



Facultad de Arquitectura e Ingeniería Civil

**TEMA:**

**DISEÑO DE ESPACIO DE RECUPERACIÓN PSICOLÓGICA  
PARA PACIENTES INFANTILES ENTRE 3 – 8 AÑOS DEL  
HOSPITAL DE ESPECIALIDADES DE LA CIUDAD DE  
PORTOVIEJO.**

Trabajo de titulación que se presenta como requisito previo a optar el grado de  
Licenciatura en Diseño de Interior.

Alumna: Nicole Vinces Loor  
Tutor: Arq. María Enriqueta Carvajal A., MsC  
Samborondón, Febrero 2017.



TRABAJO DE TITULACIÓN II





## DEDICATORIA

*A Dios por darme la vida, y mantenerme con ella.  
A mis padres por todo su esfuerzo, amor y apoyo  
durante todo este tiempo.  
A mi familia y amigos por su apoyo.*



**UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA E INGENERÍA CIVIL

“Diseño de espacio de recuperación psicológica para pacientes infantiles entre 3 - 8 años del Hospital de Especialidades de la ciudad de Portoviejo”

Trabajo de titulación que se presenta como requisito previo  
a optar el grado de Licenciatura en Diseño Interior

Autor: **Nicole Vinces Loor**

Tutora: **Arq. María Enriqueta Carvajal A., Msc**

Samborondón: **Febrero 2017**



## AGRADECIMIENTO

Quiero agradecerle a mis padres por su apoyo incondicional durante toda mi carrera universitaria, sin ellos no hubiese sido posible culminar esta importante etapa de mi vida, ya que son el pilar fundamental y mi ejemplo a seguir.

A mi novio por estar a mi lado apoyándome y aconsejándome siempre.

Quiero hacer un agradecimiento especial a Avi Cevallos, un amigo a quien considero parte de mi familia, por toda su ayuda y apoyo ilimitado durante todo este proceso.

Siento una especial gratitud hacia mi tutora María Enriqueta Carvajal, hacia la decana Natalie Wong y a la secretaria de la facultad por toda su ayuda, aprecio y tiempo dedicado en mi estadía en la universidad.  
A toda mi familia y amigos GRACIAS.

# ÍNDICE

RESUMEN	8		
ABSTRACT	9		
INTRODUCCIÓN	10		
<b>CAPÍTULO I: PRELIMINARES</b>	<b>11</b>		
1.1 <i>Objetivos</i>	11		
1.1.1 <i>Objetivo General</i>	11		
1.1.2 <i>Objetivos Específicos</i>	11		
1.2 <i>Problemática</i>	11		
1.3 <i>Justificación</i>	12		
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b>	<b>14</b>		
2.1 <i>Marco Conceptual</i>	14		
2.1.1 <i>Concepto de Ludoteca</i>	14		
2.1.2 <i>Tipos de Ludotecas</i>	15		
2.1.3 <i>Beneficios de la ludoteca</i>	15		
2.1.4 <i>Objetivos de la ludoteca</i>	15		
2.1.5 <i>Funciones de la ludoteca</i>	16		
2.1.6 <i>Impacto de las ludotecas</i>	16		
2.1.7 <i>Breve historia de las Ludotecas</i>	16		
2.2 <i>Ludotecas en el ámbito hospitalario</i>	17		
2.2.1 <i>Importancia de la ludoteca en el ámbito hospitalario</i>	17		
2.2.2 <i>Adaptación al ámbito hospitalario</i>	17		
2.3 <i>Actividades lúdicas en el hospital</i>	18		
2.4 <i>El ludotecario</i>	19		
2.5 <i>El juego</i>	19		
2.5.1 <i>Función del juego</i>	20	2.5.4 <i>Habilidades que desarrollan los niños mediante el juego</i>	22
2.5.2 <i>Las necesidades del juego en las etapas evolutivas</i>	20	2.5.5 <i>Beneficios que aportan los juegos en los niños</i>	22
2.5.3 <i>El juego y el desarrollo de la motricidad</i>	22	2.5.6 <i>Que permite el juego en los niños</i>	22
		<b>2.6 PARÁMETROS, ESTÉTICOS, TÉCNICOS Y FUNCIONALES</b>	<b>23</b>
		2.6.1 <i>Criterios de Diseño</i>	23
		2.6.2 <i>Estímulos sanadores</i>	23
		2.6.3 <i>Confort</i>	24
		2.6.4 <i>Ergonomía</i>	25
		2.6.5 <i>Antropometría</i>	25
		<b>2.7 PARÁMETROS ESTÉTICOS</b>	<b>26</b>
		2.7.1 <i>Colores</i>	26
		2.7.2 <i>El Color y sus efectos</i>	28
		2.7.3 <i>Características en el Diseño de Mobiliario infantil</i>	29
		2.7.4 <i>Formas naturales y objetos</i>	29
		<b>2.8 PARÁMETROS TÉCNICOS</b>	<b>29</b>
		2.8.1 <i>Materiales y sugerencias para la creación de espacios y/o juegos infantiles</i>	29
		2.8.2 <i>Materiales de Recubrimiento</i>	30
		2.8.3 <i>Madera</i>	30
		2.8.4 <i>La utilización de madera en hospitales y centros médicos</i>	31
		2.8.5 <i>Generalidades de Seguridad</i>	31
		2.8.6 <i>Generalidades de Aire Acondicionado</i>	33
		<b>2.9 ESTILO A DESARROLLAR</b>	<b>33</b>
		2.9.1 <i>Estilo Moderno</i>	33

<b>4.0</b>	<b>MARCO REFERENCIAL</b>	<b>34</b>	<b>9.3</b>	<i>Equilibrio implementar colores usados en el diseño</i>	<b>48</b>
<b>4.1</b>	<i>Marco Geográfico</i>	<b>34</b>	<b>9.4</b>	<i>Proporción y Escala</i>	<b>49</b>
<b>4.2</b>	<i>Marco Contextual</i>	<b>34</b>	<b>9.5</b>	<i>Armonía</i>	<b>49</b>
<b>4.3</b>	<i>Ejemplos de espacios destinados a la recreación de niños en hospitales del Ecuador.</i>	<b>35</b>		<b>CAPÍTULO V: PROPUESTA DE DISEÑO</b>	<b>49</b>
<b>4.4</b>	<i>IESS Portoviejo</i>	<b>35</b>	<b>9.6</b>	<i>Organigrama</i>	<b>50</b>
<b>4.5</b>	<i>Hospital Regional Verdi Cevallos, Portoviejo.</i>	<b>36</b>	<b>9.7</b>	<i>Diseño de Mobiliario</i>	<b>51</b>
<b>4.6</b>	<i>Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social, Santo Domingo de los Tsáchilas</i>	<b>36</b>	<b>9.8</b>	<i>Memoria Técnica</i>	<b>56</b>
<b>5.0</b>	<b>MARCO LEGAL</b>	<b>37</b>	<b>9.9</b>	<i>Secciones</i>	<b>59</b>
<b>5.1</b>	<i>Código de la niñez y de la adolescencia</i>	<b>37</b>	<b>9.10</b>	<i>Diseño de tumbado y piso</i>	<b>59</b>
<b>6.0</b>	<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>38</b>	<b>9.11</b>	<i>Perspectivas</i>	<b>67</b>
<b>6.1</b>	<i>Población y Muestra</i>	<b>38</b>		<b>CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>82</b>
<b>6.2</b>	<i>Muestreo de Conveniencia</i>	<b>38</b>	<b>10.0</b>	<i>Conclusiones</i>	<b>82</b>
<b>6.3</b>	<i>Limitaciones</i>	<b>38</b>	<b>10.1</b>	<i>Recomendaciones</i>	<b>83</b>
<b>6.4</b>	<i>Encuestas online</i>	<b>38</b>	<b>11.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>80</b>
<b>6.5</b>	<i>Tabulación de las encuestas</i>	<b>39</b>			
<b>6.6</b>	<i>Entrevista</i>	<b>44</b>			
<b>7.0</b>	<i>Resultados de la Investigación</i>	<b>44</b>			
	<b>CAPÍTULO III: CASOS ANALOGOS</b>	<b>45</b>			
<b>8.1</b>	<i>Lekotek Astrid Lindgrens (Suecia)</i>	<b>45</b>			
<b>8.2</b>	<i>Ludoteca Comunitaria T.E.P.E (México)</i>	<b>46</b>			
<b>8.3</b>	<i>Guambrateca (Ecuador)</i>	<b>47</b>			
	<b>CAPÍTULO IV: CRITERIOS DE DISEÑO</b>	<b>48</b>			
<b>9.0</b>	<i>Centro de Interés</i>	<b>48</b>			
<b>9.1</b>	<i>Zonificación</i>	<b>48</b>			
<b>9.2</b>	<i>Circulación</i>	<b>48</b>			



## RESUMEN

Las ludotecas son lugares dedicadas a la realización de labores de animación dentro de centros dedicados a la salud con una población infantil, aunque normalmente dentro del Ecuador estos espacios lúdicos no suelen estar formalmente integrados dentro de los servicios ofertados por dichos centros y asimismo las administraciones de los mismos no suelen sensibilizarse ante esta población y su necesidad.

Con este antecedente, este proyecto tuvo como primera instancia el proponer un diseño de espacio para ser adecuado dentro del Hospital de Especialidades en la ciudad de Portoviejo para la óptima interacción niño-espacio para mejorar y ayudar en la recuperación de su

estado anímico, calidad de vida y estadía de los pacientes. De igual manera, este trabajo desarrolla una revisión y estudio de los espacios lúdicos como herramienta indispensable en la recuperación de infantes en estado hospitalario.

La investigación se apoyó en una metodología cualitativa con técnicas de muestreo de conveniencia en donde se encuestó de manera online a una población de 80 personas. Los resultados obtenidos de las encuestas confirman la importancia de las ludotecas en los centros hospitalarios, su aporte al estado anímico y a una mejor recuperación de los infantes.

## PALABRAS CLAVES

Ludoteca, infantes, hospitales, diseño, salud.



## ABSTRACT

Play centers are places dedicated to the carrying out of animation activities within health centers with a child population, although normally within Ecuador these play spaces are usually not formally integrated within the services offered by these centers, also the administrations of the same are not usually sensitized to this population and its need.

With this background, this project had as a first instance to propose a space design to be suitable within the Hospital of Specialties in the city of Portoviejo for optimal child-space interaction to improve and help in the recovery of their mood, quality of Life and stay of the patients. In the same way, this work develops a review and study of play centers as an indispensable tool in

the recovery of infants in a hospital state.

The research was based on a qualitative methodology with sampling techniques of convenience where an online survey of a population of 80 people was carried out. The results obtained from the surveys confirm the importance of play centers in hospitals, their contribution to the mental state and to a better recovery of infants.

## KEY WORDS

Ludoteca, infantiles, hospitales, diseño, salud.



## INTRODUCCIÓN

Las ludotecas, son espacios de expresión libre y creativa, que han logrado reformar la manera de educar y la pedagogía tradicional a través del juego y el uso de juguetes, donde las emociones y la afectividad juegan un rol importante en el desarrollo de los niños y niñas y por supuesto en donde se desarrolla su pensamiento y se entiende su pensar y hacer.

Es de conocimiento general que el juego, es la actividad que estimula la humanidad en el niño, esta es la actividad con la que el niño aprende a ser sociable, a conocer sus derechos, a expresar sus emociones y libertad. El juego funda lo humano en el hombre en el momento en que éste ingresa en la lógica lúdica, que al mismo tiempo es su legislación (Hernández, 2012).

El enfoque del proyecto hacia la implementación de espacios lúdicos o siendo más específicos, la necesidad de contar con un área enfocada a la necesidad de los niños y niñas que se encuentran recibiendo tratamiento en centros hospitalarios, nace para acoger a esta población infantil en un lugar donde puedan realizar diversas actividades,

donde a través de estrategias pedagógicas y recreativas se pueda complementar su formación, cuyo objetivo radica en estimular a los niños y niñas a ver el mundo a través de lo lúdico y no desde los problemas sociales que lo rodean o las limitaciones de salud que estén padeciendo.

Se tomó como caso de estudio la ciudad de Portoviejo, en la provincia de Manabí debido a que acogerá el Hospital de Especializaciones Médicas más grande del país, en donde se espera contar con un área lúdica dirigida a los niños en estado hospitalario en donde se reafirme el compromiso del cantón con la infancia y el derecho de los niños y niñas.



## CAPÍTULO I: PRELIMINARES

### 1.1 Objetivos

#### 1.1.1 Objetivo General

Diseñar un espacio interior de juegos para contribuir al mejoramiento del estado anímico y físico del niño hospitalizado en el Hospital de Especializaciones de Portoviejo, creando un ambiente confortable en el cual el infante logre una pronta recuperación.

#### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Conocer la importancia que existe entre el niño hospitalizado y el diseño de espacios de juegos.
- Analizar los parámetros necesarios que deben conformar los espacios recreativos para el desarrollo intelectual y social de los niños hospitalizados
- Proponer un modelo de ludoteca con un ambiente adecuado de juegos para mejorar la recuperación hospitalaria de los niños.

#### 1.2 Problemática

La problemática de este tema de investigación es reconocer el estrecho lazo que existe entre el hombre y el diseño de interior. En la actualidad la necesidad del ser humano es tener espacios interiores que les brinden

comodidad, que se encuentren en una zona de confort, indiferentemente de lugares o ubicaciones. El diseño interior durante mucho tiempo ha estado enfocado en viviendas y espacios comerciales sin embargo con respecto a la salud está en el olvido. Con este tema de investigación se espera enfocar en este caso al espacio de recuperación en nuevos ámbitos como los hospitales infantiles ya que están olvidados así como deteriorados en este aspecto (Cristian, 2013).

El ambiente hospitalario es extremadamente abrumador para los pacientes que se encuentran internados y para los familiares, ya que por lo general tienen un ambiente muy triste y de tensión lo cual no es propicio para la pronta recuperación del paciente, en este caso niños de 3 a 8 años.

Con este trabajo se busca fortalecer el diseño en un área común en el cual los niños puedan recrearse mediante juegos lúdicos, los cuales ayudarán al infante a mejorar el estado anímico, contribuir con la pronta recuperación y crear tranquilidad, serenidad entre otros; disminuyendo el miedo que se crea al acudir a estos centros de salud (Gispert, 1988).

Es de suma importancia generar un ambiente adecuado en donde los infantes puedan aumentar el sentimiento



de seguridad, y crear una relación de confianza. Esta sala recreativa permite que el niño pueda distraerse y tener menos tensión previa a una cita médica o en después de algún procedimiento médico traumático para el niño. (Gispert, 1988).

Por otra parte la carencia de calidez, la presencia de colores apagados y fríos, formas rectas, texturas sensibles al tacto, olores entre otros aspectos repercutan negativamente a la apreciación que tiene el niño y esto hace que la experiencia sea desagradable o incluso traumática. De igual manera los padres de familia sufren los traumas psicológicos al presenciar el sufrimiento de los hijos.

La ludo terapia y la terapia de la risa, son alternativas que fueron implementadas aproximadamente desde la década de los 70 con la finalidad de mejorar la calidad de vida de los pacientes, además del estado anímico y psicológico mediante la risa (Gaitan, 2012).

Varios estudiosos señalan que el juego tiene varias funciones, y unas de las más sobresalientes son los espacios lúdicos asimismo terapéuticos. Esto quiere decir que ayudan a que el niño desarrolle estrategias de adaptación tanto con el entorno inmediato como en situaciones estresantes y traumáticas tales como la hospitalización.

El juego lúdico es una actividad muy completa y a su vez placentera, ya que permite que el infante pueda

explorar, comprender el mundo y el entorno que lo rodea, desarrollando el sentido sensorio motriz, intelectual, social, moral, estimulando la creatividad además de la autoconciencia del niño (Serrada Fonseca, 2007).

El diseño interior del espacio en el que el niño se encuentre va a influir considerablemente al estado de ánimo y recuperación del paciente por lo tanto dicho lugar debe estar diseñado bajo determinados parámetros del diseño interior. Uno de los aspectos básicos que no se debe dejar pasar por alto son los principios de ergonomía, ya que la ausencia de éstos puede dificultar la actividad del niño, debilitando al paciente; por otro lado la influencia e ingreso de la luz natural, los colores de paredes, mobiliario, deben ser adaptados a la circunstancias del paciente.

Por ello en el diseño de un espacio lúdico es importante en ciertos aspectos como: los materiales, la influencia de los colores, los tipos de juegos, los instrumentos educativos, los espacios de circulación necesaria en dichas áreas ya que son de suma importancia para el cumplimiento de los objetivos de un área lúdica que son otorgar confianza, pronta recuperación mediante el juego recreativo y aprendizaje (Wucius, 1997).

### 1.3 Justificación

Se conoce que uno de cada cuatro niños ha sufrido los traumas de estar hospitalizados, y se dice que el



25% de niños de menores de 18 años han estado hospitalizados más de una vez. Se estima que entre un 10% a un 37% de niños que han acudidos por distintas razones a estos sitios, muestran varias alteraciones o trastornos psicológicos (Manual pediátrico, 2003).

La carencia de espacios de juegos en estos lugares públicos en este caso el hospital de Especialidades, crea un malestar en el niño en la recuperación, ya que los mismos asocian el hospital con dolor y aburrimiento.

Es aquí donde el diseño interior juega un papel muy importante ya que no solo se trata de diseñar un área de juegos, sino también un espacio en el cual los pacientes sientan tranquilidad, confort, así como ayudar con el avance de las terapias de recuperación mediante el juego de tal manera que tanto el niño hospitalizado como los familiares se sientan contentos y satisfechos con las atenciones brindadas.

Esta propuesta del diseño de una ludoteca es un aporte en el ámbito social y cultural, ya que la ciudad de Portoviejo está en constante evolución y sus exigencias cada vez son más altas, por esta razón el objetivo principal será de gran ayuda para el Hospital de Especialidades con la implementación de estas áreas y así poder contribuir al mejoramiento del nivel de vida de niños hospitalizados.

Por lo tanto en este trabajo se realizaran encuestas de manera online al público general para obtener un

criterio global sobre la importancia de los espacios lúdicos dentro de centros hospitalarios, asimismo, se analizaron casos análogos dentro y fuera del Ecuador con el firme propósito de exponer la recuperación del niño en un proceso de hospitalización.



## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1 Marco Conceptual

#### 2.1.1 Concepto de Ludoteca

Una ludoteca según la Acta Pediátrica de México (2004) puede ser un espacio en un lugar determinando en donde los niños y niñas puedan interactuar, investigar, experimentar mediante la utilización de diversos juguetes los cuales le ayudaran a ampliar su imaginación y creatividad y a su vez crea un interés cultural, social y ecológico.

Los espacios lúdicos han sido pensados en mejorar el estado anímico de los niños, ya que los juguetes están a su disposición, tiene la libertad de desplazarse en el espacio libremente en función de sus necesidades.

En estos espacios se pretende también promover que los adultos y los niños puedan canalizar sus miedos, sus inquietudes y sus deseos mediante la conformación de grupos de apoyo los cuales buscan a través del dialogo encontrar alternativas para la problemática, en este caso la hospitalización o problemas de salud.

Estas áreas diseñadas para la recreación también tienen como objetivo que los juguetes estén a disposición de todos los niños ya que probablemente no los tengan a su alcance en otro lugar por diversas circunstancias como por ejemplo la economía de sus familiares.

#### 2.1.2 Tipos de Ludotecas

Dentro de América Latina se ha reconocido varios tipos de ludoteca según Álvarez y Trejos (2008, pp. 13), las cuales han sido utilizadas para llegar a los niños de una manera afectiva y atender sus necesidades lúdicas, Helena (2000) enlista los siguientes tipos de ludotecas:

- Ludoteca Hospitalaria: Este tipo de ludoteca tiene la finalidad de mejorar el tiempo del niño dentro del hospital para que su tiempo dentro de las instalaciones sea menos traumático y para que agilite la recuperación de los mismos.
- Ludoteca Escolar: Son implementadas dentro de las unidades escolares, en donde cumplen la función de reemplazar los materiales tradicionales y en muchos casos suplir la escasez de los mismos.
- Ludoteca Terapéutica: Son espacios en donde se ayudan a los niños a enfrentar y superar problemas o dificultades como lo son: problemas del habla, auditivos, deficiencia mental, entre otros.
- Ludoteca Circulante: Este tipo de ludotecas es igual que cualquier otra ludoteca y tiene los mismos objetivos, lo que la diferencia, es que funciona dentro de un vehículo, normalmente se la utiliza para ayudar a comunidades muy distantes y por un tiempo determinado.

