



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**EL SIGNIFICADO DEL MOBILIARIO:
UN ESTUDIO DE CAMPO EN LA CIUDAD DE MÉXICO**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A

ÁNGEL EDUARDO VELASCO ROJANO

Director de Tesis:

Dr. Serafín Joel Mercado Doménech

Revisor de Tesis:

Mtro. Javier Urbina Soria

Sinodales:

Lic. Ma. Guadalupe Osorio Álvarez

Dra. Patricia Ortega Andeane

Dra. Elizabeth López Carranza

Proyecto PAPIIT IN310824



**Facultad
de Psicología**

MÉXICO, D.F.

2012



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos:

A mi madre que siempre me apoya, cuida y quiere, que hace cada día más sencillo y alegre con su presencia y que siempre me alienta a seguir, ¡gracias por ser tan maravillosa como mamá!

A la Universidad Nacional Autónoma de México y al Programa de Alta Exigencia Académica de la Facultad de Psicología por brindarme la mejor formación posible, con excelentes maestros y servicios.

Al programa de apoyo a proyectos de investigación e innovación tecnológica (PAPIIT) por el apoyo y financiamiento para esta tesis con el proyecto PAPIIT IN310824.

Al Dr. Serafín Mercado por el tiempo involucrado en la dirección de tesis, por sus valiosas clases, su trato amable, su gusto por compartir los conocimientos, su apoyo y amistad constantes. Especialmente le agradezco por permitirme ser parte del proceso de investigación en cada una de sus fases, tomando mi opinión en cuenta sin importar mi falta de experiencia.

A la Dra. Elizabeth López Carranza por ser una maestra ejemplar, comprometida y profesional, que siempre me guió en el proceso de investigación compartiendo su experiencia y conocimientos de forma cordial, clara y enriquecedora. También le agradezco por su gran aportación y precisas correcciones a este trabajo, sin ellas, la calidad del mismo sería mucho menor.

Al Mtro. Javier Urbina Soria por sus aportaciones y acertadas correcciones a este trabajo como un excelente revisor de tesis.

A la Dra. Patricia Ortega Andeane por sus aportaciones al trabajo, las cuales lo enriquecieron con información precisa del área.

A la Lic. Guadalupe Osorio Álvarez por su rápida y precisa revisión del trabajo y excelentes sugerencias para mejorarlo.

A la Dra. Tania Esmeralda Rocha Sánchez por sus aportaciones a este trabajo y por sus excelentes clases.

A la Dra. Blanca Elena Mancilla Gómez, la Lic. Ma. Eugenia Sánchez Romero, la Lic. Norma Cecilia Madrid Zepeda y la Lic. Irene Casarrubias García por su constante apoyo a mi formación profesional como psicólogo.

Al equipo de trabajo que hizo posible ésta tesis Anita, Espe, Ari, Ana Luisa y Daniela, ¡gracias por su apoyo!

A los amigos que hicieron agradable mi estancia en la facultad, me apoyaron con sus valiosas opiniones y cuidaron mi salud mental Sofía, Anita, Consuelo, Fátima y Yadira. ¡Gracias por ser mis amigas y compartir tanto conmigo!

Por último pero no menos importante a Dios por darme tantas oportunidades.

Indice

INDICE	1
1. INTRODUCCIÓN.....	2
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN	3
1.2. OBJETIVO GENERAL	5
2. MOBILIARIO	6
2.1. DEFINICIÓN DE MOBILIARIO.....	6
2.2. CARACTERÍSTICAS DEL MOBILIARIO	7
2.3. TEORÍA DE LOS OFRECIMIENTOS	7
2.4. TEORÍA DE LA PROXEMICA DE HALL, EL ESPACIO DE CARACTERES SEMIFIJOS.....	10
2.5. ASPECTOS ASOCIADOS A LA SELECCIÓN DEL MOBILIARIO	11
3. LAS APROXIMACIONES ACTUALES AL ESTUDIO DEL MOBILIARIO	15
3.1. LA APROXIMACIÓN DE LA ERGONOMÍA.....	15
3.2. LAS APROXIMACIONES SEMÁNTICAS AL ESTUDIO DEL MOBILIARIO	18
4. LAS REDES SEMÁNTICAS NATURALES	21
5. MÉTODO.....	25
5.1. OBJETIVO GENERAL	25
5.2. PARTICIPANTES	25
5.3. INSTRUMENTO	27
5.4. PROCEDIMIENTO.....	28
6. RESULTADOS	29
7. DISCUSIÓN.....	41
7.1 CONCLUSIONES	50
8. REFERENCIAS	51
ANEXO 1. VERSIONES DEL INSTRUMENTO.	57
VERSIÓN 1.....	57
VERSIÓN 2.....	60
ANEXO 2. EJEMPLOS DE INSTRUMENTOS CONTESTADOS.....	64
PARTICIPANTE 1.....	64
PARTICIPANTE 2.....	68
PARTICIPANTE 3.....	72

1. Introducción.

La vivienda es un ambiente determinante en la vida de las personas; éste les permite resguardarse tanto de las condiciones adversas del ambiente y de otras personas, haciendo que una gran parte de las actividades diarias de las mismas ocurra en la vivienda, lo cuál brinda la posibilidad de realizar comportamientos que no serian factibles en otros lugares. Así mismo es el nicho ecológico de la familia, institución fundamental desde el punto de vista social.

La vivienda es un sistema diseñado para resolver la necesidad de habitar por medio de la satisfacción de las necesidades espaciales, existenciales y emocionales de las personas (Ortiz, 2011).

Por lo anterior puede considerarse a la vivienda como el lugar primario para la vida de las personas, desde el cual se mueven hacia otros escenarios, como los del trabajo, la diversión o aquellos destinados a la adquisición de bienes y servicios. Lo que la convierte en un ámbito de estudio para diversas disciplinas.

En el campo de la psicología ambiental se han relacionado algunos aspectos del diseño de la vivienda, como el número de habitaciones o el espacio en general, con características o procesos conductuales de sus usuarios. Estas investigaciones han revelado que las características configuracionales de los espacios domésticos pueden promover la realización de ciertos comportamientos y no de otros. Por ejemplo la propuesta de Hall (1966), quien dice que los espacios por su arreglo pueden considerarse de dos formas, la primera como espacios sociófugos, que disminuyen la probabilidad de interacciones sociales al mantener a las personas alejadas, la segunda como espacios sociópetos que mantienen a las personas más cerca y promueven la interacción.

La relación entre la conducta y el espacio residencial es posible gracias a que la vivienda funciona como un sistema basado en la interacción entre tres elementos principales: el espacio arquitectónico, el sistema de objetos y los usuarios. Este sistema sólo puede

funcionar correctamente si el espacio construido y el sistema de objetos son compatibles con las necesidades físicas y psicológicas de los usuarios de acuerdo con Ortiz (2011)

El sistema de objetos de la vivienda ha sido definido por Norberg-Schullz (1975) como la red de mobiliario, decoraciones y cosas manipulables en general que ayudan al individuo a organizar, delimitar y usar un espacio. Por consiguiente es importante estudiar al mobiliario, ya que los muebles ayudan a dar un carácter específico a las habitaciones dotándolas de elementos que sirven de apoyo a los usuarios para realizar las actividades para las que fueron planeadas y guardan una carga importante de emociones y significados culturales, como lo propone Norman (2007).

Sin embargo, a pesar de que algunos autores reconocen la importancia que el mobiliario tiene en la realización de las conductas, como Norman (2004) ó Hall (1966), su papel general no se ha estudiado por medio de investigación empírica. Problema que de acuerdo con Ortiz (2011) puede deberse a la complejidad que implica su estudio, ya que para poder comprender el papel del mobiliario no puede separarse del espacio arquitectónico debido a que estos se complementan al ser usados para las mismas causas.

Por esta razón, el propósito de este trabajo es realizar un estudio exploratorio que permita conocer el significado del mobiliario para las personas de la Ciudad de México y así sentar una base para futuras investigaciones.

Para empezar se hará una breve introducción al problema que se aborda; posteriormente se hablará de las teorías existentes acerca del papel del mobiliario en el contexto de la psicología ambiental. A continuación, se hablará de las aproximaciones existentes al tema del mobiliario, siguiendo con la técnica de redes semánticas naturales. Una vez presentados estos temas, se presentará la estrategia metodológica para abordar el problema. Se presentarán los resultados y se discutirán.

1.1. Planteamiento del problema y justificación

El objetivo de la psicología es encontrar las razones por las cuales los individuos emiten ciertas conductas, para ello ha desarrollado diferentes perspectivas teóricas y técnicas de

medición, que le han ayudado a dar explicación a diversos fenómenos y problemas a nivel experimental, clínico y de la vida cotidiana.

Entre los diversos campos en que se divide la Psicología se encuentra el de la Psicología Ambiental que busca entender el comportamiento humano por medio de la comprensión de la relación que existe entre la conducta humana y las diferentes facetas del entorno físico (Aragonés y Américo, 1998).

Los ambientes construidos están integrados por la arquitectura, el diseño de interiores y el urbanismo (Aragonés y Américo, 1998). Entre las diferentes aproximaciones teóricas para estudiar este tipo de ambientes se encuentra la propuesta de Barker (1968) denominada *teoría de los escenarios conductuales*, la cual propone la idea de que los patrones de conducta no se presentan de manera independiente del ambiente, sino que la conducta está relacionada con lugares específicos, llamados escenarios de conducta. Estos se encuentran interrelacionados entre sus partes y aditamentos, en una relación designada sinomorfia. La cuál hace referencia al grado de ajuste entre las conductas y el espacio, es decir el nivel en el que el espacio físico funciona para soportar la conducta que se realiza en él.

Un escenario conductual esta integrado de diferentes componentes entre los que destacan: las paredes, el suelo y el mobiliario, este último consiste en un conjunto de objetos móviles que sirven para dar soporte al ser humano en la satisfacción de sus necesidades, Por ejemplo, una silla generalmente es utilizada para descansar, o bien realizar una tarea de manera más cómoda.

Por consiguiente, se puede ver, que a pesar de que hay poca investigación sobre el tema (Feijs y Meinel, 2005), se ha señalado al mobiliario como un elemento importante en diversas teorías, como la de los ofrecimientos conductuales propuesta por Gibson (1979) y la de los ofrecimientos aprendidos de Villalpando (2007). Por lo cual es necesario estudiar el papel que juega como uno de los elementos que modulan la conducta.

1.2. Objetivo General

El problema, que se aborda, es describir la manera en que las personas representan conceptualmente al mobiliario. Debido a que uno de los factores que influyen el comportamiento es la conceptualización de los objetos, procesos o personas.

Por lo tanto, la intención del presente trabajo es conocer el significado del mobiliario para los habitantes de la Ciudad de México, que con su aplicación en el trabajo interdisciplinario con arquitectos y diseñadores, permitan mejorar la calidad de vida de las personas.

2. Mobiliario

2.1. Definición de mobiliario

Existen diversas definiciones de mobiliario, Para la Real Academia de la Lengua Española (2001), el mobiliario es el conjunto de enseres móviles que sirven para los usos necesarios o para decorar casas, oficinas y todo género de locales.

Kopec (2006), define al mobiliario como el conjunto de objetos de tamaño intermedio, adecuado para interactuar con ellos en el logro de metas sociales y en la mayor parte de los casos susceptibles de moverse, lo que flexibiliza la organización del espacio; además de proveer de herramientas esenciales para el desarrollo de actividades propias del lugar

Para Routio (2007) mobiliario es el término colectivo que designa objetos móviles que sirven de soporte para el ser humano, y que facilitan las actividades humanas comunes y satisfacen necesidades primarias como dormir, comer, asearse, descansar, realizar actividades placenteras (por ejemplo el placer sexual); así como secundarias como cocinar, establecer relaciones familiares o de trabajo, quitarle complejidad a los entornos, entre otras.

Routio (2007) indica que por consiguiente, puede entenderse al mobiliario como un conjunto que contiene varios tipos de objetos como: sillas, sofás, mesas, escritorios, camas, estanterías y muebles de cocina. Pero no utensilios y máquinas como PCs, teléfonos y electrodomésticos,

Éstas definiciones generan entonces una controversia entre lo que puede o no considerarse mobiliario, ya que no dejan claro si se puede o no incluir algunos objetos que se encuentran fijos en la vivienda como el excusado o el fregadero dentro de esta categoría, Sin embargo las personas de la ciudad de México si los incluyen (Terán, Mercado y Landazúri, en prensa), en un caso similar se encuentran algunos electrodomésticos de tamaño grande, como el refrigerador , el cuál a pesar de ser excluido en la definición de Routio (2007), también es considerado como mueble por los habitantes de la ciudad de México, como se puede ver en el estudio realizado por Terán, Mercado y Landazúri, (en prensa).

2.2. Características del mobiliario

De acuerdo con Norman (1988) el mobiliario tiene características de dos tipos. Las primeras son las físicas que incluyen todos los aspectos tangibles en el mueble como los materiales, la forma, la escala, la movilidad, el color y la estabilidad. Las segundas son las relacionales, que incluyen lo funcional y simbólico, que es lo establecido y percibido dentro de las convenciones culturales.

Ambos tipos de propiedades del mueble son importantes para el trabajo de la psicología ambiental, ya que las conductas son influidas por los dos.

2.3. Teoría de los ofrecimientos

Una de las principales formas en las que los muebles influyen en la conducta del hombre se da porque estos son parte de sus escenarios conductuales, los cuales pueden considerarse cómo el vínculo que existe entre las conductas y los lugares físicos equipados para facilitar las mismas (Barker, 1968), de acuerdo con el programa de la cultura.

De acuerdo con Wicker (1987), los escenarios conductuales son un sistema ordenado y autorregulado, compuesto de elementos humanos y no humanos que pueden ser reemplazados por otros sin afectar al sistema mismo. Convirtiéndose en algo dinámico y en constante movimiento.

Landázuri y Mercado (2004), definen las dos partes principales de los escenarios conductuales:

- La primera es el espacio físico, denominado lugar de escenario, el cual puede servir para varios escenarios y ofrece oportunidades y limitaciones para la conducta, de acuerdo con sus aditamentos. Los lugares de escenario tienen límites bien definidos, que pueden ser físicos como paredes, o simbólicos como una línea, un mueble o un desnivel

- La segunda es el componente conductual. El cuál se ve afectado por la interacción entre las partes internas de la persona, como neuronas, músculos y hormonas con el contexto externo de acuerdo con Shoggen (1989), constituyendo a las personas como una unidad identificable entre un interior inestable y contextos exteriores.

