



## MAESTRÍA DE DISEÑO INTERIOR

Tesis previa a la obtención del título  
Magister en Diseño de Interiores

Guardería/ escuela para los niños de la co-  
munidad San Francisco de Miravalle

**AUTOR:** Ana Camila Araque Viteri

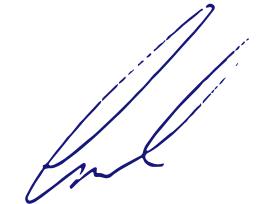
**TUTOR:** Lorena Paliz



## DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, Ana Camila Araque Viteri declaro bajo juramento, que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, y que se ha consultado la biografía detallada.

Cedo mis derechos de propiedad intelectual a la Universidad Internacional del Ecuador, para que sea publicado y divulgado en internet, según lo establecido en la Ley de Propiedad Intelectual, reglamento y leyes.



---

Ana Camila Araque Viteri

Autor

Yo, Maria Lorena Paliz, certifico que conozco al autor del presente trabajo, siendo el responsable exclusivo tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.

---

María Lorena Paliz

Director de Tesis



## Resumen

Palabras Clave: diseño de interiores, educación infantil, diversidad de edades, infraestructura educativa, accesibilidad, crecimiento.

El presente trabajo de tesis aborda el diseño interior de una escuela guardería para la comunidad de San Francisco de Miravalle, una zona con niños que históricamente han tenido limitado acceso a la educación formal. El proyecto tiene como objetivo principal crear un espacio educativo que fomente el aprendizaje y la integración social de los niños, superando las barreras derivadas de la diversidad de edades y niveles de desarrollo cognitivo. La propuesta responde a las necesidades específicas de la comunidad, ofreciendo un entorno seguro, estimulante y adaptable a las diferentes etapas del desarrollo infantil.

A través de un enfoque flexible y funcional, se busca proporcionar zonas diferenciadas que promuevan la interacción social y el aprendizaje colaborativo entre los niños, al mismo tiempo que se resuelven los desafíos derivados de la heterogeneidad en edades y habilidades. El uso de materiales, colores y mobiliario especializado es fundamental para crear un ambiente que no solo sea acogedor, sino también terapéutico y adecuado a las distintas necesidades.

El proyecto propone una organización espacial que favorezca la segmentación de grupos por edades, asegurando que cada nivel educativo tenga su espacio de trabajo adecuado, con la posibilidad de integración en áreas comunes que favorezcan el desarrollo social y emocional. Se considera, además, la importancia de la iluminación natural, la ventilación y la accesibilidad como factores claves para garantizar el bienestar de los usuarios. Este diseño busca no solo resolver la falta de infraestructura educativa en la comunidad, sino también crear un espacio donde los niños puedan experimentar una educación de calidad desde sus primeras etapas, fomentando la inclusión y el respeto por la diversidad.

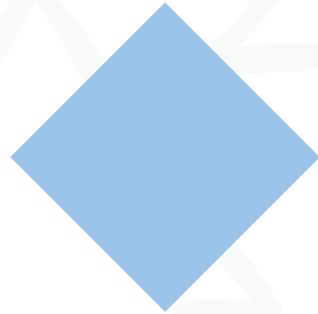
## Abstract

Key Words: interior design, childhood education, k-12, accessibility, childhood development

This thesis addresses the interior design of a nursery school for the community of San Francisco de Miravalle, an area with children who have historically had limited access to formal education. The project's main objective is to create an educational space that encourages learning and social integration of children, overcoming the barriers derived from the diversity of ages and levels of cognitive development. The proposal responds to the specific needs of the community, offering a safe, stimulating and adaptable environment to the different stages of child development.

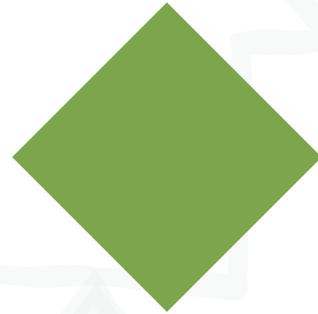
Through a flexible and functional approach, the aim is to provide differentiated areas that promote social interaction and collaborative learning among children, while solving the challenges derived from heterogeneity in ages and abilities. The use of materials, colors and specialized furniture is essential to create an environment that is not only welcoming, but also therapeutic and suitable for different needs.

The project proposes a spatial organization that favors the segmentation of groups by age, ensuring that each educational level has its appropriate work space, with the possibility of integration into common areas that favor social and emotional development. The importance of natural lighting, ventilation and accessibility is also considered as key factors to guarantee the well-being of users. This design seeks not only to solve the lack of educational infrastructure in the community, but also to create a space where children can experience quality education from their earliest stages, promoting inclusion and respect for diversity.



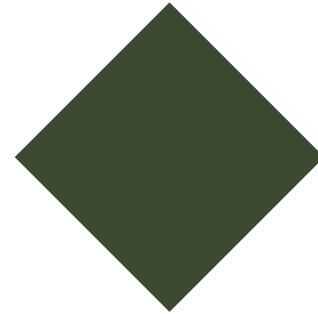
## 01. CONTEXTO

- 1.1 Antecedentes
- 1.2 Problemática y solución



## 02. PLANTEAMIENTO

- 2.1 Propuesta de valor / razón
- 2.2 Target
- 2.3 Ubicación y análisis del sector
- 2.4 Referentes



## 03. PROYECTO

- 3.1 Descripción de la marca
- 3.2 Programación
- 3.3 Diagrama de adyacencias
- 3.4 Zonificación
- 3.5 Diseño espacial
- 3.6 Moodboard
- 3.7 Material Board



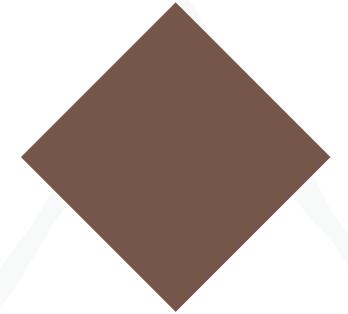
## 04. PLANOS / RENDERS

- 4.1 Planta distribución arquitectónica
- 4.2 Planta arquitectónica amoblada
- 4.3 Corte B-B
- 4.4 Corte A-A
- 4.5 Elevaciones
- 4.6 Plano de pisos
- 4.7 Revestimientos verticales
- 4.8 Plano de Techos
- 4.9 Plano de iluminación
- 4.10 Styling



## 05. MOBILIARIO

- 5.1 Detalle pieza 1
- 5.2 Detalle pieza 2



## 06. EPILOGO

- 6.1 Conclusiones
- 6.2 Índice de ilustraciones
- 6.3 Bibliografía



**01**

CONTEXTO

“La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo.”

Nelson Mandela

## 1.1 ANTECEDENTES

La educación promueve la libertad y la autonomía personal generando importantes beneficios para el desarrollo. (Martinis, 2006). Se ha convertido en uno de los pilares más importantes para la sociedad, existen varias fundaciones que se dedican a construir espacios importantes para el desarrollo de una comunidad, como es el caso de TECHO, una organización sin fines de lucro que se basa en voluntarios jóvenes para luchar contra la pobreza extrema en América Latina. Nace en Chile en 1997 siendo formada por un sacerdote junto a un grupo de estudiantes universitarios. El propósito de las viviendas que construyan es principalmente servir de transición para personas que han sido víctimas en desastres naturales o en situación de calle. En la actualidad recibe donaciones de organizaciones internacionales lo cual le permite continuar solventando las necesidades de nuevas comunidades, como casas comunales con enfoque en la educación de los niños. (Díaz, 2016)

## 1.2 PROBLEMÁTICA Y SOLUCIÓN

La emergencia educativa en Latinoamérica cada vez es menos marcada, sin embargo, todavía hay casos muy particulares de niños que no tienen acceso a la educación, ya sea debido a la falta de transporte público o a la carencia de espacios educativos cerca de su hogar, incluso estando muy cerca de grandes ciudades.

En este caso se trata de una comunidad a pocos minutos de Quito donde los niños no han tenido acceso a educación por falta de transporte hacia los centros educativos más cercanos. Como parte de la solución, se logra construir un espacio para los niños con gestión de una fundación y el esfuerzo de la comunidad. Este proyecto busca complementar el espacio por medio del diseño interior para brindar una mejor educación a los niños de esta comunidad.





# 02

PLANTEAMIENTO

## 2.1 PROPUESTA DE VALOR / RAZON

No todos los niños tienen acceso a espacios educativos de calidad, en el caso de esta comunidad, por primera vez tienen el espacio físico, el espacio interior está subutilizado, por esta razón el objetivo de este proyecto es generar un espacio interior que ayude a que el aprendizaje de los niños sea más llevadero y les de un espacio en el que puedan divertirse aprendiendo, con ergonomía específica y adaptable a las diferentes edades que los niños puedan presentar en un mismo grupo de clases, otorgándoles las herramientas y el confort para que puedan florecer en un espacio educativo.

## 2.2 TARGET

En este caso tenemos dos tipos de usuarios principales hacia el cual está proyectado;

Target general: Los niños que alrededor del mundo no han tenido acceso a educación, a través de un diseño replicable enfocado en la ergonomía y las necesidades del usuario para poder aprender de manera más eficiente.

Target específico: Los niños de la comunidad de San Francisco de Miravalle con un rango de edad entre 2 y 12 años, que han visto a sus padres cada domingo por cuatro meses trabajar en la construcción de su primer espacio destinado a la educación.



IMAGEN 1. NIÑOS DE LA COMUNIDAD SAN FRANCISCO DE MIRAVALLE.

## 2.3 UBICACION Y ANALISIS DEL SECTOR



IMAGEN 2. CASA COMUNAL  
FUENTE: AUTORIA PROPIA

### 2.3.1 SERVICIOS Y ENTORNO

San Francisco de Miravalle ubicado en Quito, Ecuador. Es una comunidad de aproximadamente 200 habitantes, ubicada en el cerro Auqui chico, para acceder hay que subir desde La Tolita en Guápulo. Los turistas suben esta montaña por deporte o para acceder a la estación de parapente ubicada en la parte alta de la montaña. En la comunidad no hay comercios, iglesias ni escuelas, pero si cuentan con servicios básicos. La una única vía de acceso al sector es un camino improvisado de piedra que cuenta con un solo carril que se utiliza en ambos sentidos, generando conflictos al momento en que dos carros se topan en sentido contrario, estas son unas de las causantes de que no exista transporte público en la comunidad.

### 2.3.2 IMPLANTACION

El volumen para intervenir se encuentra en una intersección conocida por la comunidad como "la gruta". Este espacio se construyó a través de donaciones, técnicos voluntarios y con mano de obra de habitantes de la zona, convirtiéndolo en una manifestación del espíritu de la comunidad.

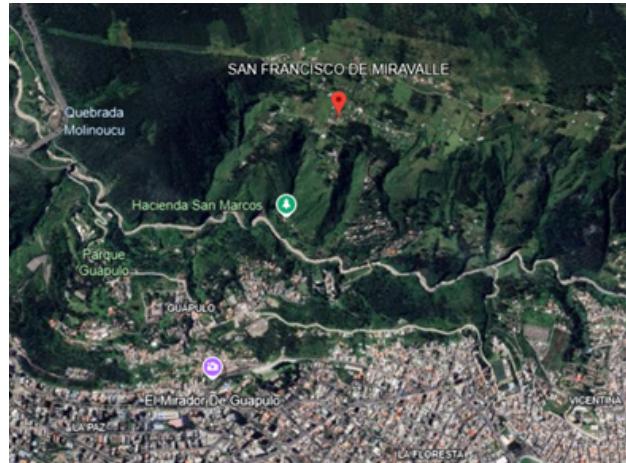


IMAGEN 3. UBICACIÓN  
FUENTE: GOOGLE EARTH



IMAGEN 4. IMPLANTACIÓN CASA COMUNAL EN SAN FRANCISCO DE MIRAVALLE  
FUENTE: GOOGLE EARTH

### 2.3.3 ASOLEAMIENTO

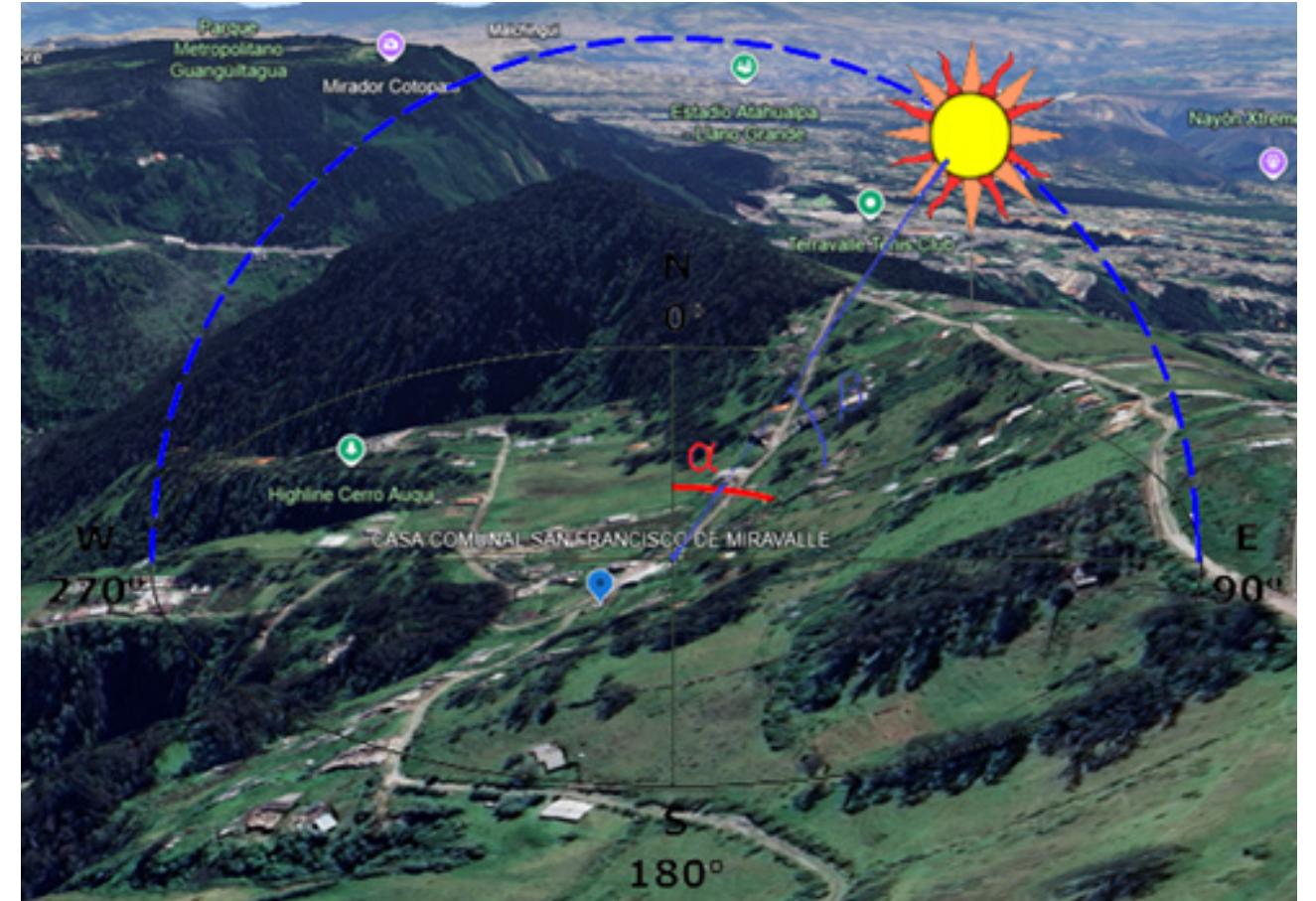


IMAGEN 5. ASOLEAMIENTO CASA COMUNAL  
FUENTE: GOOGLE EARTH, EDICIÓN PROPIA

## 2.3.4 ESTADO ACTUAL



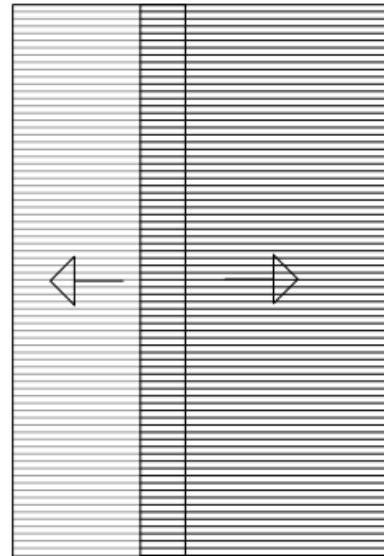
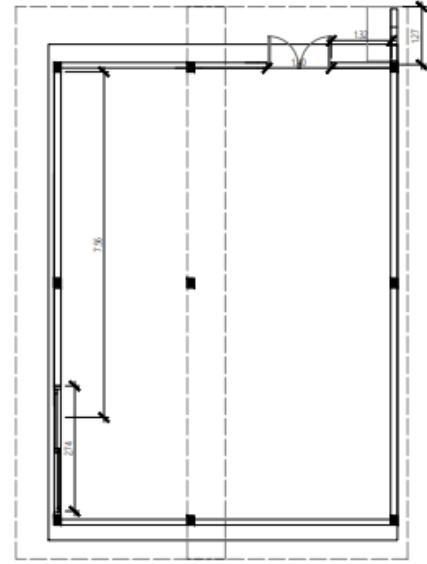
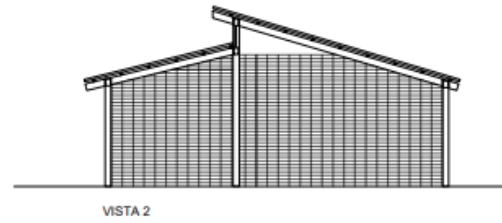
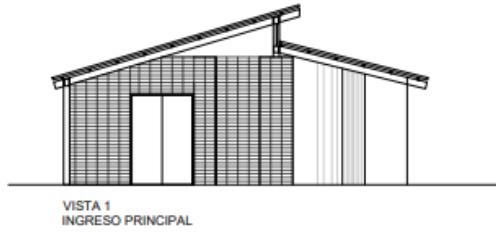
IMAGEN 6. ESTADO ACTUAL DEL INTERIOR DE LA CASA COMUNAL  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA

Actualmente la casa comunal se encuentra terminada hasta donde llegaron las donaciones, sin embargo, el interior se encuentra completamente vacío. Tiene estructura metálica con sistema porticado, la fachada principal es de ladrillo visto, las dos fachadas secundarias de mampostería de bloque de 15cm y en el interior las paredes han sido enlucidas, las ventanas que tienen en la fachada principal son reutilizadas de un pequeño volumen que existía antes en este mismo espacio al que llamaban "la gruta". El área de este espacio son 78m<sup>2</sup>, por esta razón para el ejercicio de este diseño se esta duplicando el volumen como si fueran dos cuerpos iguales juntos.

