

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR



ESCUELA DE ARQUITECTURA

TRABAJO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE ARQUITECTO

Título:

DISEÑO DE ÁREAS RECREATIVAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 0 A 6 AÑOS BAJO CRITERIOS PEDAGÓGICOS. CASO DE APLICACIÓN ÁREA RECREATIVA DEL CANTÓN YACUAMBI

Autor: Brando Andrés Japón Robles

Directora: Dra. Arq. Andrea Paulina Ordoñez León

Febrero 2022





DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, **Brando Andrés Japón Robles** declaro bajo juramento, que el trabajo qui descrito es de mi autoría; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, y que se ha consultado la bibliografía detallada.


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



Brando Andrés Japón Robles

Autor

Yo Arquitecta. Andrea P Ordóñez León, certifico que conozco al autor del presente trabajo siendo el responsable exclusivo tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.



Dra. Arq. Andrea Paulina Ordoñez León

Directora de Tesis

AGRADECIMIENTOS

En primera instancia, deseo expresar mi agradecimiento a Dios por permitirme culminar un sueño más, ya que un trabajo de investigación es el fruto del reconocimiento y del apoyo vital de las personas que nos estiman, sin el cual no tendríamos la fuerza y energía que nos anima a crecer como persona y como profesional, por ello agradezco a mis padres por haber colocado su confianza en mí, por los valores y principios que me han inculcado.

Gracias a mis hermanos y a mis amigos, que siempre me han prestado un gran apoyo moral y humano, necesario en los momentos difíciles de este trabajo, también quiero expresar mi agradecimiento a la directora de esta tesis, Dra. Arq. Andrea Paulina Ordoñez León, por la dedicación y apoyo que ha brindado a este trabajo de titulación, por el respeto a mis sugerencias e ideas y por la dirección y el rigor que ha facilitado a las mismas.

DEDICATORIA

A Dios quien ha sido mi guía, soporte, fortaleza y su mano de confianza y amor han estado conmigo hasta el día de hoy.

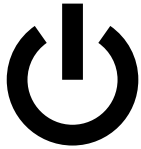
A mis padres Maira y Manuel quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy una meta más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A mis hermanos Diana y Dennis por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias. A toda mi familia por sus consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Finalmente quiero dedicar esta tesis a todos mis amigos, personal administrativo de la universidad y en especial a la Mgtr. Diana Castro Guerrero por apoyarme cuando más lo necesitaba, por extender su mano amiga en momentos difíciles, de verdad mil gracias, siempre los llevare en mi corazón.

Un Abrazo
Andrés J.

ESQUEMA DE CONTENIDOS



01 INTRODUCCIÓN

- 1.1. Problemática
- 1.2. Justificación
- 1.3. Objetivos
- 1.4. Pregunta de investigación
- 1.5. Metodología



02 MARCO TEÓRICO

- 2.1. Infancia y recreación
- 2.2. Áreas recreativas
- 2.3. Playgrounds
- 2.4. Colores
- 2.5. Antropometría y ergonomía
- 2.6. Juegos



03 ANÁLISIS DE REFERENTES

- 3.1. Metodología
- 3.2. Esquema gráfico
- 3.3. Análisis del contexto urbano
- 3.4 Análisis del espacio de juego



04 MANUAL DE LINEAMIENTOS PARA ÁREAS RECREATIVAS

- 4.1. Metodología
- 4.2. Esquema gráfico
- 4.3. Presentación
- 4.4. Juegos de 1 a 6 años
- 4.5. Mobiliario
Complementario



05 ANÁLISIS DEL SITIO Y PROPUESTA

- 5.1. Esquema gráfico de la metodología
- 5.2. Análisis de los espacios recreativos del cantón Yacuambi a escala de ciudad
- 5.3. Participación de la ciudadanía
- 5.4. Análisis del sitio urbano arquitectónico
- 5.5. Estrategias de diseño



06 PROPUESTA

- 6.1. Partido Arquitectónico
- 6.2. Emplazamiento
- 6.3. Playgrounds
- 6.4. Imágenes 3D

07 EPÍLOGO

- 7.1. Conclusiones
- 7.2. Recomendaciones
- 7.3. Bibliografía
- 7.4. Anexos

RESUMEN

Hoy en día los espacios recreativos que se diseñan para niños y niñas, se ubican en las zonas urbanas responden a un diseño tipo, que se repite indistintamente en diferentes lugares. Este modelo de espacios de juego no responde a todas las edades, principalmente a la primera infancia que va de los 0 y 6 años y que según reconocidos educadores es la edad en que el ser humano adquiere las habilidades psicomotoras que condicionan de por vida su capacidad de relación con el espacio. En la presente investigación se realiza un análisis de las consideraciones psicopedagógicas y ergonómicas para el diseño de espacios recreativos infantiles también conocidos como “playgrounds”, se desarrolla una guía de diseño de un área recreativa infantil para el cantón Yacuambi, en la provincia de Zamora Chinchipe

Para obtener los lineamientos de diseño de las áreas recreativas de los infantes se siguieron cuatro pasos el primero consiste en el desarrollo de una base teórica, acerca de las funciones, habilidades psicomotrices, y características ergonómicas de cada niño de 0 a 6 años. El segundo, el análisis de tres referentes de espacios de juegos “Playgrounds” en base a su forma, textura, el color, y funcionalidad. El tercero, el desarrollo de una guía con los lineamientos de diseño de los juegos infantiles y los espacios recreativos con sus respectivas características como medidas, materialidad y función. Cuarto, el análisis de las áreas de espacios recreativos del cantón Yacuambi y el diseño de una zona recreativa en función de la guía desarrollada en el tercer paso.