El nivel de ajuste entre el lugar de escenario y la conducta se denomina *sinomorfia* (Barker, 1968), lo cual, en términos prácticos, podría considerarse como una extensión del concepto de “ofrecimiento” desarrollado por Gibson (1979), en el cual precisamente el ambiente ofrece oportunidades para emitir ciertos comportamientos de acuerdo con las características fisiológicas del individuo, así como con la cultura, como lo señala Villalpando (2008).

La teoría de los *ofrecimientos* de Gibson (1979), es una explicación de la percepción del ambiente que hacen los animales, la cuál se da en términos de superficies que son percibidas a través de los gradientes de textura. Gibson señala que los animales distinguen su ambiente mediante la percepción de lo proporcionado por el mismo.

Norman (1988) retoma el término de *ofrecimiento* más adelante, sin embargo éste lo usa para referirse a la capacidad de un objeto para señalar sus usos potenciales, por medio de la percepción de las características físicas del mismo. Para Norman (2004) el ofrecimiento, se refiere a las propiedades percibidas y verdaderas de las cosas, las que determinan sus usos.

Posteriormente Villalpando (2007), desarrolla la noción de ofrecimientos aprendidos, los cuales ya no se mantienen en un nivel innato y referido a la especie cómo planteaba Gibson, sino que responden a la cultura.

Ambas propuestas pueden considerarse complementarias, debido a que como señala Binnie-Dawson (1982) la cultura cambia los hábitos de inferencia perceptual. Un ejemplo en el que se demuestra cómo la cultura cambia los hábitos de inferencia perceptual es el estudio de Pedersen y Wheeler (1983) que analizaron la ilusión de *Müller-Lyer* en dos poblaciones una urbana que vivía en casas rectangulares y una rural con el grupo étnico de navajos que habían vivido al menos los primeros seis años de su vida en casas redondas

hogan, la ilusión consiste en dos líneas horizontales del mismo tamaño terminadas por puntas de flecha, en una las puntas apuntan hacia fuera y en la otra hacia adentro, se encontró que las personas que en su desarrollo temprano habían vivido en casas redondas y por consiguiente no se habían expuesto a esquinas eran menos susceptibles que las de las casas rectangulares, que decían que la de las puntas abiertas era más grande. A continuación se presenta la ilusión de *Müller-Lyer* en la figura 1.

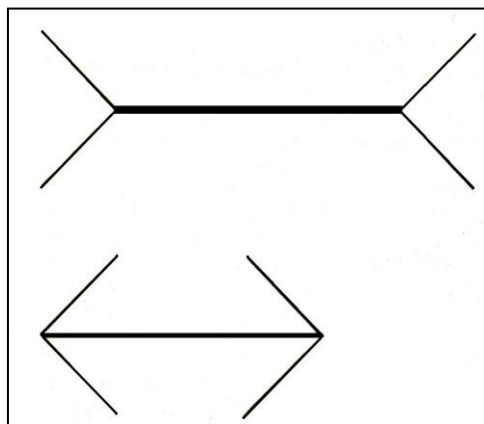


Figura 1. Ilusión de *Müller-Lyer*

Esto puede explicarse porque de acuerdo con Binnie-Dawson (1982) la cultura es el medio de adaptación de los humanos ante el ambiente físico y funciona estimulando el desarrollo de hábitos de inferencia perceptual, procesos cognitivos, habilidades psicológicas, actitudes y valores específicos que sirven para mantener la supervivencia del grupo social, mediante la socialización y el reforzamiento de normas específicas de comportamiento.

Turner (2005) considera que el ofrecimiento es el resultado de la interpretación de las cosas que hacen los usuarios. Ésta interpretación se basa en el conocimiento presente de los individuos y lo que experimentan, ya sea que el ofrecimiento verdaderamente exista o no.

Hay cuatro elementos considerados por Turner (2005) como criterios para valorar las características del ofrecimiento:

1. Los sentidos. El objeto es percibido a través de los sentidos fisiológicos. Por ejemplo, en la percepción de la forma del producto, la visión es de vital importancia. Los otros sentidos serían tacto, gusto, olfato y oído.
2. La cognición. La respuesta cognoscitiva se refiere a los juicios que la persona hace acerca del objeto basado en la información percibida por los sentidos; estos juicios incluyen la evaluación de las cualidades percibidas de los productos.
3. El afecto. Se refiere a las emociones, humores y sentimientos.
4. La conducta. Una respuesta psicológica de la persona influye en la manera en la que ésta se comporta hacia el objeto.

Todo esto congruente con el planteamiento de Wicker (1987), quien nos indica que los recursos en un escenario deben tener el potencial para servir a los propósitos de éste, lo cual debe ser discernido por aquellos que lo van a usar; es decir, los participantes en el escenario conductual.

2.4. Teoría de la proxemica de Hall, el espacio de caracteres semifijos.

Hall (1966) propone que las personas organizan sus actividades y establecen sus interacciones sociales en relación con el espacio físico y la cultura.

Para hacer esto tomamos en cuenta territorios específicos, cuyas barreras permanecen razonablemente constantes, así como los lugares destinados a actividades específicas dentro del territorio, como comer, dormir y la crianza de los hijos. El territorio es una prolongación del organismo, marcado por señales visuales, vocales y olfativas.

Los territorios se organizan por medio del *espacio de caracteres fijos*, el cual comprende las manifestaciones materiales y las normas ocultas, interiorizadas, que rigen el comportamiento y que dotan al individuo de confort físico y privacidad.

En conjunción con el espacio de caracteres fijos se encuentra el *espacio caracteres semifijos*, el cual está compuesto por los artefactos necesarios para llevar a cabo las actividades necesarias y que pueden moverse, especialmente los muebles.

Ambos espacios funcionan juntos y son fundamentales para la vida de las personas, si los artefactos de un espacio determinado son trasladados a otro se genera caos. De este modo se entiende que estos espacios dan sentido a la vivienda, lo que genera que en la actualidad las viviendas occidentales tengan piezas especiales para actividades especiales como: preparar alimentos, comer, entretenerse, asearse y descansar.

Dependiendo del arreglo del espacio de caracteres semifijos las interacciones sociales pueden promoverse o disminuir. Los espacios que mantienen cerca a las personas, generan un aumento en las interacciones sociales y son llamados sociópetos, mientras que los espacios que mantienen a las personas separadas, disminuyen la interacción y son conocidos como sociófugos.

Las características que generan que un espacio sea sociopeto ó sociofugo varían de acuerdo con cada cultura y sus normas, de la misma forma en la que las culturas generan cambios en lo que puede entenderse como el espacio de caracteres fijos y el espacio de caracteres semifijos, en China es mal visto mover cualquier pieza de mobiliario sin permiso del dueño de la casa, mientras que en occidente es común mover algunas piezas como las sillas sin este permiso.

Finalmente hay que tener en mente que los espacios sociopetos no son mejores que los sociofugos en todos los casos, esto depende de las actividades para las que se necesiten, por lo cual se debe apuntar hacia la flexibilidad de los espacios.

2.5. Aspectos asociados a la selección del mobiliario

Al evaluar y escoger el mobiliario, las personas toman muchas cosas en cuenta, no sólo las cuestiones de su funcionalidad. Turner (2005), propone 3 tipos de impresiones que genera el mobiliario:

1. Una impresión estética que se define como la sensación que resulta de la percepción de lo atractivo en el objeto
2. Una impresión semántica que define lo que un objeto trata de decir en su función, el modo del uso y cualidades.
3. Una impresión simbólica que define lo que un objeto dice acerca del usuario, su personalidad y el significado social relacionado con el diseño.

La impresión estética es por lo general la primera que se obtiene de un objeto, esta se basa en la información que se recibe de los sentidos y puede influir sobre las impresiones semántica y simbólica, ya que como lo señalan Aragonés y Pérez-López (2009), si los objetos no nos agradan a la vista, no podemos encontrarnos en la disposición de averiguar cuáles son sus funciones o cómo puede servirnos para las actividades en la vida diaria (impresión semántica), finalizando en una identificación y acercamiento personal con el mismo (impresión simbólica).

De acuerdo con la impresión semántica, se encuentra la propuesta de Choi, Howard y Dave (2005), quienes mencionan que los objetos domésticos significativos desempeñan múltiples funciones de acuerdo tres maneras:

- El modo original (Tipo 1) donde los objetos desempeñan el rol concebido y esperado por el diseñador; típicamente esta fase incluye lo conocido y el uso para el que fueron diseñados. Esta sería la función primaria.
- El modo transformativo (Tipo 2) donde la funcionalidad de los objetos empieza a ser modificada por los usuarios para satisfacer sus demandas personales, y los objetos desempeñan un rol personalizado para satisfacer las necesidades del estilo de vida del usuario.
- El modo metamorfosis (Tipo 3) donde los objetos desempeñan sólo la función modificada del usuario, abandonando su función original. Los objetos pueden ganar

dos funciones agregadas las cuales se llaman funciones secundarias y funciones terciarias. Una función secundaria significa que los objetos desempeñan un rol adicional, detonado por las características originales, tales como sus formas, estructuras y estética. La función terciaria indica que los objetos desempeñan radicalmente un nuevo rol, concebido por los usuarios para agrupar sus necesidades y formas particulares de vida. El aspecto más significativo de esta funcionalidad es el rol de proporcionar información acerca del usuario y de su relación con otras personas u otras cosas. La información es concebida por la forma que el objeto es usado por los usuarios en esta etapa.

Por ejemplo, el sujeto puede comprar una caminadora para hacer ejercicio. En el modo original la usa para caminar, trotar y correr, sin tener que salir de su recámara, que es el uso para el cual fue diseñado el aparato. Después de algún tiempo, se usa para colgar ropa y poner objetos, esto sería la etapa transformativa.

Después de algún tiempo más, se deja la función original y sólo se usa para apilar papeles y objetos diversos. Esto comunica el estilo más bien caótico del usuario y su necesidad de apilar objetos que no son guardados de la forma en que prescribe la cultura. Esta sería la forma terciaria de metamorfosis.

Nicolavska y Ackerman (2006), mostraron que las funcionalidades modificadas tienden a atraer otros objetos y actividades a las áreas vecinas, contribuyendo a la creación de un espacio personal dentro del espacio del hogar y así, amoldar las actividades de ritual y tendencias habituales de los habitantes. Choi, Howard y Dave (2005) señalan que los roles que juegan los objetos domésticos pueden ser influidos por los usuarios debido en parte a la complejidad social y a las colocaciones físicas del uso; el cual está arraigado en rituales personales, familiares y es definido por el apego emocional.

La impresión simbólica se relaciona con la propuesta de Aragonés y Rodríguez (2005), quienes plantean que los residentes modelan la casa adaptándola a sí mismos mediante la decoración; resultando el interior y sus contenidos como un espejo del usuario. De esta manera, el lugar como espacio físico se convierte en espacio psicosocial, es decir, la

vivienda se convierte en hogar y en ese proceso interviene la decoración y el mobiliario como un aspecto fundamental

Siguiendo esta idea se encuentra la teoría del mensaje propuesta por Routio (2007), el que se refería al mensaje transmitido por los muebles y asimilado por los usuarios, a tal grado que estos llegan a formar parte importante del usuario, como una "segunda piel", pues al seleccionar sus muebles puede representarse y ser percibido por otros. La estructura social local influye en lo que cada individuo desea decir sobre sí mismo. Por ejemplo, en una comunidad rural un campesino quizá desea ser visto simplemente como digno de sus padres, en consecuencia se adhiere a los muebles ancestrales. En contraste las sociedades urbanas occidentales le dan mayor importancia a la jerarquía social y utilizan mobiliario acorde con su estatus.

La impresión simbólica afecta a la impresión semántica ya que de acuerdo con Norman (2007), la identificación y apropiación que las personas hacen de los objetos delimitará o posibilitará el que las personas se den cuenta de las capacidades o múltiples usos de las cosas, más allá de los usos específicos a los cuales fueron destinados dichos objetos.

La primera y segunda impresión, semántica y simbólica, son consistentes con la propuesta de Ming-huang, Ching-yi y Shih-kuen (2011), quienes dicen que el mobiliario, al ser un objeto artificial son comúnmente juzgados por sus funciones y elementos estéticos.

3. Las aproximaciones actuales al estudio del mobiliario

3.1. La aproximación de la ergonomía.

Como se estableció anteriormente los estudios sobre mobiliario son pocos y se centran en medidas antropométricas para el diseño como lo señalan (Choi, Howard y Dave, 2005; Feijs y Meinel, 2005; Ortiz, 2011).

Los estudios de mobiliario, que existen en la actualidad, en su mayoría han sido realizados desde la perspectiva de la ergonomía; la cual combina teorías de la biomecánica, fisiología, física y psicología para cumplir los objetivos de ajustar las herramientas a los usuarios de la mejor manera posible, aumentando así la productividad y seguridad (Asundi, 2011; Louhevaara, Nevala, 2011).

Algunas de las formas en las cuáles se ha medido el funcionamiento del mobiliario en dichos estudios son:

- Los modelos biomecánicos, que consisten en modelos de ecuaciones que calculan el impacto de diversos materiales y cambios posturales sobre los huesos, tejidos musculares y tejidos blandos. Por ejemplo el realizado por Alexandrov y Frolov (2011), quienes calcularon las posibles formas en las que los muebles impactarían la integridad de la espalda con la finalidad de mejorar el diseño. Dando una lista de sugerencias para elegir los materiales pertinentes y patrones de construcción de muebles que no lesionen al cuerpo.
- Los registros electromiográficos y electroencefalográficos, que miden las respuestas eléctricas de los músculos y el sistema nervioso ante un estímulo determinado. Cómo los usados para el estudio de Verhaert, Haex, De Wilde, Berckmans, Verbraecken, Devalcx y Stolen (2011), para medir las respuestas orgánicas respecto a los escritorios especiales para computadoras y verificar si éstos resultaban cómodos.

- Y las medidas físicas de ajuste al cuerpo, que comparan directamente la interacción entre los muebles y diversos grupos de personas. Un ejemplo de esto es el estudio de Jacobs, Foley, Hall, Gore, Brownson, Ansong, Markowitz Mctinnon y Steinberg (2011), quienes trataban de verificar el ajuste de los escritorios para computadora con la postura correcta de la columna, generando así sugerencias de diseño y de entrenamiento a los usuarios para evitar problemas posturales.