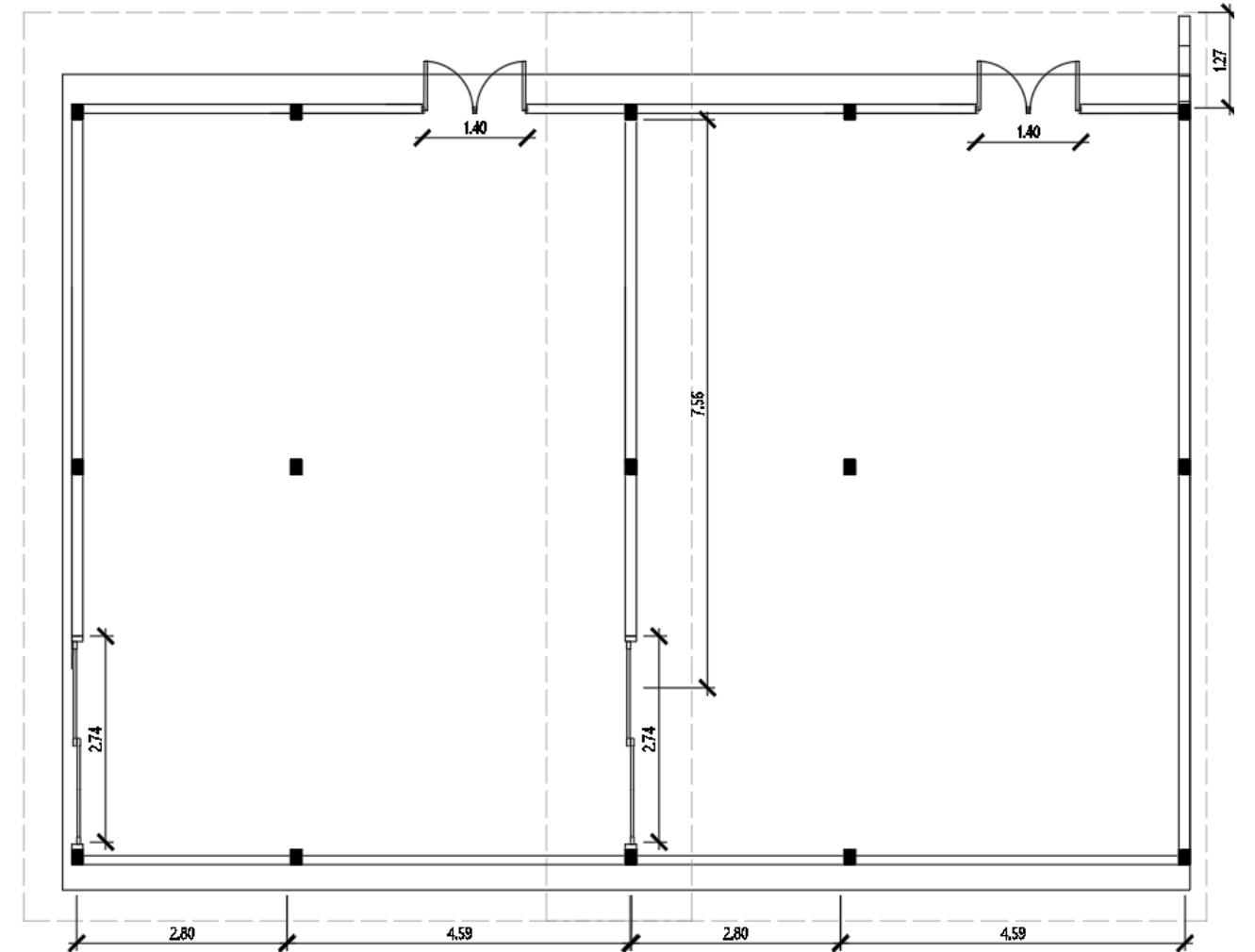


IMAGEN 7. ESTADO ACTUAL DEL EXTERIOR DE LA CASA COMUNAL  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA

Planos de levantamiento de estado original de la casa comunal actualmente, con un total de 75m<sup>2</sup>;



Se unen dos volúmenes para alcanzar el metraje necesario para este proyecto;



P. 26

P. 27

## 2.4 REFERENTES

### THE NEST NURSERY



IMAGEN 8. REFERENTE 1  
FUENTE: DELVE ARQUITECTOS

Jardín de infantes diseñada por Delve arquitectos en 2023, ubicado en Londres, Reino Unido. Este proyecto se convierte en un referente porque trasformaron un espacio comercial en una colorida guardería que busca principalmente promover los juegos exploratorios y el aprendizaje.

Entre los lineamientos de su diseño que mas destacan está la creación de un mezanine para generar áreas que hacen sentir a los niños como si fueran de su tamaño, de igual manera para dividir los espacios generaron mampostería en la que el acceso es mediante arcos de diferentes tamaños, utilizando colores frescos pero suaves con la intención de generar curiosidad en la mente de sus pequeños usuarios.



IMAGEN 9. REFERENTE 2  
FUENTE: ARCHDAILY

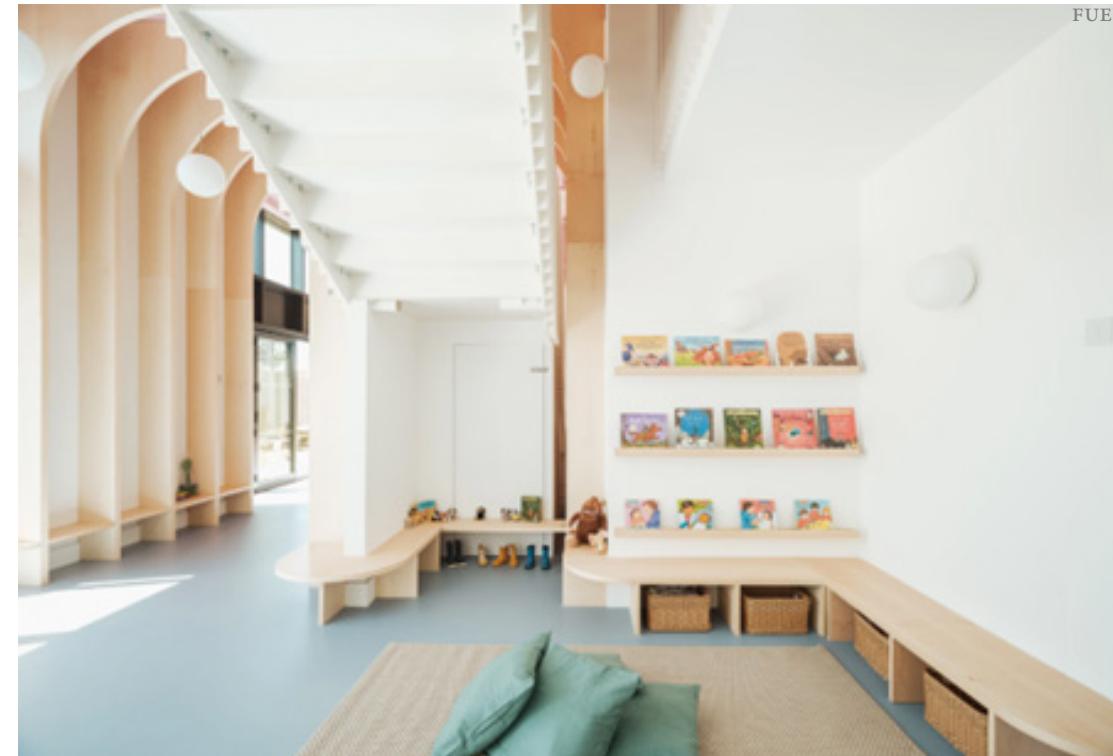


IMAGEN 10. REFERENTE 2  
FUENTE: ARCHDAILY

## GUARDERIA SDJ

Este referente es un jardín de infantes / guardería, diseñado por Hibinosekkei y Youji no Shiro en Setagaya, Japón en el 2020.

Lo que buscaban los arquitectos era conectar a los niños con la ciudad rompiendo ese paradigma de que las guarderías urbanas deben tener seguridad excesiva porque pierden oportunidades de aprendizaje. El estar en un lugar cerrado atrofia su capacidad de colaboración y no les permite ser independientes.



IMAGEN 11. REFERENTE 3  
FUENTE: ARCHDAILY



IMAGEN 12. REFERENTE 2 FUENTE: ARCHDAILY

La intención de generar la guardería con espacios abiertos es para que los niños sean ciudadanos que ayuden a construir la sociedad del futuro por la conexión directa que tienen con las personas, el sector y la ciudad.



IMAGEN 13. REFERENTE 2 FUENTE: ARCHDAILY

## VIVERO KASHIMADA

Este referente es un jardín de infantes y guardería en Kawasaki, Japón; diseñado por los arquitectos TERRAIN en el año 2022. Al ubicarse en los suburbios de Tokio tiene gran demanda de familias nuevas. El espacio es adaptado a partir de una antigua instalación de distribución de agua. Cuenta con patios y terrazas para que los niños puedan ver a las personas de su entorno e interactuar con sus familiares cuando les van a recoger. Todo esto es con la intención de convertirse en un lugar que herede la historia mientras los niños se desarrollan con la comunidad local.

La distribución interior se basa en espacios abiertos multifuncionales que ayudan a los niños a desarrollar varias actividades a la vez. Esto surge después de la experiencia de los arquitectos con guarderías en Uganda donde mencionan que por ahorro económico realizaban espacios abiertos y les resultó perfecto para la educación de los niños.



IMAGEN 14. REFERENTE 3  
FUENTE: ARCHDAILY



IMAGEN 15. REFERENTE 3  
FUENTE: ARCHDAILY



**03**

PROYECTO

### 3.1 DESCRIPCION DE LA MARCA

#### Guardería en San Francisco de Miravalle

Guardería / escuela en San Francisco de Miravalle es un centro educativo para niños que por primera vez van a tener acceso a educación debido a la ubicación de su domicilio.

#### ¿Qué?

Se propone crear un centro educativo que ayude a facilitar la educación de niños que por primera vez tienen acceso a educación mediante el uso de ergonomía, colores y texturas.

#### ¿Quién?

El proyecto se enfoca en que la guardería / escuela de San Francisco de Miravalle ayude a generar un mejor aprendizaje en niños de 2 a 10 años de la comunidad en la que se encuentra, que no han tenido previamente la oportunidad de tener acceso a educación.

#### ¿Cómo?

Para conseguir los objetivos del proyecto, se plantea desarrollar mediante el diseño interior espacios que se enfoquen en ergonomía exacta y adaptable a los tamaños de los niños de diversas edades que se puedan presentar en un mismo nivel de educación. También se enfoca en el uso de colores y texturas que ayuden a representar el nivel de desarrollo que el usuario presenta. Por otro lado, se busca que los docentes voluntarios puedan tener una mejor accesibilidad a los niños mediante distribución estratégica.

“ Sabiendo que los asentamientos populares son el reflejo de la desigualdad de América Latina, TECHO surge a partir de la movilización de la juventud que está convencida que esta realidad puede ser superada por medio de la acción voluntaria.”

Techo org

## 3.2 CONCEPTO

El usuario tiene una característica en particular, el crecimiento. Los niños se desarrollan en forma lineal, es decir, cuando pensamos en esto se nos viene a la cabeza desde un bebe hasta un niño y esto se puede representar visualmente de forma cónica.

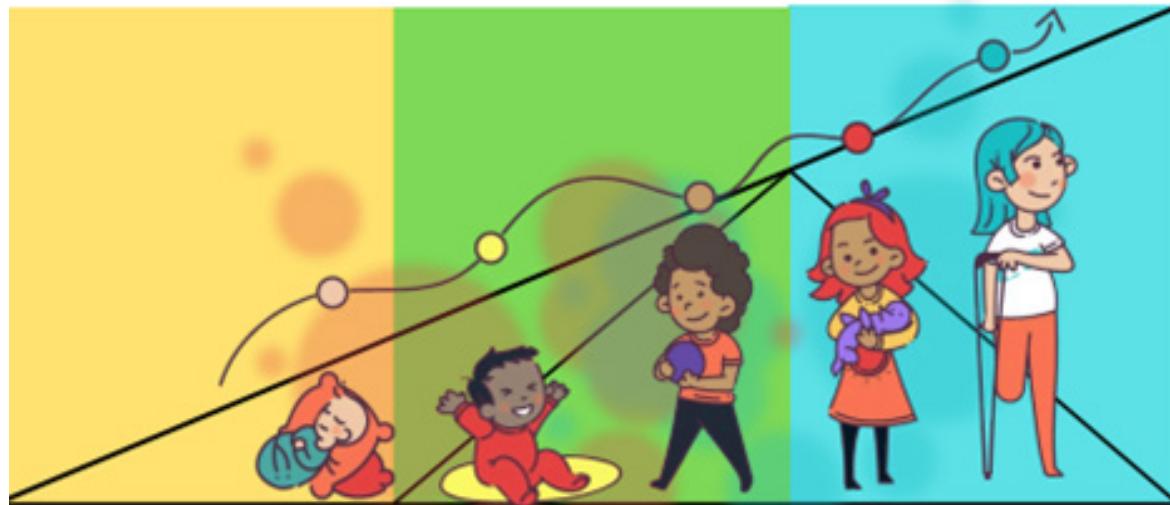


IMAGEN 16. CONCEPTO  
FUENTE: EDICIÓN PROPIA

### Subconceptos

Si partimos con "desarrollo" como concepto principal, los subconceptos serían las partidas de diseño para enfatizar el objetivo;

#### 1. ETAPAS DE COLOR

Representa cada etapa por la que los niños pasan a medida que crecen y lo que significa en la educación

- Etapa 1: Representada con color amarillo, hace referencia a la etapa temprana del desarrollo donde los niños se caracterizan por la energía, alegría y la creatividad.
- Etapa 2: Representada con color verde, simboliza el crecimiento y la estabilidad que presentan los usuarios, caracterizado por el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales.
- Etapa 3: Representada con cian (color de la marca), significa calma y reflexión, donde predominan el desarrollo cognitivo, aprendizaje avanzado y la capacidad de resolver problemas.

#### 2. ERGONOMIA INFANTIL

El diseño se enfoca en ajustarse a las medidas de los niños de diferentes edades en un mismo nivel, es decir, mobiliario ajustable, ofreciéndoles una mejor capacidad de aprendizaje.

#### 3. DISTRIBUCION CONICA

Se busca llevar la forma conceptual a través de todo el diseño, es decir, que la consecuencia como característica del desarrollo (forma triangular a la que conduce el concepto) pueda ayudar a generar una mejor distribución.

