



MAESTRÍA DE DISEÑO INTERIOR

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

Microentornos adaptativos: el interiorismo
aplicado a una ludoteca neuroinclusiva

AUTORES: Sairy Balam Cartuche Vacacela
Kamari Priscila Guailas Cartuche

TUTORES: María Lorena Páliz Puente
Fernando José Larrea Cárdenas

DECLARACIÓN JURAMENTADA

Nosotros, **Sairy Balam Cartuche Vacacela y Kamari Priscila Guailas Cartuche** declaramos bajo juramento, que el trabajo aquí descrito es de nuestra autoría; que no ha sido presentado anteriormente para detallada. Cedemos nuestros derechos de propiedad intelectual a la Universidad Internacional para que sea publicado y divulgado en internet, según lo establecido en la Ley de Propiedad Intelectual, reglamento y leyes.



Sairy Balam Cartuche Vacacela
Autor

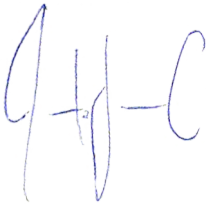


Kamari Priscila Guailas Cartuche
Autora

Nosotros, **María Lorena Páliz Puente y Fernando José Larrea Cárdenas** certifico que conozco al autor del presente trabajo, siendo el responsable exclusivo tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.



María Lorena Páliz Puente
Director de Tesis



Fernando José Larrea Cárdenas
Director de Tesis

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Con mucho amor dedico este trabajo a mi mami Narcisa y a mi Papi Manuel, gracias por no soltarme nunca y ser amor incondicional y fuerza durante todo este proceso de aprendizaje.

A mis hermanas, Tamia, Piwa y Tupac, por su complicidad, alegría y ser mi refugio en los momentos de cansancio. De manera muy especial, a mi wawa Amaya, quien ha sido la inspiración más grande que la vida me pudo dar, gracias por tu paciencia, tu amor y tu comprensión; tu existencia es la fuerza absoluta que me sostiene y me hace tener fuerza hasta cuando pienso que no la tengo.

Finalmente, dedico este trabajo a mi abuelita, gracias mamita por creer en la educación y sembrarla dentro de la familia, hoy este triunfo es más tuyo que mío, espero que desde el Hanan Pacha sigas iluminando mi camino y acompañándome en cada paso.
Los amo

Este nuevo paso alcanzado quiero dedicárselo y agradecerle a mi mamaku María Sisapacari Bacacela Gualán, por siempre estar y apoyarme en cada paso de este camino, eternamente agradecido, sin usted esto no sería posible.

También quiero dedicarle a mi warmiku Fernanda Campos, quién acompaña mi caminar y es parte fundamental de mi vida, gracias por tanto amor, apoyo y confianza.

Finalmente, agradezco a mis antepasados, por su lucha constante en este mundo, ya que cuando damos un paso más, es gracias a que ellos marcaron este camino.

“Vamos por más”

01 02 03

Capítulo 01

1.1 Antecedentes del tema
1.2 Análisis de la Marca
1.3 Problemática
1.4 Solución

Capítulo 02

2.1 Propuesta
2.2 Target
2.3 Ubicación y análisis del sector
2.4 Referentes

Capítulo 03

3.1 Metas del Diseño (Qué, quién y cómo)
3.2 Concepto
3.3 Programación
3.4 Diagrama de Adyacencias
3.5 Diseño Espacial
3.6 Zonificación
3.7 Moodboard
3.8 Material

04 05 06

Capítulo 04

4.1 Plantas de Distribución
4.2 Plantas Amobladas
4.3 Corte Transversal
4.4 Corte Longitudinal
4.5 Elevaciones interiores
4.6 Planos de pisos
4.7 Revestimientos verticales
4.8 Planos de Techos
4.9 Planos de Iluminación
4.10 Styling
4.11 Renders

Capítulo 05

5.1 Mobiliario 01
5.2 Mobiliario 02
5.3 Mobiliario 03
5.4 Mobiliario 04

Capítulo 06

6.1 Conclusiones
6.2 Recomendaciones
6.3 Índice de ilustraciones
6.4 Bibliografía

Resumen

En el último tiempo, post pandemia de Covid 19, el espacio interior comenzó a adquirir un valor mucho más preponderante en cuanto a su influencia en las actividades diarias de cada ser humano, llegando a observar que una gran parte de nuestro tiempo permancemos en espacios cerrados, sea nuestra casa u oficina.

Por otra parte, en Ecuador, según datos de distintas instituciones que manejan información respecto de la población neurodiversa, se establece que existe un porcentaje alrededor del 7% de la población, lo cual conlleva plantearse como abordar el espacio interior de tal forma que los mismos puedan ser universales, accesibles, entendiendo esa accesibilidad no solo desde la parte motríz, sino también desde el ámbito neurológico.

Alrededor de esta problemática, se plantea el estudio y posterior planteo de una propuesta de ludoteca neuroinclusiva, tomando mayor relevancia el diseño hacia el sector de la niñez. Se establece esta propuesta bajo la idea de generar un espacio de convergencia para la niñez neurodiversa, entendiendo que este tipo de espacios son escasos, por no decir casi nulos en el país.

Con base a los resultados del análisis de casos de estudio, así como de bibliografía especializada se plantea el proyecto de microentornos adaptativos, cuyo fin es contribuir al desarrollo de espacios de este tipo en distintos lugares del país.

Palabras clave: ludoteca, neurodiversidad, microentorno, mobiliario flexible.

Abstract

In the wake of the COVID-19 pandemic, interior spaces have taken on significantly greater importance regarding their influence on daily human activity, given that we spend a large portion of our time in enclosed environments—whether at home or in the office.

Furthermore, data from various institutions tracking Ecuador's neurodivergent population indicate that this group comprises approximately 7% of the total population. This necessitates a rethinking of interior space design to ensure universality and accessibility—defining accessibility not merely in terms of physical mobility, but also from a neurological perspective.

Addressing this issue, this project proposes the development of a neuro-inclusive play center, with a specific focus on design for children. The proposal aims to create a gathering place for neurodivergent children, recognizing that such spaces are scarce—if not virtually non-existent—in the country.

Based on an analysis of case studies and specialized literature, the project proposes a system of adaptive micro-environments, aiming to foster the creation of similar spaces across the country.

Keywords: play center, neurodiversity, micro-environment, flexible furniture.



01

CAPÍTULO

1.1 ANTECEDENTES

La neurodivergencia se la entiende como una afección en el desarrollo neurológico de las personas, reflejada en una interacción social disminuida, deficiencia en comunicación verbal y no verbal, comportamiento con conductas repetitivas e intereses restringidos. El origen de la palabra autismo, se puede entender como “internarse en uno mismo” o aquellos que “se aíslan del mundo externo” (Celis & Ochoa, 2022).

En la década de 1990 se definieron cinco categorías de autismo: trastorno autista, trastorno de Asperger, trastorno de Rett, trastorno desintegrativo infantil y trastorno generalizado del desarrollo no especificado. En 2013, el DSM-5 se incorpora la palabra “espectro”, como denominación que encaja con “los nuevos modelos genéticos que contemplan interacciones poligénicas de baja y alta magnitud de efecto” (Celis & Ochoa, 2022).

No obstante, el TEA, no es la única categoría en las cuales se pueden encontrar distintos patrones de este espectro, y es por eso que surge el término “neurodiversidad” de manera general, cuya descripción no médica de las personas con variaciones en sus funciones mentales, abarca condiciones de autismo, dislexia, dispraxia, discalculia, TDAH entre otras (McCain, 2022).

Desde una perspectiva política, la denominación de neurodiversidad o neurodivergente, hace alusión a los derechos a las personas cuyas predisposiciones neurológicas no son típicas, deben ser tratadas a la par de los derechos individuales y la celebración de la diversidad que conllevan categorías culturales, género y orientación sexual (Baker, 2013).

Según datos del Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades, en Ecuador existen 30912 personas certificadas con discapacidad psicosocial, lo cual

destaca la importancia respecto de trabajar y crear conciencia respecto de este tema, a fin de generar bienestar en toda la población del país (Día Mundial Del Autismo: En El Ecuador Existen 30.912 Personas Certificadas Con Discapacidad Psicosocial – Consejo Nacional Para La Igualdad de Discapacidades, n.d.).

Entendiendo que la arquitectura y el diseño deben apuntar a ser inclusivos en todo lo que su significado abarca, se debe establecer en primera instancia como la influencia del espacio tiene sobre el cuerpo humano y por ende en sus actividades. Como humanos, pasamos gran parte de nuestro tiempo en espacios cerrados, cerca del 90% según la Encuesta Nacional de Patrones de Actividad Humana (NHAPS) de Estados Unidos (Psicología Del Espacio: Cómo La Arquitectura Interior Altera Nuestra Salud e Influye En Nuestros Comportamientos - BBC News Mundo, n.d.)

En la actualidad, considerando que el aprendizaje en sí debe enfocarse desde una perspectiva diferente, más aún si se trata de la enseñanza con personas neurodivergentes, es necesario plantear microentornos, entendiéndolo como zonas o espacios específicos contenidos en un espacio más amplio, cuya funcionalidad adaptada mejora la experiencia del usuario, en una ludoteca, siendo la ludoteca un espacio educativo y recreativo al mismo tiempo, funcionando como una herramienta fundamental de aprendizaje y desarrollo.

1.2 ANÁLISIS DE LA MARCA

Yachana Shunku se establece como una marca con alto valor simbólico y territorial, cuyo nombre —proveniente del kichwa, donde yachana alude al aprendizaje y shunku al corazón— transmite una idea potente: “aprender desde y con el corazón”. Este concepto conecta de forma directa con el enfoque de vincular conocimiento, emoción y espacio.

Como marca, posee una identidad diferenciadora al integrar saberes ancestrales andinos con enfoques contemporáneos como el neurodiseño y la inclusión. posicionandose no solo como un proyecto de diseño interior, sino como una propuesta con sentido cultural, social y educativo. Se construye en torno al cuidado, la empatía, la diversidad y el respeto por los ritmos individuales de aprendizaje.

Desde lo visual y espacial, Yachana Shunku se traduce en una estética cálida, orgánica y sensorialmente equilibrada, con materiales naturales, formas suaves y elementos que evoquen conexión con la naturaleza. A su vez, la marca tiene potencial de escalabilidad, pudiendo extenderse a metodologías de diseño, guías de intervención o incluso a una red de espacios neuroinclusivos.

En síntesis, es una marca coherente con la problemática planteada, con capacidad de generar impacto, posicionándose como un referente en diseño interior con enfoque humano.



Figura 1. Marca Yachana Shunku [elaboración propia]

1.3 PROBLEMÁTICA

En la actualidad, los espacios lúdicos continúan respondiendo a modelos de diseño estandarizados que no toman en cuenta la diversidad neurocognitiva de los usuarios. Personas con condiciones como el TEA, TDAH o definitiva neurodivergentes, enfrentan entornos sobreestimulantes, rígidos o poco comprensibles, limitando su capacidad de juego, aprendizaje y socialización. Esta exclusión, afecta su desarrollo integral, así como también refuerza barreras invisibles en su participación de la comunidad.

A nivel de interiorismo, no es común la aplicación de criterios de neurodiseño en este tipo de espacios. Es así, que las ludotecas, deben ser concebidas como lugares de exploración y desarrollo, y rara vez incorporan estrategias de regulación sensorial, flexibilidad espacial o lectura intuitiva del entorno. Como resultado, muchos usuarios no encuentran en estos espacios un lugar seguro, adaptativo ni estimulante acorde a sus necesidades.

Frente a esta problemática, surge la necesidad de replantear el diseño interior desde un enfoque neuroinclusivo, donde el espacio no sea un elemento pasivo, sino una herramienta activa que facilite la autorregulación, el bienestar emocional y la interacción social. La investigación sobre microentornos adaptativos en ludotecas se vuelve relevante al proponer soluciones espaciales específicas, escalables y centradas en el usuario, contribuyendo a la construcción de entornos más equitativos, accesibles y humanos.

1.4 SOLUCIÓN

La solución plantea el diseño de una ludoteca neuroinclusiva basada en la implementación de microentornos adaptativos, concebidos como unidades espaciales específicas que responden a distintas necesidades sensoriales, emocionales y cognitivas de los niños. En lugar de un espacio homogéneo, se propone una zonificación flexible que incluya áreas de estimulación controlada, regulación sensorial, exploración creativa y descanso, permitiendo que cada usuario elija el entorno que mejor se ajuste a su estado y preferencias.

Estos microentornos se configuran mediante estrategias de interiorismo como el uso consciente de iluminación regulable, materiales táctiles diversos, control acústico, cromática equilibrada y mobiliario modular. Además, se integran elementos de lectura espacial clara —como señalética visual intuitiva y transiciones graduales entre zonas— para facilitar la orientación y reducir la ansiedad.

La adaptabilidad es clave: los espacios deben poder transformarse según las dinámicas de uso, promoviendo tanto actividades individuales como colectivas. Asimismo, se incorpora el enfoque de diseño universal, asegurando accesibilidad física y cognitiva para todos los usuarios.

Esta propuesta convierte al espacio en una herramienta activa de bienestar, favoreciendo la autorregulación, la inclusión y el desarrollo integral. De esta manera, el interiorismo deja de ser únicamente estético para convertirse en un agente terapéutico y educativo, capaz de generar experiencias positivas y equitativas en la infancia.



02

CAPÍTULO

2.1 Propuesta

Se plantea la realización de una ludoteca, en la cual los usuarios puedan percibir el espacio mediante microentornos, en los cuales mediante la aplicación de iluminación circadiana (para regular estímulos de usuarios) así como mobiliario adaptable (para que todos los usuarios puedan ocuparlos sin que exista un patrón determinado de uso) y el neurodiseño, se promueva el aprendizaje y la inclusión de las personas con neurodivergencia.

Se plantea el uso de materiales bio-sustentables, como estrategia, entendiendo que la naturaleza es el principal regulador del cuerpo humano, y que el diseño interior debe apuntar hacia generar espacios personalizados, que brinden bienestar a sus usuarios.

El diseño debe permitir entender el espacio como un conjunto de microentornos secuencial, que funcionan de manera conjunta, articulándose como un recorrido progresivo de experiencias sensoriales, en cuya transición se permite acompaar los estados emocionales de los usuarios, facilitando proceso de autoregulación sin generar rupturas bruscas en la percepción del espacio

2.2 Target

El público objetivo se define a personas con diversidad neurocognitiva, incluyendo condiciones como TEA, TDAH y trastornos del procesamiento sensorial, que requieren entornos lúdicos adaptados para favorecer su desarrollo, autorregulación y socialización. Este grupo constituye el usuario directo del espacio. Como usuarios indirectos y decisores, se identifican:

- Padres y cuidadores (25–45 años), con sensibilidad hacia el bienestar emocional y el desarrollo integral de sus hijos, interesados en espacios seguros, inclusivos y pedagógicamente validados.

- Instituciones educativas y terapéuticas (centros infantiles, escuelas inclusivas, gabinetes psicopedagógicos, terapeutas ocupacionales), que buscan incorporar entornos innovadores para potenciar sus metodologías de intervención.

Se trata de un público que valora la empatía, la innovación, la educación emocional y la inclusión social, dispuesto a invertir en experiencias que aporten al desarrollo integral.

2.3 Ubicación y análisis del sector

2.3.1 Ubicación

El Museo y Fundación Casa de la Acuarela y Dibujo Muñoz Mariño está ubicado en San Marcos, uno de los barrios más destacados del Centro Histórico de Quito. Abrió sus puertas al público el 25 de febrero del 2010, y es considerado por su ubicación y trabajo realizado un gran atractivo turístico en la capital (Guerrero, 2015).

2.3.2 Entorno

El Museo ocupa una de las casas coloniales que todavía se conservan en el Centro Histórico. La casa está ubicada en la “cuadra de las pintoras” nombrada así en honor a Brígida y Gertrudis, hijas del conocido artista Antonio de Salas, y antiguas dueñas del lugar. La historia registra que la casa pasó por muchas manos, pero hoy se mantiene como una casa de arte como en sus inicios.

2.3.3 Historia

Oswaldo Muñoz Mariño nació en Riobamba en 1923, al culminar sus estudios de bachillerato, viajó a México a estudiar arquitectura en la UNAM y donde se quedó radicado por 27 años junto a su esposa e hijos.

En 1965 participó en el Concurso Nacional de la Acuarela en México, donde Alfaro Siqueiros fue jurado, calificando su obra diciendo: “este artista tiene la capacidad de meter aire en sus obras, tiene la genialidad de crear atmósferas y de ellas se expresa la personalidad del paisaje”. Era un artista extremadamente dedicado y trabajador que a lo largo de su trayectoria llegó a pintar más de dos mil cuadros.

