas para el movimiento creativo y espacios transformables e interactivos.

- Incluir en los espacios muestras externas de expresión artística, permanentes y temporales, como medio de retroalimentación, inspiración y enriquecimiento, por ejemplo murales, esculturas habitables o presentaciones esporádicas.



_Proponer espacios de libre interpretación e improvisación que permitan al niño decidir como entender su entorno y como intervenir en él.

_Posibilitar la transformación del espacio a voluntad mediante elementos sueltos que se conviertan en recurso físico para la expresión de la creatividad e imaginación del usuario.

_Fomentar el juego en las diferentes etapas como un medio para estimular el aprendizaje y la experimentación de nuevas oportunidades:

HOGAR INFANTIL

_Juegos para el ejercicio motor apartir de elementos incluidos en el espacio (rodines, poleas, barras, etc...)

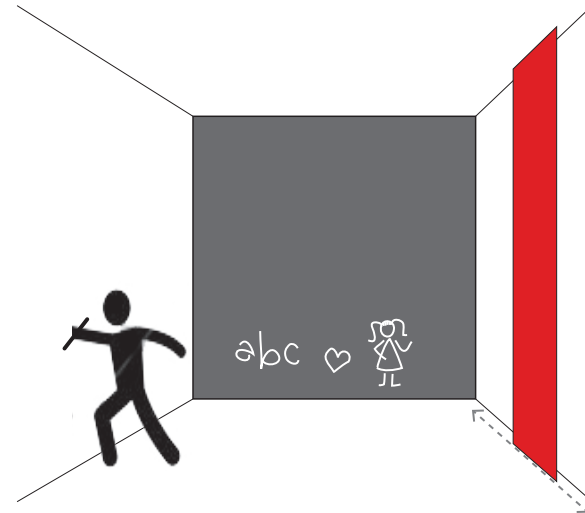
HOGAR DE NIÑO

_Espacios que fomenten la imaginación y las situaciones ficticias mediante entornos interactivos y elementos complementarios sueltos.

HOGAR DE ADOLESCENTES

_Juegos grupales, deportivos, de mesa etc...

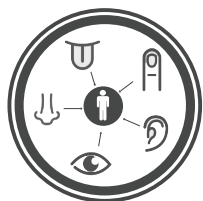
_Proponer actividades paralelas a las propuestas por el espacio como tal, mediante transformaciones espaciales que estimulen la saturación de actividades que influyen en cada aposento.



“

*...Si disfrutas lo que haces...estas creando
sino...estas obedeciendo*

”



C | ESTIMULO PERCEPTUAL

_Aplicar principios de teoría del color para incentivar estados de ánimo deseados según sea el propósito de cada espacio).

_Aprovechar la iluminación como medio para propiciar conductas deseables en los espacios.

_ILUMINACION FLUORESCENTE Y DIRECTA:

Espacios sociales, de aprendizaje formal e informal, oficinas y espacios para la exploración de la creatividad.

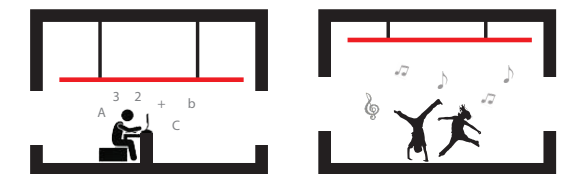
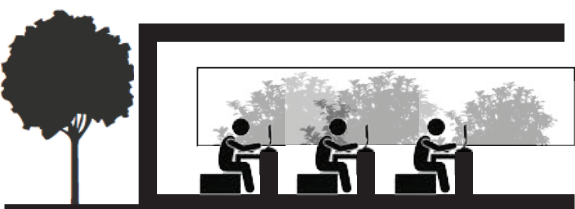
_ILUMINACION INCANDESCENTE E INDIRECTA:

Espacios íntimos y personales, dormitorios, consultorios médicos, espacios de relajación y actividad pasiva o de introspección.

_Diseñar remates visuales verdes y espacios con una estrecha relación con los exteriores, principalmente en áreas destinadas a la socialización, la creatividad, el juego, la experimentación y la convivencia.

_Proporcionar variedad de estímulos sensoriales a nivel de espacio (texturas, colores, sonidos, luces, etc..) que motiven la curiosidad y el desarrollo de los sentidos.

_Dotar de buena altura los espacios destinados al juego, la creatividad, la socialización y la expresión. Mantener cielos bajos en aulas, espacios de estudios y áreas de actividad personal.



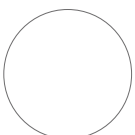
1 | AMARILLO

Estimulante para la vista y los nervios.
Ayuda a la organización
CONDUCTAS:
alegría / claridad mental / dinamismo



4 | VERDE

Sensación de libertad, Relaja los traumas y da equilibrio
CONDUCTAS:
Libertad / creatividad / paciencia



7 | BLANCO

Sensación de limpieza y sobriedad.
Alivia el stress emocional
CONDUCTAS:
Tranquilidad / libertad / confort / aislamiento emocional



2 | ROJO

Estimulante mental. Penetrante y calorífico
Puede causar irritabilidad
CONDUCTAS:
Exitación y vitalidad / dinamismo / autoritariedad / optimismo



5 | NARANJA

Estimulante emotivo. Libera el negativismo
CONDUCTAS:
Según su tono calma o irrita / Entusiasmo
Determinación



8 | MAGENTA

Delicadeza y desenfado
CONDUCTAS:
compasión / bondad / ilusión



3 | AZUL

Apaciguante y tranquilizador.
Promueve la claridad de las ideas
CONDUCTAS:
Serenidad / Concentración / relajante visual



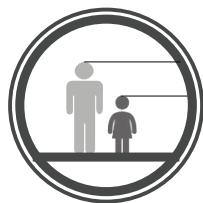
6 | MORADO

Calmante. Transforma obsesiones y miedos
CONDUCTAS:
Neutralidad / Tranquilidad / Delicadeza / estimula los impulsos artísticos y la sensibilidad



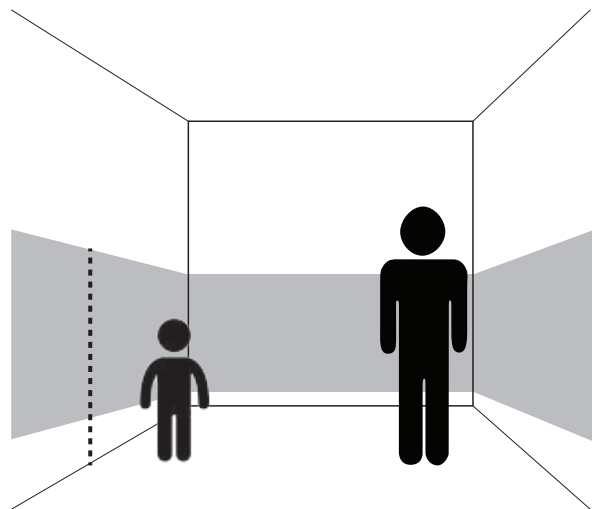
9 | GRIS

Sentimiento de neutralidad y desentendimiento
CONDUCTAS:
Independencia / autosuficiencia / autocontrol
estabilidad



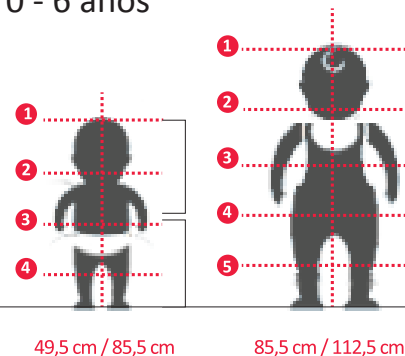
D| ESCALA INFANTIL

_Aplicar principios de ergonomía al diseño de espacios y mobiliario en cada Hogar según las proporciones y medidas del usuario específico, según sea su población, esto por motivos de empoderamiento y seguridad. ■



124

CASA CUNA 0 - 6 años

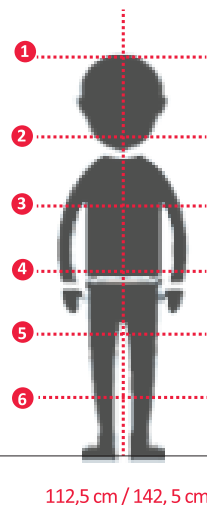


Parámetros de diseño

Alcance Máximo 63.75 cm-90 cm
Alcance Horizontal 45 cm - 50 cm
Altura de seguridad 100 cm - 130 cm
Altura crítica: 35 - 40 cm

Directrices preestablecidas (fuente: Idee, 2012)

Altura máxima de juego sobre nivel de suelo 80 cm - 150 cm
Desnivel máximo en suelo 17.5 cm - 30 cm
Altura mínima de barandas y barreras de contención 72.5 cm
Área mínima de juego por niño 2,5 m2
Área mínima de descanso por niño 1,8 m2
Altura elementos de aseo 35 cm
Altura de asientos 30 cm



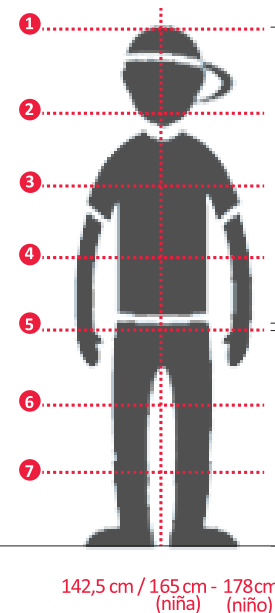
HOGAR INFANTIL 6 - 12 años

Parámetro de Diseño

Alcance Máximo 118.75 cm
Alcance Horizontal 71 cm
Altura de seguridad 160 cm

Directrices preestablecidas (fuente: Idee, 2012)

Altura máxima de juego sobre nivel de suelo 2.5 mts
Desnivel máximo en suelo 45 cm
Altura mínima de barandas y barreras de contención 100 cm
Área mínima de juego por niño 2 m2
Área mínima de descanso por niño 2 m2
Altura de elementos de aseo 60 cm
Altura de asientos 40 cm



CASA DE ADOLESCENTES 12-18 años

Parámetros de Diseño

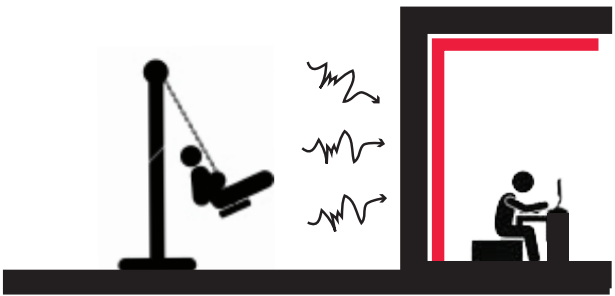
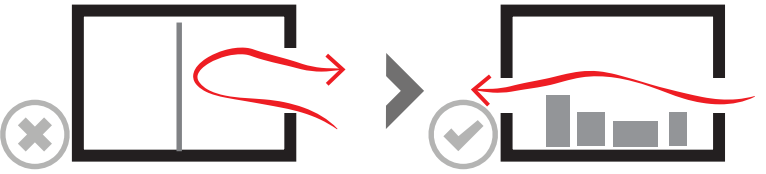
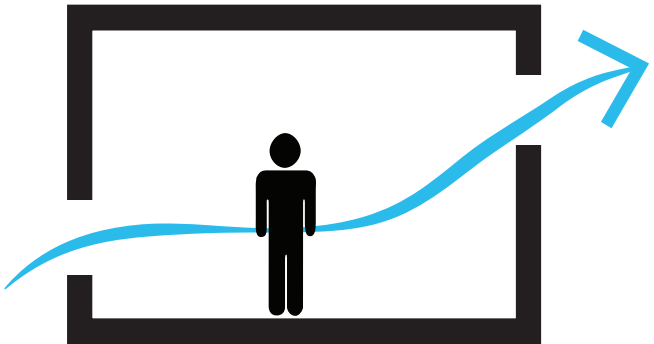
Alcance Máximo 160 cm
Alcance Horizontal 115 cm
Altura de seguridad: Inexistente

Directrices Preestablecidas (Fuente idee 2012)

Altura máxima de juego sobre nivel de suelo 2.5 mts
Desnivel máximo en suelo 45 cm
Altura mínima de barandas y barreras de contención 100 cm
Área mínima de juego por niño 2 m2
Área mínima de descanso por niño 2 m2
Altura de elementos de aseo 60 cm
Altura de asientos 50 cm

125

3.3.2 REQUERIMIENTOS DE DISEÑO MICRO



soleamiento y el calor excesivo. (Horizontales al este y oeste y verticales al norte y al sur)

_Diseñar espacios abiertos que propicien el movimiento del aire y evite las inhibiciones por obstáculos internos.

SOLEAMIENTO Y RADIACION SOLAR

_Evitar el uso de colores oscuros en fachadas y cubiertas que aumenten el porcentaje de calor en el interior. Se recomienda el uso de laminas galvanizadas y mampostería sin color.

_Evitar el uso de pavimentos en los suelos ya que se recalienta mucho y requieren un extenso trabajo de sombreado, utilizar mejor adoquines, porcelanatos y zacate block como una opción para expandir el manto vegetal.

CONTROL ACUSTICO

_Utilización de materiales de control acústico en espacios que requieran de atmósferas tranquilas y que se puedan ver afectados por la dinámica de juego del lugar



s, aulas, consultorios etc..

F

APTITUD DE ESPACIOS Y ACABADOS

_Todas las superficies, especialmente en los espacios infantiles y para niños, deben contar con un revestimiento amortiguante que aminore daños por caídas y golpes el cual debe tener un grosor mínimo de 30 cm para una caída de 2,5 mts.

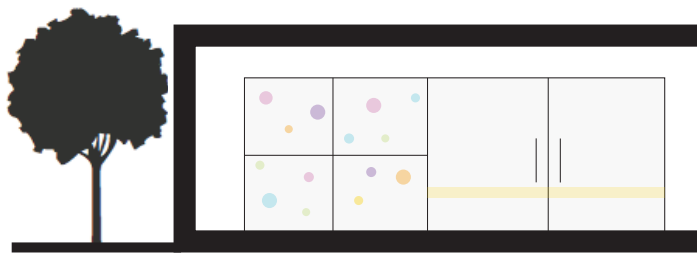
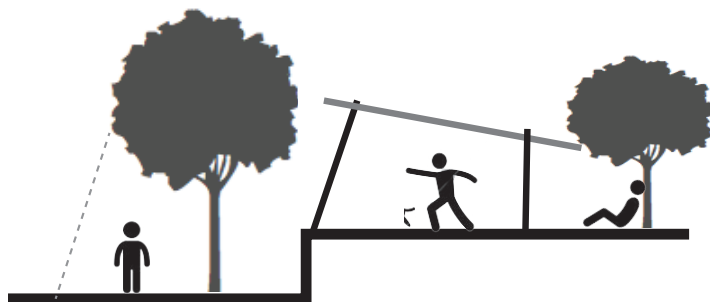
_El espacio debe ser apto para todo usuario sin importar su condición física. Debe permitir la libre circulación y la completa participación del usuario durante todo momento.

_El diseño de exteriores deberá plantearse a partir de sombras verdes y toldos que doten espacios abiertos de refugios y protección UV.

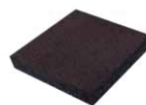
_Los elementos expuestos al sol, no deben ser de colores muy oscuros o muy claros para evitar que se sobrecalienten o deslumbren.

_Los elementos diseñados a base de cuerdas o similares deberá ser utilizado únicamente en áreas para niños mayores de 6 años.

_Toda esquina en áreas de juego, mobiliario y elementos lúdicos debe ser redonda para evitar accidentes y su uso como potencial arma.



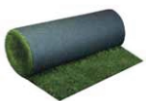
REVESTIMIENTOS AMORTIGUANTES PARA PISOS



1

MOZAICOS DE HULE

Losas de Hule para recubrir pisos. Pueden cortarse a la forma deseada son especiales para exteriores.



2

PASTO SINTETICO

Rollos o losas de pasto plástico .



3

ARENA SILICA

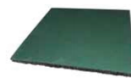
Revestimiento suelto para superficies de juego. Debe considerarse el manejo de los desagües y la existencia de un borde que prevenga el esparcimiento.



4

HULE CHORREADO

Hule líquido que se chorrea en sitio sobre la superficie a recubrir para dar un acabado más suave.



5

ESPUMA PLASTICA

Losas de espuma recubiertas de tela plástica impermeable para acabado de pisos, paredes y juegos



6

GEOTEXTILES

Telas adhesivas para recubrir superficies internas y dar un acabado más suave.

_A nivel de interiores, se deben utilizar en la medida de lo posible materiales lavables como pavimentos, tableros de madera forrada, revestimientos vinílicos y espejos.

_Los baños, cocinas y cuartos húmedos deben contar con material antideslizante en pisos y revestimiento lavable en las superficies verticales.

_Las ventanas o puertas de vidrio deben hacerse con vidrios de seguridad y contar con elementos adhesivos que evidencien su presencia para evitar choques.

_Toda abertura presente en el espacio debe diseñarse para evitar atascamientos por lo que deben ser de más de 9 cm para evitar que pies y manos puedan quedar atrapados y de menos de 22.5 cm con el fin de imposibilitar que metan la cabeza u otra parte del cuerpo y quedar atorados.

_A nivel de espacios infantiles se

recomienda el uso de mobiliario de madera debidamente tratado, barnizado y sin astillas. Contrariamente debe evitarse el uso de metales ya que se sobrecalientan fácilmente, pueden ocasionar cortaduras e inclusive pueden funcionar como un arma.

_La utilización del agua como estímulo sensorial debe limitarse a chorros intermitentes en espacios sociales y espejos de agua de no mas de 5 cm de profundidad a excepción de el hogar infantil donde no se permite el uso de agua por el peligro que representa para niños menores de 6 años.

Además todo espacio en el que se presente deberá tener superficie antideslizante.

_A excepción de los elementos texturados denominados estímulos en el diseño no se deben utilizar pinturas con textura que puedan causar raspones o cortes en los niños. ■

04 DEFINICION

- 4.1. PRESENTACIÓN GENERAL
- 4.2. FACTIBILIDAD Y VIABILIDAD
- 4.3. DELIMITACIÓN
- 4.4. ALCANCES

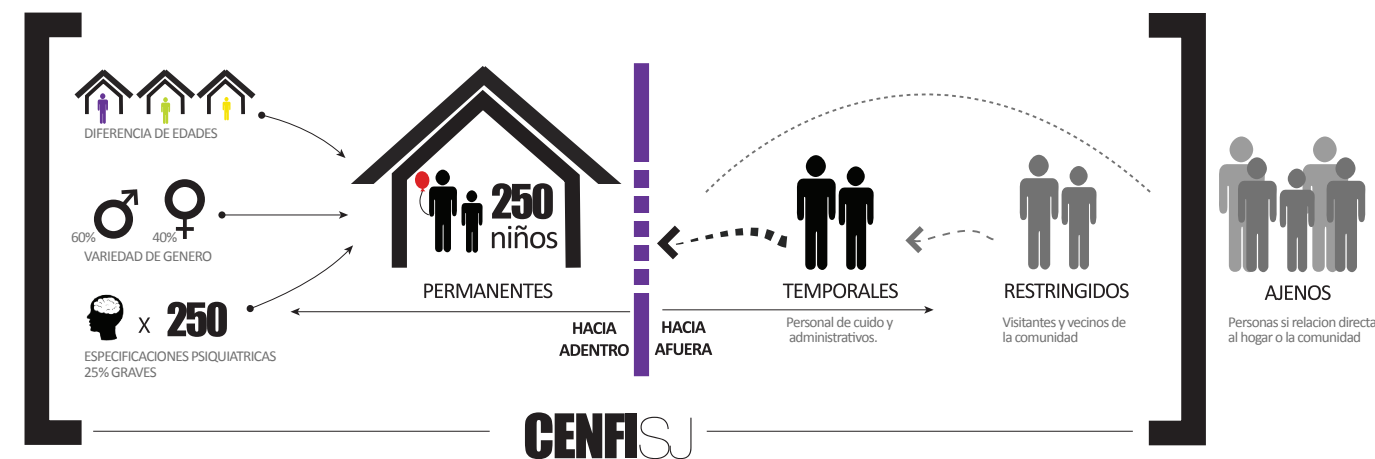


PRESENTACIÓN GENERAL

CENFI-SJ

El centro de Formación Integral (CENFI), es una iniciativa que busca implantar al sistema de albergues un modelo de crianza a partir de los espacios que lo integran. Lo anterior parte de la idea de solventar en la mayor medida las necesidades de estímulo de los menores y complementar la labor del personal encargado, mediante un diseño acertado y específico

para la población en sus diferentes edades, que les permita acceder a estímulos desde su entorno inmediato. El proyecto, aparte de buscar mejores insumos para sus inquilinos, busca olvidarse de la concepción social de orfanato y pasar a ser visto como un lugar de oportunidades, pionero en la formación de menores en estado de abandono



El planteamiento, busca crear atmósferas controladas que permitan a los niños desarrollar su autonomía mientras se mantienen en ambientes seguros y bajo control constante, la propuesta se hace pensando en una mejor vivencia de todas las partes involucradas (administrativos, cuidadores, residentes y vecinos) con el fin de alivianar cargas, evitar roces y optimizar resultados. La principal fortaleza del proyecto es el entendimiento que se presenta de las diferentes poblaciones y de cómo las mismas representan un reto a nivel social por lo cual por su mismo bienestar deben permanecer bajo un régimen separativo

que de pie a situaciones de convivencia controladas mediante aspectos en común de su desarrollo. (VER DIAGRAMA 4.1)

Su misión es la de Formar personas integras y autónomas capaces de aportar a la sociedad de la que forman parte, Innovar en los métodos de crianza infantil, Fortalecer el sistema actual y convertirse en un ideal para la crianza de menores bajo tutela del estado.

La propuesta de plan maestro que se desarrollará, responde a la iniciativa del Hogar Vista de Mar de volver a ser un Albergue permanente para menores en riesgo

social, (VER DIAGRAMA 4.2) según su director actual, el señor Carlos Morales, mucha de la problemática de comportamiento con la que luchan actualmente y que no les permite la convergencia de poblaciones, se debe a que los menores carecen de constancia en su método formativo por las continuas rotaciones dentro del sistema de Hogares, él sostiene que un método formativo de estímulo permanente que se aplique desde la infancia y hasta la adolescencia, puede traer resultados positivos en el comportamiento y desarrollo de los niños a nivel personal y educativo, ya que en la actualidad no existen opciones de ese tipo y la permanencia de los menores

no trasciende el hecho de poner un techo sobre sus cabezas, además esta unión de poblaciones dentro de un correcto sistema permite una socialización controlada, que enriquece las experiencias interpersonales de los niños, lo cual es parte importante de sus habilidades sociales futuras.