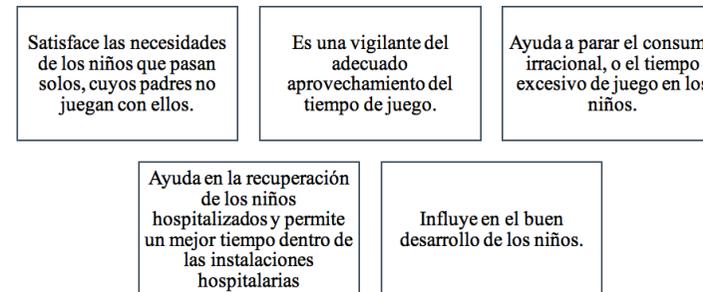
- Ludotecas temporarias: Funcionan en diferentes lugares y localidades, tienen la función de organizar grandes eventos para niños y jóvenes y dentro de su programación se puede disfrutar una variedad de actividades lúdicas.

- Ludotecas especializadas en el trabajo con personas discapacitadas: Funcionan para los niños que presentan atención especial, se realizan actividades lúdicas con juguetes especiales y seleccionados. Los niños son acompañados por sus cuidadores o representante legal para que el mismo autorice u oriente a la elección correcta de cierto juguete.

Todas estas ludotecas comprenden y contemplan una misma misión, la cual es el desarrollar la personalidad de niños mediante el juego (Álvarez & Trejos, 2008) ofreciéndoles los materiales necesarios como los juguetes, asimismo, la orientación y compañía que necesitan durante el tiempo de juego (pp. 10).

### 2.1.3 Beneficios de la ludoteca

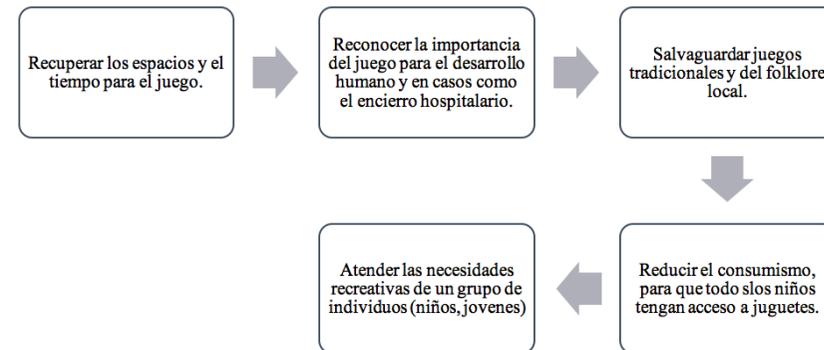
Figura # 1: Beneficios de la ludoteca.



Elaboración Propia Fuente: Álvarez & Trejos (2008)

### 2.1.4 Objetivos de la ludoteca

Figura # 2: Objetivos de la ludoteca.



Elaboración Propia Fuente: Álvarez & Trejos (2008)



### 2.1.5 Funciones de la ludoteca

Las ludotecas son espacios que cumplen con funciones básicas como lo son las funciones educativas, sociales, comunitarias y culturales, Rubio (2015) enlista las siguientes funciones de este espacio lúdico:

- Proporciona a los niños juguetes con la finalidad de que sean escogidos en función de sus aptitudes y gustos.
- Promueve el juego en grupo.
- Facilita la comunicación entre los niños y sus padres.
- Orienta a los padres a una mejor selección de juguetes para sus hijos.
- Proporcionar material lúdico adecuado para niños con atención personal, problema físico o psíquico.

### 2.1.6 Impacto de la ludoteca

Argumenta Bermúdez & Tobar (2011) que el impacto de las ludotecas en general ha sido positivo, ya que las mismas se han convertido en un espacio seguro para sus usuarios, donde se logra brindar conocimiento y un espacio de apoyo para las familias y educadores. (pp. 71)

### 2.1.7 Breve historia de las Ludotecas

Las ludotecas aparecen como proyectos sociales para acoger niños de escasos recursos y como un lugar que ofrece “préstamos” de juguetes comenta Ascencio et al. (2005). En Los Ángeles, California en 1934 fue creada la primera Ludoteca que recibe el nombre de Toy Loan, lo que se asemejaba al sistema de una biblioteca, donde los libros eran juguetes y los niños podían llevárselos a su casa por un límite de tiempo. Por otro lado aparece la primera ludoteca en Dinamarca en 1959.

A raíz de lo expuesto, empiezan a surgir ludotecas a lo largo de los cinco continentes, dando paso a las oportunidades de rescatar el derecho a jugar. La UNESCO en 1960 difunde la idea de implementar ludotecas a lo largo del globo y que las mismas sean implementadas en todo tipo de institución como cárceles, hospitales, escuelas, barcos y otros.

Posteriormente, en la década de los 70 comienzan a aparecer en Latinoamérica las primeras ludotecas en países como Uruguay, Argentina, Perú, a finales de siglo ya empiezan a surgir en países como Bolivia, Ecuador, Colombia, en donde las ludotecas atienden mayormente a poblaciones de alto riesgo y de escasos recursos, cabe recalcar, que las ludotecas pueden ser



de carácter público o privado.

Actualmente dentro de Latinoamérica el mayor número de ludotecas registradas se encuentran en Brasil con un aproximado de 350 “Brinquedotecas”, en donde las ludotecas son una propuesta para que los de escasos recursos logren tener acceso a juguetes, a espacios de juego, al derecho de jugar, y asimismo Bermúdez & Tobar (2011) comentan que son bastantes los proyectos de ludotecas que surgen a lo largo de Latinoamérica, pero que lamentablemente no logran mantenerse en pie y fracasan por ciertos motivos como el de baja presupuesto, apoyo gubernamental o auspicio privado. (pp.65)

## 2.2 Ludotecas en el ámbito hospitalario

Las ludotecas dentro de los centros de hospitalización no deben ser considerados como un servicio plus, sino como algo necesario. Gran parte de la fuerza de un hospital es la población infantil y es por esto que es necesario el contar con un espacio destinado solamente al juego, como lo son las ludotecas, en donde se apoya y se entiende a los infantes internados en dichos centros.

Con la existencia de ludotecas dentro de hospitales,

hospitales solo de niños/as o centros pediátricos justifica completamente, reafirma y fortalece su compromiso con la infancia.

### 2.2.1 Importancia de la ludoteca en el Ámbito Hospitalario

Las ludotecas dentro de un hospital encuentran una razón ética al estar dentro de los hospitales, menciona Hernández (2012) que a través del juego, el enfermo y la enfermedad son atributos que dejan de tener importancia y hace que lo que en verdad importa resalte, lo cual es el reconocimiento de la niñez y de la humanidad de las personas que se encuentran en estos lugares por necesidad. Mediante el juego los niños empiezan a ser niños otra vez, el juego los ayuda a curarse, y es esta la razón por la que se considera al juego y a espacios lúdicos importantes dentro del sistema hospitalario.

### 2.2.2 Adaptación al ámbito hospitalario

Dentro del espacio de la ludoteca también se refleja procesos de adaptación al hospital para tanto los niños como los padres. La primera vez que un niño ingresa a una ludoteca es necesario el entablar un diálogo con el mismo, en el cual se le explica sobre el material,



la accesibilidad del mismo y sobre el juego. De igual manera, empieza la presentación e interacción con otros niños, para fomentar la socialización en ellos. La ludoteca no es solamente el espacio donde los niños dejan sus chequeos médicos a un lado por un tiempo o unas cuantas horas en el día, sino que es también el lugar donde los niños hablan con otros niños sobre sus enfermedades y tratamientos. (Hernández, 2012).

### 2.3 Actividades lúdicas en el hospital

Expone Costa (2000) que dentro de los hospitales se pueden realizar muchas actividades lúdicas, en las que se pueden incluir la presencia de juguetes como los siguientes:

- 1. Juegos con muñecos mascotas:** Los cuales ayudan a exteriorizar sentimientos o pensamientos difíciles para los niños/as de expresar, estos muñecos no resultan atemorizantes para los niños y permiten la explicación de cualquier procedimiento médico y para darle la bienvenida a recién ingresados a la hospitalización.
- 2. Juguetes especiales:** Son muñecos que representan varios problemas, son de tonos de piel diferente y por lo general se acompañan de diferentes prótesis o accesorios propios del ámbito hospitalario.
- 3. Juguetes médicos:** Ayudan a poner en escena a diferentes procedimientos comunes dentro de

los hospitales como realizar una operación, poner una inyección. Los muñecos por lo general son representados como doctores con jeringuillas, mascarillas, entre otras cosas. Permite al niño/a interpretar el papel del médico.

**4. Videojuegos:** Normalmente son utilizados para que el cambio de rutina del paciente no sea tan drástica, ya que por lo general son utilizados por los niños/as en su vida cotidiana.

**5. Actividades con pintura y arcilla:** Son materiales agradables y relajantes, permiten el descargar cualquier agresividad que conlleva esta situación del estar hospitalizado.

**6. Dramatizaciones:** Permite la imitación de roles adultos, detectar problemas y buscar las soluciones.

**7. Narraciones:** Permite el juego grupal, fomenta la interacción entre los niños hospitalizados.

**8. Talleres:** Puede haber distintos talleres como los de globoflexia, magia, maquillaje o manualidades.

**9. Actuaciones programadas:** Como las de payasos, títeres, proyección de películas infantiles.

Asimismo Costa comenta que no todos los juguetes son válidos dentro del hospital, normalmente deben cumplir con las siguientes características:

- De los juguetes deben surgir resultados gratificantes.
- Deben ser divertidos, y promover la relajación y la creatividad.
- No deben ser muy ruidosos, para no molestar a otros pacientes.
- Deben poder ser usados en las camas de hospitales, es decir, deben ser poder desplazados.
- Deben poder usarse con una sola mano, debido a las dificultades o inmobilizaciones que puedan presentar algunos pacientes.
- No deben ser muy pesados, ni muy grandes.
- Deben estar fabricados por normas de higiene muy altas.

#### 2.4 El ludotecario

Es aquella persona que debe velar por el cuidado y bienestar de los niños que acuden a las ludotecas comentan Álvarez & Trejos (2008), pero sobretodo el tener una mirada crítica sobre el uso que los niños le dan a los juguetes que escogen, ya que según Chiarotto (1991) que un ludotecario debe tener una formación general, por lo que Dinello (1993) propone como mínimo un ciclo de estudios de 120 horas el cual incluya teoría y práctica, y en última instancia Cunha (1994) que el ludotecario no solo debe tener la

formación general, sino que debe tener vocación, amar a los niños y querer servirles.

Es de gran importancia que los ludotecarios tengas gran amor, sensibilidad y un gran afecto por su trabajo, de igual manera, debe ser un profesional serio que se forma y estudia, que pasa constantemente preparándose, que piensa, ríe, llora, juega, canta y que juega sin parar.

El papel del ludotecario es muy complejo, ya que su deber no es solamente la organización de juegos, sino que debe ser un educador especializado con competencias y conocimientos pedagógicos y psicológicos para lograr que su vinculación con la ludoteca no sea esporádica sino permanente.

Las funciones del ludotecario no se debe limitar a un hacer por hacer, exponen Álvarez & Trejos (2008) que el ludotecario “debe ser un observador sistemático del comportamiento individual y del grupo de niños”, y trabajar con estrategias pedagógicas para maximizar sus capacidades y detectar cualquier barrera que presente para el aprendizaje y la participación.

#### 2.5 El juego

Mediante el juego el niño puede estimular su humanidad, aprende a sociabilizar, conoce sus obligaciones, sus derechos y una variedad de valores



necesarios para su apto crecimiento en el cual combina procesos corporales y sociales.

El juego como tal tiene diversos argumentos filosóficos, antropológicos y psicológicos. Como por ejemplo la teoría de la relajación que según Lazarus en el siglo XVII el juego tiene la capacidad de abrir diferentes espacios, los cuales producen que el cuerpo y la mente disminuya la tensión.

La investigación de la infancia es otra de las teorías de la relajación, la cual nos indica que el juego es como un ejercicio de meditación que conecta con la historia del ser humano.

### 2.5.1 Función del juego

La función del juego es basada en la capacidad curativa y en el papel importante que tiene en el medio hospitalario según Zúñiga (2013) es el siguiente:

- Uno de los efectos que tiene el juego en los niños hospitalizados es que disminuye la angustia durante la intervención médica.
- Reduce las situaciones emocionales penosas para los niños y sus familiares.
- Ayuda a la estabilización de los signos vitales.

### 2.5.2 Las necesidades del juego en las etapas evolutivas

Entre los 0-6 años se dice que es la etapa más importante en lo que se refiere al crecimiento infantil, en el cual los niños no cuentan con la suficiente madurez para lograr afrontar su enfermedad y el tratamiento que esta requieren.

Según Ericj Erikson psicólogo americano, analizo las tareas que los niños pueden realizar a partir de las edades expuestas anteriormente.

El niño hospitalizado puede llegar a sentirse privado de realizar ciertas tareas que son naturales de su crecimiento, ya que se encuentra en un ambiente en donde no se encuentra a gusto, y como consecuencia trae repercusiones negativas en su desarrollo, como por ejemplo: el control de esfínteres , el gateo, etc.

Por esta razón es de suma importancia que los niños cuenten con recursos lúdicos y actividades que les den respuestas a sus necesidades evolutivas.

Desde los 3 años de edad del niño, ciertas habilidades se van desarrollando, como los es la autonomía, la libre y propia elección etc. La hospitalización crea un límite para esta capacidad de selección, ya que los hospitales manejan sus reglas con extrema rigidez y es posible que



puedan crear en el niño un sentimiento de inseguridad y dependencia.

A los 4 años del niño da inicio a una gran etapa como lo es la de la creatividad y la exploración. El infante empieza a interactuar con su entorno inmediato, desarrolla la curiosidad, la conciencia, aprende a distinguir cuáles son sus límites y sus capacidades, y por ende puede llegar a entender su estado de salud, la explicación acerca de la enfermedad que padecen y el motivo de la hospitalización.

Como expone Zuñiga (2013). Existe una niñez intermedia que comprende entre los 6 a 8 años de edad, la cual es la base del desarrollo cognitivo, psicológico y psicosexual.

En el desarrollo motor encontramos el viso-manual, el cual comprende la coordinación del ojo y la mano. El óculo – pedal que es la coordinación del ojo y el pie. Uno de los principios de desarrollo cognitivo de Piaget dice que: los niños piensan de forma más rápida, tienen más razonamiento inductivo y deductivo, existen cambios cognitivos y además mantienen las formas geométricas.

Según Piaget en su teoría evolutiva dice “que el

pensamiento lógico aparece a partir de los 7 años de edad”. Esto quiere decir que el niño se encuentra en la capacidad de diferenciar lo que es real y lo que es ficticio. Señala también la importancia que genera en un niño tener un acompañante de juegos, con quien pueda entretenerse y objetivar su enfermedad.

En esta etapa también existen cambios sociales y afectivos como los que enlista Zuñiga (2013):

- Buscar aceptación y ser agradables hacia los demás.
- Comienzan a imaginar su futuro.
- Toman más interés en el trabajo en equipo y en sus amistades.

Y en cuanto a su razonamiento y aprendizaje

- Desarrollan habilidades mentales
- Son capaces de describir con mejor claridad sus ideas y sus sentimientos
- Comienzan a sentir preocupación por el bienestar de los demás

Jean Piaget: (Neuchâtel, Suiza, 1896 - Ginebra, 1980) psicólogo constructivista. Reconocido por su gran aporte a la psicología y a la pedagogía evolutiva ya que estudio el desarrollo intelectual y cognitivo del niño.



### 2.5.3 El juego y el desarrollo de la motricidad

A través de las actividades lúdicas los niños aprenden a relacionar el juego con el desarrollo de la motricidad, lo cual contribuye al control de sus movimientos, y desarrolla sus destrezas en el juego.

### 2.5.4 Habilidades que desarrollan los niños mediante el juego

- Los movimientos como la marcha o el gateo permiten que el niño tenga la oportunidad de conocer sus capacidades motrices.
- Amplían la coordinación, manipulación, dinámica manual y viso motora
- Habilidades perceptivo-motrices (actividades lúdicas relacionadas con la función de controlar el tono muscular y mantener su postura)

Según Piaget en su teoría evolutiva dice “que el pensamiento lógico aparece a partir de los 7 años de edad”. Esto quiere decir que el niño se encuentra en la capacidad de diferenciar lo que es real y lo que es ficticio. Señala también la importancia que genera en un niño tener un acompañante de juegos, con quien pueda entretenerse y objetivar su enfermedad.

La reflexión sobre sus actos es otra capacidad que esta

apta para su edad, la cual ayuda a aumentar su nivel de comprensión sobre su hospitalización.

### 2.5.5 Beneficios que aportan los juegos en los niños

M. Klein psicóloga, señala que “el juego tiene la capacidad de permitir que el niño conozca el medio que lo rodea, y que pueda desenvolverse en él”. También cataloga al juego “como una herramienta vital para el crecimiento y desarrollo e todo ser humano”.

Si bien es cierto la hospitalización dificulta esta necesidad en los niños, ya que son por varios motivos con por ejemplo: la carencia de espacios lúdicos, material educativo inapropiado, o por complicaciones físicas o psicológicas debido a su misma enfermedad, y es aquí en donde aparece el peor enemigo para los niños como lo es el aburrimiento.

### 2.5.6 Que permite el juego en los niños

- Libertad de expresarse sin miedo o angustia mientras juega.
- Adaptación al sistema hospitalario.
- Sentirse en un ambiente confortable, libre de dolor y estrés
- Compartir sus experiencias con otros niños, los cuales



pueden estar pasando por las mismas situaciones dentro del hospital.

- Mediante las actividades que implica el juego pueden controlar su ira y estrés que conlleva estar hospitalizado.
- Aprende a elegir y a tomar sus propias decisiones mediante el juego que el lleve a cabo.

## 2.6 PARÁMETROS, ESTÉTICOS, TÉCNICOS Y FUNCIONALES

### 2.6.1 Criterios de Diseño

Cuando se habla de lugares pediátricos se hace referencia a las características de diseño tanto funcionales, físicas como espaciales que se deberían presenciar en un hospital, ya que esto ayudara a disminuir el nivel de stress de los pacientes como de los familiares y colaboradores. Para esto se deberán utilizar elementos de diseño que ayuden a mejorar el aspecto visual, y logra un ambiente más acogedor y menos institucional, con el único fin de crear un entorno confortable con la utilización de elementos funcionales ergonómicamente lo cual proporcionara al niño pensamientos más positivos y mejor desenvolvimiento en el espacio. (Canales, 2008)

Cuando el arte y el diseño son introducidos en el ámbito hospitalario infantil trae consigo grandes aportaciones, enlista Canales tales como:

- Mayor colaboración de parte de los niños.
- Mejor estadía.
- Contribuye al desarrollo de su imaginación y creatividad.
- Contrarresta los pensamientos negativos y el stress.

La conceptualización de la propuesta del diseño en la presente investigación fue basada e inspirada en la naturaleza y utilizando formas orgánicas, ya que se considera a la misma como un elemento sanador y que optimiza la recuperación en el estado anímico de las personas gracias a sus colores y formas.

### 2.6.2 Estímulos sanadores

Como lo explica Canales (2008) las investigaciones acerca del comportamiento de las personas dice que:

Los espacios que permiten al paciente sentir calma, tranquilidad y sensación de alivio los denomina espacios con características “sanadoras” las cuales tiene la capacidad de reducir el nivel de stress y dolor del paciente mediante el diseño y la introducción de



elementos con una gran carga positiva tales como:

- Vistas a la naturaleza
- Exposición de obras de arte
- Pinturas
- Vista de animales.

La conexión con el exterior ayuda directamente con el estado de ánimo del niño, ya que está comprobado que el efecto del sol en una persona tiene la capacidad de estimular la glándula pineal, la cual está situada en la base del cerebro, esto explica la importancia de la luz solar en cualquier tipo de diseño.

### 2.6.3 Confort

Canales (2008) al referirse al confort como: todo aquello que guarda una relación con la sensación de comodidad y las atenciones recibidas en el tiempo de su permanencia dentro de un establecimiento de salud.

Crear un entorno agradable para los niños puede ayudar positivamente en el estado de ánimo, y de salud, por ende se crea una sensación de bienestar fisiológicas como psicológico tanto de los pacientes como de todos los individuos implicados.