El artista diseñó un programa detallado para pintar las ciudades que la UNESCO declaraba como Patrimonio de la Humanidad; por lo que viajó por todo el mundo pintando más de 75 ciudades, recibiendo

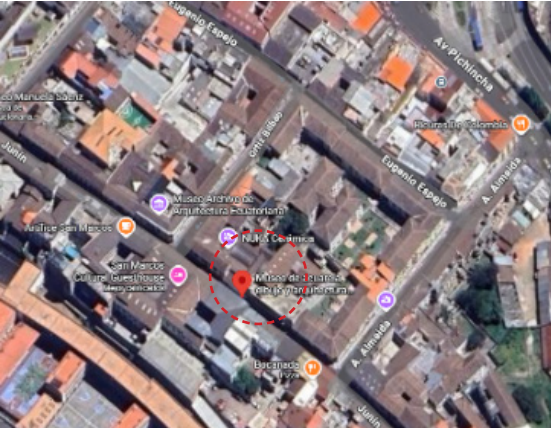


Figura 2. Ubicación Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño.[Google Maps]



Figura 3. Fachada Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño.

el nombre de Cronista de ciudades patrimoniales. Adicionalmente su arte apoyó a registrar la historia del Ecuador, puesto que recorrió las 24 provincias del país realizando proyectos artísticos (GoRaymi, 2015). Murió a los 92 años de edad, en la ciudad que tanto amó, Quito.

2.3.4 Descripción

En 2010 el Municipio del Distrito Metropolitano de Quito (DMQ), a través del Instituto Metropolitano de Patrimonio (IMP), entregó la administración de la propiedad al Arquitecto y artista Oswaldo Muñoz Mariño, quien asume el cargo de Presidente de la Fundación Muñoz Mariño, y convierte esta pintoresca vivienda colonial en un museo permanente.

Desde que abrió sus puertas, la Fundación tiene como objetivo mostrar la obra de Muñoz Mariño; la colección de acuarelas y dibujos producto de siete décadas de vida del artista, considerado un cronista gráfico de la ciudad.

Adicionalmente el museo fue creado con la misión de incentivar el desarrollo de habilidades de pintura en las personas interesadas, además de propiciar el acercamiento a jóvenes, adultos y personas con discapacidad al arte de la acuarela y dibujo. Este espacio busca también, proporcionar espacios dinámicos que exponen obras de diferentes artistas contemporáneos y actuar como una herramienta educativa con una visión no formal con talleres en acuarela (Guerrero, 2015).

En base a estas dos perspectivas la Casa de la Acuarela deja de ser solamente una casa colonial representativa del Centro Histórico e inclusive deja de ser percibida como solo un museo y pasa a consolidarse como un espacio creativo y dinámico que incentiva el desarrollo a partir del arte.

El Museo es una zona acogedora con instalaciones e iluminación adaptadas para destacar la obra que presenta. En la planta baja se ubican las galerías de exhibición, mientras que en la planta alta se encuentra la administración y salas para exposiciones temporales. Dispone además de una cafetería y sala de uso múltiple (Guerrero, 2015).

El inmueble es una de las pocas construcciones civiles coloniales del barrio San Marcos, uno de los más tradicionales de la ciudad, características que otorgan mayor sentido histórico y cultural al museo (Wordpress, 2017).

2.3.5 Características arquitectónicas

El museo y Fundación Casa de Acuarela y Dibujo “Oswaldo Muñoz Mariño” es un inmueble patrimonial restaurado construido en un solar irregular y profundo. La casa posee un techo a dos aguas, tipo de las épocas en las que fue construida. Posee un patio y jardín alrededor del cual va la vida de la casa y sus más importantes actividades. Actualmente el patio ha sido cubierto con láminas de policarbonato forradas con bambú y una estructura metálica esto a fin de concordar con la estética existente con sus elementos sobresalientes de madera.

Desde que se convirtió en la Casa de la Acuarela, su patio se encuentra rodeado por obras de arte en galería. En lo que era el segundo patio se emplazan la cafetería y salón de usos múltiples cubierta por una bóveda de ladrillo. Espacios conectados a través de efectos visuales logrados con materiales actuales y construcciones nuevas. Además, el piso alto contiene barandillas de madera en balcones de media talla, además de cuarto de antaño que actualmente se desenvuelven como galerías de cuadros (Rivas, 2017).

Para su construcción se implementaron prácticos sistemas como la piedra sin tallar para la cimentación, adobe en las paredes, tejas en los techos, madera en pisos altos y vigas y columnas. Diseñada con características propias de la época, esta casa resulta práctica, sencilla y agradable.

Posee un hermoso jardín, mismo que se observa desde la planta alta, y posee árboles como la magnolia, limón, naranja, ciprés y coco.

Su fachada presenta ventanas pequeñas , con una vereda pequeña, casi imperceptible, su puerta principal es de madera y posee los clásicos aleros de galería y teja de barro.

Pese a los arreglos que se han realizado en su restauración, sigue conservando sus materiales, dejando en claro que el propósito de su recuperación se orienta a la preservación de la sencillez de la arquitectura colonial y a la generación de estabilidad y seguridad del inmueble (Rivas, 2017).



Figura 4. Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. GoRaymi, 2015.



Figura 5. Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Wordpress, 2017.

2.3.6 Situación actual

La edificación posee un sistema constructivo vernáculo, con paredes anchas, vigas y columnas de madera. A día de hoy se encuentra en mantenimiento, no obstante, se ha logrado recopilar algunas fotografías del espacio interior, en donde se respetará la configuración espacial, sin derrumbar paredes o separaciones existentes. Adaptar el nuevo uso y diseño interior, es el reto a llevar adelante en el presente proyecto.



Figura 6. Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026.



Figura 9. Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026.



Figura 10. Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026.



Figura 7. Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026.

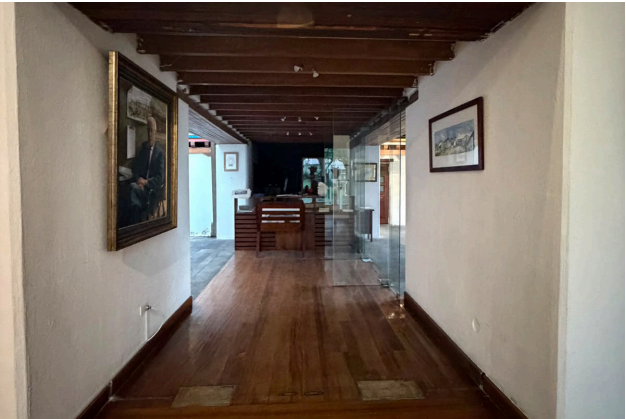


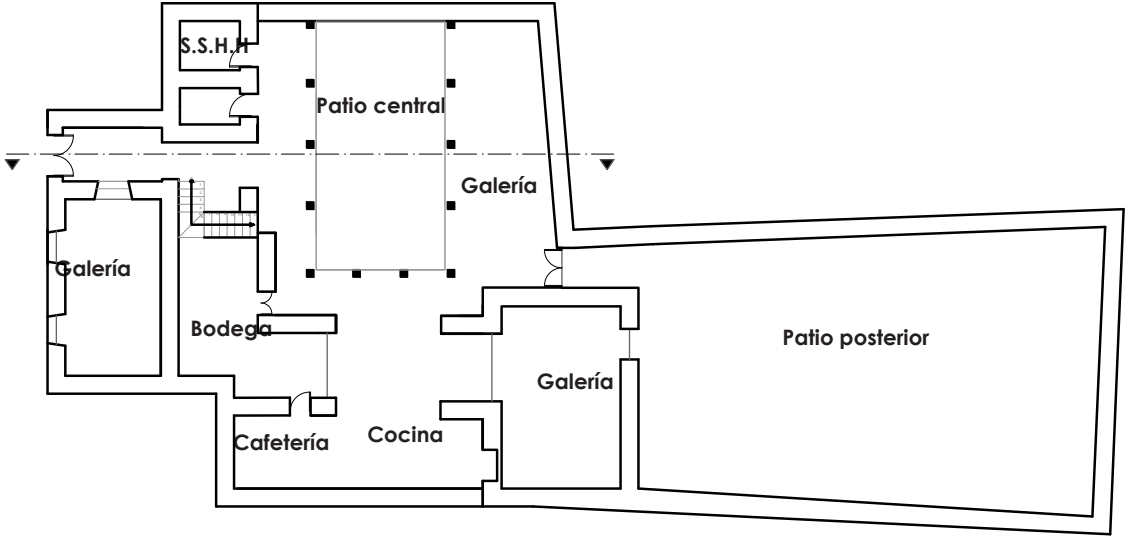
Figura 8. Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026.



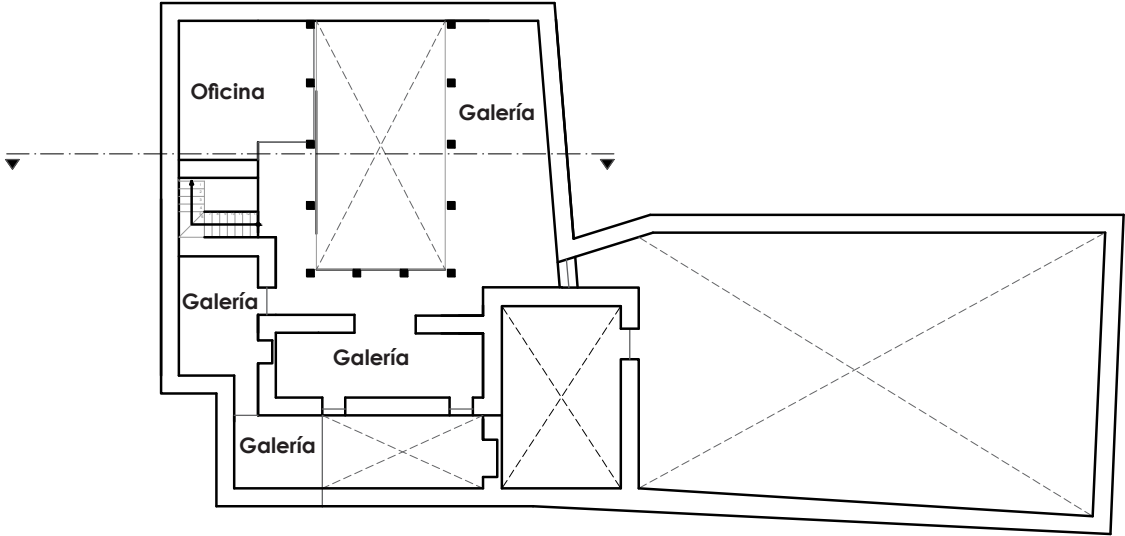
Figura 11. Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026.



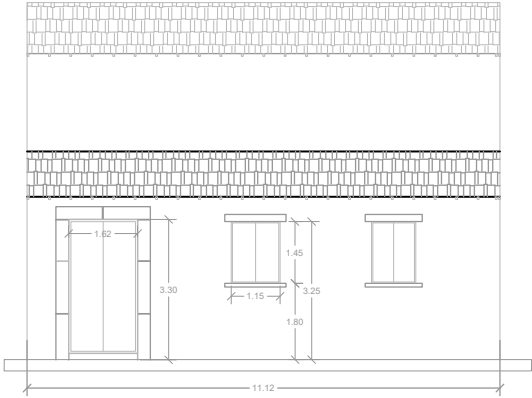
Figura 12. Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026.



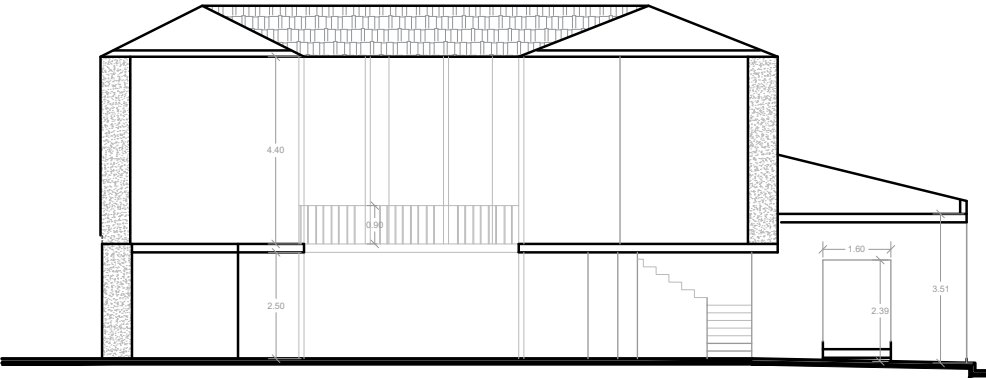
Planta Baja
Esc: 250



Planta Alta
Esc: 250



Elevación Frontal
Esc: 150



Sección A-A
Esc: 150

2.4 Referentes

2.4.1 Campus de primaria de Westmark School

Ubicación: Encino, California, Estados Unidos
Arquitectos: NBBJ Arquitectos
Área: 1200 m2
Año: 2023

Entre 2019 y 2020 2,3 millones de estudiantes fueron diagnosticados con diferencias de aprendizaje en Estados Unidos, a raíz de esta problemática nace el proyecto Westmark Lower School en manos de la firma NBBJ, misma que busca generar un espacio educativo idóneo para responder a este tipo de necesidades.

El proyecto se encuentra en la ciudad de Encino, en California, y además de ofrecer un diseño innovador también aplica una propuesta de energía cero en medio de un entorno natural. Sus principales características incluyen el enfoque al diseño acústico de las salas, zonas de aprendizaje flexibles y una red sistemática centralizada de programas

como la terapia ocupacional, el habla y las artes (ambientesdigitales, 2021).

El campus de primaria de Westmark School se diseña con la finalidad de apoyar a los estudiantes con dificultades de aprendizaje relacionadas con el lenguaje como la dislexia, disgrafía y discalculia. Para ello se crea un entorno integrador, confortable e inclusivo con la naturaleza, con materiales naturales como la madera maciza y demás. El proyecto se desarrolla alrededor de un imponente sicomoro californiano, elemento que representa la neutralidad energética y alinea la visión arquitectónica con la educación extremadamente especializada y el modelo de enseñanza individualizado de Westmark School (Pintos, 2024).

Las adaptaciones incluyen aulas de tamaño idóneo y ecosistemas de enseñanza flexibles que incorporan luz natural, libertad de movimiento y mitigación del sonido, además de zonas con sombra para la posibilidad de aprendizajes al aire libre, elementos

que favorecen a los estudiantes neurodiversos (Pintos, 2024).

Debido a la sensibilidad auditiva de los estudiantes, la mitigación de ruidos externos se genera a partir de volúmenes escalonados que minimizan la transmisión del sonido entres las aulas, dando como resultado un confort acústico, a esto se suma la existencia de espacios idoneos para proporcionar refugios de calma (Pintos, 2024).

El diseño busca reducir las distracciones en los procesos de aprendizaje, reduciendo los estímulos excesivos, por ello se implementan colores suaves, luces regulables y materiales naturales , elementos que favorecen el aprendizaje concentrado.

La naturaleza se convierte en una parte fundamental de una experiencia de aprendizaje sensorial, ejercicio social y juego creativo. Los entornos ajardinados con la presencia de senderos, zonas de descanso y azoteas verdes brindan acceso a la naturaleza

y aportan positivamente a la generación de oasis de tranquilidad, espacios idóneos para reducir la ansiedad y el estrés y cubre además la necesidad de descanso y conexión.

Adicional a todo esto, el proyecto posee características sostenibles como la implementación de paneles solares en el techo y sistemas eficientes para el ahorro de agua, instalaciones de plomería que se miden y se muestran en una pantalla interactiva que registra el ahorro registrado en el edificio; misma que sirva como ejemplificación dentro del proceso educativo (Pintos, 2024).



Figura 13. Campus of Westmark School. Pintos, P., 2024,



Figura 14. Campus of Westmark School. Pintos, P., 2024.

2.4.2 Contentful Workplace / Estudio creativo toi toi toi

Ubicación: Berlín, Alemania
Arquitectos: Estudio creativo TOI TOI
Área: 8215 m2
Año: 2022

Tras el regreso de las jornadas laborales después de la pandemia de coronavirus, la empresa de software berlinesa advirtió la necesidad de replantear el entorno laboral existente. Así, toi toi toi creative studio (T3), expertos en diseñar y crear espacios que inspiran bienestar, aplicó su filosofía al interior de 8215 m² de la empresa de software. Así, la empresa se ha diseñado para ser flexible, fácil de explorar y adaptable a la forma en que las personas quieren trabajar

El proceso de diseño incluyó la participación directa de los representantes de cada uno de los departamentos de Contentful, decisión que permitió la participación plena de los empleados en el proceso de transformación de los espacios (Díaz, 2024).