### 3.3 PROGRAMA

El proyecto ofrece una serie de espacios pensados para un mejor aprendizaje para los niños como usuario principal pero también la facilidad de los docentes al enseñar. La programación se puede estructurar de la siguiente manera:



IMAGEN 17. PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA

### 3.4 DIAGRAMA DE ADYACENCIAS

El proyecto al tratarse de usuarios menores de edad busca priorizar las zonas semi públicas para un mejor aprendizaje y mantener las áreas comunales para recreación, teniendo como resultado el siguiente diagrama de adyacencias:

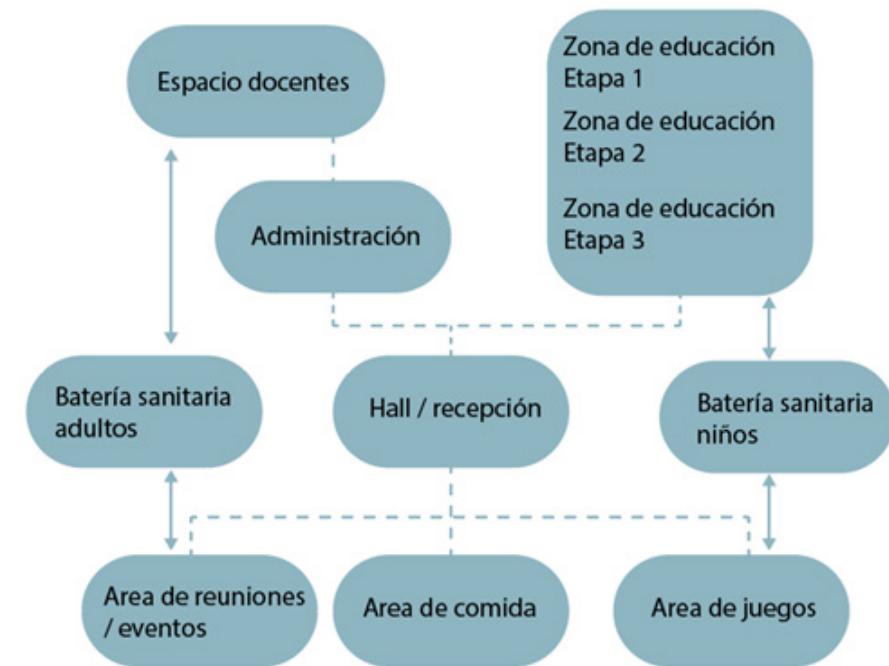


IMAGEN 18. DIAGRAMA DE ADYACENCIAS  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA

### 3.5 ZONIFICACION

Se establece en la planta arquitectónica la zonificación, teniendo en cuenta la programación y el diagrama de adyacencias. El objetivo es que mediante la representación conceptual de la forma de "primeros pasos hacia el desarrollo" con una forma triangular, se determine la ubicación de los espacios.



Area de juegos



IMAGEN 19. ZONIFICACION DEL PROYECTO FUENTE:

### 3.6 DISEÑO ESPACIAL

Una vez determinado el concepto, se busca poder percibirlo en varios aspectos del diseño que van desde la distribución hasta ciertos elementos en específico, es decir, si el concepto se redujo a una forma triangular que encierra las diferentes etapas consecuentes del desarrollo del usuario, esa consecuencia y forma se hará perceptible para los usuarios, ayudando a que los espacios sean mas funcionales y respondan al color adecuado para un mejor aprendizaje de los niños.

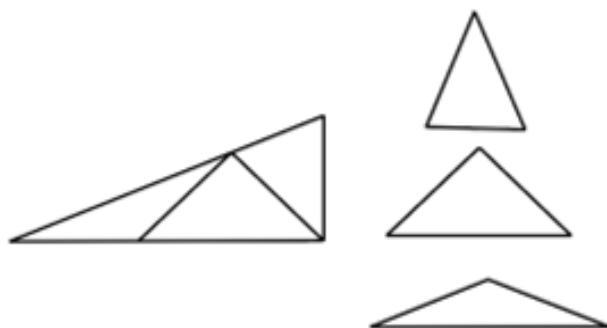


IMAGEN 20. DIAGRAMA CONCEPTUAL FUENTE: AUTORÍA PROPIA

### 3.7 MOODBOARD



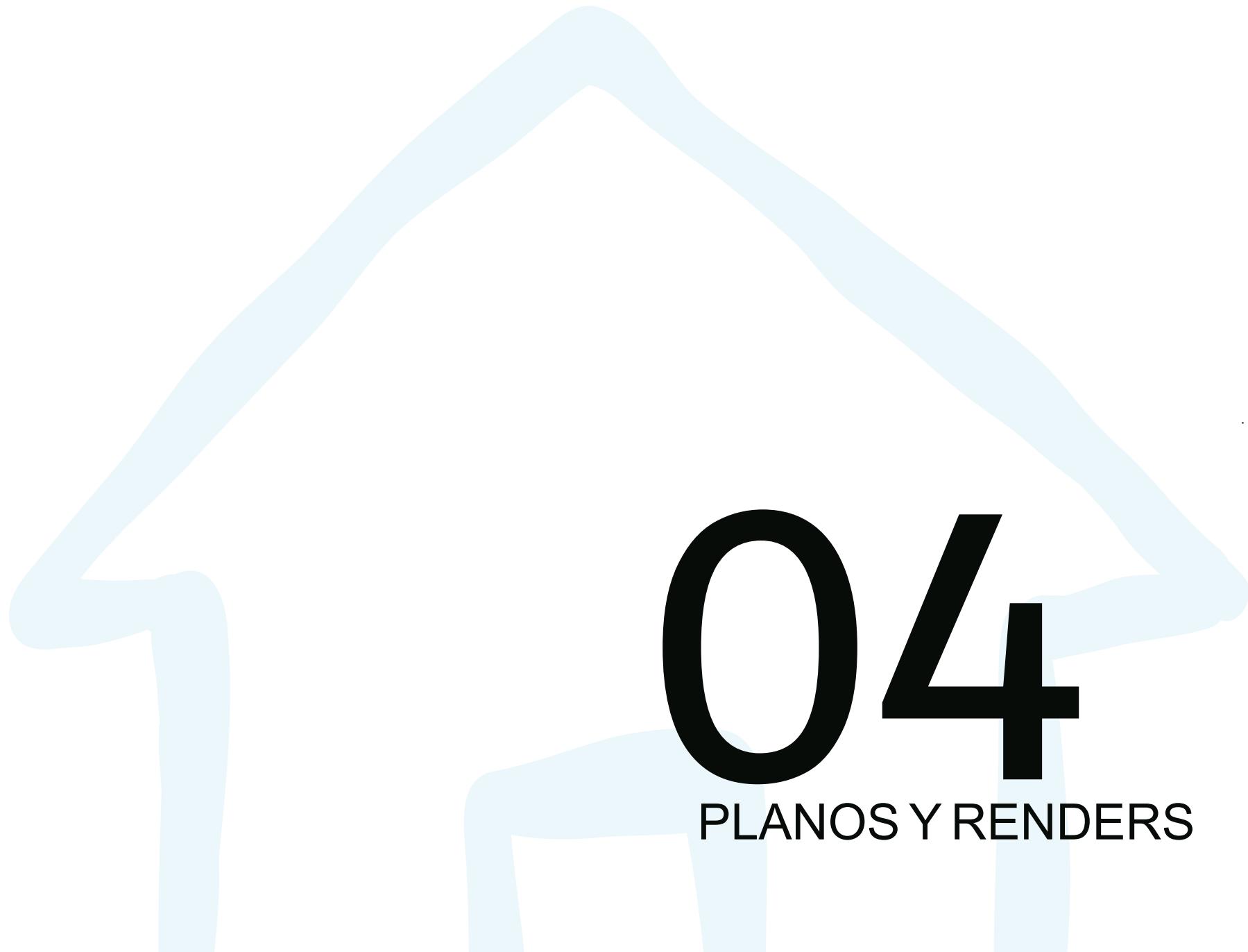
IMAGEN 21. MOODBOARD DEL PROYECTO FUENTE: AUTORÍA PROPIA

### 3.8 MATERIAL BOARD

El material board del proyecto transmite la esencia del concepto y la sensación que se busca lograr. Los materiales han sido cuidadosamente seleccionados para mantener la jovialidad y atención del usuario enfocándose en la paleta de color previamente establecida.



IMAGEN 22. CARTA DE MATERIALES  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA

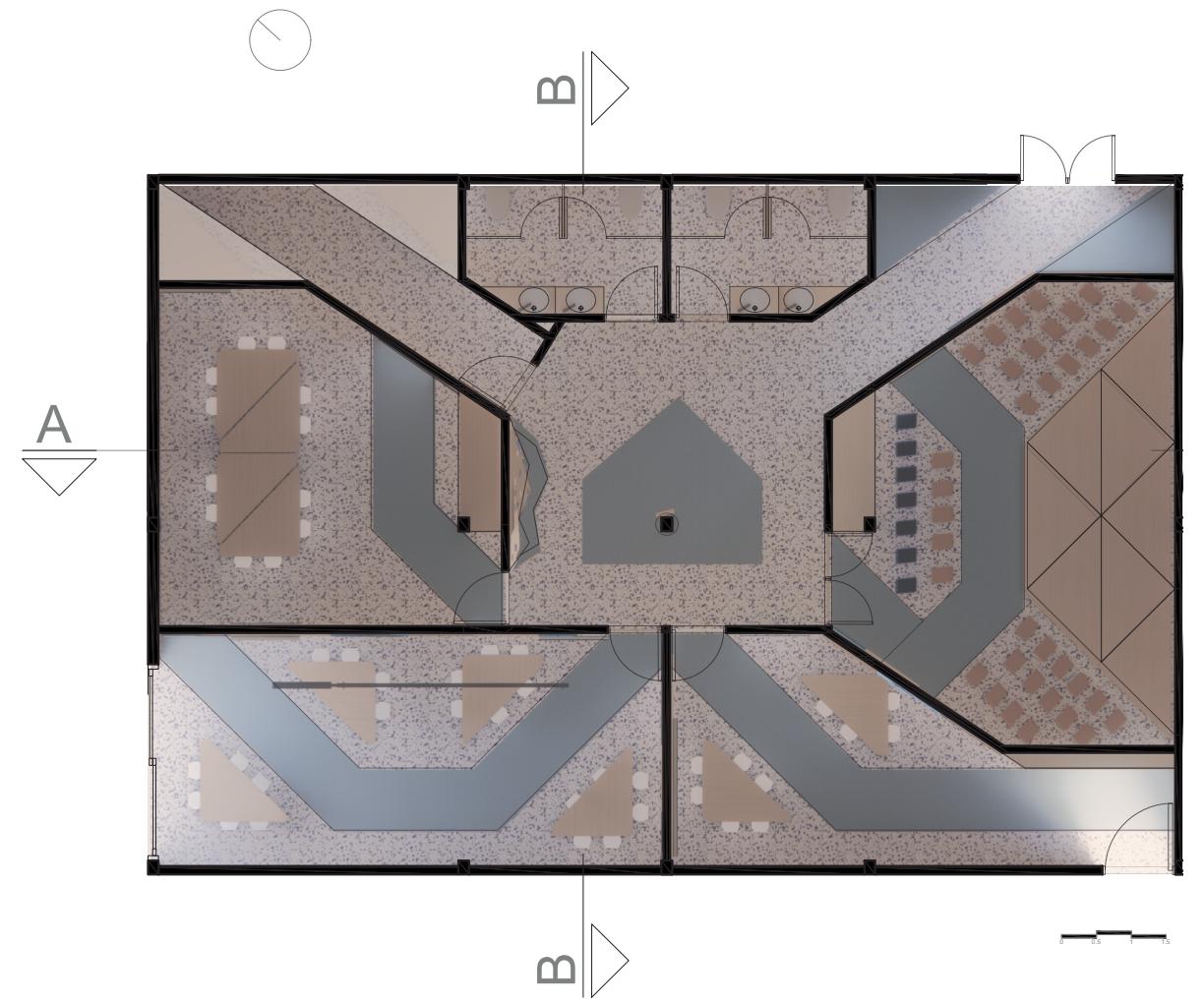
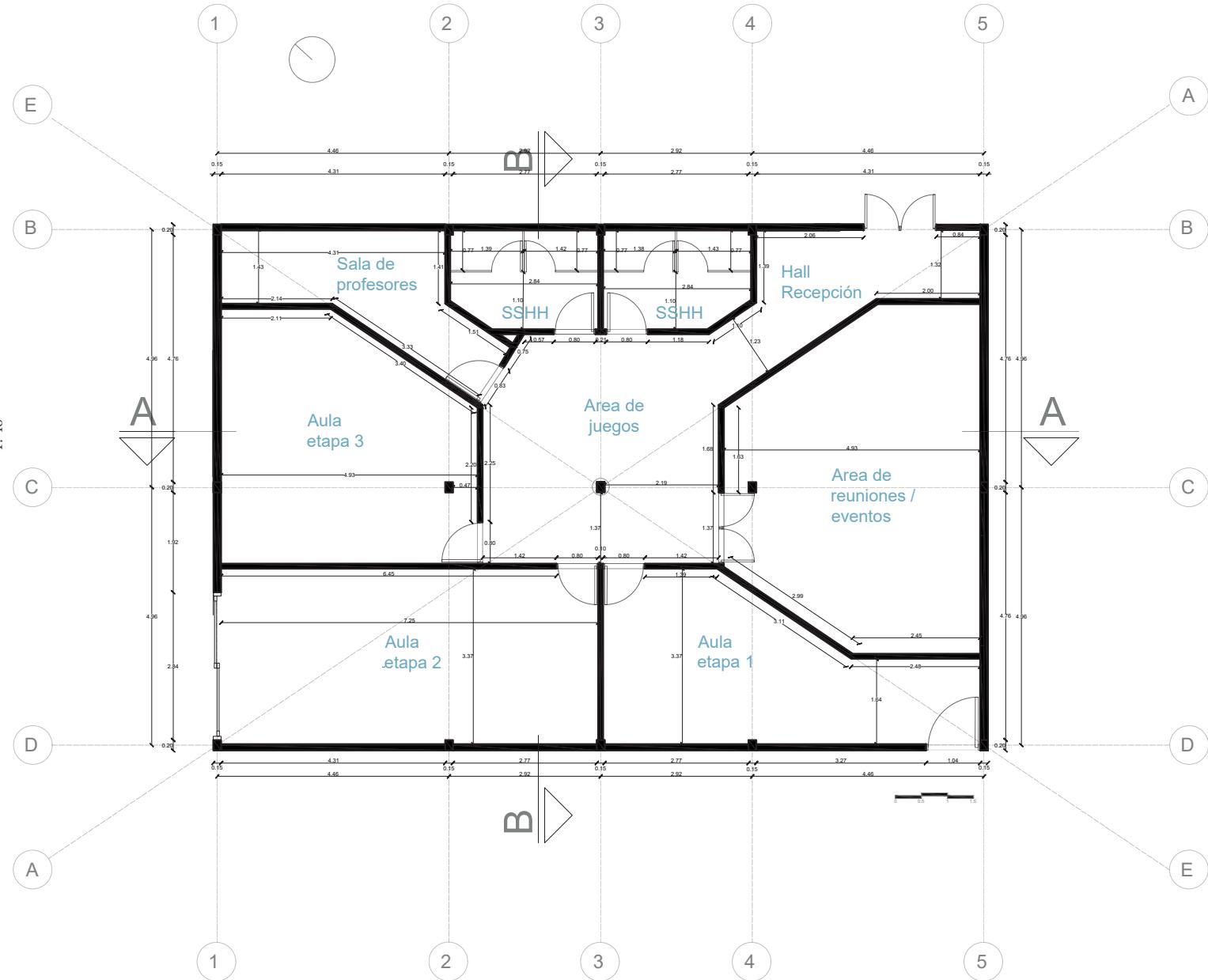