Como resultados de la investigación se obtienen dos principales producto: a) una guía que recoge lineamientos de diseño, materialidad y dimensionamiento por edades y habilidades psicomotrices que puede ser utilizada por educadores, diseñadores, arquitectos, artesanos, etc.; y, b) una propuesta sustentada en un espacio recreativo para la primera infancia en Yacuambi, que a partir de un diagnóstico de necesidades y condicionantes del sitio organiza un espacio de recreación para satisfacer las necesidades recreativas de los niños y niñas de 0 a 6 años cuyas principales habilidades a desarrollar son sentir, gatear, subir, bajar, correr y escalar.

Palabra claves: Playground, espacios recreativos urbanos, juegos infantiles

ABSTRACT

Today the recreational spaces that are designed for children and are located in urban areas respond to a standard design, which is repeated indistinctly in different places. This model of play spaces does not respond to all ages, mainly to early childhood, which ranges from 0 to 6 years old and which, according to recognized educators, is the age at which human beings acquire the psychomotor skills that condition their capacity for life. of relationship with space. In the present investigation, an analysis of the psychopedagogical and ergonomic considerations for the design of children's recreational spaces, also known as "playgrounds", is carried out, a design guide for a children's recreational area is developed for the Yacuambi canton, in the province of Zamora Chinchipe.

Four steps were followed to obtain design guidelines for recreational areas for infants. The first consists of developing a theoretical basis about the functions, psychomotor skills, and ergonomic characteristics of each child from 0 to 6 years old. The second, the analysis of three referents of game spaces "Playgrounds" based on their shape, texture, color, functionality. The third, the development of a guide with the design guidelines for children's games and recreational spaces with respective characteristics such as measurements, materiality and function. Fourth, the analysis of the areas of recreational spaces in the Yacuambi canton and the design of a recreational area based on the guide developed in the third step.

As results of the investigation two main ones are obtained. A guide that includes guidelines for design, materiality and dimensioning by age and psychomotor skills that can be used by educators, designers, architects, craftsmen, etc. and a proposal based on a recreational space for early childhood in Yacuambi, which, based on a diagnosis of the needs and conditions of the site, organizes a recreational space to satisfy the recreational needs of children from 0 to 6 years of age whose main skills to develop are feeling, crawling, going up, down, running and climbing.

Keywords: Playground, urban recreational spaces, children's games

01

INTRODUCCIÓN

Gráfico 1: Área recreativa del Cantón Yacuambi



Fuente: GAD Yacuambi (2021).

01

INTRODUCCIÓN

1.1. Problemática

El cuidado que recibe el infante es de suma importancia en los tres primeros años de vida, la atención y cuidados recibidos durante este periodo vital tendrá una gran influencia el resto de su vida (Unicef, 2008). Hoy en día los espacios recreativos que se diseñan y se ubican en las zonas urbanas responden a un diseño tipo, que se repite indistintamente en diferentes lugares. Este modelo de espacios de juego no responde a todas las edades, principalmente a las capacidades psicomotrices de la primera infancia, es decir, entre los 0 y 6 años.

En el siglo XX era común ver a los niños jugar en plazas o calles los diferentes juegos típicos como la rayuela, las escondidas, el elástico, etc., sin embargo, “Hoy en día los diferentes cambios sociales, urbanísticos como el aumento de tránsito, la inseguridad y el ingreso de la nueva tecnología, como la televisión, el internet, impiden que los niños puedan seguir haciendo uso de estos espacios, para su diversión.” (Stefani et al., 2014, p. 43).

Además, un espacio recreativo es donde los niños y niñas juegan y crean experiencias, momentos de alegría y tristeza. “Algunas investigaciones asocian un mayor desarrollo creativo, intelectual y educativo en general en los niños y niñas, a través del juego en ambientes relajados y sin presión” (Moreno, 2015, p. 44).

El estilo de vida actual y los diferentes factores como el alto tráfico, la inseguridad y el tiempo acotado de los cuidadores y los niños para recrearse, están provocando problemas de aprendizaje y habilidades psicomotoras que se desarrollan en temprana edad, por lo tanto, es necesario desarrollar o implementar espacios de juegos o zonas recreativas específicas para zonas urbanizadas que otorguen confort y seguridad a los niños y a sus cuidadores.

El cantón Yacuambi se encuentra ubicado en la provincia de Zamora Chinchipe con una población de 5835 habitantes (INEC, 2010), existe un aproximado de 1026 infantes en el año 2019 de acuerdo con el Plan Territorial del Cantón Yacuambi, el cual presenta un déficit de espacios recreativos para los niños e infantes. En la actualidad existen tres espacios recreativos para niños, dos son institucionales y un área recreativa pública que se encuentra ubicada dentro de la plaza central del cantón, la cual cuenta con un prototipo de juegos que por sus características es adecuado solamente para niños de 6 años en adelante. El espacio recreativo es mínimo en relación al número de infantes de la población, condicionándoles a jugar por cierto tiempo para así poder ocupar todos los juegos. La municipalidad del cantón pretende implementar otras áreas recreativas en base al mismo prototipo que no se adecua a las necesidades de los niños o niñas en todas las etapas de desarrollo.