El diseño de la empresa incorpora espacios donde la interacción humana es fundamental. Los empleados comienzan su jornada con servicios de aparcamiento subterráneo para bicicletas, gimnasio, duchas y taquillas inteligentes diseñadas a medida y emplazadas por todo el espacio. A esto se suma la particularidad de la existencia de altavoces con programación individual en las zonas de aseo, lo que convierte cada visita al baño en una experiencia musical diferente.

El espacio de trabajo cuenta con varias zonas adaptables a la productividad e interacción social, así existe un espacio de concepto abierto para eventos, una cafetería y una terraza al aire libre con jardines que, integrados con la vegetación interior generan una continuidad visual orgánica en cada nivel (Díaz, 2024).

Adicionalmente existen otras zonas para el bienestar, estas incluyen cabinas de cromoterapia diseñadas

a medida para siestas, salas de oración/meditación, una biblioteca y un espacio para crear música y fomentar la creatividad. Una zona infantil con sala de alimentación y cambio de pañales para ofrecer un momento de tranquilidad para los padres.

Una de las particularidades del proyecto es el fomento de la neurodiversidad e inclusión en los diferentes espacios de trabajo, esto se logra a través de la implementación de iluminación regulable multidireccional, parasoles automáticos, cabinas telefónicas, estaciones de trabajo ergonómicas de altura regulable, salas de reuniones flexibles que varían en tamaño, diseño y distribución, y pantallas interactivas Zoom en todas las salas. Adicionalmente, existen áreas de silencio a ruido que incorporan tratamientos acústicos que ayudan a equilibrar la funcionalidad entre espacios abiertos y cerrados.

La construcción de los espacios incorpora materiales reciclados y reutilizados, así, en el suelo de la cafetería se utiliza biopolímero con redes de pesca

recicladas del Mar del Norte, los paneles acústicos de las paredes provienen de botellas de plastilina 100% recicladas y los tejidos seleccionados están elaborados con materias primas renovables o poliéster reciclado posconsumo. El techo acústico del taller es elaborado con mezzilla reciclada, con certificación de ciclo cerrado. Adicionalmente el antiguo mobiliario e iluminación en los espacios de trabajo son reutilizados e integrados a la perfección con el nuevo entorno (Díaz, 2024).



Figura 15. Contentful Workplace. Díaz, V., 2024.



Figura 16. Contentful Workplace. Díaz, V., 2024.

2.4.3 270 Park Avenue

Ubicación: New York, Estados Unidos
Arquitectos: Foster + Partners
Área: 228515 m2
Año: 2025

El diseño del edificio se centra en el bienestar de sus ocupantes, respondiendo a una investigación realizada en la universidad de Harvad, acerca de los efectos del entorno en la función cognitiva. Esto lleva a que en el edificio se incorporen espacios al aire libre con el fin de mejorar la calidad del aire del mismo. Al mismo tiempo, en el diseño del proyecto se incopora iluminación circadiana, la cual se alinea con los ritmos naturales del cuerpo, lo cual mejora el entorno laboral.

La teconología que se aplica en la edificación se compone de sensores inteligentes, inteligencia artificial y sistemas de aprendizaje automático que optimizan el consumo energético (270 Park Avenue / Foster + Partners | ArchDaily, n.d.)

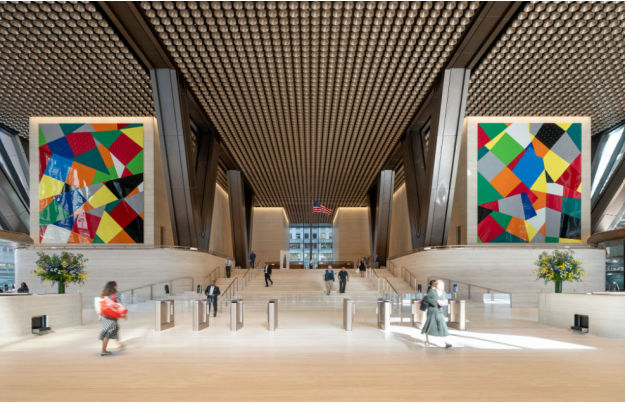


Figura 17. 270 Park Avenue. Young, N., 2025.

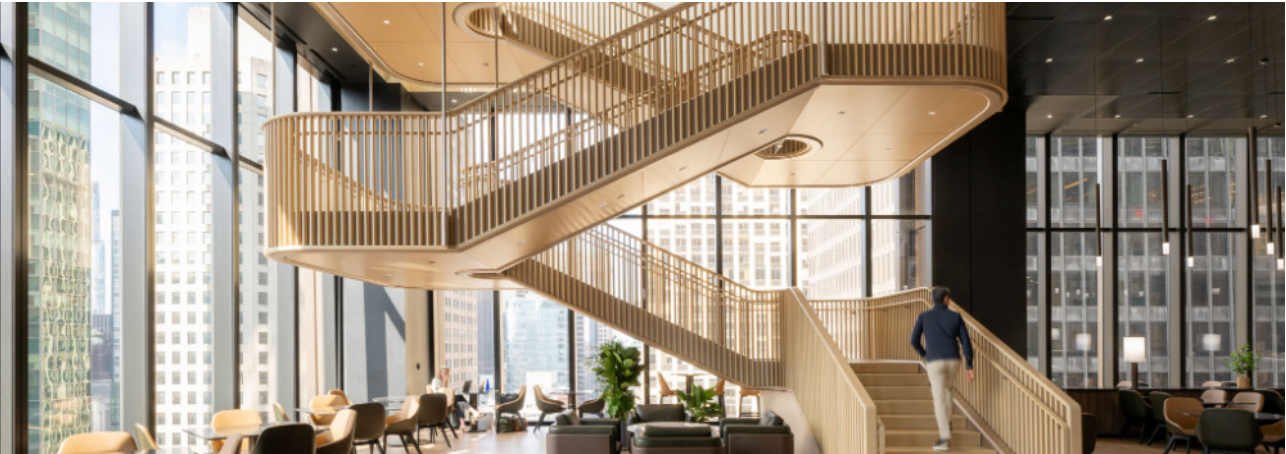


Figura 18. 270 Park Avenue. Young, N., 2025.

2.4.4 Apartamento Consolação

Ubicación: Sao Paulo/Brasil
Arquitectos: Canoa Arquitectura
Área: 34 m2
Año: 2018

Al ser un espacio bastante reducido, el proyecto plantea la optimización del mismo, por lo cual se genera un mobiliario adaptativo, en el cual se pueda dar distintos usos y se acomode a las necesidades que pueda generarse durante el uso del espacio.

Es así, que los diseñadores plantean una división del espacio mediante el uso una mampara fabricada en contrachapado marina, la cual se encuentra perforada para permitir la inserción de clavijas circulares, mismas que se pueden quitar, mover y usar para sostener ropa, estantes o accesorios, según se requiera.

Esta mampara se complementan mediante un sistema de rieles que les vuelve corredizas, lo cual permite ayuda en cuanto a la privacidad y fluidez del espacio en el día a día (Apartamento Consolação / Canoa Arquitectura | ArchDaily Brasil, n.d.)



Figura 19. Apartamento Consolação. Netto, R., 2018.



Figura 20. Apartamento Consolação. Netto, R., 2018.



03

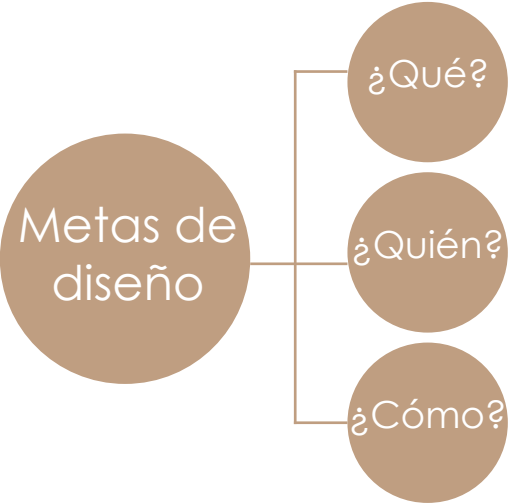
CAPÍTULO

3.1 Metas de diseño

Es fundamental como primera estrategia de diseño, definir la planificación a implementar. Yachana Shunku, se establece como una ludoteca en la cual la enseñanza se aborda desde un punto de vista lúdico, que se diferencia de otros espacios ya que su visión es la enseñanza desde la innovación, con especial énfasis en las personas neurodiversas.

El proyecto está dirigido al público en general, y justamente ese es el reto, ya que se necesita crear un espacio en el cual las personas neurodiversas, puedan confluir de manera natural con las personas que no lo son. No obstante, al ser una ludoteca, el mayor foco, se concentrará en niños y su familia, por lo cual el espacio responderá a sus necesidades.

Como objetivo específico, se tiene que este proyecto se establezca como un espacio que promueva la interacción de las distintas personas y la inclusión neurodiversa.



Este espacio se desarrollará como microentornos adaptativos, en los que cada entorno se acopla a las distintas necesidades que se requieran por parte de los usuarios.

Se propone Yachana Shunku, como un espacio que promueve la inclusión neurodiversa, mediante el aprendizaje lúdico. Microentornos que se adaptan acorde a las necesidades de sus usuarios.

Espacio para la integración neurodiversa de niños y niñas.

La creación de microentornos adaptativos, promueve la integración social, interacción, y la expresión, a través del juego, arte y experiencias sensoriales controladas. Se materializa mediante la configuración de espacios diferenciados que estimulan y a la vez regulan los estados cognitivos y emocionales de los usuarios.

3.2 Concepto

ÑUTKU ÑAN: Traducido como el camino cerebral, ñutku ñan representa la conexión neuronal generada en el cerebro humano así como la interconexión complementaria que existe en este para que el ser humano pueda desenvolverse en su entorno.

En la conceptualización se utiliza recursos analógicos, en el cual se toma formas orgánicas extraídas de la representación de los surcos cerebrales así como la representación neuronal que simulan diferentes centros (microentornos) interconectados entre si.



Figura 21. Concepto. Elaboración propia 2026.

3.3 Programación

El programa que se plantea para el desarrollo de este proyecto, donde los nuevos usos se deben acoplar a la arquitectura preexistente del lugar. En ese sentido, la adaptación del espacio, debe tratar de generar la menor fragmentación posible, creando microentornos con intención sensorial y cognitiva.

De esta manera se plantea el siguiente programa:

- 1. Zona de transición
- 2. Zona de juego activo
- 3. Zona de juego simbólico
- 4. Zona sensorial
- 5. Zona de calma
- 6. Zona cognitiva
- 7. Zona de interacción
- 8. Área para cuidadores

3.3.1 Zona de transición

Su función es preparar al usuario para el cambio de estímulo (exterior-interior). Se plantea iluminación cálida y regulada, a fin de evitar un contraste brusco. En cuanto a los colores deberán ser neutros, así como el uso de materiales naturales, combinados con elementos táctiles suaves, esto es fundamental para los niños con hipersensibilidad.

3.3.2 Zona de juego activo

En este entorno, se plantea mobiliario para estimular el aprendizaje mediante el juego, uso de colores controlados, este espacio es importante para regulación vestibular y propioceptiva, liberando energía, más desarrollo motor.

3.3.3 Zona de juego simbólico

Este entorno se plantea para el desarrollo social, lenguaje e imaginación. Se plantea el uso de

materiales cálidos, de igual manera mobiliario adaptable y desarrollo de miniescenarios. Esto es clave para el desarrollo de habilidades sociales en niños neurodivergentes.

3.3.4 Zona sensorial

La función de este espacio, es para la estimulación controlada de los sentidos mediante el uso de luz circadiana (regulable), sonidos suaves, paneles táctiles, esto permitirá trabajar estimulación y autorregulación.

3.3.5 Zona de calma

En este espacio es específico para autorregulación emocional, con iluminación circadiana, texturas suaves, eliminación de ruidos, semi-encapsulado, control visual. En este espacio se evitará el uso de superficies brillantes, colores saturados, permitiendo al usuario reorganizar su estado interno y reintegrarse al sistema espacial de manera progresiva.

3.3.6 Zona cognitiva

Para este entorno, se plantea potenciar la atención, concentración y aprendizaje. En sus características, mesas regulables, estanterías accesibles, baja carga sensorial, siendo ideal para actividades guiadas o individuales.

3.3.7 Zona de interacción grupal

En este espacio, se busca las actividades colectivas y dinámicas sociales, se lo entiende como un entorno flexible.

3.3.8 Zona para cuidadores

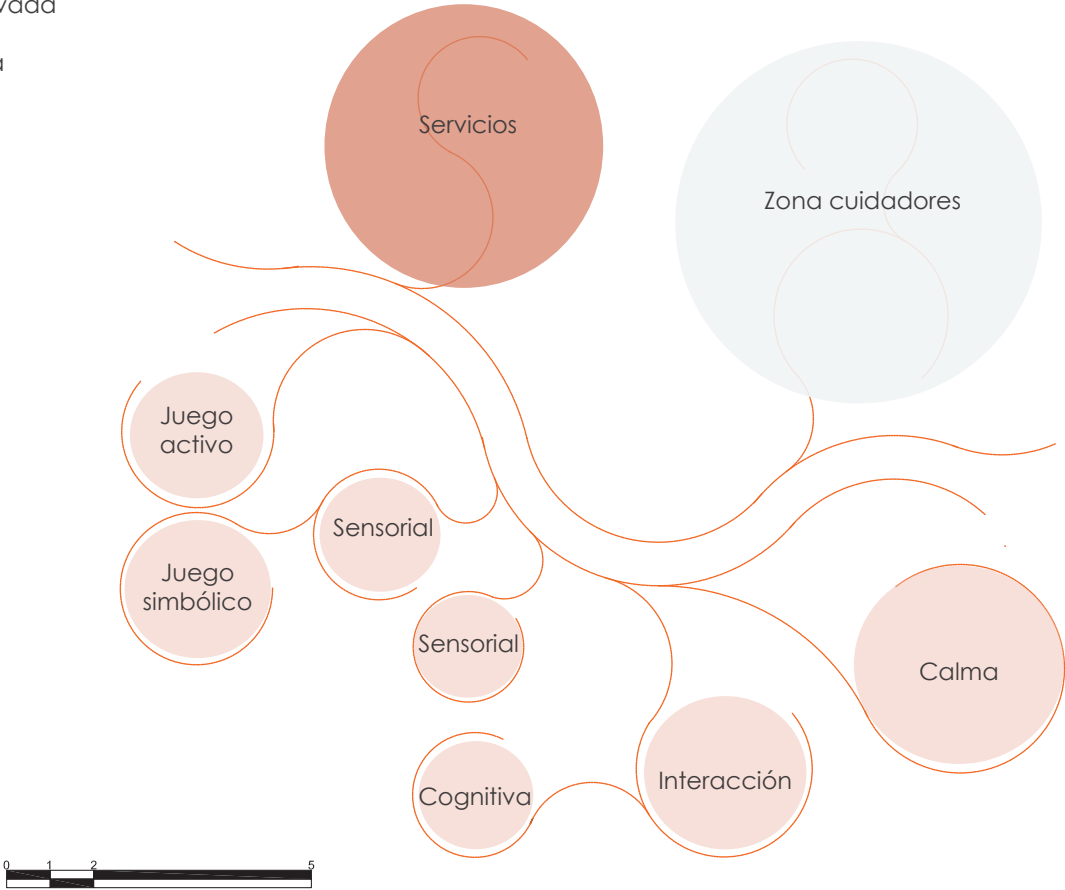
Se plantea la supervisión, sin invasión, con visuales que permitan el mayor control posible, siendo una integración discreta del entorno de la ludoteca.