En los estudios anteriores no se tomaron en cuenta medidas psicológicas sin embargo esto si se ha hecho en otros estudios, siguiendo diferentes metodologías, entre las que se encuentran:

- Las preguntas directas con respuestas escalares, donde se toma un reactivo y se pide al participante que lo califique en un rango. Por ejemplo, el estudio realizado por Ramadan (2011) quién aplicaba una escala de discomfort consistente en un reactivo que se puntuaba de 0 a 10 para verificar la respuesta de los niños en edad escolar de Arabia Saudita a distintos tipos de mobiliario en sus salones de clase, revelando que el mobiliario importado funcionaba igual que el producido localmente.
- Otro método que toma en consideración aspectos psicológicos es el de la técnica de grupos focales, en la cual un experto discute con un grupo específico y relativamente pequeño un tema de interés. Un ejemplo de este método en el campo del mobiliario es el estudio realizado por Mc Laughlin y Mayhorn (2011), que usaron grupos focales para discutir la seguridad del mobiliario y las herramientas en una granja con la finalidad de evitar accidentes.
- Finalmente se encuentra la observación directa, en la cual se observa el uso que un determinado grupo de usuarios hace del mueble y se registra. Cómo en el estudio de Jacobs (2011), que utilizó una observación para ver de qué manera usaban el mobiliario para computadora las personas y ver si el diseño de éste era adecuado.

Estos ejemplos van de acuerdo con la propuesta de Asundi (2011), que señala que las medidas psicológicas usadas para el campo de la ergonomía no son necesariamente las más adecuadas ya que en muchos casos no se verifica su validez y en otros sus resultados no pueden generalizarse fácilmente. Inclusive se cuestiona si las medidas que usan este tipo de estudios son las correctas para responder a los problemas que tratan (Barencilla y Bastien, 2009; Asundi, 2011).

Razón por la cual se cuestiona si aún existe una relación entre la ergonomía y la psicología, ya que como propone Leiros (2009), a pesar de que la psicología experimental es una de las ramas que sustentan histórica y teóricamente a la ergonomía, su rol esencial no se refleja en el desarrollo actual del área.

Por consiguiente, es necesario generar investigación que revele aspectos psicológicos, simbólicos y metodológicos.

Una primera investigación realizada en este sentido fue la elaborada por Ortiz (2011) en la ciudad San Luis Potosí, San Luis Potosí, en la que se verificó si el mobiliario usado en las viviendas urbanas mínimas era compatible con las necesidades de sus usuarios, por medio del análisis de la relación entre el espacio, la funcionalidad del mobiliario, su relación con la privacidad y adaptabilidad del mobiliario al tipo actividades y de familia que lo usa considerando a sus usuarios por separado y simultáneos con simulaciones virtuales creadas con base en fotografías y planos obtenidos de una muestra de viviendas de la ciudad.

Sus resultados revelan que los muebles que actualmente se tienen en las viviendas urbanas mínimas no son compatibles con las necesidades de sus usuarios y proveen de una serie de sugerencias para su mejora entre las que destacan:

- El diseño de muebles pensando en sus usuarios potenciales y los cambios a futuro que estos puedan tener, considerando el crecimiento de las familias y el cambio de edad de sus miembros

- El diseño de muebles que puedan personalizarse en masa, es decir por medio de módulos y aditamentos que puedan venderse por separado e integrarse y configurarse de acuerdo con las necesidades espaciales y conductuales del usuario.
- El diseño de muebles pensando en varios usos potenciales y no sólo en un uso principal.
- El diseño de un sistema global de muebles y no sólo piezas por separado.

3.2. Las aproximaciones semánticas al estudio del mobiliario

Debido a la falta de estudios que tomen en cuenta aspectos psicológicos del mobiliario (Feijs y Meinel, 2005; Ortiz, 2011), la investigación de los mismos se encuentra en una fase exploratoria, para la cual se han realizado estudios sobre el significado del mobiliario.

Dichas aproximaciones se han hecho de diversas maneras entre las que se encuentran:

- Técnicas de la narrativa, que exploran el significado mediante narraciones con características específicas que realizan los usuarios. Por ejemplo el estudio realizado por Feijs y Meinel (2005), en el cual, se utilizó una técnica narrativa llamada biografía de objetos, en la cual le pidieron a los participantes que contaran la historia un objeto considerándolo como si fuera una persona que conocen, para descubrir aspectos sobre el uso y valor simbólico que las personas le otorgan al mueble.
- Técnica de grupos focales, la cual consiste en discutir un tema determinado con un grupo de interés relativamente pequeño, como se señaló con anterioridad. Un ejemplo de su uso es el estudio de Terán, Mercado y Landázuri (En prensa), quienes usaron la técnica de grupos focales y preguntaron diversos aspectos sobre el mobiliario a grupos de amas de casa y estudiantes de diseño, para ver lo que el mobiliario representa, los usos que le dan y las piezas de mobiliario consideradas como principales.

- Estudios de categorización por diferencias semánticas, que buscan determinar las características aceptables para un mueble por medio del uso de instrumentos de diferencial semántico y escalamiento multidimensional para producir un mapa del concepto en cuanto a los adjetivos deseados por categoría. Cómo el estudio de (Hsiao & Chen, 1997) que lo hicieron con diversos tipos de sillas en Japón para ver cuales resultaban aceptables.
- Estudios de potenciales evocados que miden la respuesta cerebral ante diferentes estímulos para determinar si corresponden a una misma categoría. Por ejemplo el estudio de Ming-huang, Ching-yi y Shih-kuen (2011), que midieron las respuestas cerebrales de un grupo de japoneses a diversos tipos de sillas para ver cuales resultaban aceptables.

Los estudios acerca del significado son una de las mejores maneras de aproximarse a un tema que no se conoce sobre una cultura en particular, ya que este funciona, como un factor representativo, una expectativa y/o una reacción de mediación (Reyes, 1993)

De esta manera, si se conoce el significado que las personas tienen sobre los muebles podremos comprender distintos aspectos sobre la forma en la que son utilizados y determinan la funcionalidad de la vivienda, así cómo un acercamiento a la manera en la que éstos influyen sobre el continuo tensión-satisfacción, entendiendo a la tensión como una respuesta a la estimulación extrema y a la satisfacción como la ausencia de quejas cuando el individuo tiene la oportunidad de quejarse de acuerdo con Ortiz (2011) .

Estudiar los significados de los distintos muebles que son utilizados en la vivienda puede proveer de una serie de bases a los diseñadores para que produzcan muebles que tanto tengan una utilidad real, como que satisfagan a las personas al incorporar los aspectos simbólicos (Feijs y Meinel, 2005). Necesidad reconocida por Kim (2010), quién dice que los diseñadores requieren guías sobre las necesidades del usuario para poder mejorar su trabajo y disminuir el estrés físico y emocional que éste les provoca.

Ya que cómo señalan Ming-huang, Ching-yi y Shih-kuen (2011), el proceso de diseño del mobiliario no sólo depende de la creatividad de los profesionales del área, sino que, depende también de lo culturalmente considerado aceptable y funcional.

Más aun el nivel de ajuste entre lo culturalmente aceptado y el espacio puede generar reacciones emocionales que repercutan en la utilización de los mismos (Dibbits, 2009).

Así mismo, es importante conocer el significado del mobiliario, ya que este puede darnos información no sólo acerca de los aspectos de utilización inmediata que realizan las personas, sino de otro tipo de aspectos relacionados, como la seguridad, o bien si éstos les parecen bonitos, o les permiten improvisar nuevas formas de utilización (Feijs y Meinel, 2005; Choi, Howard y Dave, 2005)

El significado del mobiliario además puede brindar información sobre cómo las características de diseño del mobiliario pueden indicar a las personas cual es la función de los mismos (Norman, 1988; Feijs y Meinel, 2005).

A pesar de que la información obtenida por los estudios sobre significado del mobiliario que existen es muy valiosa, ya que brinda claves del papel del mobiliario en las actividades sociales de los habitantes de la vivienda, ésta se mantiene a nivel personal o de pocas personas. Por esta razón resulta conveniente la utilización de la técnica de redes semánticas naturales que permite conocer el significado psicológico de un colectivo.

4. Las redes semánticas naturales

Una de las maneras de aproximarse a la representación que las personas tienen sobre un fenómeno determinado, es por medio del significado. El significado de los conceptos ha sido un problema primordial de la psicología y en los abordajes que han tratado de darle, éste ha sido entendido de diferentes maneras a lo largo del tiempo, ya sea como un factor representativo, expectativa y/o reacción de mediación (Reyes, 1993).

La teoría de redes semánticas explica un aspecto de la forma como los humanos procesamos la información, usando categorías abstractas y las relaciones entre éstas para comprender cómo percibimos o entendemos los objetos, procesos o situaciones.

Las personas aprenden los conceptos, para lo cual hay varias teorías que explican este proceso. Sin embargo, los atributos o características de los mismos, son conceptos en sí.

La red semántica se forma al conectar al concepto de interés, con los conceptos correspondientes a sus características y atributos, y a los conceptos más generales (supraordinados), los más específicos (subordinados) y los del mismo nivel. La red permite entonces dar significado al concepto.

El significado en su papel como mediador entre los objetos y la conducta cobra importancia, ya que permite la comprensión de la manera en la cual las personas procesan la información que los estímulos que los rodean aportan, involucrando así procesos de memoria, atención y cognición.

Es por esta razón que no es extraño que inicialmente este no fuera un fenómeno de interés primario sino que viniera de la mano con el estudio de la memoria, cuya exploración recorrió un largo camino, hasta que los avances en la comprensión de la misma permitieron estudiar su asociación con el lenguaje y el aprendizaje. En ese momento, surge la noción de concepto, que es una categoría abstracta que reúne una serie de entes (objetos, acciones, procesos u otros conceptos) en un conjunto, de tal modo que cualquiera de los miembros de este, es reconocido como un ejemplar del mismo (Mercado, López y Velasco, 2011).

El estudio de los conceptos se introdujo con el trabajo epistemológico de Carnap (1958) al desarrollar la lógica simbólica; quien propuso su primera definición, como un ente definido por una serie de atributos comunes y con límites bien establecidos.

El trabajo de Bruner (1966), señala que el aprendizaje de conceptos es la búsqueda de la lista de atributos que pueden usarse para distinguir los ejemplares de los no ejemplares de una categoría, es decir que los conceptos son las categorías mediante las cuales clasificamos los objetos y eventos en nuestras vidas mediante un procedimiento de comparación y contraste.

Posteriormente surge la aproximación de Rosch (1978) concibiendo al concepto como la búsqueda de un prototipo que reúna los atributos que definirían el concepto y los entes pertenecientes a la clase que son adscritos a ese concepto, en la medida que comparten dichos atributos. Además los entes próximos al prototipo son mejores ejemplares del mismo y, en la medida que se alejan, van siendo peores.

Conforme se pudo avanzar en el estudio de los conceptos, la vista de los investigadores se tornó sobre el problema de cómo los conceptos se relacionan unos con otros, construyendo el significado de esta manera, los primeros en proponer un modelo de esta naturaleza son Collins y Quillian (1969), basándose en la teoría del *procesamiento humano de la información*, de tal manera que se hablaba de un modelo de memoria semántica, en la cual la información se representaba por medio de redes de conceptos, los cuales se relacionaban asociativamente entre sí, produciéndose en dicha interacción el significado propio de cada concepto.

Seguido por los modelos de Rumelhart, Lindsay y Norman (1972) y el de Anderson y Bower (1973) dónde los autores consideraban que la memoria funcionaba como una red de relaciones determinadas por los vínculos existentes entre los conceptos. Dichos modelos fueron desarrollados como simulaciones en computadora, aunque su viabilidad fue puesta a prueba con experimentos.

Específicamente en el modelo de Anderson y Bower (1973), también conocido como modelo HAM, la información almacenada en la memoria se organiza semánticamente, y por tanto por categorías. Además, se trata de una organización jerárquica donde distinguen como primer elemento jerárquico los primitivos semánticos que serían las ideas simples, el siguiente paso serían las ideas complejas formadas por ideas simples. Estas formarían asociaciones donde varias ideas complejas conectadas entre sí, crean estructuras proposicionales.

Un ejemplo es el que nos muestra Manzanero (2006), donde se toma la proposición mañana en la universidad María lee una tesis, el modelo la organizaría como en la figura 2.

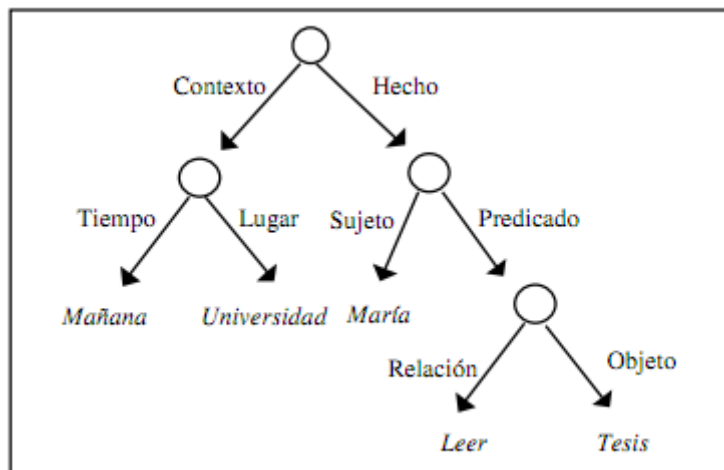


Figura 2. Ejemplo de representación proposicional según las propuestas del modelo HAM

Posteriormente Figueroa, Gonzáles y Solís (1981) propusieron el modelo de redes semánticas naturales para explicar la organización de la información en la memoria a largo plazo, ya que ellos creían que el estudio de las redes semánticas debería ser natural, es decir, basado en las estructuras generadas por los sujetos, y no con las redes elaboradas en las simulaciones por computadora, a pesar de estar basados en la noción de que la memoria humana se construye de manera similar,

Para ellos la red semántica de un concepto es aquél conjunto de conceptos conectados en la memoria permanente, a través de un proceso reconstructivo y no sólo por vínculos

asociativos, y esta va desarrollándose y adquiriendo nuevas relaciones y elementos a medida que aumenta el conocimiento general del individuo.

Con base en su aproximación Figueroa, González y Solís (1981) desarrollaron una técnica para medir el significado que permite elaborar un modelo tanto individual como grupal; es decir, se puede obtener la red semántica de un individuo, así como una fusión de las redes de un conjunto de personas.

En este modelo las redes se construyen por el conjunto de conceptos (definidoras) elegidos por la memoria a través de un proceso reconstructivo, esto es, no sólo por vínculos asociativos, sino por la clase de propiedades de los elementos que integran la red (Mercado, López y Velasco, 2011).