Si bien es cierto, el proyecto contradice la política del PANI de separación de poblaciones, la filosofía interna y la autonomía de la fundación Hospicio de Huérfanos de San José respalda la posibilidad de un proyecto de unificación que no solo acomode a las diferentes poblaciones de manera adecuada, sino que además logre centralizar la mayor parte de la población en riesgo social de la ciudad capital, dentro de un solo sistema de crianza con capacidad de albergar hasta 250 niños en sus diferentes edades, con lo cual no solo la fundación recupera su puesto como principal centro de recepción de menores en riesgo y condición de orfandad sino que soluciona un problema de congestión y falta de espacio. Además, este reacomodo permitirá que muchos de los albergues actuales puedan dedicarse a faenas de cuidado específico como hogares para madres adolescentes, víctimas de violación, niños de condición limitada etc... los cuales en gran parte han sido destituidos para dar paso a la sobre población existente. Esta concentración de poblaciones además, facilita el control de visitas, la labor psicosocial que ejerce le PANI y principalmente, da solución a la situación de hermanos que actualmente representa un reto para el sistema que debe hacer excepciones poco favorecedoras para mantener familias unidas. ■

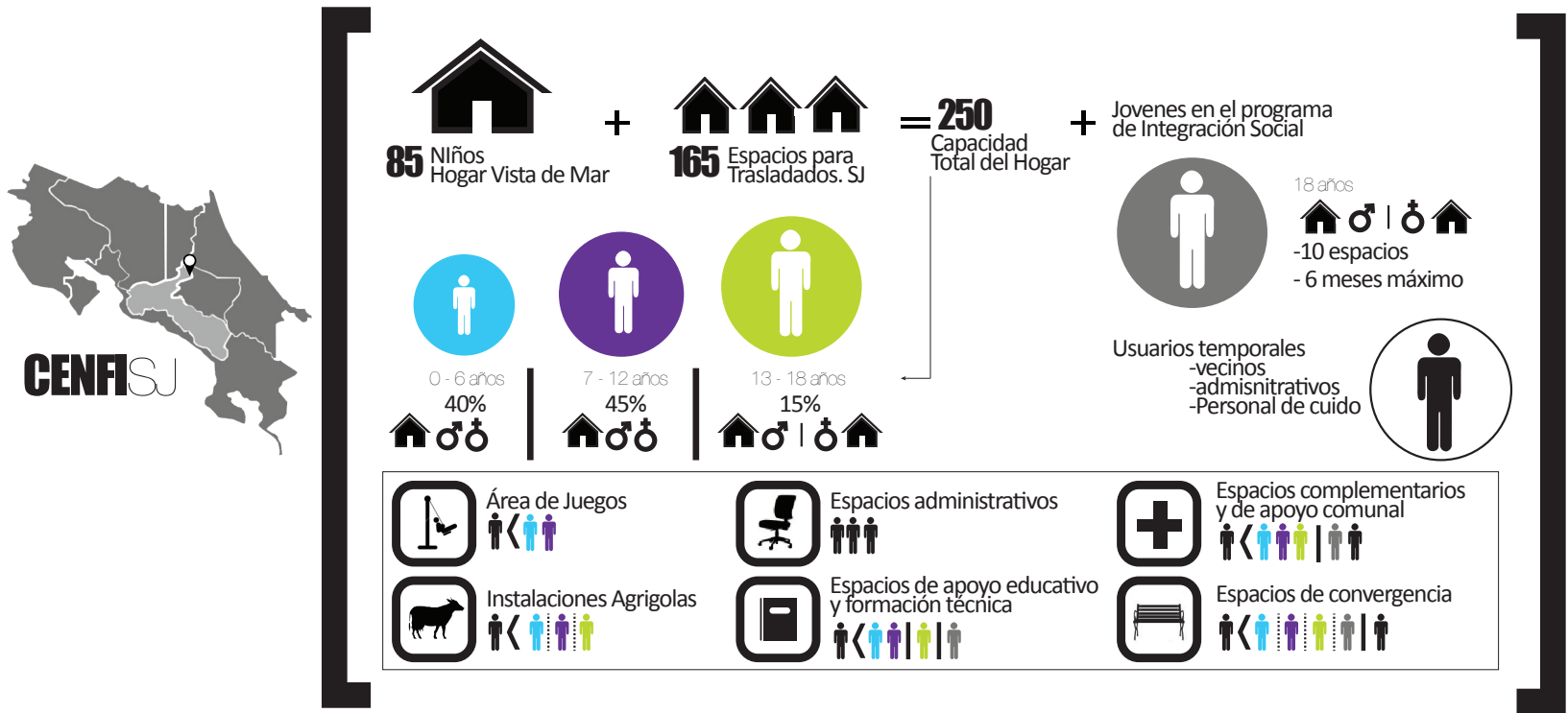


Diagrama 4.2. | SINTESIS DE LA POBLACION A ALBERGAR
Fuente: Diagramación Propia

EL HOSPICIO DE HUÉRFANOS DE SAN JOSÉ

El Hospicio de Huérfanos de San José es un albergue no gubernamental que por muchos años fue el principal recinto de niños en riesgo social en el país. Es una organización benemérita que funciona en nuestro país en pro de los niños. Cuenta con sedes varias y se desempeña en diferentes tareas. Funge como guardería, hospicio y como complemento de las funciones del PANI, se financia por donaciones y fondos del estado provenientes de la Junta de Protección Social, la municipalidad de San José y el Patronato Nacional de la infancia. Su principal misión es *“mejorar la calidad de vida de los niños, educar personas de bien y cambiar la connotación de lástima con respecto al niño huérfano”*.

3. Funes Irina. Entrevista personal, Lic Verny Umaña administrador general Fundación Hospicio de Huérfanos de San José. Transcripción. Ipís de Goicoechea, 9 de setiembre del 2011.

Nació en 1869 como un albergue familiar, que pasó primeramente a manos de la Iglesia Católica, hasta que en 1887 el mismo es reconocido por el Estado bajo el nombre que aún hoy utiliza y se le es entregado a la Sociedad Católica de las Señoras de la Caridad de San Vicente de Paúl para su administración. Ese mismo año, se inaugura su sede central en Barrio Aranjuez, la cual hoy es patrimonio nacional y continúa siendo el centro de la organización.

En años posteriores, se traslada a las instalaciones la congregación de las Hijas de la Caridad de San Vicente de Paúl con el fin de colaborar con la crianza y cuidado de los menores, aunque actualmente la administración se encuentra a cargo la Asociación Internacional de Caridades (AIC) que es una institución privada de voluntariado con sedes en más de 52 países.

Actualmente, el Hospicio de Huérfanos de San José cuenta con varios proyectos, (ver diagrama 18) que se enfocan en las diferentes necesidades de la población infantil, con el fin de brindarles una mejor calidad de vida, entre ellos:

Guardería de san José: Centro diurno de atención integral para niños de escasos recursos. Acoge niños desde el año hasta los 12 y funciona como kínder autorizado por el ministerio de educación, se localiza dentro de las instalaciones originales del Hospicio en avenida 7 Barrio Arán Juez.

Complejo de Albergues infantiles Hogar Vista de Mar: Hasta finales del 2012, fungía como albergue permanente para niños huérfanos de todas las edades, abandonados o en riesgo social remitidos por el PANI. Se ubican en las instalaciones de Vista de Mar en Ipís de Goicoechea y se encargan de las necesidades de cuidado y formación de los menores.



CONJUNTO DE IMAGENES 4.1 / Fuente: Archivo Personal

Se divide en 4:

1. El hogar Vista de Mar (niños desde el nacimiento hasta los 13 años)
2. Hogar San Vicente de Paul (varones de los 13 a los 18 años)
3. Casa Santa Luisa de Marillac (Mujeres de los 13 a los 18 años)
4. Proyecto Casa de Sueños: Se refiere a un proyecto de inducción social, con el cual se pretende dar apoyo a los muchachos que salen de la institución, por un tiempo máximo de 6 meses. Se ubicará dentro de las Instalaciones de los albergues de Vista de Mar.

Iniciativas de extensión a la comunal:
A manera de retribución al estado por su inversión, la fundación busca prestar servicio a las comunidades que los albergan como salones comunales, capillas, bibliotecas etc. Todos los componentes de la Fundación cuentan con su propia oficina administrativa que responde a la sede central en San José, se apoyan en trabajo psicopedagógico con

el fin de comprender y mejorar el estado social y emocional de sus niños, a la fecha, la organización ha sido merecedora de diferentes reconocimientos por su impecable labor en la crianza de la niñez Costarricense.

Como consecuencia de los altos costos de mantenimiento, aclara Coto (2011) a mediados de la década de los 90 (mucho antes de que fuera declarado patrimonio arquitectónico) se ponen a la venta las instalaciones originales del Orfanato y se conserva solo lo necesario para mantener ahí la guardería y las oficinas centrales.

A raíz de esto, en 1997 el Hospicio adquiere una finca lechera de un área bastante considerable (cerca a las 6.3 hectáreas) en el cantón de Ipis, donde desarrollan las nuevas instalaciones que darán cobijo al nuevo Hogar Vista de Mar.

Inicialmente, destaca Don Verny Umaña exdirector del Hogar (entrevista personal, setiembre 2011), el proyecto fue concebido

como un complejo modesto, que diera abasto para albergar al sector infantil del Hospicio, que comprende niños de entre los 0 meses hasta los 12 años (Hogar Vista de Mar), pero más adelante, debido a problemas administrativos, el lugar, se vio obligado a acoger en sus instalaciones a los hogares San Vicente de Paul y Santa Luisa de Marillac, que se encargan de la crianza de jóvenes desde los 13 y hasta los 18 años, estos fueron removidos del complejo a finales del 2012 ya que la mixtura de edades traía problemas sociales dentro del Hogar.

Hoy en día, menciona Umaña (2011), el lugar da techo a cerca de 80 niños que llegan al hogar por referencia del PANI, esto quiere decir que a diferencia de lo que se cree dentro del Hogar, aproximadamente el 75% de los niños no son adoptables, ya que aunque unos si viven una situación de orfandad y abandono, la mayoría fueron retirados de la tutela de sus padres por abuso o negligencia parental, en estos casos, el estado toma la tutela del

menor de manera irrevocable y se encarga de darle abrigo, sustento y la formación básica para que llegado a sus 18 años pueda integrarse a la sociedad como un ser humano íntegro y correcto.

Por esta condición, explica Chaves (2011), es que la organización últimamente busca proyectarse como Centro de Formación Integral (CENFI), con el fin de dejar atrás el estigma que lleva consigo la connotación de Hospicio de Huérfanos y aportar a la integración social de los menores.

Para la crianza y formación de los menores, aclara Coto (2011), el lugar cuenta con profesionales (psicólogos y trabajadores sociales) que se encargan de darle soporte a la parte psicosocial de cada uno, para que acepten su condición e inclusive en ciertos casos que superen sus traumas (psicológicos o psiquiátricos según el caso), y lograr así que desarrollen seguridad, confianza, individualidad, disciplina y amor propio, etc...



IMAGEN 4.3 / Fuente: tumblr.com

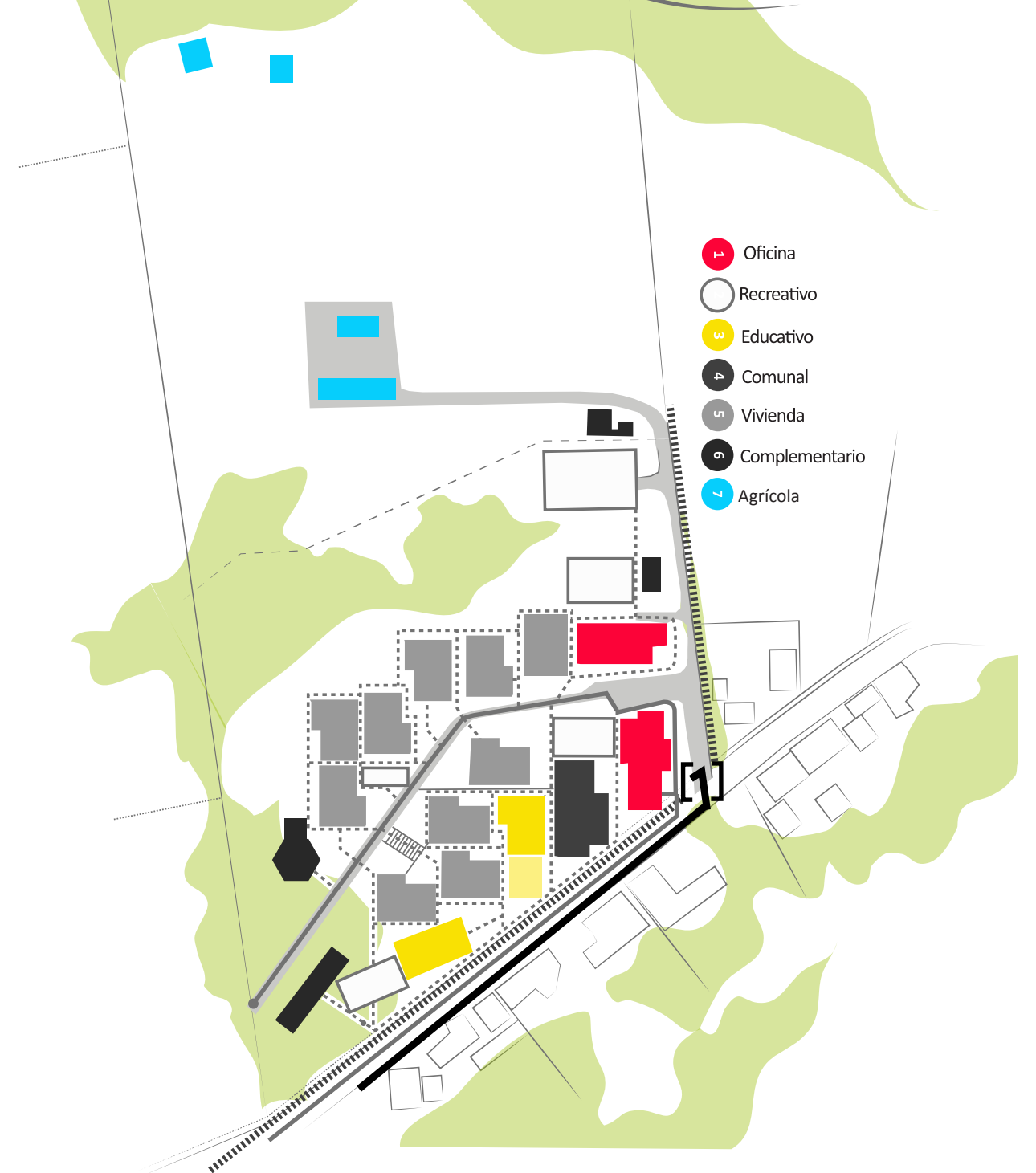
Además dentro de las casitas, se busca “crear vínculos entre el grupo que simulen la estabilidad y los conflictos familiares típicos de un hogar” (Umaña, 2011), como parte de esta metodología los niños desarrollan parte de los quehaceres del hogar según sus capacidades y responden por su comportamiento a un adulto encargado de casa. Los niños atienden clases en escuelas locales, con el fin de reforzar su rol social, y cuentan con un programa de recuperación dentro del hogar que se encarga de controlar sus estudios, el cual representa la única actividad programada en sus agendas, dejando en manos del programa de padrinos los ratos de ocio como los fines de semana. Además, el hogar promueve el desarrollo de la autosuficiencia de cada uno, pensando en que al momento de salir de la institución puedan ser independientes.

En la actualidad el hogar cuenta con: 2 edificios de oficinas administrativas, una lechería, amplias áreas verdes, granja avícola para abastecimiento del hospicio, cocina general, salón multiusos a disposición de la comunidad, un vivero que actualmente se encuentra en desuso, planché de juegos

al aire libre, aulas de recuperación, una capilla modesta, un salón de lectura que fue donado por la Librería Universal y 10 casitas completas para el acomodo de los niños según sus edades con capacidad máxima de 12 niños por unidad, más un encargado.

Según Umaña (2011), el plan de desarrollo original, el concepto del hogar era el de articular el espacio interno con las actividades comunales aledañas con el fin de estimular el contacto de los niños con la sociedad y estimular su seguridad y desarrollo, haciendo que el hogar participe de la dinámica comunal. Además, con la idea de acercar a los vecinos al complejo, el mismo debería contar con una biblioteca de uso público, espacio para talleres formativos en convenio con el INA y con infraestructura básica para albergar un Ebais que sirviera a la comunidad y al centro, desgraciadamente todos los proyectos fueron descartados debido a discrepancias con el gobierno por cuestión de regulaciones de infraestructura que el hospicio no puede solventar por problemas de presupuesto y por problemas de funcionamiento en general (VER

MAPA 4.1). ■



Mapa 4.1 | **USO DE SUELOS, ACTUAL HOGAR VISTA DE MAR**

Fuente: Diagramación Propia

FACTIBILIDAD Y VIABILIDAD

La Fundación Hospicio de Huérfanos de San José es una Institución privada sin fines de lucro que brinda sus servicios al estado en función de la niñez costarricense, mientras este a su vez lo patrocina por medio de la Junta de protección social para que pueda dar manutención a los menores remitidos por el PANI. Como entidad autónoma el Hogar solo se dedica a las labores de cuidado y no tiene parte en cuestiones legales como peleas tutelares, retiro de menores o papeleo de adopción. Debido a esta cualidad de “albergue privado”, la dirección del lugar cuenta con la libertad de tomar decisiones a nivel interno sin necesidad de responder al Estado por ello.

Para el caso de este proyecto, cabe destacar que el lote de 6.3 Hectáreas y todas las edificaciones existentes son propiedad privada del Hospicio y el mismo puede disponer de él a su conveniencia, por lo que un proyecto de expansión es totalmente viable. En cuanto a financiamiento, el hogar trabaja a partir de los recursos del Estado y no puede disponer del dinero de la manutención para el desarrollo de obras pero sí puede abogar a las políticas de compensación social de las empresas privadas y aceptar donaciones de toda índole como ya lo han hecho en el pasado, tal es el caso de la sala de lectura donada por la librería Universal y varios otros edificios del complejo.

En la actualidad los administradores y jerarcas del hogar reconocen la necesidad de renovación que sufre la planta física y están conscientes de que su condición y diseño no es el más apto para la crianza y estímulo de menores, según los parámetros y tendencias educativas más novedosas, que establecen que:

“todo espacio destinado a infantes debe tomar en consideración que el cerebro de un niño evalúa los ambientes a partir de las formas en las que puede interactuar con el, y responde a los mismos según las oportunidades que los mismos representen, por lo que es esencial implementar técnicas de interacción sanas que fundamenten su base en las conductas infantiles, su ergonomía y confort.”

2. Randy White for White Hutchinson. (2004) . Adults are from earth, children are from the moon: DESIGNING FOR KIDS, a complex challenge!. Obtenido el 26 de octubre del 2011 .www.whitehutchinson.com/children/articles.html

Además se toma en cuenta que existe una gran brecha entre las intenciones originales que se plantearon al momento de la apertura del nuevo hogar de Ipís y la situación actual, que solo puede ser resuelta mediante un diseño en función de las ideologías formativas

actuales. Según el plan, se contemplaba un hogar permanente para niños de ambos sexos desde su nacimiento hasta los 18 años, con una metodología integral que comprendía espacios de crianza, juego, estímulo personal y proyección a la comunidad, dicha iniciativa tenía como premisa un modelo de auto suficiencia controlada que buscaba un desarrollo del niño como ser independiente.

Con esto en mente es que se plantea en conjunto con la Dirección, la concepción de un nuevo Hogar que responda a los planteamientos originales mediante un diseño de plan maestro de ejecución por etapas que permita ir construyendo prioritariamente según las necesidades y a partir de la disponibilidad de los recursos necesarios, con el fin de eventualmente poder renovar la totalidad del centro, no solo en infraestructura sino también en su dinámica interna. ■

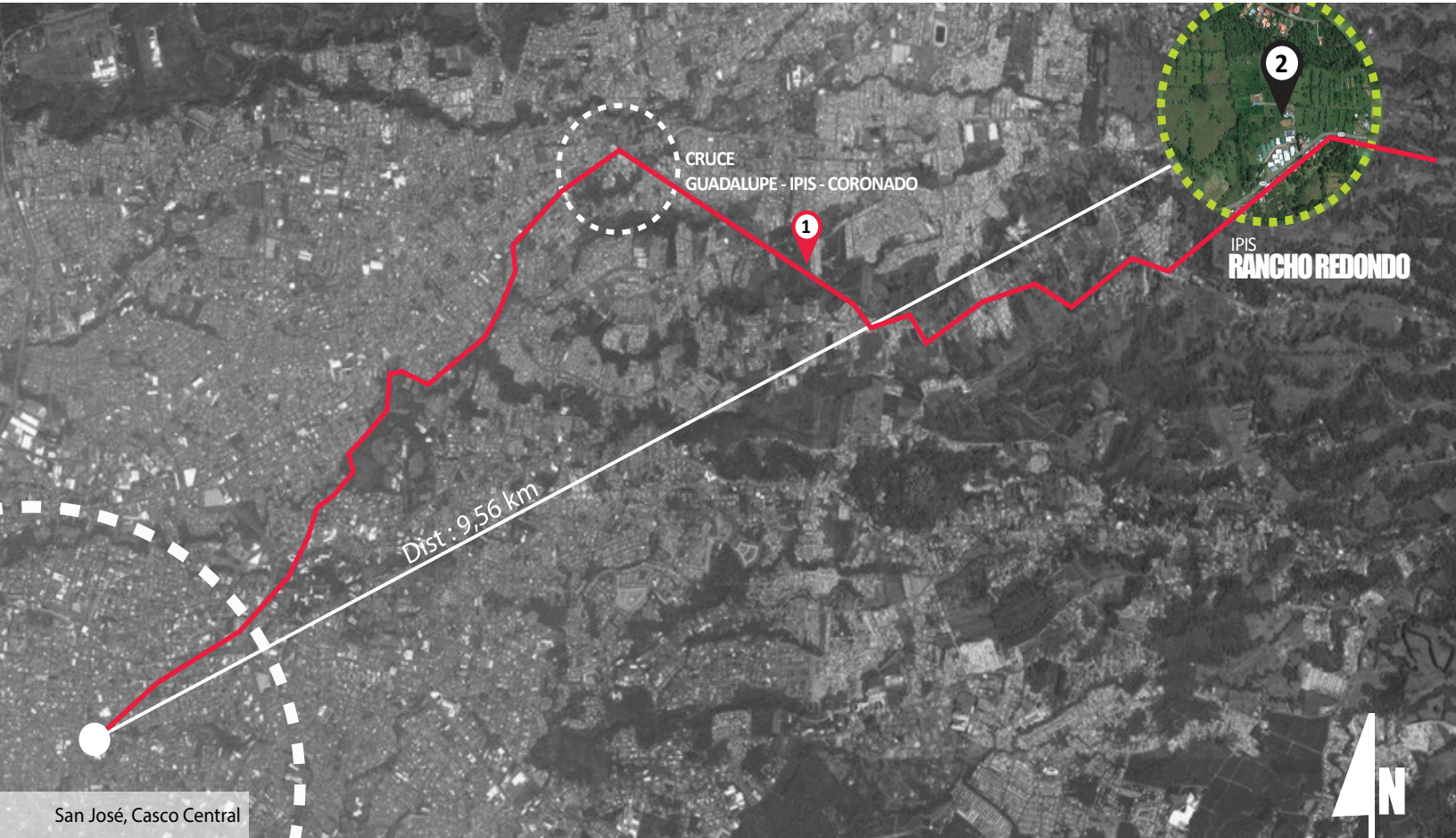
DELIMITACIÓN

DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA (VERDIAGRAMA19,5)



UBICACIÓN:
Actual Hogar Vista de Mar
Goicoechea, distrito Rancho Redondo.
Barrio Vista de Mar, san José-Costa Rica

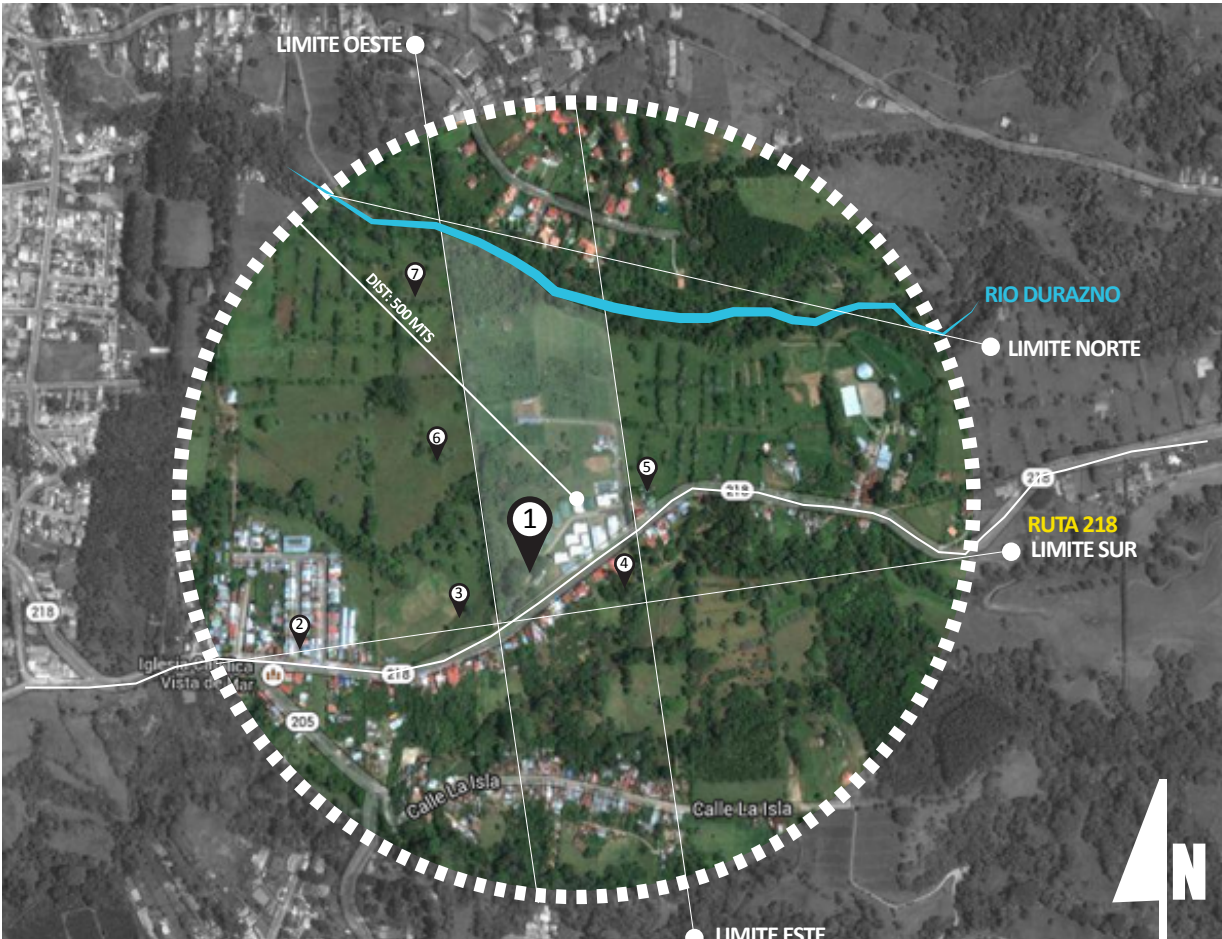
DATOS DE LA POBLACIÓN DISTRITO
RANCHO REDONDO
Área 12.52 km2
Población 2253 habitantes
Zona de Producción lechera y desarrollo agrícola.
(fuente: Censo 2000, INEC. www.inec.go.cr)



Mapa 4.3 | UBICACION MEDIO
Fuente: Diagramación Propia

DATOS DEL LOTE
Extensión: 6.35 Hectáreas.
Colindancias: ver mapa

- 1. Terreno Hogar Vista de Mar
- 2. Vista de Mar centro
- 3. Polideportivo Vista de Mar
- 4. Vivienda pequeña
- 5. Finca residencial
- 6. Finca residencial
- 7. Finca residencial



