



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

ÁREA TÉCNICA
TITULACIÓN DE ARQUITGEVC

**Diseño de nuevos juegos infantiles como potenciales para el desarrollo de la
niñez de la ciudad de Loja**

TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN

AUTOR: Ayala Mendoza, Inés del Rosario

DIRECTOR: Moncayo Vega, Alexandra del Rosario, Mgs.

LOJA - ECUADOR

2014

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN

Mgs.

Alexandra del Rosario Moncayo Vega.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo, de fin de titulación: Diseño de nuevos juegos infantiles como potenciales para el desarrollo de la niñez de la ciudad de Loja, realizado por el profesional en formación: Inés del Rosario Ayala Mendoza, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Loja, abril de 2014

f).....

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

“Yo Inés del Rosario Ayala Mendoza declaro ser autor del presente trabajo de fin de titulación: Diseño de nuevos juegos infantiles como potenciales para el desarrollo de la niñez de la ciudad de Loja, de la Titulación de Arquitectura, siendo Alexandra del Rosario Moncayo Vega director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 67 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”

f.....

Autor: Inés del Rosario Ayala Mendoza

Cédula: 1104449937

DEDICATORIA

A Dios por el regalo de la vida, por ésta oportunidad para ser el arquitecto de mi vida.

A mi madre, por su apoyo incondicional por enseñarme que para una madre sus hijos son prioridad incluso por encima de uno mismo.

A mi padre, por su ejemplo de sabiduría, paciencia y comprensión, por enseñarme el valor del ser humano como hijo de Dios.

A mi hijo por su inocencia, comprensión y paciencia, porque juntos hemos contribuido a nuestro futuro.

A mis hermanas, mis compañeras de juegos, aprendizaje, y de vida, porque juntas hemos construido nuestras vidas contando siempre las unas con las otras sin condiciones.

Inés

AGRADECIMIENTO

A Dios por bendecirme con el regalo más grande que es la vida y permitirme culminar con la meta que me he propuesto.

A mis padres, que creyeron en mí, dándome apoyo incondicional, cariño y confianza; lo que fue muy importante para conseguir lo que he logrado.

A mi hijo, quien con su inocencia me dio las fuerzas para llegar a culminar mi carrera.

A mi hermanas, por estar ahí apoyándome cuando las necesitaba.

A mi directora de tesis, Mgs. Alexandra Moncayo Vega, quien con su dedicación, responsabilidad como profesional, supo guiarme de la mejor manera para llegar a culminar el proyecto de tesis.

A mis amigas y amigos, quienes con su sinceridad, compañerismo, logramos escalar a la meta compartiendo grandes aventuras.

Inés

ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
LISTA DE FIGURAS	ix
LISTA DE TABLAS	xii
RESUMEN.....	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN.....	3
OBJETIVOS	5
CAPÍTULO 1	6
LA NIÑEZ.....	6
1.1 Antecedentes Históricos.....	7
1.2 Definición de Niñez	9
1.3 Etapas de la niñez.....	11
1.3.1 Estadio Sensoriomotor.	12
1.3.2 Estadio Preoperacional.	13
1.3.3 Estadio Operacional Concreto.....	14
1.3.4 Estadio Operacional Formal.	15
1.4 Niveles de aprendizaje	16
1.4.1 Desarrollo de la motricidad	17
1.4.2 Desarrollo de la cognición.	18
1.4.3 Desarrollo de la socialización	19
1.5 Leyes que protegen a niños y niñas	20
CAPITULO 2	24
EL JUEGO	24
2.1 Introducción.....	25
2.2 Antecedentes históricos	26
2.3 Definición de juego.....	30

2.3.1	Concepto Etimológico.....	30
2.3.2	Real academia de la lengua.	31
2.3.3	Concepto fisiológico: la actividad que realizan.....	31
2.3.4	Concepto psicológico: es una actividad.	31
2.3.5	Concepto sociológico.	31
2.4	Clasificación del juego.....	32
2.4.1	Juego Funcional.	33
2.4.2	Juego Simbólico.	34
2.4.3	Juego de Reglas.	35
2.4.4	Juego de construcción.....	36
2.5	Juegos y edades.	36
2.6	Habilidades que se adquieren en educación inicial	39
2.7	Estado actual de los juguetes infantiles en la ciudad de Loja	42
2.8	Referentes de tipos de juegos infantiles a nivel nacional e internacional.....	46
2.9	Juegos infantiles tradicionales en la ciudad de Loja.	51
CAPITULO 3		65
JUEGOS LÚDICOS.....		65
3.1	Introducción.....	66
3.2	Concepto de lúdica.....	67
3.3	Importancia y beneficios de la lúdica.	67
3.4	Topología de juegos lúdicos.	69
3.5	Ambientes indispensables	73
3.5.1	Ambientes lúdicos	79
3.5.2	Ambientes Creativos	80
3.6	Señalización	81
3.7	Materiales adecuados para el juego.....	83
3.7.1	Revestimiento de superficies.....	84
3.7.2	Herrajes.....	85
3.7.3	Metales	86
3.7.4	Pinturas y acabados.....	87
3.7.5	Maderas	88
3.8	Estrategia de retención del aprendizaje.....	90
3.9	Uso de color	91

3.10	Recursos naturales en el diseño arquitectónico infantil	95
3.10.1	Recursos naturales.	95
3.10.2	Energía renovable (piezoeléctricos).	97
CAPITULO 4	100
PROPUESTA DE DISEÑO	100
4.1	Carácter de diseño	100
4.1.1	Características según las edades.....	102
4.1.2	Características según las edades.....	104
4.2	Diseño arquitectónico de nuevos juegos infantiles	105
4.2.1	Primer tipo de juego	106
4.2.2	Segundo tipo de juego.....	108
4.2.3	Tercer tipo de juego	109
4.2.4	Cuarto tipo de juego.	111
4.2.5	Quinto tipo de juego.	113
4.2.6	Sexto tipo de juego.....	115
4.2.7	Séptimo tipo de juego.....	117
4.2.8	Octavo tipo de juego.....	119
4.2.9	Noveno tipo de juego.....	121
4.2.10	Decimo tipo de juego.....	123
CONCLUSIONES	126
RECOMENDACIONES	127
BIBLIOGRAFÍA	128
ANEXOS	131
ANEXO 1. “PLANOS DE LOS JUEGOS”	132

LISTA DE FIGURAS

Fig. 1. 1 Antecedentes históricos.	7
Fig. 1. 2 Definición de la niñez.	9
Fig. 1. 3 Estadio Preoperacional.	12
Fig. 1. 4 Estadio operacional completo.	13
Fig. 1. 5 Estadio operacional concreto.	14
Fig. 1. 6 Estadio operacional formal.	15
Fig. 1. 7 Niveles de aprendizaje.	16
Fig. 1. 8 Desarrollo de la motricidad.	17
Fig. 1. 9 Desarrollo de la cognición.	18
Fig. 1. 10 Desarrollo de la socialización.	19
Fig. 1. 11 Leyes que protegen a niños y niñas.	20
Fig.2. 1 El juego es lúdico.	25
Fig.2. 2 Definición de juego.	30
Fig.2. 3 Clasificación del juego.	32
Fig.2. 4 Juego funcional.	33
Fig.2. 5 Juego Simbólico.	34
Fig.2. 6 Juego de reglas	35
Fig.2. 7 Juego de reglas	36
Fig.2. 8 izquierda) Edades de 0 - 3 meses, Interactúa con el medio sin motivo establecido. Derecha) Edades de 6 - 9 meses, Juega con familiares ejercitando su motricidad gruesa y al final de esta etapa la motricidad fina.	37
Fig.2. 9 izq) Edades de 9 - 12 meses, Juega a buscar y conseguir objetos, le llama la atención los colores, texturas, tamaños, formas, etc. Juega a encajar, a lanzar objetos y ver la trayectoria y disfrutar del ruido producido. •Le gusta explorar al haber conseguido mantenerse erecto, Reconoce objetos y es capaz de asociarlos con su funcionamiento. der) Edades de 3 - 6 meses, Juega con su cuerpo (manos, pies, madre), Empieza a agarrar, tocar, llevarse a la boca cualquier objeto.	37
Fig.2. 10 izq) Edades de 12 -18 meses, Juega a desplazarse de un lugar a otro en busca de algo, La capacidad de relación entre objetos y funcionalidad a mejorado. der)	

Edades de 18 - 24 meses, Comprende el medio ambiente y el medio lúdico, Juega a ser grande y a reproducir situaciones de su entorno con sus juguetes.	38
Fig.2. 11 izq) Edades de 2 - 4 años, Su juego es individual o acompañado por un adulto. Les gusta correr, saltar, deslizarse, trepar, columpiarse. Les gusta pintar, mirar cuentos. der) Edades de 5 - 6 años Juega en grupos con niños de su edad o distinta. Juegos con reglas medianamente claras. •Juego entre mismo sexo, aunque algunas veces interactúen con su opuesto.	38
Fig.2. 12 Edades de 7 - 12 años •Juegos de competición en grupo. En esta etapa se desarrolla el afán de no tener conflictos entre compañeros. Juegos organizados entre iguales.	39
Fig.2. 13 Habilidades que se adquieren en educación inicial.	39
Fig.2. 14 Estado actual de los juegos infantiles en la ciudad de Loja.	42
Fig.2. 15 Estado actual de los juegos infantiles en la ciudad de Loja.	43
Fig.2. 16 Estado actual de los juegos infantiles en la ciudad de Loja.	44
Fig.2. 17 Estado actual de los juegos infantiles en la ciudad de Loja.	45
Fig.2. 18 Juegos infantiles a nivel nacional e internacional.	46
Fig.2. 19 Juegos infantiles a nivel nacional e internacional en la ciudad de Guayaquil. ..	47
Fig.2. 20 Juegos infantiles en la ciudad de Quito	48
Fig.2. 21 Juegos infantiles en Chile.	49
Fig.2. 22 Juegos infantiles en España.....	50
Fig.2. 23 Juegos tradicionales en Loja, el trompo.	51
Fig.2. 24 Juego del Trompo.	54
Fig.2. 25 Chiva Monta.....	55
Fig.2. 26 Volar a la cometa.	57
Fig.2. 27 Ensacados o encostalados.	59
Fig.2. 28 Bolinches o canicas.	61
Fig.2. 29 El gato o la rayuela.	63
Fig.2. 30 Sin que te roce.....	64
Fig. 3. 1 Etapas iniciales, en los primeros meses, y hasta el primer año.....	70
Fig. 3. 2 Etapas preescolar de 3-4 años y escolar de 5-8 años.....	71
Fig. 3. 3 Etapa escolar primaria.	72
Fig. 3. 4 Ambientes indispensables.....	73

Fig. 3. 5 Lugares para los juegos infantiles.	75
Fig. 3. 6 Lugares para los juegos infantiles.	76
Fig. 3. 7 Ambientes lúdicos.	79
Fig. 3. 8 Señalización, de izquierda a derecha de arriba hacia abajo, edad recomendada, ciclavía, supervisión de adulto, accesibilidad, infantes, área familiar.	81
Fig. 3. 9 Revestimiento de superficies.....	84
Fig. 3. 10 Herrajes.	85
Fig. 3. 11 Metales.	86
Fig. 3. 12 Pinturas y acabados.....	87
Fig. 3. 13 Maderas.....	88
Fig. 3. 14 Retención de aprendizaje.....	90
Fig. 3. 15 Color.	91
Fig. 3. 16 Recreación infantil.....	95
Fig. 3. 17 Recursos naturales.	97
Fig. 3. 18 Energía renovables.	97
Fig. 4. 1 Caracteres hereditarios.....	102
Fig. 4. 2 Imágenes desde la izquierda (a) Juegos con supervisión de un adulto, (b) edad recomendada, (c) área de juego no supervisada.	103
Fig. 4. 3 Imágenes desde la izquierda (a) Altura de caída libre en CM, (b) juego integrado, (c) accesibilidad.	104
Fig. 4. 4 Cajón humano.....	107
Fig. 4. 5 Juego brinca brinca.....	109
Fig. 4. 6 Juego de Jira y descubre.	111
Fig. 4. 7 Juego de en un solo pie.	113
Fig. 4. 8 Juego de giro 360.	115
Fig. 4. 9 Juego de balanchines.	117
Fig. 4. 10 Juego de recordando el camino.	119
Fig. 4. 11 Juego de a construir.....	121
Fig. 4. 12 Juego de Spider-man.....	123
Fig. 4. 13 Juego de rueda y arma.	125

LISTA DE TABLAS

Tabla.3. 1 Etapas de desarrollo de juego lúdico.....	70
Tabla.3. 2 Etapas de desarrollo de juego lúdico.....	71
Tabla.3. 3 Etapas de desarrollo de juego lúdico.....	72
Tabla.3. 4 Profundidad mínima para revestimiento de superficies.	85
Tabla.3. 5 Tabla de los materiales que conforman los juegos, características.	89

RESUMEN

Contamos con una generación de niños y niñas quienes tienen nuevas necesidades, requerimientos en los espacios de recreación, ocio, aprendizaje, lugares que han sido emplazados sin ninguna consideración, utilizando mobiliario repetitivo, caduco, sin prevención alguna, lo que ha convertido a los lugares de recreación infantil en lugares abandonados, sin mantenimiento. Siendo así que la delincuencia los ha adoptado como refugio para realizar actividades ilícitas.

Los niños optan por permanecer en sus casas utilizando de manera inadecuada el computador, la televisión y en muchos casos se ven envueltos en vicios tecnológicos como el televisor, las consolas, la internet que es una herramienta de grandes beneficios cuando es utilizada de manera correcta, si no hay supervisión de ésta puede ser de potencial riesgo, inclinando a los niños a enfermedades y problemas en su conducta como son: la obesidad, la agresividad, características negativas en niños y niñas.

Si se analiza lo que la niñez espera de los juegos infantiles podremos descubrir un mundo increíble donde la arquitectura, el paisaje, el diseño, pueden aportar gran cantidad de lo que los más pequeños esperan.

PALABRAS CLAVES: espacios de recreación, mobiliario repetitivo, recreación infantil

ABSTRACT

Requirements in the areas of recreation, leisure , learning, places that have been deployed without any consideration , using repetitive furniture, outdated , no prevention, which has become a children's recreation sites in abandoned places, without maintenance.

This being that crime has taken refuge for illicit activities , children have chosen to remain in their homes improperly using the computer , television and in many cases are involved in technological vices like play station consoles the internet is a tool of great benefits when used correctly, if there is no supervision of this can be potentially hazardous , tilting children to diseases and problems in behavior such as obesity , aggression , negative characteristics in children.

Childhood playground waiting for the discovery of an amazing world where architecture, landscape design, can provide the necessary for proper child development material.

KEY WORDS: recreation place, repetitive furniture, recreation sites.

INTRODUCCIÓN

El harvesting es el proceso por el cual se captura y almacena fracciones de energía "suelta". Una forma de energía potencialmente cosechable es la humana, especialmente la empleada para la locomoción. Los sistemas de efecto piezoeléctrico son ampliamente

Cada época trae consigo nuevos estilos de vida, actividades totalmente diferentes a las que se podían apreciar hace unos cuantos años atrás, es increíble observar el desenvolvimiento de las nuevas generaciones, las mismas que tienen mayor facilidad de aprendizaje; ya que cuentan con gran cantidad de material de apoyo para ello, los juguetes, programas de televisión, la informática, el entorno en el que se desenvuelven es un campo abierto para descubrir, conocer e interpretar de manera más fácil el desarrollo de los pueblos, sería imposible imaginar que una generación de 20 años atrás es similar o igual a la actual, es por ello que sería importante analizar el comportamiento de la sociedad en la actualidad y establecer nuevos requerimientos de interacción entre cada uno de los integrantes de una comunidad, en este caso es indispensable enfocarse en los más pequeños; quienes son los que muestran el desarrollo intelectual de cada generación, donde podemos apreciar la curiosidad, desenvolvimiento, interés, y por qué no! fantasía, recordando a los adultos el punto clave de la supervivencia, que son: la búsqueda, el interés, el afán de aprender más cada día, algo que con cada año de vida lo vamos perdiendo y llegamos a errar al pensar que no hay más allá de lo que sabemos, y es así que sería deber de los adultos ayudar a la niñez prolongando su etapa de diversión y educación mediante el juego.

Los adultos muchas de las veces se equivocan al pensar que la interacción de los niños es negativa, evitando que intercambien ideas, culturas, propuestas, juegos, obligándolos al sedentarismo, que provocara varias otras consecuencias negativas como obesidad, depresión; una enfermedad contemporánea en los niños, los padres han perdido la oportunidad de pasar más tiempo con sus hijos en lugares agradables, donde puedan compartir el aprendizaje mediante el juego. Jacquin dice: "El juego es para el niño lo importante de la vida. La infancia es un periodo de aprendizaje". Por el juego se desarrollan funciones y cualidades heredadas. Chateau dice: "Que un niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabe pensar".

Si consideramos estas deducciones nos daremos cuenta que debemos preocuparnos por ayudar a la niñez a desenvolverse como se debe y compartir gratos momentos entre amigos y aprender el significado de compañerismo mediante el juego.

La hipótesis planteada. Los niños y niñas se desarrollan mejor; tanto física como intelectualmente cuando tienen acceso a espacios racionalmente diseñados para la actividad lúdica acorde a cada una de las etapas del desarrollo del ser humano, con la utilización de juegos infantiles que cuenten con materiales, colores y tamaños apropiados; se logrará que los niños y niñas vuelvan a espacios abiertos a recreacionarse e interactuar entre sí, logrando alargar la etapa de juego.

Esto con la finalidad de tener como resultado personas más activas, creativas en nuestra sociedad.

La metodología empleada fue:

- Investigación Bibliográfica sobre las teorías del Desarrollo Cognitivo y las diferentes etapas en función de la edad biológica del ser humano.
- Análisis del universo a través de la recolección de datos estadísticos que permitan reflejar la naturaleza de la población objeto del presente estudio.
- Clasificar la población objeto en grupos de edad; según las destrezas a desarrollar en cada etapa de crecimiento.
- Establecer las actividades lúdicas a desarrollarse; así como la distribución de los ambientes que permitan interactuar entre ellas para potenciar el desarrollo de la niñez en nuestra ciudad.
- Diseñar considerando los materiales adecuados para los usuarios.

OBJETIVOS

Objetivo general

- Diseñar nuevos juegos infantiles y espacios aptos para el desarrollo del aprendizaje y recreación de niños y niñas.

Objetivos específicos

- Analizar el comportamiento de la niñez en sus diferentes etapas de vida.
- Correlacionar la edad biológica de un niño con su desarrollo psicomotriz.
- Aplicar las normativas vigentes en el Ecuador sobre espacios lúdicos en instituciones públicas y privadas en el desarrollo de la propuesta de juegos infantiles para una institución.
- Diseñar nuevos juegos infantiles dirigidos para niños y niñas según sus necesidades.
- Proponer un ambiente lúdico con nuevos juegos infantiles en una institución educativa de la ciudad de Loja.

CAPÍTULO 1

LA NIÑEZ

1.1 Antecedentes Históricos



Fig. 1. 1 Antecedentes históricos.
Fuente: Fotografía tomada por los autores.

La noción de niñez tiene un carácter tanto histórico como cultural es por ello que ha tenido diferentes apreciaciones a lo largo del tiempo; su concepción depende del contexto cultural de la época. Un rápido recorrido sobre el concepto de infancia a través de la historia nos muestra los cambios que ha tenido esta categoría. En los años 354 - 430 hasta el siglo IV se concibe al niño como dependiente e indefenso (los niños son un estorbo, los niños son un yugo) [1]. Durante el siglo XIV en la concepción de infancia se observa cómo “los niños son malos de nacimiento” [1]. Luego, en el siglo XV, el niño se concibe como algo indefenso y es por ello que se debe tener al cuidado de alguien y se define al niño “como propiedad” [1]. Para el siglo XVI ya la concepción de niño es de un ser humano pero inacabado: el niño como adulto pequeño. En los siglos XVI y XVII se le reconoce con una condición innata de bondad e inocencia y se le reconoce infante “como un ángel”, el niño como “bondad innata”. Y en el siglo XVIII se le da la categoría de infante pero con la condición de que aún le falta para ser alguien; es el infante “como ser primitivo” [1]. A partir del siglo XX hasta la fecha, después de muchas intervenciones de organizaciones no gubernamentales como gubernamentales se le ha dado a la infancia

una jerarquización dentro del desarrollo del ser humano; su categoría otorgada es “el niño como sujeto social de derecho”.

La reinención moderna de la infancia se inicia desde el siglo XVIII en las sociedades democráticas, donde se empieza a rescatar las características especiales de la infancia.

Son muy numerosos los autores que a partir de este siglo comprendieron que la infancia tiene formas particulares de ver, de entender y de sentir y que por ello debían existir formas específicas de educación y de instrucción.

En ese mismo orden, una de las necesidades de los seres humanos y muy especialmente de los niños y niñas es tener las condiciones donde puedan relacionarse con otros de su misma edad y mayores, donde además se les dé oportunidad para experimentar situaciones y sentimientos que le den sentido a su vida y de esta manera reencontrar y reconstruir el sentido como experiencia vivida y percibida, condiciones necesarias en una comunidad. A la concepción de infancia es necesario darle la importancia y reconocer su carácter de conciencia social, porque ella transita entre agentes socializadores; la familia, como primer agente socializador y la escuela, como segundo agente que en estos tiempos, cuando la mujer ha entrado a participar en el mercado laboral, asume un rol fundamental. Ambos cumplen un papel central en la consolidación y reproducción de esta categoría. “La Educación Infantil complementa al hogar proporcionando la asistencia y educación adecuadas para la promoción del desarrollo total del niño. Ha de ser punto de formación no sólo del niño, sino de la familia” [2].