Es importante recalcar que en su fase grupal, la técnica de redes semánticas naturales es un método afín a la aproximación de Moscovici (2000) de las representaciones sociales, que son definidas como maneras específicas de entender y comunicar la realidad e influyen a la vez que son determinadas por las personas a través de sus interacciones, generadas en dos procesos. El primero es definido como anclaje y supone un proceso de categorización a través del cual clasificamos y damos un nombre a las cosas y a las personas. Este proceso permite transformar lo desconocido en un sistema de categorías que nos es propio. El segundo proceso es definido como objetivación y consiste en transformar entidades abstractas en algo concreto y material, los productos del pensamiento en realidades físicas, los conceptos en imágenes (Moscovici, 1981, 1984).

Una de las ventajas de la utilización de esta técnica de redes es que el modelo permite estudiar los fenómenos de tipicidad y de relación semántica como los elementos más importantes para explicar la organización de la información en humanos que el supuesto de una estructura jerárquica (Valdéz, 1998).

Mercado, López y Velasco (2011) describen con mayor claridad el procedimiento y sus pasos.

5. Método

5.1. Objetivo General

Conocer el significado del mobiliario para las personas de la Ciudad de México

5.2. Participantes

Se aplicó el procedimiento a 313 Habitantes de la Ciudad de México captados por medio de un muestreo no probabilístico intencional, ya que al ser un estudio de corte exploratorio es difícil determinar el tamaño de la muestra de forma probabilística, como lo señalan Kruskal y Wish (1978), para el cual se usó un mapa de la Ciudad de México y se seleccionaron aleatoriamente 30 colonias y posteriormente calles para ir a las viviendas.

Las colonias seleccionadas por delegación fueron las siguientes:

- Delegación Álvaro Obregón: Belén de las Flores, Canutillo, Emancipación del pueblo, Carlos Madrazo.
- Delegación Benito Juárez: Ermita, Insurgentes San Borja.
- Delegación Coyoacán: Colonia Olímpica, Pedregal de Carrasco, Pedregal del Maurel, Santa Úrsula Coapa.
- Delegación Gustavo A. Madero: Acueducto Guadalupe, Defensores de la república, Del Bosque, Campestre Aragón.
- Delegación Iztapalapa: Granjas Esmeralda, Progreso del Sur, Residencial las Américas.
- Delegación Miguel Hidalgo: Escandón, Loma Hermosa, México Nuevo, Plutarco Elías Calles.
- Delegación Tlahuac: Atotolco Chinaco, Barrio Concepción, Cañada, Chichilahula, Huichiapan.
- Delegación Tlalpan: Arenal Guadalupe, Miguel Hidalgo, Toriello Guerra.
- Delegación Xochimilco: El Arenal, Arcos del Sur.

El 63% (197) de los participantes mujeres y el 37% (116) hombres, como se muestra en la figura 3.

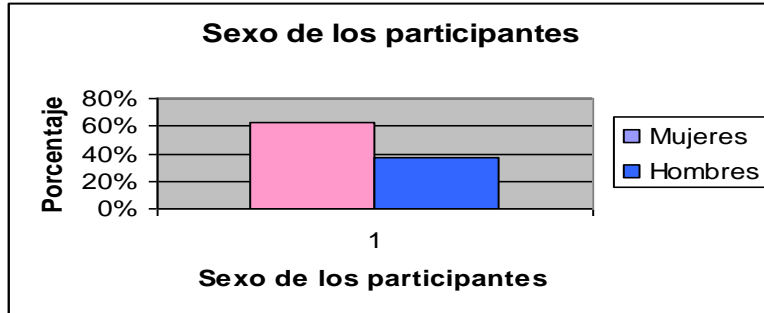


Figura 3. Sexo de los participantes.

Las edades de los participantes iban de los 15 a los 60 años y la edad promedio de 30 años, en la figura 4, se presenta la distribución de los participantes por grupo de edad.

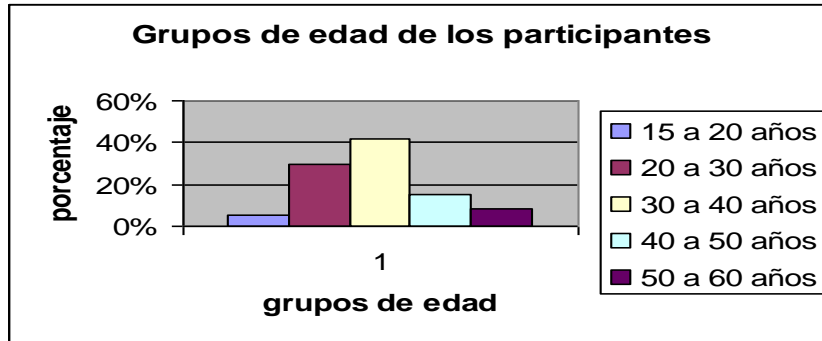


Figura 4. Edad de los participantes.

El 65 % (203) de los participantes reportó estar en una situación socioeconómica media, el 26 % (81) dijo estar en baja y finalmente el 9% (29) dijo ser de clase alta, como se muestra en la figura 5.

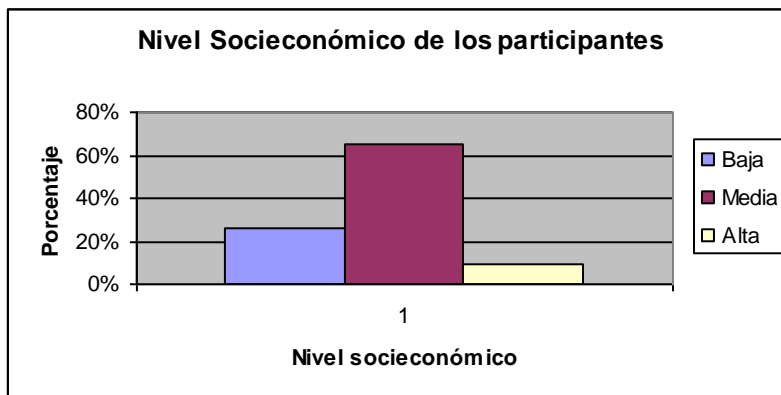


Figura 5. Nivel socioeconómico de los participantes

5.3. Instrumento

Se utilizó un instrumento para la aplicación de la técnica de Redes Semánticas Naturales (Figuroa, González, Solís, 1981), con el formato propuesto por Valdés (1998) en el que en una hoja de tamaño eschela se imprime el concepto para definir y abajo hay dos columnas una para anotar las definidoras emitidas por el participante y otra para dar la jerarquización de las mismas (Ver formato en el anexo 1).

Los conceptos que se utilizaron se obtuvieron de un estudio de dos grupos focales realizado por Terán, Mercado, Landazúri (En prensa) en el que trabajaron con un grupo de amas de casa y otro de estudiantes de arquitectura y psicología para obtener los muebles más representativos en una vivienda para dichos grupos, dando un total de 11 estímulos que son: mueble, cama, mesa, silla, sillón, estufa, refrigerador, fregadero, lavabo, excusado y regadera.

Los estímulos se dividieron en dos versiones para la aplicación, la primera comprendía los estímulos mueble, cama, silla, excusado, fregadero y regadera, mientras que la segunda estaba conformada por: mueble, estufa, refrigerador, lavabo, mesa y sillón.

Ambas versiones pueden consultarse en el anexo 1. Instrumentos.

5.4. Procedimiento

Se fue a las viviendas seleccionadas por el procedimiento de muestreo. Al ser atendidos, los encuestadores se presentaron identificándose con una carta y credencial de la UNAM, posteriormente explicaron la finalidad de la investigación, y pidieron a los participantes que respondieran el instrumento, siempre asegurando la confidencialidad y anonimato de sus respuestas.

Los encuestadores le pidieron a los participantes que definieran los estímulos (conceptos) del instrumento, con al menos 5 palabras sueltas que podían ser sustantivos, adjetivos, verbos ó adverbios, pero no artículos ó partículas gramaticales cómo si ó no.

Después de dar a los participantes el tiempo para responder, sugerido por Figueroa, González y Solís (1981), los encuestadores les pidieron que ordenaran (jerarquizaran) las definidoras asignando el número 1 a aquella que tuviera mayor importancia, 2 a la siguiente y así sucesivamente hasta llegar a la última.

Al finalizar agradecieron a los participantes y se retiraron.

6. Resultados

Los resultados generados por la técnica de redes semánticas naturales con la versión modificada por Reyes (1993) son las principales definidoras para cada uno de los conceptos explorados, indicando la más cercana al núcleo de la red y posteriormente las siguientes hasta llegar a la más lejana dentro de las que resaltan como significativas.

Para determinar el conjunto de definidoras significativas (conjunto SAM), es necesario graficar su peso semántico (PS) y encontrar el punto de corte, en que la gráfica se vuelve asintótica. Se consideran definidoras significativas aquellas con pesos superiores al punto de corte

El peso semántico (PS), corresponde al valor M propuesto por Figueroa, González y Solís (1981) y se refiere a la multiplicación de la frecuencia de aparición de las definidoras por su jerarquía.

Posteriormente se calcula la distancia semántica cuadrática (DSC) que existe entre las definidoras, la cuál corresponde al valor FMG de Figueroa, González y Solís (1981) y que es un indicador en términos de porcentaje.

Finalmente con el conjunto de definidoras significativas y la distancia semántica cuadrática se puede producir un gráfico radial, que es más fácil de interpretar.

A continuación se presenta el conjunto de definidoras significativas por concepto, así como su correspondiente gráfico radial.

Concepto mueble

Para el concepto de *mueble* las personas de la ciudad de México reportan un total de 194 definidoras ($j = 194$), de las cuales 9 resultan significativas.

Tabla 1. Definidoras significativas para el concepto *mueble*, en personas de la Ciudad de México.

Definidora	PS	DSC
Madera	332	100
Útil	287	86.4
Grande	275	82.8
Mesa	275	82.4
Cómodo	272	81.9
Cama	218	65.7
Bonito	209	63
Ropero	169	50.9
Silla	150	45.2

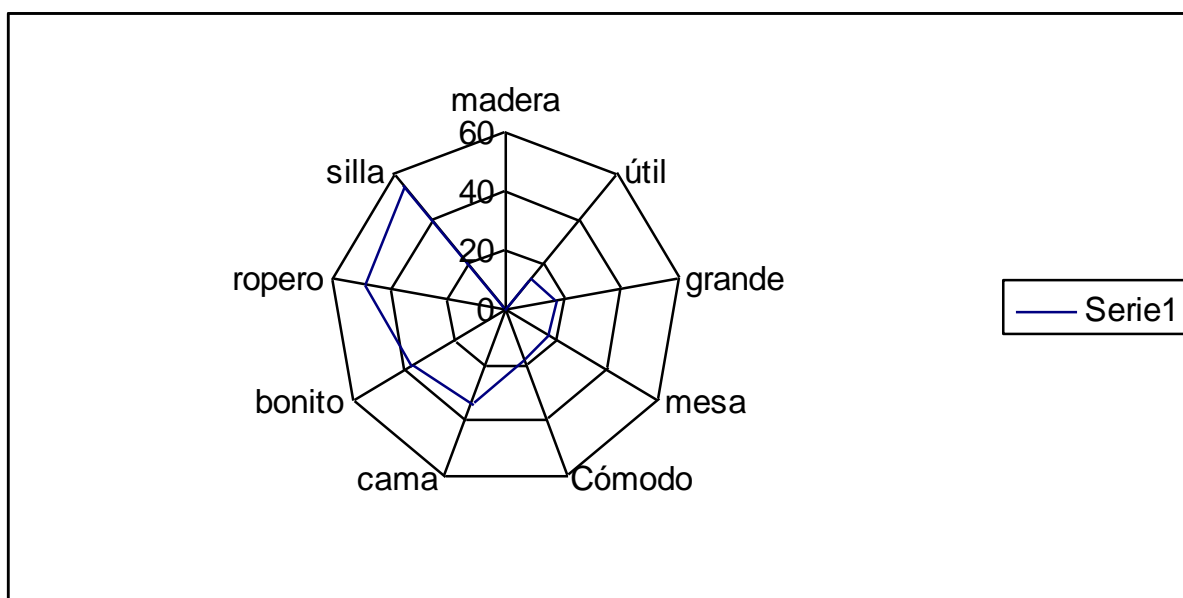


Figura 6. Definidoras significativas para el concepto *mueble*, en personas de la Ciudad de México

Concepto Cama

Para el concepto de *cama* las personas de la ciudad de México reportan un total de 153 definidoras ($j = 153$), de las cuales 8 resultan significativas.

Tabla 2. Definidoras significativas para el concepto *cama*, en personas de la Ciudad de México.

Definidora	PS	DSC
Descansar	444	100
Cómoda	414	93.2
Grande	308	69.3
Madera	230	51.8
Dormir	199	44.8
Colchón	186	41.8
Suave	185	41.6
Almohadas	182	40.9

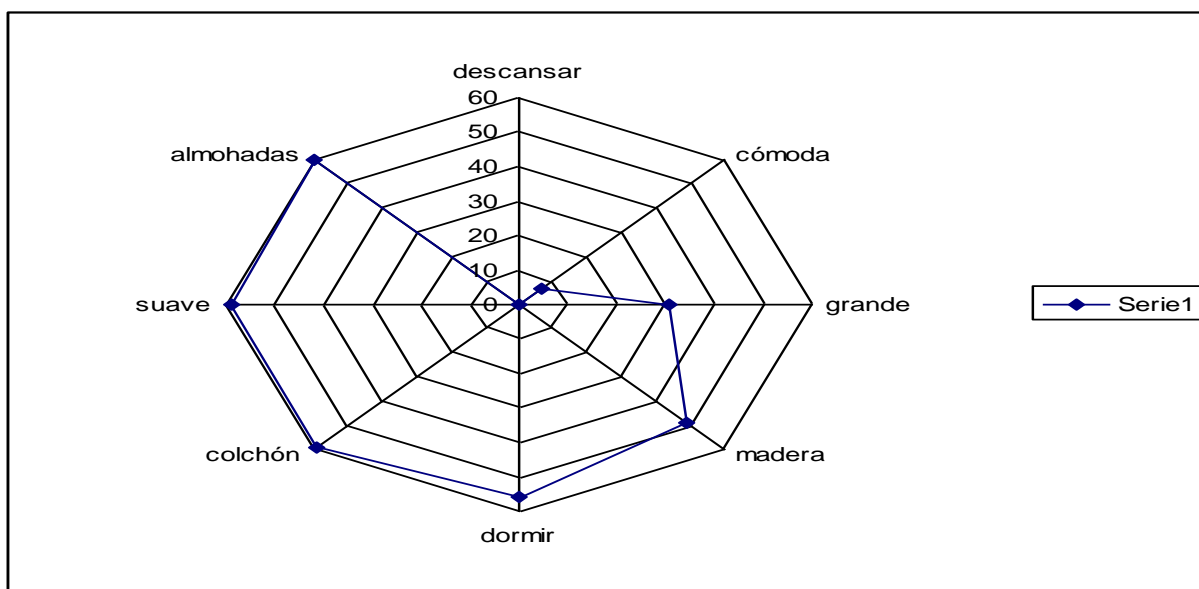


Figura 7. Definidoras significativas para el concepto *cama*, en personas de la Ciudad de México.