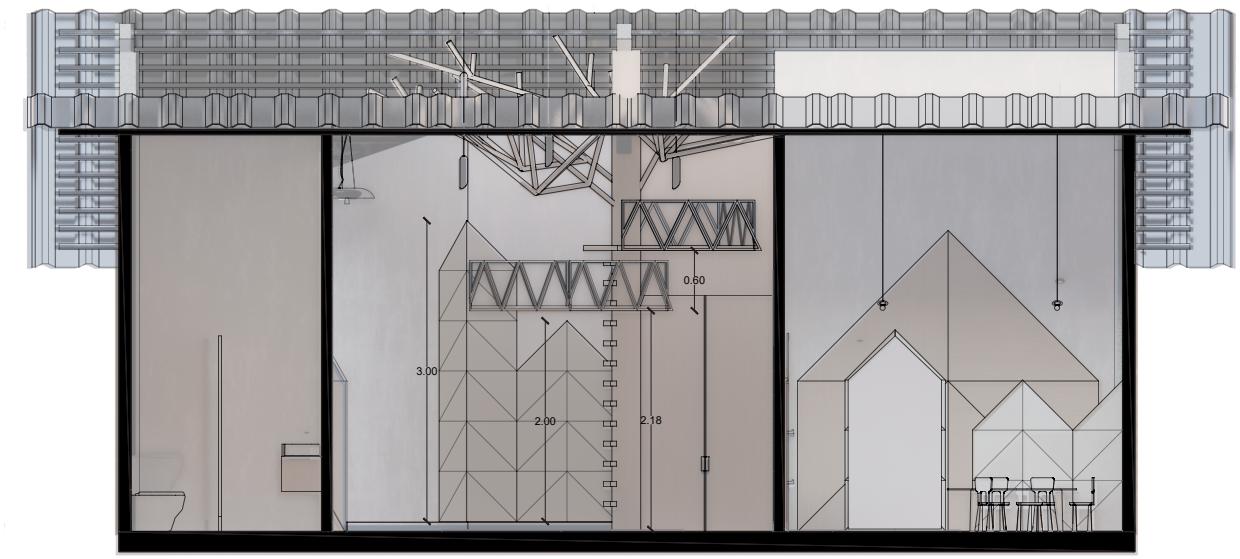
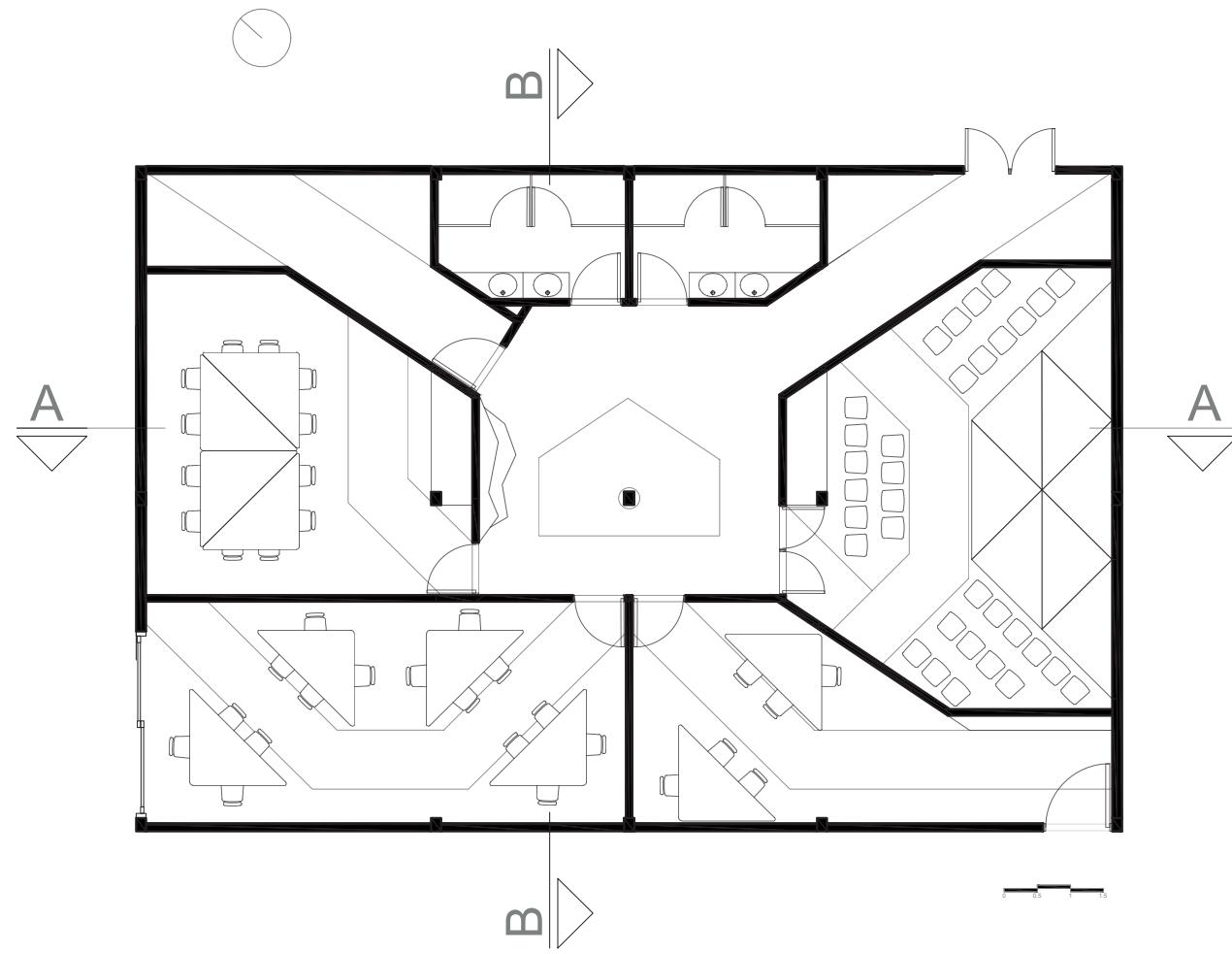
# 04

PLANOS Y RENDERS

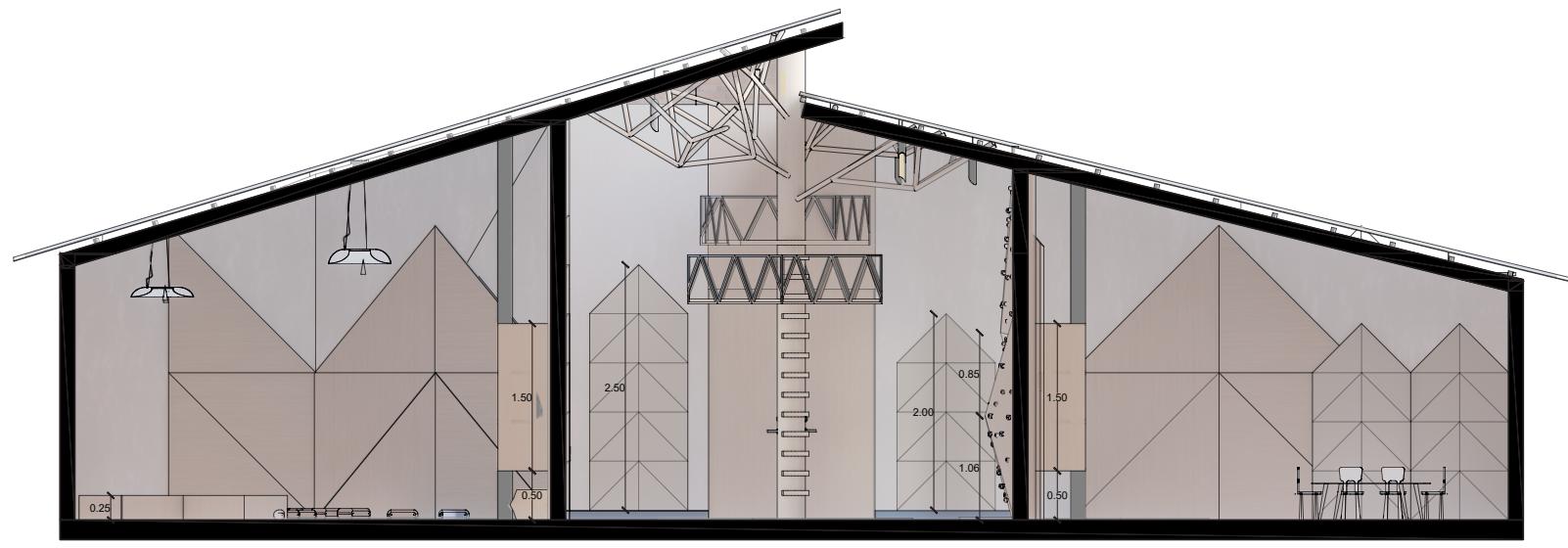
### 4.1 PLANTA DISTRIBUCION ARQUITECTONICA

### 4.2 PLANTA ARQUITECTONICA AMOBLADA



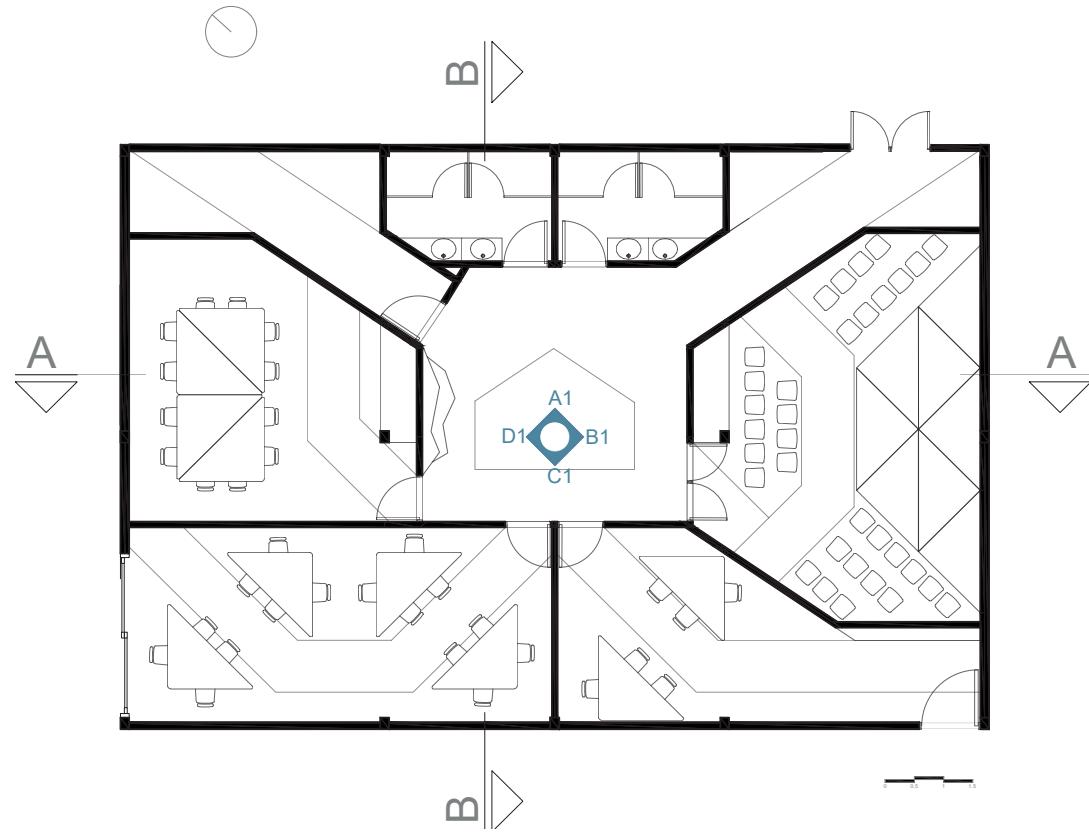


4.3 CORTE B - B



4.4 CORTE A - A

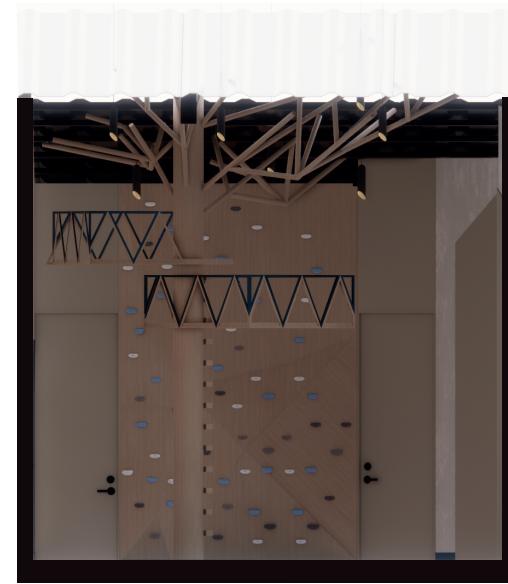
### 4.5 ELEVACIONES



ELEVACION A1



ELEVACION C1



ELEVACION D1



ELEVACION B1

P. 52

P. 53

## 4.6 PLANO DE PISOS

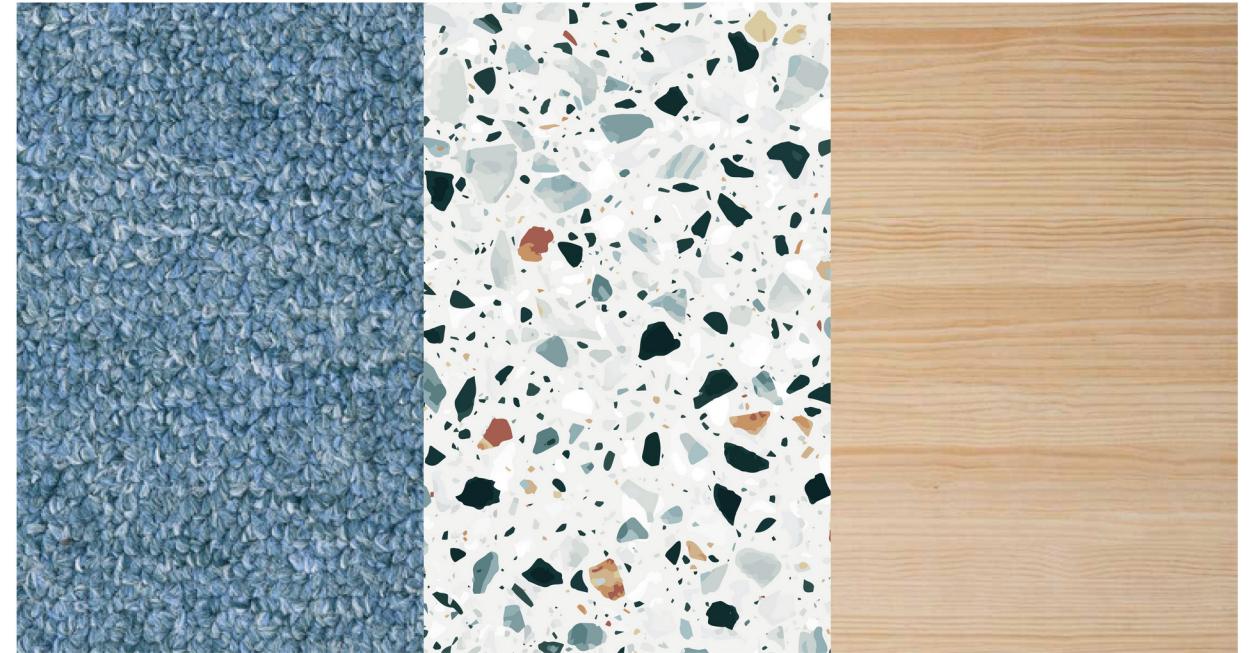
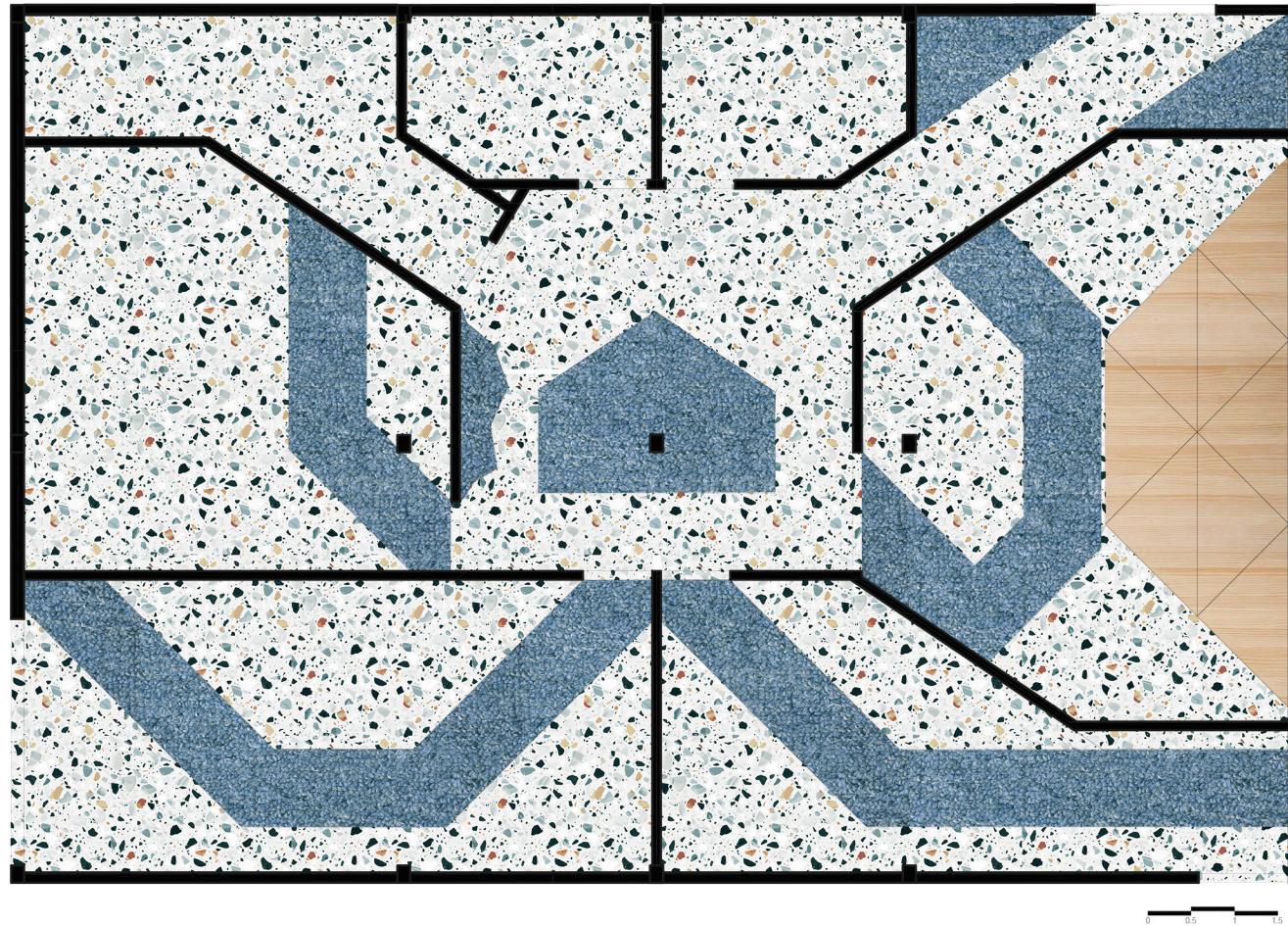
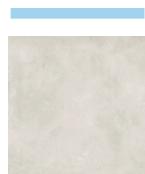
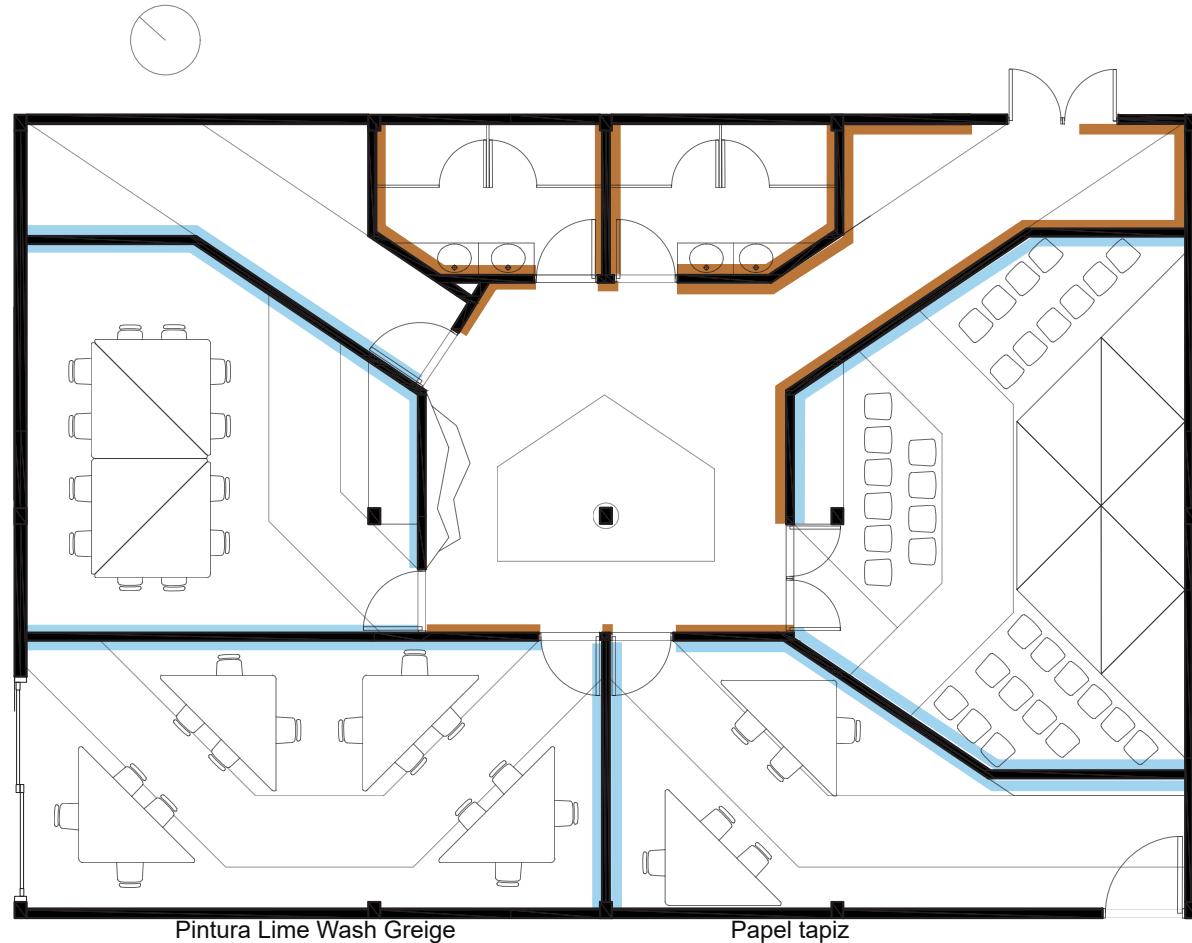