### 2.6.4 Ergonomía

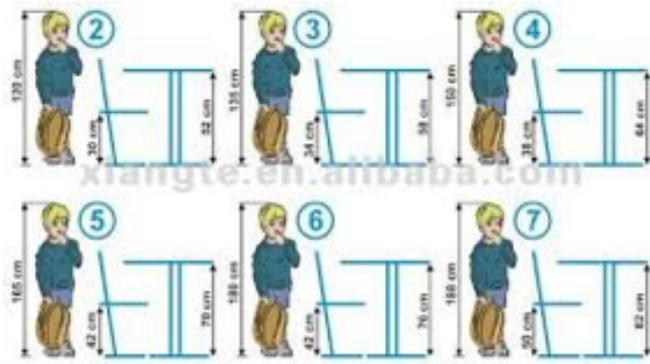
Viera (2012) acota que la ergonomía en sí, busca la comodidad y el equilibrio mediante medidas correctivas, ya que tiene la capacidad de crear espacios

confortables, por ende la otorga al individuo un lugar de trabajo más óptimo y así puede incrementar su productividad.

Así mismo es parte fundamental del diseño que tiene como fin brindar armonía física y mental. Esta herramienta del diseño básicamente es aplicada en diferentes elementos laborables como: mesas, sillas, computadoras, estantes, etc, y juega un papel importante en todos los entornos tanto en hogares, lugares de trabajo, áreas recreativas bibliotecas.

En el caso de la ergonomía infantil el cuidado en los detalles es más específico, ya que los niños presentan ciertas características físicas especiales, por lo cual requieren mobiliario y espacios diferentes que los que necesitan un adulto, y de acuerdo a este aspecto va a depender mucho su desenvolvimiento en el espacio y sobre todo a ser independientes.

Edad (meses)	Peso ideal (KG)	Altura ideal (cm)
6 años	21	113
7 años	24	118
8 años	26	123
9 años	28	128
10 años	32	133



Fuente: Sánchez (2015)

### 2.6.4 Antropometría

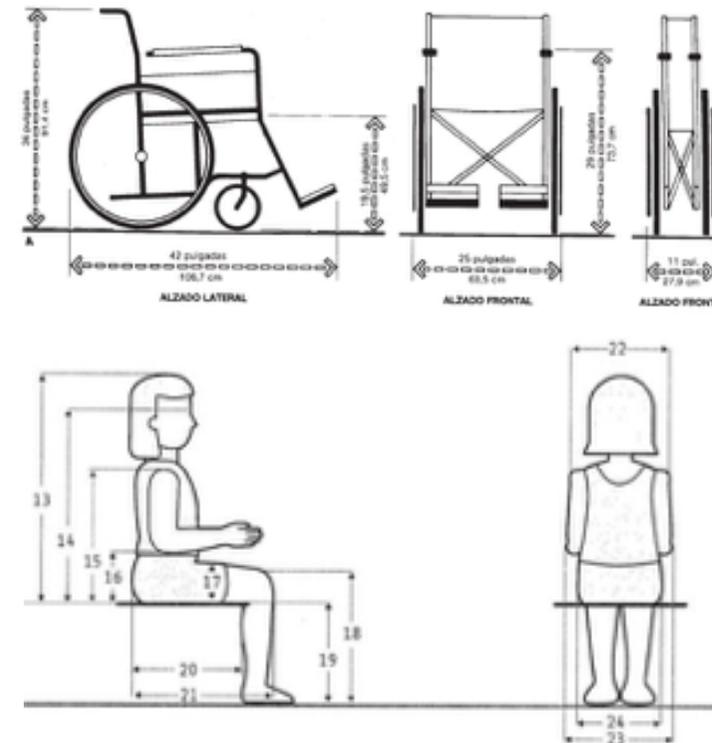
La antropometría según Viera (2012) es una herramienta indispensable para obtener una buena ergonomía, ya que la misma estudia las medidas que necesita tener un espacio de acuerdo a las dimensiones del cuerpo humano.

Por otra parte busca crear un ambiente óptimo entre el individuo y su entorno inmediato, lo que genera en la persona un sentimiento de bienestar, confort y agradable estadía.

Las áreas creadas dentro de hospitales o centros dedicados al cuidado de la salud deben de tomar en cuenta los espacios de circulación, debido a que en dichos lugares existen pacientes con necesidades especiales los cuales requieren de instrumentos

específicos para su movilización como sillas de ruedas, muletas, etc.

Imagen # 2: Medidas Antropométricas



Fuente: Panero & Zelnik (1999)

## 2.7 PARÁMETROS ESTÉTICOS

### 2.7.1 Colores

Dentro del diseño de interior comenta Jiménez (2010) la gama de colores y o combinaciones de los mismos juegan un papel muy importante, ya que son estímulos visuales e influyen considerablemente en el comportamiento y reacciones en el ser humanos.

La mezcla de los colores fomentan considerablemente en el estado de ánimo de los niños, como por ejemplo: la combinación de rojos con amarillos son capaces de influenciar sobre la agresividad y el despertar del apetito comenta Villavicencio (2015)

Los contrastes de colores fuertes y llamativos provocan en el niño distracción. Los tonos pasteles y colores claros provocan tranquilidad y sentimiento de relajación.

Según Villavicencio (2015) las zonas infantiles necesitan distintas tonalidades según su uso, como por ejemplo:

- Zonas de lectura: diferentes tonalidades de azules o morados, ya que son colores que atraen a la tranquilidad y concentración.
- Área de juegos: colores primarios

- Área de reposo: recomendable utilizar gama de colores pasteles o blancos, esto será de gran ayuda para el óptimo descanso y tranquilidad.

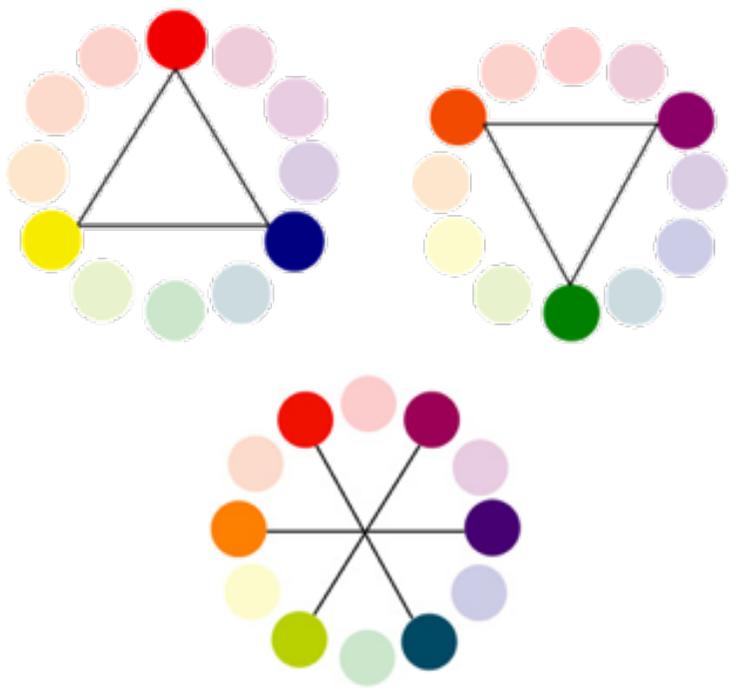
Imagen #3: Circulo Cromático



Fuente: MBC aula virtual (2011)



Imagen #4: Colores Primarios, Secundarios y Terciarios



Fuente: Calvo (s/f)

Imagen #5: Colores análogos, complementarios, fríos y cálidos



Fuente: MBC aula virtual (2011)



### 2.7.2 El Color y sus efectos

Sánchez (2015) enlista y describe los siguientes colores:

**Rojo:** este color tiene mucha carga visual por ende da más energía, es antidepresivo y estimula la acción. Este color tiene la capacidad de incrementar el flujo sanguíneo y la circulación. No se recomienda utilizar esta tonalidad en zonas que se requiere concentración y/o tranquilidad, más bien se debería utilizar en zonas de juegos en donde se necesita impulsar la acción, pero cuando se trata con casos de niños que tienen condiciones espaciales como la agresividad e hiperactividad, este color puede activar sus estímulos y crear reacciones negativas.

**Amarillos:** este color es muy utilizado para estimular la actividad mental y la concentración. Es aplicado en zonas infantiles en donde los niños presentan dificultades de aprendizaje. El amarillo es alegría, energía y optimismo.

**Azul:** las gamas de los azules son tonalidades frías, utilizados para activar la tranquilidad y la calma en las personas.

**Verde:** color relajante, produce armonía y calma en el sistema nervioso.

**Naranja:** la reacción psicológica es similar a la de los colores rojo y amarillo. En tonos suaves generan calidez e impulsan a la mejor comunicación.

**Violeta:** este color tiene la capacidad de estimular la parte superior del cerebro y el sistema nervioso, por lo cual es importante para la meditación. Activa la inspiración e intuición, así como la creatividad, estética y habilidad artísticas también son características importantes que otorga este color al ser humano.

Gráfico #1: Psicología del color

BLANCO	Pureza, inocencia, optimismo, frescura, limpieza, simplicidad
ROJO	Fortaleza, pasión, determinación, deseo, amor, fuerza, valor, impulsividad
NARANJA	Calidez, entusiasmo, creatividad, éxito, ánimo
AMARILLO	Energía, felicidad, diversión, espontaneidad, alegría, innovación
VERDE	Naturaleza, esperanza, equilibrio, crecimiento, estabilidad, celos
AZUL	Libertad, verdad, armonía, fidelidad, progreso, seriedad, lealtad
PÚRPURA	Serenidad, místico, romántico, elegante, sensual, ecléctico
ROSA	Dulzura, delicadeza, exquisited, sentimientos de gratitud, amistad
GRIS	Paz, tenacidad
NEGRO	Silencio, sobriedad, poder, formalidad, misterio

Fuente: García (s/f)



### 2.7.3 Características en el Diseño de Mobiliario infantil

El mobiliario infantil según Gonzáles (2013) son elementos de diseño que tiene la capacidad de estimular el desarrollo y en el comportamiento de los infantes.

De la misma manera cuando son estructurados ergonómicamente correctos son un gran componente de apoyo en las actividades lúdicas – pedagógicas.

Este tipo de mobiliario debe:

- Beneficiar al desempeño del niño
- Disminuir la fatiga muscular o cansancio físico
- Corregir posturas inadecuadas
- Debe ser completamente funcional, ya que debe cumplir las exigencias de los niños y procesos enseñanzas – aprendizajes
- Versatilidad del mobiliario, lo cual permita que pueda ser utilizado en distintas áreas sin dejar de satisfacer la necesidad principal.

Así mismo estos espacios infantiles necesitan crear ambiente familiares para que así el infante se sienta cómodo y seguro de sí mismo.

### 2.7.4 Formas naturales y objetos

Al utilizar elementos orgánicos inspirados en la naturaleza dentro de un diseño infantil como le otorga al niño en una experiencia sensorial completa a través del tacto, el olfato, los sonidos, los colores y las imágenes los cuales proceden un impacto en su creatividad, imaginación y emociones comenta González (2013).

Las relaciones y los niños entre la naturaleza son fuentes de estímulos positivos para su crecimiento y su estado anímico.

## 2.8 PARÁMETROS TÉCNICOS

### 2.8.1 Materiales y sugerencias para la creación de espacios y/o juegos infantiles

Los materiales más óptimos para la adecuación de un espacio enfocado en los niños en el ámbito hospitalario según Cajas (2013) son los siguientes:

Materiales como: hamacas, subes y bajas, resbaladeras entre otros, deberían ser elaborados con materiales NO tóxicos para la salud, ni que tengan conducción de electricidad. Además deberían utilizar materiales y elementos seguros como madera tratada, de la cual



no se deberá desprenda ninguna clase astilla o ineptos como la polilla.

Como explica Cajas (2013) un material muy óptimo para estos espacios es el plástico, ya que la misma cuenta con una mejor asepsia y mayor durabilidad. En caso de la utilización de elementos metálicos se debe evitar salientes y aristas de la estructura, puntos de unión y/o soldaduras.

Evitar bordes con ángulos puntiagudos, los materiales de recubrimiento y pinturas no debe de estar compuestos por elementos venenosos como arsénico, plomo, cadmio, mercurio, entre otros.

Cajas (2013) señala que: si el diseño implica la utilización de cuerdas, elásticos o trenzas suspendidas, estas deberían ser menos de 12 pulgadas de largo, las cuales no deberán tener ninguna clase de accesorio que le permita al niño hacer lazos o nudos.

### 2.8.2 Materiales de Recubrimiento

#### **Polietileno de alta densidad**

Según Quiminet (2011) este material tiene características de ser incoloro, inodoro, no toxico, por estas razones es uno de los materiales sintéticos con la mayor producción en el mundo el cual cumple con

toda las exigencias sanitarias establecidas

Características generales:

- Resistente a los golpes e impactos
- Material muy liviano
- Alta flexibilidad
- Resistencia a los ácidos
- Resistencia al agua 100°C y a la temperatura
- Alta capacidad de elasticidad y flexibilidad
- Larga vida útil

### 2.8.3 Madera

Como indica Romero (2005) La madera es uno de los materiales más utilizados a lo largo del tiempo, por sus aportes medioambientales, los cuales son superiores a cualquier otro tipo de material prefabricado.

Además, este material de origen vegetal tiene importantes características tales como:

- Es de origen natural
- Biodegradable
- Excelente aislante térmico
- No toxico
- Tiene una fácil manejabilidad
- Grandes cualidades decorativas

toda las exigencias sanitarias establecidas

Características generales:

- Resistente a los golpes e impactos
- Material muy liviano
- Alta flexibilidad
- Resistencia a los ácidos
- Resistencia al agua 100°C y a la temperatura
- Alta capacidad de elasticidad y flexibilidad
- Larga vida útil

#### 2.8.4 La utilización de madera en hospitales y centros médicos

Varios estudios realizados durante los últimos años, revelan que la utilización de la madera en centros médicos puede llegar a favorecer al mejoramiento de salud de los pacientes, ya que la sensación que se percibe con la presencia de la madera en un ambiente, es similar a la sensación que otorga la naturaleza.

Ambos reducen el stress y ayudan a mejorar el estado de ánimo; este material tiene un impacto psicológico en el ser humano según lo explica Cadamda (2015).

Beneficios de la utilización de la madera en ambientes hospitalarios.

- Mejora la calidad del ambiente.

- Crea sensaciones de bienestar y serenidad del hogar.
- Crea un ambiente interior cálido, lo cual ayuda a la interacción y empatía con otras personas.
- Este material natural aporta con energías positivas dentro de un espacio.

#### 2.8.5 Generalidades de Seguridad

La utilización de señaléticas permite al usuario visualizar y conocer las restricciones, prevención y elementos de seguridad de un área. Además en casos de emergencia indica los lugares a los cuales las personas deberían dirigirse para su mejor seguridad.

IMAGEN #6: Generalidades de Seguridad



Fuente: Google Images

De acuerdo a los colores se identifica como:

**Señalética de restricción:** se identifica con el rojo y blanco.

**Señalética de información:** blanco y azul

**Señalética de seguridad:** blanco y verde

**Señalética de prevención:** negro y rojo

**TABLA #1: SEÑALÉTICA DE SEGURIDAD**

SEGURIDAD		
IMÁGENES	CARACTERÍSTICAS	APLICACIÓN
	Fondo color verde, imagen en blanco	Salida de emergencia
	Fondo color rojo, imagen en blanco	Localización de extintor
	Imagen	Luces de seguridad

**TABLA #2: SEÑALÉTICA DE PROHIBICIÓN**

PROHIBICIÓN		
IMAGEN	CARACTERÍSTICAS	APLICACIÓN
	Fondo color blanco, imagen color rojo y negro	Prohibido fumar
	Fondo color blanco, imagen color rojo y negro	Prohibido consumir alimentos
	Fondo color rojo, imagen en color blanco	Prohibido el paso
	Fondo color blanco, imagen color rojo y negro	Prohibido arrojar basura

**TABLA #3: SEÑALÉTICA DE INFORMACIÓN**

INFORMACION		
IMÁGENES	CARACTERÍSTICAS	APLICACIÓN
	Fondo color azul, imagen en color blanco	Punto de información
	Fondo en color azul, imagen en color blanco	Identificación de acceso para discapacitados



### 2.8.6 Generalidades de Aire Acondicionado

El sistema de ventilación de un espacio es de suma importancia, ya que dentro de un área es necesaria la renovación de aire, en donde los gases tóxicos, el polvo y bacterias son escasos y la inexistencia de los mismos causa en el paciente un estado de confort y hace más placida su estadía.

Para la propuesta de este diseño infantil se utilizara el sistema de ventilación por centrales de aire acondicionado, el cual consiste en una ventilación homogénea mediante ductos y ventiladores los mismo que estarán regulados por un según su conveniencia.

## 2.9 ESTILO A DESARROLLAR

### 2.9.1 Estilo Moderno

Este estilo de arquitectura surge con la revolución industrial y con los cambios sociales técnicos y culturales que la misma causó.

Los arquitectos representativos de este estilo son: Miles Van Der Rohe, Le Corbusier, entre otros. La arquitectura moderna se ha caracterizado por la simplificación de las formas, la ausencia de ornamento y este estilo de arquitectura renuncian al estilo clásico. Asimismo, también sobresale el uso de nuevos materiales como el hormigón y el acero (UNIVO, 2013).

#### 4.1 Marco Referencial

#### 4.1 Marco Geográfico

Manabí con su capital Portoviejo catalogada una de las ciudades más antiguas de la costa ecuatoriana la cual cuenta con 270.765 habitantes y 6 parroquias (Pichincha, Crucita, San Plácido, Pueblo Nuevo, Abdón Calderón, Río Chico).

Imagen #7: Mapa político de Manabí



Fuente: Google Images

Portoviejo más conocido como la Ciudad de los Reales Tamarindos fue fundada el 12 de Marzo de 1535 por el Capitán Francisco Pacheco. La capital de la provincia manabita limita al norte con 4 cantones, Rocafuerte, Sucre, Junín y Bolívar; al sur con el cantón Santa Ana; al oeste limita con el cantón Montecristi y el océano Pacífico y al este limita con Pichincha y Santa Ana.

La capital manabita es muy reconocida por su comercio y su turismo ya que cuenta con recursos naturales y culturales muy valiosos y con los siguientes lugares emblemáticos como sus Iglesias (Merced, Catedral Jesús El Buen Pastor); sus jardines (Botánico, Forestal); sus museos (Valdivia, Jaboncillo), y sus balnearios siendo el más emblemático el balneario Crucita y la representativa y conocida ruta del Encanto la cual recorre todo el perfil costanero manabita.

Entre las casas de salud en funcionamiento y habilitadas posterior al 16A están las siguientes:

Sin embargo para el 2017 está prevista la apertura del Hospital de Especialidades, denominado así, porque aún no cuenta con un nombre determinado. (Andes, 2016).

#### 4.2 Marco Contextual

Según el diario El Comercio (2016) El hospital de especialidades, nombre que aún no es oficial está ubicado en la Capital Manabita y está catalogado como

el proyecto hospitalario más grande de la historia del Ecuador.

Se encuentra ubicado en la ciudad de Portoviejo vía a Santa Ana, el cual tendrá una capacidad aproximada de 528 camas hospitalarias y tratará 35 especialidades diferentes. Contará con 30 salas de emergencia las cuales 3 estarán enfocadas en medicina nuclear, áreas especializadas para neonatología, área de cirugías, unidad de quemados, área de oncología etc.

Este majestuoso proyecto tiene un área total de 115.133.00 mt<sup>2</sup> y un área de construcción de 56.306.00 mt<sup>2</sup>. El monto aproximado del hospital es de 150 millones de dólares en su infraestructura y 50 millones en equipamiento médico. Cubrirá la necesidad hospitalaria de 3 provincias tales como Manabí, Santo Domingo de los Tsachilas y Esmeraldas.

#### 4.3 Ejemplos de espacios destinados a la recreación de niños en hospitales del Ecuador.

A continuación se describe los espacios destinados a la recreación de los niños en estado hospitalario de tres hospitales del Ecuador: Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social de la ciudad de Portoviejo (IESS), Hospital Regional Verdi Cevallos de la ciudad de Portoviejo y el Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS) de Santo Domingo de los Tsáchilas.