3.4 Diagrama de adyacencias

El diagrama nos muestra como se desarrollando la relación de los microentornos planteados

Simbología:

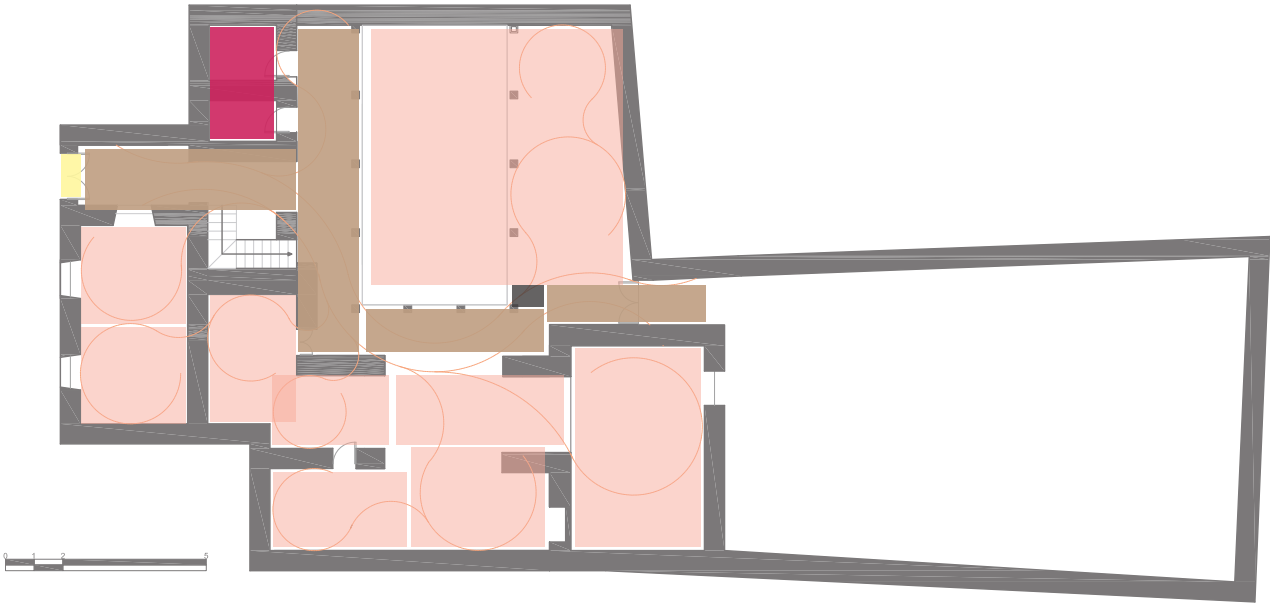
- Área de servicio
- Área semiprivada
- Área privada



3.5 Diseño espacial

Simbología:

- Acceso
- Circulación
- Área servicios
- Microentornos

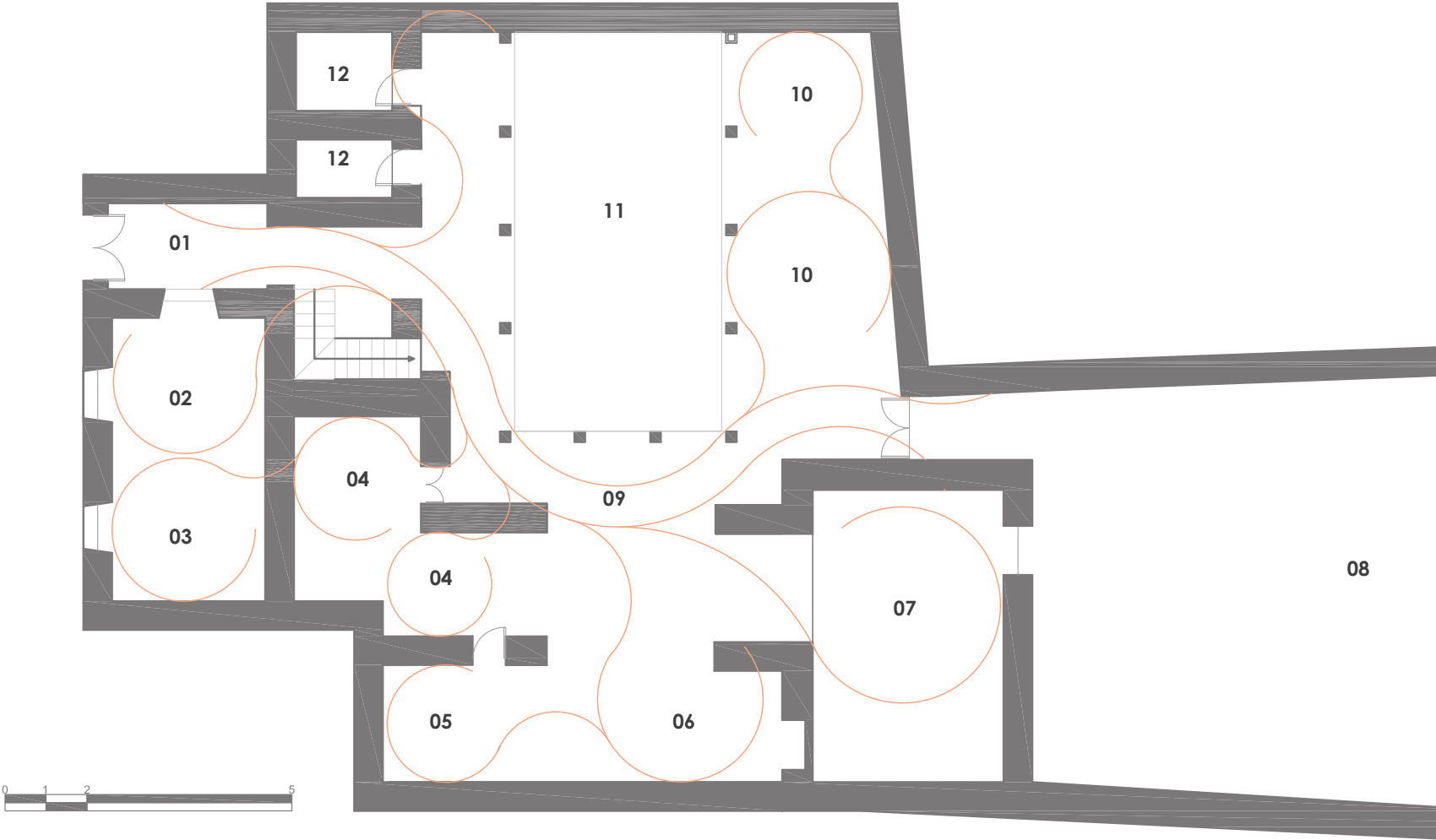


3.6 Zonificación

Se zonifica en planta baja, definiendo los usos de cada tipo de área.

Simbología:

- 01 Acceso
- 02 Zona de juego cognitivo
- 03 Zona de juego simbólico
- 04 Zona sensorial
- 05 Zona cognitiva
- 06 Zona de interacción
- 07 Zona de calma
- 08 Patio posterior
- 09 Zona de transición
- 10 Zona de cuidadores
- 11 Patio central
- 12 S.S.H.H



3.7 Moodboard

El siguiente Moodboard es una composición simbólica y conceptual que muestran las intenciones de diseño, así como las sensaciones que se busca transmitir, con base al análisis realizado y la idea planteada para el espacio.



3.8 Material Board

El presente Material Board a través de una cuidadosa selección de imágenes de materiales, su textura y color a fin de transmitir la ambientación planteada para el espacio.

La siguiente carta de materiales es precisa para transmitir la esencia de la marca plasmada en la atmósfera del espacio.

Estos materiales a la vez que cumplen su función estética, también permitirán al usuario experimentar de manera tangible el concepto planteado de manera sensorial y emocional.

Se define la utilización de materiales como pintura de tierra, madera, piedra natural, ladrillo, terrazo reciclado, carrizo, entramado de carrizo, estera y bahareque.

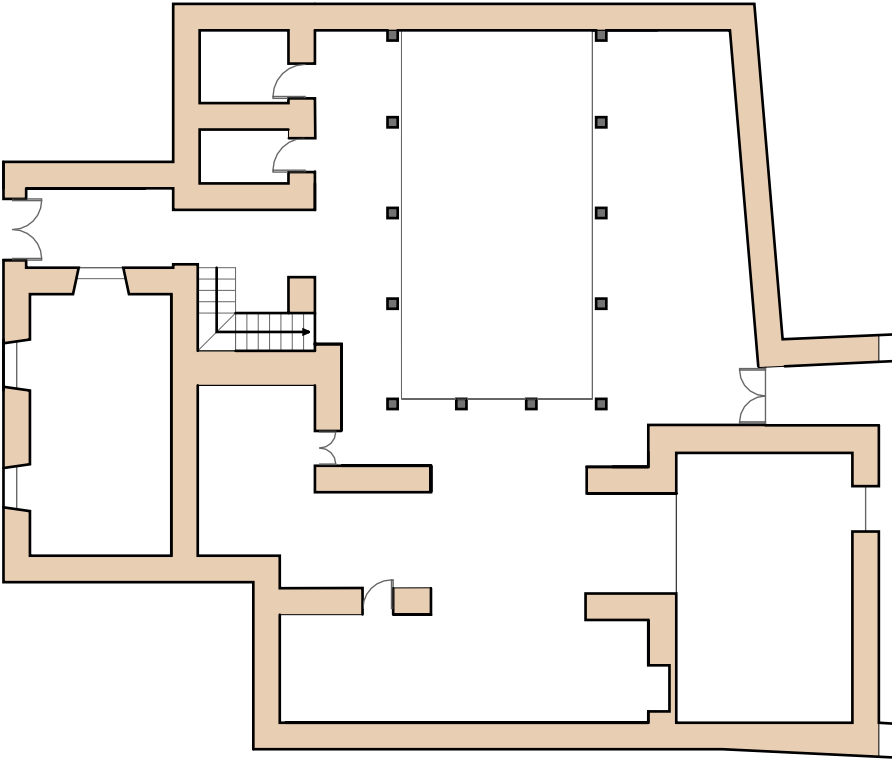
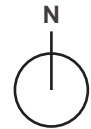




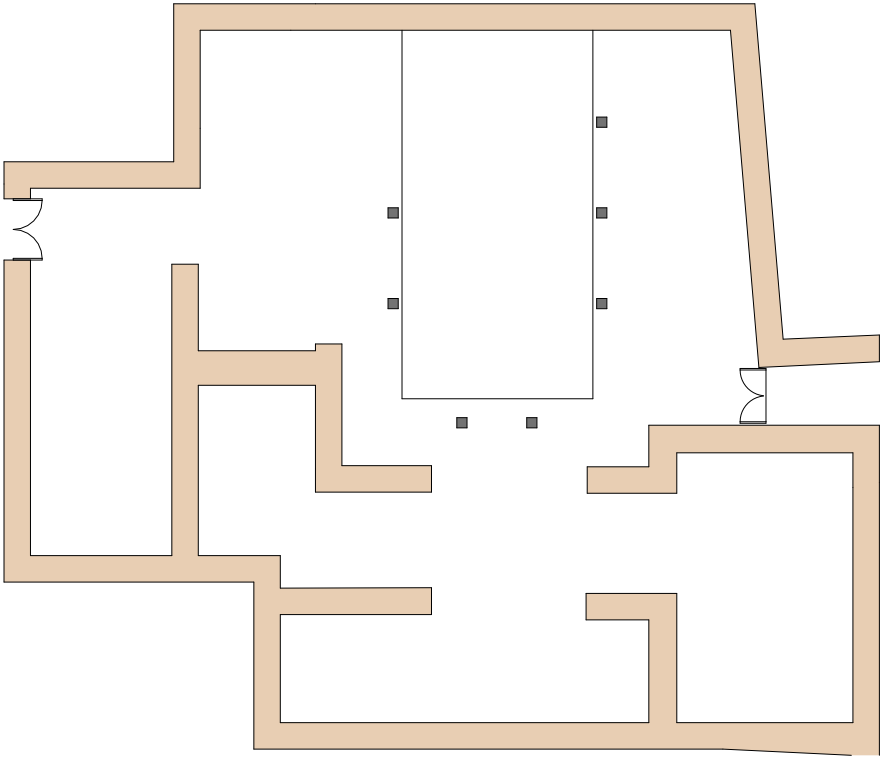
04

CAPÍTULO

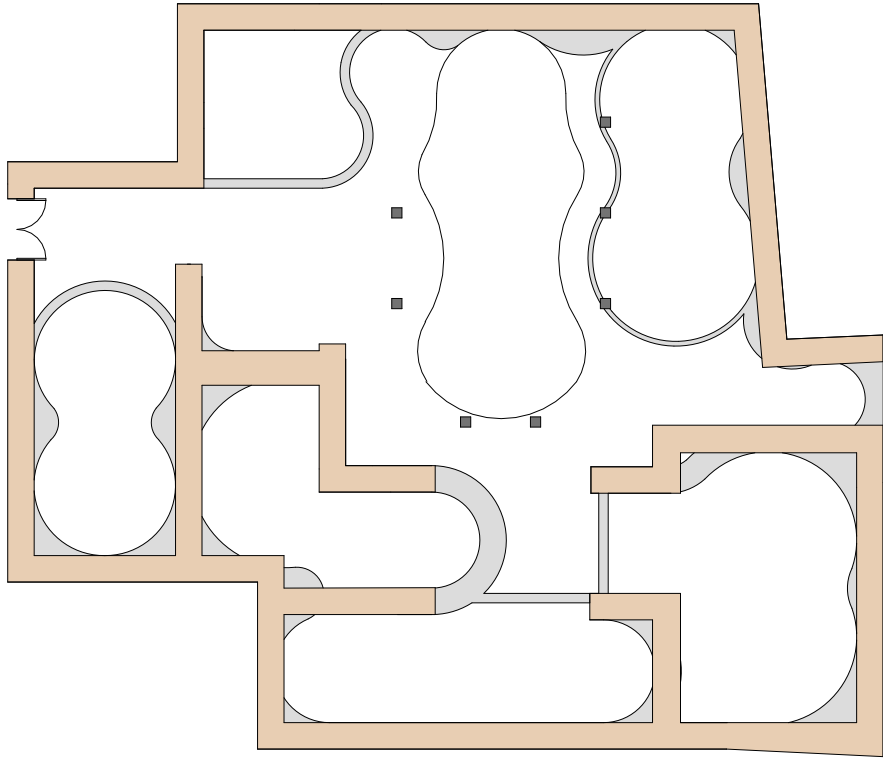
4.1 Planta de proceso de transformación de paredes



01 Paredes existentes



02 Paredes conservadas



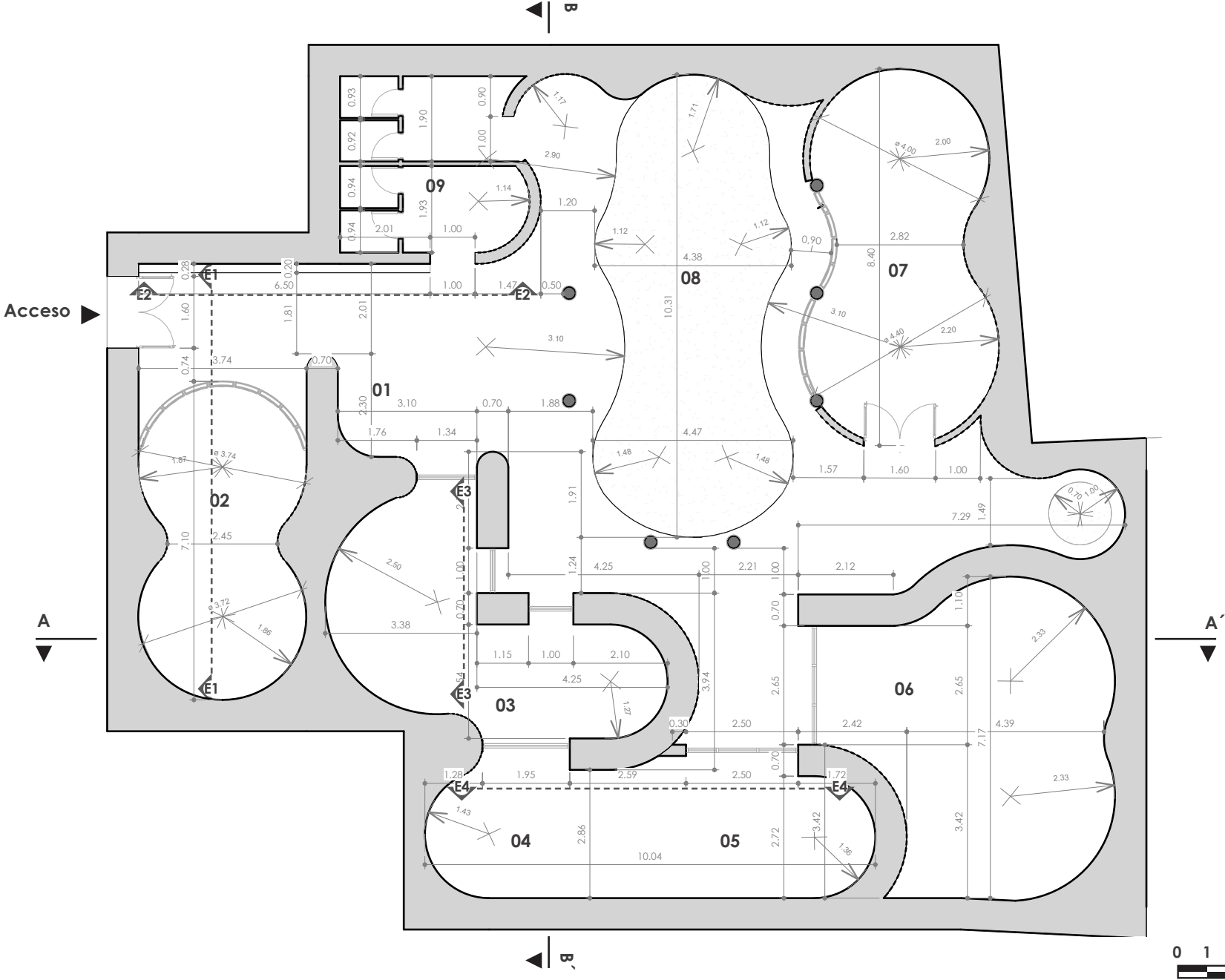
03 Creacion de paredes nuevas



4.1.1 Planta de distribución

Simbología

- 01 Counter
- 02 Zona cognitiva
- 03 Zona sensorial
- 04 Zona de juego
- 05 Zona de interacción
- 06 Zona de calma
- 07 Zona de cuidadores
- 08 Patio
- 09 S.S.H.H