Concepto silla

Para el concepto de *silla* las personas de la ciudad de México reportan un total de 122 definidoras ($j = 122$), de las cuales 8 resultan significativas.

Tabla 3. Definidoras significativas para el concepto *silla*, en personas de la Ciudad de México.

Definidora	PS	DSC
Cómoda	384	100
Madera	277	72.1
Descansar	172	44.7
Sentarse	148	38.5
Bonita	85	22.1
Respaldo	83	21.6
Acojinado	77	20
Patas	76	19.7

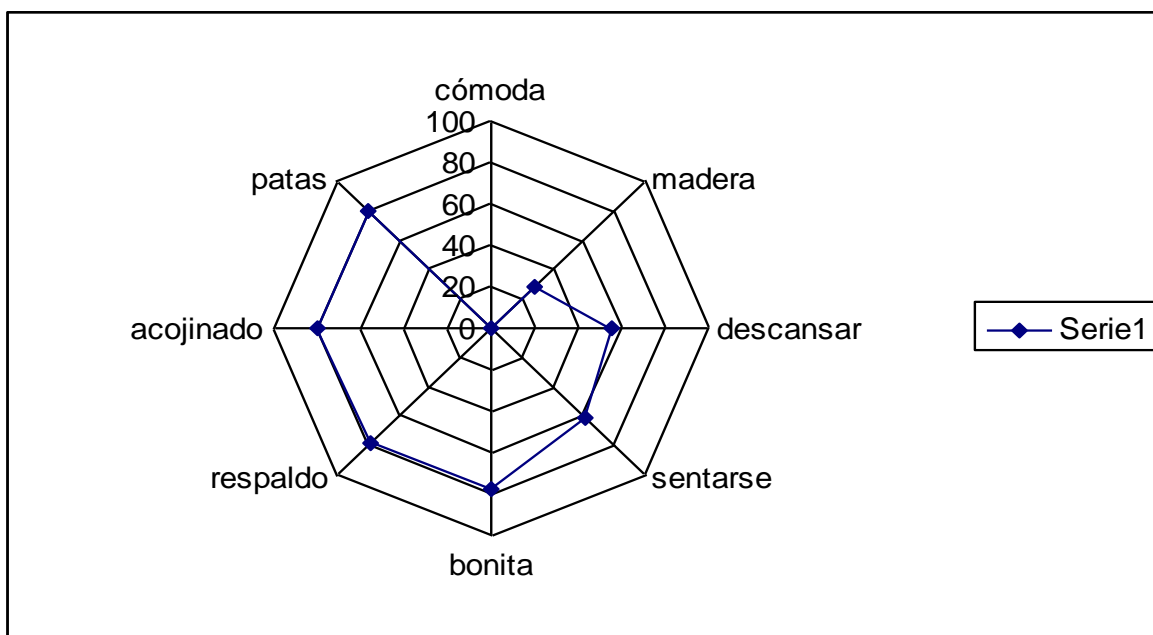


Figura 8. Definidoras significativas para el concepto *silla*, en personas de la Ciudad de México.

Concepto excusado

Para el concepto de *excusado* las personas de la ciudad de México reportan un total de 122 definidoras ($j = 122$), de las cuales 12 resultan significativas.

Tabla 4. Definidoras significativas para el concepto *excusado*, en personas de la Ciudad de México.

Definidora	PS	DSC
Limpio	294	100
Cómodo	231	78.5
Baño	170	57.8
Agua	157	53.4
Bonito	130	44.2
Grande	106	36
Blanco	99	33.6
Colores	94	31.9
Amplio	86	29.2
Defecar	81	27.5
Taza	78	26.5
Necesario	74	25.1

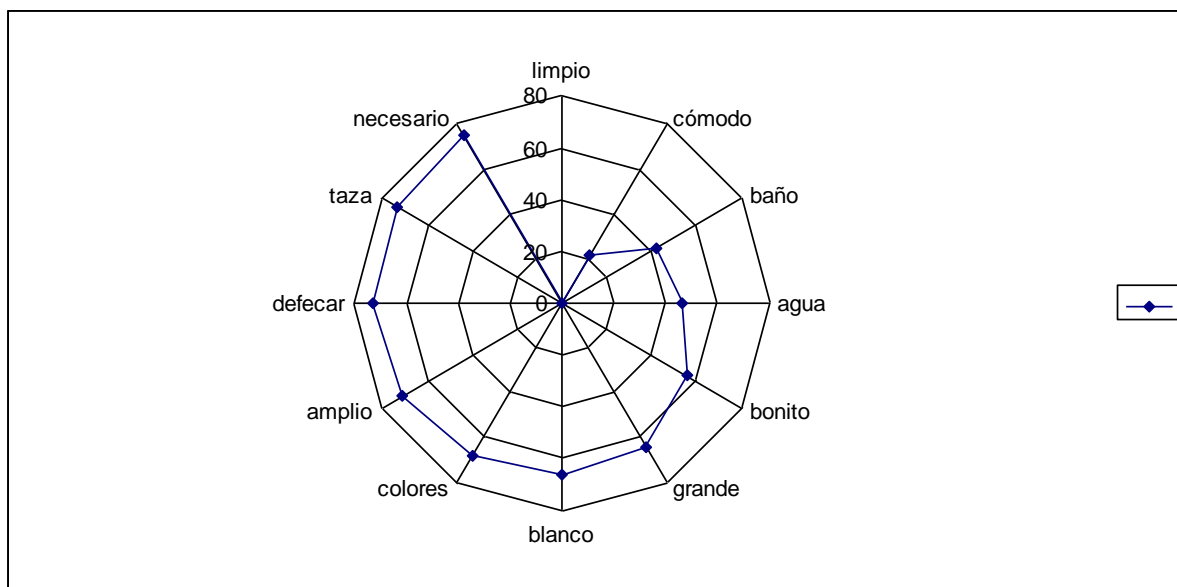


Figura 9. Definidoras significativas para el concepto *excusado*, en personas de la Ciudad de México.

Concepto regadera

Para el concepto de *regadera* las personas de la ciudad de México reportan un total de 131 definidoras ($j = 131$), de las cuales 12 resultan significativas.

Tabla 6. Definidoras significativas para el concepto *regadera*, en personas de la Ciudad de México.

Definidora	PS	DSC
Agua	391	100
Limpiar	273	69.8
Bañar	241	61.6
Baño	235	60.1
Llaves	145	37
Grande	142	36.3
Jabón	98	25
Funcional	92	23.5
Metal	83	21.2
Caliente	76	19.4
Ahorradora	71	18.1
Higiene	69	17.6

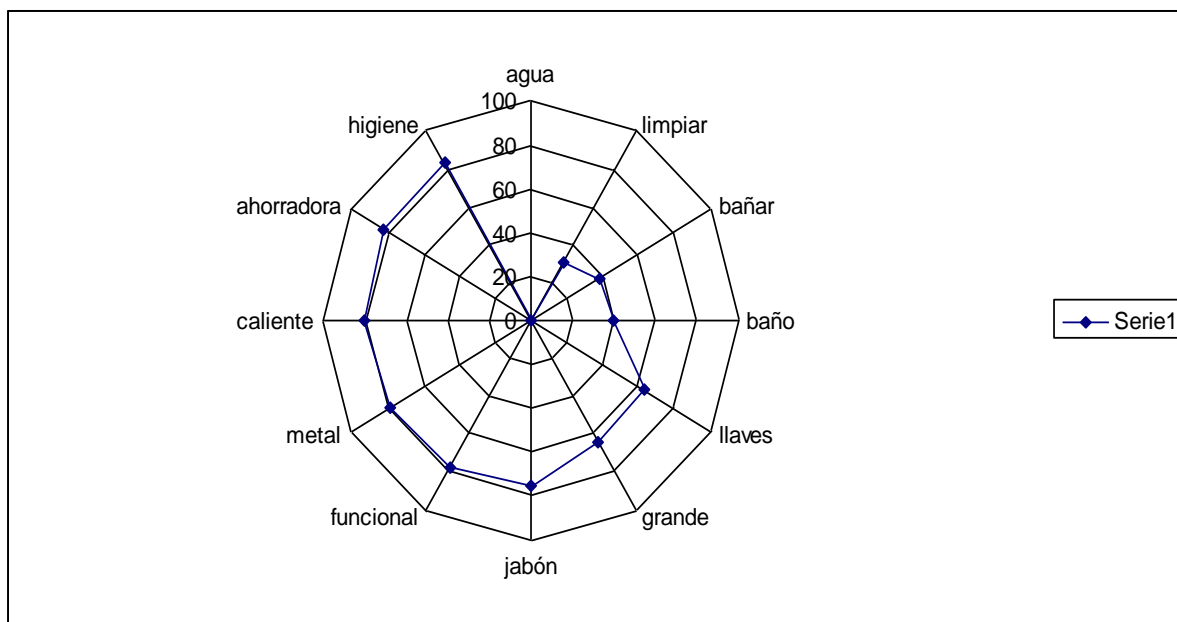


Figura 11. Definidoras significativas para el concepto *regadera*, en personas de la Ciudad de México.

Concepto estufa

Para el concepto de *estufa* las personas de la ciudad de México reportan un total de 130 definidoras ($j = 130$), de las cuales 15 resultan significativas.

Tabla 7. Definidoras significativas para el concepto *estufa*, en personas de la Ciudad de México.

Definidoras	PS	DSC
Calentar	282	100
Cocina	188	66.6
Necesaria	148	52.4
Horno	143	50.7
Útil	113	40
Gas	101	35.8
Fuego	98	34.7
Parrilla	92	32.6
Comida	84	29.7
Hornea	73	25.8
Blanca	66	23.4
Grande	54	19.1
Fríe	50	17.7
Práctica	50	17.7

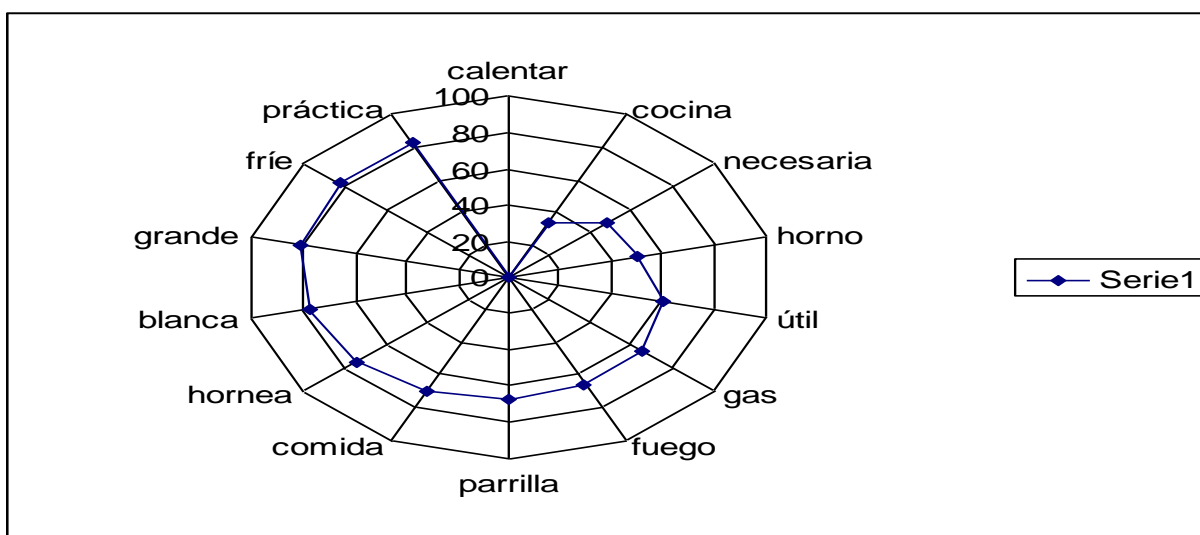


Figura 12. Definidoras significativas para el concepto *estufa*, en personas de la Ciudad de México.

Concepto fregadero

Para el concepto de *fregadero* las personas de la ciudad de México reportan un total de 91 definidoras (j = 91), de las cuales 8 resultan significativas.

Tabla 5. Definidoras significativas para el concepto *fregadero*, en personas de la Ciudad de México.

Definidora	PS	DSC
Limpio	255	100
Grande	137	53.7
Metal	126	49.4
Lavar	110	43.1
Agua	101	39.6
Útil	87	34.1
Trastes	84	32.9

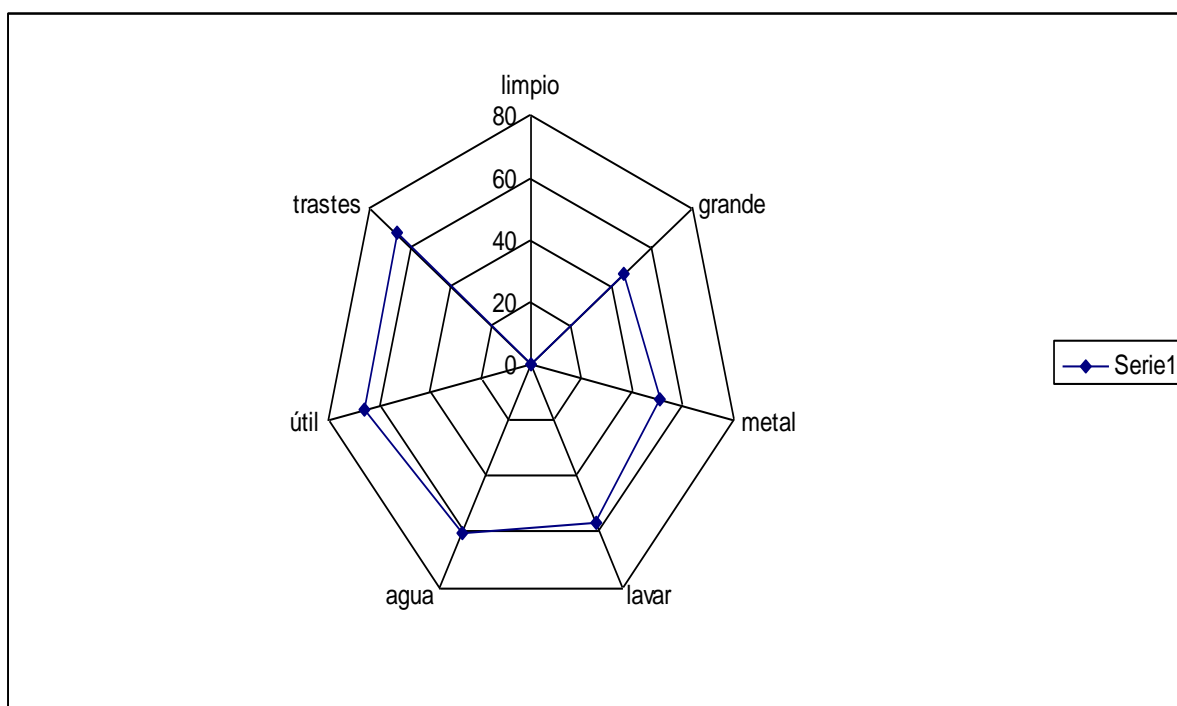


Figura 10. Definidoras significativas para el concepto *fregadero*, en personas de la Ciudad de México.