#### 4.4 IESS Portoviejo

En la visita técnica realizada a los predios del IESS Portoviejo, se logró observar una infraestructura deficiente en cuanto a áreas dedicadas al juego y recreación infantil, se pudo detectar una falta de variedad en las opciones de actividades y juegos y la falta de interés por promover el juego como estrategia de recuperación en el tratamiento hospitalario.

IMAGEN #8: Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social Portoviejo



Fuente: Elaboración propia

#### 4.5 Hospital Regional Verdi Cevallos, Portoviejo

El Hospital Verdi Cevallos en su área de pediatría cuenta con ciertos diseños infantiles en sus paredes, no obstante, tiene una carencia y los juegos deben ser adquiridos o llevados por los mismos pacientes para su entretenimiento, además el área enfocada a la “recreación” de los infantes es la misma en la que reciben el tratamiento.

IMAGEN #9: Hospital Regional Verdi Cevallos, Portoviejo



Fuente: Elaboración propia

#### 4.6 Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social, Santo Domingo de los Tsáchilas

Durante la visita a las instalaciones del IESS en Santo Domingo, se logró notar la inexistencia de áreas o espacios dedicados a la recreación de los infantes hospitalizados, además el poco interés de fomentar el juego como eje de recuperación.

IMAGEN #10: Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social, Santo Domingo de los Tsáchilas



Fuente: Elaboración propia



## 5.0 Marco Legal

### 5.1 Código de la niñez y de la adolescencia

#### Capítulo II: Derechos de supervivencia

**Art. 26.-** Derecho a una vida digna.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral. Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

Para el caso de los niños, niñas y adolescentes con discapacidades, el Estado y las instituciones que las atienden deberán garantizar las condiciones, ayudas técnicas y eliminación de barreras arquitectónicas para la comunicación y transporte.

**Art. 48.-** Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener

espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades. Los Municipios dictarán regulaciones sobre espectáculos públicos; mientras que el Consejo de Regulación de Desarrollo de la Información y Comunicación dictará regulaciones sobre programas de radio y televisión y uso de juegos y programas computarizados o electrónicos.





## CAPÍTULO VI: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación es cualitativa, se realizó a través de encuestas con un muestreo de conveniencia, estructurada de manera online, asimismo para conocer una opinión de experto se realizó una entrevista con un experto para profundizar en el cuestionamiento de la presente investigación y generar más fundamento académico a la misma.

### 6.1 Población y Muestra

En la investigación realizada se tomó en cuenta la opinión personal de un público en general, por lo que se logró obtener un total de 80 encuestas de manera online contestadas.

### 6.2 Muestreo de Conveniencia

La muestra por conveniencia según Mejía (2002) consiste en la elección de unidades para muestreo de forma arbitraria, las que se presentan ante el investigador y sin criterio alguno que lo defina. Las unidades para el muestreo se auto seleccionan o se eligen de acuerdo a su disponibilidad de tiempo, no se especifica el universo de donde se saca el muestreo.

Es una forma rápida y sin costo alguno de obtención de muestras. Por ejemplo: entrevistas a personas al azar en una calle, un aula de clase, empleados de una institución, vecinos o amigos, entre otros. (p. 121)

### 6.3 Limitaciones

Las limitaciones que se presentaron en el presente trabajo de investigación, fueron las siguientes:

- Acceso negado para realizar las entrevistas dentro de centros de salud privado, por lo que las entrevistas fueron realizadas dirigidas a un público general.
- Especialistas reacios a ser entrevistados.

### 6.4 Encuestas online

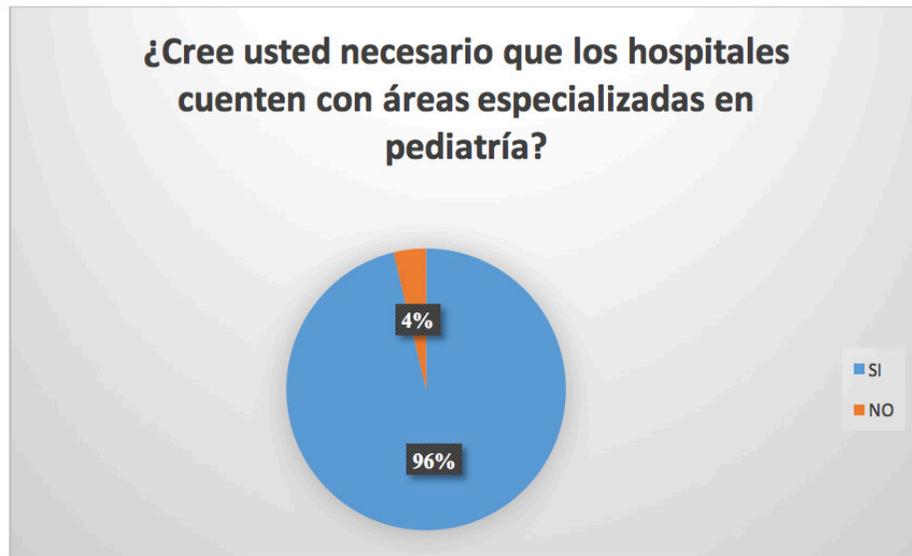
La encuesta online es un formulario auto administrado en el que el encuestado envía sus respuestas a través del internet mediante un ordenador comenta Ochoa (2012). La característica fundamental de las encuestas online según Ochoa consiste en el uso del internet para el envío de la información y el alojamiento de los datos recibidos en un servidor destinado a tal efecto. (p. 70)

Es una forma rápida y sin costo alguno de obtención de muestras. Por ejemplo: entrevistas a personas al azar en una calle, un aula de clase, empleados de una institución, vecinos o amigos, entre otros. (p. 121)

### 6.5 Tabulación de las encuestas

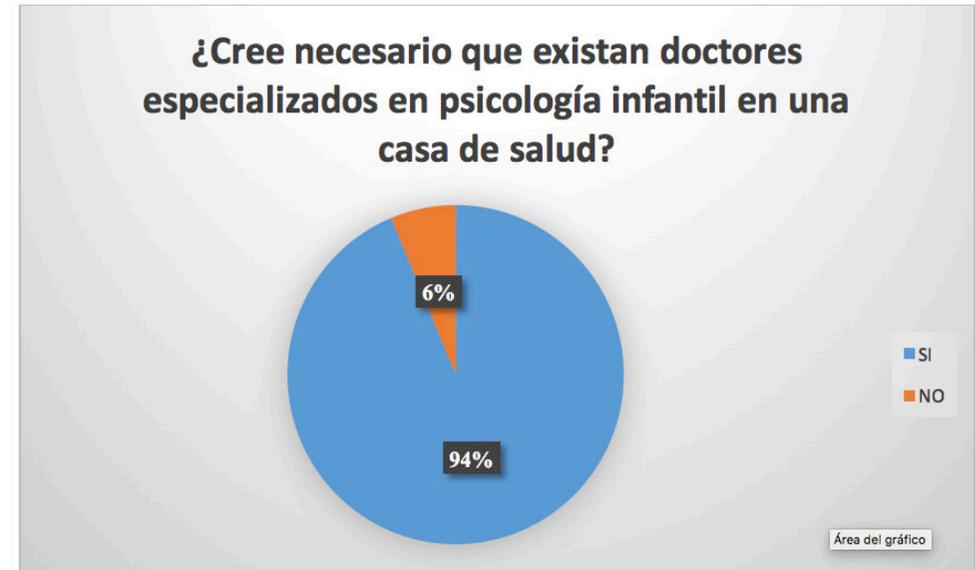
Los modelos de encuestas estuvieron dirigidos al público en general, dicho modelo de encuesta fue contestado de manera online por un total de 80 encuestados, a continuación, se presenta la respectiva tabulación de los resultados.

**GRÁFICO #2: ¿Cree usted necesario que los hospitales cuenten con áreas especializadas en pediatría?**



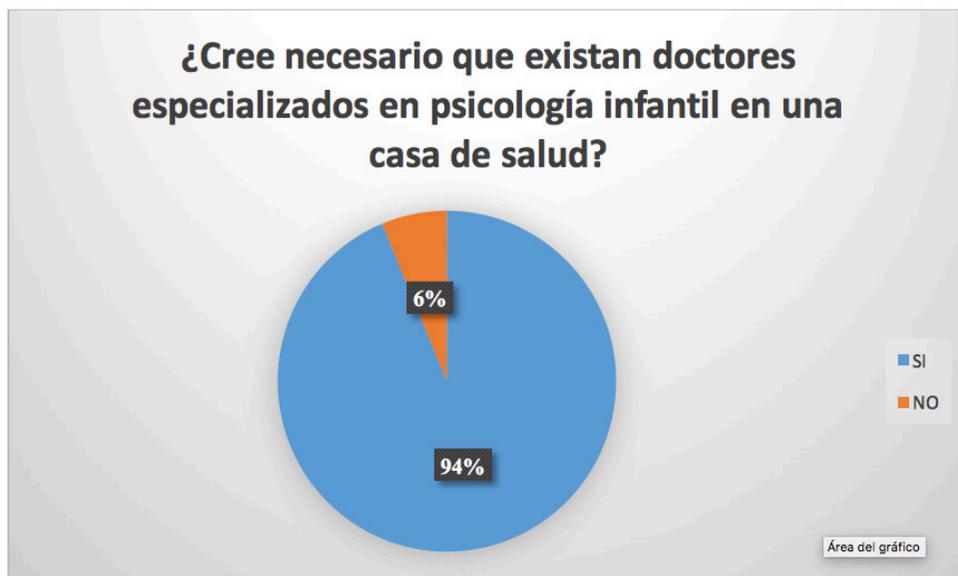
De los datos obtenidos, se presenta que el 96% de los encuestados creen necesario que los centros hospitalarios cuenten con áreas hospitalizadas en pediatría, mientras que el 4% de los encuestados consideran lo contrario.

**GRÁFICO #3: ¿Cree necesario que existan doctores especializados en psicología infantil en una casa de salud?**



De los datos obtenidos, el 94% de los encuestados de manera online confirman la necesidad de contar con doctores especializados en psicología infantil en una casa de salud, no obstante el restante 6% considera lo contrario.

**GRÁFICO #4: ¿Sería importante para usted que en los hospitales exista la presencia de un tutor que guíe a los niños en sus actividades lúdicas?**



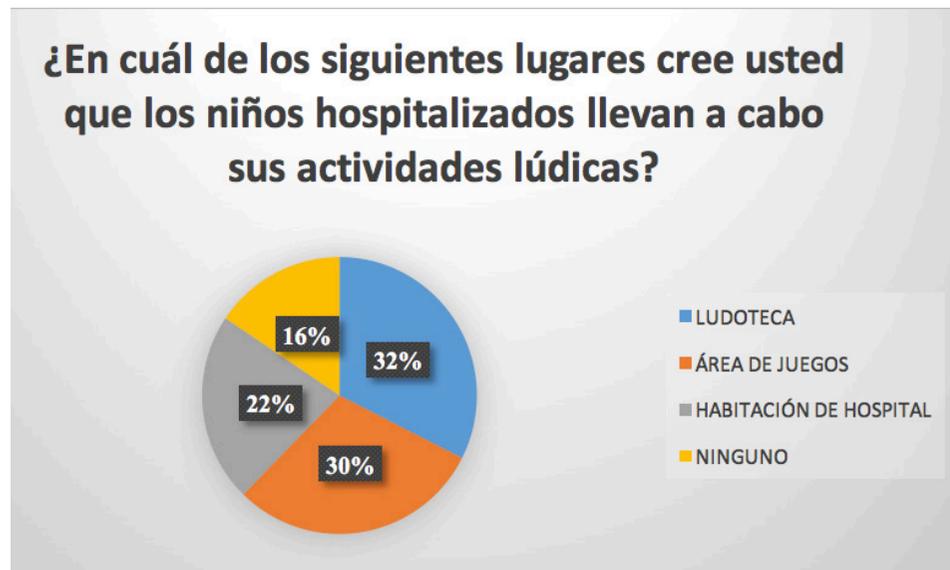
De los datos obtenidos, el 94% de los encuestados de manera online confirman la necesidad de contar con doctores especializados en psicología infantil en una casa de salud, no obstante el restante 4% considera lo contrario.

**GRÁFICO #5: ¿Los hospitales deberían contar con un área específica para juegos?**



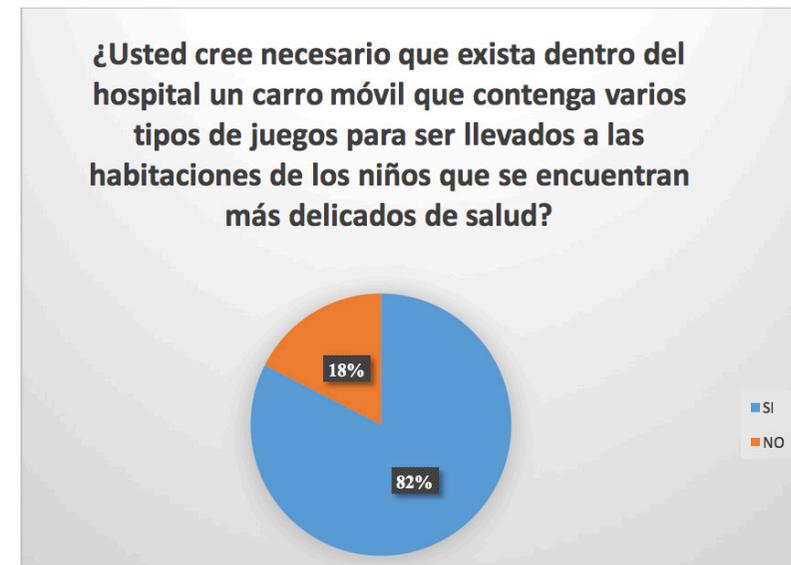
De todos los encuestados, el 95% considera que los hospitales deben contar con un área específica para juegos, mientras que el 5% piensa lo contrario.

**GRÁFICO #6: ¿En cuál de los siguientes lugares cree usted que los niños hospitalizados llevan a cabo sus actividades lúdicas?**



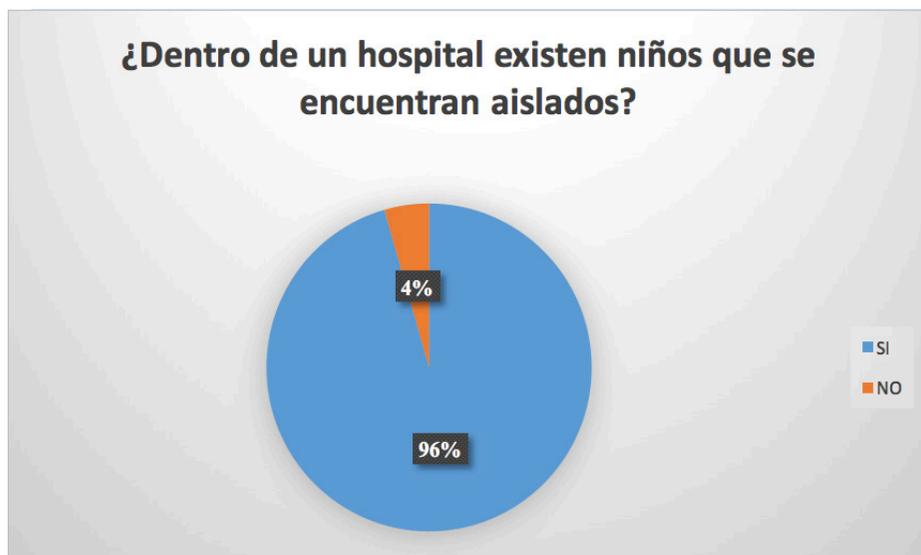
Del 100% de las encuestas realizadas, el 32% considera que los niños deben realizar sus actividades lúdicas en una ludoteca, el 30% en un área de juegos, el 22% en una habitación de hospital y el restante 16% en ningún lado.

**GRÁFICO #7: ¿Usted cree necesario que exista dentro del hospital un carro móvil que contenga varios tipos de juegos para ser llevados a las habitaciones de los niños que se encuentran más delicados de salud?**



El 82% de los encuestados consideran que dentro de los hospitales deba haber un carro móvil que lleve juegos a las habitaciones de los niños más delicados de salud, el restante 18% considera que no es necesario.

**GRÁFICO #8: ¿Dentro de un hospital existen niños que se encuentran aislados?**



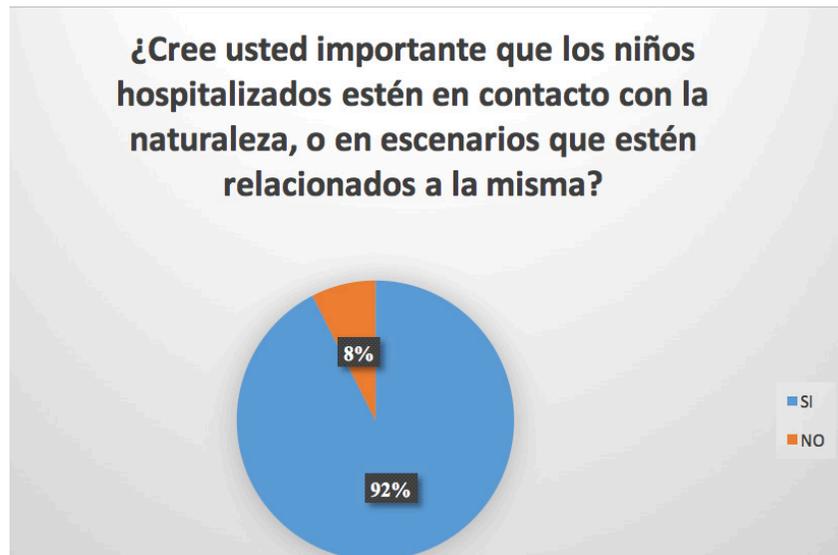
El 96% de los encuestados considera que efectivamente dentro de los hospitales hay niños que se encuentran aislados, mientras que el 4% discrepa con este cuestionamiento.

**GRÁFICO #9: ¿Cuál de las siguientes actividades usted cree que se necesitarían dentro de una ludoteca?**



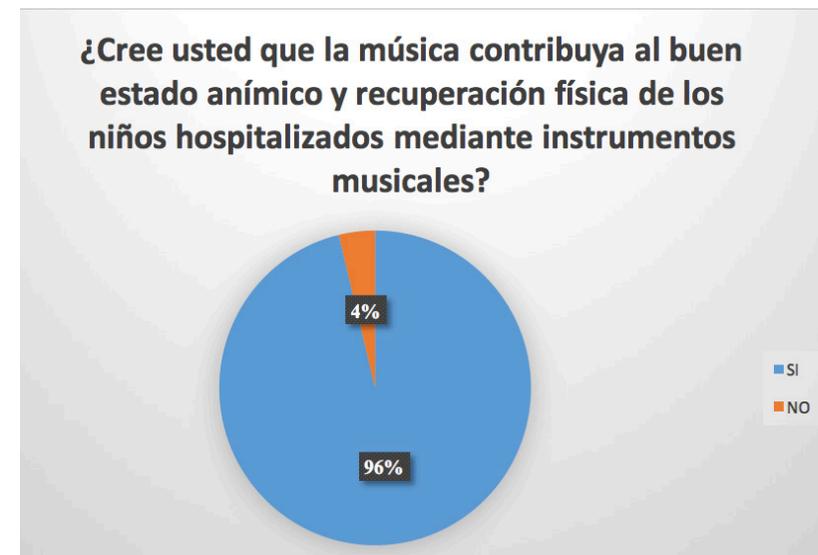
De los datos obtenidos, el 56% de los encuestados consideran que dentro de una ludoteca es necesario el contar con juegos didácticos, el 28% con juegos de pintura y dibujo, un 15% juegos multimedia y el 1% restante juegos tradicionales como resbaladeras, columpios, entre otros.

**GRÁFICO #10: ¿Cree usted importante que los niños hospitalizados estén en contacto con la naturaleza, o en escenarios que estén relacionados a la misma?**



De los datos obtenidos, el 92% de los encuestados consideran importante que los niños hospitalizados estén en contacto con la naturaleza o en escenarios representativos de la misma, el 8% restante considera lo contrario.

**GRÁFICO #11: ¿Cree usted que la música contribuya al buen estado anímico y recuperación física de los niños hospitalizados mediante instrumentos musicales?**



De los datos obtenidos, el 96% de los encuestados consideran que la música contribuye al buen estado anímico y recuperación física de los niños hospitalizados, mientras que un 4% discrepa con este cuestionamiento.

Fuente: Todos los gráficos fueron elaboración propia de la autora de la presente investigación.