El déficit de espacios recreativos es mayor en relación con la población menor a 6 años, lo que hace palpable una necesidad que no ha sido resuelta y que evidencia la poca preocupación a este grupo considerado vulnerable en la etapa más importante del desarrollo humano.

Gráfico 2. Área recreativa del cantón Yacuambi



Fuente: GAD Yacuambi (2021)

1.2. Justificación

El juego o la recreación es la manera en que los niños o niñas demuestran sus destrezas, los niños que viven cerca o están rodeados de áreas verdes tienen menor cantidad de estrés infantil, les ayuda mucho en la concentración, tienen una mejor salud, se enferman menos y tienen un mejor desenvolvimiento en su vida” (Collado y Corraliza, 2009, como se citó en Bustos, 2015, p. 16).

Según María Montessori, los niños 0 a los 6 años, cuentan con una mente absorbente, utilizan el mayor potencial que tienen para desarrollar un aprendizaje de forma inconsciente (Álvarez, 2005).

Un parque infantil es aquel espacio capaz de generar lazos de unión entre amigos y familiares en la comunidad, y está destinado para un grupo que se lo considera vulnerable en la sociedad que son los infantes. Las áreas recreativas en las ciudades o áreas urbanas no están pensadas para las diferentes etapas de desarrollo de los niños o niñas, con este proyecto se pretende a través de las corrientes pedagógicas, identificar cuáles son estas etapas y determinar unos lineamientos de diseño en espacios y áreas recreativas para la población infantil, que no cuenta con espacios adecuados a su desarrollo psicosocial, psicomotriz o habilidades que les permita mejorar su calidad de vida.

A partir de estos lineamientos se desarrollaría una propuesta de diseño para fortalecer y complementar las áreas recreativas del cantón Yacuambi, con la intención de mejorar la calidad de vida y desarrollo psicosocial de los niños y niñas y sus familias.

1.3. Objetivo

1.3.1 Objetivo General

Diseñar un parque infantil para los niños y niñas de 0 a 6 años del cantón Yacuambi, aplicando criterios de diseño que respondan a las habilidades psicomotrices de los infantes.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Relacionar las etapas de desarrollo físico y cognitivo de los niños y niñas de 0 a 6 años con sus habilidades psicomotrices para identificar parámetros de diseño apropiados para cada etapa.
- Analizar referentes de espacios recreativos para infantes con la finalidad de identificar criterios de diseño en los ámbitos funcional, estético y de dimensionamiento.
- Desarrollar una manual de diseño de juegos y espacios recreativos en función de la ergonomía y de las habilidades psicomotrices de los niños de 0 a 6 años.
- Diseñar un área recreativa para infantes de 0 a 6 años, adaptada al contexto del cantón Yacuambi.

1.4. Pregunta principal de investigación

La presente investigación aborda el diseño de áreas recreativas para niños y niñas comprendidas de 0 a 6 años, bajo criterios pedagógicos. Para el desarrollo de la investigación se plantea la siguiente pregunta:

¿Qué lineamientos son los más adecuados para el diseño de áreas recreativas para infantes?

1.5 Metodología

Para el estudio de espacios recreativos para niños y niñas de 0 a 6 años, se basa en una metodología de revisión bibliográfica para determinar la relevancia e importancia del tema y asegurar la originalidad de la investigación. Además, permite que otros investigadores consulten las fuentes bibliográficas citadas, y continuar con el trabajo realizado. La metodología propuesta se compone de tres fases:

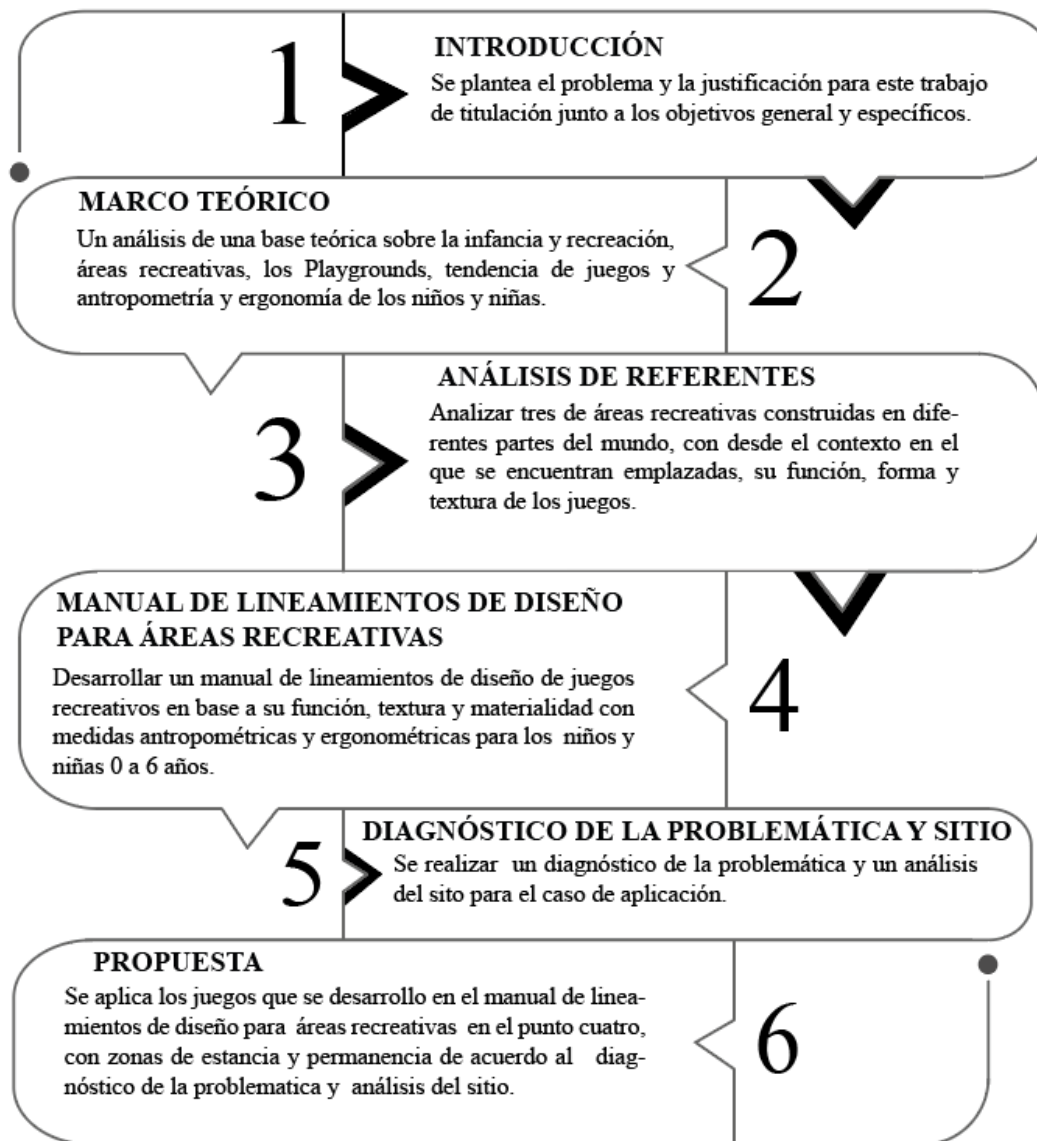
- **Definición del problema** Debe ser lo suficientemente claro para poder realizar una búsqueda bibliográfica que responda a las necesidades de la investigación.
- **Búsqueda de la información.** Para el proceso de investigación bibliográfica se debe contar con material informativo como libros, revistas de divulgación o de investigación científica, sitios Web.
- **Organización de la información.** Esta fase es de gran importancia en todo proyecto de investigación, consiste en organizar de manera sistemática la documentación encontrada. Se puede realizar tanto de manera básica o detallada. (Aponte et al., 2014, pp. 159-160)

Para el análisis de referentes sobre las principales características de espacios recreativos para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 0 a 6 años. Según Hurtado (2008) el objetivo de este tipo de investigaciones es buscar soluciones mediante un proceso de indagación la cual implica explorar, describir y explicar.

Finalmente, el proceso de diseño se dará por medio del método proyectivo, dado que se plantea el diseño de espacios recreativos para niños y niñas de 0 a 6 años de acuerdo a sus habilidades y psicomotricidad de acuerdo a cada de edad.

Por ello este trabajo presenta un diagrama gráfico de como está planteado la presente investigación.

Ilustración 1. Diagrama gráfico de la investigación



Elaborado por: el autor

02

MARCO TEÓRICO

MARCO TEÓRICO

2.1. Infancia y recreación

2.1.1 Etapas del desarrollo psicosocial del ser humano

El psicólogo Erik afirma que, el ciclo vital es un de confrontación continua desde el nacimiento a la senectud, que atraviesa por varias etapas el cual se encuentran divididas en ocho etapas en el desarrollo del ser humano; etapas donde el hombre presenta crisis o conflictos, que pondrán a prueba su grado de madurez para enfrentar y superar los problemas propios de cada una de las etapas de su vida (Robles, 2008). (Tabla 1)

La niñez es uno de los períodos de desarrollo humano mejor estudiado, existe un consenso en que el diferente ritmo crecimiento observable en pocos años dentro de la población que la conforma, requiere diferentes satisfactores a sus necesidades en relación inversa a su edad, por lo que se puede señalar dos grupos claramente perfilados:

La primera infancia (0-5 años) caracterizada por un alto grado de dependencia y su alta morbi-mortalidad, características que lo ponen en alto grado de riesgo en relación inversa a la edad, por lo que requiere un estricto "Control de Desarrollo y Crecimiento ". De aquí, en la categoría "niños", el grupo de 0 a 1 año sea de muy alto riesgo; el grupo de 2 a 3 años de alto riesgo; y, el grupo de 4 a 5 años que tiene mayor atracción a los intereses exogámicos, como de menor riesgo. Por la condición predominante de riesgo de morbi-mortalidad se le denomina "Edad Vulnerable " (Mansilla, 2000).

La segunda infancia (6 a 11 años), se caracteriza por su apertura al mundo externo y por la acelerada adquisición de habilidades para la interacción. En este período los niños tienen un riesgo menor que en la primera infancia, que disminuye igualmente en razón inversa a la edad, por lo que el control de desarrollo

y crecimiento se realiza anualmente. Por las consecuencias que la falta de satisfactores apropiados a sus necesidades psicosociales produce en este grupo de niños, la denominamos "Edad Crítica" (Mansilla, 2000).

Autores como Craig (1994) y Rice (1977) hacen otras clasificaciones sobre las etapas de desarrollo del ser humano.

La primera, que comprende las etapas Prenatal, Infancia, Niñez Temprana, Niñez, Adolescencia.