Concepto refrigerador

Para el concepto de *refrigerador* las personas de la ciudad de México reportan un total de 108 definidoras ($j = 108$), de las cuales 8 resultan significativas.

Tabla 8. Definidoras significativas del concepto *refrigerador*, en personas de la Ciudad de México.

Definidoras	PS	DSC
congelador	219	100
frió	153	69.8
conservar	135	61.6
hielo	134	61.1
enfriador	129	58.9
blanco	121	55.2
grande	111	50.6
necesario	50	49.3

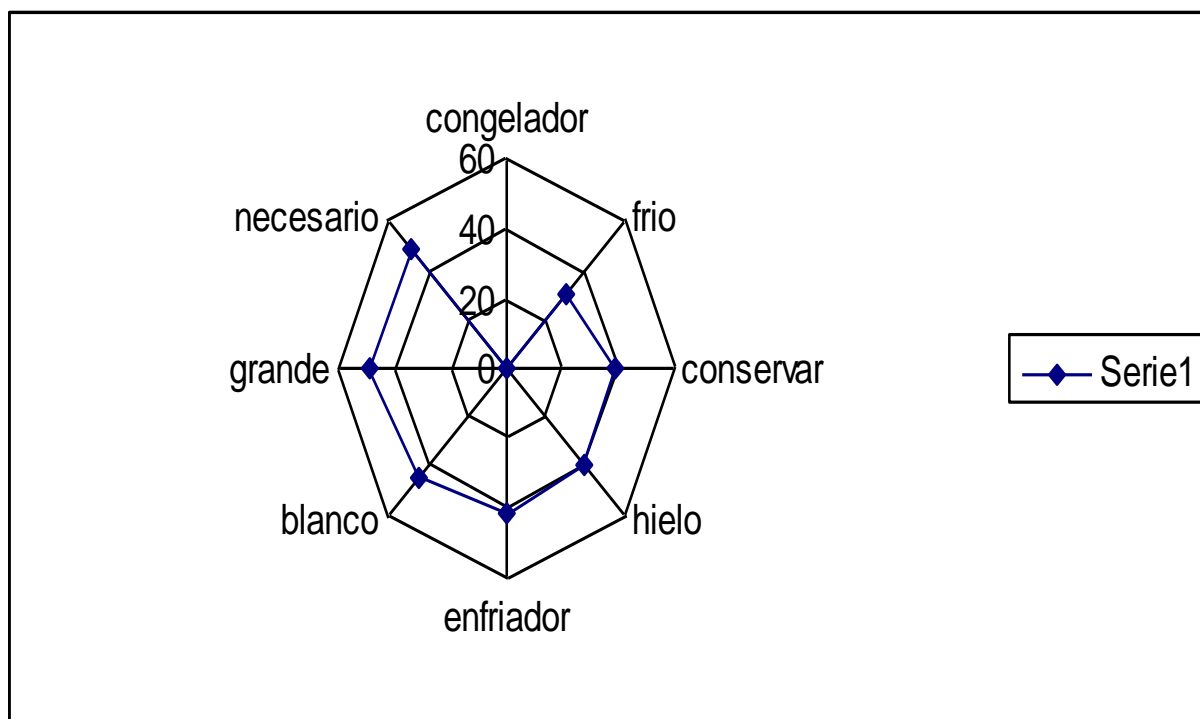


Figura 13. Definidoras significativas del concepto *refrigerador*, en personas de la Ciudad de México.

Concepto lavabo

Para el concepto de *lavabo* las personas de la ciudad de México reportan un total de 131 definidoras ($j = 131$), de las cuales 9 resultan significativas.

Tabla 9. Definidoras significativas para el concepto *lavabo*, en personas de la Ciudad de México.

Definidoras	PS	DSC
Agua	220	100
Limpio	208	94.5
Llaves	139	63.1
Jabón	106	48.1
Manos	98	44.5
Lavar	95	43.1
Cara	73	33.1
Útil	67	30.4
Dientes	29	70.9

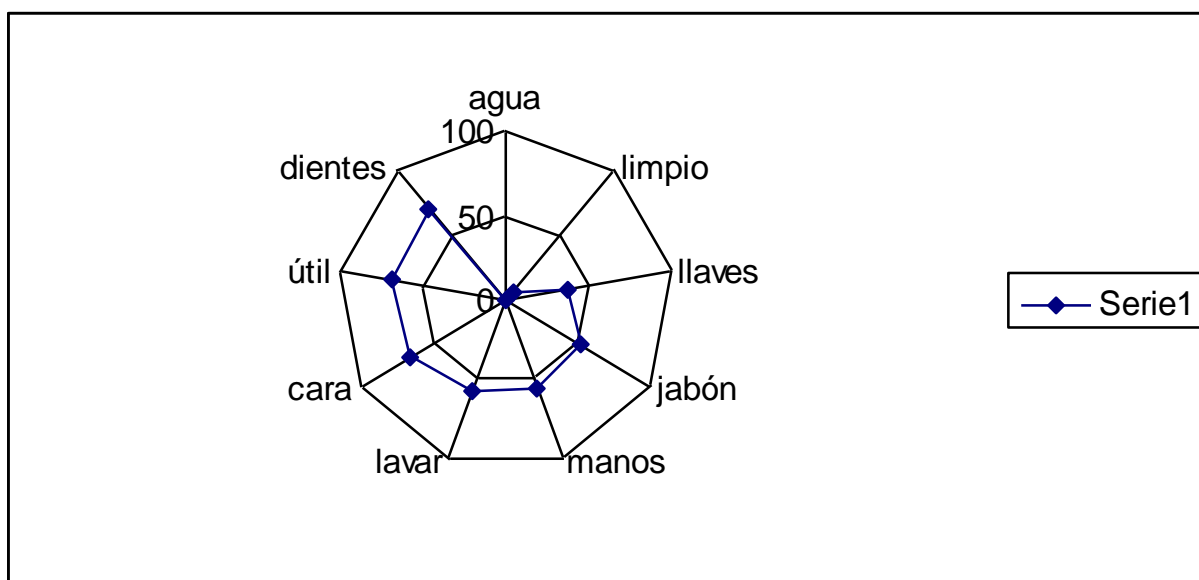


Figura 14. Definidoras significativas para el concepto *lavabo*, en personas de la Ciudad de México.

Concepto mesa

Para el concepto de *mesa* las personas de la ciudad de México reportan un total de 117 definidoras (j = 117), de las cuales 9 resultan significativas.

Tabla 10. Definidoras significativas para el concepto *mesa*, en personas de la Ciudad de México.

Definidoras	PS	DSC
Comida	212	100
Patas	96	45.2
Convivir	94	44.3
Útil	88	41.5
Sillas	82	38.6
Comedor	79	37.2
Madera	76	35.8
Mantel	70	33
Cocina	54	25.4

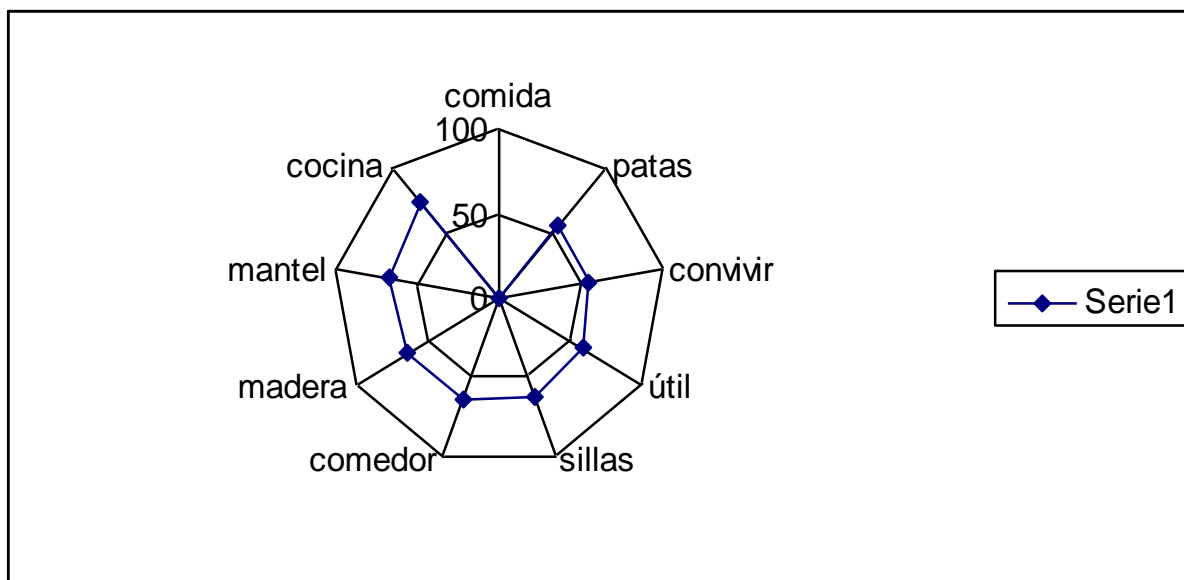


Figura 15. Definidoras significativas para el concepto *mesa*, en personas de la Ciudad de México.

Concepto sillón

Para el concepto de *sillón* las personas de la ciudad de México reportan un total de 103 definidoras ($j = 103$), de las cuales 12 resultan significativas.

Tabla 11. Definidoras significativas para el concepto *sillón*, en personas de la Ciudad de México.

Definidoras	PS	DSC
Cómodo	264	100
Descansar	196	74.2
Dormir	80	30.3
Sala	71	26.8
Grande	69	26.1
Suave	59	22.3
Cojines	54	20.4
Televisión	49	18.5
Útil	45	17
Sentarse	44	16.6
Bonito	37	14
Plástica	37	13.9

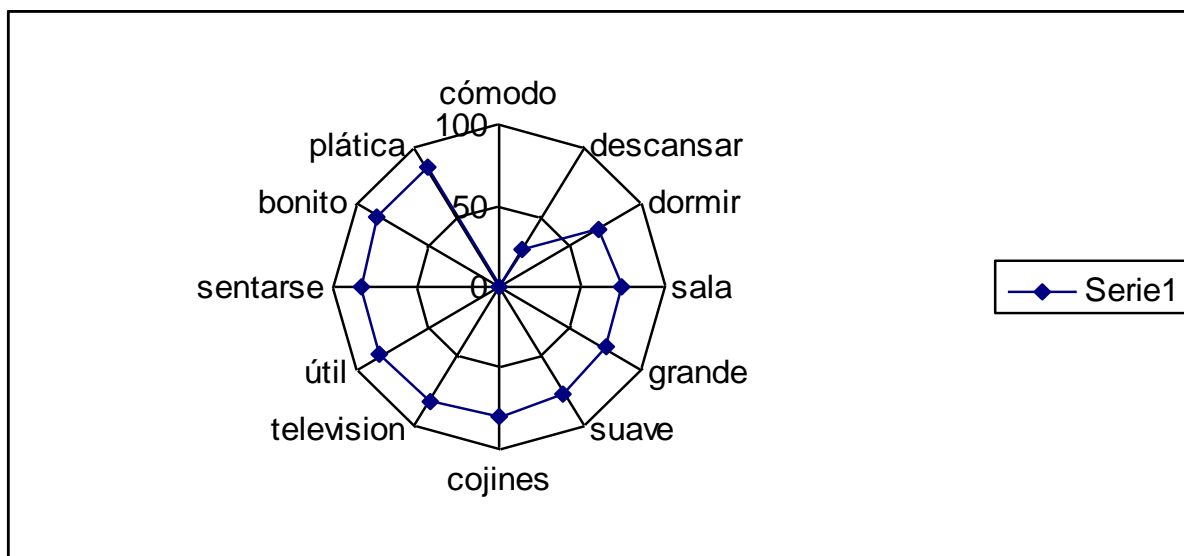


Figura 16. Definidoras significativas para el concepto *sillón*, en personas de la Ciudad de México.

7. Discusión

De acuerdo con la teoría del significado que sustenta el modelo de redes semánticas, en la variante propuesta por Figueroa, González y Solís (1971) de las redes semánticas naturales, el significado de los conceptos está dado por otros conceptos vinculados a éste.

En este estudio y a través de la técnica propuesta por Figueroa y colaboradores se pudo conocer y analizar los aspectos que las personas consideran importantes de los muebles y posteriormente deducir lo que representan para ellas.

Los resultados encontrados respecto a los conceptos que definen la diversidad de muebles, concuerdan con la propuesta de Norman (1988), acerca de los dos tipos de características que tienen los muebles; como son las características físicas, entre las que se encuentran el tamaño, el material, las partes y el color, así como características relacionales entre las que se encuentran funciones, e ideas sobre su estética. En la tabla 12 se presentan las definidoras referidas a las propiedades físicas y relacionales por mueble.

Tabla 12. Definidoras referidas a las propiedades físicas y relacionales por mueble.