Mapa 4.4 | UBICACION MICRO
Fuente: Diagramación Propia

DELIMITACIÓN SOCIAL TEMPORAL

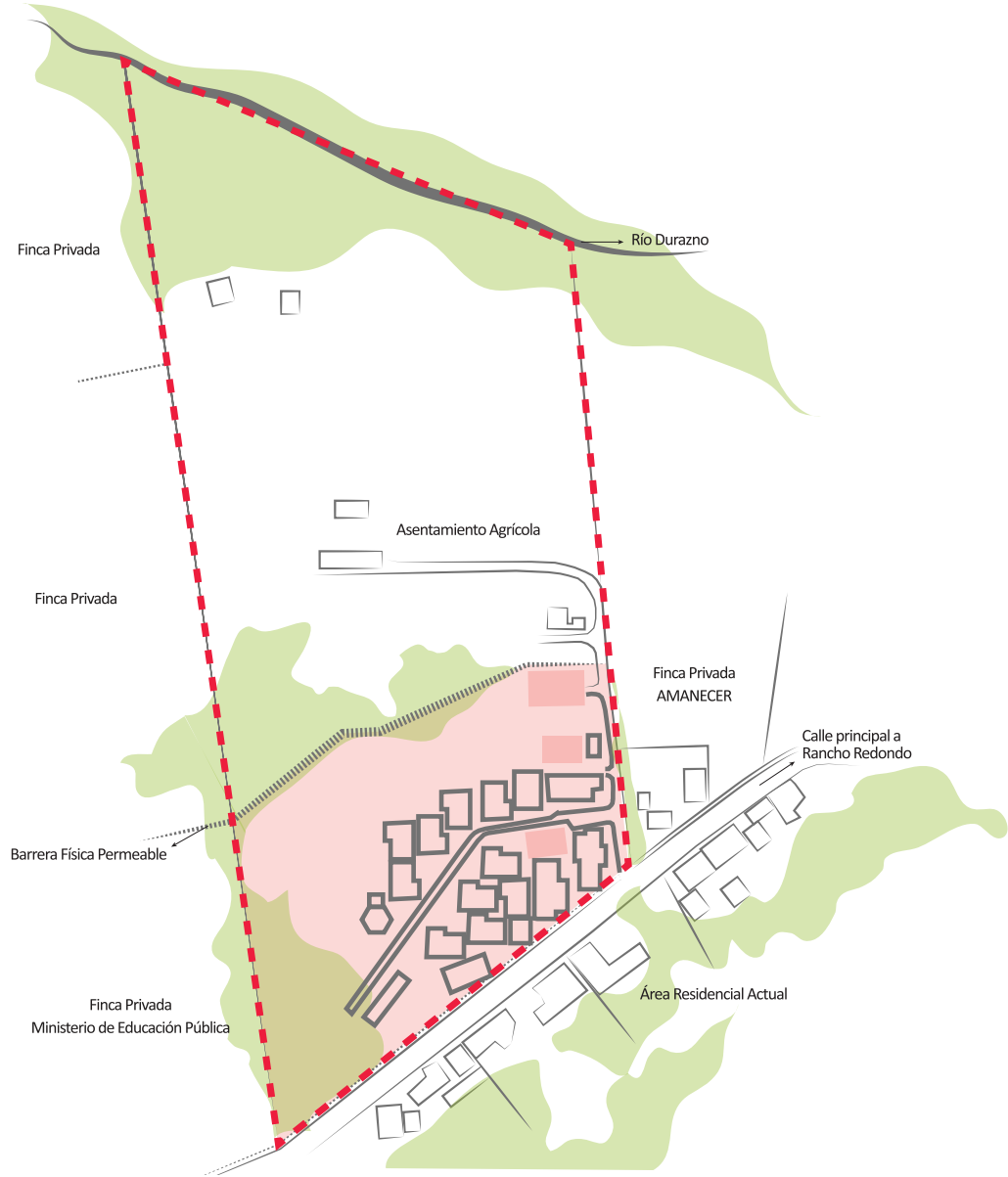
La población meta para este proyecto, son niños en condición de riesgo social o abandono sin ningún tipo de especificación médica o social, residentes de los diferentes albergues en San José. Son una población mixta cuyas edades van desde los 0 y hasta los 18 años, se describe como una población con especificaciones psiquiátricas y grandes deficiencias psicológicas y formativas principalmente a nivel afectivo y de pertenencia.

Si bien en estos casos es recomendable ejecutar un estudio de análisis de antecedentes amplio, al ser una población densa y variable, este proyecto se va a enfocar en las necesidades específicas según su periodo de desarrollo, abarcando las edades previamente especificadas ■

DELIMITACIÓN PROGRAMÁTICA

Actualmente el terreno del Hogar se conforma de dos componentes principales un área residencial que responde a las necesidades de albergue y administración del hogar, y en la parte mas retirada un asentamiento de producción agrícola que se conforma de una granja lechera y una granja avícola. (VER MAPA 4.5)

Para efectos de este proyecto, se va a realizar una propuesta de plan maestro sobre el programa propio del Hogar que comprende áreas complementarias, residenciales, administrativas, y de vinculo comunal, la parte de producción agrícola será únicamente tomada en cuenta a nivel de diseño de sitio como una zona a vincular con el resto del proyecto pero mantendrá sus instalaciones actuales. ■



HOGAR
VISTA DE MAR

RESIDENCIAL



Hogar Vista de Mar



Hogar San Vicente de Paul



Casa Santa Luisa de Marillac

COMPLEMENTARIO



Proyecto Casa de Sueños



Infraestructura de apoyo
Adimistrativos y servicios complementarios



Proyectos de extensión comunal
Salon Multiuso, Ebais, Instalaciones educativas informales

CENFI SU

ALCANCES DEL PROYECTO

ALCANCE INVESTIGATIVO

Con el fin de proponer un diseño que se ajuste a las necesidades de la población meta, se va a establecer un perfil psicosocial de los diferentes usuarios a partir del estudio y análisis de teorías existentes sobre desarrollo infantil y diferentes teorías cognitivas, además se harán estudios de caso pertinentes, todo con el fin de identificar pautas de diseño específicas que definan espacios aptos para la crianza y el estímulo infantil, aplicables al nuevo concepto del Hospicio de Huérfanos de San José. ■

ALCANCE FÍSICO

Para efectos de este proyecto, se propone un modelo de plan maestro para el Hogar vista de mar, a partir de las pautas determinadas previamente en la guía de diseño. La intervención comprende la unificación de los albergues infantiles del Hospicio de Huérfanos de San José (Hogar Vista de Mar, Hogar Santa Luisa de Marillac y Casa san Vicente de Paul), y aquellas iniciativas que se ven ubicadas dentro de ese terreno como la Casa de Sueños y los elementos de extensión comunal pertinentes; así como todos los elementos de apoyo necesarios para el correcto funcionamiento de la institución.

Lo que se pretende es complementar las funciones del hogar actual, ampliar el área de espacios habitables y aplacar las necesidades de espacios específicos a nivel funcional y vivencial, abordando la situación de dos formas, una parte de regeneración y otra etapa de diseño de infraestructura con el fin de suplir ciertas necesidades de espacio y morfología del conjunto.

Actualmente la población del Hogar se encuentra en su mayoría entre los 6 y los 12 años, es por esto que a nivel de diseño arquitectónico se desarrollará el edificio correspondiente a esta población, siendo el mismo el más apto para acoger a la población actual y fungir como punto de partida para la puesta en marcha del plan maestro, donde el resto de edificios cumplirán una labor de expansión y aumento en la población. El diseño del mismo se hace con el fin de evidenciar la intervención de las pautas de diseño a nivel de espacio interno y para sentar precedente sobre el tipo de arquitectura que se desea. ■



05 DESARROLLO

5.1. RENOVACIÓN INTEGRAL

5.2. DIAGNOSTICO

5.3. PROCESOS PRELIMINARES

5.4. DISEÑO

5.4.1. Cronograma

5.4.2. Diseño Macro

5.4.3. Diseño Micro

5.4. CONCLUSIONES

“

La renovación no necesariamente se da – en un inicio- alterando completamente el espacio físico. En cambio la estrategia se enfoca en crear nuevas historias – con intención temporal o permanente- del espacio a renovarse

— Vargas
2010

”

5.1.

¿CÓMO CONVERTIR EL HOGAR VISTA DE MAR EN EL CENFI-SJ?

Actualmente, el terreno en el cual se planea desarrollar el CENFI-SJ esta habitado por el Hogar vista de Mar, un asentamiento pequeño que ocupa el 30% del lote y que alberga un promedio de 80 niños. Con el fin de convertir el Hogar Vista de Mar en una nueva opción de vivienda para los menores en riesgo social de la provincia de San José y dadas las condiciones actuales del terreno, lo estudiaremos desde la infraestructura que contiene (análisis de variables construidas) y como la misma contribuye a desarrollar un diseño apto para el nuevo albergue.

Con el fin de proponer un diseño no solo adecuado para el desarrollo infantil sino además acople a las posibilidades de transformación y presupuesto de la organización, las intervenciones actuales serán consideradas un punto de partida para el diseño según lo establece el principio de renovación arquitectónica.

5.1.1. RENOVACIÓN ARQUITECTÓNICA INTEGRAL

La Renovación, se refiere a la renovación de edificaciones, equipamiento e infraestructura, con el fin de que se adapte a las exigencias presentes y futuras de la población que lo habita.

Con esto, podemos establecer que a diferencia de lo que se podría creer, el proceso de renovación no busca una agresión al espacio existente, sino que se plantean intervenciones progresivas de pequeño impacto que van modificando y fortaleciendo las dinámicas de

los espacios existentes con el fin de potenciarlos y hacer que las modificaciones físicas solo respondan a necesidades de restauración o inserción de espacios complementarios, este principio, es lo que diferencia la renovación del rediseño, ya que el ultimo descarta lo existente y lo suplanta con nueva infraestructura mientras que la renovación busca un resurgir de lo viejo en función de las demandas actuales y futuras.

Según Cruz-Mera (2010) en su ponencia sobre Renovación Urbana, el concepto se basa en cuatro premisas fundamentales (VER DIAGRAMA 5.1).

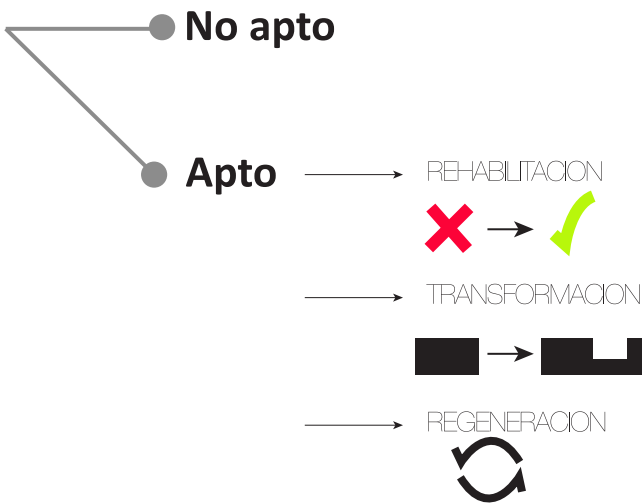
- 1. Rehabilitación de las estructuras.
- 2. Transformación de áreas en estado de perdida total.
- 3. Regeneración de relaciones y actividades.
- 4. Inserción de infraestructura complementaria.

Con ello se busca cambiar el ambiente del lugar por medio de un ajuste planificado a la medida de sus usos primordiales y con respecto a lo ya existente.

Con el fin de lograr una renovación INTEGRAL real, aclara Vargas (2010), es importante, además de las 4 pautas de diseño previamente citadas, tomar en cuenta los diversos elementos que componen el espacio no solo a nivel físico sino también perceptual y temporal con el fin de determinar bien cual es el carácter de los espacios y como estos deben ser intervenidos. ■

HOGAR
VISTA DE MAR

Diagnóstico de edificaciones



+

INSERCIONES
COMPLEMENTARIAS



=

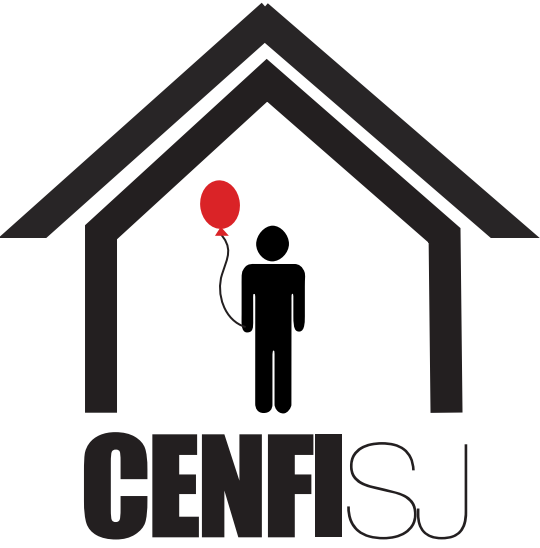


Diagrama 5.1. | SINTESIS RENOVACION URBANA
Fuente: Diagramación Propia

DIAGNÓSTICO

ANÁLISIS DE INFRAESTRUCTURA

Para fines de diseño del CENFI-SJ, se hará un análisis a nivel micro de toda la infraestructura actual evaluando el hogar desde la aptitud de los elementos que lo configuran y la especificidad de los espacios vivenciales que lo componen tomando como parámetro para esto último la guía de diseño previamente establecida. (VER MAPA 5.1) ■

DESCRIPCIÓN DEL ANÁLISIS

A. ELEMENTOS DE CONFIGURACION

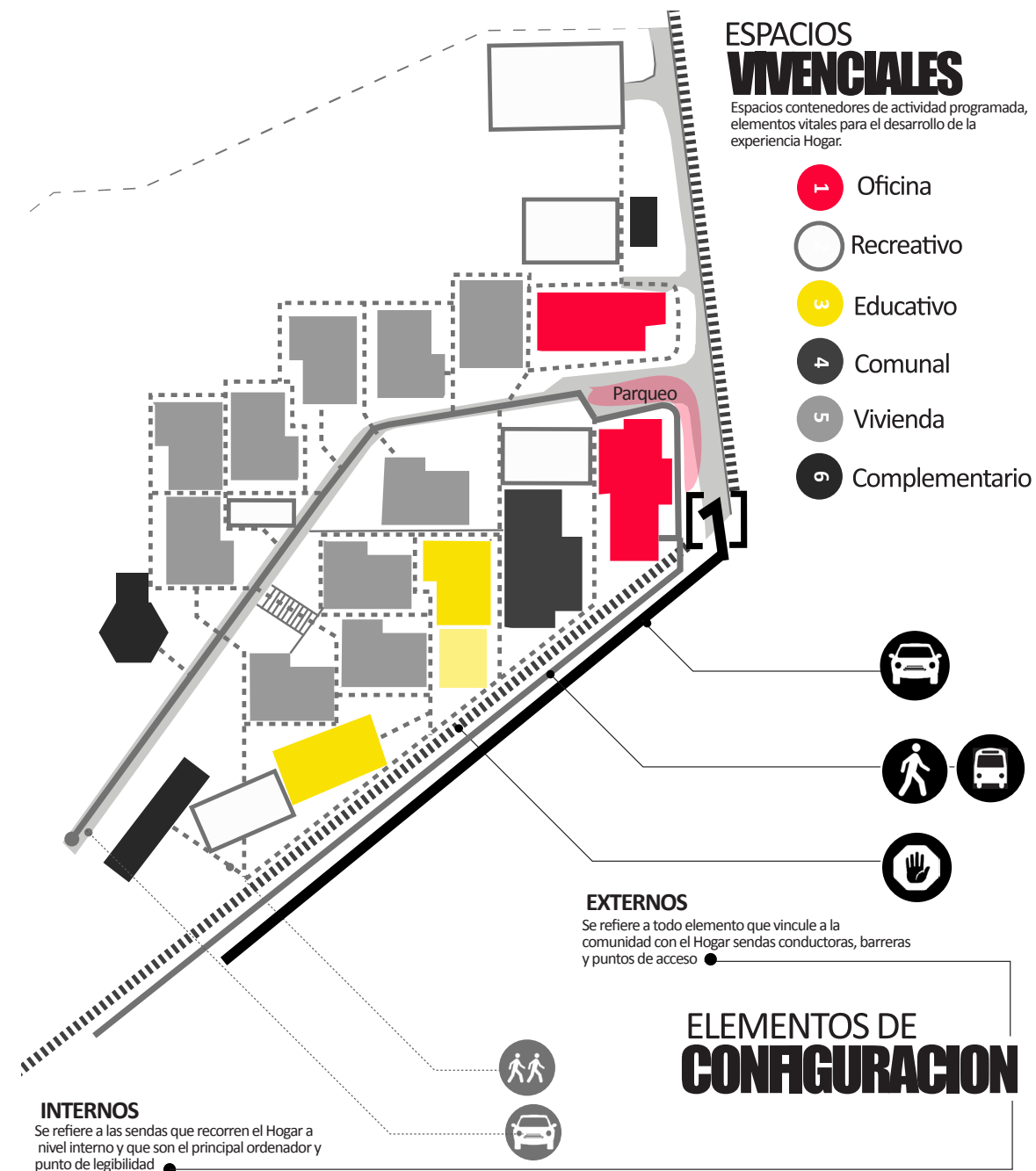
Se refiere a todos aquellos elementos que ordenan el Hogar y cuya omisión trae consigo una variable en la legibilidad del sitio (senderos, calles, barreras, etc...). Para efectos del nuevo Hogar, los mismos pueden conllevar una imposición a la forma por lo que su buen estado físico o aptitud no es garantía para su estadía total o parcial dentro del nuevo complejo, en estos casos lo que se busca es identificar aciertos a potenciar y errores a corregir que mejoren la experiencia dentro del Hogar.

A nivel de análisis se partirá de el estado de la infraestructura, su pertinencia, su aporte al entorno y si su estado actual permite mejoras a nivel de construcción o conceptualización lo

que no solo dará un veredicto sobre el elemento sino que vendría a proponer opciones concretas para las nuevas inserciones.

B. ESPACIOS VIVENCIALES

Se enfoca en los núcleos de actividad programada, que este caso responden a las áreas confinadas. Las evalúa según la pertinencia de las actividades que propone y la especificidad de las mismas con respecto a su usuario, además las evalúa según su estado físico, su potencial de seguridad y la manera en que responde a su entorno. Esto para determinar su afinidad con el nuevo proyecto y las posibilidades que tiene cada espacio de formar parte del mismo de acuerdo a su adaptabilidad.

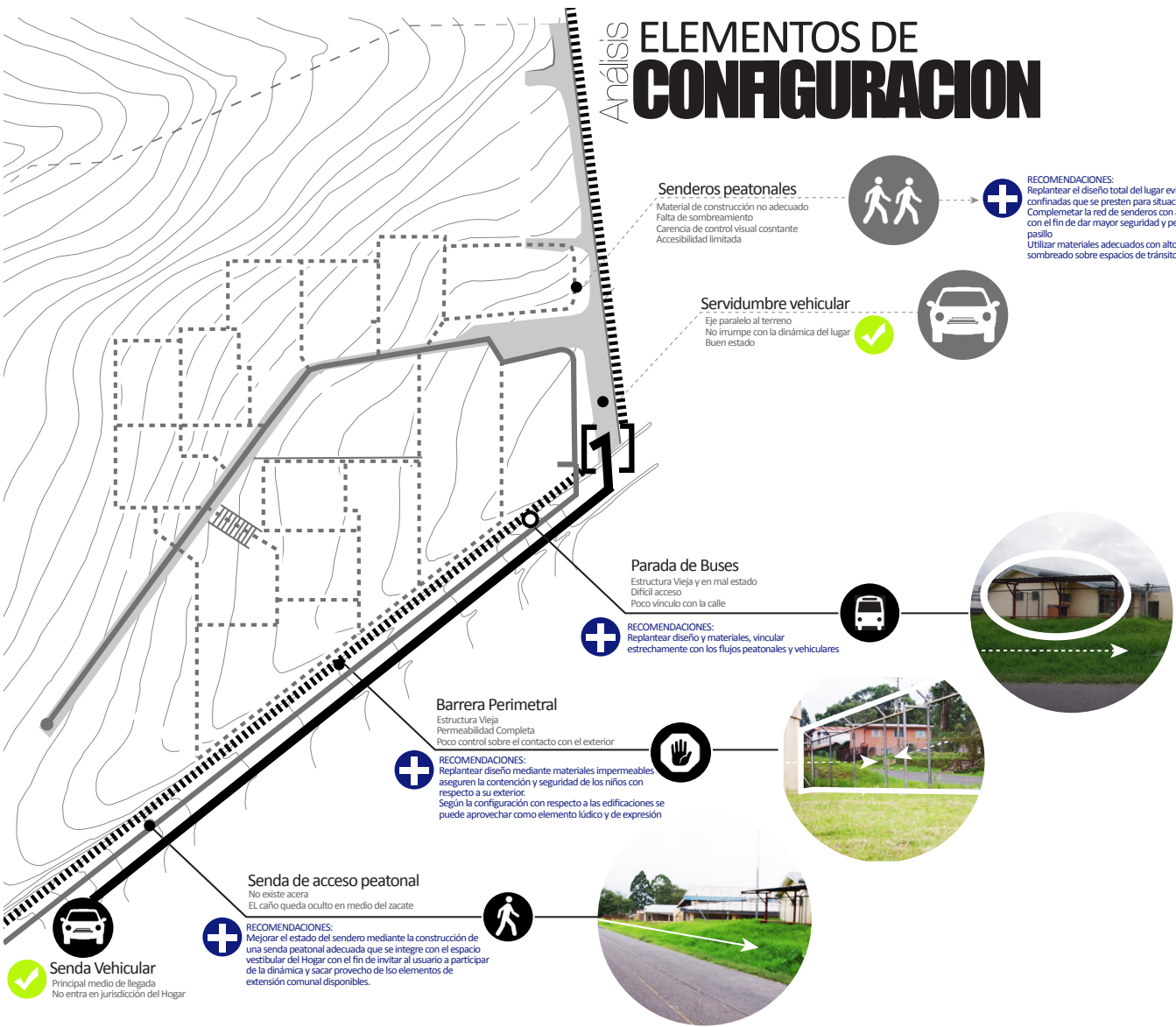


Descripción de criterios de evaluación:

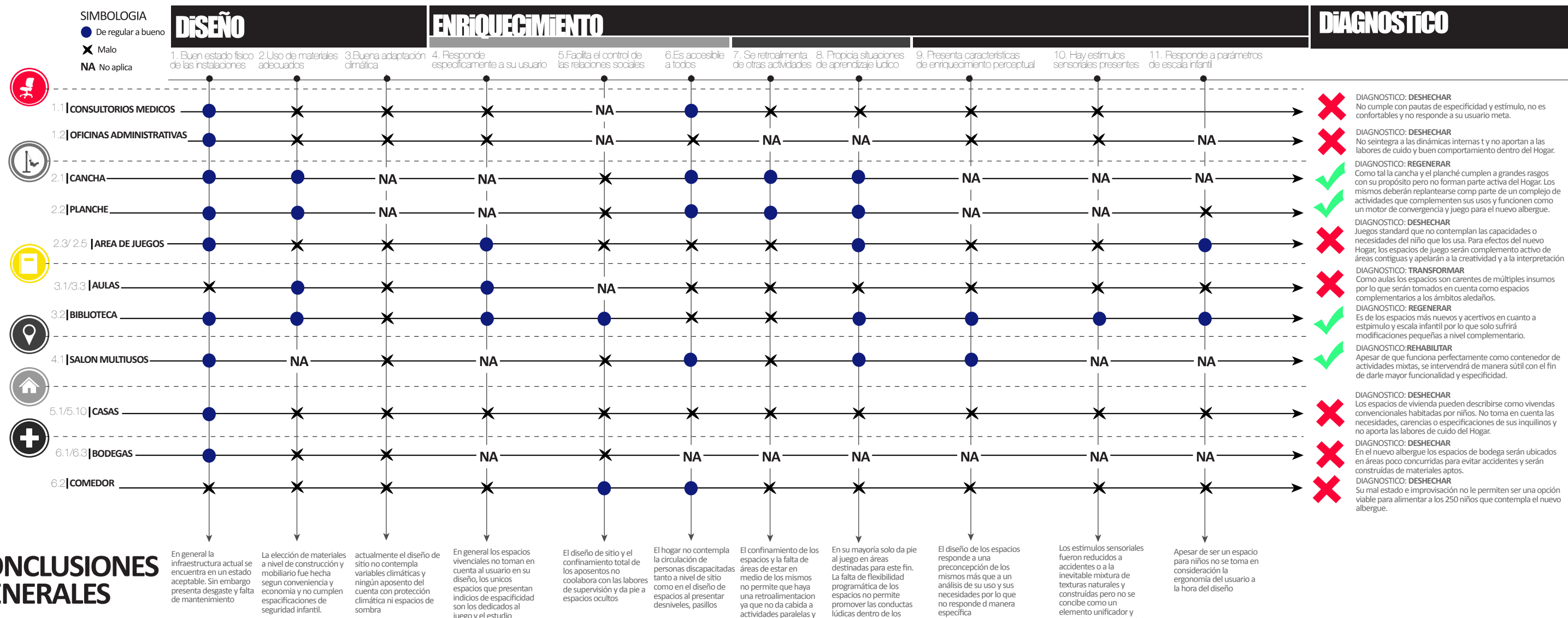
- 1. Identidad y Especificidad**
Busca una estrecha correspondencia entre el espacio y su usuario directo.
¿Los espacios responden a las necesidades y requerimientos del usuario de manera específica en aspectos físicos, psicológicos, sociales y cognitivos? (VER GUÍA PARA MÁS DETALLES)
¿El diseño aporta al control de las relaciones internas a nivel de Hogar?
¿Cumple con parámetros mínimos de universalidad e inclusión?
- 2. Flexibilidad Espacial**
Busca que los espacios estimulen a sus usuarios e incentiven la creatividad y la exploración.
¿El espacio propicia retroalimentación de las diferentes áreas, actividades y poblaciones a nivel interno y externo?
¿Estimula el espacio el juego creativo, la exploración, la improvisación y la expresión del usuario?
¿El diseño propone diversidad de actividades paralelas como método de saturación de estímulos?
- 3. Enriquecimiento Complementario**
Los espacios aportan perceptualmente al desarrollo del niño y lo hace sentir estimulado y dueño de su entorno.
¿Responde el espacio perceptualmente a las actividades que alberga según criterios de iluminación, color, altura, visuales...?
¿El espacio cuenta con elementos enfocados al estímulo sensorial del usuario como complemento a la