La segunda, producto de cambios históricos: Adultos Jóvenes (20 a 30 años), edad madura (40 a 50 años) y de 60 a más años la edad adulta posterior

Rice (1997) diferencia tres períodos de desarrollo:

- Prenatal desde la concepción al nacimiento, Infancia (0-2 años),
- Niñez Temprana (3-5 años),
- Niñez Intermedia (6 a 11 años).

En este sentido se este trabajo se dedicará a identificar los factores o requerimientos para el diseño de equipamientos recreativos en la infancia, para niños de 0 a 6 año lo cuales se encuentran dentro de la etapa infantil.



Tabla 1. Comparación de las etapas de los niños y niñas de 0 meses hasta los 13 años

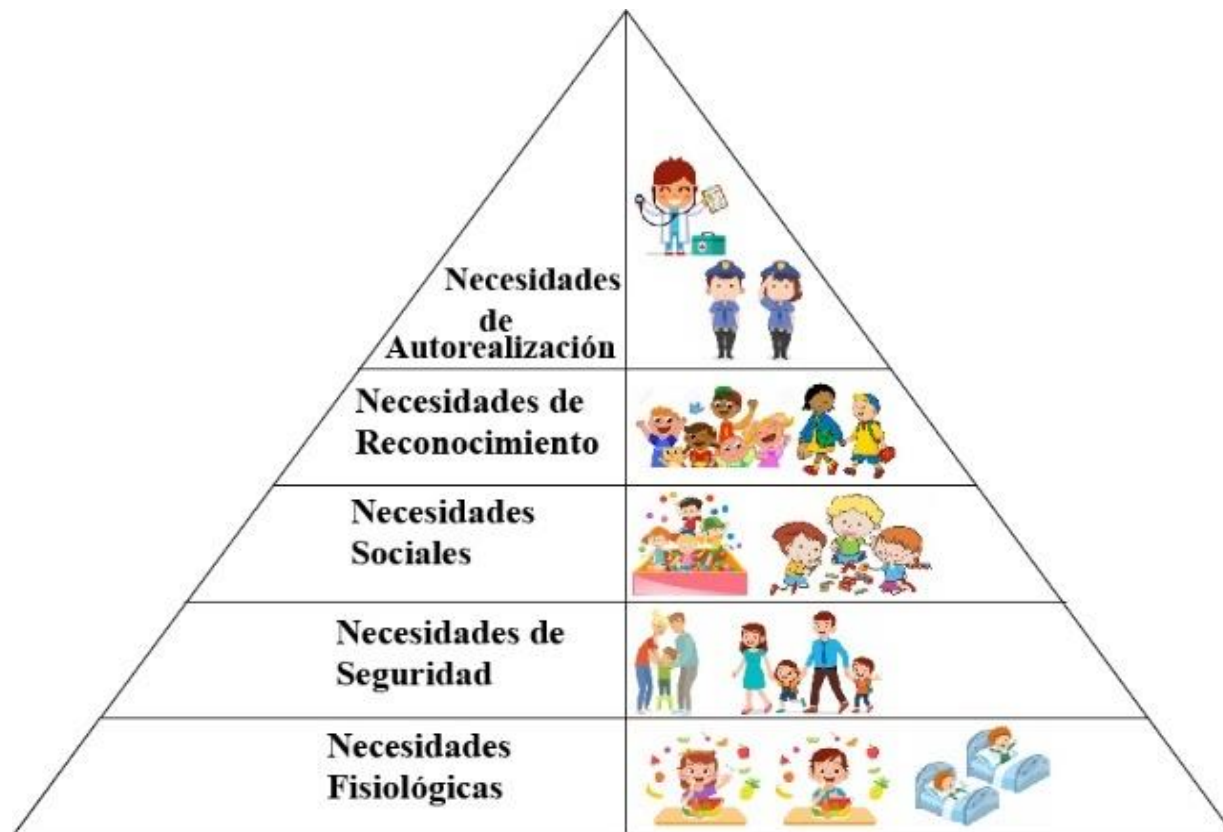
ETAPAS	CARACTERÍSTICAS
Primera etapa – 18 primeros meses	Este estadio, iniciado abruptamente con el nacimiento, implica para el niño poner a prueba sus mecanismos biológicos para superar su primera gran crisis.
Segunda etapa – 18 meses 3 años	En la etapa de la niñez temprana la crisis psicosocial que el niño afronta es la autonomía vs vergüenza o duda.
Tercera etapa – 3 a 5 años	El juego es en esta fase la actividad básica y la crisis se presenta en términos de iniciativa vs culpa. Con el juego el niño exterioriza o expresa aspectos de su emotividad y de sus inquietudes; es cuando las relaciones sociales se incrementan por su relación con otros niños: se le encuentra entre dos polos, el hacer o no hacer, el me atrevo o no me atrevo, el voy o no voy.
Cuarta etapa – 5 a 13 años	El niño modifica sus juegos y sus conductas, se hace más responsable y aquellos que no reciben la aprobación de sus padres, maestros y compañeros, llegan a tener un sentimiento de inferioridad o inadaptación.

Elaborada por: el autor, en base a Robles (2018).

2.1.2 Necesidades del ser humano

La pirámide de Maslow está encaminadas a identificar necesidades humanas universales y a jerarquizarlas, esta pirámide se divide en 5 niveles en los que se identifica las diferentes necesidades del ser humano las cuales son: Fisiológicas, Seguridad, Social, Reconocimiento y Autorrealización (Hidalgo, Sánchez y Lorence, 2008; Turienzo, 2016). (Ilustración 2)

Ilustración 2. Pirámide de Maslow



Elaborada por: el autor, en base a Turienzo (2016).