## 6.6 Entrevista

La entrevista fue realizada a la Psicóloga Educativa María Barreiro Intriago, actualmente la Directora de la Unidad Educativa "Arco Iris" en la ciudad de Portoviejo, quien determino la importancia del juego y de las áreas lúdicas en el desarrollo y bienestar anímico de los infantes.

## 6.7 Resultados de la Investigación

En este apartado se consolidan los datos obtenidos de las encuestas y de la entrevista, cabe recalcar que se tomaron en cuenta aquellas preguntas más relevantes para la obtención de resultados y se la comparó con la teoría de autores expuesta a lo largo del trabajo.

- La teoría de Hernández que expone la importancia de las ludotecas o espacios específicos para juegos dentro de centros hospitalarios porque el juego ayuda a la recuperación del infante en estado hospitalario, la mayoría de los encuestados confirman de igual manera la importancia de estos espacios.
- Álvarez & Trejos comentan que dentro de las ludotecas o espacios dedicados al juego en las casas de salud debe existir la presencia de un tutor que no solamente

se encargue de la organización de juegos, sino debe ser un educador especializado con conocimientos psicológicos y pedagógicos

- Zúñiga comenta que el juego dentro de los hospitales tiene finalidades curativas ya que disminuye la angustia durante las intervenciones médicas y reduce las situaciones emocionales para el infante, esta teoría es respaldada por la doctora entrevistada que considera que el juego ayuda a la recuperación emocional y a superar la patología de los niños en estado hospitalario.
- González expone que utilizar elementos inspirados en la naturaleza ayuda a generar estímulos positivos en los infantes y ayuda a su estado anímico, teoría confirmada por la mayoría de los encuestados.

## CAPÍTULO III: CASOS ANÁLOGOS

A continuación se procede a exponer las ludotecas más significativas en la historia de las mismas, lo que las caracteriza y lo que han alcanzado con el transcurrir de los años.

### 8.1 Lekotek Astrid Lindgrens (Suecia)

La ludoteca Astrid Lindgrens fue inaugurada en Estocolmo en el año de 1963, fue la primera ludoteca sueca y es la segunda más antigua en Europa y que hasta el día de hoy sigue operando comenta Reyes (2012). Este modelo de ludoteca se caracteriza por estar enfocada a los niños y niñas con problemas en su desarrollo, por esto la importancia de nombrar a esta ludoteca en el desarrollo de esta investigación, ya que desde esta ludoteca se comenzó a atender a niños y a niñas que presentasen problemas en su desarrollo.

Las ludotecas en Suecia se centran en su totalidad al tratamiento de menores con necesidades especiales y todas cuentan con un personal capacitado y especialidades en psicología, educación infantil, pedagogía, cabe recalcar, que estas instituciones no tratan a menores con patologías diagnosticadas, es

decir, pacientes con síndrome de Down tienen que ser atendidos en centros especializados, el modelo de ludotecas suecas están dedicados a niños y niñas que necesitan una atención especial.

En la presente ludoteca, los juguetes están destinados a potenciar el desarrollo de los niños y niñas, a través de los juguetes logran captar el interés de los mismos y les permiten que ellos mismos mediante el juego superen sus limitaciones.

Imagen #11: Ludoteca Suecia



Fuente: Reyes (2012)

## 8.2 Ludoteca Comunitaria T.E.P.E (México)

La ludoteca comunitaria T.E.P.E (Todos Estamos Por una Esperanza), la cual fue fundada en el 2001, ahora en funcionamiento por 15 años, es una institución de asistencia privada que trabaja con menores y sus familias, esta ludoteca es un poco diferente a las expuestas en el desarrollo y cuerpo del presente trabajo, pero muestra y da a conocer los diferentes tipos de ludotecas que existen.

T.E.P.E atiende a menores en situación de calle y/o riesgo de trabajo infantil y a sus familias que viven en una sociedad económicamente baja, con falta de escuelas, de acceso a salud, alimentación y que a lo mejor se encuentran en ambientes violentos, menciona la fundación en su informe realizado en el 2013.

El propósito de esta ludoteca ubicada en la ciudad de Querétaro, México es que sea un lugar donde los hijos e hijas, padres y madres disfruten el derecho a jugar, aquí se propone que los niños/as a través del juego desarrollen su pensamiento y que puedan expresarse libremente con sus propias palabras.

Lo que ha hecho reconocida a esta ludoteca, de todas las ludotecas dentro de México, es que tratan de llevar a T.E.P.E, la ludoteca, a todas las escuelas de su

estado, asimismo, son conocidas por celebrar el día internacional del juego con tema oficial y central el derecho al juego.

En el 2012, para la celebración de este día, logro reunir a las diferentes ludotecas del estado, para crear una gigante, la cual iba a ocupar un espacio público para poder ofrecer sus servicios al público en general.

Imagen #12: Ludoteca México



Fuente: Ludoteca Comunitaria T.E.P.E (2013)

### 8.3 Guambrateca (Ecuador)

La guambrateca municipal tiene su inicio el 8 de Agosto de 1990 en la ciudad de Quito, Ecuador, lo cual constituyó el primer centro de recreación formativa del país, para niños cuyas edades oscilan entre los 5 y 12 años de edad. Actualmente cerrada desde el 2013, fue una fundación que se dedicaba a la ayuda de los niños y adolescentes de bajos recursos económicos.

Realizaban ayuda con una serie de talleres, además ofrecían ayuda académica y psicológica para quien necesitara en un espacio conformado por 15 salas. Actualmente, la guambrateca ubicada en el barrio de San Marcos en la ciudad de Quito, amplió sus servicios y paso a ser un Centro de Desarrollo Comunitario, para atender no solamente a niños y niñas, sino también a un promedio de 500 ciudadanos de todas las edades, que reciben talleres de capacitación y distracción (Cabrera, 2012)

Imagen #13: Guambrateca Ecuador



Fuente: Google (2017)



## CAPÍTULO IV: CRITERIOS DE DISEÑO

El concepto del diseño a ser desarrollado está inspirado en las formas y colores de la naturaleza, ya que el tipo de entorno que brindan las plantas y sus colores otorgan bienestar a quienes se benefician de las áreas recreadas bajo este concepto. Es por lo expuesto, que el diseño implementa un mobiliario que refleja un ambiente natural, fresco, alegre y con formas orgánicas, para que el mismo de un sentimiento de tranquilidad y confort.

Este diseño moderno donde no prevalecen las líneas rectas, sino un diseño curvado y redondeado, sin la presencia de ángulos de 90°, hace que sea un espacio óptimo para el disfrute y aprovechamiento de una población infantil.

### 9.0 Centro de Interés

Como centro de interés se tiene una sala de espera del Hospital de Especialidades de la ciudad de Portoviejo en la provincia de Manabí, la cual sea un punto de concentración para la población infantil de dicho centro.

### 9.1 Zonificación

La zonificación fue una de las limitaciones que presentó la investigación mientras se desarrollaba debido al impedimento que se obtuvo al querer visitar el lugar in situ donde se propone el diseño.

### 9.2 Circulación

Se diseñó un espacio en donde se hizo énfasis en la importancia de la libre y óptima circulación, ya que algunos de los visitantes o usuarios del área lúdica estarán en silla de ruedas o muletas, por lo cual se consideró pasillos y distancias de metro y medio de ancho mínimo.

### 9.3 Equilibrio implementar colores usados en el diseño

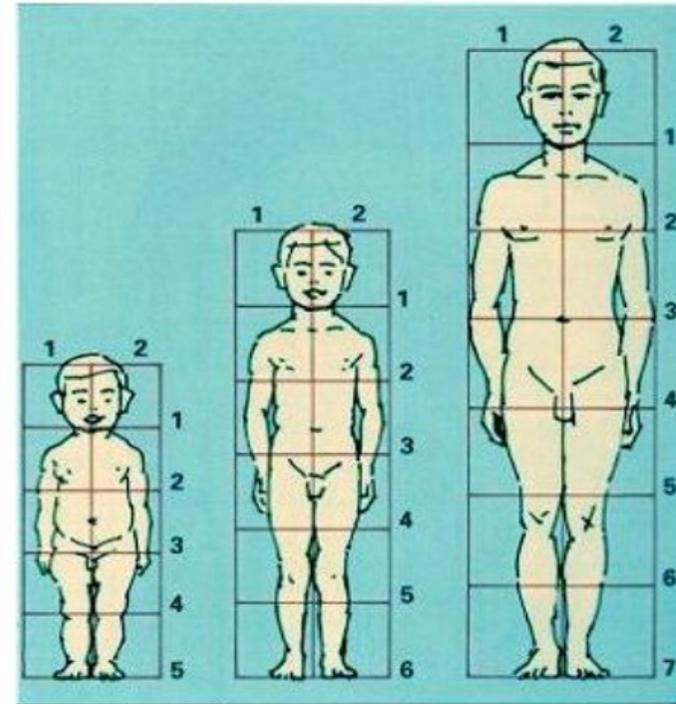
Para dar equilibrio dentro del área lúdica implementada se ha considerado la aplicación de colores y la distribución de los mobiliarios para que el usuario pueda percibir y evidenciar un ambiente equilibrado.

### 9.4 Proporción y Escala

Al ser un espacio enfocado a una población infantil, los diseños de mobiliarios implementados van acorde al tamaño de los infantes.

### 9.5 Armonía

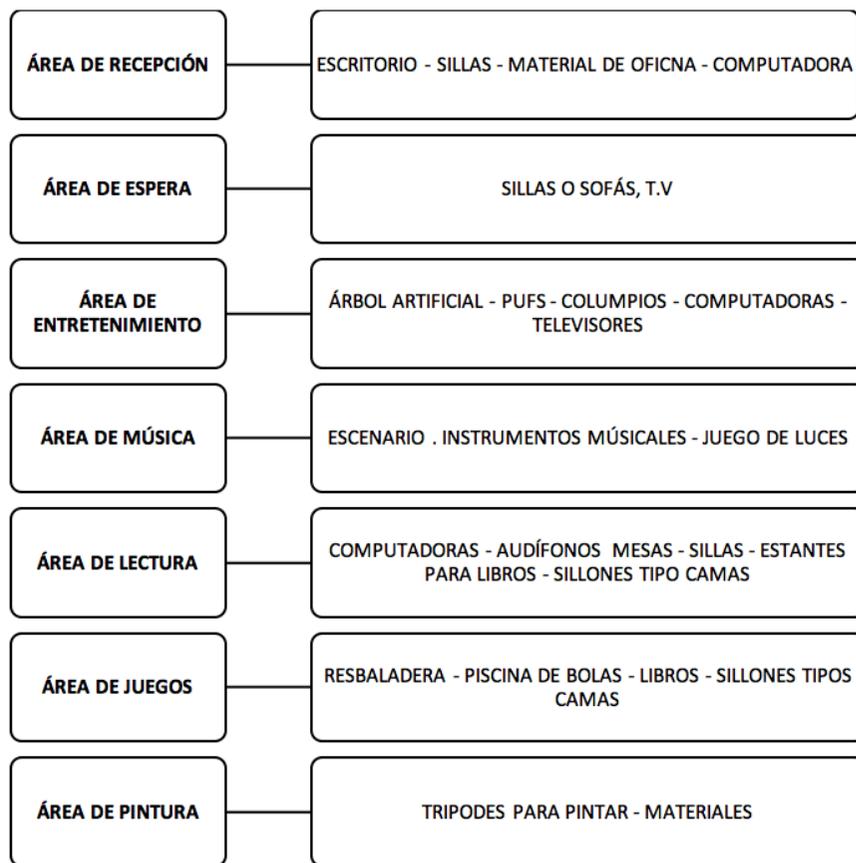
La armonía se la obtuvo mediante la aplicación de varios colores, los cuales se integran con los demás elementos de diseño como el mobiliario, causando una armonía en el espacio. Se usaron colores que transmiten alegría y tranquilidad, lo que permitirá a los infantes relajarse antes y post tratamiento médico.



Las **proporciones varían** cuando el niño crece 5,6,7 y 8 cabezas

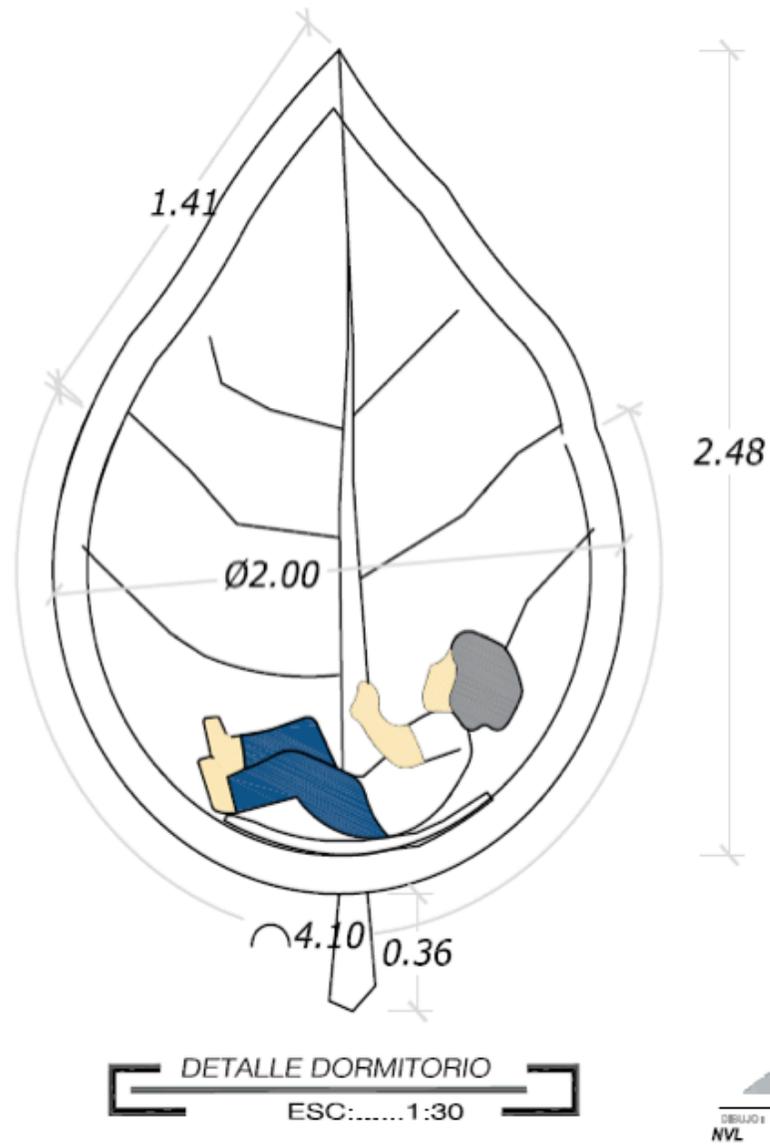
## CAPÍTULO V: PROPUESTA DE DISEÑO

### 9.6 Organigrama



## 9.7 Diseño de Mobiliario

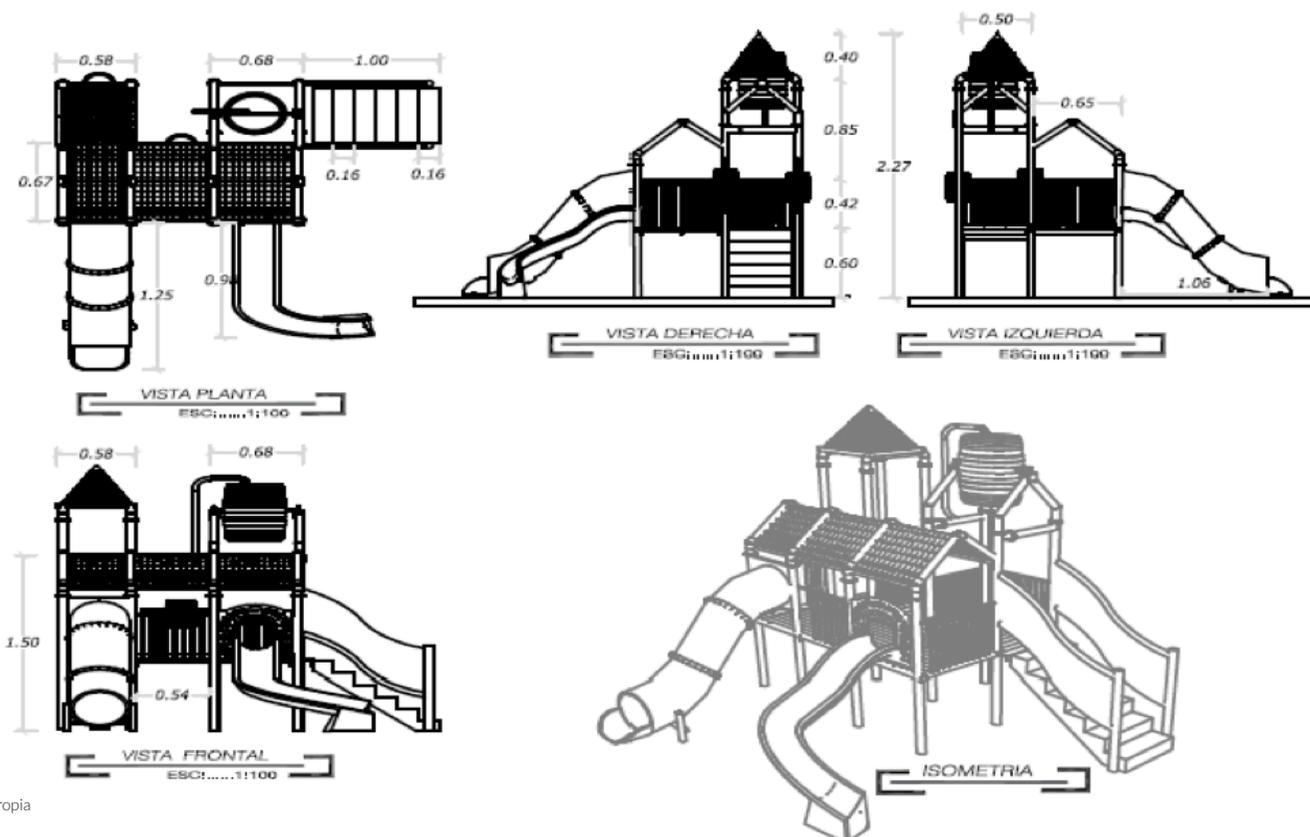
IMAGEN #14: Detalle dormitorio



Elaboración propia

IMAGEN #15: Juegos infantiles

# JUEGOS INFANTILES

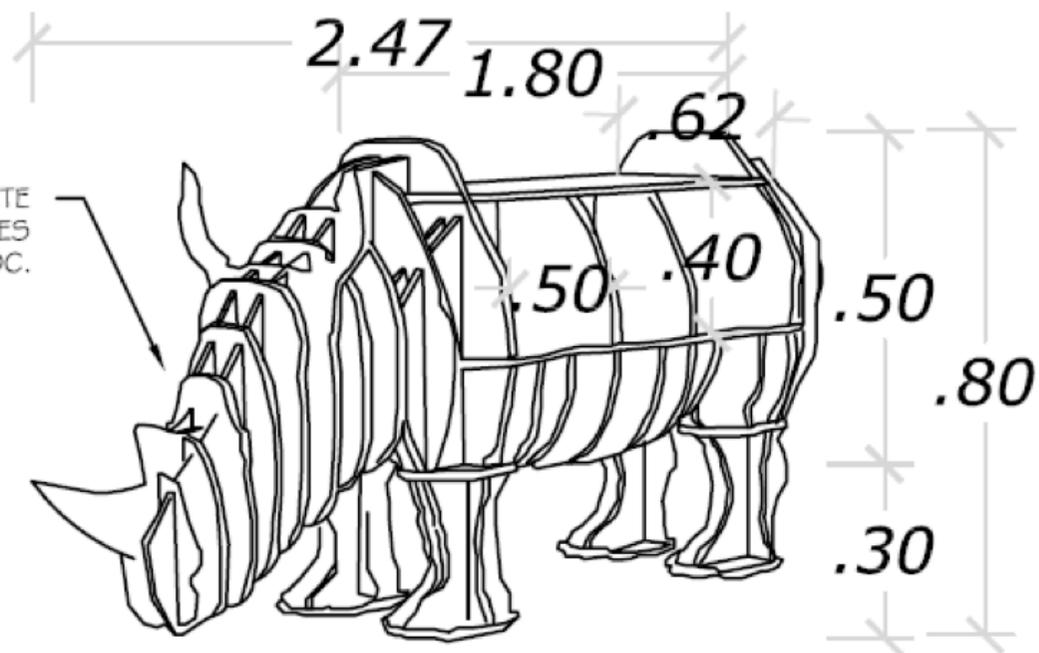


Elaboración propia

IMAGEN #16: Escritorio del ludotecario

# LUDOTECARIO

ESCRITOTIO TIPO RINOCERONTE  
EN MADERA, CON ESPACIADORES  
TIPO ORGANIZADOR DE DOC.