Hoy es un privilegio que en nuestro país los niños y niñas tengan deberes y derechos que deben de ser cumplidos, protegiendo así a la niñez y permitiendo que se desarrollen en un ambiente seguro, e intentando guiar a un futuro de oportunidades y es deber de cada uno de nosotros permitirles llegar a ser grandes

1.2 Definición de Niñez



Fig. 1. 2 Definición de la niñez.

Fuente: Fotografía tomada de; www.fondos7.com. Tomado el 13 - 05-2013 a las 12:45 pm

A la niñez se la ha denominado de varias formas de acuerdo a la época a la que perteneciera esta denominación, se puede encontrar como significado de niñez a la etapa insignificante del ser humano esto en épocas muy antiguas, hasta calificativos como seres inanimados lo que a medida que ha pasado el tiempo y luego de observar a niños y niñas se ha podido establecer la verdadera importancia de esta sociedad donde la etapa que atraviesan es la base para el desarrollo como adulto.

Una de las definiciones con más acierto en la presente investigación ha sido la que ha plasmado la UNICEF – Estado mundial de la infancia 2005.

- **“La infancia es mucho más que la época que transcurre antes de que la persona sea considerada un adulto” [3].**

“La infancia, que significa mucho más que el tiempo que transcurre entre el nacimiento y la edad adulta, se refiere al estado y la condición de la vida de un niño: a la calidad de esos años. Un niño secuestrado por un grupo paramilitar y obligado a portar armas o a

someterse a la esclavitud sexual no puede disfrutar de su infancia, ni tampoco un niño que tiene que trabajar duramente en un taller de costura de la capital, lejos de su familia y de su comunidad natal.

Tampoco disfrutaban de la infancia los niños y las niñas que viven en la mayor miseria, sin alimentos adecuados, sin acceso a la educación, al agua potable, a instalaciones de saneamiento y a un lugar donde vivir. ¿Qué significa entonces para nosotros la infancia? La calidad de vida de los niños y las niñas puede cambiar de manera radical dentro de una misma vivienda, entre dos casas de la misma calle, entre las regiones y entre los países industrializados y en desarrollo. Cuanto más se acercan los niños y las niñas a la edad adulta, más diferencias hay entre las distintas culturas, países e incluso personas del mismo país con respecto a lo que se espera de la niñez y al grado de protección que deben ofrecerles los tribunales o los adultos.

Sin embargo, a pesar de numerosos debates intelectuales sobre la definición de la infancia y sobre las diferencias culturales acerca de lo que se debe ofrecer a los niños y lo que se debe esperar de ellos, siempre ha habido un criterio ampliamente compartido de que la infancia implica un espacio delimitado y seguro, separado de la edad adulta, en el cual los niños y las niñas pueden crecer, jugar y desarrollarse” [3].

En la Convención sobre los Derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, aparece una nueva definición de la infancia basada en los derechos humanos. La Convención es el primer tratado internacional de derechos humanos que combina en un instrumento único una serie de normas universales relativas a la infancia, y el primero en considerar los derechos de la niñez como una exigencia con fuerza jurídica obligatoria.

La Convención representa la culminación de un proceso de reconocimiento de los derechos de la infancia y del estatus especial de la niñez que cobró un impulso considerable a medida que avanzaba el siglo XX. Esta organización no gubernamental ha sido la pionera en rescatar los derechos y deberes de niños y niñas a nivel mundial, y darle un significado a la etapa más extensa del ser humano es algo realmente complicado y casi imposible de lograr; es mejor antes que darle una conceptualización; rescatar las necesidades de esta comunidad y brindarles el mejor ambiente donde se desarrollen con

la finalidad de que disfruten de la mejor etapa del hombre, donde los trabajos más complicados son armar rompecabezas, y los problemas que hay que resolver se lo hace pidiendo ayuda a un amigo o a personas con experiencia, donde el egocentrismo no es parte del juego y todo lo que se desea en esta etapa es conseguido mediante la imaginación y la fantasía.

1.3 Etapas de la niñez

La niñez está comprendida desde los 0 – 12 años en todo este rango de tiempo el pequeño ser humano desarrolla varias de sus capacidad; tanto físicas como sensoriales, es preciso conocer cada una de las etapas estableciendo cierto lapso de tiempo para así reconocer el desarrollo de niños y niñas.

No podemos tomar estas características del desarrollo de una manera estricta puesto a que el desarrollo de niños y niñas depende de la estimulación y el ambiente en que se desenvuelve.

Uno de los psicólogos infantil más conocido en este ámbito ha sido Jaén Piaget 12 quien mostró gran interés en conocer como desarrollan los niños y niñas, este científico estableció 4 etapas del desarrollo infantil; las mismas que las denominó como estadios [4].

1.3.1 Estadio Sensoriomotor.



Fig. 1. 3 Estadio Preoperacional.

Fuente: tomada de <http://www.dsgnr.cl/tag/ninos/>.

Este estadio comprende las edades desde los 0 años a los 2 años, los niños y niñas dentro de esta edad limitan su capacidad a la interacción con el medio basada en la acción, los niños y niñas en esta etapa son capaces de resolver problemas sencillos siempre y cuando éstas solo exijan una respuesta a base de manipulaciones y movimientos. Es en esta etapa donde los niños y niñas obtendrán todo el fundamento sobre el cual basará toda su experiencia y decisiones posteriores, aunque muchas personas consideren este periodo como insignificante, es muy importante poner mucha atención en este lapso de tiempo ya que será radical en el comportamiento y desenvolvimiento del niño a lo largo de su vida.

1.3.2 Estadio Preoperacional.



Fig. 1. 4 Estadio operacional completo.

Fuente: tomada de <http://rosagomez.com/blog/cosas-de-ninos-cinco-cuentos-breves/>.

Este estadio comprende las edades desde los 0 años a los 2 años, los niños y niñas dentro de esta edad limitan su capacidad a la interacción con el medio basada en la acción, los niños y niñas en esta etapa son capaces de resolver problemas sencillos siempre y cuando éstas solo exijan una respuesta a base de manipulaciones y movimientos. Es en esta etapa donde los niños y niñas obtendrán todo el fundamento sobre el cual basará toda su experiencia y decisiones posteriores, aunque muchas personas consideren este periodo como insignificante, es muy importante poner mucha atención en este lapso de tiempo ya que será radical en el comportamiento y desenvolvimiento del niño a lo largo de su vida.

Este corresponde a niños y niñas a partir de los 2 a 6 años, ya empiezan a presentar varios cambios interesantes como en su relación con los demás, se incrementa la misma con la presencia del uso del lenguaje y de otras capacidades de tipo simbólico.

Su respuesta a los problemas es de tipo intuitivo y centrado en sí mismo y su propio punto de vista, por una incapacidad para la objetividad.

1.3.3 Estadio Operacional Concreto.



Fig. 1. 5 Estadio operacional concreto.

Fuente: tomada de <http://www.imagenespalfacebook.com/2013/04/fotos-ninos-y-ninas.html>.

Desde los 6 a 12 años, una de las características más relevantes en esta etapa es el interés y habilidad para resolver problemas, la objetividad en diferentes ámbitos de su crecimiento, tienen la necesidad de conocer y resolver lo que se les presente, esta característica de búsqueda logra que el infante desarrolle su capacidad de interacción entre personas de su misma edad o distinta consiguiendo siempre sus objetivos.

1.3.4 Estadio Operacional Formal.



Fig. 1. 6 Estadio operacional formal.

Fuente: tomada de <http://rosagomez.com/blog/cosas-de-ninos-cinco-cuentos-breves/>.

Es aquí a los 12 años donde los niños y niñas abordan ordenadamente problemas de gran complejidad y formulaciones abstractas, teniendo siempre la necesidad de comprobar sus respuestas, lo que permite llegar a soluciones razonadas”13.

“Este largo camino, que lleva desde las relaciones con el medio en base al movimiento a unas relaciones basadas en el razonamiento científico (abstracto), va cambiando progresivamente por efecto de la interacción entre el sujeto con sus capacidades contractuales y el medio según es comprendido por el propio sujeto en un momento dado” [4].

1.4 Niveles de aprendizaje



Fig. 1. 7 Niveles de aprendizaje.
Fuente: fotográfica tomada de www.pekelandia.com.py.

El marco de referencia de las actividades lúdicas, son las transformaciones que se producen a lo largo de la niñez donde los cambios físicos, mentales y sociales son la base de la condición del ser humano como adulto; en donde los seres humanos ya somos parte de una sociedad liberal ya que serán nuestros actos los que darán inicio al desenvolvimiento en las diferentes áreas en el entorno social, siendo así la etapa de la adultez una recopilación de todo lo aprendido durante la infancia sin perder nada de lo adquirido, tan solo es una aplicación de los conocimientos en la práctica.

En toda la vida del ser humano siempre será difícil resolver los problemas que se presentan y siempre al dar un vistazo al pasado nos daremos cuenta que los niveles que vamos ascendiendo siempre serán más complicados y es ahí que se apreciara la etapa superada.

En todas las etapas transcurridas y por transcurrir hay una práctica en común que ayuda a que las personas podamos salirnos de la presión de nuestros deberes y permite llevar una vida más placentera, y es el juego; el mismo que preside en nuestras vidas aunque su

función se reduzca, por lo general, a ser un complemento del mundo del trabajo y las responsabilidades propias de la edad.

“En la infancia y la adolescencia, el juego tiene repercusiones en los cambios que se van produciendo en los aspectos motrices, comunicativos, de relación social y de comprensión y raciocinio. Y lo contrario también es cierto, los cambios modifican las actividades lúdicas que el niño y el adolescente llevan a cabo” [4].

1.4.1 Desarrollo de la motricidad



Fig. 1. 8 Desarrollo de la motricidad.
Fuente: tomada de <http://www.dsgnr.cl/tag/ninos/>

La motricidad es el área del movimiento, la capacidad de realizar movimientos cambia con la edad, en unas edades es posible realizar ciertos movimientos y en otras no; igualmente, la ejecución de un movimiento se va perfeccionando con la práctica y el paso del tiempo a lo largo de la infancia.

El juego es el principal estimulante para este tipo de desarrollo ya que da la fuerza impulsadora para que realice cierta acción.

Como entender el desarrollo de la motricidad en un bebe; ellos actúan por impulsos, sienten la necesidad de alcanzar un objeto por curiosidad siendo así que pasan de estar sentados a gatear por coger lo que les llama la atención, para ello utiliza sus músculos mayores y ejercita su motricidad gruesa, cuando este llega a tomar con sus manos o músculos pequeños los objetos estará activando la motricidad fina; la misma que llegará a perfeccionar durante su crecimiento.

Otra característica que perfeccionará y ejercitará mediante el juego es la coordinación óculo – manual para fijarse en el objeto que desea tener y llegar a sentirlo con sus manos.

Este desarrollo va evolucionando a medida que pasa el tiempo creando más habilidades tanto físicas como intelectuales, el ejercicio no va a desaparecer con la presencia de otras actividades; sino estas se desarrollaran para hacer la actividad más compleja, perfeccionándola hasta dominarla totalmente.

1.4.2 Desarrollo de la cognición.



Fig. 1. 9 Desarrollo de la cognición.

Fuente: tomado de <http://rosagomez.com/blog/cosas-de-niños-cinco-cuentos-breves/>

La cognición es sinónimo de inteligencia; el ser humano es el único ser viviente con esta particularidad, capaz de resolver racionalmente cualquier problema, desde los primeros años de vida muestra la habilidad que posee para realizar diferentes actividades y es en los primeros años donde adquiere la mayoría de conceptos necesarios para desenvolverse en la sociedad, la memorización, la planificación, la asociación, permiten reconocer que luego de una acción siempre se presentara una reacción y que debemos de estar listos ante la presencia de esta.

A partir de los dos años de edad ya se percibe el dominio de una inteligencia en acción o práctica, que le permite solucionar bastante bien los problemas que le presenta su relación con el mundo material al haber desarrollado su lenguaje y la función simbólica.

Respecto a la memorización de los niños se puede distinguir entre el reconocimiento, o capacidad de identificar algo conocido previamente, y el recuerdo, o capacidad de reproducir algo que se ha visto o vivido, mediante sus propias palabras o gestos. El reconocimiento se manifiesta desde el primer año de vida y el recuerdo sólo es constatable cuando el niño o la niña son capaces de reproducción, mediante diferentes medios de expresión (lenguaje, juego, dibujo).

1.4.3 Desarrollo de la socialización



Fig. 1. 10 Desarrollo de la socialización.

Fuente: tomado de <http://www.imagenespalfacebook.com/2013/04/fotos-ninos-y-ninas.html>.

Este desarrollo permite al ser humano interactuar con personas que se encuentran a su alrededor; durante toda la vida se dan cambios importantes en la personalidad y las relaciones sociales lo que permite llegar a tener una particularidad, estando ésta relacionada directamente con la percepción que ha tenido en los primeros años de vida, con familiares, cuidadores, maestros, amigos y personas de su alrededor.

“En los primeros años de edad hasta los 3, el niño depende de las relaciones de los adultos. Hacia los ocho meses, empieza a demostrar clara preferencia por una de las personas de su entorno, que le atiende, le suele alimentar y le proporciona seguridad y confianza. Este primer amor es exclusivo y se puede demostrar de forma más o menos enfática debido al carácter. Los bebés difieren en la capacidad de reacción, la tendencia a irritarse o la placidez. La combinación de cierto temperamento del bebé con la atención que recibe, está en la base de la futura personalidad y de la socialización en su sentido más amplio.

1.5 Leyes que protegen a niños y niñas



Fig. 1. 11 Leyes que protegen a niños y niñas.
Fuente: tomado de www.elpaisdelosjuguetes.es.

En nuestro país se han incrementado en los últimos años varias leyes que protegen el normal crecimiento de niñas y niños dando como resultado un gran avance en la protección de esta sociedad.

Es en el código de la niñez y la adolescencia donde se puede apreciar los artículos que van encaminados a brindar una calidad de vida agradable a niños y niñas.

Como es el caso de la sección quinta del código de la niñez y adolescencia en el artículo 44 y 45 respectivamente donde señala:

- ART. 44 “El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral 1.5. Leyes que Protegen a niños y niñas de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales” [5].
- ART. 45 “Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar. El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas” [5].

Dentro del ámbito educacional tenemos otros artículos que son de interés en la presente investigación; serán descritos a continuación los artículos que están dentro del objetivo de estudio: artículo 27, 28, 45 respectivamente.

- ART 27 “La educación se centrará en el ser humano garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional” [5].
- ART 28 “La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive” [5].
- ART 45 “El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar. El Estado garantizará su libertad de expresión y

asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas” [5].

La Educación Inicial: “Es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros.

Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura. Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse.

El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia” [6].

La Educación General Básica: “En el Ecuador abarca diez niveles de estudio, desde primero de básica hasta completar el décimo año. Los jóvenes están preparados, entonces, para continuar los estudios de Bachillerato y para participar en la vida política y social, conscientes de su rol histórico como ciudadanos ecuatorianos.

Este nivel educativo permite que el estudiantado desarrolle capacidades para comunicarse, para interpretar y resolver problemas, y para comprender la vida natural y social”.

CAPITULO 2

EL JUEGO

2.1 Introducción



Fig.2. 1 El juego es lúdico.

Fuente: www.portabebesdealgodon.com fotográfica tomada de

“El juego es la acción y efecto de jugar”⁹. Es el “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en cual se gana o se pierde” [7].

El juego es una actividad común a cualquier ser vivo, se manifiesta muy antiguo en todas las culturas, este rebasa el instinto de conservación; una de las características mas sobresalientes de esta actividad es que ayuda al desarrollo de funciones y habilidades, es de gran importancia dedicar más tiempo para esta acción en la niñez, si se consiguiese que los niños y niñas aprovecharan su tiempo de ocio al juego lograríamos que ellos exploten mayor cantidad de su capacidad intelectual.

Siendo capaces de resolver problemas con su práctica en al jugar, es por ello que los niños al momento del juego escogen imaginarse de edades mayores a las que tienen simulando ser profesionales y resolver los problemas de cada personaje esto les ayudara a la vida real cuando sean adultos.

2.2 Antecedentes históricos

El juego es una actividad que se presenta en los seres humanos de manera innata, la misma que nos permite prepararnos para la vida diaria y la sobrevivencia, el juego aparece como una acción ya tecnificada en “la edad grecorromana, olvidada en los tiempos medievales y resurgido en el siglo XIX con la creación del Kindergarten” [8]. “Por esa razón, el filósofo F. Froebel, creador del Kindergarten clasificó el juego como un fenómeno pedagógico sumamente estructurado, combinándolo con la enseñanza. En los “juegos froebelianos”, caracterizado como didácticos, la maestra debía enseñar directamente a los niños para que desarrollaran una serie de habilidades “Dones” mediante actividades que tenían un carácter lúdico aunque en ese sistema el juego tenía un enfoque rígido y artificial, que no contemplaban en toda su dimensión las amplias potencialidades educativas de esta actividad, sus ideas fueron altamente valoradas y durante mucho tiempo la educación preescolar estuvo sustentada sobre esa base. Después de “Froebel”¹¹, el método lúdico se propagó y adquirió diversas modalidades, en oposición a estas ideas se intensificó el movimiento por la educación libre que proclamaba el autodesarrollo, la autoeducación y el autoaprendizaje; en este contexto el juego de roles fue identificado con las concepciones psicológicas espontaneístas que le atribuyen una naturaleza biológica” [9].

En la bibliografía pedagógica existen diversas definiciones acerca del juego; así en una publicación de la UNESCO (1960) se hace referencia a que varios autores se han esforzados por acotar el problema del juego a partir de una teoría general. Uno de los más importantes, el historiador Holandés Johan Huizinga, en su libro *Homo Ludens*, presenta el juego como una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión, de alegría, y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria, lo que he corroborado en la práctica y no es así, pues la universalidad del juego va acompañada de la psiquis y es una motivación importante que produce placer al jugar” [9].

En las sociedades antiguas el juego era más práctico encaminado al trabajo que se desarrollaría para la sobrevivencia, el ocio era un complemento de las actividades diarias y se daba de manera natural, en la revolución industrial el ocio paso de ser una actividad innata una actividad improductiva, y fue totalmente invalorada. “Para Huizinga, el juego está en el origen de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra, del comercio, cuyo elemento lúdico pone de manifiesto. El juego está, también en el origen del arte, y es cierto que el juego contiene una parte importante de la actividad creadora y presente analogías con el arte” [8].

“No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

Sorprendentemente a menudo, los niños juegan el mismo tipo de juegos: a la rayuela, a saltar a la cuerda, con muñecos o pelotas. Sin embargo, los juegos y los juguetes suelen diferenciarse en las distintas sociedades, dependiendo este fenómeno del acceso a diversos tipos de materiales y a los valores existentes relacionados con el juego” [9].

Una de las actividades que ayudan al desenvolvimiento del ser humano y animales son las experiencias lúdicas las mismas que crean fuertes lazos entre adultos y niños a través de toda la niñez.

Los niños aprenden a través del juego con placer, no es un objetivo en sí mismo. Solamente es un medio para alcanzar una meta final. Es una actividad natural que les proporciona placer y satisfacción.

“Si nos retomamos a las tribus más primitivas, nos encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su

deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aunque el periodo lúdico de los niños era mucho más corto que sería en tiempos posteriores” [9].

“En Grecia tenemos el ejemplo ineludible de los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional.

No se sabe exactamente cuándo se celebraron por primera vez, se sabe que venían celebrándose periódicamente antes del 776 a.C., fecha oficial de su comienzo. Llegaban peregrinos de todos lados, tiranos, reyes y jueces acudían a Olimpia protegidos por el armisticio. Hombres de negocios y fabricantes firmaban contratos. Tampoco faltaban los vendedores ambulantes de estatuillas, bocadillos, «souvenirs»- malabaristas, saltimbanquis, magos y videntes; autores leyendo sus obras en voz alta desde las escaleras de los templo” [9].

“En Roma, según el poeta latino Juvenal (60-130), la principal preocupación del pueblo era «pan y juegos» (panem et circenses). Utilización política de los juegos para adultos. Adoptaron los juegos infantiles de Grecia y se incorporaron otros por los esclavos.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos.

Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido” [9].

“El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo «hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el

crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego». En otro fragmento menciona que «la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura».

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos.

La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado” [9].

“En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad.

Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spender (1855), Lázarus (1883) y Groos (1898, 1901). E iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y Freíd. Todas las teorías que desarrollan van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, y serán desarrolladas más adelante.”¹³

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget¹³ “(1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana.

Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997).

Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño” [10].

2.3 Definición de juego



Fig.2. 2 Definición de juego.
Fuente: tomado de www.telemundo52.com.

Se ha dado muchos significados de juego, ya que comprende una gran cantidad de características dentro de estas tenemos:

2.3.1 Concepto Etimológico.

Se deriva de LOCUS (ligereza, frivolidad, pasatiempo) y de la expresión LUDUS (acto de jugar).

2.3.2 Real academia de la lengua.

Todo acto realizado con ligereza, facilidad y falta de serenidad. Acto de lucha o agonismo. La descarga de un exceso de energía vital. Impulso congénito de imitación. Deseo de dominar o entrar en competición. Deseos que no pudiendo ser satisfechos en lo real se hacen mediante ficción.