- actividad principal?*
¿Responde a criterios de escala y ergonomía infantil en cuanto a características del espacio interno y su mobiliario?
- 4. Estado Físico**
Evalúa el estado de la infraestructura y si es apta para su uso, rehabilitación o renovación.
 - 5. Seguridad**
Evalúa el acabado y construcción de la infraestructura según el peligro que representa y su aptitud para la contención y el control de los menores.
 - 6. Contextualización**
El elemento se adapta a las condiciones climáticas y topográficas existentes y responde adecuadamente a ellas con el fin de propiciar el mayor confort ya sea por su posicionamiento o por el empleo de diversas estrategias pasivas.
- El diagnóstico descrito, busca un mínimo de compatibilidad entre los parámetros deseables y lo que existe actualmente en el lugar con el fin de determinar cuales aposentos son los más aptos para un proceso de regeneración o rehabilitación dentro del nuevo hogar. Con este fin, el análisis que se hace apela a parámetros globales, para determinar a grandes rasgos que elementos representan un potencial de adaptabilidad y cuales deben suprimirse del complejo CENFI-SJ, lo que determina un punto de partida para el nuevo proyecto. ■

5.2.1.2 ANÁLISIS DE INFRAESTRUCTURA EXISTENTE: HOGAR VISTA DE MAR



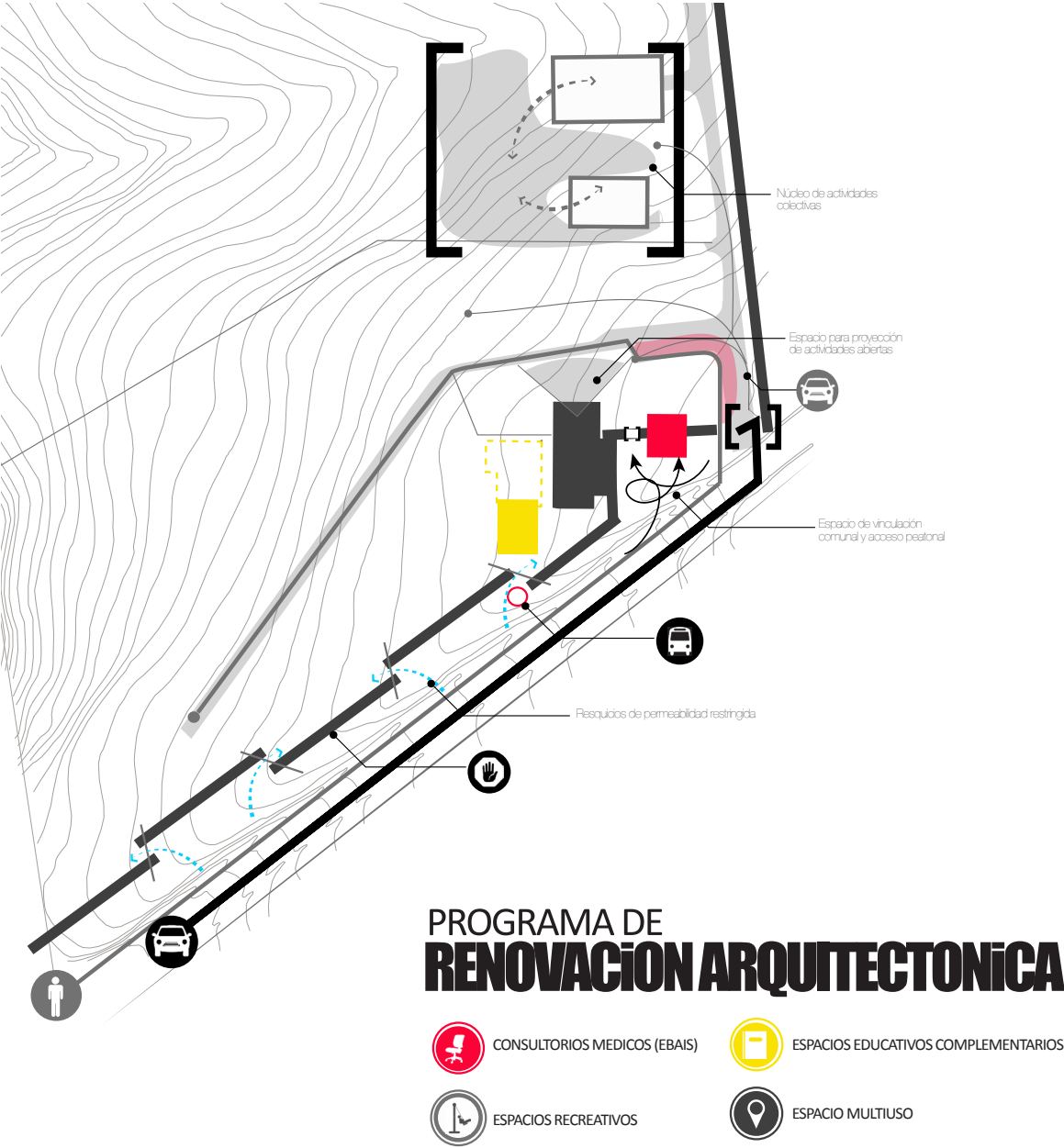
Para clasificar como apta cada elemento deberá tener por lo menos el 50% de las categorías evaluadas como buenas. Las casillas marcadas como NA no se toman en cuenta como rubros a evaluar por lo que la cuenta total de rubros a evaluar no siempre es 11. Los criterios de evaluación se encuentran mayormente explicados en el apartado de metodología y pueden complementarse con información en la guía si se tienen dudas sobre lo que debe evaluarse.



CONCLUSIONES GENERALES

Cuadro 5.1 | **ANÁLISIS ELEMENTOS VIVENCIALES**

Fuente: Diagramación Propia



Mapa 5.4. SINTESIS DE RESULTADOS DEL PROGRAMA DE RENOVACION
Fuente: Diagramación Propia

Como punto de partida para el nuevo Hogar, se tomarán en cuenta algunos elementos del albergue actual como parte del programa previamente descrito.

Los espacios pasarán por un proceso de adaptación y mejoras que les permitirá formar parte de la ideología vivencial del nuevo Hogar.

A pesar de que las instalaciones de los consultorios médicos no formarán parte del nuevo asentamiento, el área correspondiente al Ebais forma parte de la infraestructura de la CCSS y no entra en jurisdicción del hogar por lo que será tomada en cuenta en diseño de sitio pero no será modificada a nivel de espacio interno.

El propósito de esto es arrancar desde lo que se tiene para aminorar costos y sacarle provecho a lo que sea posible evitando así hacer inserciones innecesarias. (VER MAPA 5.4)

ESPACIOS A REGENERAR

1. Servidumbre vehicular

A Nivel de diseño de sitio se tomara como un eje ordenador ubicando así las dinámicas más publicas en su periferia y los espacios infantiles mas bien aislados lo que los hace más seguros y convenientes

2. Cancha y Planché

Dotar de mobiliario complementario. Crear un programa de actividades a su alrededor que lo integre a la dinámica social del complejo y haga que el espacio se conciba como un motor de actividades colectivas. Darle apertura en las visuales para que sea un elemento de impacto visual sobre todo el lugar.

3. Biblioteca

Complementar el diseño actual con espacios educativos que atiendan un mayor rango de necesidades de aprendizaje formal tanto a nivel comunal como dentro del Hogar, mediante la inserción de un salón multimedia y espacios de estudio y reunión.

Con el fin de expandir el espacio y contar con mejor infraestructura, se propone aprovechar las aulas contiguas que fueron catalogadas como espacios a transformar como espacio de extensión de bajo impacto.

ESPACIOS A TRANSFORMAR

1.Senda da acceso peatonal

Como parte del proyecto se plantea una apretura comunal que permitirá a los vecinos tener acceso a las iniciativas complementarias como lo son la biblioteca, el ebais y el salón multiuso, esta apertura vendrá a solucionar parte del problema de circulación externa dando a la comunidad espacios aptos para transito y estadía, además se extenderá un borde de acceso a manera de invitación a la comunidad facilitando y optimizando el tránsito peatonal.

2. Barrera perimetral

Se debe replantear como un elemento fuerte de defensa y contención absoluta que enriquezca el espacio hacia adentro y q mantenga el contacto al exterior al mínimo como mecanismo de defensa a los niños que el estado protege. La misma deberá ser considerada un elemento de expresión y no una barrera carcelaria por lo que debe admitir elementos interactivos, naturales y de

gran atractivo al niño a quien le da resguardo. Además deberá aportar al exterior para evitar que el lugar se perciba como un reclusorio por lo que se propondrán nichos de actividad y cercamiento que hagan al vecino asumirla de manera positiva y no como una imposición sin estética.

ESPACIOS A REHABITAR

1. Salón multiusos

A grandes rasgos, el espacio cumple con su función pero carece de extras que lo harían más funcional y versátil. Se pretende implementar estrategias de mixtura con el fin de hacer del inmueble un lugar de mayor utilidad y que no se reserve solo para actividades especiales.





IMAGEN 5.2 / Fuente: www.nacion.com

5.3.

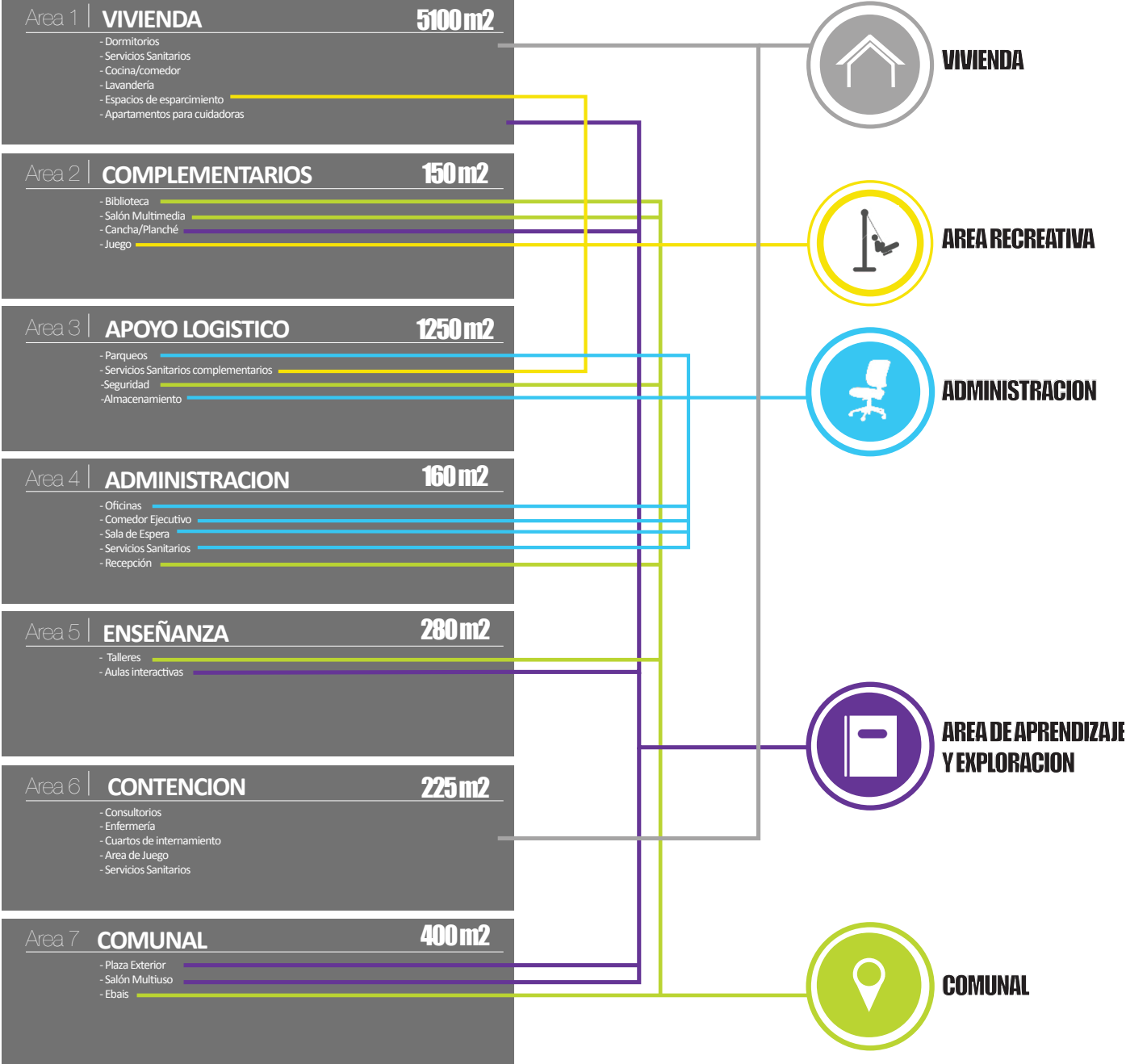
PROCESOS PRELIMINARES

5.3.1

PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

Con el fin de optimizar el espacio, se tomó el programa arquitectónico de casi 8000 m2 y se hicieron asociaciones convenientes a nivel funcional, definiendo así, 5 áreas principales que engloban la totalidad del proyecto y cumplen con todos los objetivo planteados para el mismo, mientras a su vez, disminuyen el área por medio de usos mú este concepto se conoce como PROGRAMACION CRUZADA.

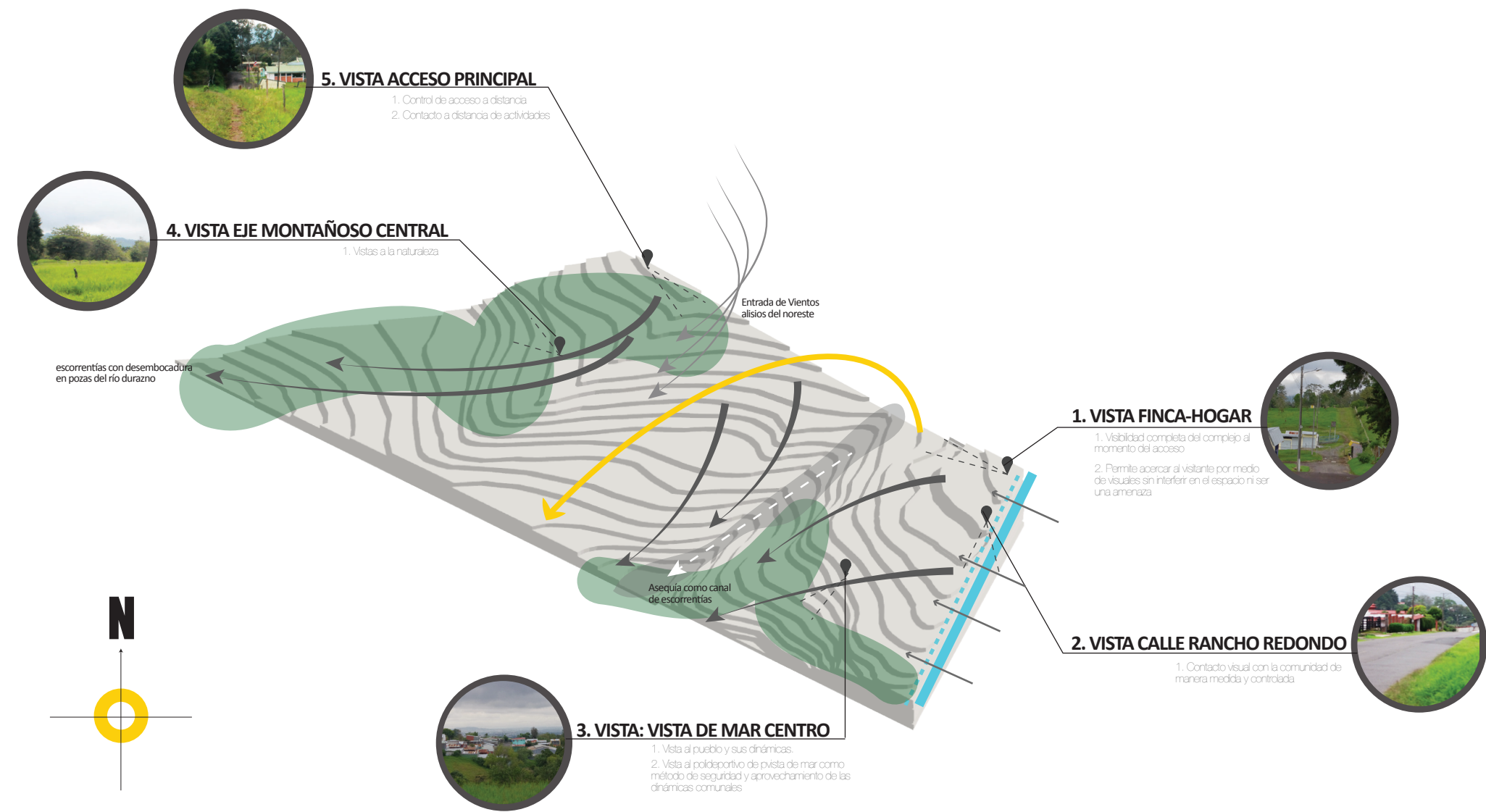
Esta organización de una versatilidad extra a los espacios y aprovecha, recursos como la temporalidad o la convivencia para hacer asociaciones innovadoras cuyo objetivo es la retroalimentación y el enriquecimiento de la dinámica espacial. ■



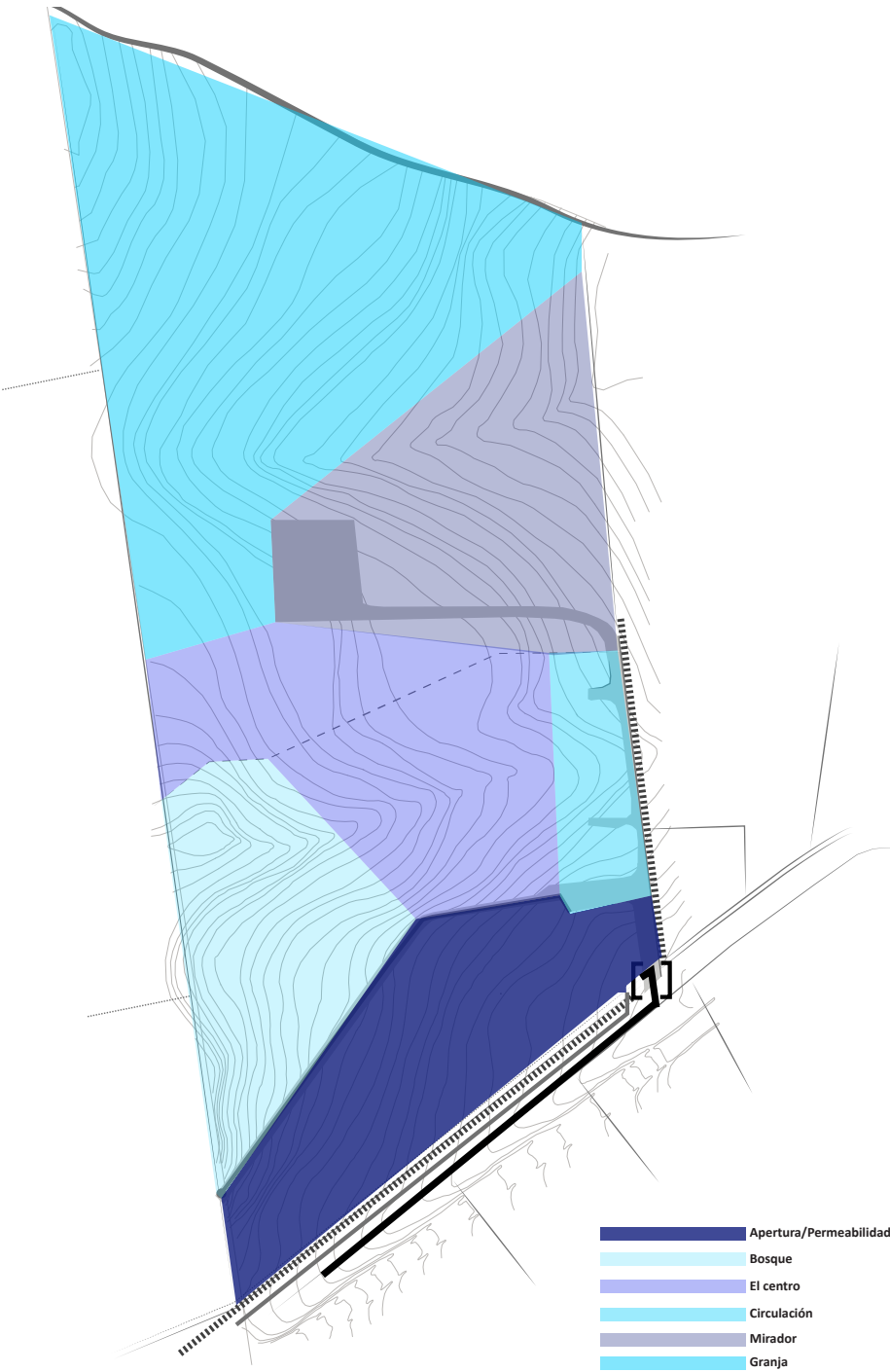
Cuadro 5.2 | PROGRAMA GENERAL / DEFINICION DE AREAS
Fuente: Diagramación Propia

5.3.2 ANÁLISIS DEL SITIO

El lote a intervenir se encuentra en el barrio Vista de Mar en Rancho Redondo de Goicoechea, dentro de una zona principalmente rural dedicada a la ganadería lechera y la producción de quesos. En general, es una zona retirada, tranquila y de fácil acceso, rodeada en su mayoría de quintas residenciales.



5.3.2.1 SINTESIS PERCEPTUAL



Mapa 5.5. | ANÁLISIS DEL LOTE
Fuente: Diagramación Propia

Mapa 5.6. | ZONIFICACION PERCEPTUAL
Fuente: Diagramación Propia

El sector, se destaca por ser una zona de gran altura 2048 m.s.n.m con un clima mayormente húmedo y frío con abundantes brisas provenientes del noreste.

El sitio como tal, se encuentra al margen de la calle principal que cruza el barrio Vista de Mar. En sus bordes colinda con fincas privadas, el polideportivo de la comunidad y en su parte posterior con el río Durazno.

Cuenta con una geometría regular y una topografía quebrada con dos puntos altos y un punto bajo que divide el terreno en dos partes (norte y sur). El sector Sur o frontal, colinda con la calle principal, por su topografía es un terreno empinado que ha sido intervenido con terrazas para la construcción del Hogar anterior. Cuenta con un acceso desde la calle principal los cuales son las únicas entradas posibles a todo el terreno.

El sector norte, ubicado en la parte posterior del terreno se caracteriza por ser de poca pendiente y solo cuenta con acceso restringido por medio de la servidumbre que cruza el terreno desde la entrada.

Actualmente, por sus características topográficas, esta destinado a faenas de finca lechera. En el otro sentido, la pendiente baja de este a oeste haciendo del sector Oeste una zona confinada entre el muro de colindancia y la vegetación.