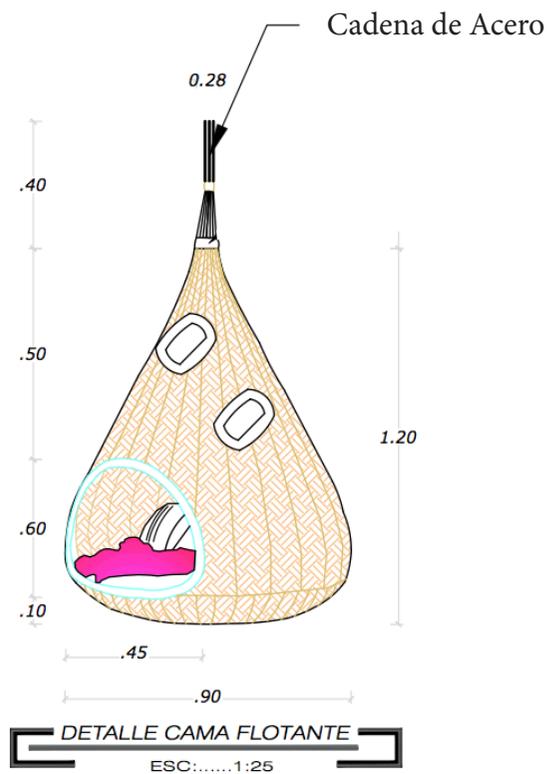


RINOCERONTE ESTANANTE  
ESC:.....1:10

Elaboración propia

IMAGEN #17: Mecedora flotante

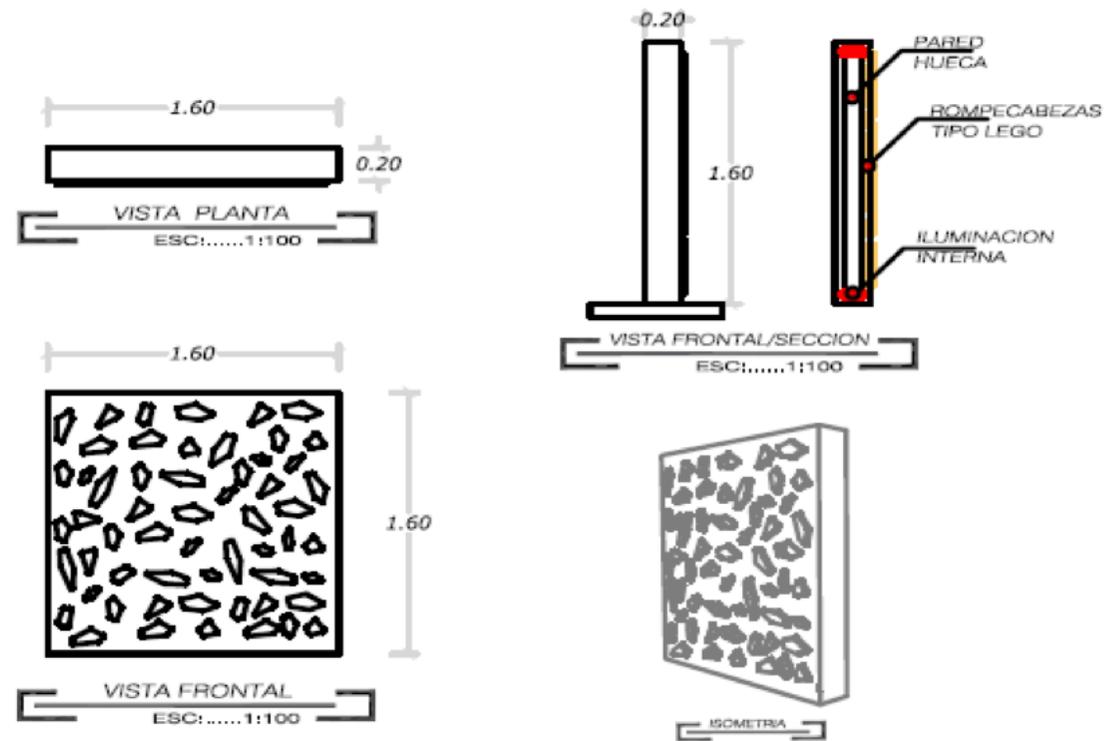
## MESEDORA/CAMA FLOTANTE



Elaboración propia

IMAGEN #18: Pared didáctica

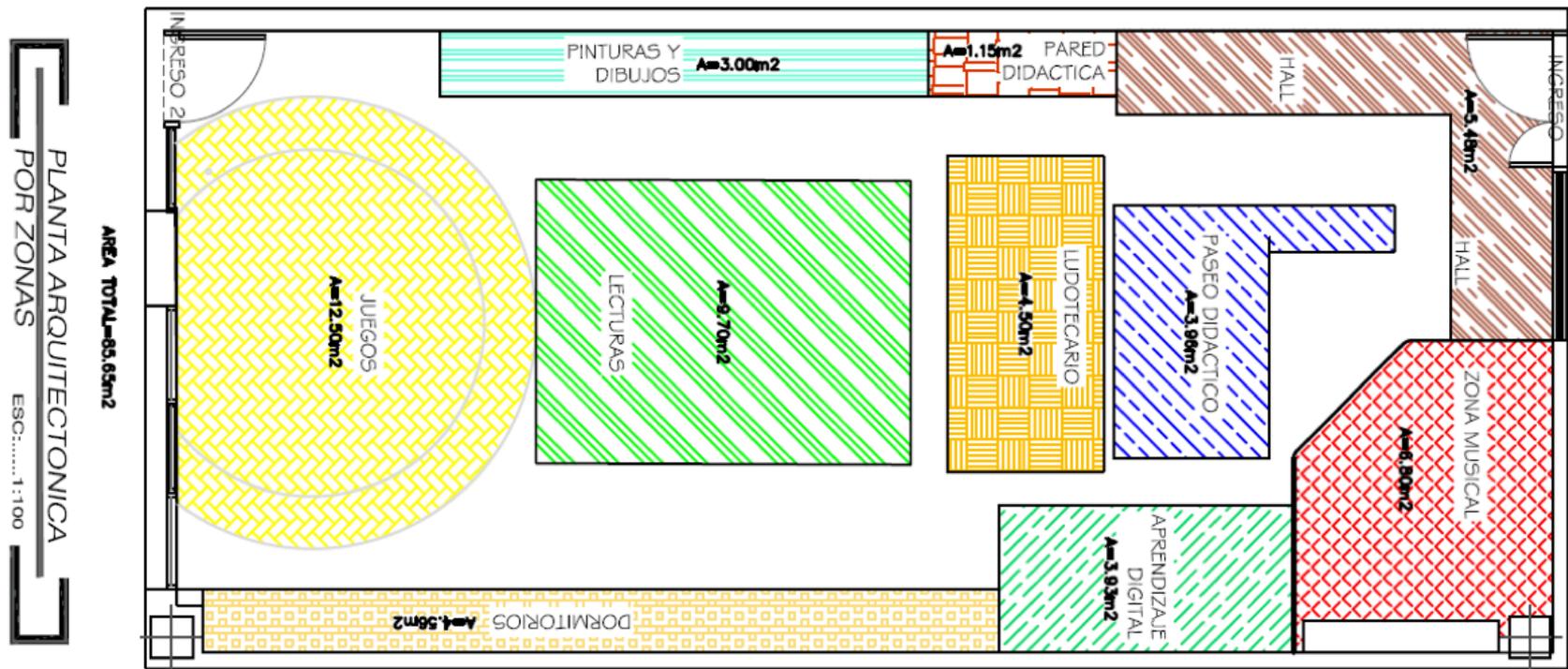
# PARED DIDACTICA



Elaboración propia

## 9.8 Memoria Técnica

IMAGEN #19: Zonificación



Elaboración propia

IMAGEN #20: Planta arquitectónica

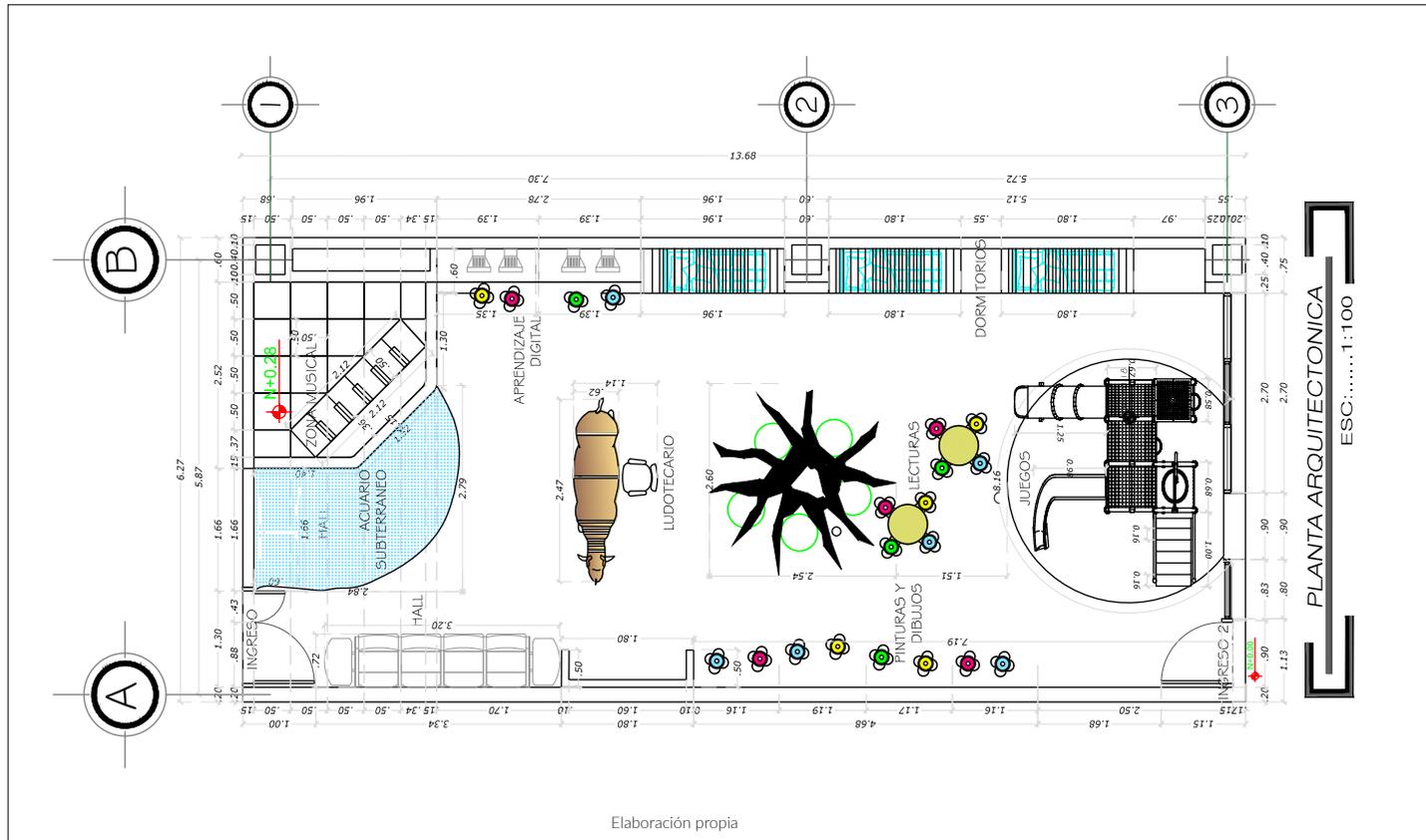
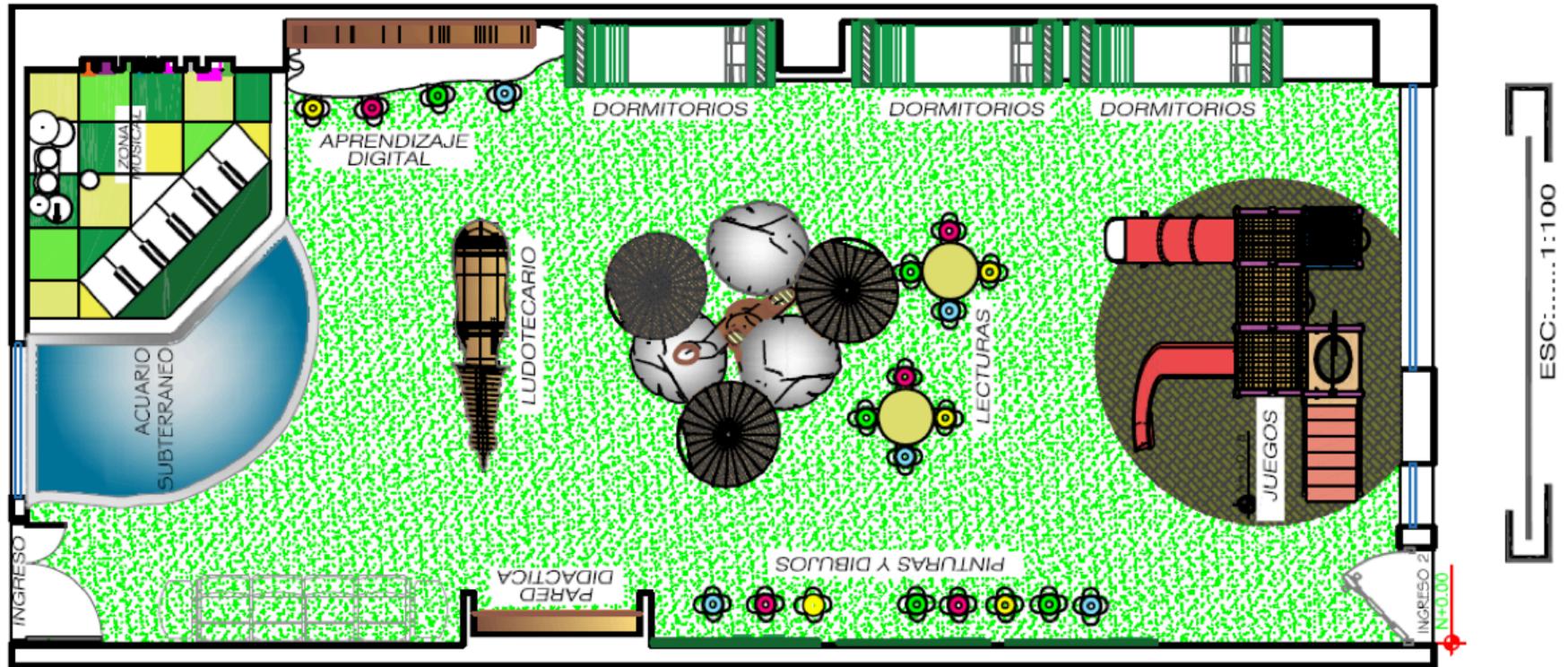