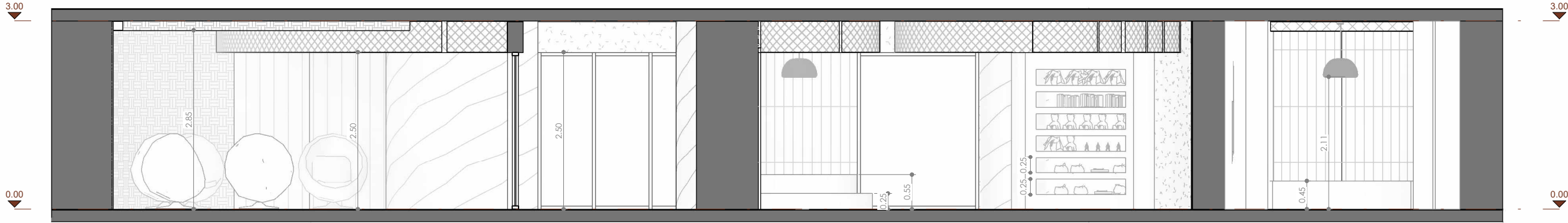
- 01 Counter
- 02 Zona cognitiva
- 03 Zona sensorial
- 04 Zona de juego
- 05 Zona de interacción
- 06 Zona de calma
- 07 Zona de cuidadores
- 08 Patio
- 09 S.S.H.H

4.2.1 Planta de Mobiliario

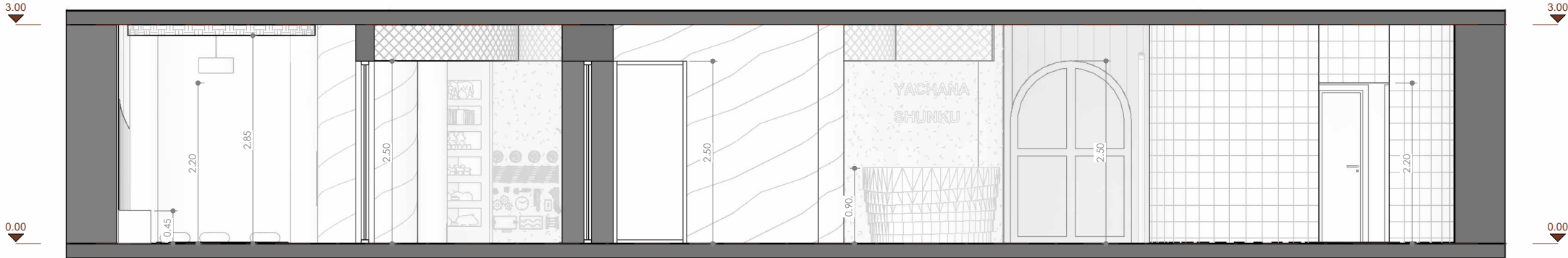
- Simbología**
- 01 Counter
 - 02 Zona cognitiva
 - 03 Zona sensorial
 - 04 Zona de juego
 - 05 Zona de interacción
 - 06 Zona de calma
 - 07 Zona de cuidadores
 - 08 Patio
 - 09 S.S.H.H



4.3 Corte Transversal



4.3.1 Corte Longitudinal



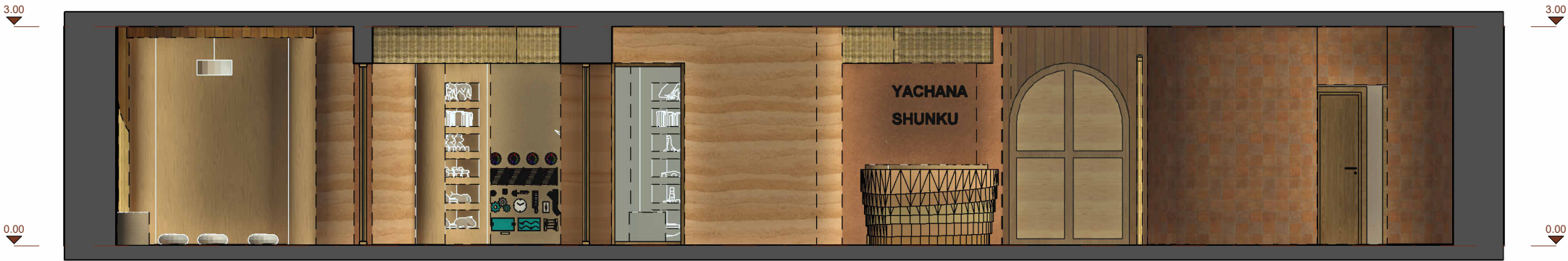
CORTE B-B'



4.4 Corte Transversal ambientado



4.4.1 Corte Longitudinal ambientado

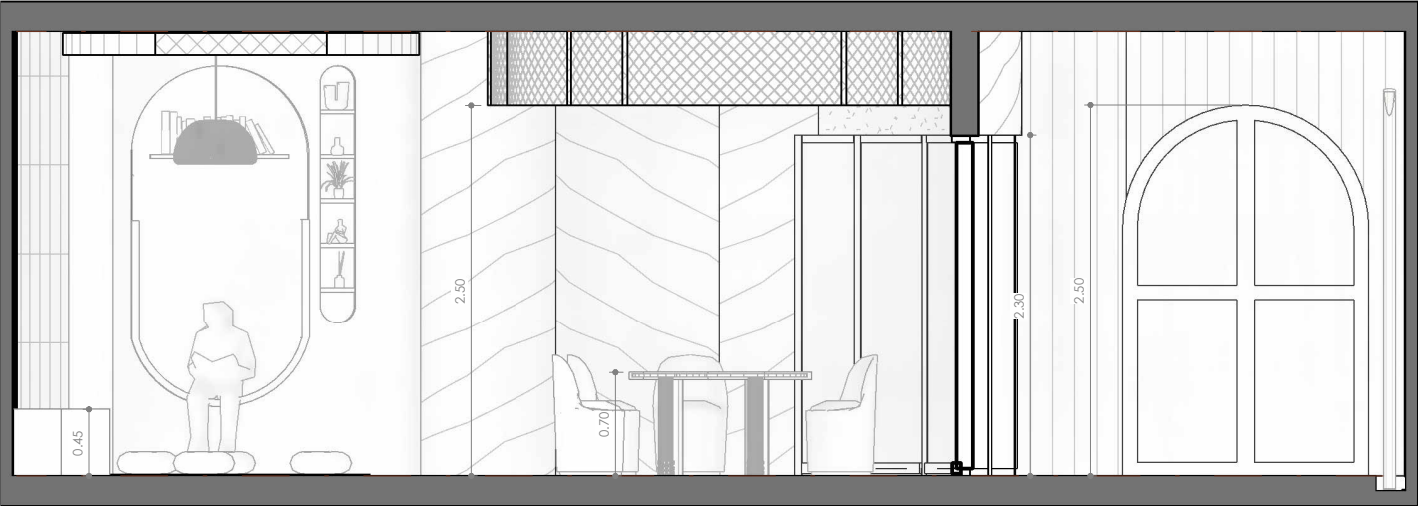


CORTE A-A'

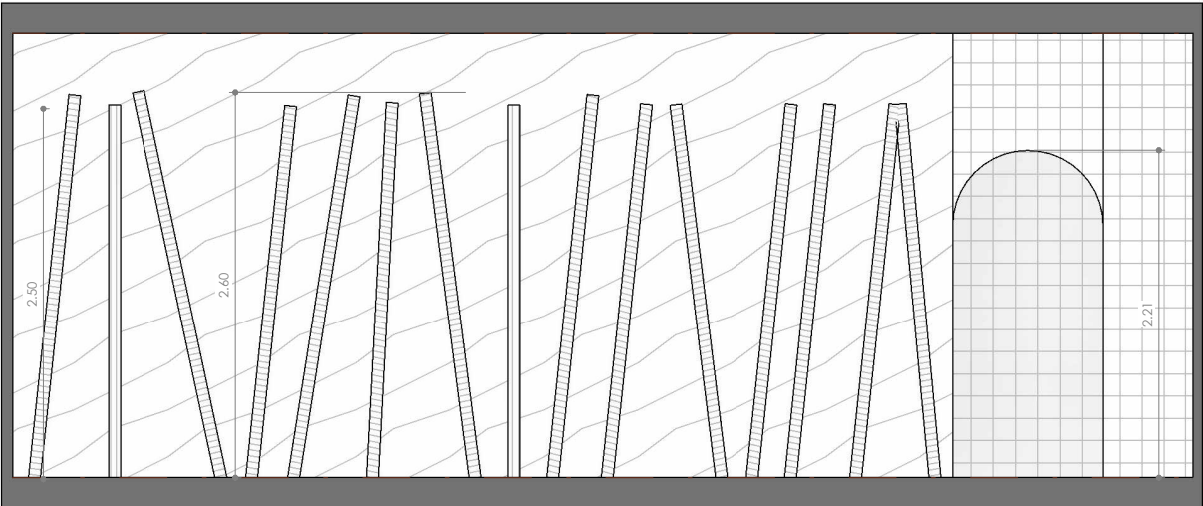
CORTE B-B'



4.5 Elevaciones internas



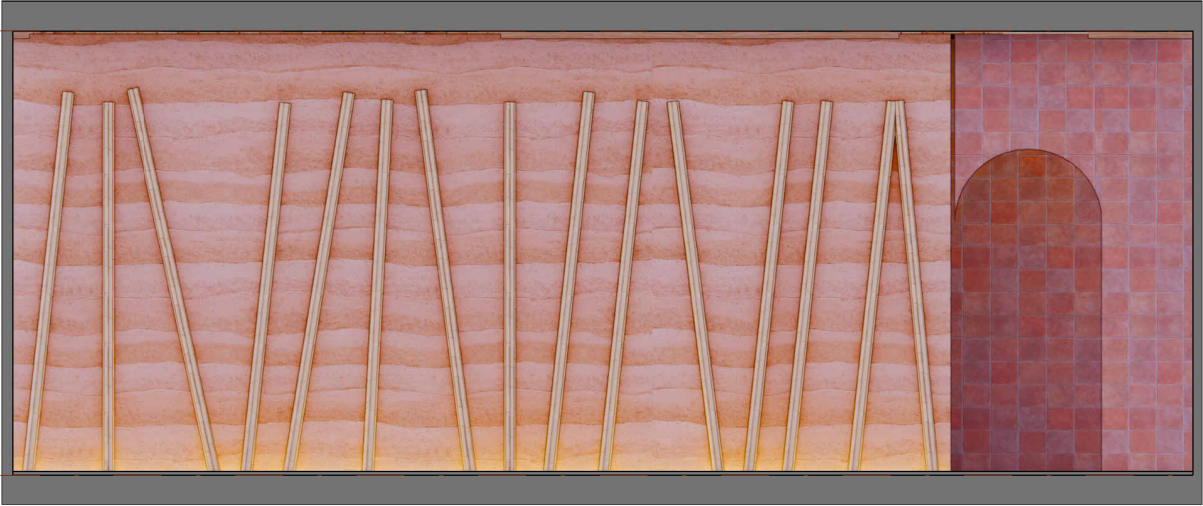
3.00
0.00



3.00
0.00



3.00
0.00



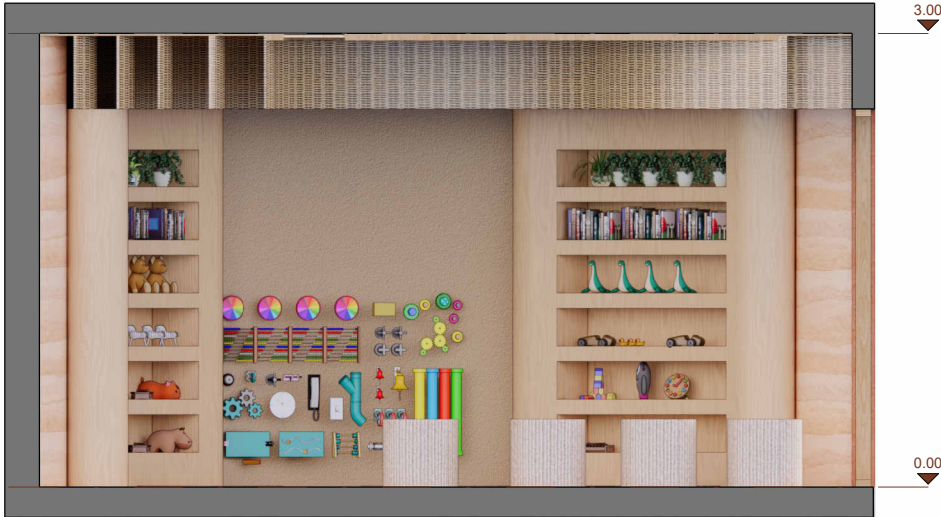
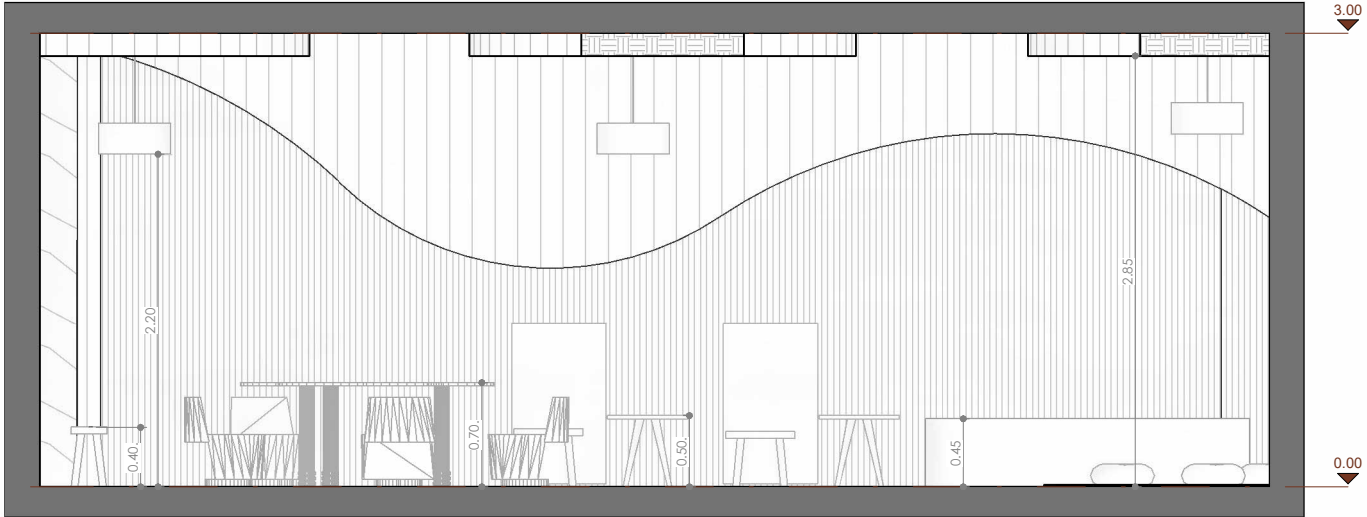
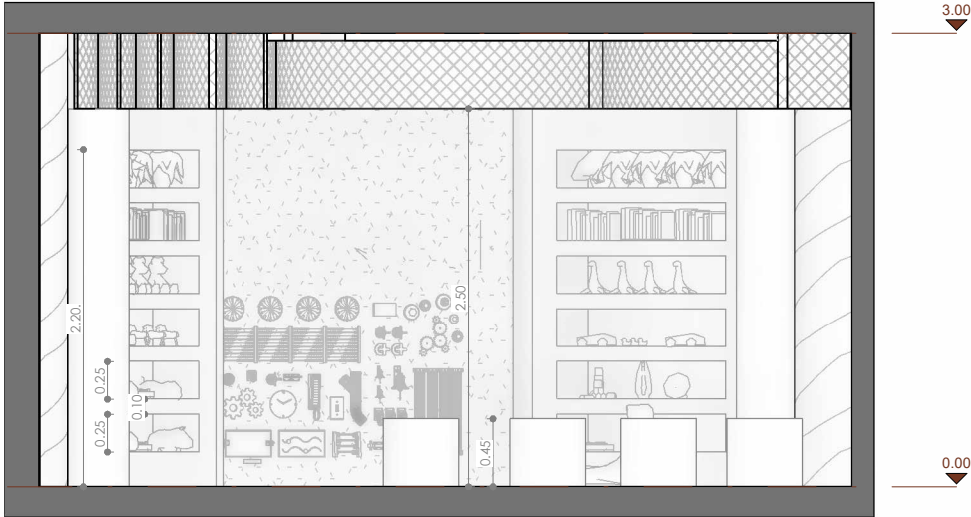
3.00
0.00