Perceptualmente, el lote se divide 2 zonas grandes que a su vez por su legibilidad se subdividen en 2:

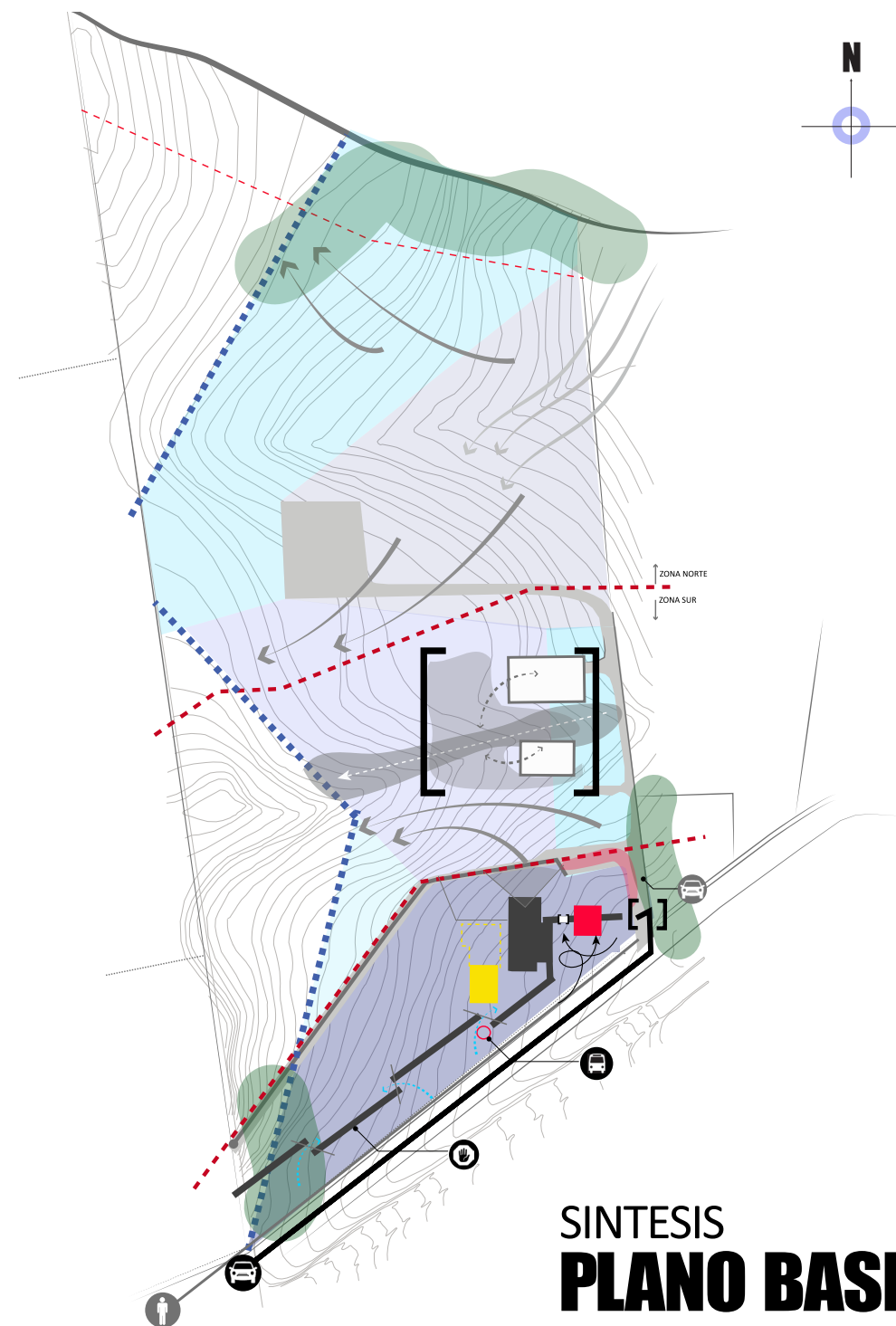
LA ZONA SUR O FRONTAL

Se caracteriza por ser más dinámica, su cercanía a la vía principal le permite verse influenciada por el tránsito vehicular y de peatones. Esta se subdivide en 4 zonas:

- Comunal (contacto directo con el exterior)
- Bosque (influencia de la vegetación tupida en el sector oeste)
- Centro (esta es una zona intermedia entre las 2 zonas principales, su mayor característica son sus visuales ininterrumpidas al resto del lote)
- Circulación (ubicación de la principal vía de circulación del lote).

LA ZONA NORTE O POSTERIOR

Es más tranquila, se refugia en los recursos naturales que la rodean y se reserva de la dinámica comunal. Se subdivide en 2 zonas: mirador (por su altura puede observarse toda la parte frontal del lote. la totalidad de edificaciones y los puntos de contacto comunal) y granja (Zona de pastos bajos completamente destinada a labores agrícolas) . Además comparte una pequeña sección con la zona frontal. (VER MAPA 5.6) ■





Conjunto de Diagramas 5.1

ETAPAS DE DESARROLLO

Fuente: Diagramación Propia

5.4

DISEÑO

En este apartado, convergen las conclusiones y hallazgos que se han obtenido a lo largo de los procesos de investigación y análisis en una propuesta de diseño para un nuevo modelo de albergue permanente.

El diseño en general, se fundamenta en el entendimiento del niño como generador

de espacios, esto a partir de su capacidad evolutiva y del entendimiento de sus capacidades de aprendizaje. El proyecto se concibe como un espacio de estimulación múltiple que complementa la vivencia del niño dentro del espacio y le permite satisfacer necesidades desatendidas en espacios

lo que se procederá a desalojar parte de las casitas actuales y 9- mayoría de los niños en el nuevo edificio. En primera instancia se busca hacer dos nuevos edificios: La casa de Sueños y el nuevo complejo de oficinas con el fin de asegurar la correcta operancia del Hogar tanto a nivel administrativo como de albergue en todo momento y a ofrecer la mayor cantidad de espacio disponible para asegurar confort y una buena dinámica social.

reservada entre ambos aposentos evitando así circulaciones innecesarias cercanas a la zona de construcción.

5.4.1

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN REAL

Pensando en la disponibilidad de recursos y la perenne necesidad de mantener el Hogar en completo funcionamiento, la ejecución del plan maestro se propone a partir de un desarrollo por etapas, priorizando la disponibilidad de espacio de vivienda para los menores y la comodidad y seguridad de los mismos.

habitan el lugar durante el periodo de cambios, se propone iniciar el proyecto con la construcción del edificio más alejado de las estructuras originales, esto con el fin de no entorpecer la dinámica del lugar durante el periodo de construcción y mantener el sitio completamente aislado evitando así posibles accidentes.

ETAPA 3

Esta etapa es tal vez la más crítica de todas ya que implica la mayor de las intervenciones. Durante este periodo se trabajará en el centro, conformado por el hogar de niños y la casa cuna en conjunto con sus complementos externos como plazas de juego y espacios de tertulia. Para esto, los niños se mantendrán en los edificios previamente establecidos en la parte frontal (casa cuna) y posterior (hogar de niños), manteniendo una comunicación

ETAPA 4

También denominado periodo de obras menores. Se refiere meramente a obras de poco calibre constructivo, como remodelaciones pequeñas (fachadas y diseño interno) e inclusión de detalles en el diseño de sitio. Este periodo se basa más que todo en obras secundarias que no son vitales para el correcto funcionamiento del Hogar, dado esto, no cuentan con un periodo definido de desarrollo sino que se plantean como mejoras que se pueden ir añadiendo al diseño conforme a la disponibilidad de presupuestos y recursos. Durante el desarrollo de esta etapa se iniciará la inserción de las nuevas poblaciones al Hogar y se procederá al reacomodo de los niños en los diferentes Hogares según corresponda de acuerdo a su edad, concretando finalmente la nueva concepción de albergue permanente. ■

ETAPA 1

En la búsqueda de un lugar seguro y apto para el alojamiento de los niños que originalmente

ETAPA 2

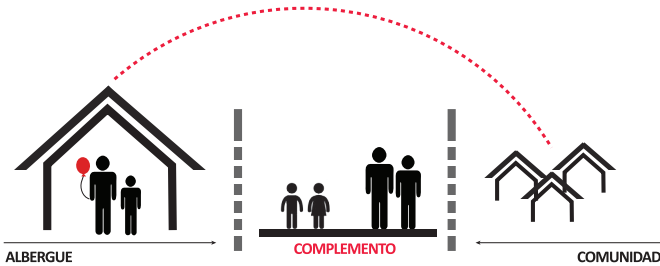
En esta etapa se inician las modificaciones sobre los edificios originales del Hogar, por

5.4.2 **DISEÑO MACRO: PLAN MAESTRO**

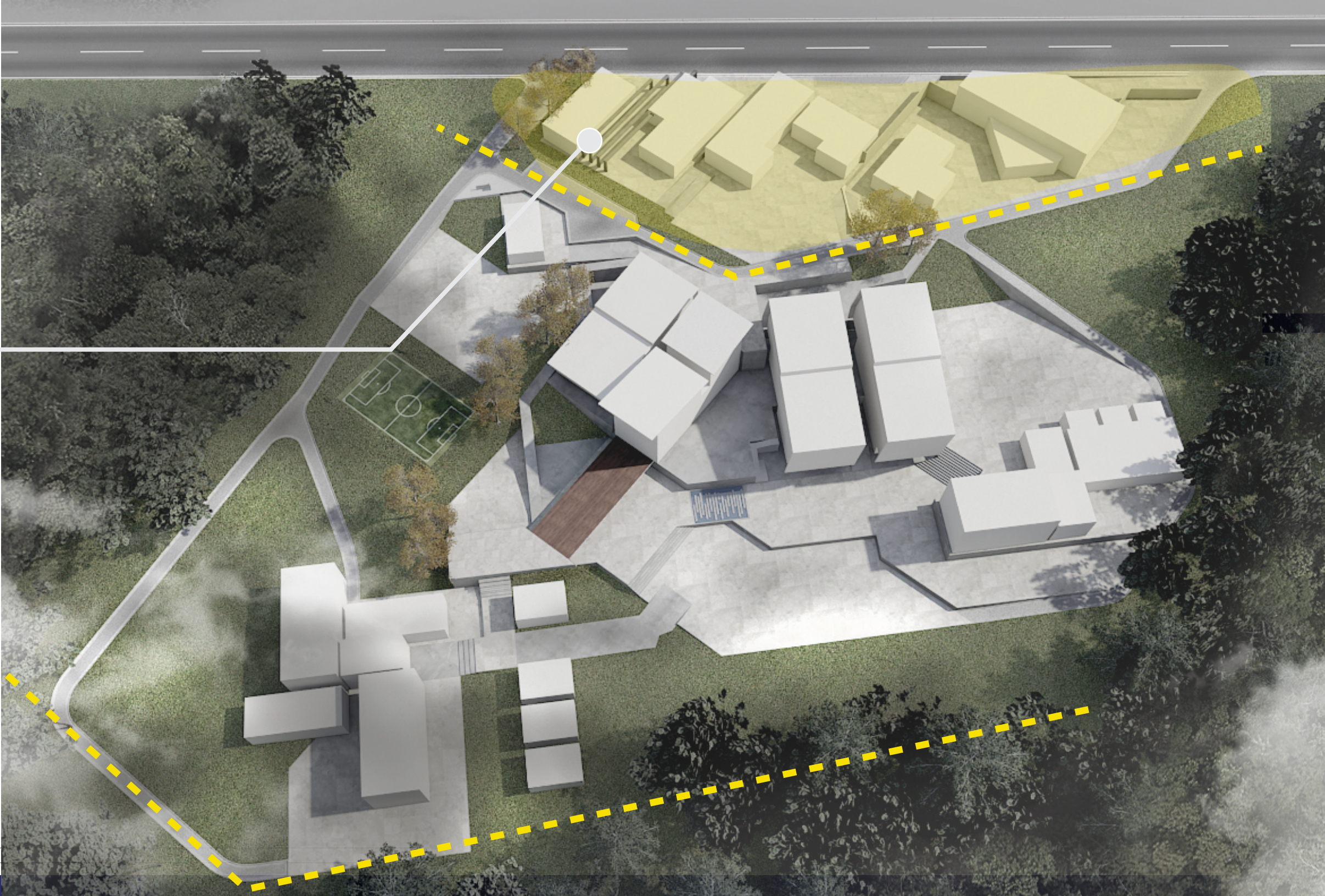
Area de Intervención: 2.87 Hectáreas
Total del Lote: 6.35 hectáreas

Respetando la zonificación perceptual anterior, y el antiguo uso de suelos, se aprovechan las terrazas preexistentes y los ejes divisorios pre establecidos para crear una barrera comunal en la parte frontal del lote, que separa el hogar de la calle, ubicando el sector de viviendas en el punto medio del terreno a intervenir.

BARRERA DE ESPACIOS MIXTOS
HOGAR COMUNIDAD

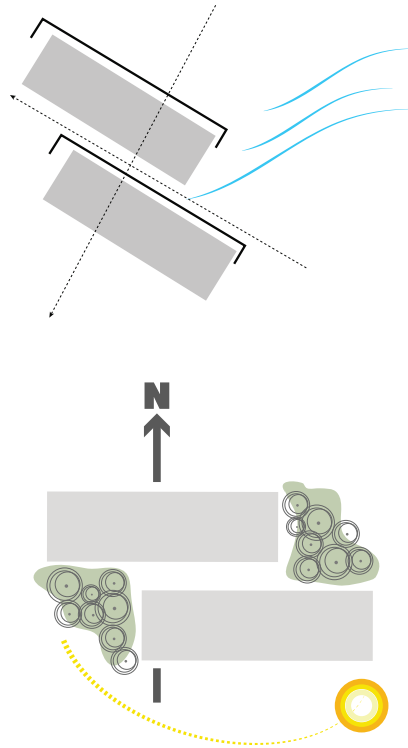


El conjunto se conforma de edificios de diferente índole nuevos o renovados que conforman una nueva ideología de vida para los internos del Hogar.
Se resguarda en la parte frontal con los usos comunales y en la parte posterior con el terreno de la finca lechera.

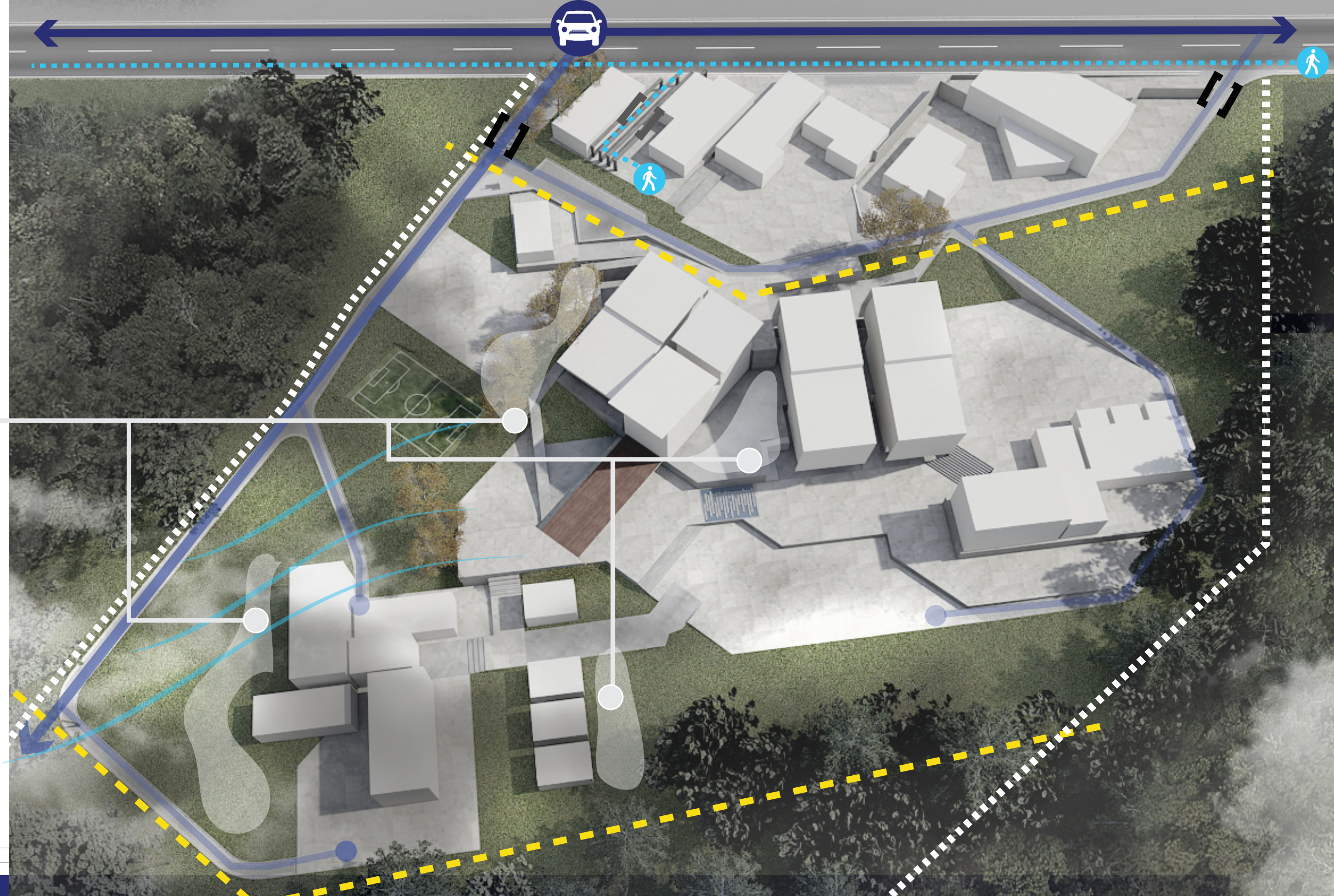


5.4.2.1 CONFIGURACION

La configuración general macro, se hace pensando en la correspondencia con las características climáticas y topográficas. En general, el diseño busca una completa circulación a través del conjunto tanto a nivel peatonal como vehicular.



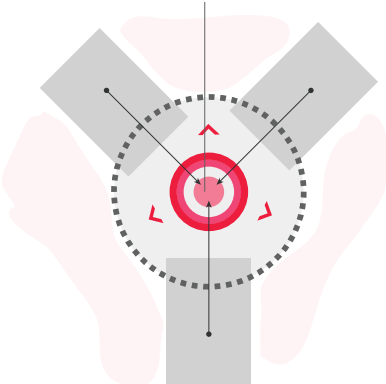
178



5.4.2.2 USOS

El sitio, se sectoriza según sus usos con el fin de lograr conexiones fáciles y la mayor correspondencia posible en los ambientes intermedios. En este caso, la diagramación establece un centro que unifica los 3 hogares permitiendo acceso fácil a los espacios de juego y establece un punto de convergencia específico.

DEFINICION DE UN CENTRO DE CONVERGENCIA

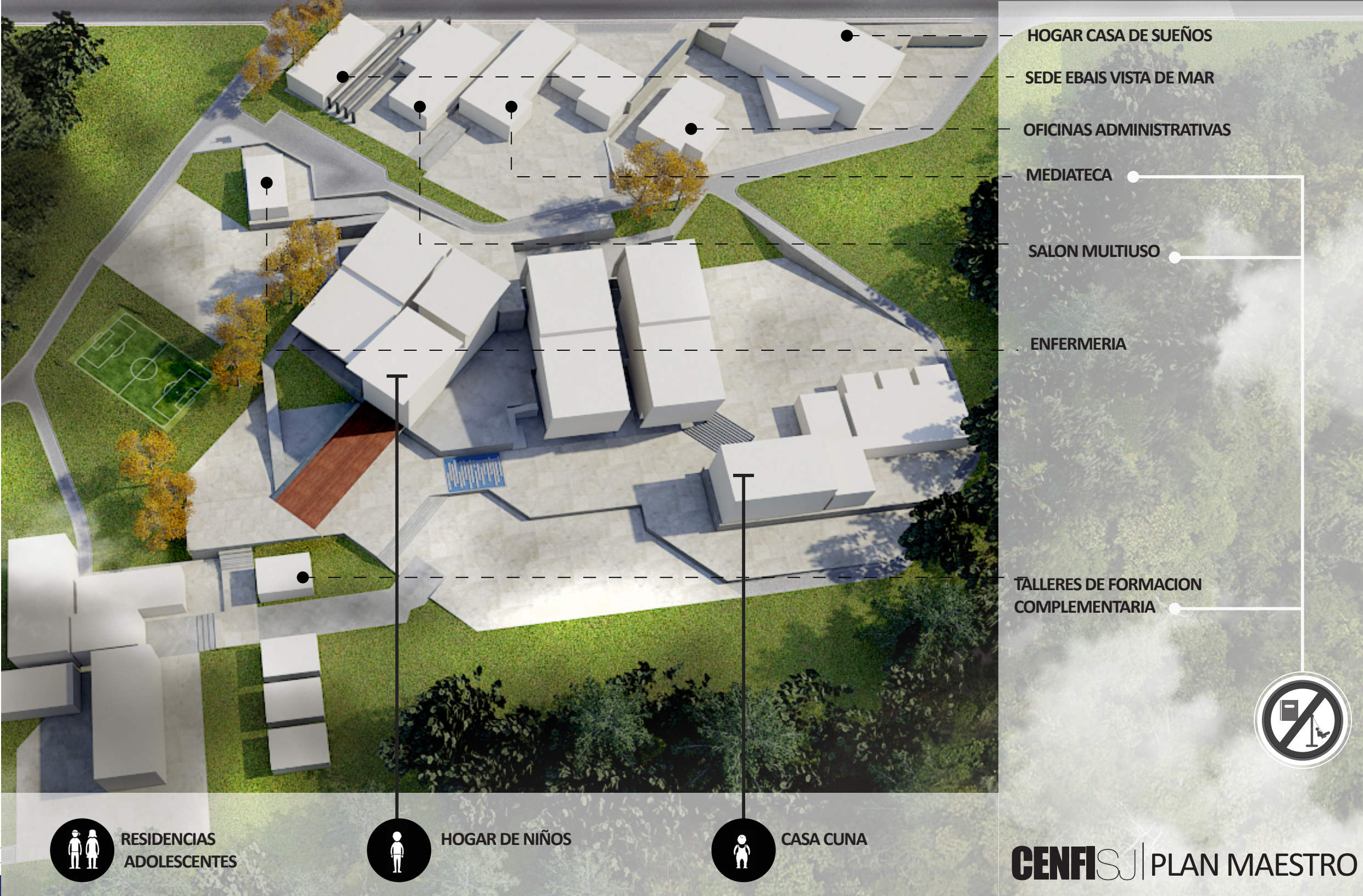


- Uso Comunal
- Residencias Infantiles
- Usos Complementarios



5.4.2.3 DEFINICION DE USOS (espacios confinados)

Establecimiento de usos de los espacios confinados, según los requerimientos programáticos previamente establecidos

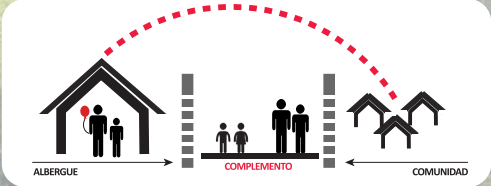


5.4.2.4 DEFINICION DE USOS (espacios abiertos)

Establecimiento de usos complementarios en los ámbitos exteriores como generadores de actividad a nivel de conjunto.



PLAZA DE VINCULACION COMUNAL



PARQUEO DE ADMINISTRATIVOS

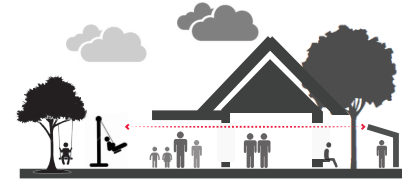
PARQUEO DE VISITAS

TRIBUNA JARDIN

PLAZA DE REPOSO Y JUEGO

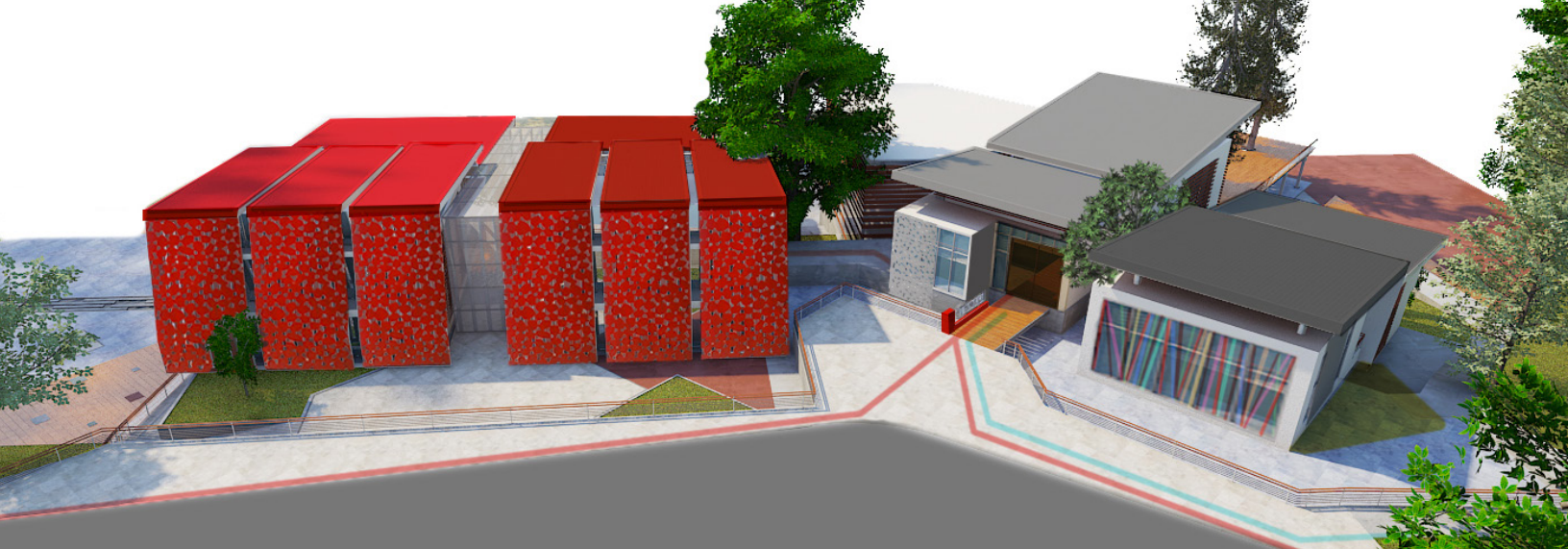
CANCHA

ZONA COLECTIVA DE JUEGOS



PASARELA MIRADOR

JARDIN DE TERTULIA

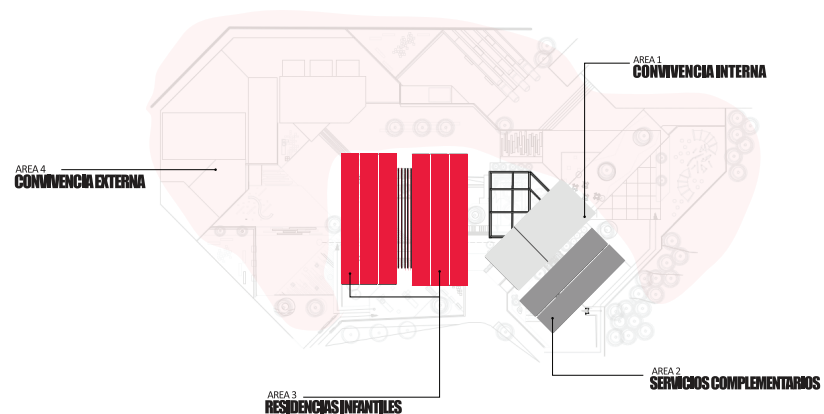


5.4.3 DISEÑO MICRO: HOGAR DE NIÑO

El Hogar Vista de Mar tiene como objetivo albergar a la población entre los 7 y los 12 años la cual por su abundancia constituye el principal grupo dentro del lugar.