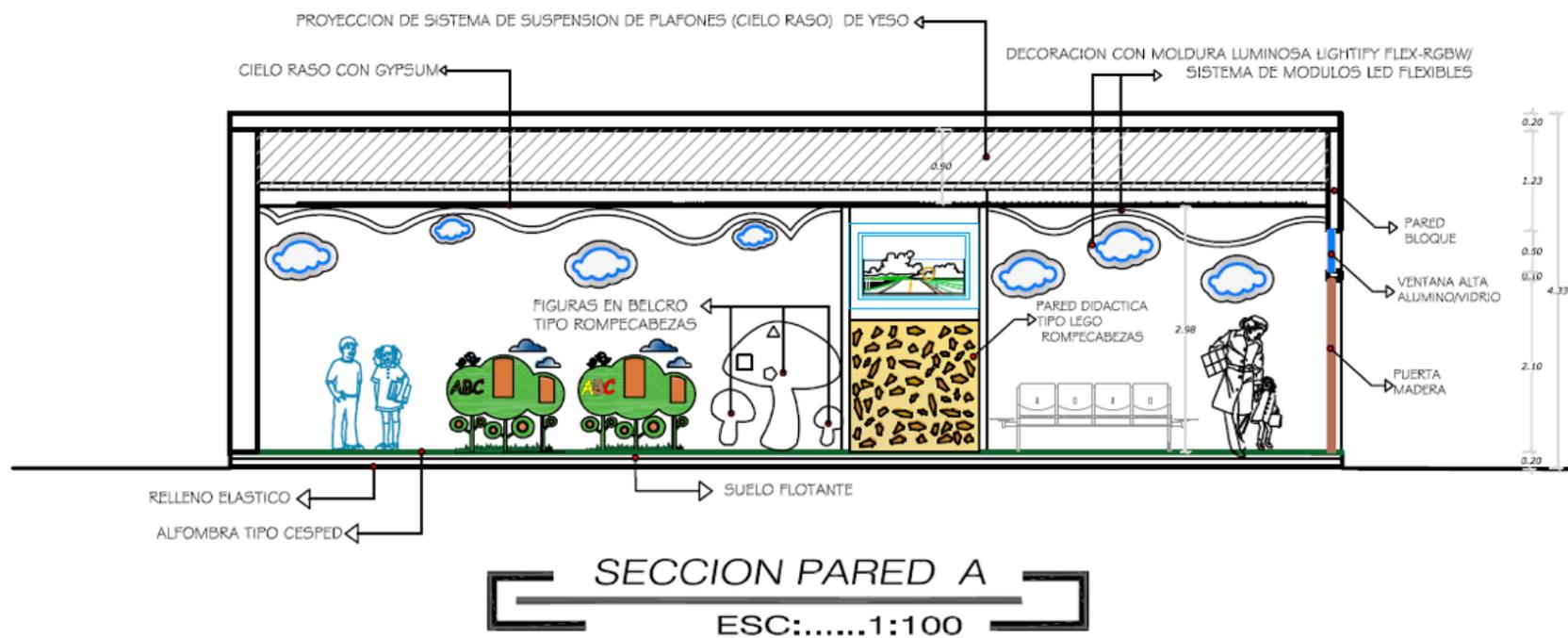
IMAGEN #21: Planta decorativa



Elaboración propia

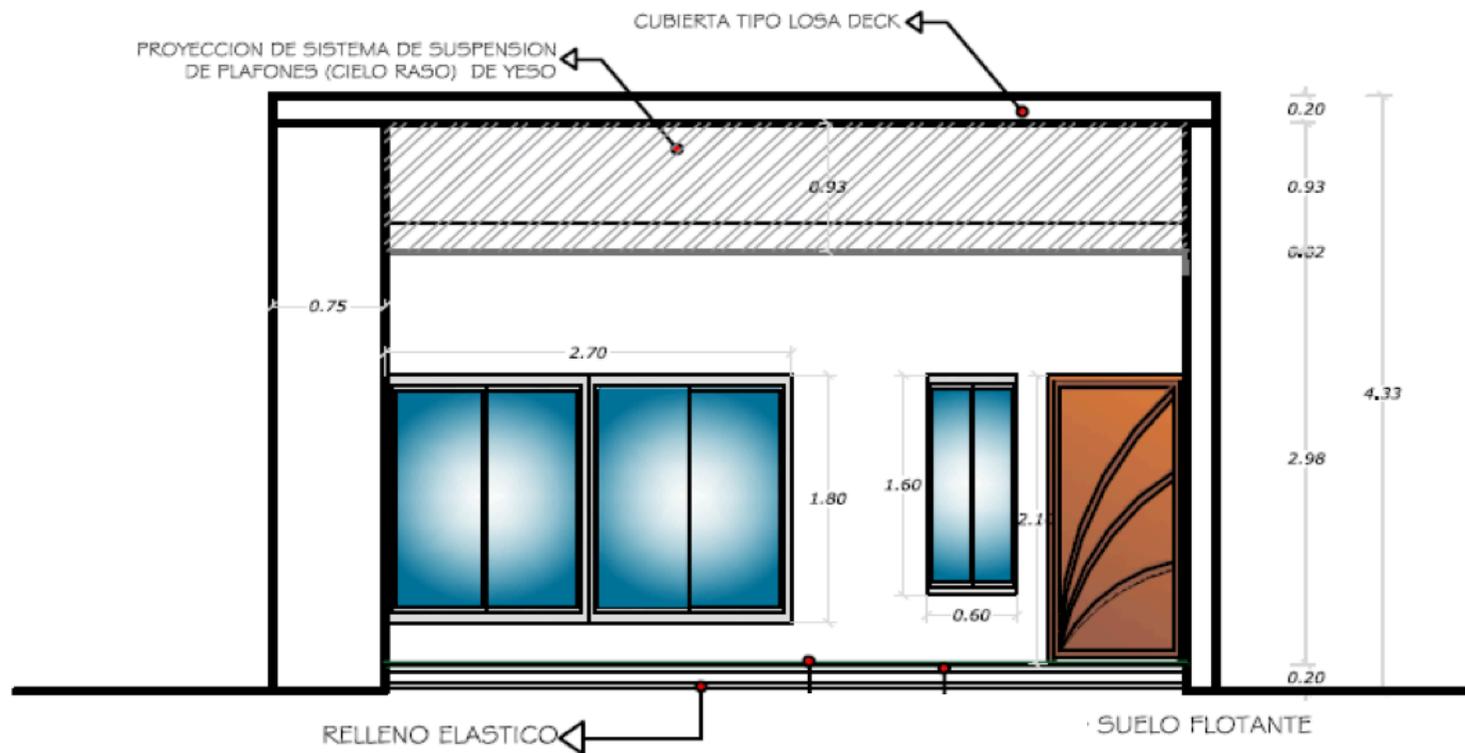
## 9.9 Secciones

IMAGEN #22: Sección pared A



Elaboración propia

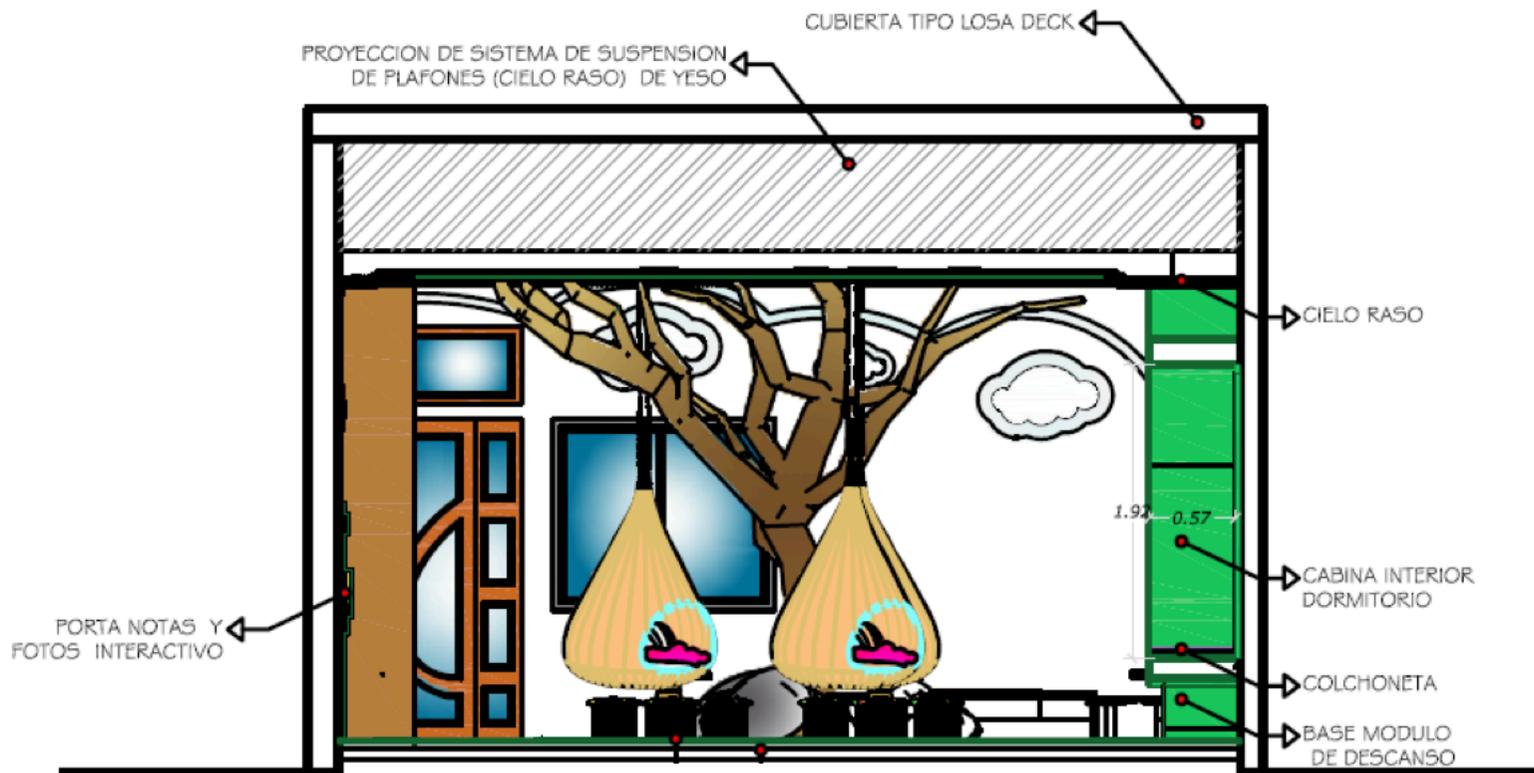
IMAGEN #25: Sección pared D



**SECCION PARED D**  
**ESC:.....1:100**

Elaboración propia

IMAGEN #26: Sección Juegos y Esparcimiento

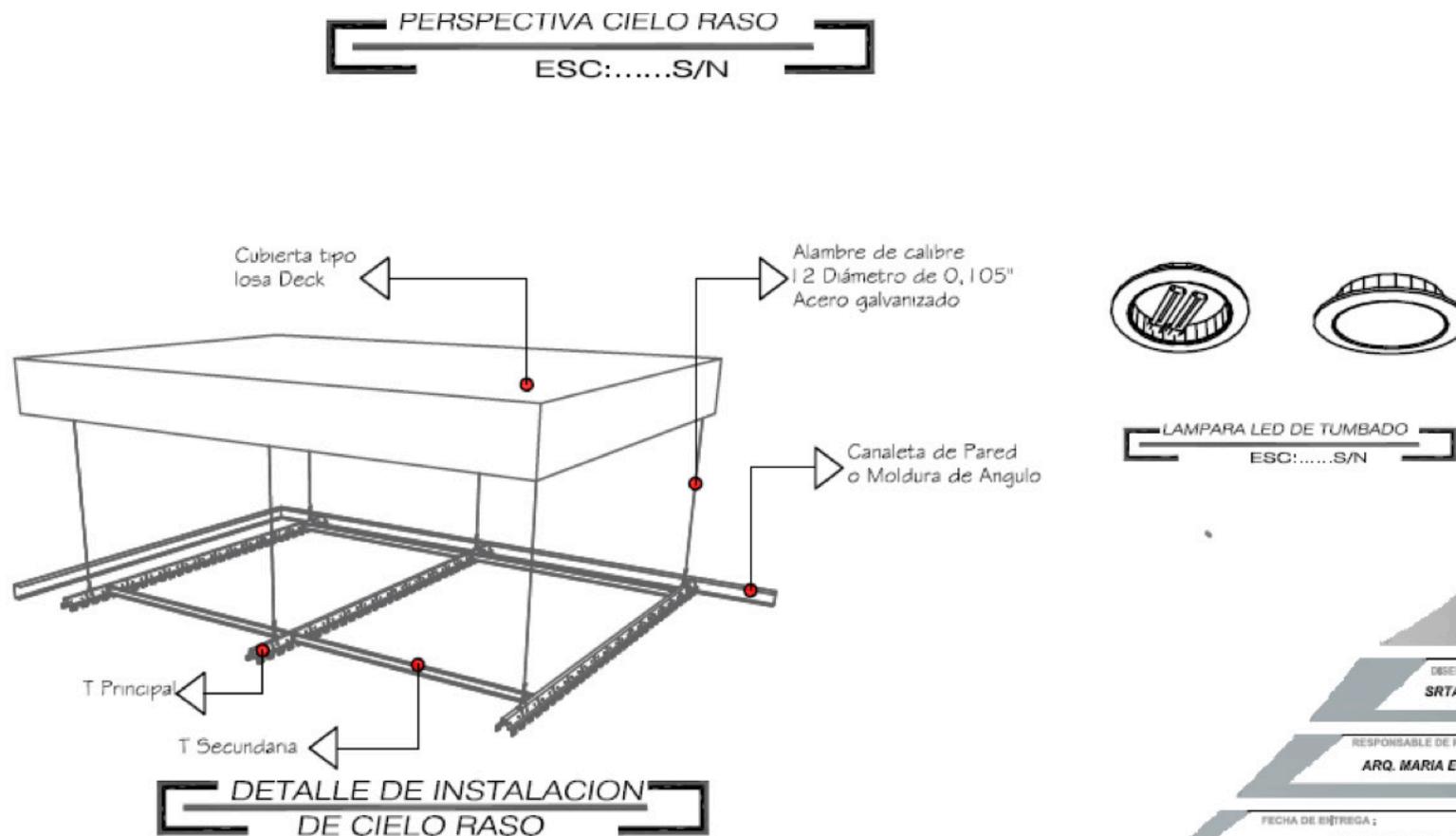


SECCION JUEGOS Y ESPARCIMIENTO  
GENERAL  
ESC:.....1:100

Elaboración propia

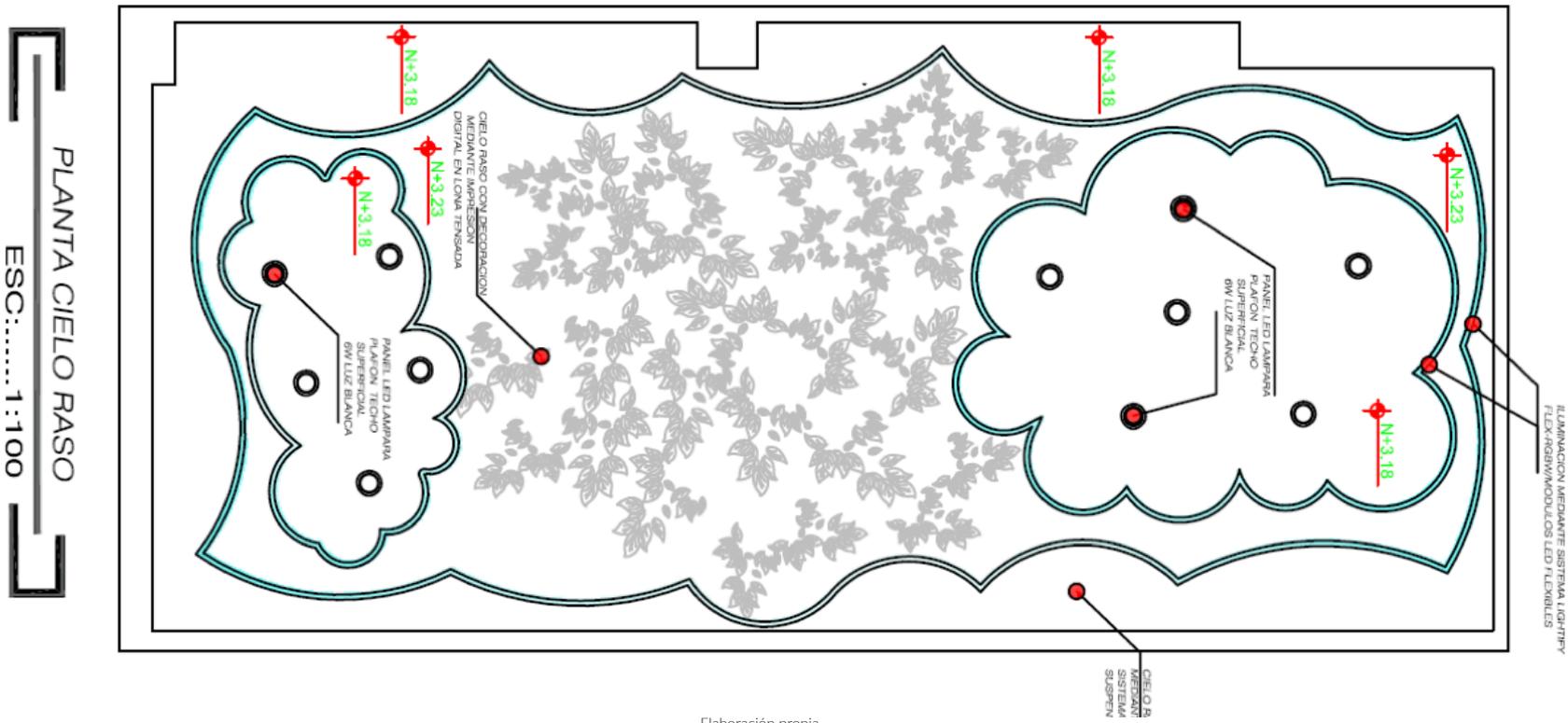
## 9.10 Diseño de tumbado y piso

IMAGEN #27: Perspectiva cielo raso



Elaboración propia

IMAGEN #28: Planta del cielo raso



Elaboración propia

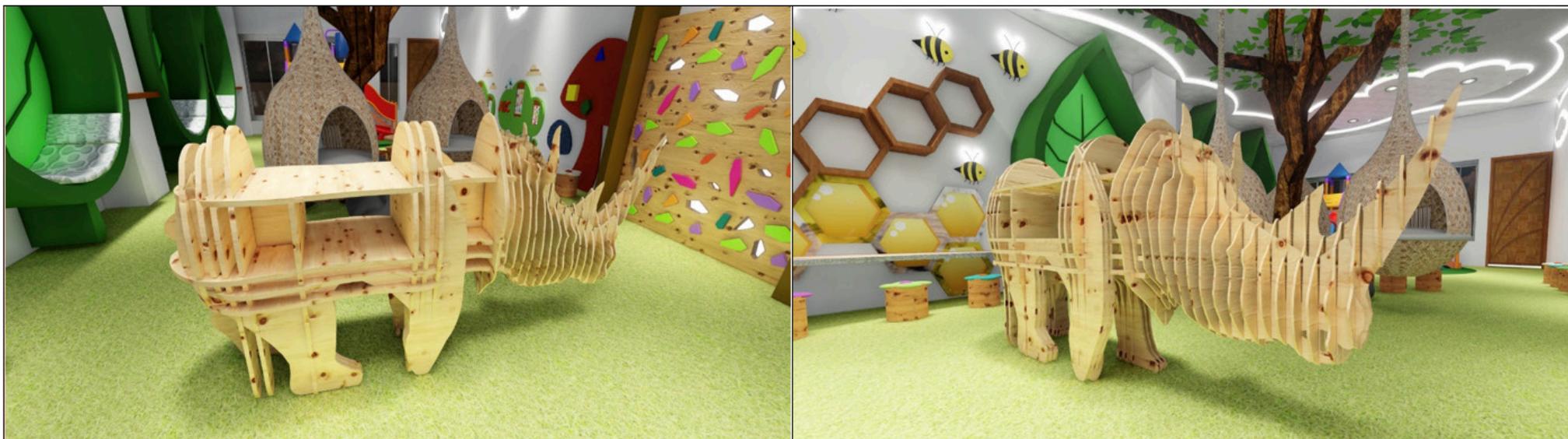
## 9.11 Perspectivas

IMAGEN #30A: Escritorio para ludotecario



Este elemento de diseño fue creado para que el ludotecario y los infantes puedan llevar un mejor control del stock de libros dentro de la ludoteca y con su forma incentive a la lectura y al orden dentro del área lúdica.

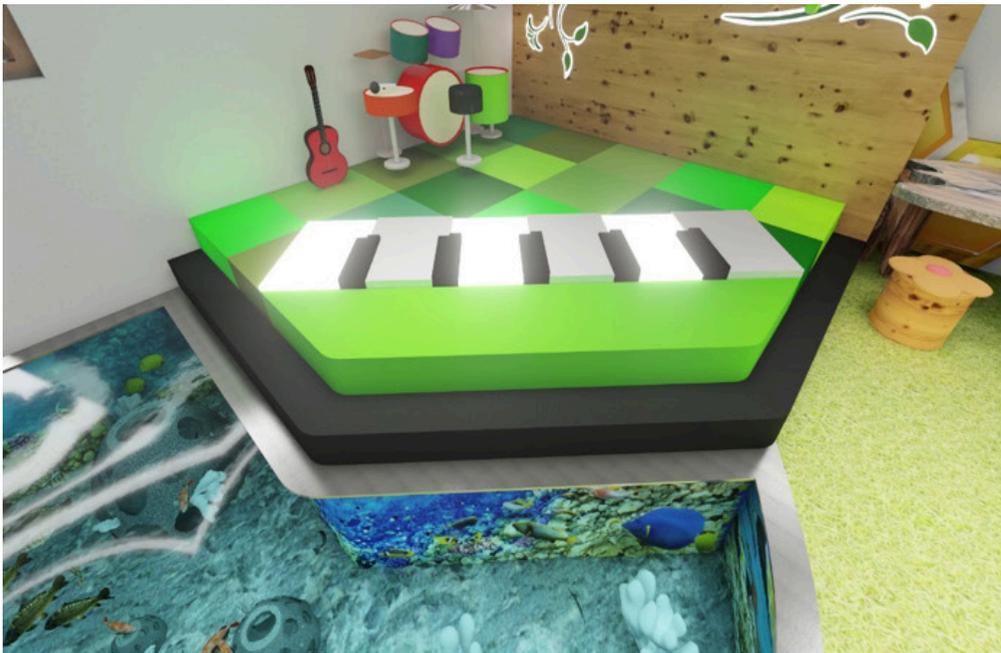
IMAGEN #30B: Escritorio para ludotecario



Elaboración propia



IMAGEN #31: Piso musical



Elaboración propia

A través de la adecuación de un piso musical se quiso implementar un rincón que estimule la parte auditiva y musical de los infantes, para el mayor desarrollo de sus habilidades y desempeño dentro del área lúdica.



IMAGEN #32: Acuario subterráneo



Elaboración propia

El acuario subterráneo fue pensado para estimular la relajación dentro del área lúdica debido a sus colores y la energía positiva emitida por el agua, lo que resulta en un ambiente tranquilo.



IMAGEN #33: Perspectiva pared didáctica

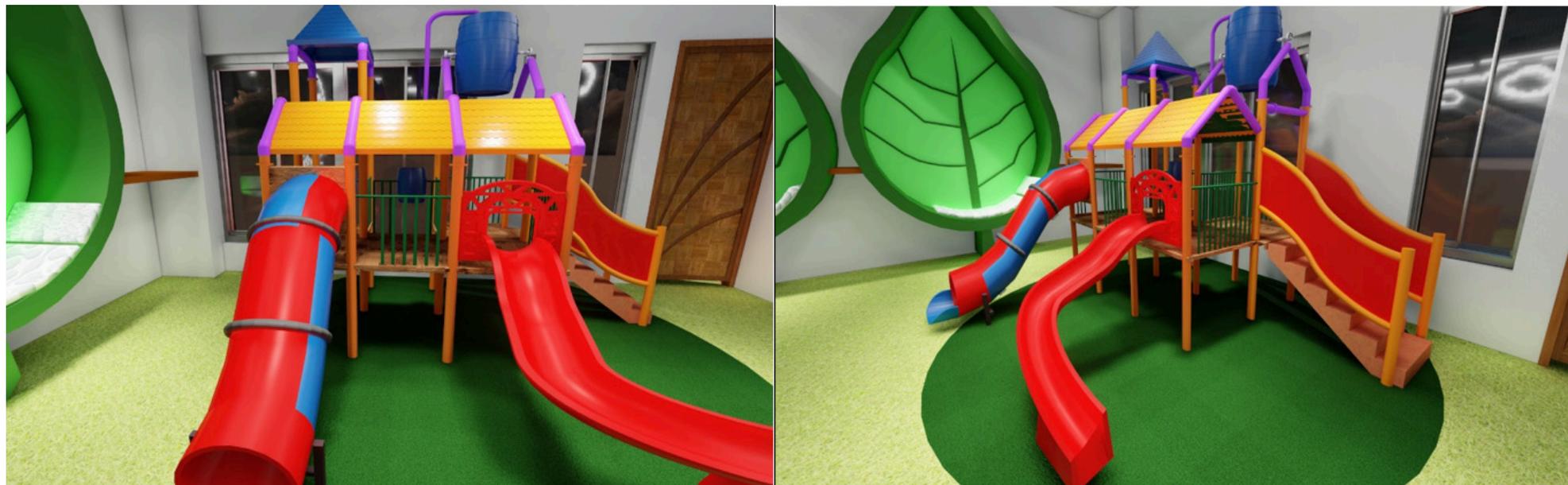


Elaboración propia

La pared didáctica fue implementada en la propuesta del diseño debido a su aporte al buen desenvolvimiento de la motricidad gruesa y la diferenciación y retención de las formas geométricas.