2.3.3 Concepto fisiológico: la actividad que realizan.

Los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía.

2.3.4 Concepto psicológico: es una actividad.

Espontánea que exige una regla libremente escogida y habrá un obstáculo que vencer.

2.3.5 Concepto sociológico.

El juego es una actividad u ocupación voluntaria dentro de ciertos límites de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas e incondicionalmente seguidas y que van acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría.

2.4 Clasificación del juego



Fig.2. 3 Clasificación del juego.
Fuente: www.clubparenting.com.

Para clasificar al juego se debería tener en cuenta que no existe una determinada forma de jugar y estas varían de acuerdo a la edad, tradición, cultura, accesibilidad, de los integrantes. Una de las maneras de clasificar la acción del juego es siguiendo los planteamientos de Jaén Piaget [4], sobre el desarrollo cognitivo. Los niños pueden realizar un sin número de actividades lúdicas; pero estas se desarrollan dependiendo de la capacidad intelectual de cada integrante y de la libertad que tengan para desarrollarse en la etapa del juego.

2.4.1 Juego Funcional.



Fig.2. 4 Juego funcional.

Fuente: tomado de <http://www.dsgnr.cl/tag/ninos/>.

Es en la etapa que comprende los dos primeros años de edad; el juego funcional ayuda al desarrollo sensoriomotor de una persona, en la época de la inteligencia pre simbólica, el juego se limita a acciones y movimientos que permiten explorar algunas características del medio y de los objetos que lo pueblan, los niños de menores de 2 años juegan repitiendo una y otra vez una acción lo que les produce sorpresa, avivan los sentidos, y logran llamar la atención de los adultos y es este juego el que lleva a desarrollarse el ejercicio motor [4].

2.4.2 Juego Simbólico.



Fig.2. 5 Juego Simbólico.

Fuente: tomado de <http://rosagomez.com/blog/cosas-de-niños-cinco-cuentos-breves/>.

Mediante el juego se entra en contacto con el mundo físico, se intenta una adaptación a él basada en la capacidad manipulativa y la curiosidad exploratoria que caracteriza a niños y niñas desde las primeras edades. Con la llegada del lenguaje y de la capacidad simbólica, a partir del segundo año de vida, los niños y niñas acceden a un mundo que se caracteriza por la simulación, la dramatización, la imaginación y la fantasía, una de las características más importantes en esta clase de juegos es que las actividades de la cotidianidad pueden ser reproducidos o representados.

En un principio, los materiales más adecuados para sustituir la realidad del mundo que rodea a la infancia son los figurativos; es decir aquellos que son una réplica en miniatura de los usados por los adultos [4].

2.4.3 Juego de Reglas.



Fig.2. 6 Juego de reglas

Fuente: tomado de <http://www.imagenespalfacebook.com/2013/04/fotos-ninos-y-ninas.html>.

Es esta clase de juego es necesaria una normativa para llevar a cabo las diferentes clases de juegos ya sean fáciles como pueden ser complejos, los integrantes que participan en ellos le dan mayor o menor complejidad según sus capacidades físicas como intelectuales [4].

2.4.4 Juego de construcción.



Fig.2. 7 Juego de reglas

Fuente: tomado de <http://rosagomez.com/blog/cosas-de-ninos-cinco-cuentos-breves/>.

La capacidad intelectual es una de las características principales en esta clase, ya que la construcción del juego es el resultado de una idea previa que ayude a los participantes a crear lo que desean, es como si hubiera una representación mental previa; la que llevara a conseguir un resultado lo más próximo a la imaginación, este tipo de juego se practica desde las primeras etapas de vida aunque con diferentes niveles de complejidad e intencionalidad [4].

2.5 Juegos y edades.

Los juegos se desarrollan de diferente manera dependiendo de la edad de los integrantes y de la facilidad para realizar las actividades propias de su edad, a medida que el niño avanza, los juegos van evolucionando en función de su desarrollo y se adaptan a su carácter y conocimiento previo, complicándose o incluyendo nuevos elementos con la

finalidad de lograr su meta sea esta lo más complicada hasta la más insignificante para un adulto pero importante para él.



Fig.2. 8 izquierda) Edades de 0 - 3 meses, Interactúa con el medio sin motivo establecido. Derecha) Edades de 6 - 9 meses, Juega con familiares ejercitando su motricidad gruesa y al final de esta etapa la motricidad fina.

Fuente: imagen (a) <http://www.dsgnr.cl/tag/ninos/>, imagen (b) <http://rosagomez.com/blog/cosas-de-niños-cinco-cuentos-breves/>



Fig.2. 9 izq) Edades de 9 - 12 meses, Juega a buscar y conseguir objetos, le llama la atención los colores, texturas, tamaños, formas, etc. Juega a encajar, a lanzar objetos y ver la trayectoria y disfrutar del ruido producido. •Le gusta explorar al haber conseguido mantenerse erecto, Reconoce objetos y es capaz de asociarlos con su funcionamiento. der) Edades de 3 - 6 meses, Juega con su cuerpo (manos, pies, madre), Empieza a agarrar, tocar, llevarse a la boca cualquier objeto.

Fuente: imagen (a) <http://www.imagenespalfacebook.com/2013/04/fotos-ninos-y-ninas.html>, imagen (b) <http://rosagomez.com/blog/cosas-de-ninos-cinco-cuentos-breves/>



Fig.2. 10 izq) Edades de 12 -18 meses, Juega a desplazarse de un lugar a otro en busca de algo, La capacidad de relación entre objetos y funcionalidad a mejorado. der) Edades de 18 - 24 meses, Comprende el medio ambiente y el medio lúdico, Juega a ser grande y a reproducir situaciones de su entorno con sus juguetes.

Fuente: imagen (a) <http://www.abchomeopatia.com/nino-tipo-sepia/>, Imagen (b) <http://rosagomez.com/blog/cosas-de-ninos-cinco-cuentos-breves/>.



Fig.2. 11 izq) Edades de 2 - 4 años, Su juego es individual o acompañado por un adulto. Les gusta correr, saltar, deslizarse, trepar, columpiarse. Les gusta pintar, mirar cuentos. der) Edades de 5 - 6 años Juega en grupos con niños de su edad o distinta. Juegos con reglas medianamente claras. •Juego entre mismo sexo, aunque algunas veces interactúen con su opuesto.

Fuente: imagen (a) <http://www.imagenespalfacebook.com/2013/04/fotos-ninos-y-ninas.html>, imagen (b) <http://rosagomez.com/blog/cosas-de-ninos-cinco-cuentosbreves/>.



Fig.2. 12 Edades de 7 - 12 años •Juegos de competición en grupo. En esta etapa se desarrolla el afán de no tener conflictos entre compañeros. Juegos organizados entre iguales. Fuente: tomado de <http://elcomercio.pe/actualidad/1658431/noticia-otra-vez-qaliwama-30-ninos-fueron-intoxicados-yurimaguas/>.

2.6 Habilidades que se adquieren en educación inicial



Fig.2. 13 Habilidades que se adquieren en educación inicial. Fuente: tomada de <http://solutionsatwork.org/our-MANDELA-NELSON-programs/childrens-clothing-exchange/>.

El perfil de un niño que acaba de salir de educación inicial es totalmente diferente al perfil de un niño que ha permanecido en casa por 5 años, el niño presenta cuatro aprendizajes fundamentales:

- Aprender a conocer
- Aprender a hacer
- Aprender a convivir
- Aprender a ser

Hay un aprendizaje que sintetiza a los demás y es el “aprender a ser”. El niño o niña dependiendo de su edad y el desarrollo intelectual que haya adquirido durante su periodo inicial desencadena varios tipos de aprendizaje los mismos que citaremos a continuación:

Aprender a Conocer

- Aprender a reconocerse a sí mismo(a) como parte diferente y, a su vez, integrante de su entorno inmediato.
- Aprende y valora las diferencias y similitudes de género.
- Aprende a reconocer los miembros de la familia, la comunidad y la Escuela.
- Adquiere conocimientos a través de la interpretación de códigos lingüísticos, matemáticos, científicos y sociales.
- Es capaz de comunicarse, expresar curiosidad intelectual, sentido crítico y autonomía de juicio.
- Utiliza el lenguaje oral en diferentes situaciones y contextos: conversando, cantando, recitando, narrando cuentos o anécdotas.
- Se inicia en la identificación de palabras escritas; así como en la escritura de palabras y números en textos simples en un contexto significativo.
- Comprende acciones y situaciones de textos simples, como cuentos, poemas, adivinanzas, rimas, entre otros.
- Interpreta el ambiente estableciendo relaciones de causa-efecto, de espacio y tiempo, la cuantificación y elementos tecnológicos relacionados con su edad y nivel de desarrollo [11].

Aprender a Hacer

- Se expresa creativamente a través de actividades artísticas: la pintura, el dibujo, el modelado, la música, la expresión corporal, representaciones de personajes y situaciones.
- Es capaz de realizar actividades y juegos que requieren de grandes movimientos y de destrezas motoras finas con orientación hacia acciones pertinentes.
- Utiliza los objetos, juguetes, instrumentos y materiales disponibles como un medio para su aprendizaje y modificar su entorno.
- Realiza juegos y actividades de aprendizaje con diversos materiales con la ayuda del adulto, otros niños o niñas y por iniciativa propia.
- Aplica procesos de pensamiento, experiencias y conocimientos en las diversas situaciones y problemas de su vida diaria.
- Práctica hábitos relacionados con el trabajo: planifica lo que va hacer, desarrolla la actividad planificada y comenta lo que hizo.
- Practica hábitos de alimentación, higiene, descanso, aseo personal, prevención y protección de la salud y seguridad personal.
- Participa con otras personas en actividades y creaciones colectivas en diferentes entornos: la escuela, la familia y la comunidad [11].

Aprender a Convivir

- Se identifica como persona y se inicia en la toma de conciencia como ser social en una familia y una comunidad, de sus normas, hábitos, valores y costumbres.
- Establece relaciones sociales a través del juego, las conversaciones y otras situaciones de la vida diaria, con otros niños y demás miembros de la familia, comunidad y escuela.
- Demuestra interés por las otras personas y practica la solidaridad y la cooperación mutua.
- Establece relaciones afectuosas, de confianza, de respeto y pertenencia en su familia y su comunidad.

- Participa del trabajo en grupo y mantiene relaciones interpersonales abiertas y positivas.
- Se muestra como un ser original y creativo, capaz de demostrar curiosidad y espontaneidad en sus acciones, tiene iniciativa y toma decisiones acordes a su edad.
- Se reconoce como un yo dinámico que valora y disfruta de las actividades físicas, lingüísticas, musicales, sociales, estéticas.
- Desarrolla una conciencia ecológica de amor por la naturaleza, por las personas y por su entorno particular.
- Manifiesta sentimientos positivos hacia las personas del otro sexo, de respeto y solidaridad [11].

2.7 Estado actual de los juguetes infantiles en la ciudad de Loja



Fig.2. 14 Estado actual de los juegos infantiles en la ciudad de Loja.
Fuente: Fotografía tomada por los autores en el Parque Lineal la Tebaida

En la ciudad de Loja se pueden encontrar un sin número de parques infantiles, los que están destinados al público en general, luego de recorrer algunos de estos se ha establecido las principales falencias encontradas.

La principal característica de los juegos infantiles que se encuentran en parques de nuestra ciudad es la estructura con la que se ha trabajado, la que presenta deterioro por factores ambientales y el uso de estos, estos daños se presentan por la mala elección del material, falta de mantenimiento y desconocimiento de los usuarios de cómo cuidarlos.

Los parques infantiles que se ha analizado han sido los de:

- Parque Jipiro
- Parque Lineal “La Tebaida”
- Parque del Barrio San Pedro
- Parque del Barrio El Pedestal
- Parque Infantil del Barrio San Sebastián

En estos parques se realizaron encuestas a sus usuarios



Fig.2. 15 Estado actual de los juegos infantiles en la ciudad de Loja.
Fuente: Fotografía tomada por los autores en el Parque Lineal la Tebaida

Con la finalidad de conocer lo que opina la ciudadanía y verificar el estado del equipamiento, la mayoría del equipamiento infantil se encuentra construido en estructura metálica la misma que no cuenta con aditivos impermeabilizantes que ayuden a proteger

de los factores ambientales también se encontró estructuras que si contaban con protección contra el factor ambiental pero no se ha dado mantenimiento del mismo lo que ha llevado a que no ayude mucho con la duración del equipamiento.

Dentro de estos equipamientos tenemos rodaderas metálicas que están completamente destruidas, siendo objetos peligrosos para los usuarios ya que se encuentran oxidados, con separaciones en los ensambles, dejando a la vista las juntas y aristas que pueden ocasionar un sin número de accidentes a los usuarios de estos lugares.

Otra de las características de gran importancia dentro de los juegos infantiles es el área de protección en pisos la misma que debe ser de un material blando, amortiguante, y de dimensiones adecuadas para evitar el daño de niños y niñas teniendo en cuenta la hiperactividad de los usuarios siendo obligación del diseñador y constructor hacer respetar estos requerimientos.



Fig.2. 16 Estado actual de los juegos infantiles en la ciudad de Loja.
Fuente: Fotografía tomada por los autores en el Parque Lineal la Tebaida

Se ha encontrado dentro de los parques de nuestra ciudad un descuido total de este espacio destinado a la protección, donde se encontró pisos de hormigón, madera, adoquín, o simplemente suelo lo que podría causar graves daños a los visitantes de estos lugares.

Para los niños no hay horario para jugar ellos tan solo lo desarrollan sin preocuparse de la hora, los peligros a los que se arriesgan, el horario familiar en nuestra sociedad es al

medio día donde la mayoría de los integrantes de la familia se encuentran en casa, y en la gran mayoría de familias este lapso de tiempo se lo ocupa para alimentarse, luego de este periodo de tiempo es a las seis de la tarde donde se pueden volver a encontrar la mayor parte de los integrantes de las familias y es en este periodo de tiempo que los padres pueden dedicar tiempo a sus hijos para recrearse o divertirse antes que llegue la hora de descansar, muchos de los usuarios de los parques a los que se visitó nos dejaron claro la necesidad de que estos lugares también puedan ser utilizados en la noche para acudir con sus padres o hermanos mayores, en la noche son inhabitados ya que no cuentan con la suficiente iluminación, la seguridad es un aspecto muy descuidado dentro de los parques, la delincuencia puede apoderarse de estos sitios, impidiendo que los niños y niñas puedan disfrutar del equipamiento destinado a ellos.



Fig.2. 17 Estado actual de los juegos infantiles en la ciudad de Loja.
Fuente: Fotografía tomada por los autores en el Parque Lineal la Tebaida

A pesar de estas falencias se puede aún apreciar niños y niñas junto a sus padres en los parques durante la noche con la preocupación de que pueda pasar algo, pero el afán de pasar un tiempo con sus hijos los lleva a correr riesgos.

Debería ser responsabilidad de autoridades y de los usuarios lograr que los parques infantiles sean lugares aptos, seguros, confortables para así permitir a la niñez disfrutar de estos espacios sin el temor de accidentes y momentos desagradables para alargar la etapa de juego en niños y niñas que será lo más óptimo en su desarrollo tanto físico como intelectual.

2.8 Referentes de tipos de juegos infantiles a nivel nacional e internacional



Fig.2. 18 Juegos infantiles a nivel nacional e internacional.

Fuente: fotográfica: tomada por los autores en el Parque Benito Juarez - Quito

El área de juegos infantiles dentro del país no ha mejorado como en otros lugares del mundo, las leyes para los niños han ido modificándose para proteger a la niñez mundial y este cambio ha permitido a que un grupo de la sociedad este encargada de mejorar la calidad de vida dentro y fuera del hogar, si damos un vistazo a los parques infantiles en algunas ciudades como Guayaquil, Quito que son las principales ciudades de nuestro país podremos apreciar que el equipamiento de parques son repetitivos, descuidados, en malas condiciones, falta de señalización, falta de infraestructura básica como agua, iluminación, materiales de alta calidad y seguridad para los usuarios lo que permite que no sean puntos de atención y permanencia de la comunidad haremos un breve análisis de los parques infantiles de cada una de estas ciudades.



Fig.2. 19 Juegos infantiles a nivel nacional e internacional en la ciudad de Guayaquil.

Fuente: tomada de <http://noticias.guayaquil.gob.ec/2011/10/municipio-de-guayaquil-ejecuta-mingas.html>, <http://www.ppelverdadero.com.ec/mi-guayaquil/item/parquesdescuidados-en-norte-y-sur-de-laciudad.html>.

Esta ciudad ha tenido un rápido crecimiento en los últimos años donde las autoridades han desempeñado un papel importante para lograr mantener un crecimiento ordenado de la ciudad, como son los parques infantiles donde se les ha dado algo de importancia en su construcción y diseño, se pueden encontrar parques con juegos infantiles en buen estado por su poco tiempo de inauguración, siendo así no se puede apreciar daños serios, lo que no sucede en otros parques donde el área infantil esta descuidado, el equipamiento es repetitivo sin ningún aporte para el desarrollo de la niñez, no dejan a la creatividad de los niños absolutamente nada, todo es mecánico diseñado para un fin establecido, esto limita al niño a la creatividad y libre desenvolvimiento, se puede apreciar la vegetación en mal estado y descuidada totalmente, otros parques se encuentran equipados pero falta el cumplimiento de normativas de seguridad para los juegos como material blando en pisos, mantenimiento de las estructuras, señalización que es de gran importancia en espacios destinados a niños y niñas.

Quito



Fig.2. 20 Juegos infantiles en la ciudad de Quito

Fuente: fotografía tomada de <http://www.raspeig.es/actualidad/el-ayuntamiento-de-san-vicente-sera-el-primero-de-la-comunitaten-homologar-todas-sus-zonasde-juegos-infantiles/>, y http://parquesquito.blogspot.com/2010_09_01_archive.html.

Como es normal en una ciudad de las dimensiones de Quito que se va a encontrar juegos infantiles de todo tipo y en varios estados físicos, lo importante es que ya se han considerado varios aspectos importantes en el diseño de los juegos infantiles, aquí se han encontrado juegos donde se han utilizado una variedad de elementos como agua, vegetación, pisos adecuados, estructuras de alta calidad, pero lo que más sorprende es que a pesar de la calidad de juegos infantiles los niños no acuden a estos lugares como se esperaría, los parques se encuentran abandonados y muchas de las veces se encuentran personas adultas realizando actos delictivos, ingiriendo alcohol lo que es

preocupante, ya que este es una de las causas por la que los niños y sus padres prefieren no ir a estos lugares, mucho menos enviar a sus hijos.

También hay sitios abandonados totalmente donde se continua con el uso de mobiliario común como rodaderas, columpios, escaleras que no ayudan a la creatividad de los niños y se encuentran en mal estado, esto y la falta de seguridad, de instalaciones de recreación activa para los usuarios, de vegetación, niveles altos de mantenimiento, cuidado, limpieza, producen que los parques sean abandonados por los niños y niñas negándoles a la niñez la oportunidad de desarrollar más habilidades mediante el juego.

Esto sucede dentro de nuestro país donde las leyes y ordenanzas aún no se cumplen como deberían por el bienestar de la niñez, a nivel mundial se puede apreciar un cambio total en diversas partes del mundo donde la tecnología, organizaciones, y autoridades están logrando cambiar los espacios y juegos infantiles para niños y niñas como es el caso de Chile, España y otros los mismo que han desarrollado en el aspecto de recreación urbana dando espacios óptimos a la ciudadanía.

Chile



Fig.2. 21 Juegos infantiles en Chile.

Fuente: <http://www.urbanplay.cl/index.php?seccion=recreacion>, y, <http://www.urbanplay.cl/index.php?seccion=recreacion>

Este país ha pasado por varios obstáculos como la mayoría de los países de Latinoamérica estos problemas tanto económicos como naturales han sido superados de la mejor manera, logrando destacarse en varias ramas como la medicina, ingeniería, arquitectura, esto se puede apreciar con las normas y requerimientos que solicitan al momento de diseñar y construir, los espacios infantiles no han quedado fuera de este proceso de mejoras, lo que se puede apreciar en la creación e instalación de juegos infantiles de materiales óptimos, colores, texturas y funcionalidad que permite a la niñez aprender jugando y eliminar el exceso de energía en sus parques.

España



Fig.2. 22 Juegos infantiles en España.

Fuente: <http://blogs.vitoria-gasteiz.org/medios/2013/07/23/vitoria-gasteizestrena-la-nueva-plaza-greencapital-con-el-parque-infantilmas-grande-de-la-zona-centro/>, y, www.bestsummers.com/blog/experiencia-global-campamentos-exclusivos-rosina-bernar/.

Los países europeos están realmente adelantados con la construcción y diseño de juegos infantiles, considerando los requerimientos del usuarios, materiales, condiciones climáticas, edades, sexo, factores importantes al momento de tomar decisiones, los juegos que se han podido apreciar en países de Europa en este caso España tienen una gran acogida por niños, niñas y sus padres, lo que en nuestro país aún no se logra conseguir, los niños aman estar en los parques cuando están verdaderamente destinado a ellos y no corren ninguna clase de riesgos, la seguridad en estos espacios es una prioridad lo que permite a los padres llevar y enviar a sus hijos teniendo la confianza de

que el riesgo será mínimo, el mantenimiento de los lugares y su equipamiento ayuda a que estos tengan más vida útil, la limpieza y cuidado de la vegetación y los senderos es muy importante dentro de estos espacios.