IMAGEN 23. MATERIAL BOARD DE PISOS  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA

## 4.7 REVESTIMIENTOS VERTICALES

A continuación se encuentra el plano base de revestimientos, a pesar que la paleta de colores del proyecto se basa en colores llamativos, se busca llegar a un balance de colores con colores neutros en las paredes:



Pintura Lime Wash Greige



Essenza Adrik  
7725-3

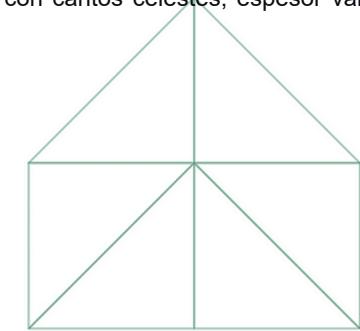
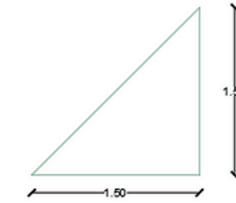
Papel tapiz



Se complementa el diseño en las paredes con un layering de elementos, es decir que sobre la pintura y el papel tapiz previamente indicado se colocan los siguientes elementos para enfatizar la percepción conceptual en el interior.

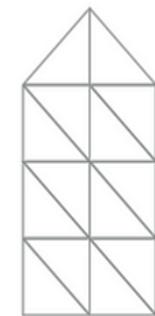
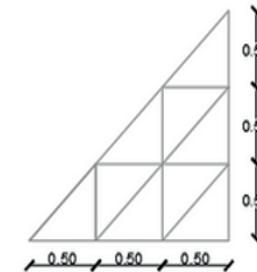
### (A) MOLDURA TIPO A

Moldura decorativa de aglomerado de Pelikan tono Bardolino con cantos celestes, espesor variado; (A1) 36mm, (A2) 18mm, (A3) 21mm, (A4) 12mm



### (A) MOLDURA TIPO B

Moldura de aglomerado Pelikan color Capri de 18mm de espesor, la nomenclatura varía según su uso:

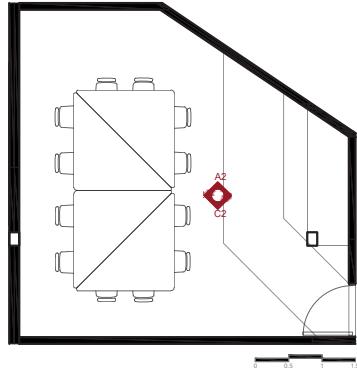


(B1) Pizarra

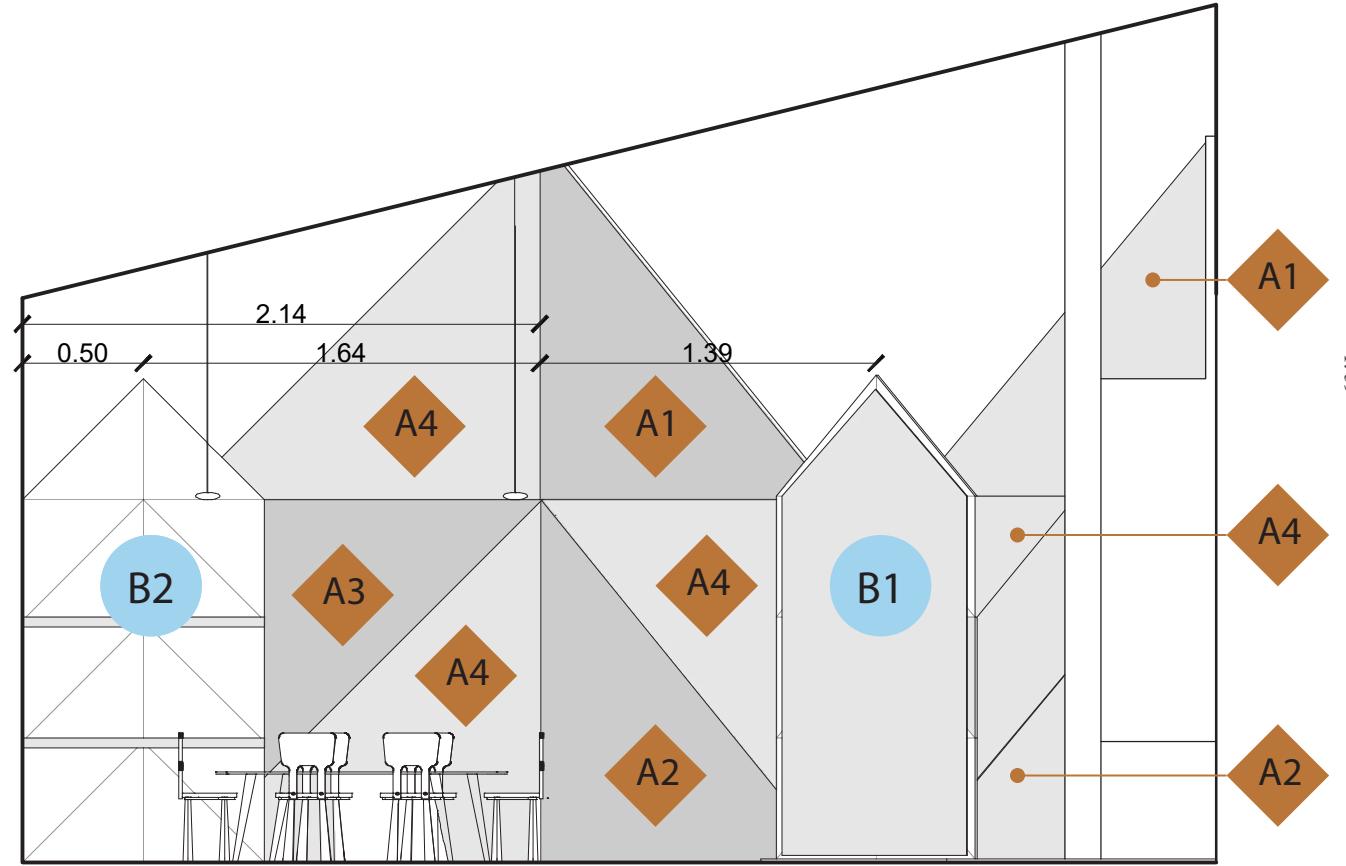
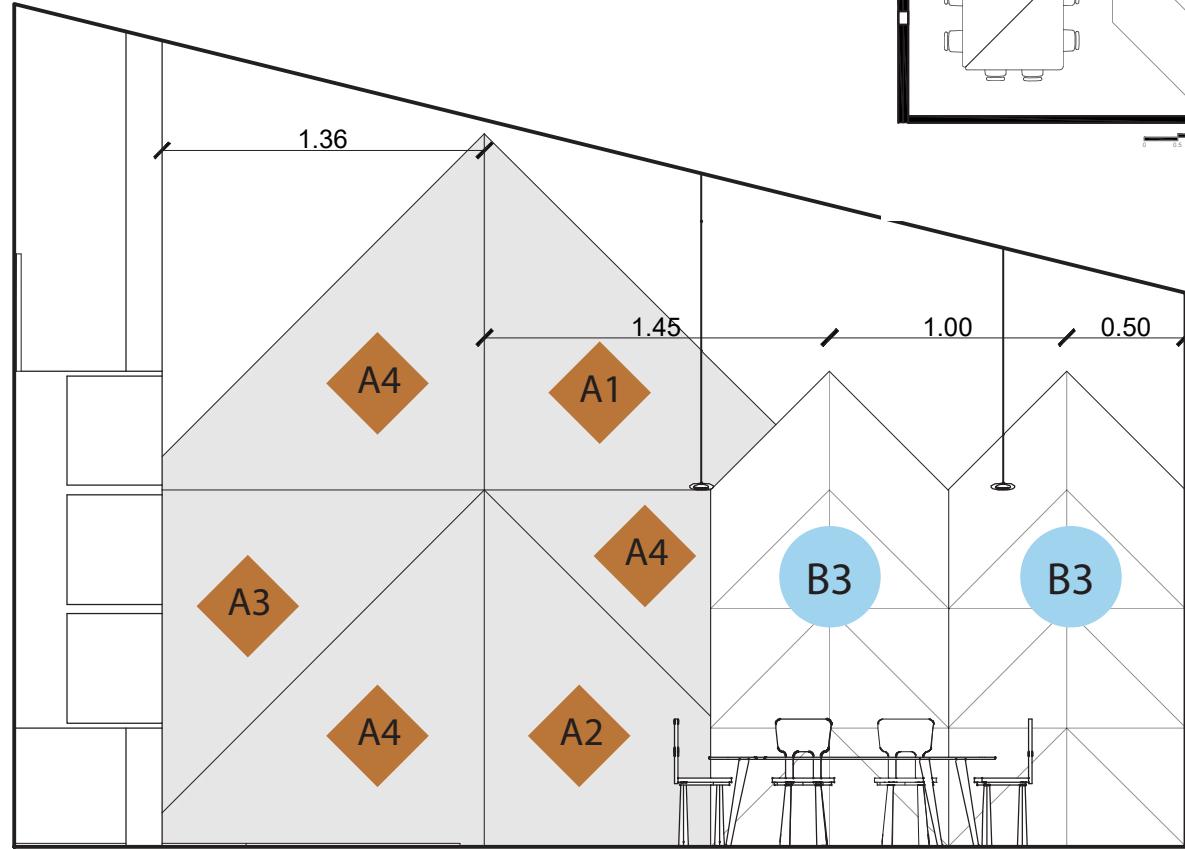
(B2) Librero mostrador

(B3) Espejo

# AULA ETAPA 1

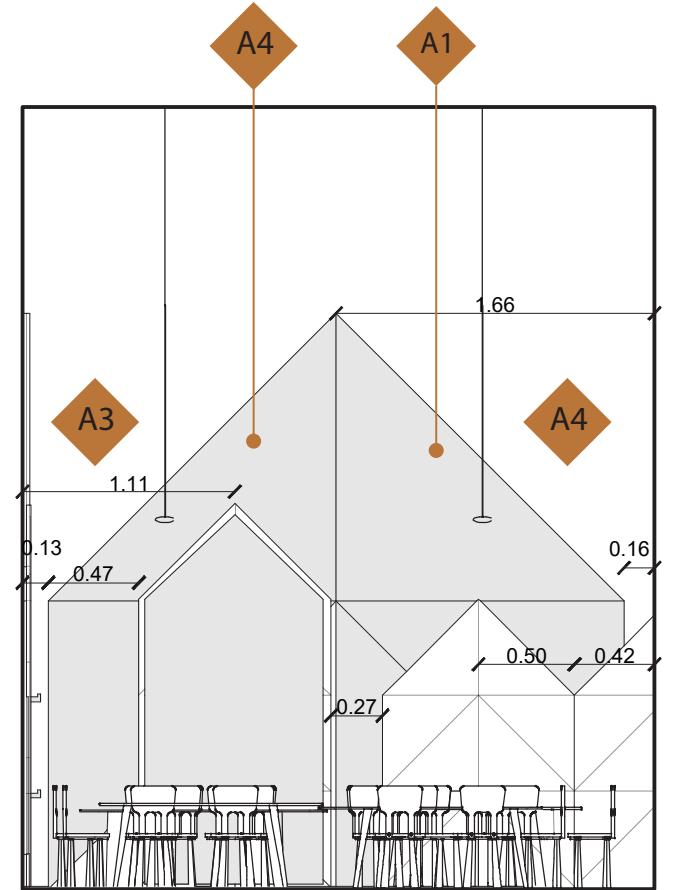
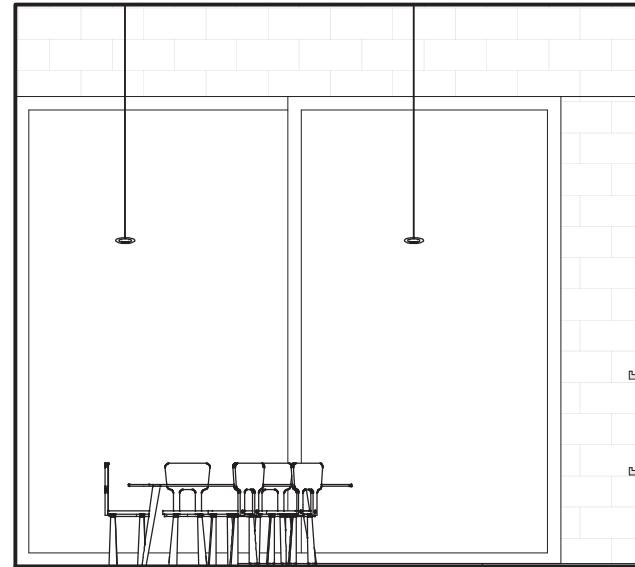
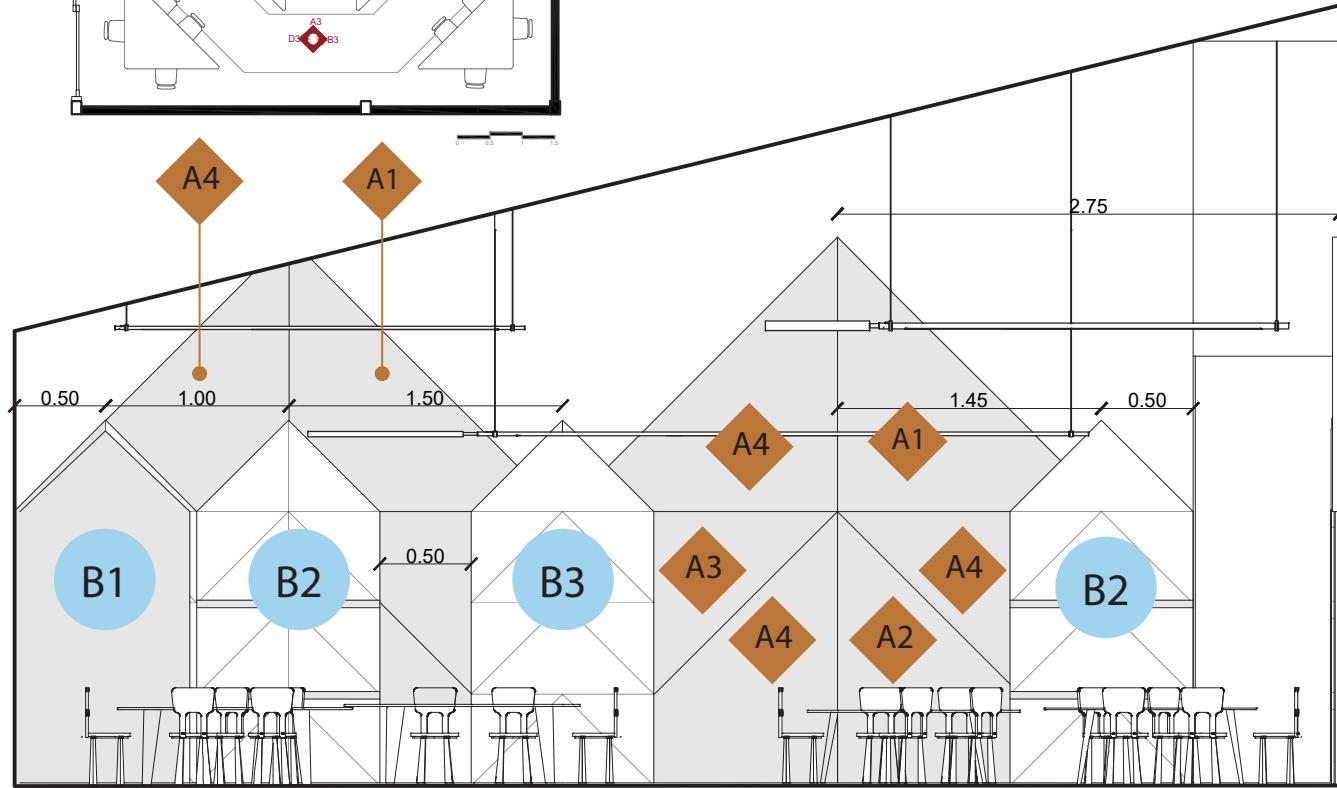
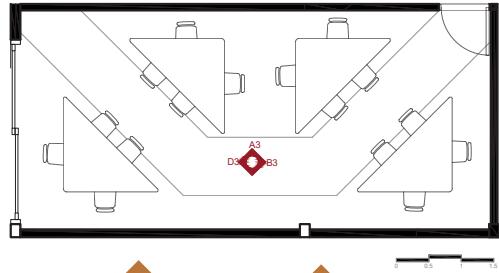