Su labor, hace de la estructura una parte fundamental de gran tamaño, que se concibe como la pieza central icónica del conjunto de la cual derivan los principales espacios de juego y convergencia a nivel de sitio.

Debido a la multiplicidad de sus usos, se concibe un diseño basado en los principios de partición y separación, con el fin de promover el orden y darle una mejor lectura al lugar, gracias a una evidente definición programática. (VER DIAGRAMA 5.4)

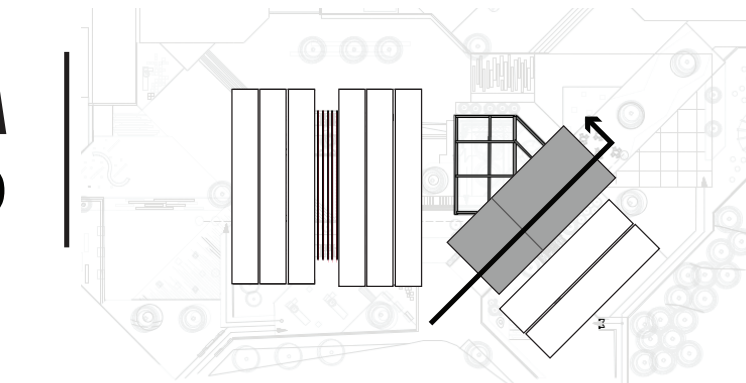


CONVIVENCIA INTERNA

ZONA 1 • NIVEL DE ACCESO

Debido a la concepción arquitectónica del Hogar como un sistema compuesto de variables independientes, se volvió indispensable el que uno de los elementos fuera un punto de convergencia, que fungiera como punto de transición entre los diferentes edificios y como medio de circulación universal permitiendo a partir de un punto central desplazarse a cualquier parte del complejo.

Con este fin, se desarrolla una estructura destinada a usos complementarios que a su vez juega con los diversos medios de circulación presentes como parte de la dinámica vivencial, enriqueciendo así los espacios y diversificando el concepto de transitar.



ESTRATEGIAS APLICADAS COMO DIRECTRICES GENERALES



APTITUD DE ESPACIOS
Considerando que estas son áreas de juego y estadía prolongada, es importante que las mismas favorezcan el bienestar de los niños en todo momento facilitando así las labores de cuidado y previniendo accidentes, dado esto, se manejan áreas de juego interno con el debido tratamiento de las superficies y un diseño específico de los elementos de confinamiento como barandas y similares.



ENRIQUECIMIENTO AMBIENTAL
El diseño del edificio se complementa con una conexión directa a un jardín vertical que viaja alrededor de las escaleras dándole al espacio interno un vínculo directo y muy fuerte con elementos naturales, muy diferentes a los que conforman el espacio confinado. El acceso con espejo de agua y las fuertes visuales con el exterior complementan la diversidad de atmósferas del lugar lo que permite al niño vincularse de manera perceptual con los exteriores.

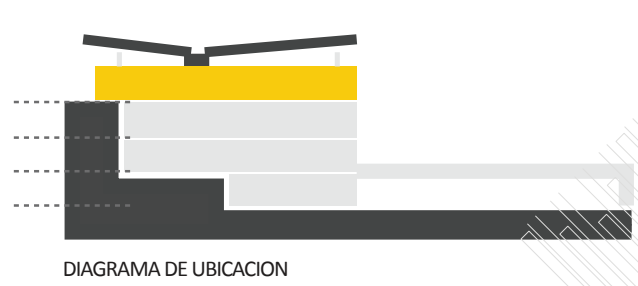


DIAGRAMA DE UBICACION



ESTIMULO PERCEPTUAL
Presencia de aberturas para el aprovechamiento de la iluminación y la ventilación natural. Además como punto de aprovechamiento de los remates naturales presentes.

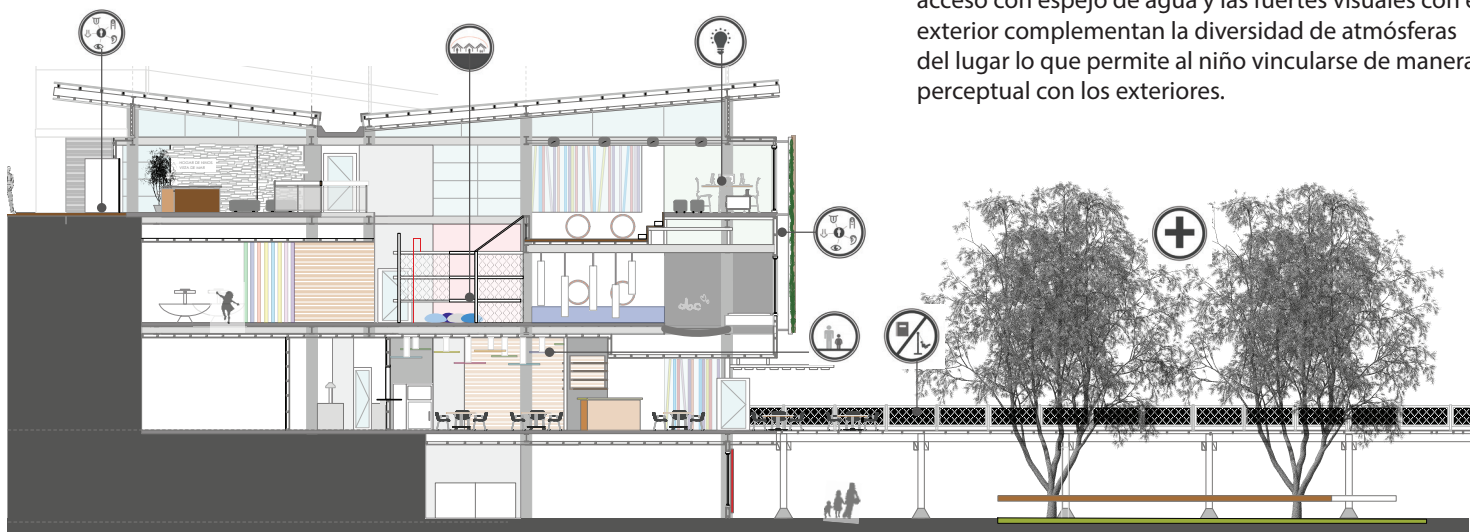
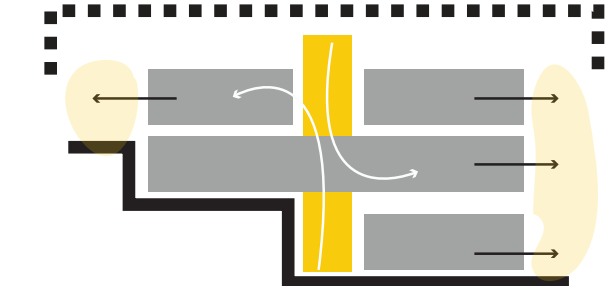
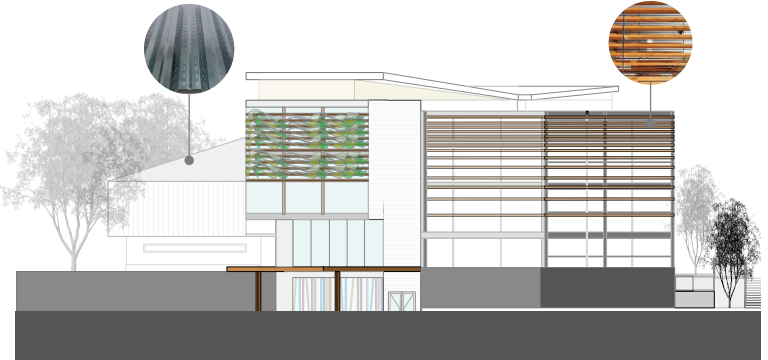
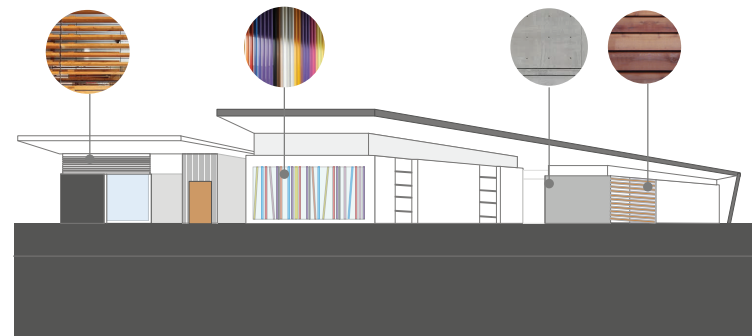


ADAPTIBILIDAD ESPACIAL
El tobogán representa una opción de juego e interacción que juega un papel importante dentro de las dinámicas de juego interviniendo como posible elemento ordenador.



ENTORNOS INSPIRADORES
Espacio de libre interpretación e improvisación como punto de experimentación o complemento de las dinámicas predefinidas por el espacio

ESTRATEGIAS CON APLICACION ESPECIFICAS DENTRO DEL ESPACIO





CONVIVENCIA INTERNA
ZONA 1 • NIVEL DE ACCESO

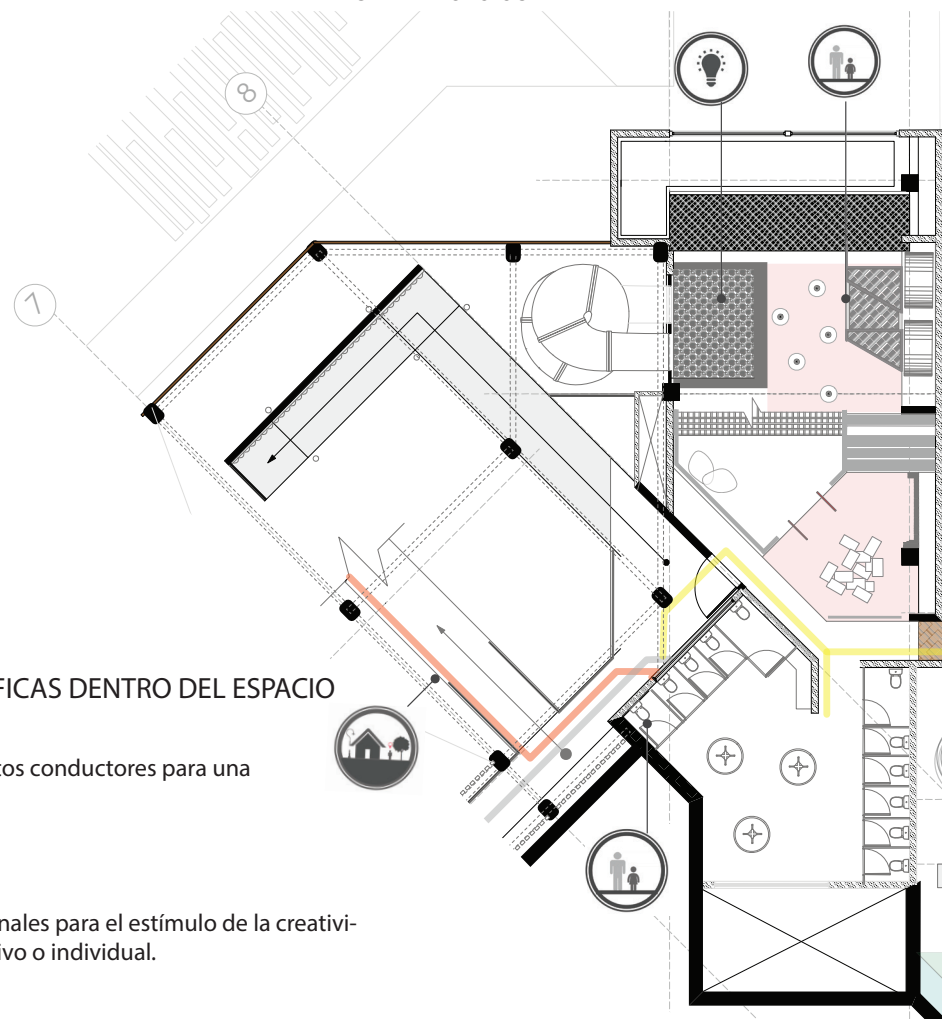


CONVIVENCIA INTERNA

ZONA 1 • NIVEL DE JUEGO



DIAGRAMA DE UBICACION



ESTRATEGIAS CON APLICACION ESPECIFICAS DENTRO DEL ESPACIO



LEGIBILIDAD PERCEPTUAL
Presencia de guías de suelo y elementos conductores para una mejor ubicación y lectura del espacio.



ENTORNOS INSPIRADORES
Presencia de elementos no convencionales para el estímulo de la creatividad y la innovación en el juego colectivo o individual.



ESCALA INFANTIL
Diseño apartir del entendimiento de la medida del niño aplicado a mobiliario y al diseño de juegos, previendo que las alturas no sean peligrosas y q no existan posibilidades de atascamiento.

CONVIVENCIA INTERNA

ZONA 1 • NIVEL DE COMEDOR



DIAGRAMA DE UBICACION

ESTRATEGIAS CON APLICACION ESPECIFICAS DENTRO DEL ESPACIO



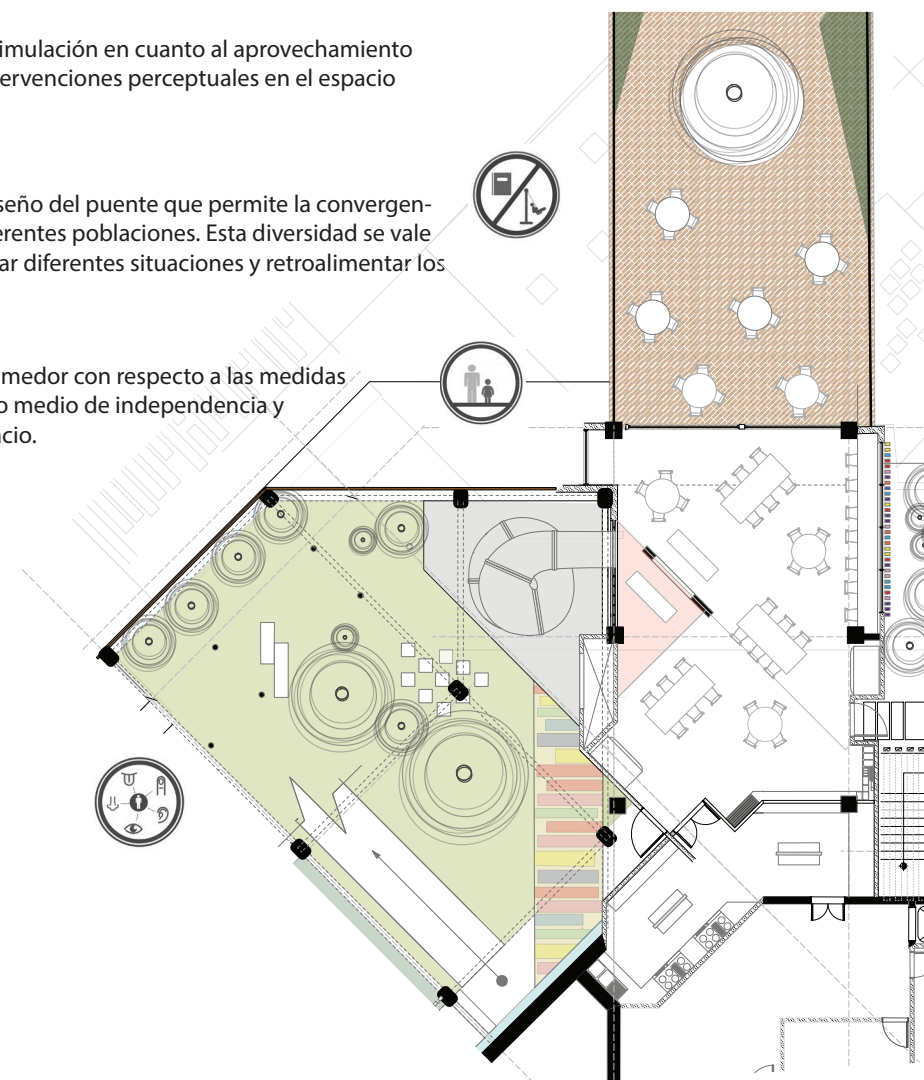
ESTIMULO PERCEPTUAL
Aplicación de principios de estimulación en cuanto al aprovechamiento de recursos naturales como intervenciones perceptuales en el espacio interno.



POLIVALENCIA
Cualidad multipropósito del diseño del puente que permite la convergencia pacífica de usos y de las diferentes poblaciones. Esta diversidad se vale de la temporalidad para plantear diferentes situaciones y retroalimentar los alrededores.



ESCALA INFANTIL
Diseño de los mobiliarios de comedor con respecto a las medidas standards de la población como medio de independencia y empoderamiento sobre el espacio.





CONVIVENCIA INTERNA

ZONA 1 • NIVEL DE JUEGO INTERNO



CONVIVENCIA INTERNA

ZONA 1 • NIVEL DE ALIMENTACION

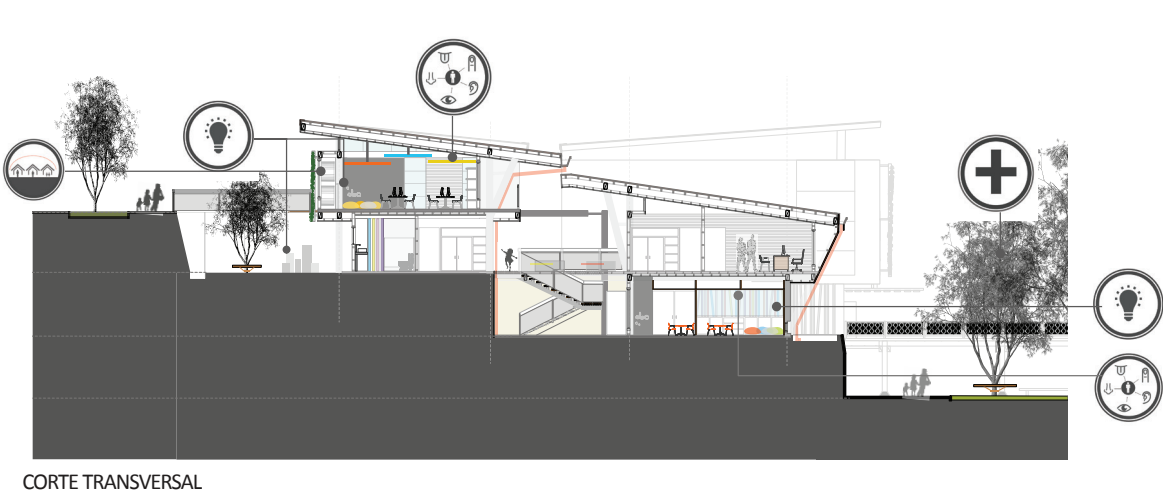
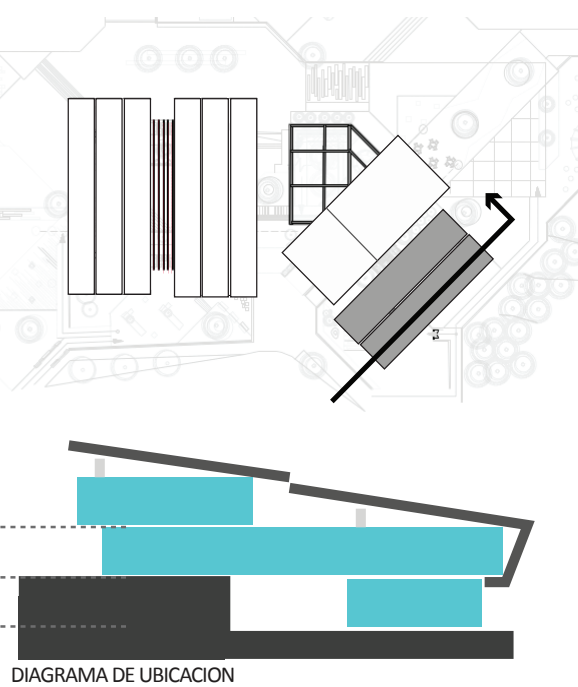
APOYO Y LOGISTICA

ZONA 2 • NIVEL DE ACCESO

Con el fin de fortalecer la experiencia de crecimiento del niño dentro del Hogar, se busca dar espacio a actividades de soporte que complementen las dinámicas internas y las rutinas de cada usuario según sus necesidades, dando espacio a labores de refuerzo formativo y atención psicosocial.

Para esto, se concibe un espacio específico aparte en la búsqueda de cierto grado de privacidad y aislamiento lo que permite bloquear distracciones, manejar una atmósfera de introspección que implica una mayor conexión con el niño y mantener mayor control sobre el manejo de casos de riesgo como es el caso de los niños en crisis.

Sin embargo, esta atmósfera de control no debe confundirse con el confinamiento o la segregación por lo que permite conexiones visuales contantes sobre la dinámica general del Hogar y el exterior, además de una fácil apertura hacia los espacios de convergencia cuando sea oportuno.



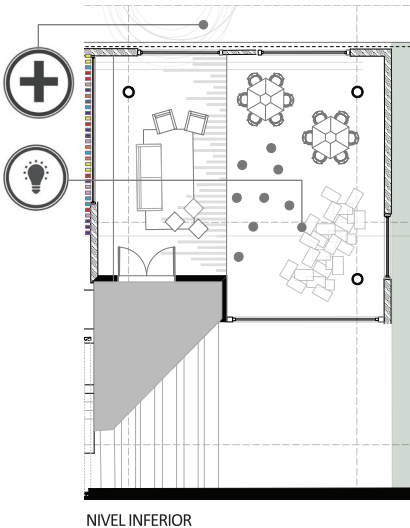
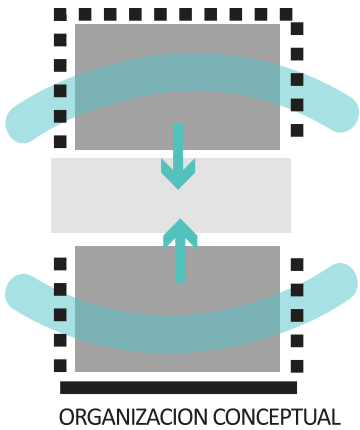
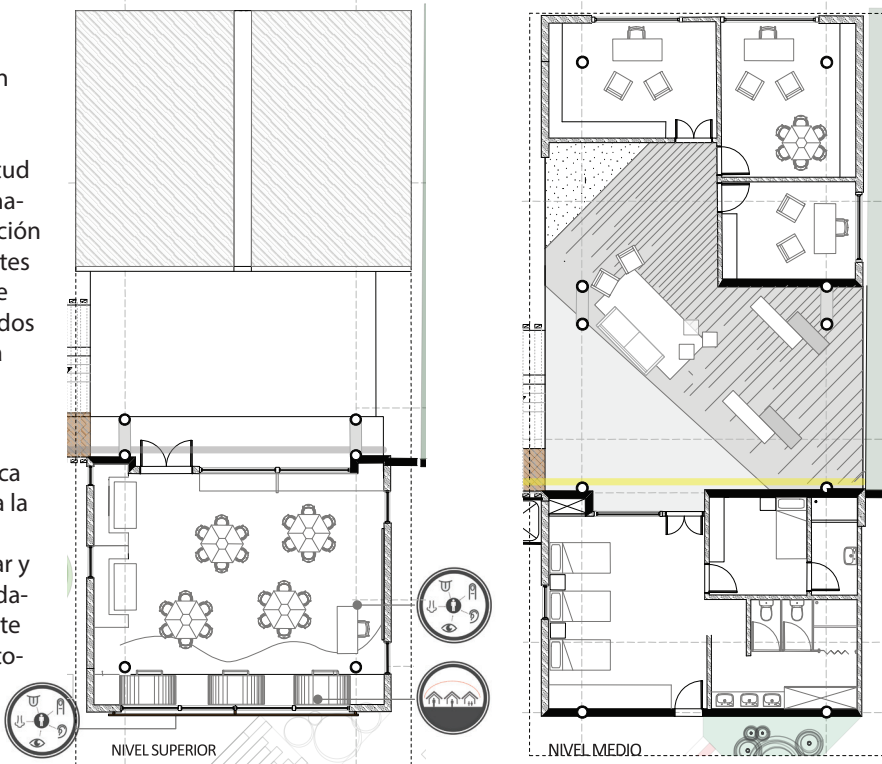
ESTRATEGIAS APLICADAS COMO DIRECTRICES GENERALES DE DISEÑO



APTITUD DE ESPACIOS
Las áreas de logística y apoyo están consideradas como espacios complementarios que sirven en situaciones específicas y cuya aptitud es primordial para su buen funcionamiento. Son áreas de experimentación por lo que deben prevenir accidentes y conductas no deseadas mediante superficies amortiguantes y acabados que inciten la interacción de forma programada.