2.9 Juegos infantiles tradicionales en la ciudad de Loja.



Fig.2. 23 Juegos tradicionales en Loja, el trompo.

Fuente: tomada de fotográfica:
<http://pasalavozloja.wordpress.com/2012/11/10/se-retoman-los-juegostradicionales-de-loja/>

En nuestra ciudad se pueden encontrar personas de la tercera edad, personas adultas, jóvenes y niños quienes nos pueden ayudar con la historia de los juegos en la ciudad de Loja, cada uno de nosotros conocemos mucho o poco de los juegos que solían practicar nuestros padres y abuelos, y han sido ellos quienes en nuestra niñez han compartido con nosotros sus aventuras y diversión en la etapa de la niñez, con melancolía, tristeza, alegría nos cuentan lo que les agradaba hacer en las horas libres y con un poco de nostalgia nos relatan la triste realidad del abandono de estos juegos para sentarse en los diferentes aparatos electrónicos que muchas veces son mal utilizados por los menores, los juegos tradicionales permitían que los niños se conozcan, interactúen entre sí sanamente, los más grande cuidaban a los más pequeños y eran estos los que contaban

a los adultos las travesuras y así se podía controlar a todos de una mejor manera, no era necesario tener juguetes costosos y espacio para jugar, un árbol era la mejor diversión que se podía encontrar donde la fantasía ayudaba a convertir ese árbol en casa, recinto militar, columpio, escalera, en todo lo imaginable, las piedras, barro, agua eran los elementos preferidos y con una buena compañía solían ser las mejores aventuras que se desarrollaban en los barrios lo que se diferencia hoy en nuestra ciudad, ya no podemos apreciar a niños en grupos jugando por las calles por varios motivos entre ellos la inseguridad, los medios de transporte, y principalmente la falta de espacios verdes con fácil accesibilidad, lugares donde los niños y niñas los consideren propios, y sean ellos quienes den vida a los espacios abiertos incluido áreas verdes.

Se les realizó una encuesta a algunas personas de la tercera edad con la finalidad de obtener algo de información de los juegos tradicionales que se desarrollaban en la ciudad de Loja, la información se la encontrará a continuación como fichas.

- Nombre del Juego:
El Trompo
- Fuente de información:
Nombre: Jorge Ayala Torres
Sexo: masculino
Edad: 65
Profesión: Ingeniero Agrícola
- Tiempo:
Etapa del año en que se jugaba: durante todo el año
Momento del día: en el tiempo libre
Duración del Juego: ilimitado
Periodo en que la persona lo jugaba: desde 7 a 14 años aprox.
- Descripción del juego:
El juego consistía en hacer girar el trompo el mayor tiempo posible envolviendo en él la cuerda que al lanzarlo con fuerza le haría girar en su punta para después hacer trucos con este.
- Variantes

Se podía también hacer bailar al trompo en la mano, hacerlo bailar en la cuerda que lo hacía girar, lanzarlo en el aire y que al caer siga girando, se hacía competencias entre los jugadores y se ponía a bailar un trompo y se lanzaba otro para sacarlo de un ruedo que se dibujaba en el piso quedando como ganador el que quedaba dentro de este.

- Jugadores
aproximado: 2 a 4 personas
Edad: a partir de los 7 años
Sexo: indistinto
- Materiales:
El trompo está hecho de madera torneada y presenta una forma de pera invertida. Se le añade un clavo en la base para que gire sobre él. Para lanzar el trompo, se utiliza una cuerda. Primero nos atamos un extremo de la cuerda a la mano y el resto lo enrollamos alrededor del trompo, entonces lo sujetamos con los dedos índice y pulgar y se lanza al suelo, al desarrollarse la cuerda se provoca el giro del trompo.
- Situación actual:
Aun se puede encontrar algunos niños practicando este juego pero ya no como se podía apreciar hace algunos años.
- Medidas de seguridad:
Se debía tener mucho cuidado al momento de lanzar el trompo para no lastimar a alguien o romper objetos de su alrededor, este juego se lo debe practicar en zonas abiertas con pisos nivelados y lisos.
- Representación gráfica:



Fig.2. 24 Juego del Trompo.

Fuente: fotográfica:
<http://juegostradicionalesinfantiles41.wordpress.com/>

- Nombre del Juego:
Chiva Monta
- Fuente de información:
Nombre: Juan de Jesús Ortega
Sexo: masculino
Edad: 83
Profesión: empleado público (GAD de Chinchipe)
- Tiempo:
Etapa del año en que se jugaba: durante todo el año
Momento del día: recreo de la escuela o colegio
Duración del Juego: 30 min aprox.
Periodo en que la persona lo jugaba: desde 11 a 18 años aprox.
- Descripción del juego:
El juego consistía en ponerse en hilera 4 o 5 personas tomarse de la cintura y formar una cadena colocando la cabeza bajo los brazos inclinando el torso, luego las demás personas empezaban a saltar para pasar por la hilera de las personas lo más lejos posible y permanecían sobre la hilera y así todos iban subiendo hasta que la cadena se rompa y todos caigan al piso.
- Variantes

Se jugaba también sin previo aviso, una persona se lanzaba por la espalda de otra y los que querían se iban trepando hasta hacer caer a la víctima.

- Jugadores
aproximado: 10 a 15 personas
Edad: a partir de los 11 años
Sexo: indistinto
- Materiales:
Ninguno
- Situación actual:
Ya no es común ver a los niños, niñas y jóvenes practicando este juego, ahora las personas son más delicadas.
- Medidas de seguridad:
Se procuraba proteger la cabeza de las personas en la hilera de tal manera que los demás integrantes no ocasionen lesiones graves.
- Representación gráfica:



Fig.2. 25 Chiva Monta.

Fuente:

<http://comunicacionsocialunl.wordpress.com/2010/06/19/juegos-tradicionales-una-oportunidad-para-la-union/>

- Nombre del Juego:
Volar la cometa
- Fuente de información:
Nombre: Mercedes Ramón García
Sexo: femenino
Edad: 63
Profesión: Ama de casa
- Tiempo:
Etapa del año en que se jugaba: mes de agosto
Momento del día: en el tiempo libre
Duración del Juego: ilimitado
Periodo en que la persona lo jugaba: desde 5 a 15 años aprox.
- Descripción del juego:
En los meses donde el viento se presentaba con mayor fuerza todos los niños y niñas salían a las calles y parques a volar las cometas construidas por uno mismo las mismas eran de un material liviano que permita volar y un hilo para manejarla en el aire, se corría por las calles hasta que el viento la eleve y poder apreciarla y competir en altura con los demás niños.
- Variantes
También había competencia de cometas según el color, las dimensiones, la cola que estas tenían.
- Jugadores
aproximado: 1 y más
Edad: a partir de los 5 años
Sexo: indistinto
- Materiales:
La cometa era realizada con carrizo seco que se podía encontrar en las afueras de la ciudad y muchas veces en los patios de las casas, papel celofán, periódico, fundas plásticas, lo que había al alcance, cualquier clase de hilo, un pedazo de madera donde se envuelve el hilo.
- Situación actual:

Las cometas ya no son construidas por los niños y sus padres ahora es fácil encontrarlas en tiendas, en los meses de viento aparecen muchos lugares que las comercializan.

- Medidas de seguridad:

Se debía tener cuidado con el hilo para que no se enrede al momento de volar la cometa y mantener el hilo en la madera para que este no lastime las manos al momento de volar las cometas por la fuerza del viento.

- Representación gráfica:



Fig.2. 26 Volar a la cometa.

Fuente: fotografía tomada por los autores.

- Nombre del Juego:

Los ensacados o encostalados

- Fuente de información:

Nombre: Blanca Herrera Díaz

Sexo: femenino

Edad: 48

Profesión: Maestra de primaria

- Tiempo:

Etapa del año en que se jugaba: durante todo el año

Momento del día: en el tiempo libre

Duración del Juego: 1 hora aprox.

Periodo en que la persona lo jugaba: desde 6 a 11 años aprox.

- Descripción del juego:

Los niños y niñas se metían dentro de un saco hasta la cintura y luego se colocaban en fila en una esquina a la cuenta de 3 empezaban a saltar hasta llegar a la otra esquina siendo el ganador el que llegaba primero.

- Variantes

Algunas veces se metían dos personas en el mismo saco lo que era mucho más difícil pero más divertido.

- Jugadores

aproximado: 4 a 8 personas

Edad: a partir de los 7 años

Sexo: indistinto

- Materiales:

Sacos de yute, hilo o poliéster

- Situación actual:

Ya no se ve a los niños realizando estos juegos en la actualidad

- Medidas de seguridad:

Tratar de mantener la coordinación y en el caso de caer hacerlo de costado para no golpearse la cabeza.

- Representación gráfica:

cercano será el segundo de esta forma se establece el orden de tirada en la partida.

Cada jugador tira una vez en cada turno, empezando en la línea marcada a 10 metros y continuando en la posición en que quedó la canica, en el siguiente turno.

El objetivo es, una vez que se está cerca del triángulo, realizar un tiro de precisión (a “uñeta”), para conseguir sacar una canica del triángulo. Si sacas la canica te la quedas y si la que lanzaste quedó fuera del triángulo, podrás volver a tirar en el siguiente turno pero si quedó dentro del triángulo no puedes seguir jugando la partida, otro jugador podrá sacarla con la suya y quedársela. El juego acaba cuando todos los jugadores han perdido.

- Variantes

Se juega también con el mismo procedimiento pero el objetivo es meter las canicas en un agujero.

- Jugadores

aproximado: 2 a 9 personas

Edad: a partir de los 7 años

Sexo: indistinto

- Materiales:

Canicas: son bolas de cristal o de cerámica

- Situación actual:

Este juego aun es practicado por los niños y niñas

- Medidas de seguridad:

No meter las bolas de cristal en la boca, no aptas para menores de 6 años.

- Representación gráfica:



Fig.2. 28 Bolinches o canicas.
Fuente: fotografía tomada de <http://www.eltiempo.com.ec/noticias-cuenca/125656-juegos-tradicionales-ayer-y-hoy-presentes/>

- Nombre del Juego:
El Gato - La rayuela
- Fuente de información:
Nombre: Livia Montaña Espinoza
Sexo: femenino
Edad: 63
Profesión: Ama de casa
- Tiempo:
Etapa del año en que se jugaba: durante todo el año
Momento del día: en el tiempo libre
Duración del Juego: entre 10 a 15 min
Periodo en que la persona lo jugaba: desde 6 a 12 años aprox.
- Descripción del juego:
Se pinta un cuadrado con el número 1 dentro, luego otro cuadrado con el 2, otro con el 3, intentando que sean más o menos iguales. En el cuarto piso de la rayuela se pintan dos casillas, una con el número 4 y a su lado otra con el 5, la casilla superior la ocupa el 6 y las dos últimas son también casillas dobles con los números 7 y 8.

El juego comienza tirando una piedra pequeña en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela a pata coja sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies. Seguimos el número 6 a pata coja y nuevamente en el 7 y el 8 apoyamos los dos pies. Ahora hay que volver al número 1. Debemos saltar y darnos la vuelta sin pisar las rayas y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agacharemos por la piedra sin apoyar el otro pie.

- Variantes

También se podía dibujar la cabeza de un gato a continuación de las casillas 7 y 8 donde se podía descansar apoyando los dos pies sin importar las líneas.

- Jugadores

aproximado: 4 a 6 personas

Edad: a partir de los 7 años

Sexo: indistinto

- Materiales:

Un pedazo de tiza, pintura, carbón, ladrillo con lo que se pueda dibujar en el piso.

- Situación actual:

Los niños aun practican este juego en muchas escuelas y parques.

- Medidas de seguridad:

Tener cuidado al lanzar la piedra para no golpear a alguien.

- Representación gráfica:



Fig.2. 29 El gato o la rayuela.

Fuente: fotográfica tomada de www.elianatardia.com

- Nombre del Juego:
Sin que te roce
- Fuente de información:
Nombre: Mariana de Jesús Mendoza Quinde
Sexo: femenino
Edad: 56
Profesión: Licenciado "Físico - Matemática"
- Tiempo:
Etapa del año en que se jugaba: durante todo el año
Momento del día: en el tiempo libre
Duración del Juego: entre 5 a 15 min
Periodo en que la persona lo jugaba: desde 7 a 15 años aprox.
- Descripción del juego:
Los jugadores se ponían uno delante de otro, separados por una distancia de 2 a 3 metros aprox., espacio suficiente como para tomar viada. El primero doblaba su cintura hacia delante sin flexionar las rodillas y el segundo tomaba carrera y apoyando sus manos en la espalda de su compañero, lo saltaba por encima. Nadie estaba librado de sufrir una caída sin más consecuencia que un revolcón, porque las calles de los barrios eran de tierra, por lo que no significaban un riesgo mayor.

- Variantes
No había
- Jugadores
aproximado: 2 a 6 personas
Edad: a partir de los 7 años
Sexo: indistinto
- Materiales:
Ninguno
- Situación actual:
Muy pocas veces se ve a los niños practicando este juego.
- Medidas de seguridad:
El niño que se encuentra inclinado debe de estar completamente seguro al piso para soportar el apoyo del segundo para saltar.
- Representación gráfica:



Fig.2. 30 Sin que te roce.

Fuente: fotográfica:
<http://garaycochea.wordpress.com/2013/07/01/juegos-y-el-universo-mental-de-los-ninos/>.

CAPITULO 3

JUEGOS LÚDICOS

3.1 Introducción

En la actualidad debemos de ser conscientes de las habilidades tanto físicas como intelectuales que posee el ser humano, los niños y niñas desde que llegan al mundo su objetivo principal es conocer, adaptarse al mundo que lo rodea, es por ello que la educación debe ser un proceso de estructuración de la personalidad de niños y niñas, ellos van avanzando etapa por etapa y cada una de estas marcará el comportamiento de toda su vida; la interrelación entre niños, niñas y adultos favorecen a consolidar el comportamiento de niños y niñas, siendo este el punto de partida para empezar la etapa de socialización con el mundo exterior , una de las actividades más importantes durante la niñez es el juego, donde a través de reglas impuestas por si mismos o un adulto aprenden a convivir con lo que en el futuro será el convivir diario, de esta manera también adquirirá capacidades de expresión, desenvolvimiento personal, y vivencias que serán archivadas en la memoria con el objetivo de vivir armoniosamente y lo más importante siendo personas responsables consigo mismo, con otras personas y con el mundo entero.

Una de las características de las últimas generaciones ha sido la irresponsabilidad en todos los aspectos, comportándonos de manera irracional sin pensar en el mañana, pasamos por la vida destruyendo todo sin mayor remordimiento, la naturaleza ha sido una de las mayores víctimas de nuestro comportamiento, hemos llegado a tal punto de agredirnos uno con otro, algunas autoridades, organismos se han propuesto cambiar nuestra realidad y el camino más fácil para llegar a cumplir esta meta es con la preparación desde niños donde es fácil de formar su personalidad y calificar sus actitudes, tenemos al alcance varias herramientas para lograr este objetivo, como son: medios de comunicación, sistemas educativos, propuestas gubernamentales que en la actualidad colaboran con la preparación de los pequeños, formando niños y niñas con valores y un nivel académico de calidad, esto podemos apreciarlo en los diferentes proyectos que emprende el gobierno muy importantes como son las escuelas del milenio y el bachillerato internacional; estos proyectos son el complemento para obtener como resultado personas autosuficientes, pero el inicio de todo este recorrido es la educación inicial la misma que empieza en casa donde los familiares deben dar paso al desarrollo de una niño o niña

siendo un factor importantísimo el lugar donde se desenvuelven y los instrumentos de juego con los que deberían contar.

3.2 Concepto de lúdica

Ludio: proviene del latín ludus, lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego.

El concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar [12].

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminarse a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento [13].

La lúdica puede considerarse como el conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, propias de una región, un grupo o una sociedad. La lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano entre las que se pueden mencionar: el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten asumir un lugar e identidad, además de un modo de ser particular.¹⁹

3.3 Importancia y beneficios de la lúdica.

La lúdica es uno de los factores más importantes en el desarrollo de todo niño y de un adulto también, el error que las personas cometemos es creer que el juego es relativo a niño o niña, y no es así, el juego es el soporte del desarrollo de una persona; pero éste no culmina al entrar a la etapa de la adolescencia ni en la adultez, el juego permanece en las

personas desde el momento en que se nace hasta la muerte, siendo así que es tan importante reconocerlo y practicarlo permitiendo de esta manera desarrollar varias cualidades que están presentes, pero aún no se las ha descubierto.

Las emociones que transmite el juego a un ser humano son únicas tanto que trasciende la infancia para llegar a la edad adulta, estando presentes en el diario vivir, al interactuar con compañeros en el trabajo, bromear entre amigos, hasta en el ámbito sentimental, sin el juego la vida se tornaría monótona y aburrida siendo la lúdica y el juego quienes brindan a la sociedad ambientes agradables, las sociedades son inconscientes de los beneficios que otorga el jugar olvidándonos de los ambientes mágicos que producen la imaginación, las emociones generadas, el gozo y el placer.

En la etapa escolar es donde se debe incentivar al desarrollo de estas actividades donde los juegos lúdicos ayudaran a obtener el valor educativo de alta calidad que se busca para niños y niñas.

Las características principales de los juegos lúdicos son: la libertad, el placer de crear, alegría de conseguir alcanzar los retos propuestos, inventar, comunicar y transformar ramas de árboles en espadas, hojas de árboles en comida, plazas en pistas de baile, todos estos juegos ayudan a los niños a fortalecer su autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad.

Los juegos lúdicos favorecen al ser humano de tal manera que pueden practicar los deberes de la vida diaria mediante juegos, imaginación, simulando problemas y tratando de conseguir soluciones, el juego es innato en los seres humanos, el juego también se presenta en los animales siendo para ellos una etapa más corta que el ser humano, y por qué no aprovecharlo a lo máximo y ayudando a niños y niñas a fortalecer esta etapa brindándoles el espacio y las herramientas para que puedan disfrutar de lo más grande de la etapa de la vida "la niñez".

Mediante la lúdica aprendemos a socializar; uno de los aspectos de gran importancia para el desarrollo del diario vivir donde somos nosotros quien crea sus herramientas necesarias para conseguir lo deseado, donde el material no es indispensable, solo la creatividad, mediante esta actividad se fortalecen los lazos familiares, el entorno físico y social ensayando varias formas de convivencia.

El juego ayuda a quien lo practica a liberar tensiones, a salir un momento de la realidad, las obligaciones, preocupaciones e inclusive ayuda a resolver los problemas de una mejor manera afrontando situaciones nuevas con calma.

Para realizar estas actividades de la mejor manera no es necesario una gran inversión económica, es necesario simplemente crear ambientes adecuados donde puedan desenvolverse con facilidad, ambientes agradables y seguros de tal forma que se dé la interacción de niños y niñas compartiendo sus costumbres, cultura, tradiciones, lenguaje, características de la diversidad de entornos que se pueden generar en la sociedad, donde cada una de sus elementos puedan dejar volar la imaginación y su creatividad en forma particular como colectiva con el único fin de que sean los mismos quienes propicien sus espacios de diversión, integración e interacción.

3.4 Topología de juegos lúdicos.

Los juegos lúdicos serán descritos de acuerdo a las competencias que desarrollan en cada individuo y a las actividades que se pueden manifestar durante el juego, estas varían dependiendo de la edad del infante y de la libertad que este haya tenido para desenvolverse en el entorno en el que vive.

Es importante reconocer las características de cada edad para así proponer la clase de juegos que estarán en la capacidad de manipularlos y sean de su comprensión y agrado.



Fig. 3. 1 Etapas iniciales, en los primeros meses, y hasta el primer año

Fuente: imagen (a) <http://www.tradewindschurch.org/students/nursery>, imagen (b) <http://www.serpapas.com>.

Tabla.3. 1 Etapas de desarrollo de juego lúdico

Etapa inicial: los primeros meses	Etapa inicial: hasta el primer año
Característica de la etapa	
<ul style="list-style-type: none"> • Vida centrada en la afectividad y dominada por reacciones o explosiones emocionales. • Todo gira en torno a sensaciones orgánicas (hambre, sed, somnolencia, higiene, etc.). • Comunicación a través del llanto del pataleo o de la placidez. • Dominan las sensaciones de displacer sobre las de placer (si no tiene todas sus necesidades satisfechas, llora). 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominan las sensaciones de placer sobre las de displacer. • Vida centrada en la afectividad de seguridad con la madre (germen de la vida social). • Se adquiere la posibilidad de sentarse y después la de desplazarse en cuadrúpeda (habilidades que aportan independencia y una nueva visión del mundo). • Con el paso de los meses se va aumentando la coordinación fina.
Tipo de juego	
<ul style="list-style-type: none"> • Es muy aventurado asegurar que el niño juega, que sabe que está jugando y que ese juego le produce placer. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño juega, sobre todo con sus padres y familiares cercanos. • Tienen éxito juegos del tipo “cú-cú” (escondarse y aparecer), juegos de contacto, juegos de exploración (búsqueda y manipulación de todo tipo de objetos y personas) y los juegos de balanceos y vértigo. • Aparecen los juegos de construcción (la intervención de las manos es esencial) y los de destrucción.

Fuente: etapa inicial de los primeros meses, tomado de <http://www.tradewindschurch.org/students/nursery>, y de la etapa inicial hasta el primer año, tomado de <http://www.serpapas.com>.



Fig. 3. 2 Etapas preescolar de 3-4 años y escolar de 5-8 años.
 Fuente: izquierda (a) <http://www.tradewindschurch.org/students/nursery>, derecha (b) <http://www.serpapas.com/tag/bebe/>.