P. 58

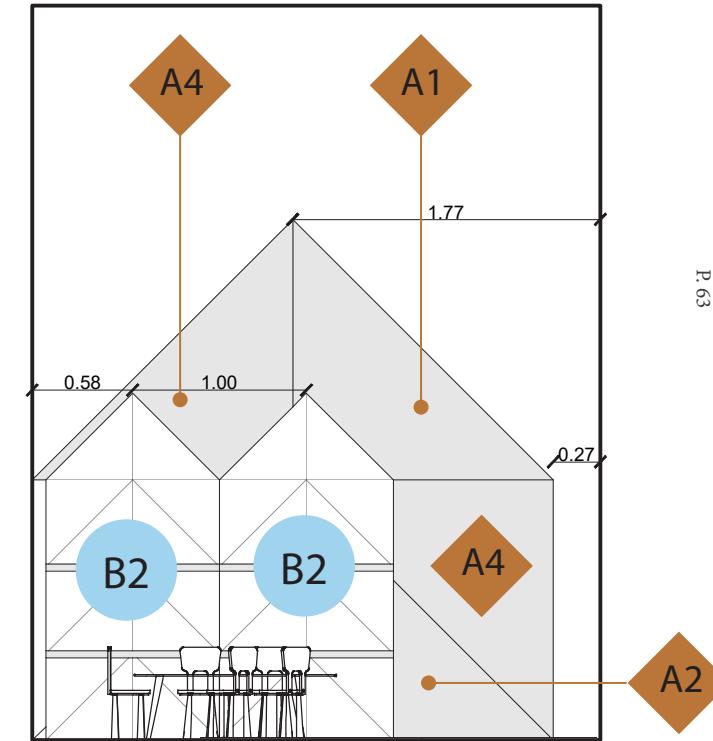
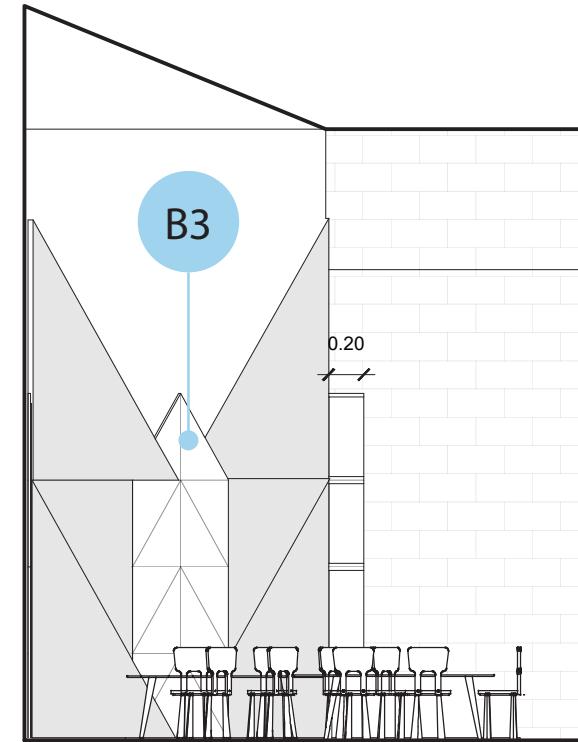
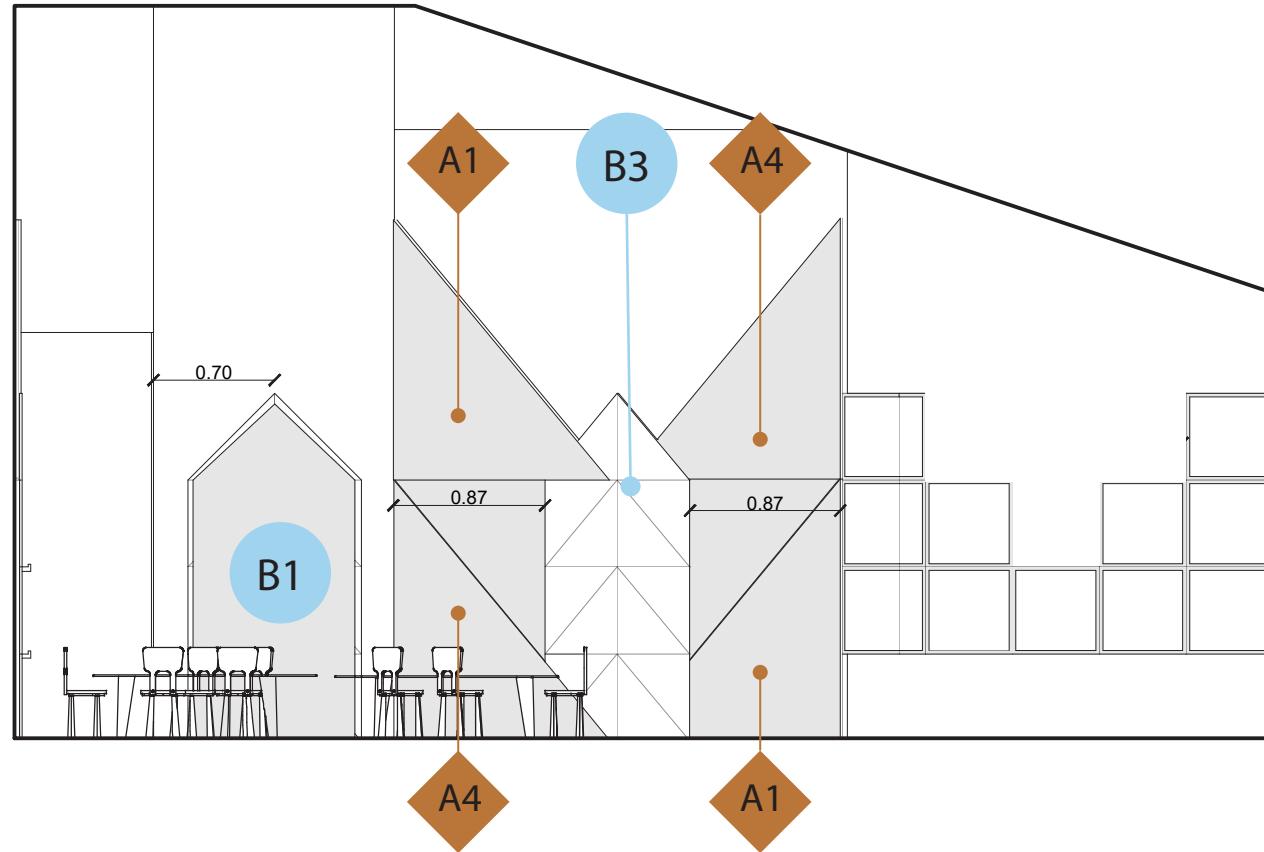
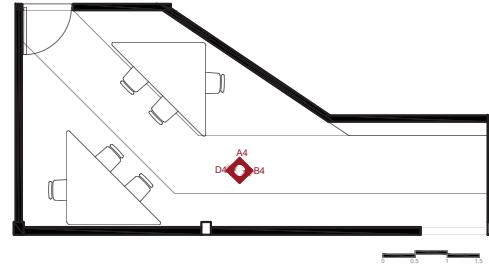


P. 59

# AULA ETAPA 2



# AULA ETAPA 3



### 4.8 PLANO DE TECHOS

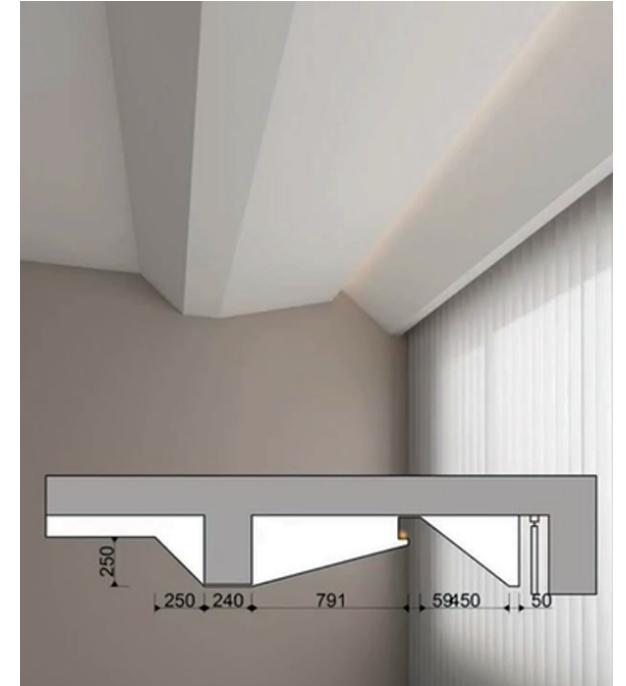
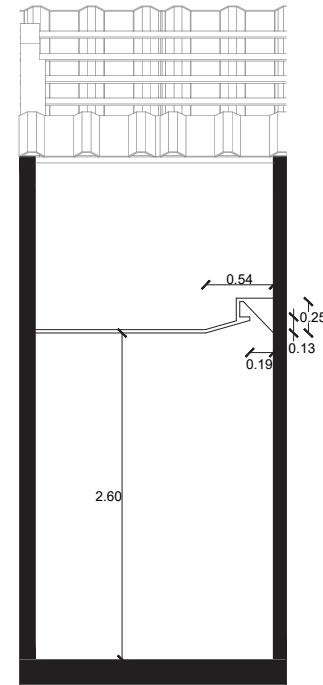
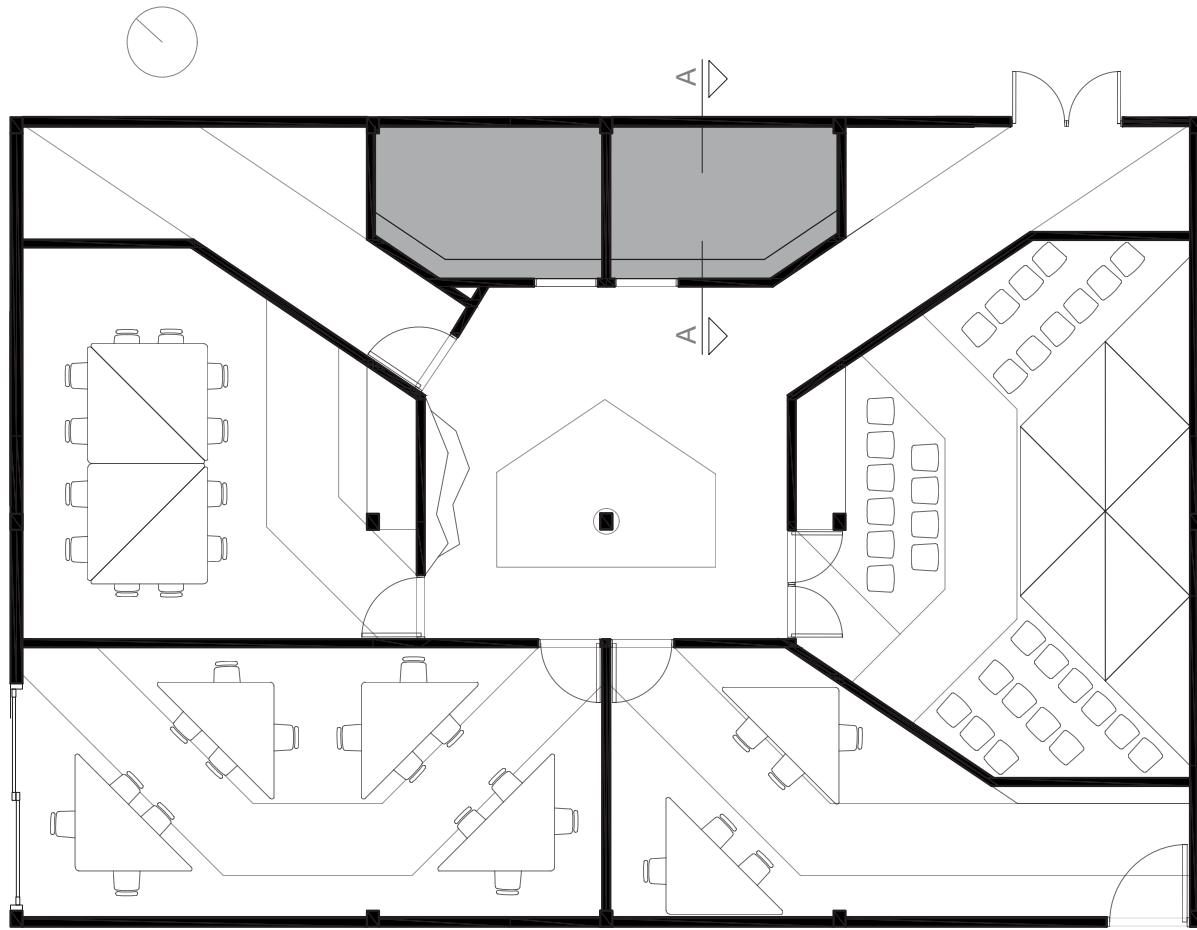