Elevación E1-E1

Elevación E2-E2



4.5.1 Elevaciones internas



Elevación E3-E3

Elevación E4-E4



4.6 Plano de Pisos

P.TIP 1
TABLÓN FERRARA

Color: madera natural clara
Prov. EDIMCA
Dim: 100x2500x18 mm



P.TIP 2
BALDOSA DE TERRAZO RECICLADO

Color: piedra natural beige
Prov: BAEC
Dim: 50x50 cm



P.TIP 3
PIEDRA NATURAL

Color: piedra natural clara
Prov: elaborado en obra
Dim: 60x30 cm



P.TIP 4
ESTERA

Color: Fibras vegetales naturales
Prov: elaborado en obra
Dim: 1.60 diámetro



P.TIP 5
MICROCEMENTO

Color: gris
Prov: elaborado en obra
Dim: n/d



P.TIP 6
Gravilla

Color: gris
Prov: Fábrica Orellana
Dim: n/d



P.TIP 7
Tablero Mdf

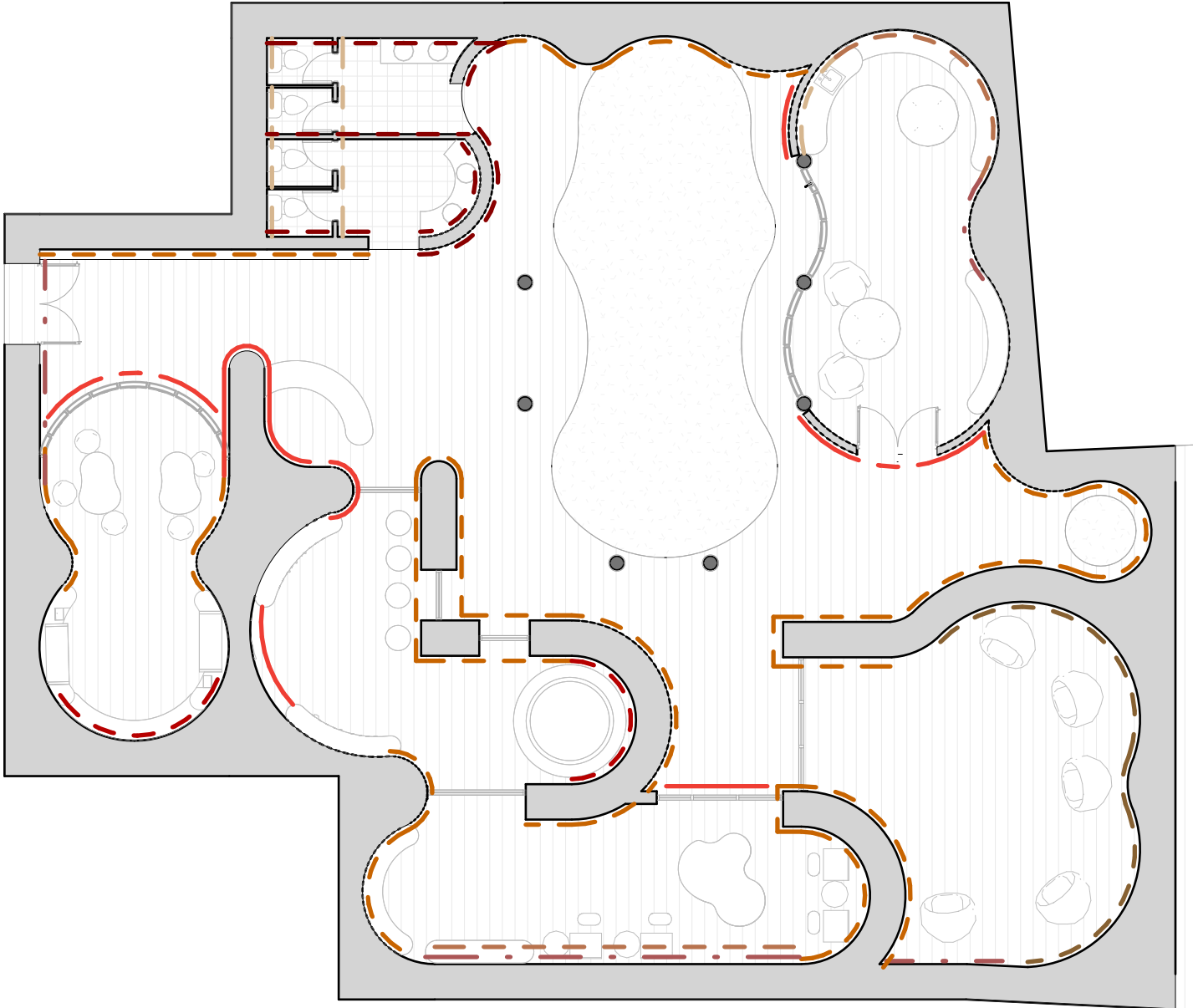
Color: café
Prov: Pelikano
Dim: 1.20 x 2.40



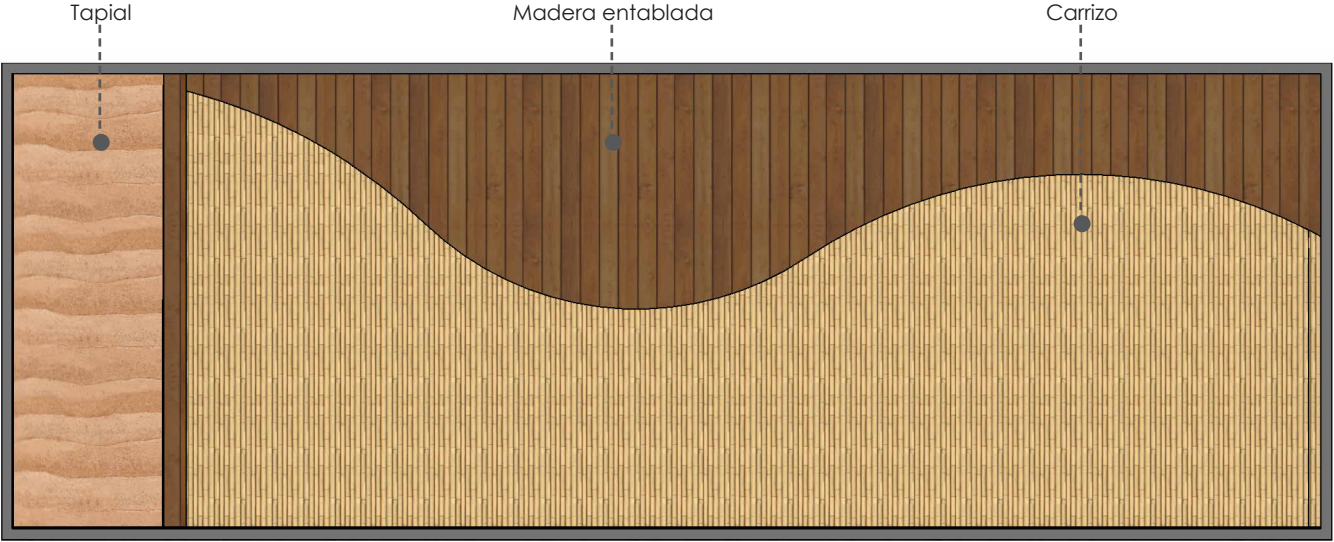
4.7 Revestimientos verticales

Simbología

----- Tapial	
----- Estera	
----- Cerámica de ladrillo	
----- Pintura de barro rojo	
----- Carrizo	
----- Madera entablada	
----- Cerámica beige	
----- Textura de carrizo	



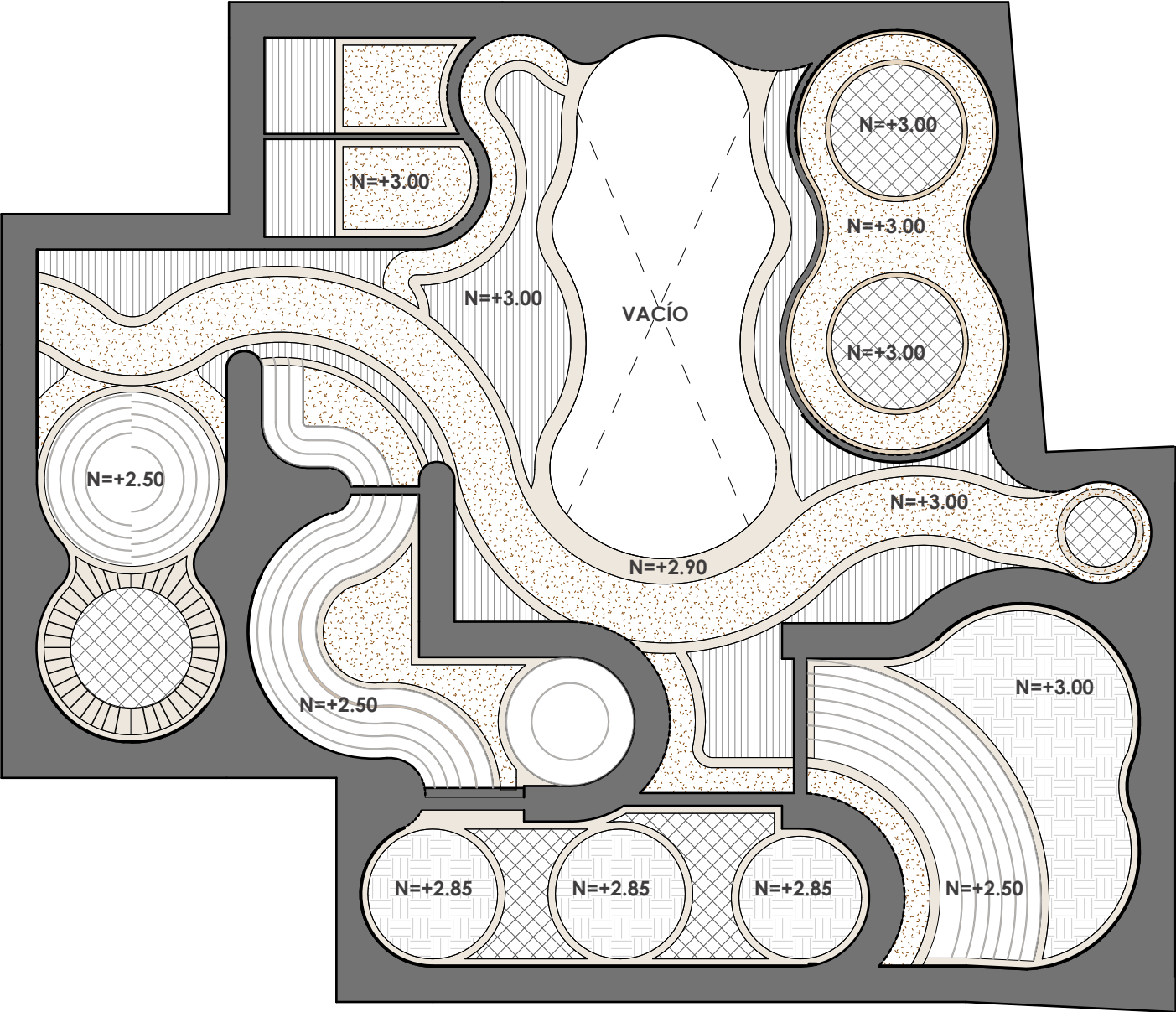
4.7.1 Elevaciones de revestimientos



4.8 Planta de techos

Simbología

Cielo raso Tip. 1 Tipo: entablado Material: madera Espesor: 2cm		
Cielo raso Tip. 2 Tipo: perfiles de madera Material: madera Espesor: 4cm		
Cielo raso Tip. 3 Tipo: cielo raso de carrizo Material: carrizo Espesor: 2cm		
Cielo raso Tip. 4 Tipo: cielo raso tejido de carrizo Material: carrizo Espesor: 2cm		
Cielo raso Tip. 5 Tipo: cielo raso estera Material: estera Espesor: 2cm		



4.9 Planta de iluminación

Simbología

Iluminación cielo raso

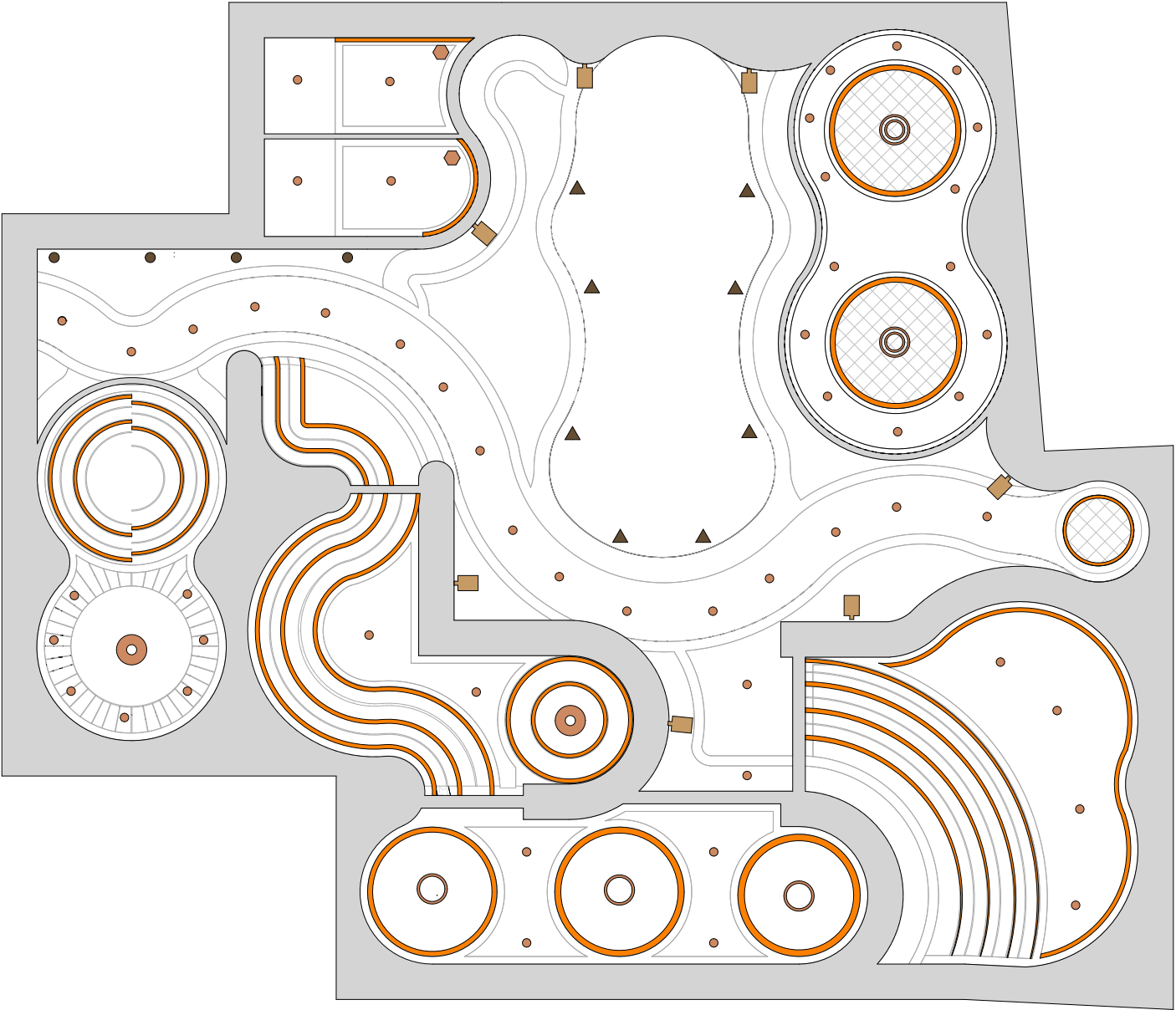
- Ojo de buey LED de 3W cálida de 5000K
- 
- Tira LED luz cálida BL-462COB10W-8MM-IP20-3000K
- 
- Luminaria suspendida decorativa/Bambú Boho Chic
- 
- Luminaria suspendida decorativa de ratán natural tejido
- 
- Luminaria tejida de Ratán
- 
- Luminaria suspendida de Ratán bola
- 