Concepto	propiedades físicas	propiedades relacionales
Cama	Grande	Descansar
	Madera	Cómoda
	Colchón	Dormir
	Suave	
	Almohadas	
Mesa	Patas	Comida
	Madera	Convivir
	Mantel	Útil
		Comedor
		Cocina
Silla	Madera	Sillas
	Respaldo	Cómoda
	Acojinado	Descansar
	Patas	Bonita
		Sentarse

Concepto	propiedades físicas	propiedades relacionales
Sillón	Grande	Cómodo
	Suave	Descansar
	Cojines	Dormir
		Sala
		Televisión
		Útil
		Sentarse
		Bonito
		Plástica
Estufa	Horno	Calentar
	Gas	Cocina
	Parrilla	Necesaria
	Blanca	Útil
	Grande	Comida
		Hornea
		Frío
	Práctica	
Refrigerador	Congelador	Conservar
	Frío	Enfriador
	Hielo	Necesario
	Blanco	
	Grande	
Fregadero	Grande	Limpio
	Metal	Lavar
	Agua	Útil
	Trastes	
Lavabo	Agua	Limpio
	Llaves	Útil
	Jabón	Lavar
		Manos
		Cara
	Dientes	
Regadera	Agua	Limpiar
	Llaves	Bañar
	Grande	Baño
	Jabón	Funcional
	Metal	Ahorradora
	Caliente	Higiene
	Ahorradora	

Concepto	propiedades físicas	propiedades relacionales
Excusado	Agua	Limpio
	Grande	Cómodo
	Blanco	Baño
	Colores	Bonito
	Amplio	Defecar
	Taza	Necesario
Mueble	Madera	Útil
	Grande	Cómodo
	Mesa	Bonito
	Cama	
	Ropero	
	Silla	

Una de las principales características físicas se ve en la mención de aditamentos o partes; algunos ejemplos son: el respaldo y las patas en la silla, los cojines en el sillón, las patas en la mesa, el horno y las parrillas en la estufa, las llaves en el lavabo y la regadera, y el congelador en el refrigerador. Ésto en algunos casos, puede significar simplemente una forma de describir el mueble, pero en otros puede representar el señalamiento de las partes primordiales que no pueden faltar y que si se presentan solas podrían funcionar, como el colchón para la cama y la taza para el excusado.

Los materiales son otra de las características físicas que señalan las personas. Llama la atención que salvo en el caso de algunos muebles específicos que son de metal, en todos los demás se hace mención a la madera.

No se sabe si la mención de la madera como material fundamental, se debe a que es el material preferido por los usuarios o es simplemente el más común hasta la fecha.

Que la asociación entre los muebles y la madera este tan arraigada puede explicarse por la historia del mueble, ya que como lo señala Gómez (2003), alrededor del mundo desde el siglo III a. C., en los vestigios del antiguo Egipto, hasta la década de los años 60 en el siglo XX la madera fue prácticamente el único material usado para producir muebles.

A pesar de que a partir de ésta década se desarrollaron máquinas novedosas y se emplearon materiales nuevos como soporte de construcción para la creación de mobiliario; entre los que se encuentran, los tubos de acero, el contrachapado, el tablero de partículas, el plástico, el PVC y el papel, el material predominante continúa siendo la madera debido a que diversas escuelas de diseño, como el Möbelinstitutet de Suecia, la consideran especialmente resistente, fina y apropiada para diversos estilos.

En México la situación es la misma ya que como señala Gómez (2003), el material predominante, a través de los años y en la actualidad, es la madera. A nivel nacional es especialmente común el uso de la madera obtenida del pino, el cerezo, el castaño y el roble.

Respecto a la sinomorfía se puede observar que ésta se ve relacionada con el hecho de que para diversos muebles hay definidoras que los circunscriben a ciertas áreas de la vivienda, ya que esto habla del ajuste entre el escenario y las actividades que se realizan ahí. Por ejemplo la definidora baño para los conceptos de regadera y excusado, la definidora cocina para los conceptos de mesa y estufa, la definidora comedor para el concepto mesa y la definidora sala para el concepto sillón.

Estas mismas definidoras pueden prestar información sobre la teoría de la proxémica de Hall (1966), ya que esto expresaría la conjunción del espacio de caracteres fijos y el de caracteres semifijos.

Otro resultado interesante nos muestra que las personas mencionaron los diferentes usos que le dan a sus muebles, por ejemplo: sentarse para la silla y el sillón, dormir para la cama, lavar en la regadera, lavabo y fregadero y defecar en el excusado, lo cual nos muestra la importancia de los ofrecimientos de los objetos (Gibson, 1979),

El hecho de que los usos sean un aspecto muy importante en la definición de los muebles, nos indica que el ambiente ofrece oportunidades para emitir ciertos comportamientos, es decir, la capacidad de un objeto para señalar sus usos potenciales, como lo señala Norman (1988).

De acuerdo con esta idea, las personas mencionaron también una serie de definidoras que no son propiamente funciones, pero que se encuentran estrechamente relacionadas con las mismas y en algunos casos, son las características que las hacen posibles. Algunos ejemplos son, las definidoras: cómoda y suave en el caso de muebles que sirven para descansar o dormir como la cama, el sillón y la silla, cuestión de suma importancia, ya que esto nos permite cambiar a posturas que requieran menos energía sin generar presiones molestas para los nervios o vasos sanguíneos.

Otras definidoras que ejemplifican esto son limpio y agua en los muebles que sirven para lavar, como la regadera y el lavabo, cuestión que permite una mayor higiene y por lo tanto la posibilidad de deshacerse de bacterias que podrían enfermarnos.

Dentro de este mismo grupo de definidoras se encuentran, frío y congelador en el refrigerador, porque estos detienen el avance de las bacterias que descomponen la comida y horno para la estufa.

Finalmente sobre las funciones como algo inherente a los muebles se puede ver la definidora útil en caso de varios muebles como la estufa, el lavabo y el fregadero pero sobre todo en el concepto general de mueble, indicando que el mueble no puede existir sin un uso. A continuación se presentan las funciones y las características que las posibilitan por mueble en la Tabla 13.

Tabla 13. Funciones y características que las posibilitan por mueble.

Concepto	Funciones	características que las posibilitan
Mueble	Útil	grande
Cama	dormir	cómoda
	descansar	grande
		colchón
		suave
		almohadas
Mesa	convivir	sillas
		mantel
Silla	sentarse	cómoda
	descansar	respaldo
		acojinado

Concepto	Funciones	características que las posibilitan
Sillón	sentarse	grande
	descansar	suave
	dormir	cojines
	platica	
Fregadero	Lavar	grande
		limpio
		agua
Refrigerador	conservar	congelador
	enfriador	frío
		hielo
Regadera	limpiar	agua
	bañar	llaves
		jabón
		caliente
Lavabo	Lavar	agua
		llaves
		jabón
Excusado	defecar	cómodo
		amplio
		agua
		limpio
Estufa	calentar	horno
	hornear	gas
	freír	fuego
		parrilla
		práctica

Por otro lado tenemos los aspectos relacionados con la evaluación y selección de los muebles y los resultados que reflejan dichos aspectos se ven apoyados por la teoría de las impresiones de Turner (2005).

En relación con la impresión estética, se puede ver que las personas en sus definiciones hacen referencia a una evaluación estética que realizan del mueble, al mencionar en varios casos y en el concepto general de mueble la palabra bonito, lo cual es congruente con lo que menciona Turner (2005), es decir que una de las impresiones más importantes que nos generan los muebles es la estética.

El hecho de que las personas hablen de la estética de sus muebles es importante porque las características ambientales agradables pueden elicitar sentimientos positivos y reducir el estrés (Ulrich, 1991), aunado a que las manifestaciones de la sensibilidad estética de las personas y el arte nos ayudan a reflejar nuestros valores, la identidad y pertenencia a un grupo o cultura en particular, así como a diferenciarnos de los demás (Besteliu y Doevendans, 2002) por esta última razón no es extraño que la definidora se mencione asociada al concepto de muebles en áreas diseñadas para funciones sociales como el sillón de la sala o la silla del comedor.

Otro mueble donde se menciona esta definidora es el excusado que pertenece al baño, esto no es extraño ya que el baño comúnmente es usado para cumplir más funciones de las que se pensaron al diseñarlo, por ejemplo, estudiar y hablar por teléfono (Terán, Mercado y Landázuri, en prensa) ya que es el espacio más privado en la vivienda por contar con barreras físicas como una puerta y cerraduras así como normas sociales para ingresar en él como lo señalan Parke y Sawin (1979) y que por esta razón se busca que sea un rincón tranquilo y agradable donde refugiarse dentro del ambiente diseñado (Irepán, 2008).

Ahora bien respecto a la impresión semántica esta se ve apoyada al analizar los resultados, los cuales nos muestran que las personas mencionaron las funciones personalizadas que le dan a sus muebles y no sólo las funciones primordiales de cada uno de ellos, esto es señalan funciones que cubren las necesidades del usuario, por ejemplo dormir, descansar y platicar en el sillón, hornear en la estufa, convivir en la mesa. De acuerdo a Choi, Howard y Dave (2005) los objetos domésticos como es el mobiliario pueden ser influidos por el usuario en cuanto a su uso, de acuerdo a sus costumbres y necesidades, lo cual tiene que ver con el modo transformativo de la impresión semántica.

Sobre la impresión simbólica, las personas mencionan la definidora grande en la mayoría de los muebles. Esta definidora envía un mensaje sobre los usuarios, al reflejar el estatus como parte de la identidad (Despres, 1989; Routio, 2007) ya que el tener muebles grandes no sólo habla de una mayor comodidad sino de un mayor espacio y un mayor costo.

Otra definidora que podría estar enviando un mensaje sobre el estilo de vida que llevan o desearían llevar los usuarios, es la de limpio o higiene en los muebles que tienen esa función como: regadera, fregadero, lavabo y excusado. A continuación se presentan las definidoras por impresión en la tabla 14.

Tabla 14. Definidoras por impresión.

Concepto	Impresión estética	Impresión semántica	Impresión simbólica
Mueble	Bonito	Útil	Grande
Cama		Descansar Dormir	Grande
Mesa		Convivir	
Silla	Bonita	Sentarse Descansar	
Sillón	Bonito	Sentarse Dormir Descansar	Grande
Estufa		plática Calentar Hornea Fríe	Grande Práctica
Refrigerador		Conservar Enfriador	Grande
Fregadero		Lavar	Grande Limpio
Regadera		Limpiar Bañar	Grande Higiene
Lavabo		Lavar	Limpio
Excusado	Bonito	Defecar	Grande

Otra definidora importante es la palabra necesaria para la estufa y el excusado.

En el caso de la estufa existe una gran importancia ya que al poder usarla para cocinar los alimentos, se eliminan bacterias y otros microorganismos. Y los alimentos se preparan para que sea más fácil procesarlos.

El excusado es muy importante porque permite evitar el contacto con materia fecal, las infecciones asociadas a esta y olores desagradables debidos a las bacterias y parásitos que contiene, así como reacciones ante ellos entre las que se encuentran la náusea y vómito. Ayudando a cumplir las funciones biológicas primordiales para el ser humano, remitiéndonos a la definición de Routio (2007).

Para terminar se puede ver que las personas muestran una serie de muebles que son primordiales para sus vidas en el concepto de mueble, como la cama que ayuda a dormir, la mesa que sirve para comer, el excusado para deshacernos de los desechos y el ropero para guardar, lo cual se relaciona con las funciones primordiales de la vivienda.

Esto es de suma importancia, ya que la vivienda se constituye en la actualidad como el hábitat principal del ser humano, quien pudo dominar su medio físico, gracias a la utilización de la cultura y las habilidades de comportamiento como su forma de adaptación tal como señala Binnie-Dawson (1982).

Por consiguiente el ser humano ha modificado su comportamiento y hábitos de inferencia perceptual para que sirvan en los ambientes construidos (Binnie-Dawson, 1982), organizando sus actividades alrededor de los mismos, especialmente en la vivienda actual que cuenta con habitaciones especiales para el desarrollo de habilidades especiales (Hall, 1966)

Existen muebles específicos para las funciones que se consideran primordiales para la vivienda como lo son: soportar nuestras necesidades básicas entre las que se encuentran la alimentación, el descanso, el aseo y la convivencia (Lawrence, 2010).

Estos muebles pueden constituir un conjunto de muebles prototípicos y explorar sus funciones y características más a fondo en futuros estudios, puede brindar grandes respuestas sobre como participa el mobiliario en el funcionamiento de la vivienda y el nivel de agrado que tenemos hacia la misma.

Además de hacer exploración sobre estos muebles puede ser importante explorar el significado en relación con medidas de satisfacción residencial, ya que esto puede cambiar

completamente la experiencia del usuario, así como una exploración más a fondo sobre los ofrecimientos en relación con la cultura, ya que esta influye en los hábitos perceptuales de inferencia, cambiando el ofrecimiento en cada cultura.

7.1 Conclusiones

Los resultados nos muestran que los principales muebles que las personas evocan, son los que sirven para cumplir las funciones principales de la vivienda, lo que demuestra que son un elemento clave para el funcionamiento de la misma.

También nos muestran la forma en la cual los muebles son utilizados y su relación con ciertas características físicas de los escenarios conductuales.

El significado también nos habla de las cuestiones que son consideradas importantes o aceptables en la cultura, como los materiales apropiados, a este respecto llama la atención que la madera sea una definidora importante en la mayoría de los muebles. Ya que a pesar de que esta sea una preferencia adquirida de forma histórica, como se señala con anterioridad, en nuestro país existe un problema de deforestación como señalan Lund, Torres, Turner, y Wood, (2002). Lo que genera un punto de trabajo para las autoridades, los profesionistas del diseño y los psicólogos.

Es importante que los profesionistas del diseño conozcan este tipo de información ya que puede brindar claves sobre los deseos, expectativas, usos e impresiones que las personas tienen sobre los mismos, lo que puede cambiar su trabajo e influir en su proceso creativo para generar muebles que les ayuden y los representen mejorando su calidad de vida.

8. Referencias

- Alexandrov, A.V., Frolov, A. A. (2011). Closed loop and open loop control of posture and moving during human trunk bending. *Biological cybernetics*. 104, 425-438.
- Anderson, J. R. & Bower, G. H. (1973). Human associative memory. Washington, DC: Winston.
- Aragonés, J. I., Américo, M. (1998) Psicología ambiental. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Aragonés, I., Rodríguez, C. (2005) Percepción del *self* a través de la decoración de la vivienda. Medio Ambiente y Comportamiento Humano. Madrid: Editorial Resma: Universidad Complutense de Madrid.
- Asundi, K. (2011). Ergonomic products. *Journal of Prevention, Assessment and Rehabilitation*. 39, 91-92.
- Barencilla, J., Bastien, J. M. C. (2009). Role of ergonomics in studies of usability and user experience. *Le travail humain: A bilingual and multidisciplinary journal in Human Factors*. 72, 311-331.
- Besteliu y Doevendans. (2002). Planning design and the posmodernity of cities. *Design Studies*, 23,. 233-244.
- Barker, R. G. (1968). Ecological psychology: Concepts and methods for studying the environment of human behavior, Palo Alto, CA. Stanford University Press.
- Binnie-Dawson, J. L. M. (1982). A bio-social approach to environmental psychology and stress. *International Journal of Psychology*. 17, 397-435.
- Bruner, J. S. (1966). *Investigaciones sobre el desarrollo cognitivo*, Pablo del Río Editor, Madrid (España).