IMAGEN 24. REFERENCIA CANAL DE LUZ  
FUENTE: BEHANCE

P. 64

P. 65

## 4.9 PLANO DE ILUMINACION

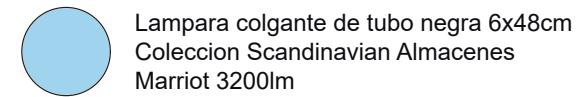
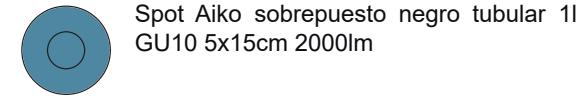
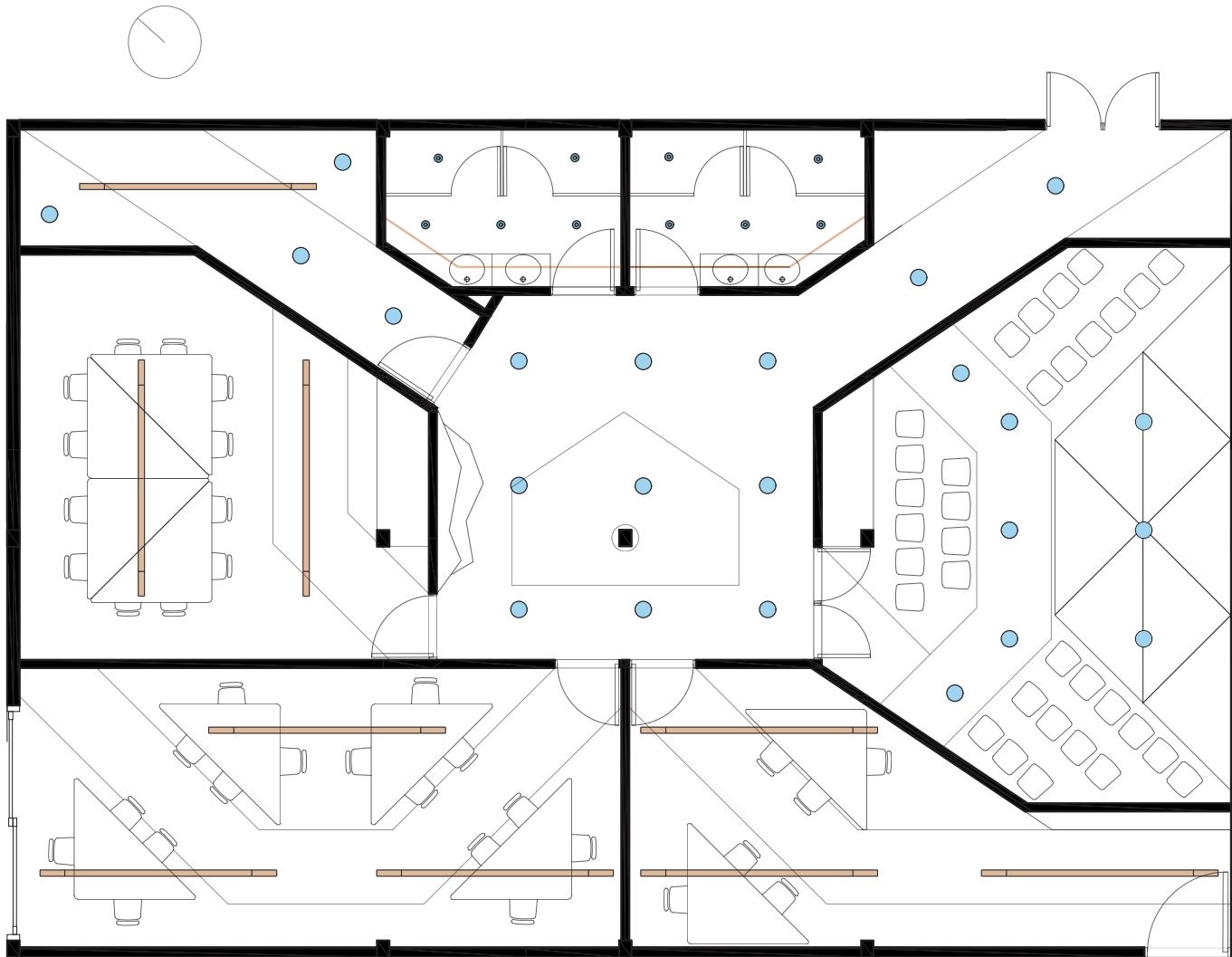


IMAGEN 25. COLLAGE LUMINARIAS PROYECTO  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA (IMAGENES VARIAS)

## 4.10 STYLING



IMAGEN 26. COLLAGE STYLING DEL PROYECTO  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



IMAGEN 27. RENDER INGRESO  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



IMAGEN 28. RENDER CENTRAL PORTADA  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



P. 72

P. 73

IMAGEN 29. RENDER INGRESO SALA  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



P. 74

P. 75

IMAGEN 30. RENDER INGRESO II  
FUENTE: AUTORIA PROPIA



IMAGEN 31. RENDER BAÑOS  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



IMAGEN 32. RENDER AULAS  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



P. 78

P. 79

IMAGEN 33. RENDER CENTRAL  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



IMAGEN 34. RENDER CENTRAL  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



IMAGEN 35. RENDER ZONA CENTRAL  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



IMAGEN 36. RENDER AULA ETAPA 1  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



P. 86

P. 87

IMAGEN 37 RENDER A LA ETAPA 1  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



P. 88

P. 89

IMAGEN 38. RENDER AULA ETAPA 1  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



P. 90

P. 91

IMAGE 39. RENDER AULA ETAPA 2  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



P. 92

P. 93

IMAGEN 40. RENDER AULA ETAPA 2  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



P. 94

P. 95

IMAGEN 41. RENDER AULA ETAPA 3  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



IMAGEN 42. RENDER AULA ETAPA 3  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



**05**

DISEÑO DE MOBILIARIO

### 5.1 PIEZA 1

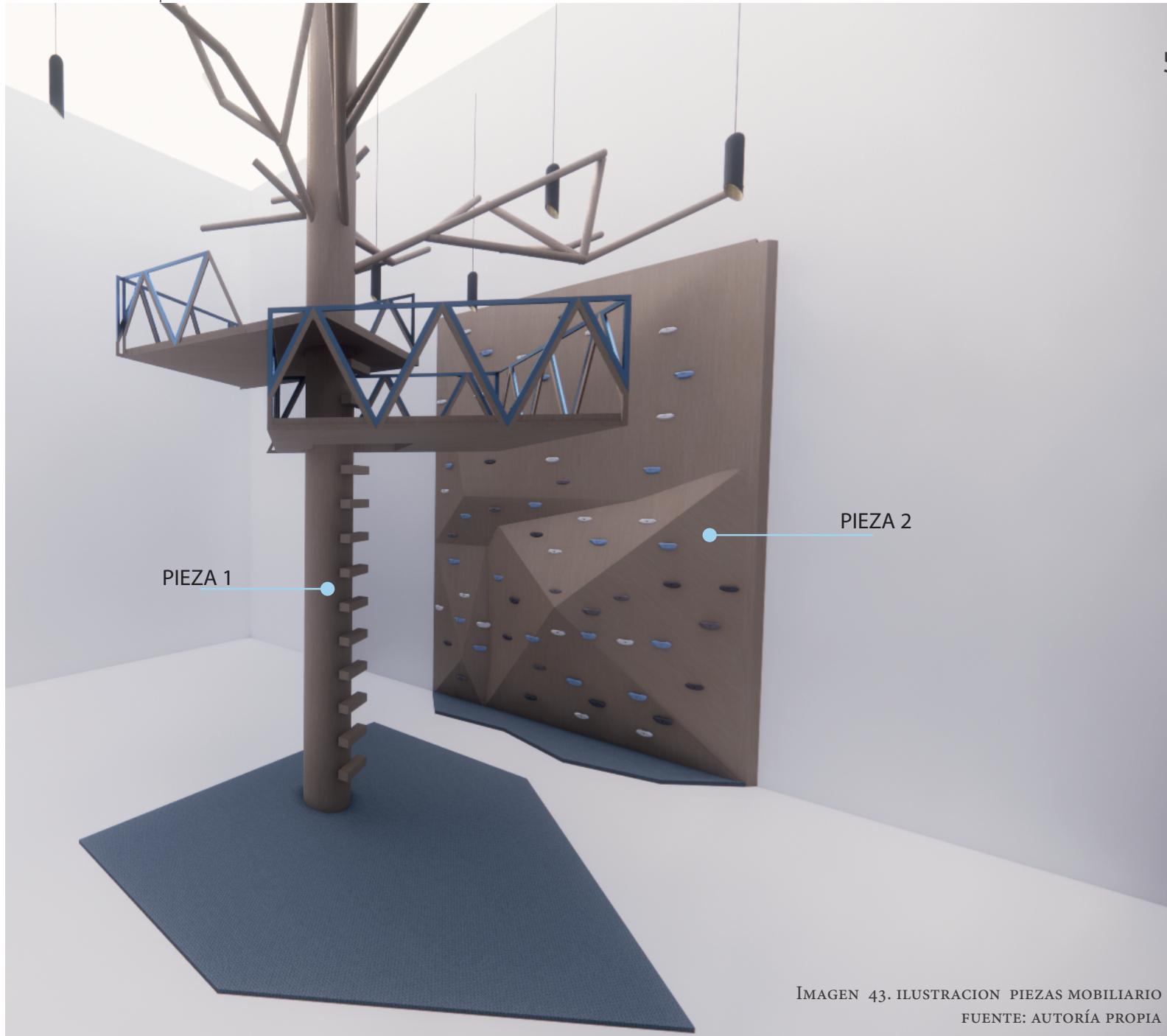
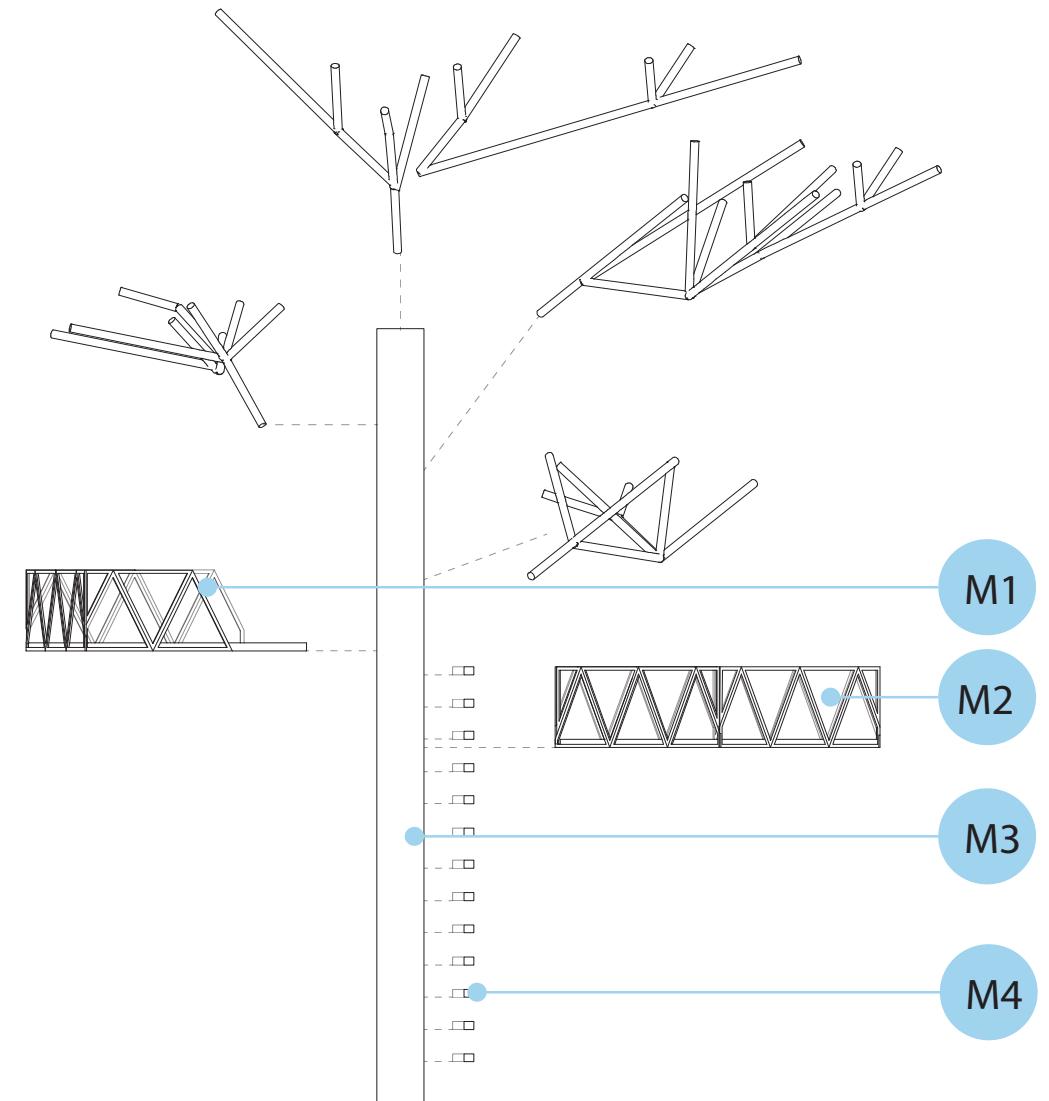


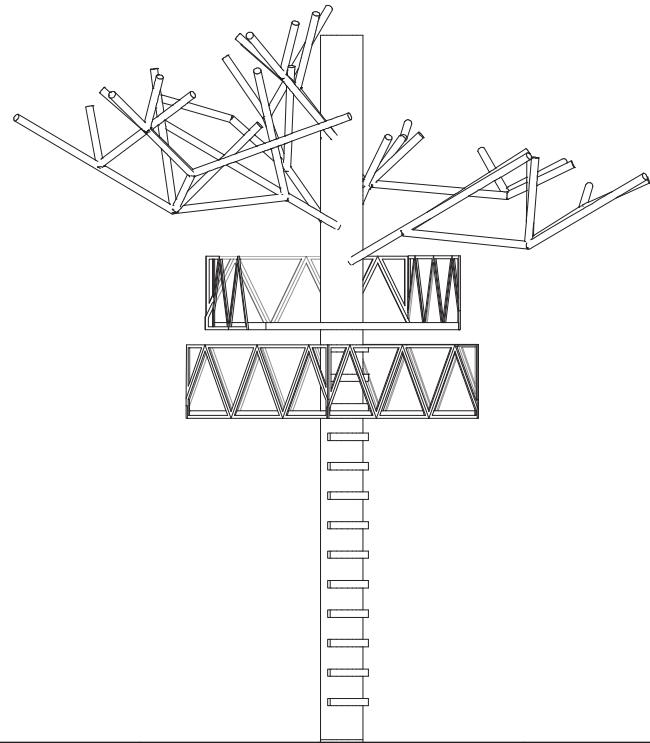
IMAGEN 43. ILUSTRACION PIEZAS MOBILIARIO  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