Iluminación piso

- Luminaria LED redonda empotrable en piso 25W 3000K
- 
- Starlux Splash Foco de jardín 3W, negro, IP44, LED
- 

Iluminación pared

- Aplique de pared de madera, luz cálida 3000K
- 



P. 75

4.10 Styling



Simbología

 Zona de la cuál se realiza análisis



Luminaria suspendida
de Ratán
Proveedor: Marriot

Mesa extensible Tioga
Proveedor: Laredoute

Mesa de madera con
soportes con textura de
carrizo.
Elaboración propia

Lámpara circular de
carrizo y remate de
madera.
Elaboración: propia

Poltrona flexible,
tapizado con tela
de lino
Elaboración propia

Caballote de
madera para pintar
Proveedor: Jugueton

Taburete Fuyuka
Proveedor: Laredoute

4.10.1 Styling

P. 78



Simbología

 Zona de la cuál se realiza análisis

Libreros pc
elaborados
Libros inf

Puff Ottom
linc
Provee
Almacén



Silla Galapagos
Upholstered
Proveedor: Adriana Hoyos

Alfombra realizada en
estera
Proveedor: realizar con
artesano local

P. 79



Acceso-Counter



Zona de Interacción



Zona de Calma



Zona Cognitiva



Zona Sensorial



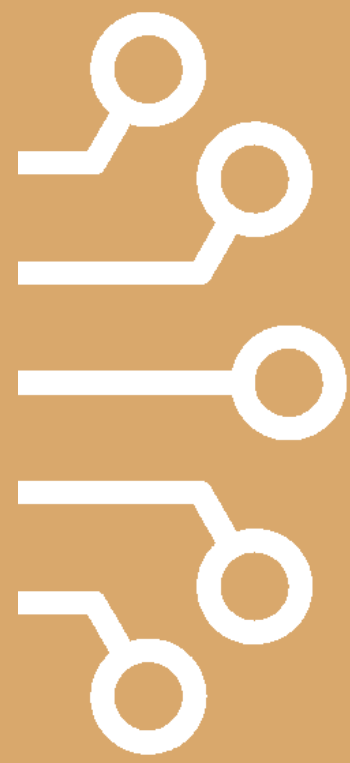
Zona Sensorial



Zona de Cuidadores



Patío

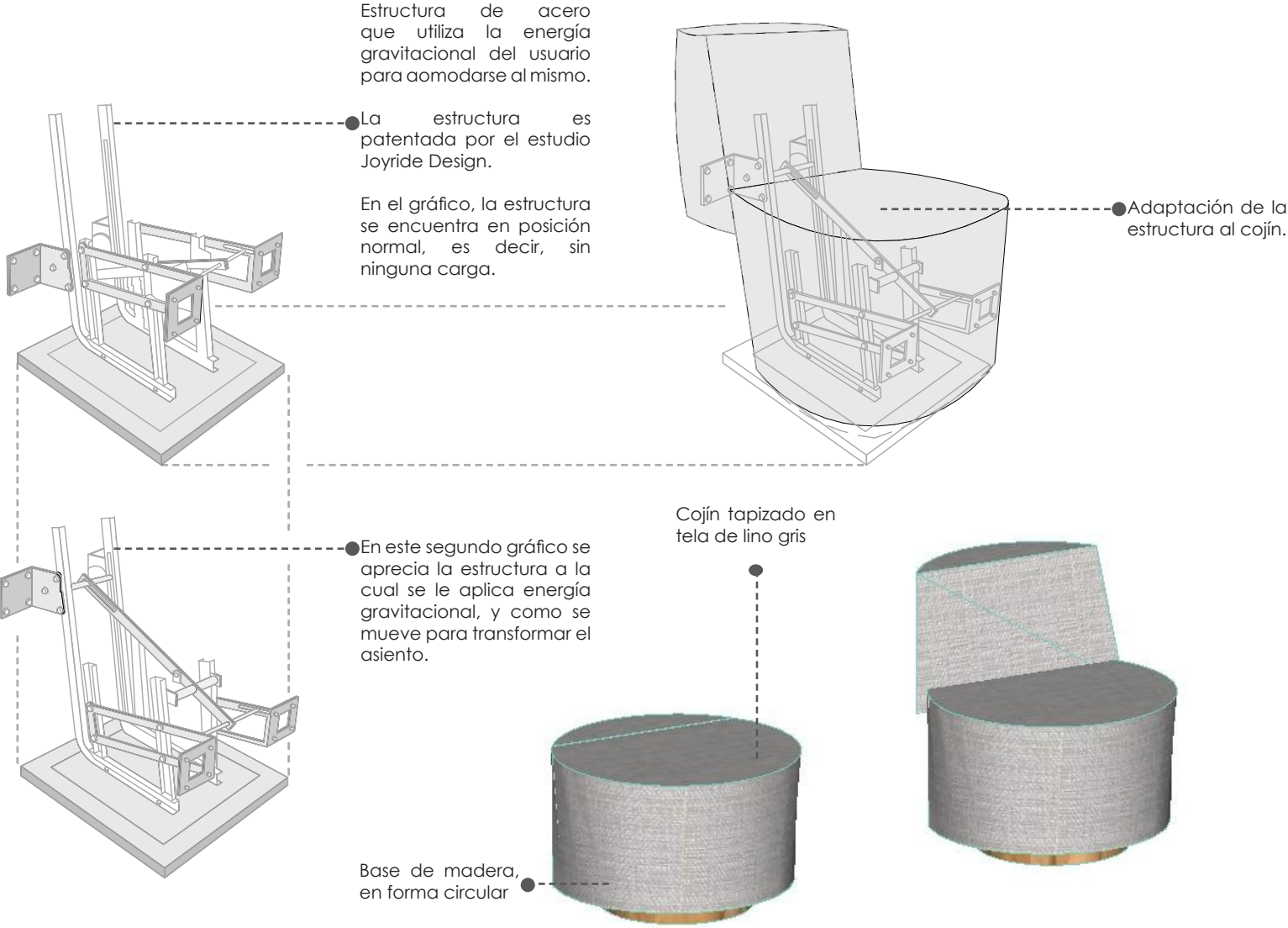
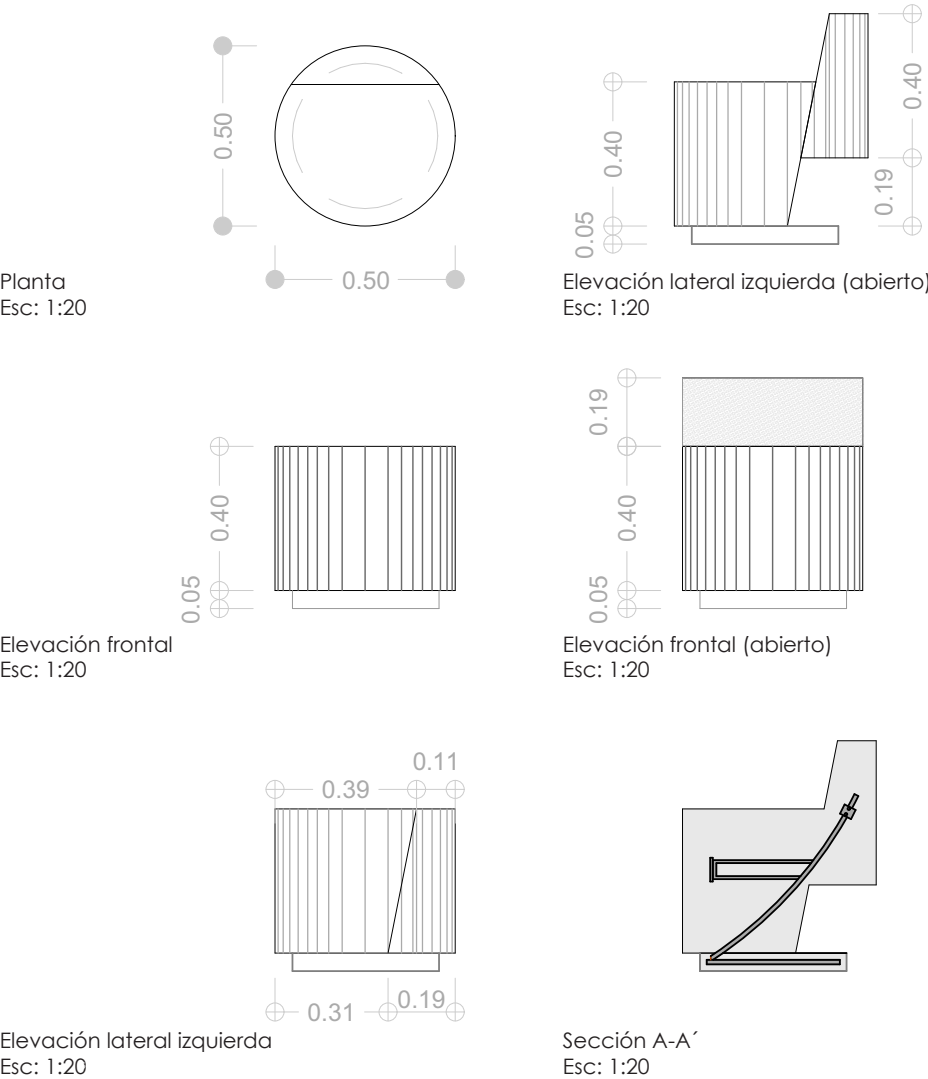


05

CAPÍTULO

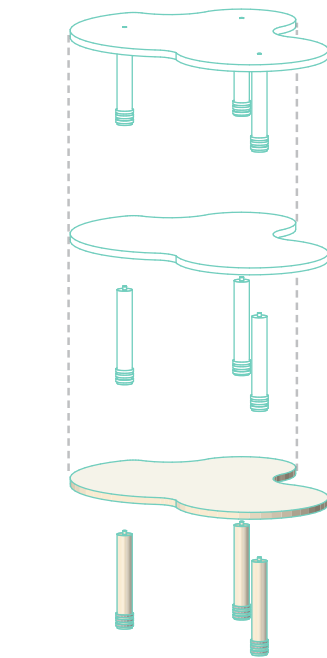
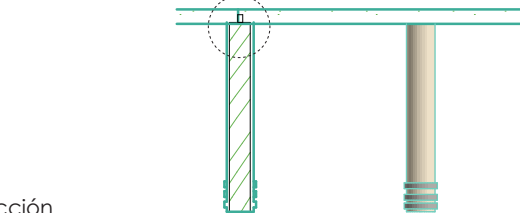
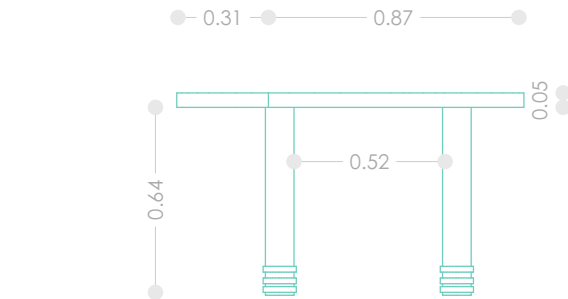
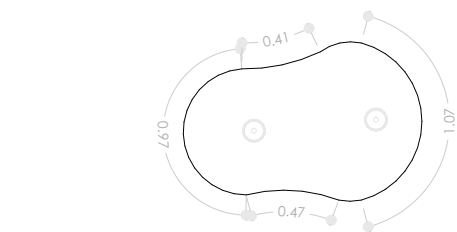
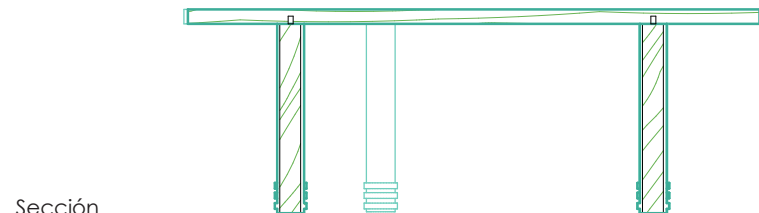
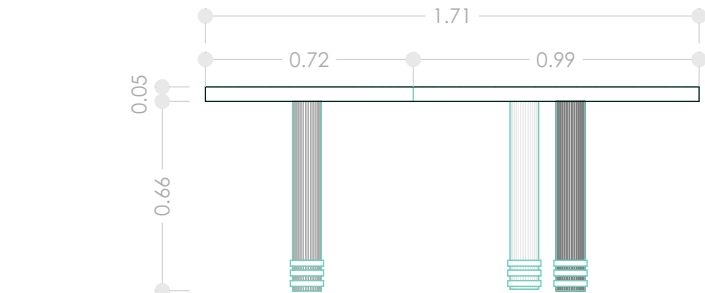
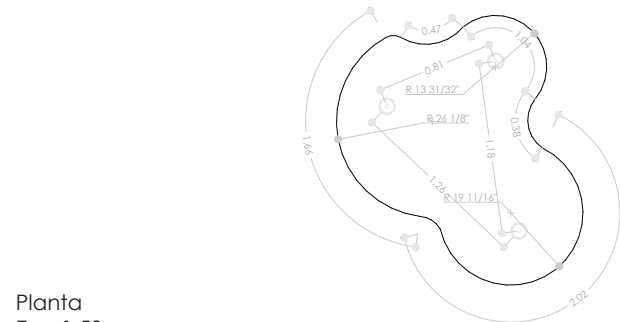
5.1 Poltrona flexible

Poltrona flexible, se adapta a cada usuario que lo utilice mediante el sistema Joyride Design, su relación con el proyecto se basa en la adaptabilidad para los diferentes usuarios.

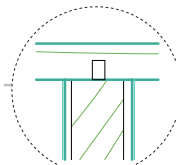


5.2 Mesa

La forma de estas mesas responden a las formas orgánicas que se plantean en el diseño, complementando el lenguaje de la ludoteca. Se las realiza en madera, cuyo anclaje a su base se da mediante el sistema “caja y espiga”. La materialidad elegida, cumple la función regularadora para su usuarios, ya que al ser un material natural, ayuda en este aspecto a cada persona.



Isometría explotada
Esc: 1:25



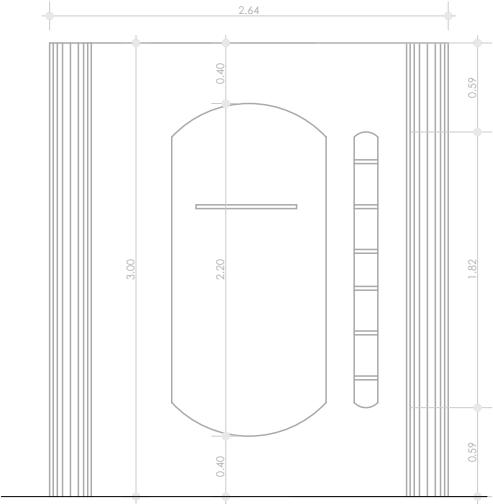
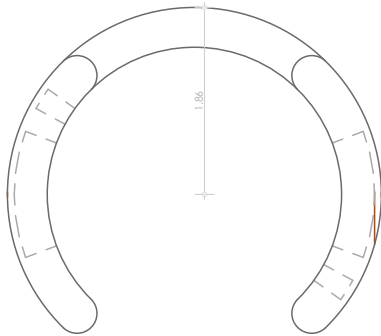
Detalle unión tablero con soporte de mesa
Esc: 1:10

Unión mediante sistema caja y espiga

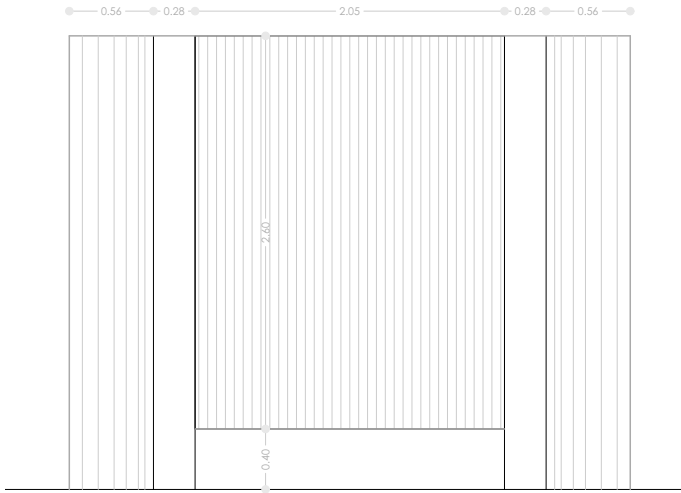


5.3 Mobiliario Gemelo

El mobiliario se encuentra en la zona cognitiva, adapta un nicho para que los niños puedan sentarse a descansar o leer, así como un nicho para colocar libros u objetos. De igual manera se complementa con un banco de tela que cumple las mismas funciones que el nicho de descanso. Se complementa el mobiliario con un reflejo del primer elemento del conjunto.