ESCALA INFANTIL
La necesidad de respuesta específica exige que los espacios se acoplen a la escala de sus usuarios con el fin de hacerlos sentir en dominio del lugar y en capacidad de interactuar cómodamente con el mismo, principalmente en los espacios dedicados a dormitorios de contención.



ESTRATEGIAS CON APLICACION ESPECIFICAS DENTRO DEL ESPACIO



ESTIMULOPERCEPTUAL
Aplicación de principios de estimulación en cuanto al aprovechamiento de recursos como entradas de luz y principalmente un manejo de las alturas de cielo según el uso espacial.



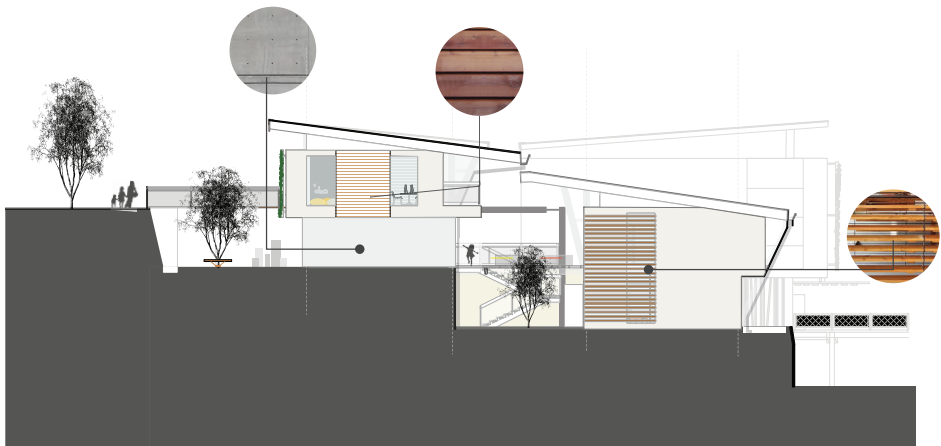
ENRIQUECIMIENTO AMBIENTAL
Presencia estratégica de elementos naturales alrededor de los edificios como vínculos verdes para frescor y saturación de los espacios por medio de sonidos y coloraciones contrastantes.



ENTORNOS INSPIRADORES
Uso de elementos de libre interpretación para el estímulo de la imaginación y la creatividad como bloques de espuma, texturas y paredes multiuso.



ADAPTABILIDAD ESPACIAL
Inclusión de espacios de introspección y trabajo individual para el desarrollo personal.





“

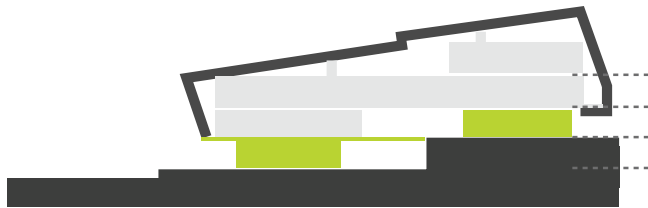
Educar la mente sin educar el corazón, no es para nada educación...

Aristoteles

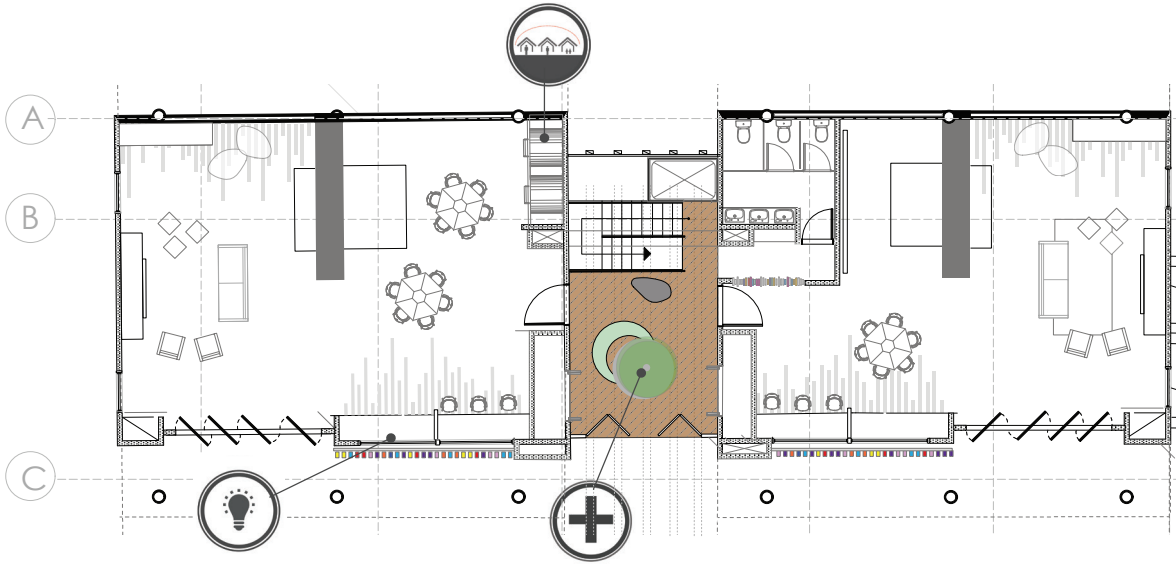
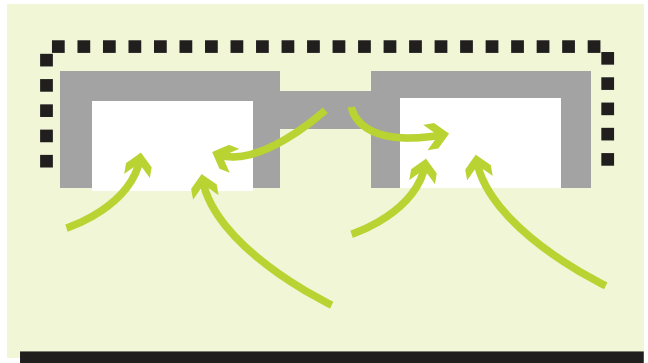
”

RESIDENCIAS INFANTILES

ZONA 3. ESPACIOS DE AGRUPACION



Dentro del complejo que conforma el nuevo Hogar, el módulo de residencias provee a cada interno de un espacio propio al cual volver al final de día como complemento a las actividades alternas de las que puede disfrutar en los diferentes aposentos. Estas áreas se dedican exclusivamente a actividades de reposo y actividad individual aunque según la naturaleza del niño permiten pequeños grupos de reunión aparte de la dinámica de los exteriores y los elementos de juego, con este fin se proponen dos tipos de espacio: áreas de individualización, refiriéndose a los módulos de dormitorio por niño y espacios de agrupación que buscan recrear la dinámica de una casa convencional dotando al niño de espacios para ver tele, jugar un juego de mesa o sentarse a compartir con otros. A nivel de configuración el diseño se vale de plazas elevadas y un vacío central para asegurar la retroalimentación interna-externa por medio de accesos y aberturas permeables.



ESTRATEGIAS APLICADAS COMO DIRECTRICES GENERALES DE DISEÑO



ESCALA INFANTIL
El diseño de espacios internos, se hace a partir de elementos a escala, buscando el mayor confort posible de los niños, adecuando cada aspecto no solo a sus necesidades sino a sus medidas, facilitando los alcances, fortaleciendo el sentimiento de pertenecia y previniendo accidentes por falta de especificidad. Ejemplos: tamaño y medidas del mobiliario, manipulación de la altura de los cielos.



CONFIGURACION
La envolvente perimetral del espacio manteniendo las columnas a lo interno del mismo no permite que los niños puedan tener acceso a la estructura, previniendo la interacción innadecuada con la misma, y por ende accidentes y posibles situaciones de peligro.

ESTRATEGIAS CON APLICACION ESPECIFICAS DENTRO DEL ESPACIO



ENRIQUECIMIENTO AMBIENTAL
Presencia de elementos de diversa naturaleza en los espacios internos, como medios de saturación ambiental y enriquecimiento de las dinámicas.



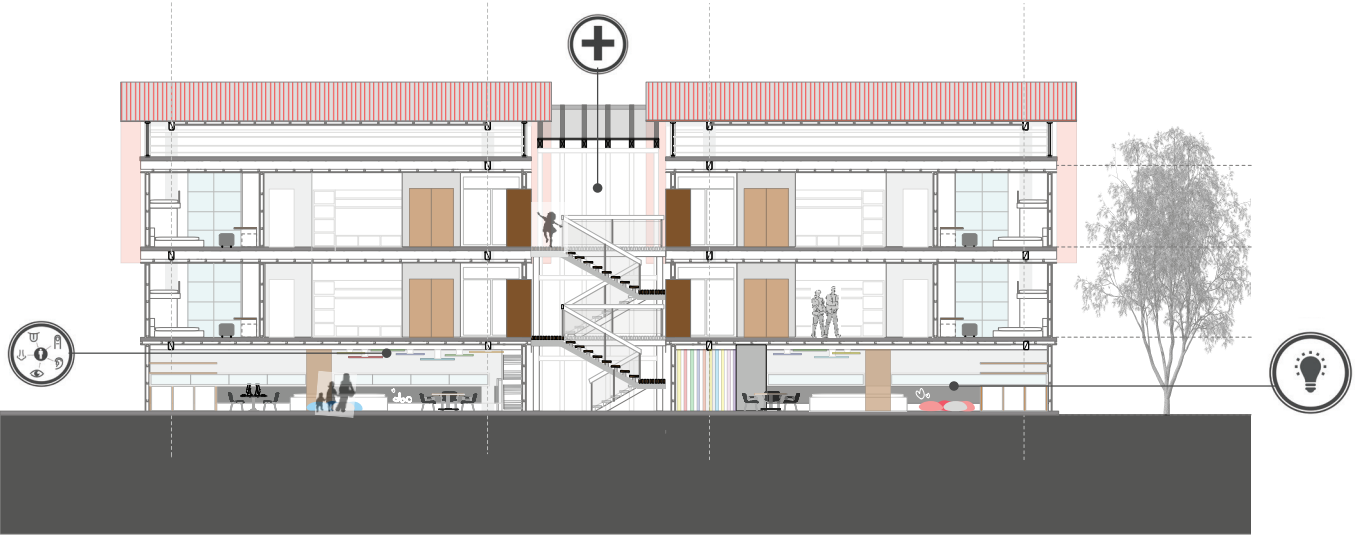
ADAPTABILIDAD ESPACIAL
Presencia de diversidad de espacios como "burbujas individuales" para el desarrollo de la introspección y espacios para la convergencia.



ESTIMULO PERCEPTUAL
Uso de panelería para el manejo de las alturas con el fin de propiciar un espacio que propicie la serenidad y el buen uso de los espacios.



ENTORNOS INSPIRADORES
Incorporación de incentivos espaciales que motiven ciertas actividades y promuevan conductas deseables y constructivas dentro del espacio.



RESIDENCIAS INFANTILES

ZONA 3 • DORMITORIOS

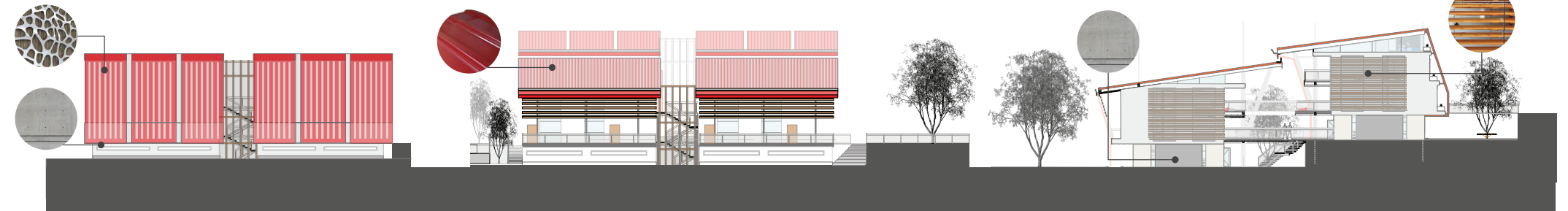
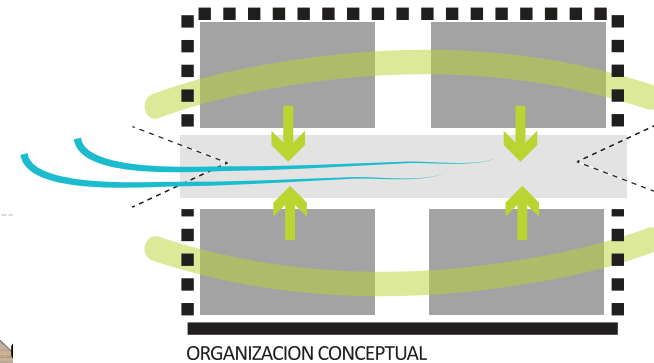
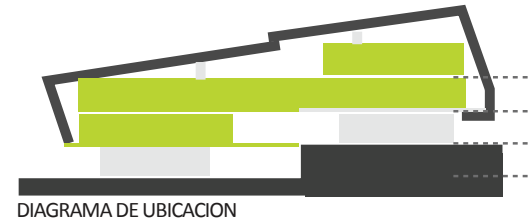
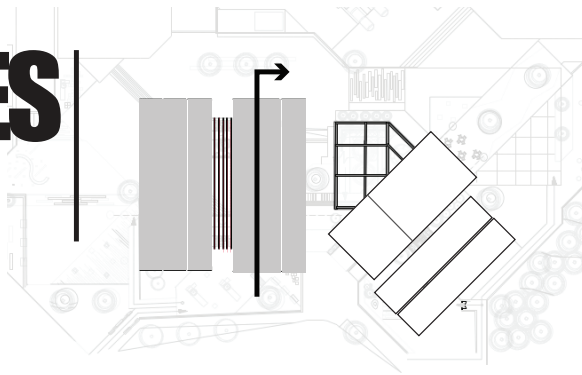
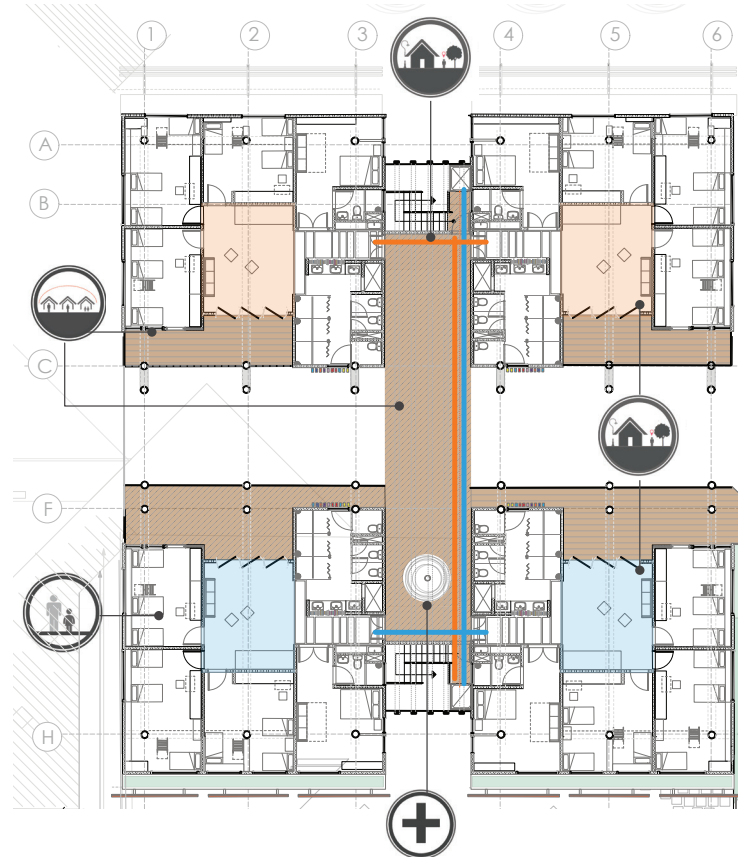
ESTRATEGIAS APLICADAS COMO DIRECTRICES GENERALES DE DISEÑO



APTITUD DE ESPACIOS

Al ser estos espacios totalmente dedicados a la estadía de los niños con el fin de promover la seguridad, el buen comportamiento y facilitar las labores de cuidado deben cumplir con características de contención básicas como barandales en alturas y materiales adecuados, tratamiento de cerramientos y materialista adecuada.

202



CORTE TRANSVERSAL

ESTRATEGIAS CON APLICACION ESPECIFICAS DENTRO DEL ESPACIO



LEGIBILIDAD PERCEPTUAL

Presencia de intenciones a nivel de espacio interno para mejorar la lectura del espacio y el entendimiento del complejo principalmente con el fin de ayudar a los niños a ubicarse e identificar los espacios como líneas de conducción y coloraciones específicas por aposento.



ESCALA INFANTIL

Adaptación principalmente a nivel de mobiliario para adaptarse y responder de manera específica al comportamiento y necesidades de los usuarios. Ejemplo: altura de las camas



ENRIQUECIMIENTO AMBIENTAL

Elementos de diversa naturaleza presentes en el diseño que propician una saturación de estímulos y una mayor riqueza en la vivencia de los espacios internos.



ADAPTABILIDAD ESPACIAL

Presencia de atrios de observación y retroalimentación de actividades, la diversidad de las plataformas, permite una vivencia vertical que enriquece la experiencia dentro del espacio.



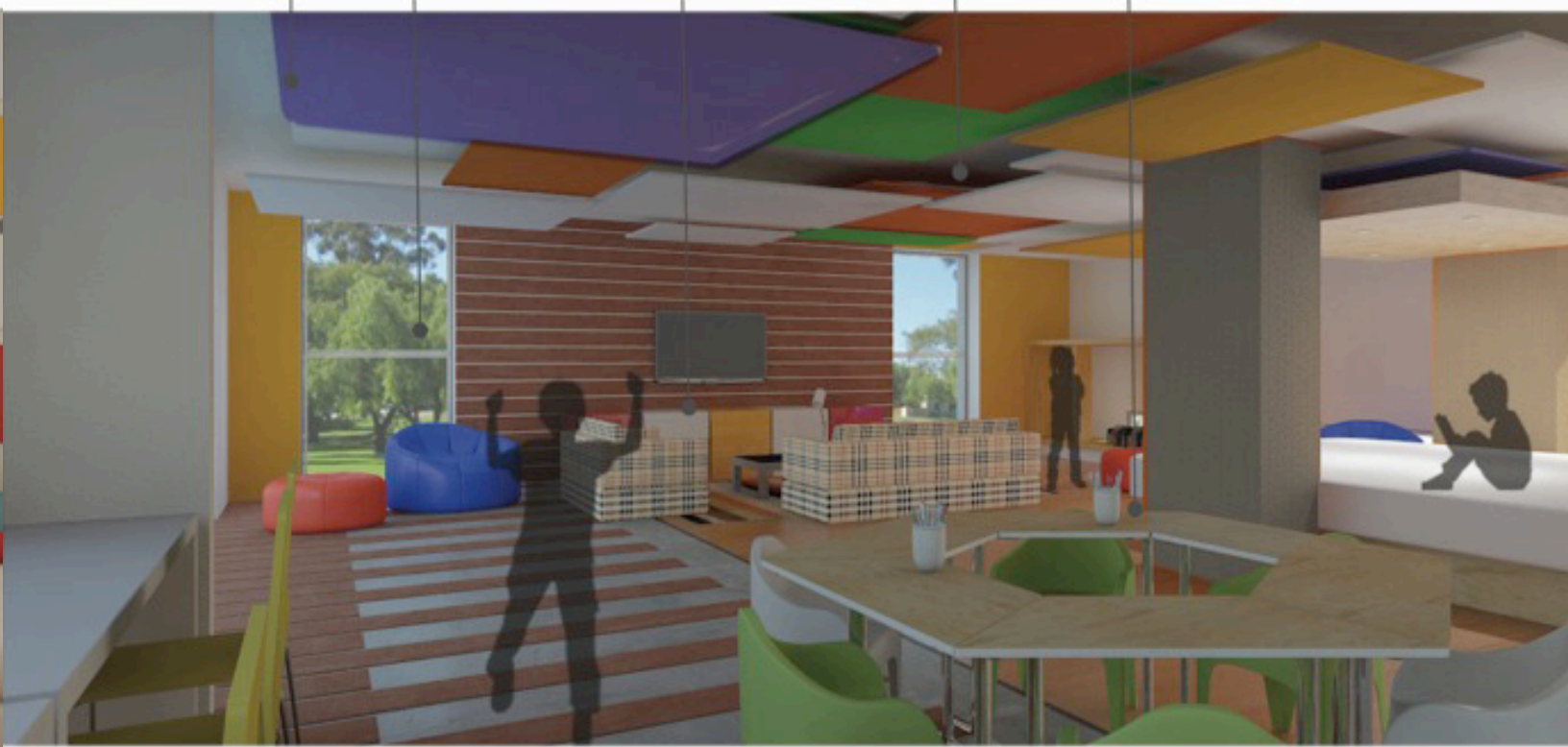
ENTORNOS INSPIRADORES

Diseño de espacios que proponen actividades de transformación espacial y oportunidades de desarrollo y exploración como paneles pizarra y paredes texturadas y transformables.

203



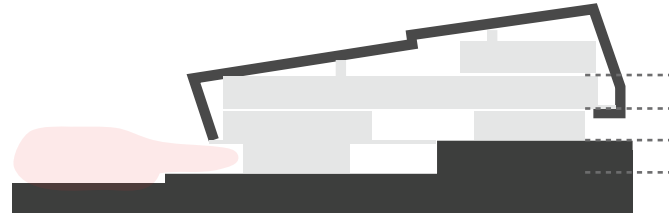
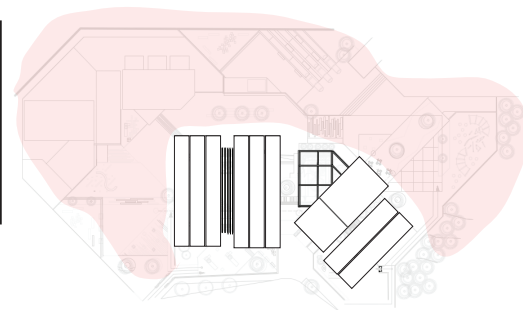
RESIDENCIAS INFANTILES
ZONA 3 • DORMITORIOS



RESIDENCIAS INFANTILES
ZONA 3 • ESPACIOS DE AGRUPACION

CONVERGENCIA EXTERNA

ZONA 4



Como propuesta para el diseño de sitio, se buscan intervenciones no convencionales que fomenten la exploración y el uso de la imaginación, permitiendo al niño forjar su método de juego más allá de elementos típicos que predisponen las dinámicas.

La plaza se diseña a partir de cambios de nivel pequeños que sin segregar ambientes permiten desarrollar cierta independencia del resto de los espacios con lo que se conserva la independencia de cada ámbito lo que fomenta que se formen diferentes grupos y por ende diferentes ideologías de juego enriqueciendo así la dinámica general.