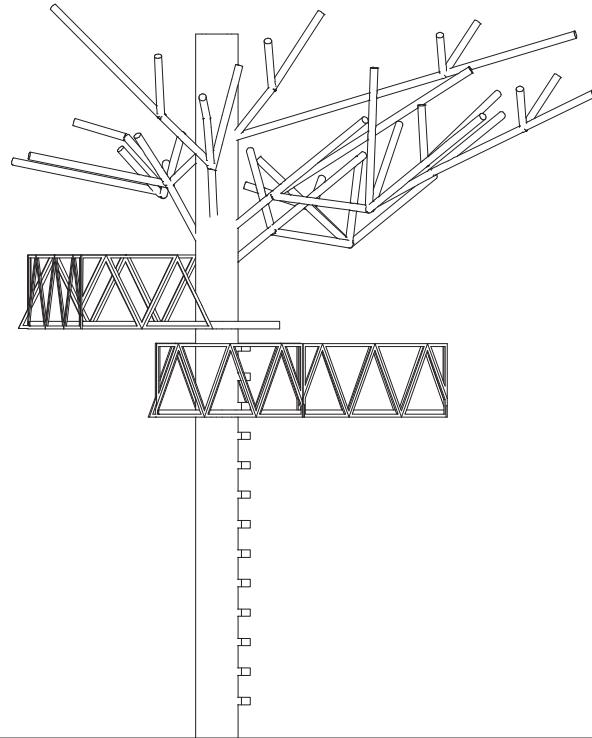
P. 100

P. 101

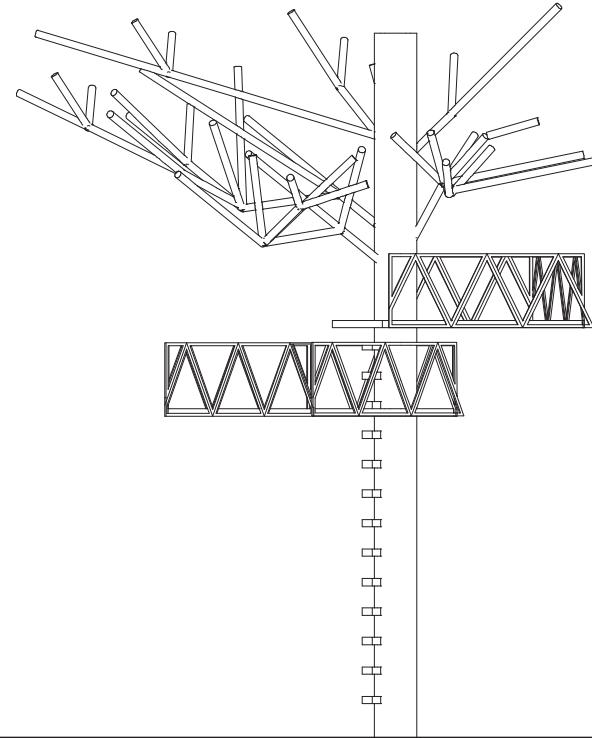
# ELEVACIONES PIEZA 1



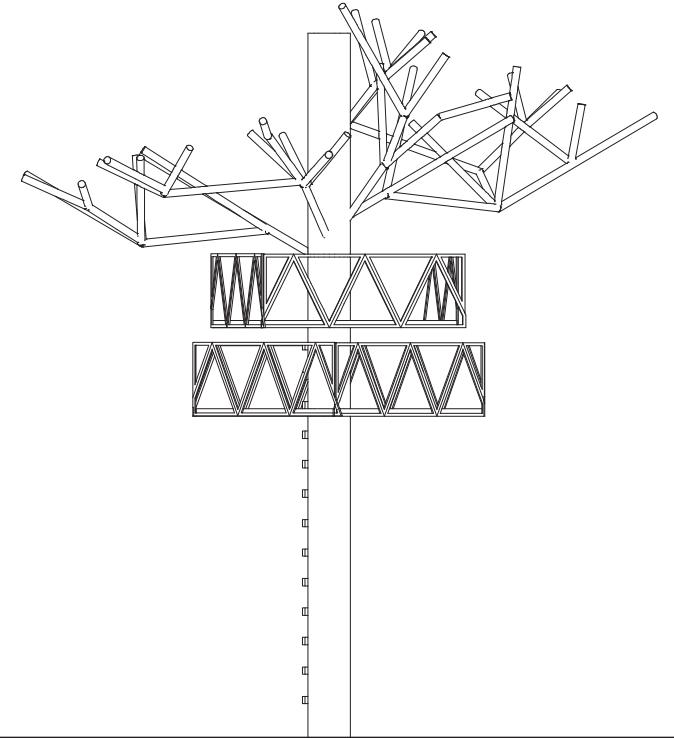
ELEVACION FRONTAL PIEZA 1



ELEVACION POSTERIOR PIEZA 1

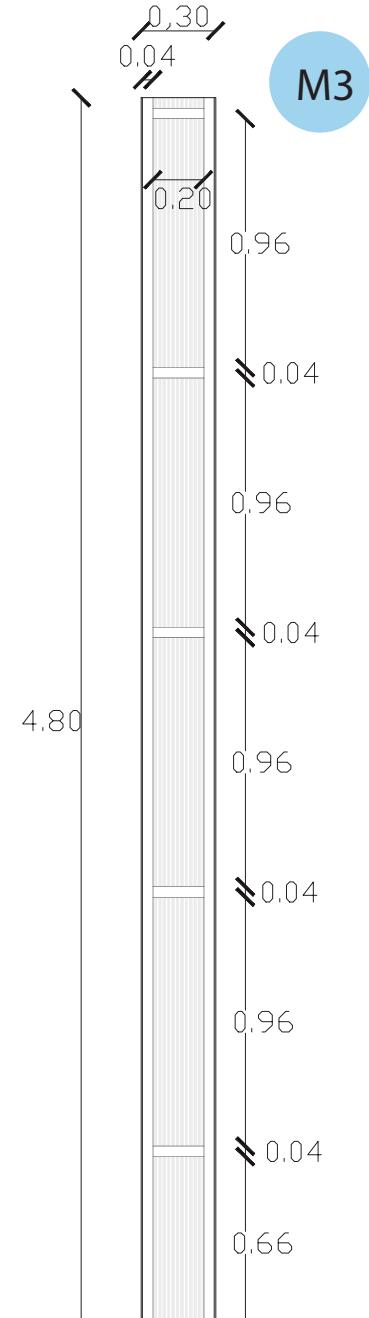


ELEVACION LATERAL  
IZQUIERDA PIEZA 1



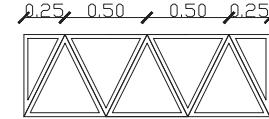
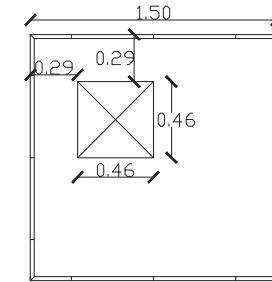
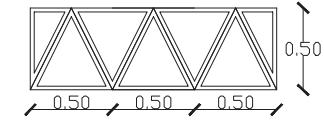
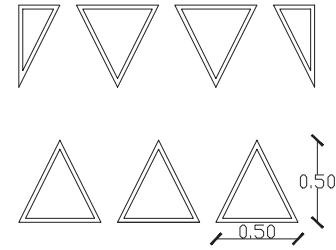
ELEVACION LATERAL  
DERECHA PIEZA 1

IMAGEN 44. ELEVACIONES MOBILIARIO 1  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA

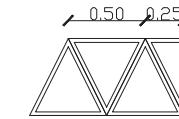


M2

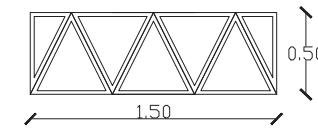
DESPIECE



ELEVACION LATERAL DERECHA



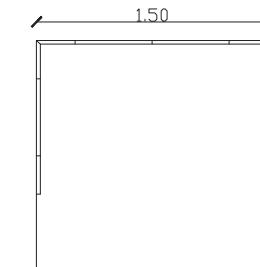
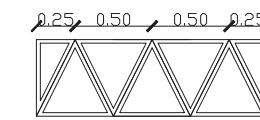
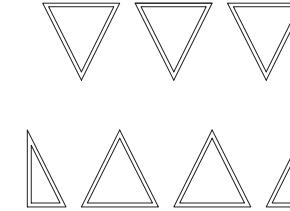
ELEVACION LATERAL IZQUIERDA



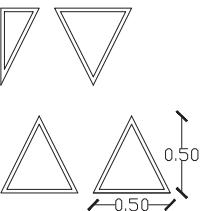
ELEVACION FRONTAL

M1

DESPIECE



ELEVACION DERECHA



DESPIECE

IMAGEN 45. DETALLE MOBILIARIO 1

FUENTE: AUTORÍA PROPIA

### 5.2 PIEZA 2

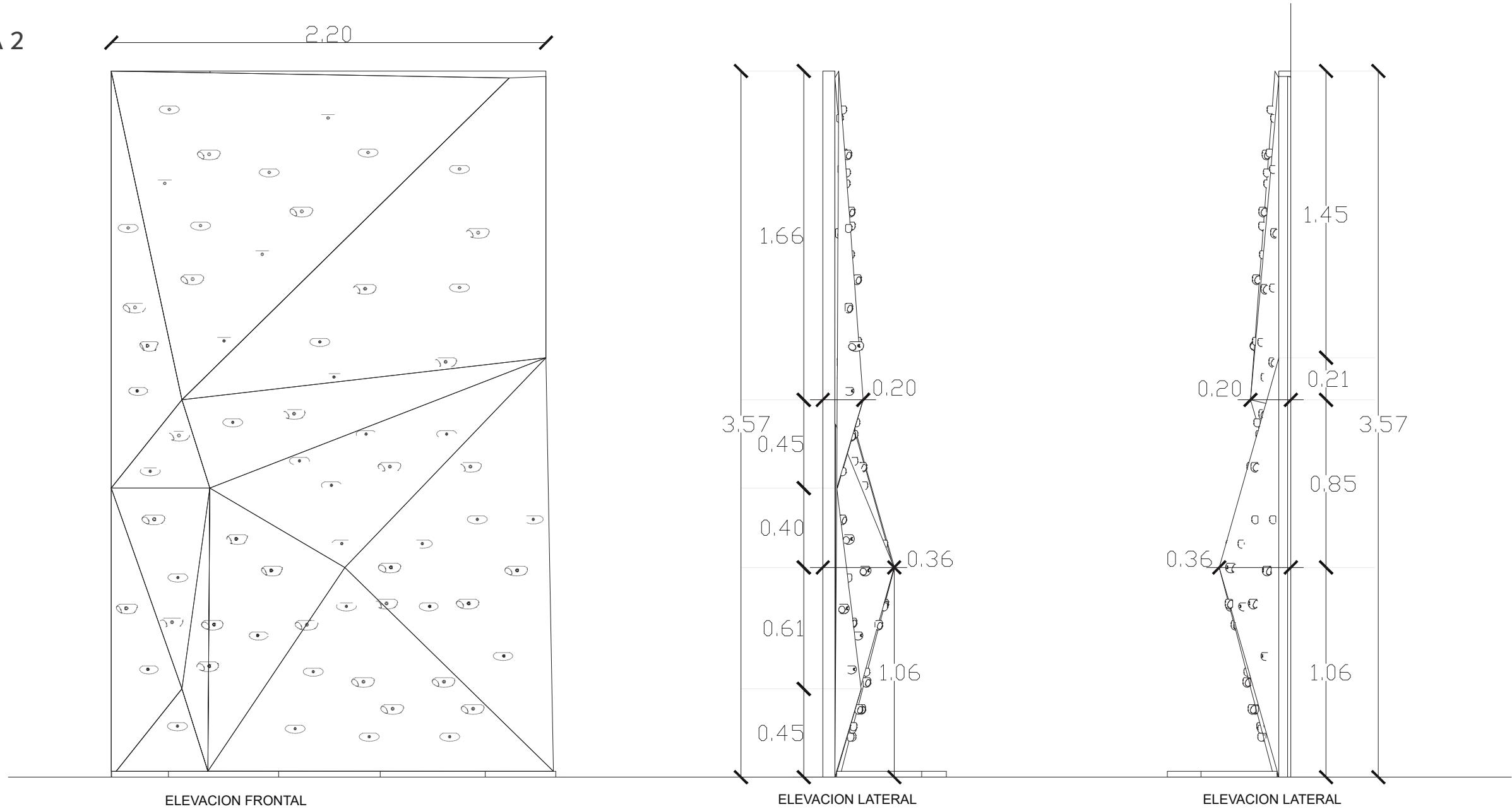


IMAGEN 46. DETALLE MOBILIARIO 2  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA

El muro de escalar es una pieza fundamental en el desarrollo de los niños ayuda a mejorar su desempeño físico y psicomotriz. Se realiza un despiece de los tableros de aglomerado de 36mm, con corte a 45 grados en los filos para mejor ensamble.

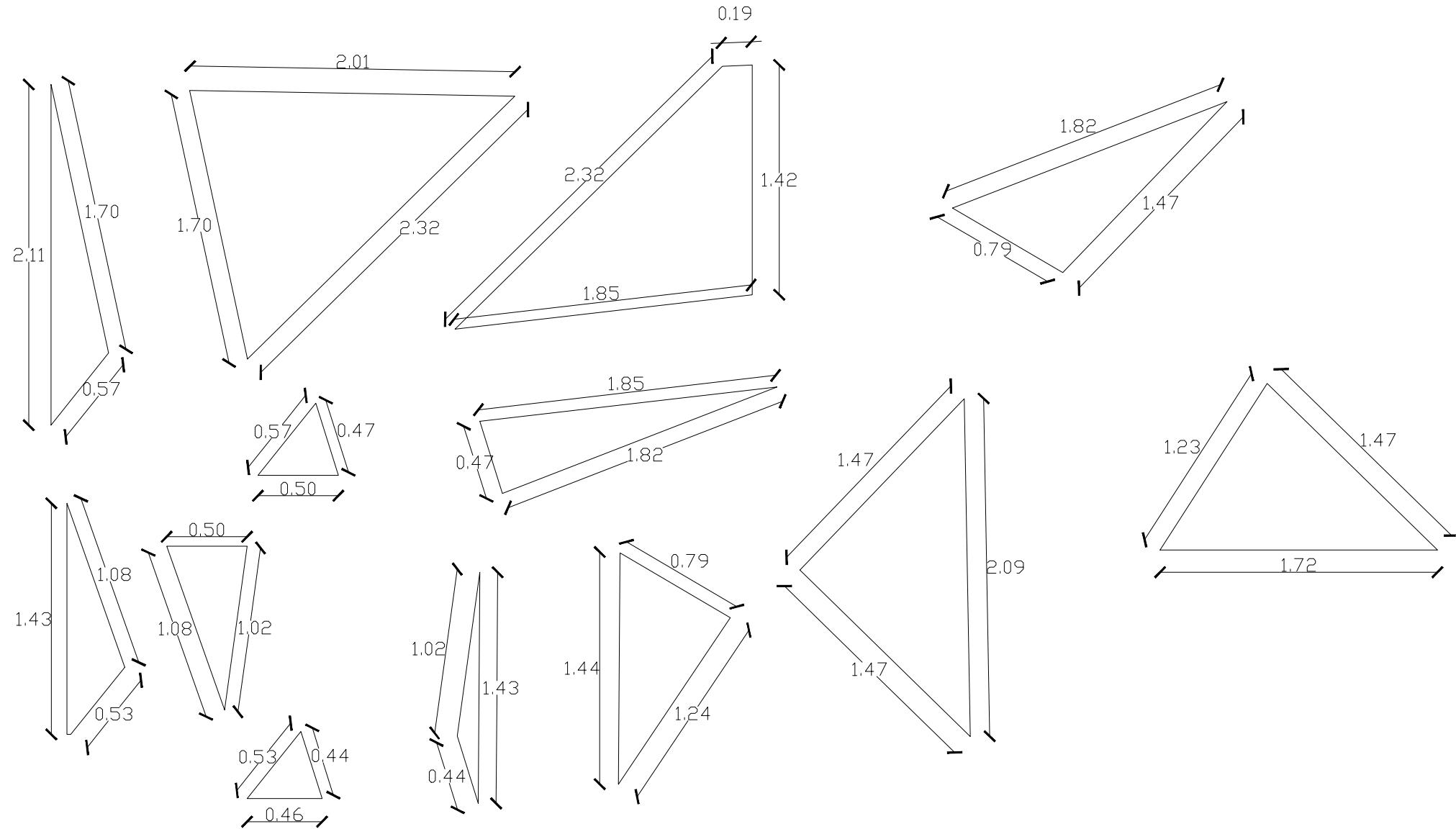


IMAGEN 47. DESPIECE MOBILIARIO 2  
FUENTE: AUTORÍA PROPIA



**06**

EPILOGO

## 6.2 Bibliografía

- (Martinis,pablo, 2006) "Educación pobreza e igualdad: del niño carente al sujeto de educación [https://dt.csic.edu.uy/adjuntos/produccion/1434\\_academicas\\_\\_academicaarchivo.pdf](https://dt.csic.edu.uy/adjuntos/produccion/1434_academicas__academicaarchivo.pdf)
- Diaz, Ruben Darío, 2016 "El acceso a la educación de niños y niñas en situación de vulnerabilidad <https://repo.unlpam.edu.ar/handle/unlpam/1095>
- Terrain Arquitectos. (2022). Vivero Kashimada. Jardín de infantes en Japón. Archdaily [https://www.archdaily.com/1006323/kashimada-nursery-terrain-architects?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/1006323/kashimada-nursery-terrain-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)
- No Shiro, Youji. 2020. Guardería SDJ en Setagaya Japón. Archdaily [https://www.archdaily.com/1011676/sdj-nursery-hibinosekkei-plus-youji-no-shiro?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/1011676/sdj-nursery-hibinosekkei-plus-youji-no-shiro?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)
- Delve. 2023. Guardería The Nest / Delve architects en Londres Reino Unido. <https://www.delvearchitects.com/projects/the-nest-nursery>

## 6.3 Lista de Ilustraciones

- Imagen 1. niños de la comunidad san francisco de Miravalle.
- Imagen 2. casa comunal
- Imagen 3. ubicación
- Imagen 4. implantación casa comunal en san francisco de miravalle
- Imagen 5. asoleamiento casa comunal
- Imagen 6. estado actual del interior de la casa comunal
- Imagen 7. estado actual del exterior de la casa comunal fuente: autoría propia
- Imagen 8. referente 1
- Imagen 9. referente 2
- Imagen 10. referente 2
- Imagen 11. referente 3
- Imagen 12. referente 2
- Imagen 13. referente 2
- Imagen 14. referente 3
- Imagen 15. referente 3
- Imagen 16. concepto
- Imagen 17. programación del proyecto
- Imagen 18. diagrama de adyacencias
- Imagen 19. zonificacion del proyecto fuente: autoria propia
- Imagen 20. diagrama conceptual
- Imagen 21. moodboard del proyecto
- Imagen 22. carta de materiales
- Imagen 23. Material board de pisos
- Imagen 24. Referencia canal de luz fuente: behance
- Imagen 25. Collage luminarias proyecto fuente: imagenes varias.
- Imagen 26. Collage styling del proyecto fuente: autoria propia
- Imagen 27. Render Ingreso fuente: autoria propia
- Imagen 28: Render central portada fuente: autoria propia
- Imagen 29: Render ingreso sala fuente: autoria propia
- Imagen 30. Render ingreso II. Fuente: autoría propia
- Imagen 31. Render baños. Fuente: autoría propia
- Imagen 32. Render aulas. Fuente: autoría propia

- Imagen 33. Render central. Fuente: autoría propia
- Imagen 34. Render central. Fuente: autoría propia
- Imagen 35. Render zona central. Fuente: autoría propia
- Imagen 36. Render aula etapa 1. Fuente: autoría propia
- Imagen 37. Render aula etapa 1. Fuente: autoría propia
- Imagen 38. Render aula etapa 1. Fuente: autoría propia
- Imagen 39. Render aula etapa 2. Fuente: autoría propia
- Imagen 40. Render aula etapa 2. Fuente: autoría propia
- Imagen 41. Render aula etapa 3. Fuente: autoría propia
- Imagen 42. Render aula etapa 3. Fuente: autoría propia
- Imagen 43. Ilustracion piezas mobiliario. Fuente: autoría propia
- Imagen 44. Elevaciones mobiliario 1. Fuente: autoría propia
- Imagen 45. Detalle mobiliario 1. Fuente: autoría propia
- Imagen 46. Detalle mobiliario 2. Fuente: autoría propial
- Imagen 47. Despiece mobiliario 2. Fuente: autoría propia