Tabla.3. 2 Etapas de desarrollo de juego lúdico

Etapa preescolar: de 3-4 años	Etapa escolar infantil: de 5-8 años
Característica de la etapa	
<ul style="list-style-type: none"> • Edad que se denomina de la mudanza y acrobática (experiencias y abundancia de movimiento, que ayudan a explorar todo el mundo circundante). • Adquisición del lenguaje: permite mayor y más perfecta comunicación y también un abanico más amplio de intercambios afectivos. • Se comienza a comer sólo (casi siempre jugando). 	<ul style="list-style-type: none"> • Se inicia, la edad de la gracia (hacer reír o impresionar a los demás). • Importantes adquisiciones intelectuales: espacio y tiempo. - Gran desarrollo del lenguaje. - Mayor dominio corporal de todo tipo de utensilios (lapiceros, cubiertos, herramientas). • Comienzo de la escritura y de la posibilidad de hacer agrupaciones de elementos. • Al finalizar esta etapa (5 años), el niño tiene ya una actividad motriz equivalente a la del adulto, pero le falta fuerza y precisión en algunos movimientos, sobre todos en los digitales. • Paso del entorno familiar al escolar, a veces experimentado con angustia y hasta traumático. Pero este suceso es necesario y decisivo, ya que es el que introduce en la socialización plena. Comienza una rigurosa división y estructuración del tiempo, así como una nueva relación con un adulto (el maestro, cuya autoridad es indiscutible), se forman grupitos de amigos (que suelen tener un cabecilla).
Tipo de juego	
<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de ilusión o simbólicos y de imitación: representar no sólo para conocer personas y objetos como algo útil (aprendizajes significativos), sino también para darles una utilización diferente a lo habitual (escoba como caballo, abuelo como si fuera su hijo, caja como un coche). • Todo tipo de juegos con el cuerpo: correr, coger, lanzar, tirar, empujar, subir y bajar escaleras, etc. • Manejo del triciclo (antecedente de la bicicleta) y todo tipo de juegos con él. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se continúa con todo tipo de juegos con el cuerpo: correr, coger, lanzar, tirar, empujar, subir y bajar escaleras, incorporándose otros por sus nuevas habilidades: trepar, juegos de ritmo, etc. - Juegos con el lenguaje (de imitación y de aprendizaje). - Juegos escolares (de aprendizaje de letras, números, palabras, colores, animales, plantas, etc., y con canciones). • Todos los juegos se realizan sin ningún tipo de reglas fijas, los compañeros de juegos son como juguetes y si no los tiene, se los inventa y puede hasta hablar con ellos.

Fuente: etapa preescolar de 3-4 años, <http://travel.nationalgeographic.com/travel/traveler-magazine/photo-contest/2012/entries/133302/view/>, etapa escolar de 5-8 años, <http://www.wineandglue.com/category/quinn/>.



Fig. 3. 3 Etapa escolar primaria.
 Fuente: <http://www.wineandglue.com/category/quinn/>.

Tabla.3. 3 Etapas de desarrollo de juego lúdico

Etapa preescolar: de 3-4 años	
Características de la etapa	
<ul style="list-style-type: none"> • Sucede el cambio de la infancia a la niñez (cuerpo más estilizado y esbelto, se parece mucho más al adulto), lo que transforma la conducta y se pasa a ser más sociables y menos egocentristas. • Adaptación completa a nivel social (se aceptan las reglas, un grupo y una clase). El niño se ha adaptado completamente a su nuevo entorno y llega a necesitar las relaciones de amistad (sus progresos le permiten colocarse en el punto de vista del compañero). Es frecuente que las niñas y los niños actúen separadamente, mientras que las niñas forman grupos más reducidos. La formación de pandillas, homogéneas en edad y sexo, también es un acontecimiento social importante y a través de ellas se busca la afirmación personal y la identificación con un grupo. • Intellectualmente se consigue analizar y generalizar, comprendiéndose a través de las causas y no sólo por ensayo y error. También es posible sumar sin tener objetos delante. La percepción es objetiva, analítica (independizar conjuntos y unir objetos en conjuntos). Se comprende las formas y no sólo los colores. Los objetos se perciben por sus propias características, y no sólo en función de si gustan o no. La memoria se ve incrementada considerablemente (pero es mecánica, no comprensiva). • Desarrollo psicomotor que permite una mejora en la coordinación fina, con cambios significativos en la escritura, en el dibujo, en las manualidades y, por supuesto, en los juegos. Aumentan los niveles de fuerza, resistencia y agilidad. 	
Tipo de juego	
<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de juego mucho menor que en la anterior etapa (no le permiten más), pero con una intensidad muchísimo mayor (es difícil sacarle de sus juegos). Los juegos son fundamentales, puesto que facilitan el desarrollo de capacidades y cualidades necesarias para una vida sana y equilibrada, además de iniciar en el respeto y aceptación de las reglas (base para comprender que todos tienen los mismos derechos y obligaciones). • Todo tipo de juegos con pelota (ya es capaz de botarla y cogerla correctamente). - Juegos de gran intensidad y con componente acrobático: montar en bici, patinar, esquiar, manejar aros u otros materiales lúdicos, etc. • Juegos competitivos en los que poder demostrar sus progresos, organizados en forma individual (escondite, cogido o pilla, etc.) o en forma colectiva (policías y ladrones, fútbol, baloncesto, etc.). Son juegos organizados, en los que las reglas se cumplen por todos igual. - Si no interviene una adecuada orientación educativa, es habitual comprobar que las niñas se decantan más por juegos de salto (cuerda, goma), mientras que los niños lo hacen por juegos con balón. • Al final de la etapa, entre los 10 y 12 años, los juegos que realizan buscan asemejarse más a los del adulto, entre ellos los deportes y pre deportes. 	

Fuente: <http://www.wineandglue.com/category/quinn/>.

3.5 Ambientes indispensables



Fig. 3. 4 Ambientes indispensables.

Fuente: fotografía izquierda. <http://blog.daletiempoaljuego.com/>, fotografía derecha <http://elmundous.com/photos/galleries/2013/apr/22/chelan-douglassaddle-rock-cadena-humana/>. Fotografía 3. <http://ecologyofeducation.net/wsite/?p=3862>

Los ambientes para los niños han sido diseñados y creados por lo adultos, pero estos lugares no siempre cubren las expectativas de los niños y niñas, puesto a que ellos prefieren jugar y divertirse con lo abstracto, elementos imaginados, fantásticos que surgen a medida que se presenta la necesidad, ellos pueden llegar a crear espacios únicos con todos los implementos de juego; siendo así que prefieren los lugares informales dándoles mayor importancia que a los espacios creados específicamente para ellos.

Las relaciones sociales y el contexto cultural son muy importantes en la vida de los niños ya que estas determinaran la vida cotidiana de cada individuo.

Se considera a las escuelas, hogares, instituciones educativas; los lugares para niños grandes y chicos hechas por los adultos; algunas de estas cuentan con algunas especificaciones y requerimiento de los niños; pero la gran mayoría cuentan con espacios y elementos que se pensó que les ayudaría en el desarrollo de la niñez, estando esas actividades fuera de los intereses de los niños y niñas.

En la etapa de la niñez los niños aprenden a sobrevivir en el entorno donde se desarrollan, creando soluciones a problemas mínimos que se presentan; tales como: coger objetos con las manos, levantar peso, jugar con sus mascotas, interactuar con demás niños de su entorno, todas estas actividades ayudaran en el futuro a dar solución a problemas de mayor complejidad, es habitual que los adultos limitemos la habilidad de un niño o niña, poniendo horarios y estableciendo reglas a nuestra conveniencia, es así que los niños llevan una vida cotidiana conocida la misma que empieza en la mañana:

- Levantarse temprano.
- Asearse.
- Desayunar.
- Ver algo de televisión.
- Ir a la escuela.
- Regresar a casa.
- Asearse.
- Almorzar.
- Divertirse.
- Realizar las tareas.
- Ver televisión, utilizar el computador.
- Merendar.
- Descansar.



Fig. 3. 5 Lugares para los juegos infantiles.

Fuente: (a) <http://kategriffinphotography.com/blog/spring-hassprungish/>,

(b) <http://www.panoramio.com/photo/19235107>, (c) <http://kootation.com/keep-off-the-grass-soshitech.html>

Esto hace que los niños tiendan a tener una vida sedentaria; sino se estimula de otra manera como podría ser: permitiendo que el momento de diversión sea agradable y se tomen el tiempo necesario para esta actividad y así puedan socializar con chicos de su entorno bajo cierta supervisión de un adulto; mas no limitación, la creatividad de un niño o niña es infinita y es ésta característica de los niños la que se debería rescatar ayudando a desarrollarla y potencializarla dentro de su vida cotidiana.

La creatividad, imaginación ilusión, fantasía, inocencia de los niños y la habilidad de crear mundos, objetos personas, es lo que se considera “El lugar de los niños”.

El uso del lugar y el conocimiento de lugar y la sensación del lugar, son aspectos que solo se llegan a diferenciar cuando apreciamos y comprendemos las actividades infantiles y la percepción que tienen con respecto a estos.

De esta manera podemos mantener que la relación entre:



Fig. 3. 6 Lugares para los juegos infantiles.

Fuente: (a) <http://arreandoganao.blogspot.com/p/consejos.htm>, (b)
<http://www.filomenalimon.com/blog/>, (c)
<http://www.theguardian.com/lifeandstyle/2013/jul/13/no-freedom-play-outside-children>.

Los lugares que crean los adultos para niños y los lugares que los niños encuentran importantes y significativos.

Muchas de las veces “lugares para los niños” y “lugares de los niños” son idénticos; sin embargo los lugares que los adultos creamos para ellos no satisfacen sus necesidades.

El diseño de los lugares para los más pequeños varía dependiendo del entorno donde se va a proponer, jamás va a existir un modelo fijo de juegos infantiles puesto a que es el sector donde habitan los niños el que establece las necesidades de ellos para desarrollarse de una manera adecuada, agradable con la finalidad de cubrir sus deseos y necesidades.

Estamos equivocados en creer que los lugares como: parques, plazas, centros de recreación, plazoletas son los mejores lugares destinados a los niños puesto a que en muchos de estos lugares se puede encontrar áreas verdes que nos envuelven en un entorno natural; muy bien cuidadas, agradables, aptas como áreas de estancia y permanencia pero lo incoherente es que estas están prohibidas para el ingreso de personas, con grandes letreros de no tocar las plantas, no pisar el césped; en qué momento los niños pueden disfrutar del área más atractiva en la infancia; pero es en esta etapa que los niños por su naturaleza de seres activos, dinámicos se les obliga a romper las reglas y esperar el mínimo descuido de la vigilancia para entrar y disfrutar el momento; aunque luego sean regañados y hasta castigados cuando logran ingresar a estos.

En conclusión los niños son seres activos capaces de crear sus propios espacios con la guía de un adulto o sin ella, consiguiendo así plasmar en un juego sus fantasías y capacidades de solución.

Los niños y niñas deben desarrollarse en lugares apropiados donde la seguridad sea el factor primordial dentro de este, no es necesario contar con un espacio con varias condicionantes, es simplemente diseñar un lugar donde se puedan generar las actividades propias de los usuarios, dentro de los ambientes indispensables tenemos que contar con áreas verdes donde la naturaleza sea el primer ambiente que interactuara con los mas pequeños, el lugar deberá ser zonificado con el fin de que cada miembro este acorde al espacio dependiendo de la edad que tiene.

Se requerirá accesibilidad para toda clase de niños y niñas con el objetivo de interactuar entre sí, como podrían ser personas con habilidades especiales que pueden usar para movilizarse silla de ruedas, se debe considerar todos estas condicionantes al momento de diseñar para crear un espacio inclusivo.

Dentro de la presente investigación se ha tenido en cuenta este factor determinante ya que es un derecho para niños y niñas la inclusión social y el desarrollo de las habilidades de la niñez sin discriminación alguna, será algo difícil pero no imposible.

Uno de los mayores problemas que se han presentado en nuestra sociedad es la exclusión de personas con discapacidades las mismas que por ser especiales no se interactúan de la misma forma que con un niño sin problemas; en la actualidad se las ha considerado en la mayoría de ordenanzas haciendo que haya mayor preocupación por la accesibilidad de las mismas, pero es importante hacerlo con conciencia de lo que se trata de conseguir no hacer rampas por cumplir con una ordenanza, sino con criterio para saber dónde ubicarlas, dentro de este informe no solo se busca lograr la accesibilidad de estas personas con capacidades especiales, sino integrarlas dentro del uso de los espacios y de los juegos lúdicos, para así desarrollar en ellos también las habilidades que se adquieren con el juego en general.

Es necesario considerar que los espacios a diseñarse serán destinados a niños a partir de los 6 meses de edad hasta los 12 años, es por ellos que la seguridad debe de primar en la

propuesta, los espacios deberán ser implementados con superficies para los fines a desarrollarse, es decir cada implemento que se colocara tendrá un área tributaria la misma que se considerará al momento de escoger el material para colocarlo, este material deberá ser blando con el objetivo de no tener accidentes durante la actividad de diversión, otra de los requerimientos al momento de pensar en los materiales de piso deberá ser para las rampas en general, las mismas que deberán estar cubiertas con materiales que ayuden a la circulación de los usuarios para que tengan la facilidad de ser autosuficientes y de esta manera puedan desplazarse de un lugar a otro sin la necesidad de tener alguien que les ayude, esto en los niños es muy importante puesto que el afán de ellos es sentirse igual a los demás, y el deber de un adulto es ayudarlo a conseguir este objetivo formando así una persona independiente y con actitudes de superación.

Dentro de estos ambientes destinados a actividades lúdicas se debe de contar con personas que estén al cuidado de los mismos, personas preparadas para solucionar problemas mecánicos, accidentes entre los usuarios y el mal uso de los implementos ya que vivimos en una sociedad donde no tenemos el hábito de cuidar que será indispensable en lugares como el requerido.

Los ambientes deberán ser públicos sin restricciones y contara con la debida señalización para el uso correcto de los implementos, puesto que serán diseñados acorde a cada etapa de la infancia, siempre es más atractivo un lugar limpio, bien cuidado y seguro, un ambiente con estas características será apreciado por toda una sociedad, logrando que ésta ayude con el mantenimiento del lugar aumentando el ciclo de vida de los elementos lúdicos.

3.5.1 Ambientes lúdicos



Fig. 3. 7 Ambientes lúdicos.

Fuente: fotográfica1 <http://clickobra.com/news/feiras-e-eventos/suvinil-decora-espaco-ludico-para-criancas-na-casa-cor-sao-paulo>, http://www.dispatch.com/content/stories/life_and_entertainment/2013/03/21/park-program-hopes-to-turn-children-intowoodland- ² fotografía

Estos lugares podrían llegar a ser el lugar indispensable para el desarrollo físico e intelectual de una persona no solo son lugares entretenidos donde el niño o niña puede divertirse, son mucho más que eso, estos lugares poseen todas las características necesarias para que un individuo desarrolle los componentes de vida como son la socialización, la competitividad, lo que permitirá crecer a la niñez tanto físico, intelectual, emocional, creativa de una persona.

Esto nos llevara a crear un micro mundo a través del juego [14].

- Se ingresa a un espacio de experimentación y aventura interactuando en situaciones de menor o mayor complejidad que las reales, con elementos fantasiosos y especulativos [14].
- Se puede presentar también como un micro clima para el desarrollo de la creatividad; las reglas, los retos, los problemas que se plantean, permiten sacar a flote potencialidades, habilidades y saberes [14].

- Las formas de comunicación, los lenguajes y los desarrollos son de carácter sentipensante; la intuición, la percepción, la agilidad, flexibilidad y la capacidad de análisis se conjugan en la expectativa y el riesgo [14].
- Se respira confianza, alegría, sentimientos y emoción.
- Se posibilita una evasión de la realidad a una esfera temporal, donde se llevan a cabo actividades con orientación propia [14].
- El jugador comprometido se arriesga a traspasar el umbral de lo desconocido, a inventar su propio juego si fuere necesario y a desplegar sus mejores recursos para alcanzar una meta, individual o colectivamente [14].

Se concluye que la lúdica es un deber de toda actividad en Ludomática, es una actividad cotidiana, es explorar y transformar mientras se juega, es transformar lo que se juega, es jugar sin fines concretos, es disfrutar, es posibilitar el desarrollo de habilidades, es proponer juegos nuevos [14].

Es muy importante dentro de todas estas actividades incluir la imaginación con la finalidad de no establecer reglas fijas de juego ni de búsqueda, se debería dar la oportunidad a los niños y niñas que tengan la libertad de convertir, crear, modificar las propuestas para que sea fácil la adaptación de los juegos a la época, a sus necesidades y a sus fantasías.

3.5.2 Ambientes Creativos

Están ligados a los ambientes descritos anteriormente con ciertas características especiales, tales como:

Se hacen visibles nuestras potencialidades creadoras, invisibles por la fuerza de la rutina, y la rigidez de las estructuras mentales y prácticas socio-culturales.

- Juega la capacidad de presentir el futuro, las actitudes abiertas, la fluidez de ideas, la flexibilidad, la originalidad y capacidad de nuevas definiciones.

- Hay sensores que permiten captar con una mayor sensibilidad los problemas y las situaciones con fantasía e imaginación para captar los matices y variables de la realidad.
- Hay personas creativas que cultivan la curiosidad y el interés, sin embargo se debe proteger la energía creativa contra las distracciones e internalizar lo logrado [14].

Por consiguiente, lo creativo en el proyecto está relacionado con asumir nuevas posiciones, tomar decisiones, generar ideas, estar abierto al cambio, enfrentar nuevas opciones, correr riesgos, participar en trabajos grupales, transformar el entorno, romper esquemas, proponer acciones nuevas, detectar dificultades, problemas y proponer soluciones, relacionarse con el entorno para adquirir nueva información, plantear espacios de participación y construcción, trabajar con otros en la solución de problemas, inventar historias, contar sueños, y fantasear alrededor de una situación, preguntar y explorar permanentemente, solucionar problemas y buscar alternativas, identificar intereses, valorar intuiciones, sueños y visiones, relacionarse con diferentes lenguajes formales, virtuales, gestuales, sonoros.

3.6 Señalización



Fig. 3. 8 Señalización, de izquierda a derecha de arriba hacia abajo, edad recomendada, ciclavía, supervisión de adulto, accesibilidad, infantes, área familiar.

Fuente: fotográfica1 <http://clickobra.com/news/feiras-e-eventos/suvinil-decora-espaco-ludico-para-criancas-na-casa-cor-sao-paulo>.

El lenguaje visual siempre estará ligado de las actividades lúdicas, en la forma de contar las historias para usuarios que aún no saben leer, lo cercanas que estas puedan ser para las personas; en consecuencia en los escenarios debe existir un buen grado de realismo y literalidad en donde haya claridad en la relación sonido-imagen animación. Esto significa un uso bastante definido del símbolo en cuanto a contenido, pues, los niños no sienten mucha atracción por las imágenes abstractas, por lo tanto es válido transgredir la forma, pero no el contenido base de los dibujos. En el tratamiento de las formas se puede especular en el uso de técnicas gráficas, grados de iconicidad, manejo de color, puntos de vista, funcionalidad, textura, simbología, uso del texto, angulaciones, sonido, animaciones.

La señalización estará destinada para usuarios entre 6 meses y 11 años la misma deberá ser lo más explícita posible para así conseguir una guía fácil dentro de un espacio, con la finalidad de evitar en lo posible accidentes de niños y niñas por el uso incorrecto de los juegos, habrán áreas que estarán destinadas a niños de ciertas edades con supervisión de personas adultas o sin supervisión, todas estas características deberán estar claramente expuestas al público.

Esto ayudará también a que los juegos sean preservados de mejor manera ya que no va a ser el mismo uso de un niño que tenga 1 año a uno que tenga 5 años.

Es también importante conocer cuán importante es el uso del recurso visual para indicar a niños y niñas lo que se quiera dar a conocer es por ello que se debería de considerar:

- La Comprensión de una imagen depende de la cantidad de detalles significativos y reconocibles que incluya, pues son esos detalles los que permiten reconocerlas, aunque el exceso de los mismos también podría interferir negativamente en su lectura y comprensión [14].
- La asociación con situaciones del contexto tipo conocidas por las personas ayuda a la interpretación de objetos o de fenómenos difíciles de representar en imágenes. Por otro lado las convenciones como símbolos de tránsito, iconos sobre prevención, peligro, etc. donde su empleo es el fruto del acuerdo de una cultura o época dada, será asimilado después de un acercamiento didáctico hacia ese tipo de símbolos, se aconseja que las líneas sean claras y de carácter realista [14].