206

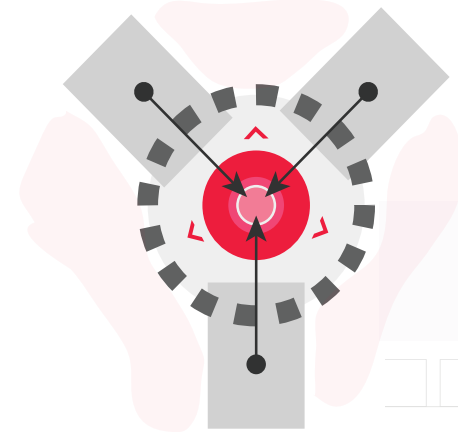
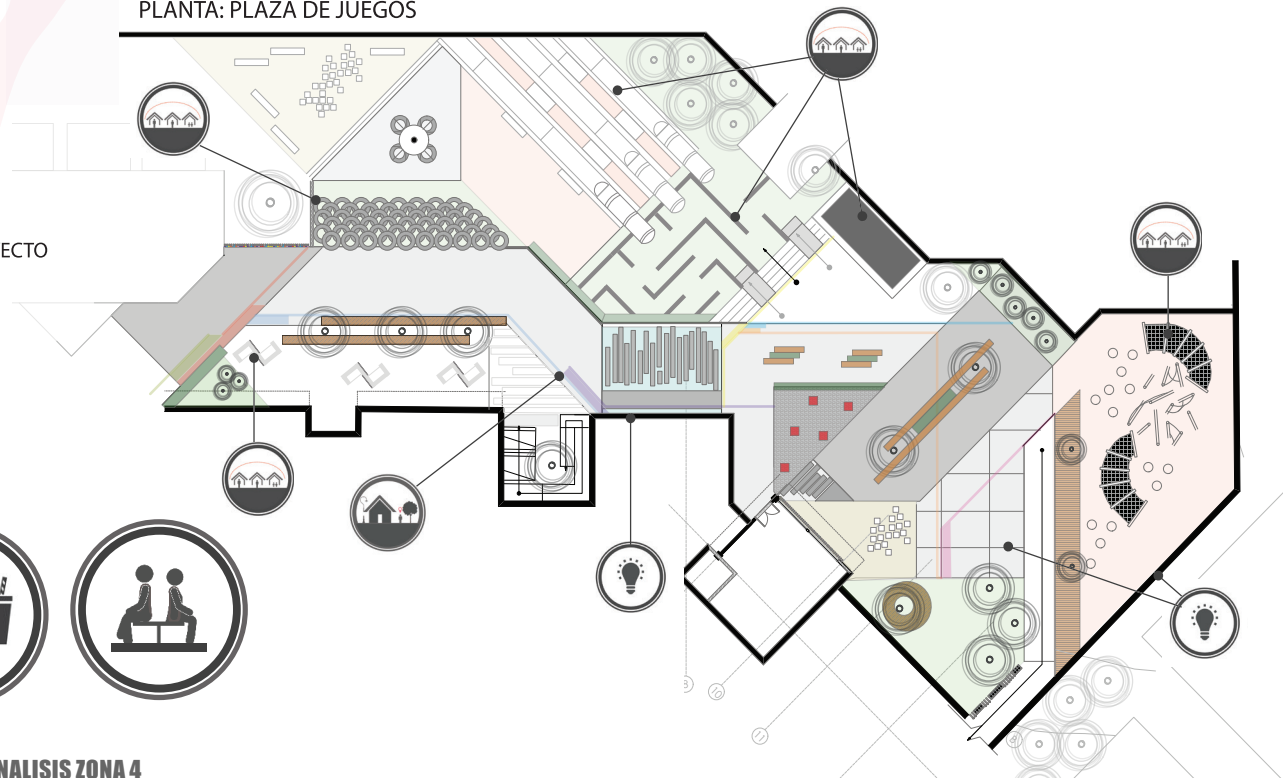


DIAGRAMA FUNCIONAL
CON RESPECTO AL RESTO DEL PROYECTO

PLANTA: PLAZA DE JUEGOS



SÍNTESIS DE USOS

ESTRATEGIAS APLICADAS COMO DIRECTRICES GENERALES DE DISEÑO



ENRIQUECIMIENTO AMBIENTAL
La ubicación central del conjunto, permite una saturación visual gracias a los elementos periféricos constituidos en su mayoría por edificios.

El diseño de sitio promueve diversidad de elementos y combinación de usos por medio de la inserción de jardines y juegos de arena.



ESTÍMULO PERCEPTUAL
La diversidad de usos propone una amplia variedad de estímulos presentes que van desde la posibilidad de entrar en contacto directo con la naturaleza hasta el aprovechamiento del color de los juegos y a textura de la arena como medio de aprendizaje y desarrollo.



APTITUD DE ESPACIOS Y ACABADOS
Se aplica el uso de superficies amortiguantes bajo los espacios de juego. Se plantean espacios de sombra en áreas específicas como resguardo al sol. Se prevee el diseño de sitio a partir de materiales de poca absorción de calor como adoquines y pavimentos tratados.

207

ESTRATEGIAS CON APLICACION ESPECIFICAS DENTRO DEL ESPACIO



ENTORNOS INSPIRADORES
Presencia de paredes con tratamiento especial para la expresión artística de los niños.

Aprovechamiento de muros como puntos de retroalimentación artística por medio de murales.

Presencia de áreas para presentaciones externas de diferentes campos artísticos.



ADAPTABILIDAD ESPACIAL
Presencia de espacios tipo "burbujas individuales" para el desarrollo de la introspección.

Diseño de espacios de juego que estimulan el trabajo físico y el fortalecimiento muscular como juegos de escalada, trampolines y túneles de red.

Espacios tipo laberinto para el fortalecimiento de aspectos cognitivos, desarrollo mental.



LEGIBILIDAD PERCEPTUAL
Presencia de guías lineales dentro del espacio para fortalecer el entendimiento y la buena ubicación dentro del lugar, como red de conexión entre ámbitos.



RESIDENCIAS INFANTILES

ZONA 3. ESPACIOS DE AGRUPACION

CONCLUSIONES

A partir de todo el conocimiento generado con el fin de satisfacer los objetivos de proyecto, se hacen una serie de recomendaciones para el diseño y planteamiento de futuros albergues en el país con el fin de modificar el sistema y fortalecer el método de crianza que actualmente se propone, por medio de la convergencia de variables en una arquitectura nueva, asertiva y enfocada.

Con el fin de retroalimentar, se plantean 2 conclusiones principales, pilares esenciales de la concepción de nuevos espacios:

CONCLUSION 1

El niño como centro del Diseño

Dentro del marco de la arquitectura, siempre se ha dicho que todo espacio debe generarse a partir de su usuario, a pesar de esto, el entendimiento del mismo como tal es bastante imitado y se tiene a generalizar con mínimas variables según el caso. Refiriéndonos a la arquitectura infantil, esta estandarización no es viable ya que los niños presentan una serie de necesidades y limitaciones específicas que la concepción de un espacio normal no cubre.

El niño como principal usuario, es un factor determinante para la concepción de una correcta arquitectura infantil, que gracias a este

entendimiento y la aplicación de conceptos de seguridad, escala infantil y adecuación de espacios puede incentivar la atención e interés del niño sobre el espacio que lo rodea, y por ende promover un mejor aprovechamiento del mismo en un nivel que el niño entiende y en el cual encuentra respuestas.

Además a partir del entendimiento del niño en sus diferentes facetas, se reconoce la importancia del enriquecimiento espacial a nivel social, cognitivo, psicológico y motor con el fin de complementar por medio de los espacios la experiencia de desarrollo, trascendiendo así su capacidad primordial de contención.

Esta identificación del niño con el espacio, fortalecerá su experiencia dentro del mismo y potenciará la influencia que el mismo puede tener sobre su usuario.

CONCLUSION 2

El espacio como medio de aprendizaje y generador de respuestas

A grandes rasgos, un espacio se define por su capacidad de contención, ya sea por confinamiento o percepción, sin embargo, la verdadera cualidad de un espacio se define por lo que aporta a su usuario. Este nuevo paradigma del espacio, permite concepciones únicas en donde el mismo se convierte en un personaje más, que interviene activamente

en la dinámica del lugar y en la vivencia del usuario mediante la intervención de texturas, colores, y elementos de exploración presentes en el espacio, promoviendo así una dinámica primordialmente interactiva.

Esta saturación de actividades y estímulos puede definirse como una estrategia que busca aprovechar todo segundo de vivencia del niño como un momento de aprendizaje y enriquecimiento que más adelante podrá ser traducido en respuestas de cara a diferentes situaciones.

Como se definió previamente en la guía, la inclusión de los términos de polivalencia y flexibilidad juegan un papel primordial en el diseño de espacios para el aprendizaje, ya que permiten no solo un constante estímulo sino además incentivan el desarrollo de la identidad del niño con respecto a su entorno.

06 REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA
INFOGRAFÍA
ENTREVISTAS
LITERATURA REVISADA
IMAGENES
DIAGRAMAS
CUADROS
MAPAS



BIBLIOGRAFÍA

Alberich, T. (2002): "PARTICIPACIÓN CIUDADANA", en "DICCIONARIO CRÍTICO DE CIENCIAS SOCIALES, Terminología Científico Social", obra dirigida por D. Román Reyes. 3ª Edición (digital), ISBN 84-7658-067-3. Madrid, ucm.es, 2002.

Antunes, Celso. (2006) CÓMO ESTIMULAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES, QUÉ SON, CÓMO SE MANIFIESTAN Y CÓMO FUNCIONAN. Quinta edición. Madrid, España.

Barker Erick. (2011) A QUICK AND EASY WAY TO BE MORE CREATIVE WITHOUT CHANGING YOUR BEHAVIOR. USA

Cabanellas, I. Eslava (2005) Territorios de la infancia; Diálogos entre la arquitectura y pedagogía. 1era edición, Editorial GRAO, España.

Chateau Jean. (1973) PSICOLOGÍA DE LOS JUEGOS INFANTILES. Bordeaux Francia.

Código de la niñez y la adolescencia de Costa Rica. (2002)

Convención sobre los derechos del niño. San Jose, CR. 1990.

Cruz-Mera, Ángela (2010) LA RENOVACIÓN URBANA: UNA APUESTA DE FUTURO. MÁLAGA, ESPAÑA.

Dickens, Charles. (1837) OLIVER TWIST. Reino Unido.

Díaz, Joaquín. (sin Fecha) FUNCIONES EJECUTIVAS Y APRENDIZAJE. Almería, España

Eberhard, John P. (2009) BRAIN LANDSCAPE: THE COEXISTENCE OF NEUROSCIENCE AND ARCHITECTURE. New York, USA

Fundación Botín Report. (2012) ¡BUENOS DÍAS CREATIVIDAD!, Málaga España.

Gallardo-Pauls, Beatriz (2008) MANUAL DE LA TEORÍA DE LA MENTE. Madrid, España

Germer, Jerry. Estrategias pasivas para Costa Rica. (sin fecha) Costa Rica

Heller, Eva (2011) CÓMO ACTÚAN LOS COLORES SOBRE LOS SENTIMIENTOS Y LA RAZÓN. Primera edición. Alemania

Huizinga, Johan. (1955) HOMO LUDENS: ESTUDIO DEL JUEGO COMO ELEMENTO CULTURAL. Holanda.

Iwaan Baan para Selgas Cano arquitectura.

(2009) HOW ROOMS AND ARCHITECTURE AFFECTS MOOD AND CREATIVITY. España.

Ley de igualdad de oportunidades para personas con discapacidad. San José, Costa Rica. Mayo 1996.

Lezac, Muriel (2004) NEUROPSYCHOLOGICAL ASSESSMENTS. 4ta edición. Estados Unidos

Malgrave, Harry F. (2010) THE ARCHITECT'S BRAIN. Reino Unido

PANI. Código de la niñez y la Adolescencia. San José Costa Rica. 1998

Piaget, Jean (1970) TEORÍA CONSTRUCTIVISTA DE APRENDIZAJE. Ginebra, Suiza.

Piaget, J. Lorenz, K., Erickson, E. (1982) JUEGO Y DESARROLLO. Barcelona España.

Ramírez, F. ARQUITECTURA Y PEDAGOGÍA EN EL DESARROLLO DE LA ARQUITECTURA MODERNA (2009)

Robinson Ken. (2010) SOBRE LA CREATIVIDAD Y LA IMAGINACIÓN.

Documental Reino Unido.

Rodríguez, M. LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO (2004)

Saenz Rodríguez Luis Javier. (2010) PSICOLOGÍA EVOLUTIVA Y DE LA EDUCACIÓN. España

Save the Children (ONG). (20 de noviembre, 1959) DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS DEL NIÑO. Ginebra, Suiza.

Télvez-Bohórquez, Andrés (2010) DISEÑO Y APRENDIZAJE INFANTIL. Papel del diseño en la educación y el aprendizaje infantil. Universidad de los Andes, Facultad de Arquitectura y Diseño.

Bogotá, Colombia.

Toranzo, Verónica. PEDAGOGÍA VRS. ARQUITECTURA: LOS ESPACIOS DISEÑADOS Buenos Aires, Argentina

Vargas, Marcela. (Agosto 2010) INTERVENCIONES URBANAS PARTICIPATIVAS. Tesis para optar por el grado de Licenciatura, Escuela de Arquitectura, San José UCR

Vazquez-Reina Martha. (2013) ¿CÓMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS? Barcelonas España.

Zumthor, Peter (sin fecha) ATMÓSFERAS, ENTORNOS ARQUITECTÓNICOS Zurich, Suiza ■

INFOGRAFÍA

216

Anónimo. (2007-2011) Diccionario Virtual: Definición ABC. Obtenido el 28 de Noviembre del 2011 en <http://www.definicionabc.com/social/ciudad-2.php>.
Autor desconocido (2009) Datos sobre el estado de la situación infantil mundial www.unicef.org/spanish/infobycountry/costarica_statistics.html.
Autor desconocido (2006) Etapas del desarrollo de la infancia. Obtenido 10 de setiembre, 2011. www.psychologytoday/basics/child-development.
Aoyagi, Shigeru. (sin fecha) Artículo Educación Formal e Informal (Versión Adobe Obtenido 15 de Octubre, 2011. <http://ciencias-de-la-educación-004.espacioblog.com/post/2008/10/19/educación-formal-informas>.
Dr Romeu. trastornos generalizados del desarrollo. Consultado en Octubre 15 de 2011, en <http://drromeu.net/trastornos.html>.
INEC. (2000) Datos Censo 2000. Obtenido Octubre 2011 www.inec.go.cr.
Soto Marvin. (PANI 2013) Sala Constitucional reconoce que el cumplimiento de los derechos de la niñez y la adolescencia en Costa Rica es una Prioridad. Obtenido 10 de mayo 2013 en http://www.pani.go.cr/index.php?option=com_content&view=article&id=459:sala-constitucional-reconoce-que-el-cumplimiento-de-los-derechos-de-la-ninez-y-la-adolescencia.

PANI. (2009) Informe de estado y ordenamiento interno. Obtenido en Junio 2013. www.pani.go.cr/files/EN_informe_2009.pdf.
UNICEF. La infancia en Costa Rica. Consultado 10 de Octubre 2011, en <http://www.unicef.org/costarica/children.html>.
White, Randy (2004) . Adults are from earth, children are from the moon: DESIGNING FOR KIDS, a complex challenge!. Obtenido el 26 de octubre del 2011 en www.whitehutcchinson.com/children/articles.html. ■

ENTREVISTA

Funes Irina. Entrevista personal, Lill Chaves. Psicóloga Fundación Hospicio de Huérfanos de San José. Transcripción. Ipis de Goicoechea, 16 de agosto del 2011.
Irina Funes. Entrevista Personal. Enrique Grané. Arquitecto y Profesor UCR. Transcripción San Pedro San José. Agosto 2011.
Funes Irina. Entrevista personal, Lic Verny Umaña administrador general Fundación Hospicio de Huérfanos de San José. Transcripción. Ipis de Goicoechea, 9 de setiembre del 2011.
Funes Irina. Entrevista personal, Tatiana Coto. Orientadora y directora Técnica Fundación Hospicio de Huérfanos de San José. Transcripción. Ipis de Goicoechea, 26 de setiembre del 2011.
Funes Irina. Entrevista personal, Viviana Carazo. Pedagoga especialista en Neuropsicología. Transcripción. San Pedro-San José, 30 de agosto del 2012.
Funes Irina. Entrevista Personal, Ana María Rojas Pacheco. Gerente Área Técnica PANI. Transcripción. San José 5 de abril. 2013.
Funes Irina. Entrevista Personal, Carlos Morales. Administrador General Fundación Hospicio de Huérfanos de San José. Transcripción. Barrio AranJuez San José. 8 de Abril, 2013.

Funes Irina. Entrevista personal, Viviana Carazo. Pedagoga especialista en Neuropsicología. Transcripción. San Pedro-San José, 7 de junio del 2013.
Funes Irina. Entrevista Personal. Vanessa Gamboa. Psicologa Hogar Vista de Mar. Transcripción. Ipis de Goicoechea. 10 de junio, 2013.
Funes Irina. Entrevista Personal. Nuria Montenegro. Asistente Administrativa Hogar Vista de Mar. Transcripción. Ipis de Goicoechea. 10 de junio, 2013. ■

217

LITERATURA REVISADA

218

- Anónimo. GENERALIDADES HOSPICIO DE HUÉRFANOS DE SAN JOSÉ. Obtenido el 16 de Julio, 2010. www.huerfanoscostarica.org/historia_hospicio.html.
- Autor Desconocido. (2012) CARACTERÍSTICAS PSICOLOGICAS EN LA INFANCIA. Consultado en Julio 2013 en www.teocio.es/portal/características-psicológicas-en-la-infancia-y-niñez.pdf
- Bechtel, Robert (2002). HANDBOOK OF ENVIRONMENTAL PSYCHOLOGY New York USA.
- Bejarano Fátima. (2009) CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO Y LA NIÑA. Consultado en Julio 2013 en www.eumep.net/rev/ced/05/fbg2.htm.
- Boden Margaret (1991) LA MENTE CREATIVA: MITOS Y MECANISMOS. Barcelona España.
- Csikszentmihalyi, M. (1998) CREATIVIDAD: EL FLUIR Y LA PSICOLOGÍA DEL DESCUBRIMIENTO Y LA INVENCION. Barcelona.
- Cuñado Daniel. (2012) EL ELEMENTO DE KEN ROBINSON: LA TRASCENDENCIA DE DESCUBRIR TU PASION. Mexico.
- Departamento de salud de Cataluña. (sin fecha) AGRESIVIDAD Y VIOLENCIA EN EL NIÑO Y ADOLESCENTE. Consultado en Julio 2013 en www.sepeap.org/imagenes/secciones/indice/_user/_PS_inf_agresividad_violencia.pdf

- Elli Lilly and company. (2012) TDAH. Obtenido en Julio 2013 en www.hiperactividadinfantil.com
- Ferreiro, Ramón. (2009). EL CONSTRUCTIVISMO SOCIAL: EL MODELO EDUCATIVO PARA LA GENERACIÓN N. Florida USA
- Gerver Richard. (sin fecha) EL HEMISFERIO DERECHO: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD. USA.
- Gerencia de Marketing Alba. (2007) EL COLOR Y LAS SENSACIONES. Buenos Aires Argentina.
- Hernández Salazar, Ileana / Vega Vargas, Miguel (2007) "COMPLEJO DE ATENCIÓN INTEGRAL INFANTIL". Tesis para optar por el grado de licenciatura en Arquitectura. San José, UCR
- Hidalgo Vicario ML. (sin fecha) TRANSTORNO POR DEFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD. Consultado en Julio 2013 en www.sepeap.org/imagenes/secciones/indice/_user/_PS_inf_transtorno_deficit_atención_hiperactividad_tdah.pdf.
- Mallgrave, Harry. (2010) THE ARCHITECTS BRAIN. Reino Unido
- Maslow, A (1983) LA PERSONALIDAD CREATIVA. Buenos Aires.
- Monreal, C. (2001) ¿QUÉ ES CREAR? Madrid, España.
- Quirk, Vanessa. (2012) IN DEFENSE OF INTROVERTS. USA.

- Robinson Ken. (2009) EL ELEMENTO. Reino Unido.
- Ruiz Ortiz, Ricardo. (2001) TABLAS ANTROPOMÉTRICAS INFANTILES. Bogotá -Colombia.
- Sanchez-Benitez, Gema. (2008) ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE ATRAVEZ DEL COMPORTAMIENTO LÚDICO. España.
- Velázquez Elsesser, Andrea (2000) "CASA INFANTIL UNIVERSITARIA". Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Arquitectura. San José. UCR
- Viquez, R. (2006). LOS JÓVENES Y LOS ESPACIOS PÚBLICOS ABIERTOS. ALGUNAS RECOMENDACIONES PARA EL DISEÑO URBANO. Proyecto Final de Graduación. San José UCR. ■

- Viquez Jimenez, Mario. CAMBIOS EN LOS LABERGUES DEL PANI. (2008) Diario Extra. Costa Rica
- Morris Gray Krissia. MENORES YA NO VIVIRÁN EL ALBERGUES DEL PANI. (2008) La Prensa Libre. Costa Rica ■

219

IMAGENES

IMAGEN 1.1 Fuente: indulgy.com (julio 2014)
IMAGEN 1.2 Fuente: www.unicef.com (mayo 2013)
IMAGEN 1.3 Fuente: www.nacion.com (marzo 2014)
IMAGEN 1.4 Fuente: www.nacion.com (marzo 2014)
IMAGEN 1.5. Fuente: Archivo personal (septiembre 2013)
IMAGEN 1.6. Fuente: Archivo Personal (agosto 2011)
IMAGEN 1.7. Fuente: www.unicef.com (julio 2014)
iMAGEN 1.8. Fuente: www.nacion.com (marzo 2014)
IMAGEN 2.1. Fuente: www.nacion.com (marzo 2014)
IMAGEN 2.2. Fuente: www.free13k.com (mayo 2013)
IMAGEN 2.3. Fuente: www.dreamstime.com (agosto 2014)
IMAGEN 2.4. Fuente: www.intelligentnest.com (marzo 2014)
IMAGEN 2.5. Fuente: www.intelligentnest.com (marzo 2014)
IMAGEN 2.6. Fuente: www.archdaily.com (agosto 2014)
IMAGEN 2.7. Fuente: warmhotchocolate.com (agosto 2014)
IMAGEN 2.8. Fuente: www.intelligencenest.com (marzo 2014)
IMAGEN 2.9. Fuente: www.imagineschooldesign.com (abril 2012)
IMAGEN 2.10 Fuente: www.architonic.com

(agosto 2014)
IMAGEN 2.11 Fuente: www.architonic.com (agosto 2014)
IMAGEN 2.12 Fuente: www.archkids.com (agosto 2013)
IMAGEN 2.13 Fuente: www.archkids.com (agosto 2013)
IMAGEN 2.14 Fuente: www.bustler.net (julio 2014)
IMAGEN 4.1 Fuente: www.tumblr.com (agosto 2014)
IMAGEN 4.2 Fuente: Archivo personal. (julio 2011)
IMAGEN 4.3. Fuente: tumblr.com (agosto 2014)
IMAGEN 4.4 Fuente: handsonaswegrow.com (agosto 2014)
IMAGEN 5.1. Fuente: handsonaswegrow.com (agosto 2014)
IMAGEN 5.2 Fuente: www.nacion.com (marzo 2014)

CONJUNTO DE IMAGENES

CONJUNTO DE IMAGENES 1.1
Estado General de las Instalaciones. Fuente: archivo personal (noviembre 2013)
CONJUNTO DE IMAGENES 4.1
Estado Actual de las Instalaciones Hogar Vista de Mar. Fuente: archivo personal (noviembre 2013)

DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1.1. Estructura Patronato Nacional de la infancia
DIAGRAMA 1.2 Datos demográficos de la población del PANI.
DIAGRAMA 1.3. Variables de Ingreso al sistema de acogida del Patronato
DIAGRAMA 1.4 Especificaciones Psicológicas
DIAGRAMA 1.5. Sistema de Hogares Transitorios
DIAGRAMA 1.6. Metodología General
DIAGRAMA 2.1 Organización del Marco Teórico
DIAGRAMA 2.2. Percepción de Estímulos
DIAGRAMA 2.3. Método de aprendizaje constructivista
DIAGRAMA 2.4. Síntesis ideológica CENFI SJ
DIAGRAMA 3.1 Síntesis de la Guía
DIAGRAMA 3.2. Síntesis de la guía
DIAGRAMA 4.1 Funcionalidad: Hogar de Niños
DIAGRAMA 4.2 Síntesis de la población a albergar
DIAGRAMA 5.1 Síntesis de renovación urbana
DIAGRAMAS 5.2 Definición de Usos específicos
DIAGRAMA 5.3 Definición de usos específicos

DIAGRAMA 5.4 Partes del Proyecto

CONJUNTO DE DIAGRAMAS

CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.1 Elementos de Legibilidad Perceptual

CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.2 Promoción de la mixtura espacial
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.3 Estrategias de adaptación pasiva
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.4 Diseño de contención
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.5. Configuración de epsacios infantiles
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.6 Configuración de espacios para niños
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.7 Configuración de espacios para adolescentes
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.8 Ambientes Enriquecidos
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.9 Espacios para la creatividad
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.10 Estímulos espaciales
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.11 Parámetros de escala infantil
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.12 Parámetros de confort
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 3.13 Parámetros de seguridad
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 5.1 Etapas de Desarrollo
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 5.2 Emplazamiento General
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 5.3 Configuración del Sitio
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 5.4 Zonificación y usos de suelo
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 5.5 Análisis: Zona 1
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 5.6 Análisis: Zona 1

CONJUNTO DE DIAGRAMAS 5.7 Análisis
Zona 2
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 5.8 Análisis
Zona 3
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 5.9 Análisis:
Zona 3
CONJUNTO DE DIAGRAMAS 5.10 Análisis:
Zona 4

MAPA 5.1. Levantamiento: Elementos actuales
MAPA 5.2 Análisis: Elementos de
configuración
MAPA 5.3. Análisis: eleentos vivenciales
MAPA 5.4. Síntesis de resultados del
programa de renovación
MAPA 5.5 Análisis del lote
MAPA 5.6 Zonificación perceptual
MAPA 5.7 Síntesis de variables /

Establecimiento de plano base

CUADROS

CUADRO 1.1 Perfiles de Usuario
CUADRO 2.1. Síntesis: etapas de la Infancia
CUADRO 2.2 Tipología de Juegos
CUADRO 2.3. Aplicaciones del color
CUADRO 2.4. Guía de Medidas Infantiles
CUADRO 5.1. Análisis de Elementos
Vivenciales
CUADRO 5.2 Programa general/definición de
áreas

MAPAS

MAPA 4.1. Uso de suelos: Actual Hogar Vista
de Mar
MAPA 4.2 Ubicación Macro
MAPA 4.3 Ubicación Medio
MAPA 4.4 Ubicación Micro
MAPA 4.5. División de terreno y programa
actual