IMAGEN #34: Perspectiva juegos infantiles



Elaboración propia



IMAGEN #35A: Perspectiva mecedora flotante



Elaboración propia



IMAGEN #35A: Perspectiva mecedora flotante



Elaboración propia



IMAGEN #36: Perspectiva dormitorio



Elaboración propia

Este mobiliario de forma orgánica fue implementado con la finalidad de que los infantes tengan un espacio de descanso fuera de lo cotidiano con formas novedosas y didácticas.





IMAGEN #37: Perspectiva cielo raso

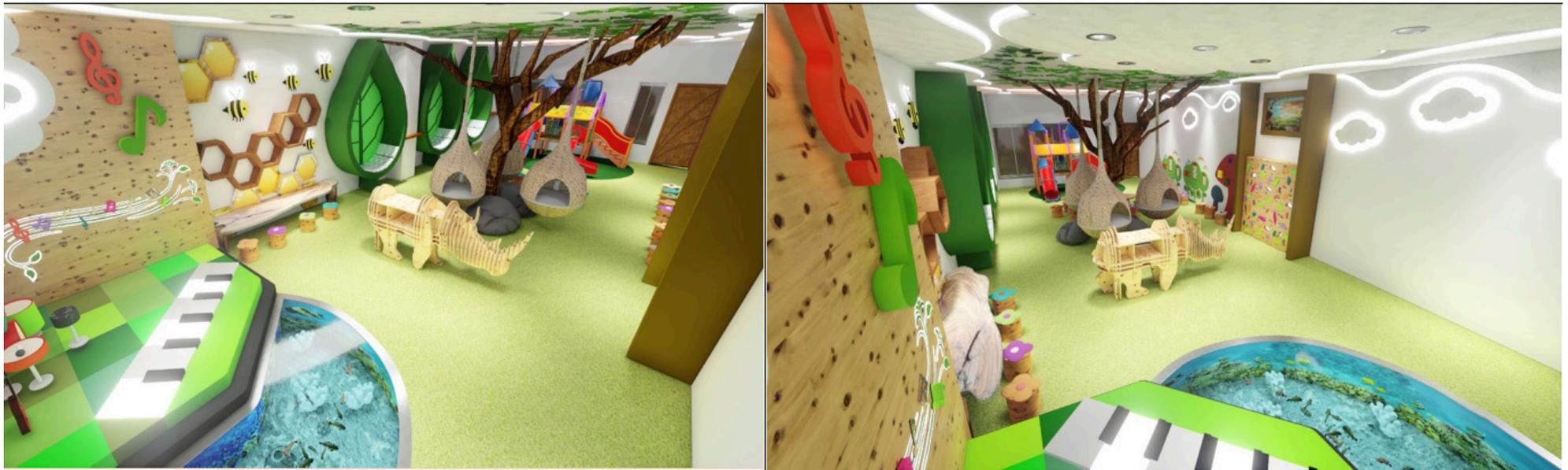


Elaboración propia





IMAGEN #38A: Perspectiva general



Elaboración propia





IMAGEN #38B: Perspectiva general



Elaboración propia





IMAGEN #39: Isometría



Elaboración propia





## CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 10.0 Conclusiones

De acuerdo con la investigación realizada y los resultados obtenidos se puede concluir lo siguiente:

- El presente proyecto es viable, siempre y cuando se adapte a la idiosincrasia del territorio al ser implementado.
  - Las publicaciones o investigaciones sobre ludotecas son muy escasas y de las existentes se contempla una saturación basada en criterios y fuentes bibliográficas similares.
  - La lúdica es un elemento de gran importancia ya que es indispensable en el desarrollo de los niños y niñas, ya que brinda una serie de actividades agradables, y divertidas, que ayudan a la relajación y óptima recuperación de los infantes en estado hospitalario.
  - Se toma a la lúdica y al juego como actividades de no mayor importancia, poco serias, y se duda tácitamente de su efectividad en la recuperación de infantes que presentan alguna patología.
- El juego ha sido aislado dentro de los centros hospitalarios, a pesar de su reconocimiento como un factor de gran ayuda en la recuperación de los infantes por médicos, continua habiendo una falta de inversión y de atención respecto a espacios dedicados al juego en hospitales.



### 10.1 Recomendaciones

De la presente investigación se puede recomendar lo siguiente:

- Se recomienda utilizar el presente estudio para futuras investigaciones relacionadas a los espacios dedicados al juego dentro de centros hospitalarios.
- Se recomienda que todos los centros dedicados a la salud con una población infantil cuenten con un área dedicada al juego para acelerar e incentivar la recuperación de los niños y niñas.
- Se recomienda la utilización de los métodos lúdicos en terapias y en procedimientos médicos ya que facilita la relación entre infante – médico.
- Se recomienda a las instituciones dedicadas a la salud implementar acciones lúdicas y dar continuidad al desarrollo de proyectos lúdicos, los cuales favorecerían a la población infantil en estado hospitalario.





## 11. BIBLIOGRAFÍA

**Álvarez, M., & Trejos, A. (2008).** *Diagnóstico para demostrar la importancia de contar con un espacio creado como estrategia lúdico-pedagógica extracurricular para el cuidado y la atención de los niños y niñas, hijos de docentes, estudiantes y administrativos de la UTP (Tesis de grado).* Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

**ANDES. (2016).** *En Portoviejo se construye el hospital de especialidades más grandes del país.* *Andes.info.ec.* Recuperado de <http://www.andes.info.ec/es/noticias/portoviejo-construye-hospital-especialidades-mas-grandes-pais.html>

**Ascencio, G., Delgado, G., y Ramos, M. (2005).** *Influencia de la Ludoteca NAVAS en el desarrollo de la psicomotricidad de niños y niñas de 4 a 6 años de edad (estudio realizado en el municipio de Antiguo Cuscatlán del Departamento de La Libertad) (Tesis de grado).* Universidad Francisco Gavidia, San Salvador, El Salvador.

**Bermúdez, M., Tobar, A. (2011).** *Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la Escuela "17 de Septiembre" Del Cantón de Milagro de la Provincia del Guayas (Tesis de grado).* Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador.

**Cabrera, K. (2012).** *Nueva propuesta interiorista "Kinder Bluhén" "Adecuación en una ludoteca ecológica para púberes" (Tesis de grado).* Universidad de las Américas, Quito, Ecuador.

**Cadamda. (2015).** *La excelencia de la madera. Madera y construcción, volumen(78).*

**Canales, C. (2008).** *Arquitectura Hospitalaria. Hospitales de niños en Santiago. Diseño Urbano Y Paisaje. Volumen (13). p. 4.*

**Castillo, P. (2016).** *Rafael Correa visitó el Hospital de Especialidades de Portoviejo, que tiene un 64% de avance. El Comercio.* Recuperado de <http://www.elcomercio.com/actualidad/rafaelcorrea-visita-hospital-especialidades-portoviejo.html>

**Chiarotto, A. (1991).** *Lles Ludothèques. París, Francia: Editions du circle.*

**Código de la niñez y de la adolescencia (2014).** *En Gaceta Oficial N° 100. Poder Legislativo de Ecuador.* Cabrera, K. (2012).

**Costa, M. (2000).** *Juego y el juguete en la hospitalización infantil.* Valencia, España: Nau Llibres. ISBN: 978-84-7642-610-4

**Cunha, H. (1994).** *Um Mergulho no brincar. Maltese, Sao Paulo.*

**Dinello, R. (1993).** *La expresión lúdica en la educación infantil.* Santa Cruz, Universitaria de Apesa.

**Gispert, C. a. (1988).** *El desarrollo del niño. Colombia: Océano Gallach S.A.*

**Gómez, D. (2010).** *Evolución del juego en el ambiente hospitalario (Vol. 1 pp. 1 - 2).* Recuperado de [http://docplayer.es/12600485-Evolucion-del-juego-en-el-ambiente-hospitalario.html#download\\_tab\\_content](http://docplayer.es/12600485-Evolucion-del-juego-en-el-ambiente-hospitalario.html#download_tab_content)



**González, X. (2013).** *Diseño de Mobiliario Infantil para las guarderías municipales de la ciudad de Cuenca (Tesis de Grado).* Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador.

**Hernández, M. (2012).** *La función del juego en el ambiente hospitalario.* Acta pediátrica de México, 35(2), 93-95. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0186-23912014000200001&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0186-23912014000200001&lng=es&tlng=es). ISSN 2395-8235

**Jiménez, L. (2010).** *Ambientación y decoración de la sala de Rehabilitación de pediatría del Hospital Isidro Ayora de la ciudad de Loja (Tesis de Grado).* Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.

**Ludoteca Comunitaria T.E.P.E. (2013).** **Cabrera, K. (2012).**

**Marketizer. (2011).** Quiminetcom. Recuperado de <https://www.quiminet.com/articulos/ventajas-y-aplicaciones-del-polietileno-de-alta-densidad-hdpe-2577371.htm>

**Mejía, J. (2002).** *Problemas metodológicos de las ciencias sociales en el Perú (p. 121).* Lima, Perú: Fondo editorial de la facultad de Ciencias Sociales - UNMSM. ISBN: 9972-46-179-3

**Moyano, C. (2013).** *Espacios interiores para la salud, caso clínica Santa Ana (Tesis de Grado).* Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador.

**Montoya, I., y González, B. (2001).** *La hospitalización pediátrica los aspectos lúdicos.* Psiquis: Revista de psiquiatría, psicología médica y psicosomática, volumen (22, pp-pp 44 -55 ISSN 0210-8348

**Ochoa, L. (2012).** *GESTIÓN DE LOS RECURSOS DE INTERNET: Aplicaciones en la educación superior.* Carolina del Norte, Estados Unidos: Lulu ISBN: 978-1-300-01015-9

**Reyes, N. (2012).** *Las ludotecas: Orígenes, Modelos Educativos y nuevos espacios de socialización infantil. (Tesis Doctoral).* Universidad de Granada, Granada. ISBN: 978-84-9028-192-5

**Romero, A. (2012)** *La madera, el material de construcción más ecológico y menos contaminante.* Ferrovial.

**Rubio, M. (2015).** *¿Qué es una ludoteca?*

**Sánchez, M. (2015).** *Remodelación Centro de Educación Preescolar San Juan Bautista (Tesis de Grado).* Universidad San Francisco de Quito, Quito, Ecuador.

**Serrada, M. (2007).** *Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño hospitalizado.* Educere., 11(39), 639-646.

**UNIVO. (2013).** *Arquitectura Modernista.* Obtenido de [http://www.univo.edu.sv:8001/investigacion/020146/020146\\_Cap3.pdf](http://www.univo.edu.sv:8001/investigacion/020146/020146_Cap3.pdf)

**Viera, A. (2012).** *Análisis ergonómico del mobiliario escolar en relación a las medidas antropométricas y evaluación postural de los niños del 6to año de educación básica de la escuela "Quintiliano Sánchez" (Tesis de Grado).* Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito.



**Villavicencio, M. (2015).** *Diseño lúdico, entre colores y acciones.* México.: Obras Web. Recuperado de <http://www.obrasweb.mx/interiorismo/2015/05/22/disenio-ludico-entre-colores-y-acciones>

**Wong.Wucius. (1997).** *Fundamentos del diseño.* España: Gustavo Gili S.A

**Zúñiga, B. (2013).** *Diseño de mobiliario de recreación infantil inclusiva para niños con discapacidad motora leve (Tesis de grado).* Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador. Recuperado de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/2643>

**Zurro, M., & Cano, J. (2010).** *Atención Primaria: Conceptos, organización y práctica clínica* (3rd ed., p. 90). Barcelona, España: ELSEVIER. ISBN: 978-84-8086- 707





## ANEXOS

### ANEXO #1: Entrevista

El lector debe asociar y considerar la letra N para la persona que entrevista y M para la persona que está siendo entrevistada.

*N: ¿Usted cree que le juego influye en la recuperación emocional o psicológica del niño?*

*M: El juego es fundamental, porque da inicio a la recuperación emocional del niño y para que supere la patología que se presenta en el momento.*

*N: Usted como psicóloga ¿Ha implementado el juego en terapias o los profesores dentro de su lugar de trabajo implementan el juego como terapia para niños con alguna discapacidad?*

*M: Las actividades lúdicas son imprescindibles principalmente acorde a las circunstancias y de cuál es la afectación que tiene cada niño, el juego es una técnica que utiliza el docente o el médico para tratar a su paciente, porque a través de ella podemos introducir el subconsciente intelectual para cambiar ese panorama, es una terapia positiva.*

*N: ¿Qué tipo de juegos implementan, cual es el más utilizado por los docentes?*

*M: Todo está acorde a la edad, no puedo decirte una específica, si hablamos de 3 a 5 años es un tipo de juego, de 5 a 8 años es otro tipo de juego, entonces los juegos están establecidos por edades.*

*N: ¿Cree que el juego facilita la comunicación en la relación doctor - paciente?*

*M: El juego es el puente de conexión y de comunicación entre el paciente y el médico, se establece mediante el juego esa confianza y entonces el niño no le tiene temor, principalmente esos niños que a temprana edad le tienen temor al médico, porque saben que conlleva medicina e inyecciones, pero si ya tienen ese puente que lo forma las actividades lúdicas, el medico pasa a ser amigo, se convierte en ese proveedor de medicina que va a curar sus dolencias.*

*N: ¿Donde usted encuentra que hay un avance mejor con los niños, cuando existe el juego o cuando hay carencia del mismo?*





M: La actividad lúdica cuando existe podemos sacar buenos resultados, sino existe es como retroceder, ya que en los actuales momentos, en el siglo XXI, sin las actividades lúdicas no podemos avanzar, porque hasta en el aula de clases, en el hospital, en la casa, sino tenemos juegos, no tenemos un ambiente adecuado para el niño.

El juego reemplaza rápidamente las emociones, las actividades lúdicas son fundamentales, se ven desde el siglo XX donde se comienza a analizar el típico caso de ir donde el médico y existe un temor, ahora desde el siglo XXI, se viene innovando y buscando técnicas estratégicas para que las visitas sean agradables, porque quien va al médico es para curarse.

*N: ¿Usted cree que en una ludoteca debería haber más los juegos tradicionales como rompecabezas o juegos más modernos como las computadoras?*

M: Todo lo que es tecnológico es bueno, pero se dan más en casa este tipo de actividades, pero debemos mantener lo clásico, ya que hacen que el niño sea más

creativo, que este ocupado y desarrolle el consiente intelectual, cuando hablamos de los juegos como ajedrez o rompecabezas el niño está concentrado y se olvida del ambiente en donde está, el niño se traza una meta que es el armar el rompecabezas en este caso y se concentra en terminarlo, en cambio la tecnología lo somete, pero lo aísla de la sociedad, en cambio un rompecabezas fomenta la ayuda de otros niños.

*N: Los niños de ahora, desde mi punto de vista, ahora prefieren tener un iPad, tener una Tablet, jugar el ajedrez en el iPad en vez de jugarlo tradicionalmente.*

M: Pero podemos hacer las dos cosas, lo físico y lo tecnológico, entonces que fascinante es lo uno y lo otro, porque cada forma conlleva una experiencia, el tradicional es de integración, el tecnológico no lo es.

*N: ¿Usted cree que es necesario, que en las ludotecas exista un tutor que guíe a los niños según sus discapacidades o sus necesidades?*

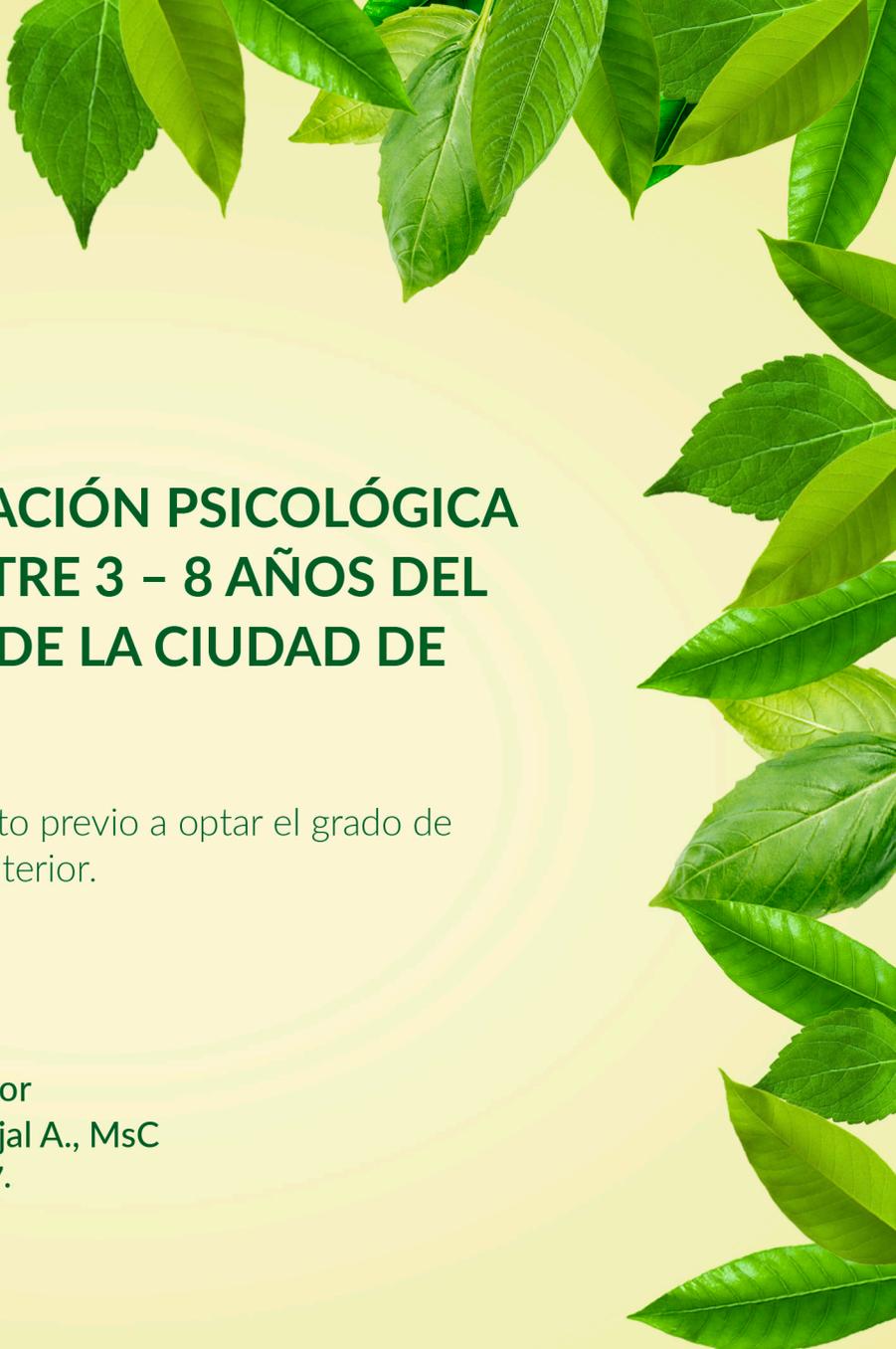
M: Para esto debe haber un especialista que conozca,



porque debe proveer los juegos acorde con sus edades y sus necesidades, no es lo mismo darle un juego a un niño que está dentro del grupo regular a uno que tiene una necesidad especial.

Por ejemplo, no es necesario que sea un profesional, pero sí que este en proceso de formación, alguien que este cursando estudios universitarios en psicología, porque le va a permitir formarse aún más<sup>92</sup>





# **DISEÑO DE ESPACIO DE RECUPERACIÓN PSICOLÓGICA PARA PACIENTES INFANTILES ENTRE 3 – 8 AÑOS DEL HOSPITAL DE ESPECIALIDADES DE LA CIUDAD DE PORTOVIEJO.**

Trabajo de titulación que se presenta como requisito previo a optar el grado de  
Licenciatura en Diseño de Interior.

Alumna: **Nicole Vinces Loor**  
Tutor: **Arq. María Enriqueta Carvajal A., MsC**  
**Samborondón, Febrero 2017.**