Nota: De acuerdo con los diferentes niveles de la pirámide de Maslow, que hace mención a las necesidades que se presentan en el desarrollo del ser humano partiendo desde la infancia como las necesidades fisiológicas como dormir, comer, asearse etc. La necesidad de seguridad que permite que el niño o niña sienta el calor, amor y protección por sus progenitores mediante desarrollan una actividad. La necesidad social le permite que el niño logre socializar con otros niños o niñas y perder el miedo en su entorno. La necesidad de reconocimiento, en el cual el niño siente estima, amor propio y siente motivación para lograr sus objetivos. La necesidad de autorrealización, en esta fase desarrolla su parte espiritual, moral y creativa, vive un mundo sin prejuicios y solucionando problemas, logramos determinar que los niños de 0 a 6 años cumplen con todas las necesidades de acuerdo a la pirámide de Maslow.

2.1.3 Características motrices de los niños 3 a 6 años

En esta etapa tiene particular importancia la conexión entre el desarrollo motor y cognoscitivo. Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo (Moreno y Rodríguez, 2020). (Tabla 2)

Tabla 2. Características motrices de los niños 3 a 6 años

EIDADES	CARACTERÍSTICAS
3 años	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disminuye la globalidad en el gesto y sube escaleras alternando los pies sin apoyo ni ayuda 2. Perfecciona la ejecución de la carrera dándole fluidez y soltura. Cambia de velocidad y se detiene eficientemente. 4. Transporta y arrastra objetos de mayor tamaño, individual y colectivamente. 5. Salto horizontal sin impulso y con pies juntos. Intenta utilizar el desplazamiento previo al salto, aunque corta la secuencia del movimiento. 6. Lanza sin control sobre la cabeza o desde abajo, aunque con cierta dirección. 7. Recibe con piernas juntas a un pase justo acercando la pelota al cuerpo. 8. Intenta correr, patear la pelota y pasar sobre tacos a 20 cm de distancia.
4 años	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mayor soltura en la motricidad general. 2. Fuerza, soltura y facilidad en el uso de las piernas. Se desplaza hábilmente, frena y esquiva. 3. Trepa, se suspende y balancea con facilidad. Corre y patea. 4. Transporta, arrastra objetos y compañeros-as individual y colectivamente. 5. Salta en profundidad alrededor de 80 cm equilibrando la caída, coordina la carrera con el salto, a lo largo, alto y Pasa sobre tacos a 20 cm. de distancia con paso alternado 6. Lanza con dominio de dirección. Puede hacer puntería sobre blancos a la altura de los ojos y a 2 m de distancia. 7. Evoluciona a la recepción en forma de tenaza. Anticipa el desplazamiento del objeto. 10. Comienza el trabajo de en colaboración con otros (parejas, tríos). 11. Puede botar la pelota. Intenta trasladarla con el pie.
5 y 6 años	<ol style="list-style-type: none"> 1. Domina suficientemente su cuerpo y sus movimientos que ahora son más económicos y eficaces. Se orienta fácilmente en el espacio. 2. Corre veloz y con técnica adecuada. Esquiva. Cambia de dirección. Reacciona con rapidez. 3. Trepa, se suspende y balancea con absoluta seguridad y a elevadas alturas. 4. Perfecciona la ejecución de transporte y arrastre: colectiva o individualmente, sin o con elementos. 5. Salta en profundidad alrededor de 1 m.; a lo largo 50-60 cm. y en alto 40-50 cm. Es capaz de saltar rebotando con suficiente control. 6. Lanza con seguridad y potencia. Intenta coordinar carrera y lanzamiento. 7. Recibe con dos manos y puede devolver un pase. Anticipa la trayectoria de los objetos.

Elaborado por: el autor, en base a Moreno y Rodríguez (2020).

GRÁFICO REPRESENTATIVO



2.1.4 Cuatro etapas principales de Piaget

Según Piaget, el desarrollo cognoscitivo no solo consiste en cambios cualitativos de los hechos y de las habilidades, si no en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento. Una vez que el niño entra en una nueva etapa, no retrocede a una forma anterior de razonamiento ni de funcionamiento (Rafael, 2021). (Tabla 3)

Tabla 3. Etapas de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget

EDAD	PERIODO
0-1 Mes 1-4 Mes 4-8 Meses 8- 12 Meses 12- 18 Meses 18 -24 Meses	Etapa sensoriomotora (El niño activo)
2-4 años 4-7 años	Etapa preoperacional (El niño intuitivo)
7-11 años	Etapa de las operaciones concretas (El niño práctico)
11 años en adelante	Etapa de las operaciones formales (El niño reflexivo)

Elaborado por: el autor, en base a Linares (2021).

CARACTERÍSTICAS

La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.

Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado

Los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad

En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.