- Para que una imagen sea entendida correctamente por personas que tienen poco hábito de interpretar imágenes, debe responder a las siguientes características:
- Representar algo familiar: Imágenes donde aparecen personas.
- Utilizar imágenes realistas, pues imitan con mayor fidelidad el mundo que lo rodea, la semejanza, el parecido entre el original y la copia, entre el sujeto de la imagen y la figura tiene que ser grande no importa la técnica gráfica empleada [14].
- Ser exacta en los detalles relevantes en donde, la observación y el reconocimiento de los elementos conocidos permite entender una imagen. Esta capacidad de observar el detalle vuelve importante cuidar la ropa, las actitudes, las situaciones que representan para facilitar la identificación de ésta [14].
- Juega la capacidad de presentir el futuro, las actitudes abiertas, la fluidez de ideas, la flexibilidad, la originalidad y capacidad de nuevas definiciones [14].
- Ser completa ya que la gente con poco hábito de mirar imágenes no interpreta fácilmente representaciones parciales y lo hacen mejor cuando las figuras están completas [14].
- Ser clara, cada imagen tiene que representar una sola idea, una sola situación, pues las figuras cargadas de situaciones diferentes producen confusión; los símbolos como flechas, cruces, círculos no tendrían que ser utilizados antes de evaluar si son realmente conocidos y bien interpretados por los destinatarios, en el caso que no se pueda prescindir de ellos explicar su significado [14].
- Además, hay que lograr que la imagen sea llamativa, original, emocionante, fantástica, además de comprensible. Introducir estos elementos implica el uso de códigos visuales, por lo tanto es imprescindible averiguar el nivel de manejo de éstos por los destinatarios y hacer pruebas antes de utilizarlos [14].

3.7 Materiales adecuados para el juego

Para establecer los materiales ideales para los juegos infantiles se debe de conocer las características de cada uno de ellos con la finalidad de escoger los correctos para las diferentes condiciones del lugar donde se van a desarrollar, cada material debe de ser lo

más prolijamente escogido y debe de considerarse todas las recomendaciones con la finalidad de dar el mantenimiento necesario para alargar la vida útil de cada elemento.

Todos los espacios donde los niños puedan arriesgarse a una posible caída tienen que estar previstos de un material amortiguante que ayude a evitar lesiones graves en los niños.

3.7.1 Revestimiento de superficies



Fig. 3. 9 Revestimiento de superficies.

Fuente: fotografía izquierda <http://www.archiexpo.es/prod/playrite/suelossinteticos-parques-infantiles-89030-812758.html>, fotografía derecha <http://bois.fordaq.com/fordaq/srvAuctionView.html?AucTlid=17906748>

El revestimiento de superficie debajo y alrededor de los equipos es uno de los factores más importantes para disminuir la probabilidad de lesiones mortales en la cabeza. Es menos probable que una caída en una superficie amortiguadora cause una lesión grave en la cabeza que una caída en una superficie dura. Sin embargo, algunas lesiones de caídas, incluyendo fracturas de extremidades, pueden ocurrir independientemente del material de revestimiento de superficie usado.

El método de verificación más utilizado para evaluar las propiedades amortiguadoras de un material de revestimiento es dejar caer una imitación de cabeza elaborada en metal en una muestra del mismo y anotar el impulso de aceleración/tiempo durante el impacto.

También se consideran los revestimientos para superficies donde los niños permanecerán a nivel del suelo y no sean amortiguantes de caídas esto sería para espacios donde los niños jueguen sentados o de pie. Los materiales que podrían ayudarnos para estos espacios podría ser arena, gravilla, caucho triturado, virutas de madera, los revestimientos inapropiados para lugares infantiles son: asfalto, concreto, tierra, césped ya que son materiales duros que podrían causar daños físicos a los usuarios, en cambio el césped al ser un material blando al exponerse a un alto tráfico este empieza a gastarse quedando al descubierto el suelo.

Tabla.3. 4 Profundidad mínima para revestimiento de superficies.

Profundidad mínima para revestimiento de superficies		
Pulgadas	Material de relleno	Altura de caída (pies)
6	Caucho triturado / reciclado	10
9	Arena	4
9	Gravilla	5
9	Viruta de madera	7
9	Chips de madera	10

Fuente: estudios cursando la carrera.

3.7.2 Herrajes



Fig. 3. 10 Herrajes.

Fuente: http://www.ikea.com/es/es/catalog/categories/departments/childrens_ikea/16249/, fotografía izquierda, <http://bricolaje.facilísimo.com/corona-para-puerta>, fotografía derecha

- Todos los cerrojos, conectores y dispositivos de cobertura no deben poder soltarse ni removerse sin el uso de herramientas.
- Todos los cerrojos, conectores y dispositivos de cobertura que están expuestos al usuario deben ser lisos y con poca probabilidad de provocar laceraciones, penetraciones o constituir un peligro de enredo con la ropa.
- Todos los pernos y roscas deben contar con arandelas de freno, tuercas autoblocantes u otros medios de seguridad para evitar que se desprendan.
- El herraje en juntas movibles también debe estar asegurado contra desprendimientos involuntarios o no autorizados.
- Todos los cierres deben ser resistentes a la corrosión y seleccionados con el fin de disminuir la corrosión de los materiales que conectan. Esto es muy importante al utilizar madera tratada con insecticidas debido a que los químicos en los preservativos de madera corroen ciertos metales más rápidamente que otros.
- Los cojinetes o casquillos empleados en uniones movibles deben ser fáciles de lubricar o ser autolubrificables.
- Todos los ganchos, como aquellos en forma de S y C, deben estar cerrados. Un gancho se considera cerrado si no hay intervalo o un espacio mayor a 0.04 pulgadas, aproximadamente el grosor de una moneda de diez centavos.

3.7.3 Metales



Fig. 3. 11 Metales.

Fuente: izquierda <http://ciudaddepuebla.olx.com.mx/juegosinfantiles-para-parques-y-jardines-iid-490590031>, derecha <http://bricolaje.facilissimo.com/corona-para-puerta>.

- Se debe de considerar la protección y recubrimiento de metales en estructuras y elementos infantiles expuestos al sol, ya que este material suele alcanzar temperaturas tan altas que podrían causar daños a los usuarios como quemaduras de segundo y tercer grado.
- Si se emplea metal no revestido o pintado en plataformas, peldaños y toboganes, deben orientarse de forma tal que la superficie no esté expuesta directamente al sol durante todo el año.
- La estructura metálica debe estar protegida contra factores ambientales como lluvia, viento, rayos solares ya que estos producen corrosión y por ende destrucción de los elementos, siendo así se debe impermeabilizar correctamente y dar mantenimiento dependiendo del producto.

3.7.4 Pinturas y acabados



Fig. 3. 12 Pinturas y acabados.

Fuente: izquierda <http://www.kireei.com/talleres-de-chalk-painten-crea-decora-recicla/>, derecha <http://www.aluvion.com.mx/>

Los metales que no sean inherentemente resistentes a la corrosión deben pintarse, galvanizarse o ser tratados de cualquier otra forma para prevenir el óxido. El fabricante debe garantizar que los usuarios no pueden ingerir, inhalar o absorber cantidades potencialmente peligrosas de preservativos químicos u otros tratamientos aplicados a los módulos como resultado del contacto con equipos de juego en un parque infantil.

Las superficies pintadas deben recibir mantenimiento para prevenir la corrosión y el deterioro.

La pintura y otros acabados deben ser mantenidos para prevenir la oxidación de metales expuestos y para minimizar que los niños jueguen con pintura descascarada y pedazos de pintura.

La pintura que se utilice en elementos o estructuras destinadas para niños y niñas deben de ser prolijamente seleccionadas con la finalidad de que estas no cuenten con componentes perjudiciales para la salud al ser inhaladas o ingeridas accidentalmente por los usuarios.

3.7.5 Maderas



Fig. 3. 13 Maderas.

Fuente: izquierda <http://www.casamadera.info/proteger-y-tratarla-madera-en-exteriores/>, derecha <http://madera.fordaq.com/fordaq/srvAuctionView.html?AucTlid=17856925>.

La madera debe ser naturalmente resistente a la putrefacción y a insectos o debe recibir un tratamiento para evitar tal desgaste. Evitar barnices que “formen películas” o no penetrantes (látex semitransparente, látex opaco y barnices opacos a base de aceite) en superficies exteriores, ya que posteriormente puede ocurrir desconchado y descascarado, lo cual finalmente tendrá un impacto en la durabilidad, así como exposición a los preservativos en la madera.

Las maderas tratadas con creosota (por ej. durmientes, postes de teléfono, etc.) y los recubrimientos que contengan pesticidas no deben ser utilizados.

La pintura debe de ser prolijamente seleccionadas con la finalidad de que estas no cuenten con componentes perjudiciales para la salud al ser inhaladas o ingeridas.

Tabla.3. 5 Tabla de los materiales que conforman los juegos, características.

Elementos	Material	Durabilidad	Desventajas	Ventajas	Reconocimiento
Juegos	Metal	Alta	Corrosión	durabilidad	Mantenimiento de la pintura
Bancas	Madera	Media	Hongos-pudrición	Adaptación al entorno	Pintura repelente al agua y protección uv
Basureros	Metal y madera	Alta	Corrosión-hongos pudrición	Durabilidad-adaptación al entorno	Mantenimiento en pintura, protector uv, repelente al agua
Piso amortiguante	Caucho	Alta	colorido	Evita lesiones en niños	Cuidado en las esquinas
Plataformas	Placa de acero inox. Plástica	Alta		durabilidad	Recubrimiento plástico amortiguante
Piso alto trafico	Césped sintético.	Alta		mantener área tributaria en juegos estéticamente cuidada	
Tornillos	Metal inoxidable	Alta	corrosión	durabilidad	Aplicación de pintura anticorrosiva para evitar la degradación del metal
Estructura	Tubo de acero inoxidable	Alta		durabilidad	Pintura y recubrimiento plastificado amortiguante
Tornillos, puentes y piso	Pija buscarrosca inoxidable de 3/8 pul, de grosor	Alta		durabilidad	
Accesorios	Doble poliuretano roto moldeado con protección uv	Alta	costos	durabilidad	Aplicación de protección uv
Pintura para metal	Poliéster para exteriores con fondo anticorrosivo	Alta	costos	durabilidad	Aplicación 2 veces al año
Juegos	Madera	Alta	Hongos – pudrición decoloración	Superficie semiblanda	Fungicidas biodegradables, recubrimiento repelente al agua, protector uv
Pintura para madera	Especial para madera	Alta	costos	durabilidad	Aplicar 2 veces al año

	exteriores, impermeable al agua y resistente a rayos uv				
Estructura	Madera	Alta	Pudrición - hongos	durabilidad	Fungicidas biodegradables, recubrimiento repelente al agua, protector uv

Fuente: teorías impartidas en clase cursando la carrera.

3.8 Estrategia de retención del aprendizaje



Fig. 3. 14 Retención de aprendizaje.

Fuente: izquierda <http://www.mamapsicologainfantil.com/2013/03/como-ensenar-el-color-rojo-nuestro-hijo.html>, derecha <http://www.mamapsicologainfantil.com/2013/03/como-ensenar-el-color-rojo-nuestro-hijo.html>

En el aprendizaje de niños y niñas estos factores son de gran importancia al momento de manipular los juegos dentro de un espacio lúdico, es importante resaltar los porcentajes de retención de aprendizaje en un niño o niña los mismos que son:

- 10% de lo que leen
- 20 % de lo que oyen
- 30 % de lo que ven
- 50 % de lo que oyen y ven
- 70 % de lo que dicen y escriben
- 90 % de lo que hacen

Considerando estos valores podemos establecer una jerarquización en cuanto al material de apoyo que se requerirá para lograr el óptimo nivel de aprendizaje en niños y niñas. Las proyecciones de videos, películas, obras de teatro darán muy buenos resultados al momento de compartir una enseñanza con los usuarios de un espacio infantil.

El lenguaje dentro de una sociedad es indispensable para la interacción entre personas, cualquier clase de lenguaje que se utilice nos llevara a compartir varias costumbres, culturas, valores, experiencias entre un universo de personas, y el valor más alto de aprendizaje está destinado a las actividades prácticas, donde el niño o niña con la manipulación logran aprender más de lo que se conseguiría de otras formas.

Se debe de considerar también que es lo que a un niño o niña le atrae para que se nos haga más fácil llamar la atención desde el momento que el niño se acerque a un ambiente infantil recreativo.

3.9 Uso de color



Fig. 3. 15 Color.

Fuente: izquierda <http://www.taringa.net/posts/imagenes/14401259/Wallpapers-Colors-HD-Megapost.html>, derecha <http://www.dm-3.com/confused-what-colors-to-choose-for-your-website-this-infographic-will-help/>

El color solo o combinado puede leerse inmediatamente y desde una distancia mayor que cualquier forma, palabra o representación. Para captar la atención se espera que las

imágenes a color despierten un 40% más de interés que una versión monocromática en blanco y negro. La mera presencia del color genera interés visual ya que las palabras e imágenes coloreadas son más atractivas e individuales que las que se trabajan en blanco y negro. Cuando se planifica un diseño o composición cromática de cualquier tipo se debe pensar en la combinación más adecuada, más eficaz para despertar y mantener la curiosidad del lector. Además, se debe tomar en cuenta hacia dónde se desea dirigir la atención del público en primer plano, segundo plano, tercer plano, etc.

Lo más probable es que una respuesta visual bien ordenada no caiga en la confusión que se presentaría si varios elementos del diseño compitieran al tiempo por la misma cantidad de atención. Como norma las piezas gráficas que presenten fuertes diferencias tonales atraerán mucho antes que aquellas cuyas diferencias sean más suaves.

La vida cotidiana confirma que el color puede afectar la valoración subjetiva del tamaño, la forma, el peso y la distancia; por ejemplo, un objeto azul parece más pequeño y más lejano que uno rojo del mismo tamaño y a la misma distancia. Así mismo un paquete negro tenderá a parecer más pequeño, más estrecho y más pesado que otro idéntico pero blanco.

La tarea final del color después de haber captado y retenido la atención es hacer que sea recordado. Pero, aunque una combinación de colores concreta tenga éxito en visibilidad, legibilidad y atracción, estos elementos no garantizan que el mensaje sea recordado, ya que no existen normas definitivas que permitan unir colores a estados emocionales o críticos determinados. Los colores que más se recuerdan son aquellos más fáciles de nombrar como el marrón, rojo, naranja, amarillo, verde, azul, violeta y púrpura, además de sus variaciones: claro, oscuro y sus tonalidades. También, los colores neutros: blanco, gris, negro, y algunos colores metálicos que son fácilmente identificables, en especialmente oro, plata, bronce y cobre [14].

Según la teoría del color se puede dar significado a varios colores como tenemos:

El color con su significado psicológico: El color puede transmitir varias sensaciones como de calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia. La psicología de

los colores fue ampliamente estudiada por Goethe [15], que examinó el efecto del color sobre los individuos:

1. El blanco: como el negro, se hallan en los extremos de la gama de los grises. Tienen un valor límite, frecuentemente extremos de brillo y de saturación, y también un valor neutro (ausencia de color). También es un valor latente capaz de potenciar los otros colores vecinos. El blanco puede expresar paz, soleado, feliz, activo, puro e inocente; crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito. El blanco es el fondo universal de la comunicación gráfica.

2. El negro: es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones, puede significar impuro y maligno. Confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante.

3. El gris es el centro de todo, pero es un centro neutro y pasivo, que simboliza la indecisión y la ausencia de energía, expresa duda y melancolía.

Simbólicamente, el blanco y el negro, con sus gradaciones de gris, son del color de la lógica y de lo esencial: la forma. Por otra parte, el blanco y el negro junto con el oro y plata, son los colores del prestigio.

Los colores metálicos tienen una imagen lustrosa, adoptando las cualidades de los metales que representan. Dan impresión de frialdad metálica, pero también dan sensación de brillantez, lujo, elegancia, por su asociación con la opulencia y los metales preciosos.

4. El amarillo: es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y del oro, y como tal es violento, intenso y agudo. Suelen interpretarse como animados, joviales, excitantes, afectivos e impulsivos. Está también relacionado con la naturaleza.

5. El naranja: más que el rojo, posee una fuerza activa, radiante y expansiva. Tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética.

6. El rojo: significa la vitalidad, es el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y del fuego. Color fundamental, ligado al principio de la vida, expresa la sensualidad, la virilidad, la energía; es exultante y agresivo. El rojo es el símbolo de la pasión ardiente y desbordada, de la sexualidad y el erotismo. En general los rojos suelen ser percibidos

como osados, sociables, excitantes, potentes y protectores. Este color puede significar cólera y agresividad. Asimismo se puede relacionar con la guerra, la sangre, la pasión, el amor, el peligro, la fuerza, la energía... Estamos hablando de un color cálido, asociado con el sol, el calor, de tal manera que es posible sentirse más acalorado en un ambiente pintado de rojo, aunque objetivamente la temperatura no haya variado.

7. El azul: es el símbolo de la profundidad. Inmaterial y frío, suscita una predisposición favorable. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta de la calma o reposo terrestres, propios del verde. Es un color reservado y entra dentro de los colores fríos. Expresa armonía, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego... y posee la virtud de crear la ilusión óptica de retroceder. Este color se asocia con el cielo, el mar y el aire. El azul claro puede sugerir optimismo. Cuanto más se clarifica más pierde atracción y se vuelve indiferente y vacío. Cuanto más se oscurece más atrae hacia el infinito.

8. El violeta: (mezcla del rojo y azul) es el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Es místico, melancólico y podría representar también la introversión. Cuando el violeta deriva el lila o morado, se aplanan y pierde su potencial de concentración positiva. Cuando tiende al púrpura proyecta una sensación de majestad.

9. El verde: es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación, el frescor y la naturaleza. Es el color de la calma indiferente: no transmite alegría, tristeza o pasión. Cuando algo reverdece suscita la esperanza de una vida renovada. El verde que tiende al amarillo, cobra fuerza activa y soleada; si en él predomina el azul resulta más sobrio y sofisticado.

10. El marrón: es un color masculino, severo, confortable. Es evocador del ambiente otoñal y da la impresión de gravedad y equilibrio. Es el color realista, tal vez porque es el color de la tierra que pisamos.

3.10 Recursos naturales en el diseño arquitectónico infantil



Fig. 3. 16 Recreación infantil.

Fuente: izquierda superior [Http://Www.Fotospix.Com/2013/02/Fotos-De-Ninas-En-La-Naturaleza.Html](http://www.fotospix.com/2013/02/fotos-de-ninas-en-la-naturaleza.html), derecha superior [Http://Www.El-Darsecuenta. Com.Ar/](http://www.el-darsecuenta.com.ar/) Imagen izquierda inferior [Http://Santiagodiy.Wordpress.Com/2013/05/28/Barrio-Yungay-l-3/](http://santiagodiy.wordpress.com/2013/05/28/barrio-yungay-l-3/), derecha inferior [Http://Www.Estimulosmaternales.Es/La-Naturaleza-Y-Los-Ninos/](http://www.estimulosmaternales.es/la-naturaleza-y-los-ninos/).

3.10.1 Recursos naturales.

Dentro de la arquitectura se han considerado varios elementos como recursos en el diseño a lo largo de la historia las personas tenemos como característica primordial dejarnos llevar por la moda lo que está en auge, pero esto no siempre ha sido una buena elección puesto que hemos dejado atrás requerimientos de la arquitectura misma, descuidando el confort por la estética, es necesario regresar la mirada hacia lo que hemos dejado en el camino y que en realidad era importante.

Todos los seres vivos nos complementamos es la naturaleza , en el momento en que empezamos a diseñar, construir con materiales de alta tecnología, coloridos, duraderos,

contaminantes, hemos ido creando ciudades grises donde las construcciones, los habitantes ya no nos complementamos con la naturaleza, puesto a que la hemos desplazado totalmente convirtiéndola en simples jardineras en lugares inútiles.

El agua, la tierra, el viento, lo que nos brindaba eran sensaciones de vitalidad, sentir el espacio agradable convirtiéndolo en el lugar esperado donde sea el ser humano quien conviva con animales, vegetación la naturaleza en sí que esta forme parte de nuestro entorno.

En algunos países los niños no conocen las estrellas por la contaminación que existe en algunos lugares del mundo, otras personas desconocen el convivir con la naturaleza, viajar a una montaña, encontrar animales en el paseo y esta es una realidad que aún no la vivimos en nuestra localidad pero que corremos el mismo riesgo, un ejemplo claro es el descuido de algunos municipios en conservar los arboles de lugares como parques, plazas, parterres que optan por talarlos para cambiar de especie, o por el simple hecho de evitar el mantenimiento de ellos, sin tomar en cuenta el daño al medio ambiente, sin considerar que un árbol de años es mucho más productivo que un árbol recién plantado, todas estas actitudes llevan a alejarnos de la naturaleza para encerrarnos en ciudades que han sido reemplazados los arboles por luminarias con diseños similares a un árbol que en realidad antes de ser agradable es un insulto a la naturaleza.

Luego de realizar encuestas a los niños y niñas de la ciudad de Loja en diferentes parques y plazas se ha llegado a la conclusión que la niñez disfruta de la naturaleza, de ver volar las palomas de alimentarlas, de los árboles, de sus hojas secas, el viento , el agua mientras esta sea tratada, no contaminada, todos estos elementos en sitios infantiles pueden mantener a los niños atraídos siendo también un espacio lúdico apropiado ya que es en la niñez donde se desarrollan los valores y actitudes de responsabilidad social y ambiental, el mejor medio para que los niños y niñas desarrollen estos valores es conviviendo con la naturaleza participando en su conservación y respetándola.

Es increíble como la niñez aprecia lo que muchos adultos y profesionales han descuidado y dejado como un requerimiento inútil, donde la arquitectura del paisaje solo es un gasto innecesario.



Fig. 3. 17 Recursos naturales.

Fuente: izquierda superior <http://joaquinsevilla.blogspot.com/2011/05/parabolas-pamplonesas.html> Imagen derecha superior <http://elcaminodelosninos.wordpress.com/tag/ninos/>, izquierda inferior <http://www.upa-andalucia.es/2012/08/21/fademur-andalucia-se-traslada-a-cazorla-con-los-ninosas-de-la-colonia-rural-de-verano-para-desempenaractividades-al-aire-libre-y-fomentar-el-respeto-a-la-naturaleza/>, inferior derecha http://auladedos.blogspot.com/2012_11_01_archive.html

3.10.2 Energía renovable (piezoeléctricos).



Fig. 3. 18 Energía renovables.