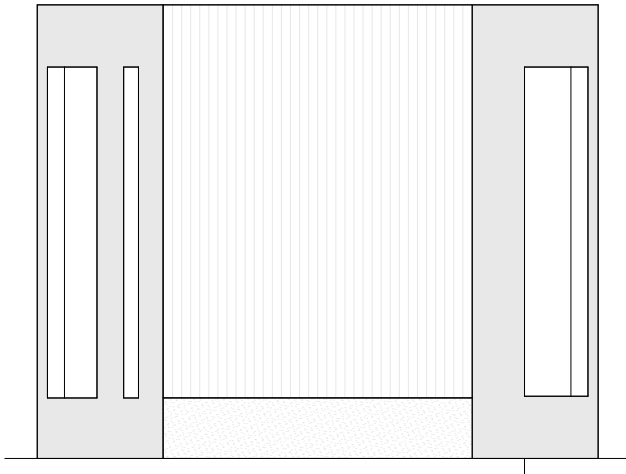


Planta
Esc: 1:20



Elevación frontal
Esc: 1:20

Elevación lateral
Esc: 1:20



Sección A-A'
Esc: 1:20

Panel curvo contrachapado
elaborado en obra

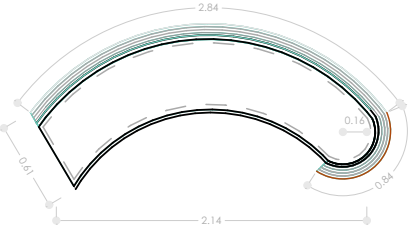
Repisa de madera
contrachapada

Asiento de tela de
lino

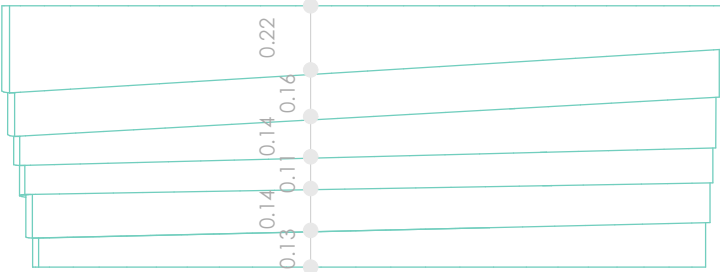
Cojín tapizado con tela de lino,
color gris oscuro, anclado a base

5.4 Counter

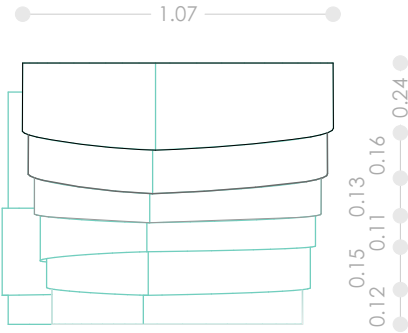
Se lo concibe como un conjunto de capas interconectadas, que van dando volumen al mobiliario, evocando las distintas capas neuronales que es el concepto con el cual se ha manejado el proyecto con su distinta materialidad.



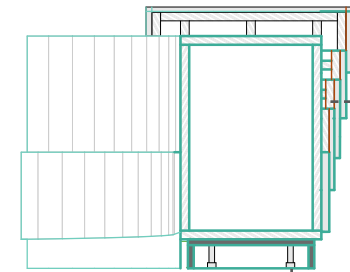
Planta
Esc: 1:25



Elevación frontal
Esc: 1:25



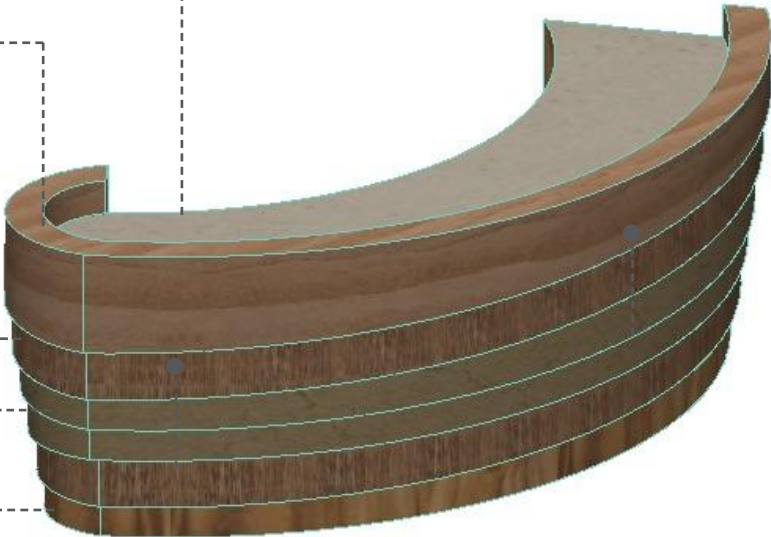
Elevación lateral derecha
Esc: 1:25

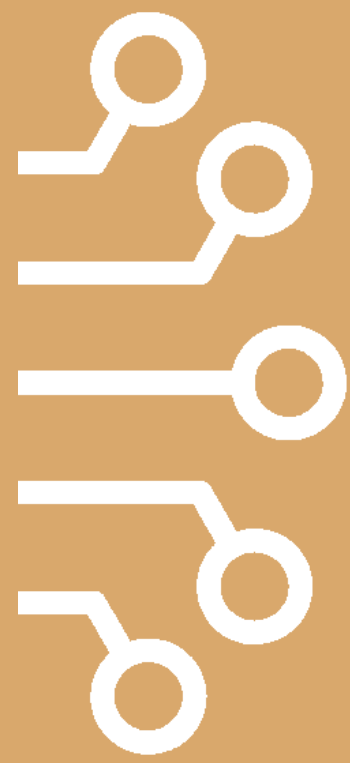


Sección A-A'

- Panel de yeso cartón
- Estructura steel frame
- Soporte regulable

- Mesón de travertino
- Panel de yeso cartón acabado pintura de tierra tipo tapial
- Panel de yeso cartón acabado de guadúa
- Panel de yeso cartón acabado pintura de tierra
- Base de madera contrachapada





06

CAPÍTULO

6.1 Conclusiones

El espacio interior influye directamente en el cuerpo humano y por tanto en las actividades que realiza el usuario en un determinado espacio; esto se refleja claramente en como las sensaciones cambian dependiendo del lugar que se ocupa en el diario vivir. Así, un lugar diseñado con los materiales adecuados, y sobre todo acordes al objetivo sensorial del espacio, pueden provocar emociones positivas que aportan significativamente a la funcionalidad y fluidez del entorno.

Adicional a ello, resulta evidente que la relación entre el ser humano y naturaleza es la conexión que mejor le sienta al cuerpo y mente de las personas, esto debido al vínculo evolutivo que la humanidad posee. Dicha conexión va mucho más allá de las sensaciones físicas e incluye percepciones sensoriales únicas generadas por la confluencia de elementos de la naturaleza como el agua, el aire, la tierra y las plantas.

En ese sentido, vale acotar que, debido al actual desarrollo tecnológico, social y espacial, el mundo ha tenido una pérdida significativa respecto de esta conexión, situación que afecta el desenvolvimiento adecuado del ser humano, generando problemas de salud física y emocional.

En este contexto, la arquitectura e interiorismo consciente surgen como una respuesta adecuada para generarespaciosidóneos, donde elserhumando sea capaz de confluir y retornar a la relación tan instintiva con el entorno natural. Esta consideración debe tomarse en cuenta especialmente en los espacios educativos, donde los niños habitan y desarrollan sus habilidades cognitivas y de aprendizaje; y aún más conscientemente cuando se

trata de espacios para niños neurodivergentes.

Por ello el presente proyecto se enfoca en el diseño y generación de un espacio idóneo para niños con esta condición. Así, con el diseño de una ludoteca neuro inclusiva, se propone un espacio que permite el desarrollo cognitivo, sensorial, recreacional y de interacción de niños neurodivergentes.

Las consideraciones tomadas para el diseño de estos espacios originan ambientes idóneos para el aprendizaje, el juego y la diversión; creando experiencias sensoriales controladas y que aportan positivamente al desarrollo y proceso educativo de los usuarios.

Así, se diseñó un ambiente seguro y estimulante que fomenta el desarrollo cognitivo y educativo de los niños, con espacios orgánicas que evocan la fluidez y materiales naturales que llaman a la conexión. La presencia de elementos complementarios como luminarias, texturas y mobiliario permiten crear entornos adaptativos a cada necesidad.

Al aplicar criterios de biofilía, el diseño propone el uso de materiales naturales como la madera, tierra, pintura de tierra, carrizo y piedra natural, mismos que aportan a la reducción del estrés, ansiedad y a la autorregulación, procesos fundamentales en los niños neurodiversos. Esta materialidad, además de evocar el contacto con la naturaleza, crea una atmosfera de calma y tranquilidad.

Adicionalmente, al ser estos materiales sostenibles, su implementación contribuye al cuidado ambiental y a la reducción de huella del carbono del mundo. A esto se suma el proceso de rescate y valorización de

sistemas constructivos vernáculos; ya que el diseño se generó sobre una construcción patrimonial de adobe, evidenciando así, que es posible resignificar espacialmente una construcción de tierra y darle un uso moderno.

Este estudio es solo una muestra de cómo el interiorismo influye en nuestras actividades diarias, y que debe ser usado como una herramienta que permita la creación de espacios en los cuales toda la población, diversa y neuro diversa, pueda confluir en armonía y desenvolverse adecuadamente alrededor de las dinámicas espaciales del entorno diario.

Finalmente, los criterios y lineamientos aplicados a este espacio específico pueden resignificarse y replicarse en otros espacios educativos, clínicos o públicos. Considerando la implementación de materiales sostenibles y brindando segundas oportunidades a edificaciones vernáculos.

6.2 Recomendaciones

En el Ecuador, es necesario concientizar a las personas acerca de la existencia de la neurodiversidad, puesto que esta influye directamente en los procesos desarrollo educacional, laboral, social, comunitario y de salud.

Adicionalmente este influye de forma directa en el campo del interiorismo, puesto que constituye un usuario diferente al usuario típico, con comportamientos, sensibilidad e interacción diversa.

Por otra parte, es importante que el interiorismo profundice en campos como la neuropsicología, neuro estética y neuro arquitectura, a fin de extender el conocimiento y las habilidades de los diseñadores, y así, estos puedan ser más conscientes respecto de la influencia que tienen los espacios en el diario vivir de las personas.

Es trascendental que los proyectistas comprendan que el diseño interior va mucho más allá de hacer que un espacio se vea “bonito”, y que este proceso conlleva la generación de ambientes que faciliten la cotidianidad de las personas y provoquen emociones de forma intencional de acuerdo con el objetivo del sitio.

La neurodiversidad debe ser tomada como un lineamiento obligatorio dentro de los procesos de diseño y generación de espacios públicos como hospitales, escuelas y parques. Es importante comprender que el acceso a este tipo de ambiente debe ser concebido como un derecho más de la población, comparado en cierto grado como la implementación obligatoria de áreas para personas con discapacidad. Evidentemente las consideraciones podrían ser más puntuales y

generales, más sin embargo es fundamental hacer énfasis en la necesidad de generar espacios que promuevan la inclusión y accesibilidad de todo tipo de usuarios.

Finalmente se recomienda repensar y diseñar espacios no pensados únicamente en el desarrollo de los niños neuro diversos, sino también destinados para adolescentes y personas adultos, puesto que son usuarios que también requieren de espacios adaptativos para desarrollar sus actividades cotidianas.

6.3 Índice de Figuras

Figura 1 Marca Yachana Shunku[elaboración propia]Pg 15

Figura 2 Ubicación Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño.[Google Maps].....Pg 21

Figura 3 Fachada Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño.....Pg 21

Figura 4 Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. GoRaymi, 2015Pg 23

Figura 5 Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Wordpress, 2017.....Pg 23

Figura 6 Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026Pg 24

Figura 7 Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026Pg 24

Figura 8 Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026Pg 24

Figura 9 Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026Pg 25

Figura 10 Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026Pg 25

Figura 11 Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026Pg 25

Figura 12 Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño. Fotografía propia,2026Pg 25

Figura 13 Campus of Westmark School. Pintos, P., 2024Pg 28

Figura 14 Campus of Westmark School. Pintos, P., 2024Pg 29

Figura 15 Contentful Workplace. Díaz, V., 2024Pg 30

Figura 16 Contentful Workplace. Díaz, V., 2024Pg 31

Figura 17 270 Park Avenue. Young, N., 2025Pg 32

Figura 18 270 Park Avenue. Young, N., 2025Pg 32

Figura 19 Apartamento Consolação. Netto, R., 2018Pg 33

Figura 20 Apartamento Consolação. Netto, R., 2018Pg 33

Figura 21 Concepto.....Pg 37

6.4 Bibliografía

270 Park Avenue / Foster + Partners | ArchDaily. (n.d.). Retrieved June 21, 2026, from <https://www.archdaily.com/1035277/270-park-avenue-foster-plus-partners>

Apartamento Consolação / Canoa Arquitectura | ArchDaily Brasil. (n.d.). Retrieved June 21, 2026, from https://www.archdaily.com.br/br/949301/apartamento-consolacao-canoa-arquitetura?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects

AsoleamientoBaker, D. L. (2013). Neurodiversity. Mental Health Care Issues in America: An Encyclopedia: Volume 1-2, 2, 469–476. <https://doi.org/10.1177/1536504212456175>

Celis, G., & Ochoa, M. G. (2022). Trastorno del espectro autista (TEA). 65, 7–20.

Día Mundial del Autismo: En el Ecuador existen 30.912 Personas certificadas con Discapacidad Psicosocial – Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades. (n.d.). Retrieved June 7, 2026, from <https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/dia-mundial-del-autismo-en-el-ecuador-existen-30-912-personas-certificadas-con-discapacidad-psicosocial/>

McCain, K. (2022). La neurodiversidad es una forma esencial de diversidad humana, esto es lo que significa | Foro Económico Mundial. <https://es.weforum.org/stories/2022/10/que-es-la-neurodivergencia-esto-es-lo-que-necesitas-saber/>

Psicología del espacio: cómo la arquitectura interior altera nuestra salud e influye en nuestros comportamientos - BBC News Mundo. (n.d.).

Retrieved June 7, 2026, from <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56486912>

Pintos, P. (2024, 30 de marzo).Campus de primaria de Westmark School / NBBJ. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/1014933/lower-school-campus-of-westmark-school-nbbj>

Díaz, V. (2024, 5 de octubre) Contentful Workplace / toi toi toi creative studio. ArchDaily. https://www.archdaily.com/996840/contentful-toi-toi-toi-creative-studio?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Ambientesdigitales.com (2021). Westmark Lower School por NBBJ. <https://ambientesdigital.com/westmark-lower-school-nbbj/>

Google. (s.f.). Ubicación Museo de acuarela, dibujo y arquitectura Muñoz Mariño.[Mapa]. En Google Maps. Recuperado el 7 de junio de 2026, de Google Maps.

Guerrero, B. (2015). Museo casa de la acuarela. Bienes Raíces Clave (<https://www.clave.com.ec/museo-casa-de-la-acuarela/>)

Museo de Acuarela y Dibujo Muñoz Mariño. (2015). GoRaymi. <https://www.goraymi.com/es-ec/pichincha/quito/museos/museo-acuarela-dibujo-munoz-marino-avo4nlpfq>

Museo de Acuarela y Dibujo Muñoz Mariño. (12 de mayo 2017). Wordpress. <https://museosdelacuidaddequito.wordpress.com/2017/05/12/museo-de-acuarela-y-dibujo-munoz-marino/>

Rivas Garcia, J. L. (2017). La casa de la acuarela de San Marcos. Bienes Raíces. Clave, <https://www.quitocitytour.travel/images/public-relations/prensa-nacional/pdf/casa-de-la-acuarela.pdf>