2.1.5 Etapas del desarrollo infantil de acuerdo a la Organización de los Estados Americanos Tabla 4

Cada niño es una persona única con su propio temperamento, estilo de aprendizaje, en su determinado tiempo de crecimiento. Mientras los niños se desarrollan, necesitan diferentes tipos de estimulación e interacción para ejercitar sus habilidades, de acuerdo con sus necesidades básicas de salud y de nutrición. (Organización de los Estados Americanos [OEA], 2005). (Tabla 4)

Tabla 4. Etapas del desarrollo infantil de 0 meses a 8 años

EDAD	LO QUE HACEN LOS NIÑOS
0 a 3 meses	<ul style="list-style-type: none">• Comienzan a sonreír.• Siguen a personas y objetos con los ojos.• Prefieren caras y colores brillantes.• Alcanzan, descubren sus manos y pies.• Levantan y voltean la cabeza en dirección al sonido.• Lloran, pero se calman si se les abraza.
4 a 6 meses	<ul style="list-style-type: none">• Sonríen frecuentemente.• Prefieren a los padres y hermanos mayores.• Repiten acciones con resultados interesantes.• Escuchan atentamente, responden cuando se les habla.• Ríen, murmuran, imitan sonidos. Exploran sus manos y pies• Se ponen objetos en la boca; Tocaban objetos sin usar el dedo pulgar• Se sientan si se les sostiene, dan vueltas, se escabullen, rebotan.
7 a 12 meses	<ul style="list-style-type: none">• Recuerdan eventos simples.• Se identifican a sí mismos, así como las partes del cuerpo, voces familiares.• Entienden su propio nombre y otras palabras comunes.• Dicen sus primeras palabras significativas.• Exploran, arrojan, sacuden objetos.• Encuentran objetos escondidos, ponen objetos en contenedores.• Se sientan solos y gatean, se ponen de pie, caminan.• Pueden parecer tímidos o molestos con extraños.

Elaborado por: el autor, en base a OEA (2005).

LO QUE NECESITAN LOS NIÑOS

- Protección contra daños físicos.
- Nutrición adecuada.
- Cuidado de salud adecuado (vacunación, terapia de rehidratación oral, higiene).
- Estimulación apropiada del lenguaje.
- Cuidado sensible y atento.

- Protección contra daños físicos.
- Nutrición adecuada.
- Cuidado de salud adecuado (vacunación, terapia de rehidratación oral, higiene).
- Estimulación apropiada del lenguaje.
- Cuidado sensible y atento.

- Todo lo anterior.
- Protección contra daños físicos.
- Nutrición adecuada.
- Cuidado de salud adecuado (vacunación, terapia de rehidratación oral, higiene).
- Estimulación apropiada del lenguaje.
- Cuidado sensible y atento.

1 a 2 años	<ul style="list-style-type: none"> • Imitan acciones de adultos y hablan y entienden palabras e ideas. • Disfrutan historias y experimentan con objetos. • Caminan firmemente, suben escaleras, corren. • Afirman su independencia, pero prefieren gente que les es familiar. • Reconocen la propiedad de objetos. • Desarrollan amistades y resuelven problemas. • Muestran orgullo de sus logros y les gusta ayudar con las tareas. • Empiezan a aparentar jugar.
2 a 3 1/2 años	<ul style="list-style-type: none"> • Disfrutan aprender nuevas habilidades. • Aprenden rápidamente el idioma. • Siempre están activos y se frustran fácilmente. • Ganan control en las manos y dedos. • Actúan más independientes, pero aún dependientes. • Representan escenas familiares.
3 1/2 a 5 años	<ul style="list-style-type: none"> • Tienen un lapso de atención más largo. • Se comportan tontamente, bulliciosamente, pueden usar lenguaje chocante y hablan mucho, hacen muchas preguntas. • Quieren cosas de adultos, guardan los proyectos de arte. • Examinan sus habilidades físicas y su valentía con precaución. • Revelan sus sentimientos actuando y comparten y toman turnos a veces. • Les gusta jugar con amigos, no les gusta perder.
5 a 8 años	<ul style="list-style-type: none"> • Crece su curiosidad acerca de la gente y cómo funciona el mundo. • Muestran un creciente interés en números, letras, lectura y escritura. • Se interesan más y más en el producto final. • Usan palabras para expresar sentimientos y afrontar las cosas. • Les gustan las actividades de los adultos. • Se vuelven más abiertos, juegan cooperativamente.

Elaborado por: el autor, en base a OEA (2005).

- Además de lo anterior, apoyo para:
- Adquirir habilidades motoras, de lenguaje y pensamiento.
- Desarrollar su independencia.
- Aprender autocontrol.
- Oportunidades para jugar y explorar.
- Jugar con otros niños.
- El cuidado de salud debe incluir purga.

- Además de lo anterior, oportunidades para:
- Tomar decisiones.
- Participar en juegos teatrales.
- Leer libros de complejidad creciente.
- Cantar canciones favoritas.
- Armar rompecabezas simples.

- Además de lo anterior, oportunidades para:
- Desarrollar habilidades motoras finas.
- Continuar expandiendo sus habilidades lingüísticas hablando, leyendo y cantando.
- Aprender a cooperar ayudando y compartiendo.
- Experimentar con sus habilidades de preescritura y prelectura.

- Además de lo anterior, oportunidades para:
- Desarrollar habilidades numéricas y de lectura.
- Participar en la solución de problemas.
- Practicar el trabajo en equipo.
- Desarrollar el sentido de autosuficiencia.
- Cuestionar y observar.
- Adquirir habilidades básicas en la vida.
- Asistir a Educación Básica.