Fuente: izquierda <http://www.kineseducation.paforms.html>, <http://www.filos.mx/ya-todo-es-inteligente-hastael-piso/>.

<http://www.k-derecha>

“La tecnología piezoeléctrica es lo de hoy, y consiste en generar energía eléctrica a partir de tensiones mecánicas (presión). Esta energía tiene diferentes aplicaciones, como por ejemplo podría ser utilizar la energía de las pisadas de las personas para, prender los faroles de la calle, diferentes usos en luminarias.

Son necesarios 12 azulejos de 45 x 60 centímetros que se hundan tan sólo cinco milímetros para generar electricidad para el alumbrado público de dos calles. Aunque se desconoce exactamente cómo funcionan estos pisos inteligentes, el dueño de la compañía reveló que están hechos a base de llantas de camiones y hormigón polímero y que más del 60 % de los materiales utilizados para su creación son reciclados, por lo que se trata de una “energía limpia en todos los sentidos”.

Cada pisada genera ocho watts, si se concentraran las pisadas de todas las personas en el mundo, se podría generar suficiente energía para iluminar 25mil casas por un año. El año pasado, se instaló este sistema de pisos inteligentes en el Parque Olímpico de Londres en donde, con 12 millones de pisadas, se pudieron cargar 10 mil celulares durante una hora” [16].

“Para generar electricidad basta con pisar las baldosas al bailar. Éstas se desplazan unos 10 milímetros y con este pequeño movimiento se activa un generador, que transforma la energía cinética en eléctrica, y es capaz de producir 35 vatios de electricidad. Cada persona en una noche puede generar entre 5 y 20 vatios” [16].

Siendo así tenemos la oportunidad de aplicar estos nuevos recursos tecnológicos para generar nuevas expectativas en niños y niñas y así disfrutar de un lugar colorido, iluminado con un ahorro de energía considerable.

CAPITULO 4

PROPUESTA DE DISEÑO

4.1 Carácter de diseño

Los espacios al aire libre han venido siendo espacios descuidados por la ciudadanía y autoridades; es por ello que se han convertido en espacios abandonados en su totalidad; el diseño de espacios abiertos es una alternativa importante para cambiar la realidad de los mismos; otorgándole un atractivo al lugar y la presencia de usuarios que complementarán la estancia.

Uno de los errores que cometemos los arquitectos, diseñadores y demás afines es poner énfasis en el diseño de espacios cerrados dejando las áreas abiertas como espacios requeridos, las mismas que se abandonan y se descuidan totalmente convirtiéndose muchas de las veces en lugares de potencial riesgo por la delincuencia que se desarrolla aquí.

Al implementar los espacios de ocio, recreación, aprendizaje lograremos disfrutar de áreas atractivas donde los niños y niñas se animen a llegar, sin importar la hora que sea ya que con un buen estudio de iluminación estos lugares serán apropiados en todo momento, convirtiéndose en zonas de estancia y permanencia lo que en la actualidad no se ha conseguido.

Los juegos infantiles deberían cumplir con los requerimientos de la sociedad actual; donde los niños esperan encontrar tecnología, innovación y principalmente juegos accesibles.

Las necesidades de esta población son especiales puesto que en la etapa de la niñez los cambios físicos e intelectuales son los más drásticos adquiriendo capacidades y abandonando otras como es el paso de gatear a caminar detalles que deberían priorizar el diseño de juegos infantiles.

La seguridad, comodidad, creatividad etc. son algunas de las características que los niños esperarían encontrar en plazas, parques, lugares donde ellos puedan interactuar con otros niños y niñas de su misma edad.

En la actualidad los niños y niñas disfrutan de lugares con entorno natural, espacios abiertos cuidados y planificados, también disfrutan de lo tradicional, las costumbres de la

localidad que sin darnos cuenta se transmiten de padres a hijos sin previo aviso; es importante también manejar así el paisaje del espacio a intervenir con el objetivo de crear un ambiente habitable. Consiguiendo una armonía entre la naturaleza y la intervención de constructores, donde es el hormigón el material que se puede apreciar a nuestro alrededor dando como resultado ciudades grises con escasa presencia de áreas verdes y es ésta la que da vida a una ciudad, es fácil de comprobarlo tan solo permanecer en una lugar con vegetación nos hace disfrutar más el día.

Las áreas verdes son de gran importancia en un país, ciudad, comunidad, es por ello que debemos lograr que los niños interactúen con ésta desde pequeños y la consideren importante ya que sin la naturaleza no tendríamos biodiversidad, tanto flora como fauna serían olvidadas y extintas sin poder remediarlo.

No estamos a tiempo de dar a los más pequeños un lugar completo pero podemos frenar el daño que le estamos haciendo al planeta y es desde las cosas más simples que lo podemos hacer.

Arquitectos, diseñadores tenemos varias maneras de percibir un ambiente manifestando nuestras ideas de varias formas, con criterios acertados o equivocados obteniendo resultados algunas veces excepcionales y otras veces resultados negativos. Dentro del mundo infantil hay un sin número de cualidades, condicionantes, variantes, lo importante no es la complejidad del juego o el valor económico de sus piezas, sino el aprendizaje que obtiene el niño o niña, un juego totalmente simple como son tres tiras de madera llegará a ser los elementos que ayuden en una tarea de experimentación, creatividad, flexibilidad al momento de jugar, y es éste estímulo el que permitirá a los niños a desarrollar todas sus capacidades tanto físicas como intelectuales.

El diseño de un espacio recreativo o de ocio debe responder a las necesidades de los más pequeños considerando así un sin número de aspectos que van más allá de una justificación formal o estética.

Todas estas necesidades, requerimientos deben ser totalmente comprendidas para así lograr una propuesta acorde al universo al que está dirigido, proponiéndolas de una

manera estructurada pero al mismo tiempo simplificada. Este procedimiento se lo dividirá en tres aspectos:

- Análisis y justificación del juego infantil
- Características según las edades
- La seguridad desde el punto de vista del diseño en el espacio de recreación
- Los materiales a utilizarse

4.1.1 Características según las edades.

Los niños varían sus características de comportamiento, juego, expresión a medida que desarrollan, ellos pasan por sucesivas etapas con distintas exigencias de juego, es importante considerar este desarrollo para así lograr un espacio y elementos acordes a su desarrollo, es casi imposible determinar las características de cada edad, puesto a que éstas varían dependiendo de muchos factores tales como: grupos étnicos, lugar de residencia, caracteres hereditarios, etc.

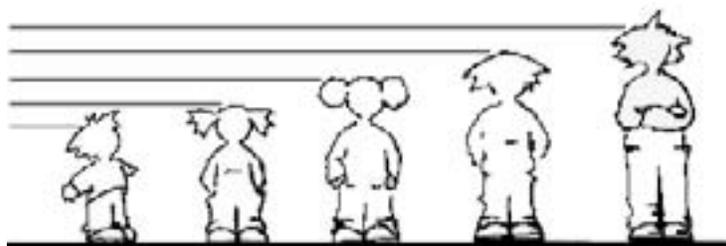


Fig. 4. 1 Caracteres hereditarios.
Fuente: encarta, [14].

0-3 años: Es en esta etapa cuando los niños adquieren las experiencias básicas y el control sobre los propios movimientos. El juego se suele desarrollar en solitario y les gusta experimentar con el tacto, la vista y los sonidos. Por ello son adecuados para ésta etapa los juegos con arena, barro, agua, así como los elementos de movimientos de vaivén, lugares donde deslizarse, actividades que requieren la supervisión de un adulto y la debida señalización [14].

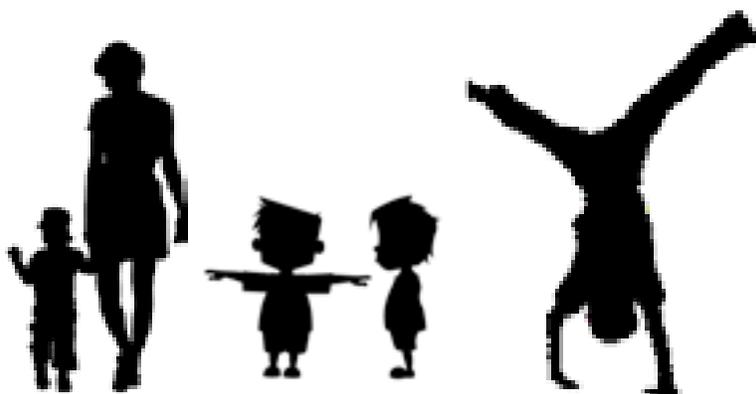


Fig. 4. 2 Imágenes desde la izquierda (a) Juegos con supervisión de un adulto, (b) edad recomendada, (c) área de juego no supervisada. Fuente: encarta, [14].

6-8 años: Durante este periodo de desarrollo los niños y niñas se inclinan por el juego de acción y las actividades que implican movimiento y dinamismo, los que ayudan a desarrollar ciertas capacidades como son las organizativas y habilidades físicas. En esta etapa los niños y niñas disfrutan practicando destrezas con elementos como redes para trepar, escaleras verticales, estructuras más o menos complejas que ayuden a desarrollar habilidades motrices [14].

8-10 años en adelante: Los niños y niñas a ésta edad optan por la socialización con demás niños y niñas de su misma edad o similar, dejando de lado a los adultos y alejándose por los más pequeños. en este caso suele predominar el juego normativo, estructurado por reglas objetivas, en grupos o en equipos. También les agrada mostrar

habilidades de equilibrio y coordinación en los elementos de juego más complejos, como los equipos tridimensionales para trepar o juegos de niveles de complejidad [14].

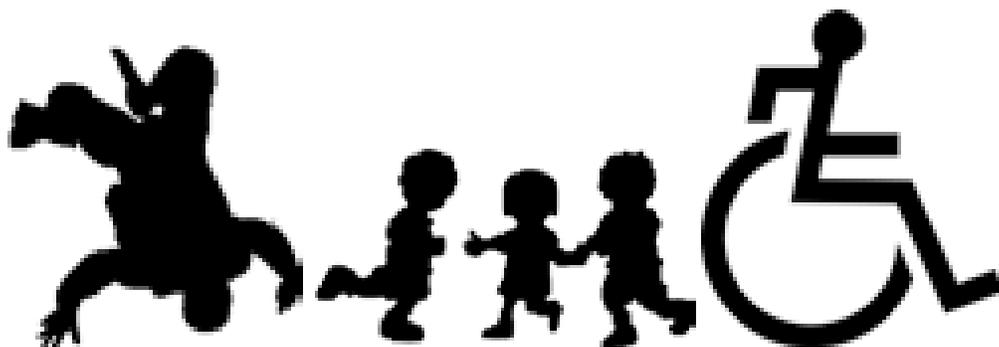


Fig. 4. 3 Imágenes desde la izquierda (a) Altura de caída libre en CM, (b) juego integrado, (c) accesibilidad.
Fuente: encarta, [14].

4.1.2 Características según las edades.

Juegos Físicos: Los juegos en donde se desarrollen habilidades motrices en las extremidades superiores e inferiores como saltar, correr, pedalear, arrastrarse, trepar, deslizarse, son actividades que no requieren de elementos de juego específicos, es necesario sencillamente un buen espacio provisto de una protección eficaz contra lesiones por caída, choque, etc.

Sin embargo no estaría mal proporcionar algunos elementos de juego modulares, estructuras y relieves, que permitan variar las actividades de interacción y dinamismo [14].

Juegos Creativos: Los materiales suelen ser indispensables en esta clase de juegos los mismos que serán manipulados y transformados, como pueden ser la arena, el pasto, el agua, la grava, el barro, elementos que se encuentran en la naturaleza, y que sin embargo enseñarán y desarrollarán varias capacidades en los niños y niñas, estas características físicas les permiten desarrollar una gran variedad de actividades en las que

prima la imaginación y la creatividad, capacidades en que los más pequeños son verdaderos maestros [14].

Juegos sociales: La socialización es de gran importancia en la niñez, ellos de esta manera logran desarrollar capacidades de relación entre sí, estos incluyen las persecuciones, esconderse, los juegos de roles, estas actividades que se desarrollan en grupos y su principal instrumento es la imaginación. Puesto que para incitar a imaginar no se requieren de grandes juegos infantiles, ni de un alto presupuesto, sencillamente se requiere de elementos abstractos y sugerentes que los niños transformarán a su manera [14].

Juegos sensoriales: El desarrollo de los sentidos se presenta en toda actividad humana, los niños tienen la capacidad y la necesidad de experimentar toda clase de actividades por ello son especialmente interesantes aquellos elementos que aporten experiencias sensoriales, además elementos destinados a la experimentación táctil, también se pueden incorporar sistemas que proporcionen estímulos auditivos, visuales e incluso olfativos [14].

4.2 Diseño arquitectónico de nuevos juegos infantiles

Los espacios al aire libre han venido siendo espacios descuidados por la ciudadanía y autoridades; es por ello que se han convertido en espacios abandonados en su totalidad; el diseño de espacios abiertos es una alternativa importante para cambiar la realidad de los mismos; otorgándole un atractivo al lugar y la presencia de usuarios que complementarán la estancia.

Uno de los errores que cometemos los arquitectos, diseñadores y demás afines es poner énfasis en el diseño de espacios cerrados dejando las áreas abiertas como espacios requeridos, las mismas que se abandonan y se descuidan totalmente convirtiéndose muchas de las veces en lugares de potencial riesgo por la delincuencia que se desarrolla aquí.

Al implementar los espacios de ocio, recreación, aprendizaje lograremos disfrutar de áreas atractivas donde los niños y niñas se animen a llegar, sin importar la hora que sea ya que con un buen estudio de iluminación estos lugares serán apropiados en todo momento, convirtiéndose en zonas de estancia y permanencia lo que en la actualidad no se ha conseguido [14].

4.2.1 Primer tipo de juego

Tipo de juego Simbólico.

Nombre del juego: Cajón Humano.

Destinado a niños de: 1 - 3 años.

Características de la edad:

- Coger objetos.
- Juego individual.
- Caminar sujetándose.
- Subir y bajar escaleras.
- Saltar y deslizarse.
- La atención dura poco tiempo y tiene varios intereses.
- Les agrada jugar cerca de los adultos.

Capacidades que se desarrollan:

- Desarrollo Psicomotor.
- Desarrollo de la exploración (juegos al aire libre).
- Motricidad de extremidades superiores e inferiores.

Medidas antropométricas:

- Desde 0.70 m a 0.90 m de estatura.

Factores de riesgo:

- Claustrofobia.

Área de seguridad:

- Materiales del juego.

Característica intelectual:

- Estadio sensoriomotor.

Materiales y especificaciones técnicas:

- Soportes de poliestireno.
- Madera bordeada tratada para exteriores.
- Pernos de acero inoxidable con tapones.
- Recubrimiento de goma en aristas.

Anexo 1.

- Planos arquitectónicos.

Representación gráfica.



Fig. 4. 4 Cajón humano.
Fuente: diseño de los autores.

4.2.2 Segundo tipo de juego.

Tipo de juego funcional-simbólico.

Nombre del juego: Brinca – Brinca.

Destinado a niños de: 2 - 7 años.

Características de la edad:

- Sensibilidad al tocar objetos.
- Juego individual.
- Comparte con personas adultas.
- Les agrada subir y bajar escalones saltando.

Capacidades que se desarrollan:

- Desarrollo de las habilidades motrices físicas
- Desarrollo de las habilidades motrices sensoriales
- Desarrollo psicomotor
- Desarrollo cognitivo

Medidas antropométricas:

- Desde 0.70 m a 1.12 m de estatura

Factores de riesgo:

- Caídas de una altura de 0.75 m

Área de seguridad:

- Área tributaria de 2 m a cada lado de la estructura de recreación

Característica intelectual:

- Estadio sensoriomotor

Materiales y especificaciones técnicas:

- Estructura de hormigón
- Madera bordeada tratada para exteriores
- Pernos de acero inoxidable con tapones
- Piso en área tributaria de arena
- Pintura para exterior no tóxica

Anexo 2

- Planos arquitectónicos

Representación gráfica



Fig. 4. 5 Juego brinca brinca.
Fuente: diseño de los autores.

4.2.3 Tercer tipo de juego

Tipo de juego simbólico reglado.

Nombre del juego: Gira y descubre.

Destinado a niños de: 3 - 10 años.

Características de la edad:

- Tienen mayor noción de los objetos – espacios.
- La capacidad de relación y funcionalidad entre objetos ha mejorado
- Juego individual y algunas veces colectivo.
- Les interesa la competitividad.

Capacidades que se desarrollan:

- Desarrollo de las habilidades lingüísticas.
- Desarrollo de las habilidades motrices sensoriales.
- Desarrollo psicomotor.
- Desarrollo cognitivo.
- Desarrollo en las habilidades para resolver problemas.

Medidas antropométricas:

- Desde 0.95 m a 1.40 m de estatura.

Factores de riesgo:

- Ninguno.

Área de seguridad:

- Área tributaria de 0.6 m a cada lado del elemento.

Característica intelectual:

- Estadio sensoriomotor y preoperacional.

Materiales y especificaciones técnicas:

- Estructura metálica.

- Madera bordeada tratada para exteriores.
- Pernos de acero inoxidable con tapones.
- Cuerda de 1"

Anexo 3

- Planos arquitectónicos.

Representación gráfica.

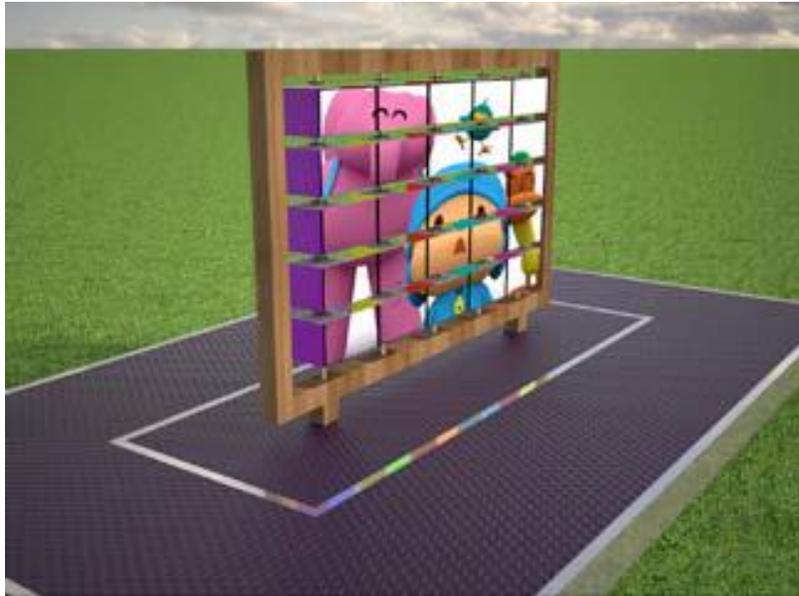


Fig. 4. 6 Juego de Jira y descubre.
Fuente: diseño de los autores.

4.2.4 Cuarto tipo de juego.

Tipo de juego simbólico.

Nombre del juego: En un solo pie.

Destinado a niños de: 4 - 8 años.

Características de la edad:

- Les interesa la competitividad.
- Juego colectivo.
- Comparte entre individuos de su edad y esta.
- Característica adquiere la mayor importancia.

Capacidades que se desarrollan:

- Desarrollo Psicomotor.
- Desarrollo de la socialización.
- Desarrollo del equilibrio.
- Comprender la relación entre altura y gravedad.
- Habilidades motrices.

Medidas antropométricas:

- desde 0.90 m a 1.30 m de estatura.

Factores de riesgo:

- altura máxima 45 cm.

Área de seguridad:

- Área tributaria de 1 m a cada lado de la estructura de equilibrio

Característica intelectual:

- Estadio operacional concreto.

Materiales y especificaciones técnicas:

- Soportes de hormigón.
- Madera bordeada tratada para exteriores.

- Pernos de acero inoxidable con tapones.
- Piso en área tributaria de gravilla.

Anexo 4

- Planos arquitectónicos.

Representación gráfica

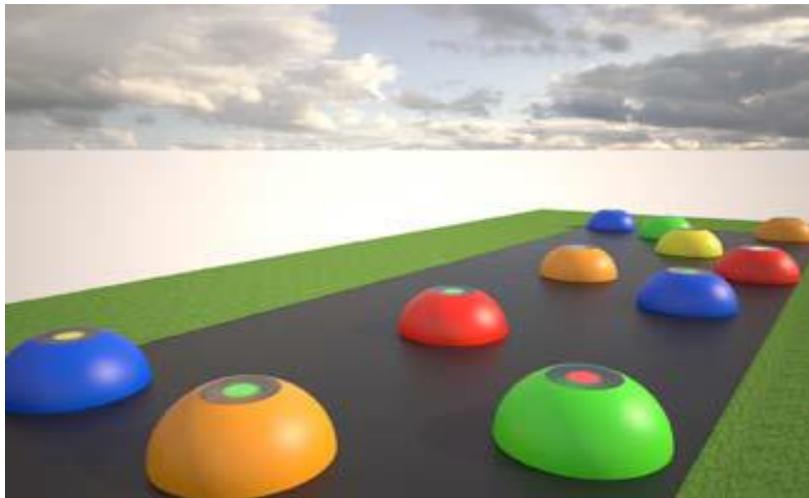


Fig. 4. 7 Juego de en un solo pie.
Fuente: diseño de los autores.