- Carnap, R. (1958). *Formalization of logic*. Cambridge: Harvard University Press
- Choi, Y., Howard, S. & Dave, B.(2005) The secret life of domestic objects . OZCHI '05: Proceedings of the 19th conference of the computer-human interaction special interest group (CHISIG) of Australia on Computer-human interaction: citizens online: considerations for today and the future.
- Collins, A. M., & Quillian, M. R. (1969). Retrieval time from semantic memory. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 8, 240-247.
- Dibbits, H. (2009). Furnishing the salon, symbolic ethnicity and performative practices in moroccan-dutch domestic interiors. *International Journal of Consumer Studies*. 33, 550-557.
- Fejls, L. & Meinel, F. (2005). A formal approach to product semantics. *Design Issues*, 21. 67-81
- Figuroa, J., González, E., Solis, V. (1981). Una aproximación al problema del significado. Las redes semánticas. *Revista Latinoamérica de Psicología Social*, 3, 447-458.
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach of the visual perception*. Boston: Houghton & Mifflin.
- Gómez, C. E. (2003) Historia del mueble. Universidad Nacional Experimental de Guayana Coordinación de Pregrado Ingeniería en Industrias Forestales (UNEG).
- Hall, E. (1966). *The hidden dimension*. New York: Anchor Books.
- Hsiao S. W. and C.H. Chen, (1997). A semantic and shape grammar based approach for product design. *Design Studies*. 18, 275–296.

- Irepan, M. (2008). *Percepción de privacidad en pacientes hospitalizados*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México. México. D.F.
- Jacobs, K., Foley, G., Hall, V., Gore, R., Brownson, E., Ansong, E., Markowitz, J., Mctinnor, & M., Steinberg, I. A. (2011). University students notebook computer use> lessons learned using diaries to report musculoskeletal discomfort. *Ergonomics*. 54, 206-210.
- Kim, H. (2011). Efficient organization of design guidelines. *International Journal of Industrial Ergonomics*. 40, 669-688.
- Kopec, D. (2006). *Environmental psychology for design*. New York. USA: Fairchild Publications, Inc.
- Kruskal, J. & Wish, M. (1978). *Multidimensional scaling*. Neuwbury park: Sage Publications
- Landázuri, A. M. y Mercado, S. J. (2004). Algunos factores físicos y psicológicos relacionados con la habitabilidad interna de la vivienda. *Medio Ambiente y Comportamiento Humano*. 5, 98-113.
- Lawrence, R. J. (2010). Housing and health promotion: moving forward. *International journal of public health*. 55, 145-146.
- Leiros, L. J. (2009). History of ergonomics, or the science more based upon the truths drawn from psychology. *Revista de Historia de la Psicología*. 30, 33-53.
- Louhevaara, V., Nevala, N. (2011). Ergonomics. En T.L, Guidotti, J., Rantaren,. S., Lehtiren, K., Tatahashi,. D., Kon, R., Méndez, F., Hua, J., Rodríguez, S. G., Rose, (Eds). *Global occupational health*. (131-141). New York, NY, US: Oxford University Press.
- Lund, H.G., Torres, V., Turner, A. y Wood, L. (2002). Análisis crítico de los estimados disponibles de deforestación. México: USAID-SEMARNAT.

- Manzanero, A. L. (2006). Procesos automáticos y controlados de memoria: Modelo asociativo HAM vs. sistema de procesamiento general abstracto. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 59. 373-412.
- Mc Laughlin, A.C., Mayhorn, C.B. (2011). Avoiding harm on the farm: Human Factors. *Gerontechnology*. 10, 26-37
- Mercado, S. J., López, E. y Velasco, A. E. (2011). *Manual para obtener la estructura de una red semántica*.. México, D.F: Facultad de Psicología.
- Ming-huang, Ching-yi & Shih-kuen (In Press). An event related potential study of semantic style-match judgments of artistic furniture. *International Journal of Psychophysiology*
- Moscovici, S. (1981). On social representation. En J.P. Forgas (Comp.). *Social cognition. Perspectives in everyday life*, London: Academic Press..
- Moscovici, S. (1984). The phenomenon of social representations. En R.M. Farr y S. Moscovici (Comps.). *Social Representations* Cambridge: Cambridge University Press.
- Moscovici, S. (2000). *Social representations explorations in social psychology*. New York: Academic Press
- Nikolavska, L. & Ackerman E. (2006). *Exploratory Design Augmented Furniture* New York: Kluwer Academic Publishers:
- Norberg-Schulz C. (1975). Existencia, espacio y arquitectura: nuevos caminos de la arquitectura. Barcelona: Blume.
- Norman, D. A. (1988). *The psychology of everyday things*. New York: Basic Books.

- Norman, D. A. (2004). *Emotional design. Why we love (or hate) everyday things*. New York: Basic Books.
- Norman, D. A. (2007). *The design of future things*. New York: Basic Books.
- Ortiz, M. A. (2011). *El uso del mobiliario en el espacio de la vivienda mínima urbana de San Luis Potosí*. Tesis de Maestría en Ciencias del Hábitat con orientación terminal en Arquitectura. Universidad Autónoma de San Luis Potosí. San Luis Potosí, San Luis Potosí.
- Parke, R. & Sawin, D. (1979). Children's privacy in the home: Developmental, ecological and child-rearing determinants. *Environment and Behavior*. 11, 87-104.
- Pedersen, D.M. & Wheeler, J. (1983). La Ilusión de Müller-Lyer entre los navajos. *Journal of Social Psychology*. 121, 3-6.
- Ramadan, M., Z. (2011). Does saudí school furniture meet ergonomic requirements? *Journal of Prevention, Assessment & Rehabilitation*. 39, 93-101
- Real Academia de la lengua española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22 ed.) Madrid: ESPASA-CALPE.
- Reyes, I. (1993). Las redes semánticas naturales, su conceptualización y utilización en la construcción de instrumentos. *Revista de Psicología Social y Personalidad*. 9, 81-97.
- Routio, P., (2007). *Teorías de productos: Muebles*. Arqueología, estudio de productos y profesiones. Finlandia, Helsinki. Recuperado el 22 de junio del 2008: <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/238.htm>
- Rosch, E. (1978). Principles of Categorization; en E., Rosch, & B., Lloyd. (eds.). (1978). *Cognition and categorization*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

- Rumelhart, D.E.; Lindsay, P.M. & Norman, D.A. (1972): *A process model for long-term memory*. En E. Tulving y W. Donaldson (Eds.): *Organization of memory*. New York: Academic Press.
- Schoggen, P. (1989). *Behavior settings: A Revision and extension of Roger Barker's Ecological Psychology*. Stanford CA: Stanford University Press.
- Terán, A., Mercado, S., Landázuri, A. (en prensa). *Grupos focales del mobiliario*. México, D.F.
- Turner, P. (2005) *Ofrecimiento as context. interacting with computers* 17 (6): 787-800.
- Ulrich, R. S. (1991). Effects of health facility interior design on wellness: Theory and recent scientific research. *Journal of Health Care Design*, 3: 97-109.
- Valdez, J. (1998). *Las redes semánticas naturales, usos y aplicaciones en psicología social*. México: UAEM. Paidós.
- Verhaert, V., Haex, B., De Wilde, I., Berckmans, D., Verbraecken, J., Devalcx, E., & Stolen, J. V. (2011). Ergonomics in bed design. *Ergonomics*, 54, 169-178.
- Villalpando, A. (2007). *Teoría de los ofrecimientos*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México. México. D.F.
- Wicker, A. W. (1987). Behavior settings reconsidered: temporal stages, resources, internal dynamics, context. En D. Stokols y I. Altman, *Handbook of environmental psychology*. (613-659) New York; Wiley. 613-653
- Williams, C. D., Jacobs, K. (2002). The effectiveness of a home-based ergonomics intervention on the proper use of computers. *Journal of Prevention, Assessment & Rehabilitation*, 18, 261-218.

LAVABO**Definidoras****Jerarquía**

3

MESA**Definidoras****Jerarquía**



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

El presente instrumento tiene como finalidad recopilar información para una investigación sobre la relación mobiliario-espacio en la vivienda, por lo que es importante que conteste de acuerdo con las instrucciones que se presentan a continuación.

Es importante señalar que no hay respuestas buenas ni malas, dado que su opinión es la que cuenta. De antemano agradecemos su participación y te recordamos que la información es completamente confidencial.

Instrucciones:

A continuación se te presentan una serie de conceptos los cuales deberás definir con la mayor precisión posible mediante la utilización de un mínimo de 5 palabras sueltas que pueden ser: verbos, sustantivos, adjetivos, nombres, pronombres, etc., sin utilizar artículos ni preposiciones o algún otro tipo de partícula gramatical.

Ejemplo:

Manzana	
Definidoras	Jerarquía
fruta	2
jugosa	1

MUEBLE	
Definidoras	Jerarquía
camá	6
estufa	5
comedor	4
sala	3
closet	2
librero	1

ESTUFA	
Definidoras	Jerarquía
bonita	4
presentable	2
blanca	1
calientita	5
util	7
importante	6
basica	3

REFRIGERADOR	
Definidoras	Jerarquía
util	5
espacioso	2
necesario	4
blanco	1
mantienefrio	3

LAVABO	
Definidoras	Jerarquía
presentable	3
util	4
agradable	2
necesario	5
único	1

MESA	
Definidoras	Jerarquía
Hermosa	2
única	5
Unión	6
momentos felices	4
para todos	1
cómoda	3

SILLÓN	
Definidoras	Jerarquía
confortable	4
alcolchonado	2
bonita	1
momentos bonitos	5
descanso	3

DATOS GENERALES:

A continuación te solicitamos algunos datos sociodemográficos que servirán para describir la población que participó en nuestra investigación.

Sexo: F Edad: 33 años

Escolaridad: Licenciatura

Nivel socioeconómico:

Menos de 2 salarios mínimos (S.M.)

De 2 a 4 S.M.

Más DE 4 S.M.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

El presente instrumento tiene como finalidad recopilar información para una investigación sobre la relación mobiliario-espacio en la vivienda, por lo que es importante que conteste de acuerdo con las instrucciones que se presentan a continuación.

Es importante señalar que no hay respuestas buenas ni malas, dado que su opinión es la que cuenta. De antemano agradecemos su participación y te recordamos que la información es completamente confidencial.

Instrucciones:

A continuación se te presentan una serie de conceptos los cuales deberás definir con la mayor precisión posible mediante la utilización de un mínimo de 5 palabras sueltas que pueden ser: verbos, sustantivos, adjetivos, nombres, pronombres, etc., sin utilizar artículos ni preposiciones o algún otro tipo de partícula gramatical.

Ejemplo:

Manzana	
Definidoras	Jerarquía
fruta	2
jugosa	1

MUEBLE	
Definidoras	Jerarquía
Cama	Cama ¹
Mesa	Mesa ³
Refrigerador	M. T.V. ⁴
Sala	Refrigo ³
Mesa para Televisor	Sala ²

Participante 2.

ESTUFA	
Definidoras	Jerarquía
Ollas	Gas ¹
Sarten	Sarten ²
Cornal	Cornal ³
Gas	Olla ⁴
Cucharon	Cuchar ⁵

REFRIGERADOR	
Definidoras	Jerarquía
Leche	2
Samon	3
huevo	4
Tomate	5
Queco	6
Tortellas	1

LAVABO	
Definidoras	Jerarquía
Jabon	2
Cepillo dental	3
Enjuague bucal	4
Crema	5
Agua	1

MESA	
Definidoras	Jerarquía
Tranquilidad	1
Felicidad	3
Placer	4
Comida	5
Compañía	2

SILLÓN	
Definidoras	Jerarquía
Sueño	5
T.V	1
Amar	2
Plática	3
Limpio	4

DATOS GENERALES:

A continuación te solicitamos algunos datos sociodemográficos que servirán para describir la población que participó en nuestra investigación.

Sexo: Femenino Edad: 26

Escolaridad: Preparatoria

Nivel socioeconómico:
 Menos de 2 salarios mínimos (S.M.) _____
 De 2 a 4 S.M. _____
 Más DE 4 S.M. ✓

14



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

El presente instrumento tiene la finalidad de recopilar información para una investigación sobre la relación mobiliario-espacio en la vivienda, por lo que es importante que conteste de acuerdo a las instrucciones que se presentan a continuación.

Es importante señalar que no hay respuestas buenas ni malas, dado que su opinión es la que cuenta. De antemano agradecemos su participación y le recordamos que la información es completamente confidencial.

Instrucciones:

A continuación se te presentan una serie de conceptos los cuales deberá definir con la mayor precisión posible mediante la utilización de un mínimo de 5 palabras sueltas que pueden ser: verbos, sustantivos, adjetivos, nombres, pronombres, etc., sin utilizar artículos ni preposiciones o algún otro tipo de partícula gramatical.

Ejemplo:

Manzana	
Definidoras	Jerarquía
fruta	2
jugosa	1

17

MUEBLE	
Definidoras	Jerarquía
Cagones	1
Vidrios	3
espacios grandes	2
Puertas	4
ruedas	6
brillante	5
dora	7
Lisa	8
madera	9
grande	10

Participante 3.

CAMA	
Definidoras	Jerarquía
Comoda	1
madera	3
Cojones	4
Cabecera	2
Pintura	5
Pesada	6

SILLA	
Definidoras	Jerarquía
chica	3
madera	2
comoda	1
moderna	5
acojinada	4

EXCUSADO	
Definidoras	Jerarquía
comodo	2
limpio	3
brillante	2
baño	4
manten	5

FREGADERO	
Definidoras	Jerarquía
limpio	1
brillante	4
grande	2
blanca	5
sin goteras	3

REGADERA	
Definidoras	Jerarquía
que funcione	1
sin gotear	2
grande	3
brillante	5
plata	4

DATOS GENERALES

A continuación le solicitamos algunos datos sociodemográficos que servirán para describir la población que participó en nuestra investigación.

Sexo: Femenino Edad: 19

Escolaridad: preparatoria

Nivel socioeconómico:

Menos de 2 salarios mínimos (S.M.)

De 2 a 4 S.M.

Más DE 4 S.M.