4.2.5 Quinto tipo de juego.

Tipo de juego simbólico-reglado.

Nombre del juego: Giro 360.

Destinado a niños de: 4 - 8 años.

Características de la edad:

- Comparten entre individuos de la misma edad.
- Juego colectivo.
- Les interesa la competitividad.
- Empiezan a imaginar amigos, juguetes, mascotas.
- Su lenguaje está completamente desarrollado.

Capacidades que se desarrollan:

- Desarrollo de las habilidades motrices.
- Desarrollo de las habilidades psicomotor.
- Desarrollo cognitivo.

Medidas antropométricas:

- Desde 0.87 m a 1.15 m de estatura.

Factores de riesgo:

- Caída del juego a una velocidad considerable.

Área de seguridad:

- Área tributaria de 2 m a cada lado del elemento.

Característica intelectual:

- Estadio preoperacional.

Materiales y especificaciones técnicas:

- Madera tratada
- Estructura metálica
- Pernos de acero inoxidable con tapones
- Rulimanes de 1/2 ”

Anexo 5

- Planos arquitectónicos

Representación gráfica

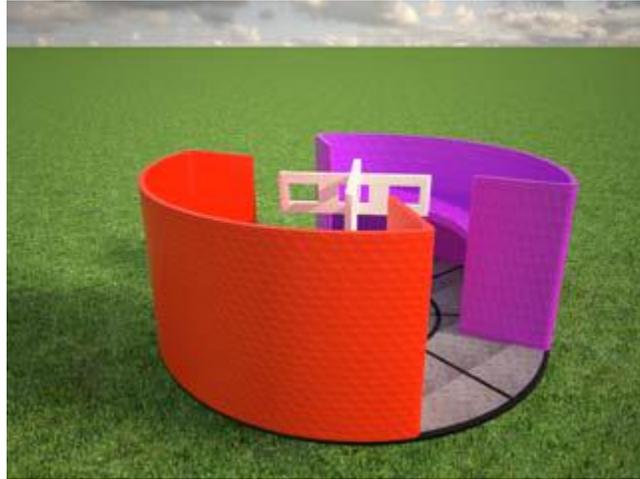


Fig. 4. 8 Juego de giro 360.
Fuente: diseño de los autores.

4.2.6 Sexto tipo de juego.

Tipo de juego, simbólico-reglado.

Nombre del juego: Balancines.

Destinado a niños de: 4 - 12 años.

Características de la edad:

- Comparten entre individuos de la misma edad.
- Juego colectivo.
- Les interesa la competitividad.
- Su lenguaje esta completamente desarrollado.

- Buscan el riesgo y la aventura.

Capacidades que se desarrollan:

- Desarrollo de las habilidades motrices.
- Desarrollo de las habilidades psicomotor.
- Desarrollo cognitivo.
- Capacidades físicas.
- Autoconfianza.

Medidas antropométricas:

- Desde 0.87 m a 1.35 m de estatura.

Factores de riesgo:

- Caída libre de 1.50 m.

Área de seguridad:

- Área tributaria de 3 m a cada lado del elemento.

Característica intelectual:

- Estadio preoperacional y operacional formal.

Materiales y especificaciones técnicas:

- Madera tratada.
- Estructura metálica.
- Pernos de acero inoxidable con tapones.

Anexo 6

- Planos arquitectónicos.

Representación gráfica



Fig. 4. 9 Juego de balanchines.
Fuente: diseño de los autores.

4.2.7 Séptimo tipo de juego.

Tipo de juego, simbólico-reglado.

Nombre del juego: Recordando el camino.

Destinado a niños de: 6 - 10 años.

Características de la edad:

- Les interesa el juego de acción y actividades de movimiento y dinamismo.
- Juego colectivo
- Predomina el juego normativo, estructurado por reglas objetivas, en grupos o en equipos.
- Les gusta mostrar sus habilidades de equilibrio y coordinación.

Capacidades que se desarrollan:

- Desarrollo del equilibrio.

- Desarrollo de habilidades físicas.
- Habilidades motrices.

Medidas antropométricas:

- Desde 1.02 m a 1.32 m de estatura.

Factores de riesgo:

- Ninguno.

Área de seguridad:

- Área tributaria de 1.5 m a cada lado del juego.

Característica intelectual:

- Estadio preoperacional y operacional formal.

Materiales y especificaciones técnicas:

- Cama de hormigón
- Perfiles metálicos
- Pernos de acero inoxidable con tapones
- Piso en área tributaria de goma
- Huella luminosa

Anexo 7

- Planos arquitectónicos

Representación gráfica

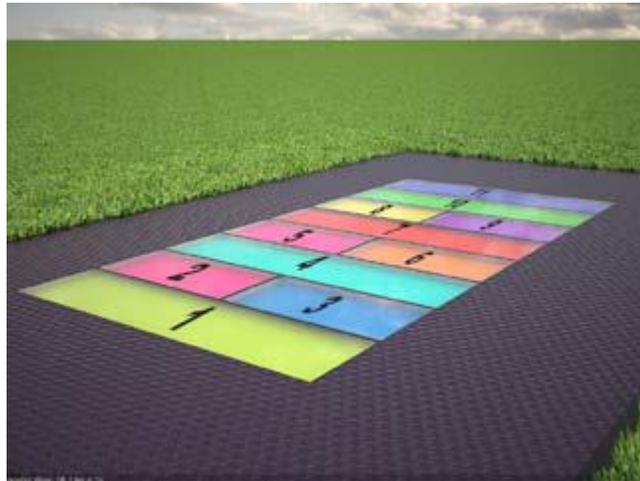


Fig. 4. 10 Juego de recordando el camino.
Fuente: diseño de los autores.

4.2.8 Octavo tipo de juego.

Tipo de juego reglado-construido.

Nombre del juego: A construir.

Destinado a niños de: 7 - 10 años.

Características de la edad:

- Les interesa el juego de acción y actividades de movimiento y dinamismo.
- Juego colectivo.
- Disfrutan probando sus destrezas con los elementos de construcción.
- Comparte entre individuos de su edad y esta característica adquiere la mayor importancia.

Capacidades que se desarrollan:

- Desarrollo de la capacidad organizativa.
- Desarrollo de habilidades físicas.

- Comprender la relación entre altura y gravedad.
- Habilidades motrices.
- Medidas antropométricas:
- Desde 1.02 m a 1.32 m de estatura.
- Factores de riesgo:
- Altura máxima de caída libre 0.45 m.

Área de seguridad:

- Área tributaria de 1.5 m a cada lado de la estructura de construcción.

Característica intelectual:

- Estadio preoperacional y operacional formal.

Materiales y especificaciones técnicas:

- Plinto de hormigón.
- Madera bordeada tratada para exteriores.
- Pernos de acero inoxidable con tapones.
- Piso en área tributaria de gravilla.

Anexo 8

- Planos arquitectónicos.

Representación gráfica



Fig. 4. 11 Juego de a construir.
Fuente: diseño de los autores.

4.2.9 Noveno tipo de juego.

Tipo de juego reglado-construido.

Nombre del juego: Spider – man.

Destinado a niños de: 8 - 12 años.

Características de la edad:

- Optan por el agrupamiento entre niños y niñas.
- Alejan a los más pequeños de sus actividades.
- Predomina el juego normativo, estructurado por reglas objetivas, en grupos o en equipos.
- Les gusta mostrar sus habilidades de equilibrio y coordinación en los elementos de juego más complejos.

Capacidades que se desarrollan:

- Desarrollo del equilibrio.
- Desarrollo de habilidades físicas.

- Desarrollo de la creatividad y coordinación.
- Desarrollo del trabajo en conjunto.

Medidas antropométricas:

- Desde 1.22 m a 1.49 m de estatura.
- Factores de riesgo:
- En caso de descoordinación.

Área de seguridad:

- Área tributaria de 1.5 m a cada lado del juego.

Característica intelectual:

- Estadio operacional concreto y operacional formal.

Materiales y especificaciones técnicas:

- Estructura de aluminio.
- Recubrimiento de goma.
- Pernos de acero inoxidable con tapones.
- Piso en área tributaria de goma.

Anexo 9

- Planos arquitectónicos

Representación gráfica

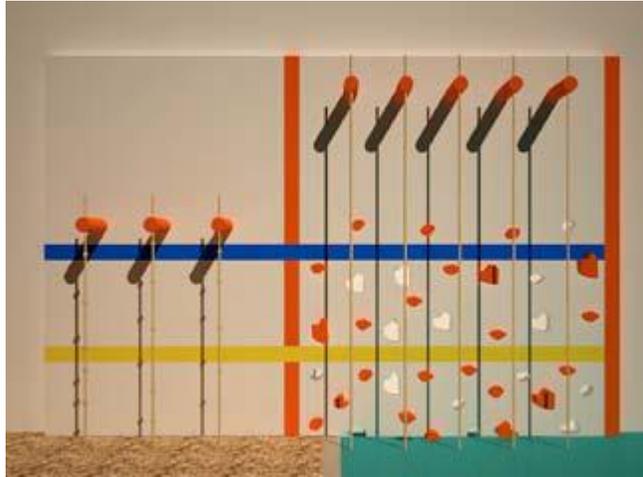


Fig. 4. 12 Juego de Spider-man.
Fuente: diseño de los autores.

4.2.10 Decimo tipo de juego.

Tipo de juego reglado construido.

Nombre del juego: Rueda y arma.

Destinado a niños de: 9 - 12 años.

Características de la edad:

- Optan por el agrupamiento entre niños y niñas.
- Alejan a los más pequeños de sus actividades.
- Predomina el juego normativo, estructurado por reglas objetivas, en grupos o en equipos.
- Les gusta mostrar sus habilidades de equilibrio y coordinación en los elementos de juego más complejos.

Capacidades que se desarrollan:

- Desarrollo del equilibrio.
- Desarrollo de habilidades físicas.

- Desarrollo de la creatividad y coordinación.
- Desarrollo del trabajo en conjunto.

Medidas antropométricas:

- Desde 1.22 m a 1.49 m de estatura.

Factores de riesgo:

- En caso de descoordinación.
- Área de seguridad:
- Área tributaria de 1.5 m a cada lado del juego.

Característica intelectual:

- Estadio operacional concreto y operacional formal.

Materiales y especificaciones técnicas:

- Estructura de aluminio.
- Recubrimiento de goma.
- Pernos de acero inoxidable con tapones.
- Piso en área tributaria de goma.

Anexo 10

- Planos arquitectónicos.

Representación gráfica

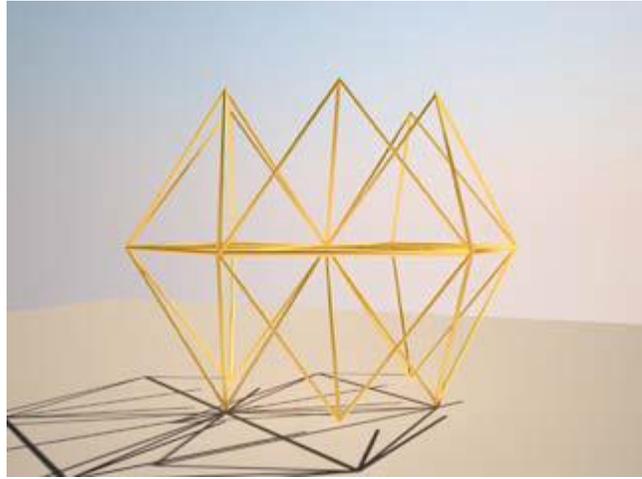


Fig. 4. 13 Juego de rueda y arma.
Fuente: diseño de los autores.

CONCLUSIONES

- Al diseñar los nuevos juegos infantiles se pudo apreciar que la niñez no requiere de estructuras complejas para obtener un aprendizaje adecuado, es necesario proponer juegos infantiles con flexibilidad de usos y funciones, lo que permitirá desarrollar la creatividad, imaginación, fantasía, cualidades propias del ser humano.
- Niños y niñas atraviesan por un sin número de cambios físicos e intelectuales siendo éstos diferentes en cada individuo, ya sea por la cultura, costumbres y valores enseñados por los representantes y la sociedad de su entorno, lo que nos lleva a una característica en común: Los niños y niñas necesitan de un ambiente seguro donde explorar, crear, imaginar sin límite alguno.
- La edad biológica no tiene características concretas dentro del desarrollo de la niñez, las características en niños y niñas se presentan con el desarrollo psicomotor; dependiendo de los estímulos que se le da a una persona para ampliar sus capacidades físicas e intelectuales.
- Las normativas vigentes en el Ecuador están planteadas de una manera muy general donde es fácil colocar una variedad de propuestas sin tener el control de calidad de una institución dedicada a proteger la integridad física y psicológica de niños y niñas en nuestro país.
- Las instituciones educativas en la ciudad de Loja han sido diseñadas y construidas con diferentes criterios de diseño, la mayoría cumplen con el requerimientos de aulas para el aprendizaje olvidando así el “Lugar de aprendizaje” que es totalmente diferente, puesto a que éste es donde los niños y niñas tienen la libertad de explorar, resolver los problemas que se presentan durante el juego, experiencias que les dará todo lo necesario para conocer la manera correcta de asumir un problema en la vida cotidiana.

RECOMENDACIONES

- Los niños y niñas desarrollan sus capacidades de una manera paulatina; es un grave error de los adultos tratar de apresurar este crecimiento, poniendo a su alcance juegos infantiles que no estén acorde a sus necesidades y capacidades, se debería analizar de manera correcta para que juegos están listos, y buscar los que correspondan a su edad según la señalización del juego.
- Arquitectos, diseñadores y constructores deberían considerar las características de los usuarios a quienes va dirigido un proyecto, tratando de crear espacios aptos para el uso de la niñez, aplicando criterios de diseño acorde a las necesidades de la niñez podríamos recuperar varios espacios que han sido abandonados por la falta de estudio y análisis del lugar.
- El diseño, la construcción, no solo son estas acciones las que aseguran un espacio de recreación y ocio aptos para niños y niñas, se debe considerar el mantenimiento de estos espacios, el continuo control de calidad, con el objetivo de mantenerlos aptos para el uso continuo de la niñez y público en general.

BIBLIOGRAFÍA

- [1] Puerto santos, j. (1980), LA PRÁCTICA PSICOMOTRIZ. APUNTES PARA COMPRENDER LA EVOLUCIÓN DE LA ATENCIÓN DE LA INFANCIA. Ed Málaga Jaime Aljibe, México.
- [2] Sánchez, J. (1997). LA NUEVA EDUCACIÓN INFANTIL. Ed. AMEI, España
- [3] <http://www.unicef.cl/centrodoc/emundial2005.htm>. Tomado 20 -04-2013 a las 13:00 pm
- [4] Martínez criado Gerardo, 1999, EL JUEGO Y EL DESARROLLO INFANTIL, octaedro, España.
- [5] CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008
- [8] Consuegra, A. G., 2011. IMPORTANCIA Y NECESIDAD DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA EDAD PREESCOLAR. (L. V. Instructor, Productor, & Dirección Municipal de Educación. Antilla) Obtenido de www.ilustrados.com: <http://www.ilustrados.com/tema/12096/Importancianecesidad-juegos-didacticos-edad-preescolar.html>
- [10] Nahúm García Pérez (2010), EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA, Campeche - México.
- [13] Laura, Montoya Estrada, 2012, LA LÚDICA COMO ESTRETEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS, caldas Colombia.
- [14] Escobar, Gloria Elena Gómez, 1999, LUDOMÁTICA: DISEÑO GRÁFICO PARA AMBIENTES EDUCATIVOS LÚDICOS, CREATIVOS, COLABORATIVOS E INTERACTIVOS, Santa Fé de Bogotá – Colombia
- [15] Johann Wolfgang von Goethe, majestuoso hombre de letras y gran científico alemán, fue uno de los primeros en describir algunas de las características de la refracción, el acromatismo y las llamadas sombras coloreadas. Todo ello en su célebre teoría del color, la cual consiste en un grupo de reglas fundamentales sobre la combinación de los colores y sus efectos.
- **Textos adicionales importantes.**
- Broto Carles; 2012. NUEVOS PARQUESINFANTILES: PLANIFICACIÓN Y DISEÑOS ACTUALES, Jonqueres, Barcelona, España.
- Baires Morales, S. G.-I. (2008). INFLUENCIA DEL JUEGO EDUCATIVO Y TRADICIONAL COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA INTELIGENCIA LINGUISTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA SECCIÓN DOS (CINCO AÑOS) DEL NIVEL DE EDUCACIÓN PARVULARIA. Tesis de grado, Universidad Francisco Gavidia , Ciencias Sociales, San Salvador.
- Bazand Jan, 2003. MANUAL DE DISEÑO URBANO, 6a ed., Trillas, México.
- Campo, A. J. y Rivera, C.; 1992. EL JUEGO, LOS NIÑOS Y EL DIAGNÓSTICO. "LA HORA DEL JUEGO", Paidós, Barcelona.
- Criado, G. M. (1999). EL JUEGO Y EL DESARROLLO INFANTIL (2ª ed.). Madrid, España: Octaedro.
- Consuegra, A. G., 2011. IMPORTANCIA Y NECESIDAD DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA EDAD PREESCOLAR. (L. V. Instructor, Productor, & Dirección Municipal de Educación. Antilla) Obtenido de www.ilustrados.com: <http://www.ilustrados.com/tema/12096/Importancianecesidad-juegos-didacticos-edad-preescolar.html>
- Dimas Carrasco Bellido, David Carrasco Bellid (Eds.), 2004. TEORÍA DEL JUEGO, Madrid.

- Escobar, Gloria Elena Gómez, 1999, LUDOMÁTICA: DISEÑO GRÁFICO PARA AMBIENTES EDUCATIVOS LÚDICOS, CREATIVOS, COLABORATIVOS E INTERACTIVOS, Santa Fé de Bogotá – Colombia
- Garvey, C.; 1983. EL JUEGO INFANTIL, Morata, Madrid,.
- Gehl Jan, 2006. LA HUMANIZACIÓN DEL ESPACIO URBANO, Barcelona – España.
- Jaramillo Leonor.; CONCEPCIÓN DE INFANCIA, REVISTA DEL INSTITUTO DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EDUCACIÓN UNIVERSIDAD DEL NORTE, no 8 diciembre, 2007 ISSN 1657- 2416
- Piaget, J.; 1961. LA FORMACIÓN DEL SÍMBOLO EN EL NIÑO, FCC, México.
- Puyuelo, C. M. y Merino S. L., 2005. JUEGOS INFANTILES Y OTRAS INSTALACIONES LÚDICAS EN EL ESPACIO PÚBLICO, Universidad Politécnica de Valencia, España.
- Sheldon White y Barbara Notkin White (Eds), 1980. NIÑEZ CAMINOS DE DESCUBRIMIENTO, descubrimiento Harper & Row, latinoamericana S.A. México.
- Serra, Josep; 1996. ELEMENTOS URBANOS, MOVILIARIO Y MICROARQUITECTURA, Quintana Creus, Barcelona - España.
- Urra Javier, 2011. MI HIJO Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS, ed. Pirámide, Madrid – España.
- Vinculando. (2009). HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL JUEGO. Mazatlan, Ed. Vinculando 73.
- **Referencia de fuentes electrónicas.**
- [3] <http://www.unicef.cl/centrodoc/emundial2005.htm>. Tomado 20 -04-2013 a las 13:00 pm
- [6]http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/01/Marco_Legal_Educativo_2012.pdf. Tomado el 30 - 07 - 2013 a las 19:03 pm
- [7] <http://lema.rae.es/drae/?val=juego>. Tomado el 30 - 07 - 2013 a las 19:26 pm
- [9] http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html. Tomado el 30 - 07 - 2013 a las 19: 42 pm
- [11] <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacioninicial.htm>. Tomado el 31-07-2013 a las 17:12 pm
- [12] <http://www.ludica.org/> Tomado el 31-07-2013 a las 17:28 pm
- [16] <http://www.medioambiente.org/2013/05/como-producir-energia-renovable-con-un.html> Tomado el 19 de septiembre a las 16:45 pm
- **Referencias electrónicas importantes adicionales.**
- <http://www.medioambiente.org/2013/05/comoproducir-energia-renovable-con-un.html> Tomado el 19 de septiembre a las 16:45 pm.
- <http://www.filos.mx/ya-todo-es-inteligente-hasta-el-piso/> Tomado el 19 de septiembre a las 16:19 pm.
- <http://joaquinsevilla.blogspot.com/2011/05/parabolas-pamplonesas.html> Tomado el 17 de septiembre del 2013 a las 13:55 pm.
- <http://elcaminodelosninos.wordpress.com/tag/ninos/> Tomado el 17 de septiembre del 2013 a las 13:55 pm.
- <http://www.upa-andalucia.es/2012/08/21/fademurandalucia-se-traslada-a-cazorla-con-los-ninosasde-la-colonia-rural-de-verano-para-desempenaractividades-al-aire-libre-y-fomentar-el-respeto-a-lanaturaleza/> Tomado el 17 de septiembre del 2013 a las 13:55 pm.

- http://auladedos.blogspot.com/2012_11_01_archive.html Tomado el 17 de septiembre del 2013 a las 13:55 pm.
- <https://estonoesunsolar.wordpress.com/tag/luminarias/> Tomado el 17 de septiembre del 2013 a las 12:34 pm.
- <http://www.lapolitica.mx/?p=137289> Tomado el 17 de septiembre del 2013 a las 12:34 pm.

ANEXOS

ANEXO 1. “PLANOS DE LOS JUEGOS”