2.1.6 Características y evolución del juego de acuerdo a Garaigordobil

Garaigordobil (1990) afirma que: Toda esta interrelación existente entre el juego y el desarrollo psicomotor provoca que el niño y la niña que participa en él conquiste su propio cuerpo y el mundo exterior, por ello hace mención a partir de los de tres años de edad debido a que el niño tiene mayor psicomotricidad (Moreno y Rodríguez, 2020). (Tabla 5)

Tabla 5. Características y evolución de acuerdo a Garaigordobil

EDADES	3 años	4 años	5 y 6 años
CARACTERÍSTICAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creciente interés por el juego con otros, pero persiste en los juegos de tipo solitario o paralelo. 2. Cooperación vacilante o fragmentaria. 3. Comprende lo que significa esperar turno, le gusta hacerlo. 4. Puede compartir sus juguetes. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Equilibrio entre independencia y sociabilidad. 2. Ricos contactos sociales. Establece relaciones prolongadas en el grupo de juegos. 3. Sugiere turnos. 4. Comparte el material. 5. Prefiere los grupos de 2 o 3 integrantes. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Puede jugar sin excesiva ayuda del adulto. 2. Representa roles dramáticos con gracia y soltura. 3. Comprende su rol. Percibe y elabora situaciones de picardía en el juego. 4. Comparte, cuida y ordena el material. 5. Los compañeros y las compañeras le atraen decididamente y gusta de las empresas en conjunto. 6. Otorga a la competencia un carácter de forma. No le interesa ganar o perder, a su juicio él siempre gana.

Elaborado por: el autor, en base a Moreno y Rodríguez (2020).

2.1.7 El juego y la primera infancia

El juego es esencial para aprender habilidades para la vida durante el desarrollo infantil, una de las principales ocupaciones de los niños es el jugar, es importante para su desarrollo y para relacionarse con otros niños, a medida que los niños crecen, el juego les ayuda a aprender a actuar en la sociedad. El juego es un mecanismo agradable y espontáneo que le ayuda a aprender habilidades sociales y motoras y a desarrollar el pensamiento cognitivo (Anderson y Bailey, 2022).

2.2 Áreas recreativas

2.2.1 Áreas recreativas infantiles

Según Chumi (2008) los espacios recreativos son fundamentales para el desarrollo de la personalidad de los infantes, conformados por una diversidad de juegos infantiles destinados para las actividades lúdicas de los niños del centro infantil a través de las cuales se puede crear situaciones de dinámicas, pedagógicas y obtener experiencias sociales. Podemos decir que las áreas lúdicas influyen en el desarrollo integral de la personalidad de los infantes, ya que a través de ella podemos generar diferentes sentidos y emociones que pueden ser percibidas por los usuarios (Moreno, 2015).

2.2.2 Criterios de diseño de espacios recreativos para infantes

El parque debe facilitar la independencia, destreza, adquisición de habilidades y socialización de los niños, garantizando siempre su seguridad, por ello se plantea las siguientes directrices básicas en la que se basa para la construcción de parques (Fundación Lukas, 2015).

- En el entorno:
 - Accesibilidad en el área, en los elementos de juego y, adicionalmente, en el baño.
 - No crear diferencias entre juegos o áreas, para favorecer la integración.
 - Espacios delimitados y seguros, paisaje amable y sugerente.

- Eliminación de los desniveles adaptando el terreno para hacerlo accesible.
- Zonas de relación para padres y acompañantes.
 - En el área de juego
- Elementos de juego seleccionados por la versatilidad cuanto a su posible uso.
- Cuidado en la elección del pavimento.
- Dimensiones para acceso con un acompañante.
- Incorporación de elementos de protección.
- Juegos de manipulación con experiencias sensoriales.
- Señales informativas e integración del lenguaje braille.
 - Lugares recreativos

Los lugares recreativos o también llamados centros recreativos, son aquellos espacios, construcciones o áreas que invitan a la población a recrearse. Pueden contener infraestructura que promueva el ocio, actividad física o cultura. Ya que la palabra recreación según la Real Academia de la Lengua Española (RAE), significa “diversión para alivio del trabajo”.

2.3 Playgrounds

2.3.1 Los playgrounds origen de los juegos recreativos urbanos

Aldo Van Eyck, decidió llevar la esperanza a los habitantes, siendo un reto para los arquitectos de la ciudad el reconstruir parte de la ciudad, Ámsterdam sumido en la pobreza en el año de 1945 y uno de los países bajos del continente europeo, debido a la hambruna holandesa de 1944 lo cual termino con la vida de 20000 personas.

Entre 1947 y 1978, Aldo Van Eyck construyo 700 parques infantiles, transformando espacios muertos, en espacios de gran éxito, los niños ocuparon los parques y llenaron de felicidad las calles de la ciudad. Los juegos eran de materiales modestos se erigían pequeñas obras de arte, iglús, cajas de arena, estructuras

metálicas, la sencillez del acero tubular, los bloques de hormigón y los adoquines generaban una pieza geométrica donde los niños eran capaces de olvidarse de los problemas.

2.3.2 Espacio recreativo para la infancia playgrounds

Casi todos los modelos de playgrounds surgidos en algún momento del pasado se conservan aún en la actualidad. Su origen suele estar relacionado con la mirada atenta de un pedagogo, arquitecto o paisajista al juego infantil, que convirtió el diseño en un eco ampliado de la actividad lúdica infantil (Navarro, 2020, pp. 189-202).

- **Playgrounds pasivo**

Aquella en que el diseño y las características del equipamiento siguen unos criterios creativos pero que son inmóviles a lo largo del tiempo. Son ejemplos representativos de ello los creativos playgrounds y los playscapes (Navarro, 2020, pp. 189-202).

- **Playgrounds activo**

Aquella en que el niño modifica, a través de la acción, su espacio de juego. Dentro de ella destacan las aventuras playgrounds, las acciones de juego y la imaginación playgrounds.

Ilustración 3. Playground Pasivo

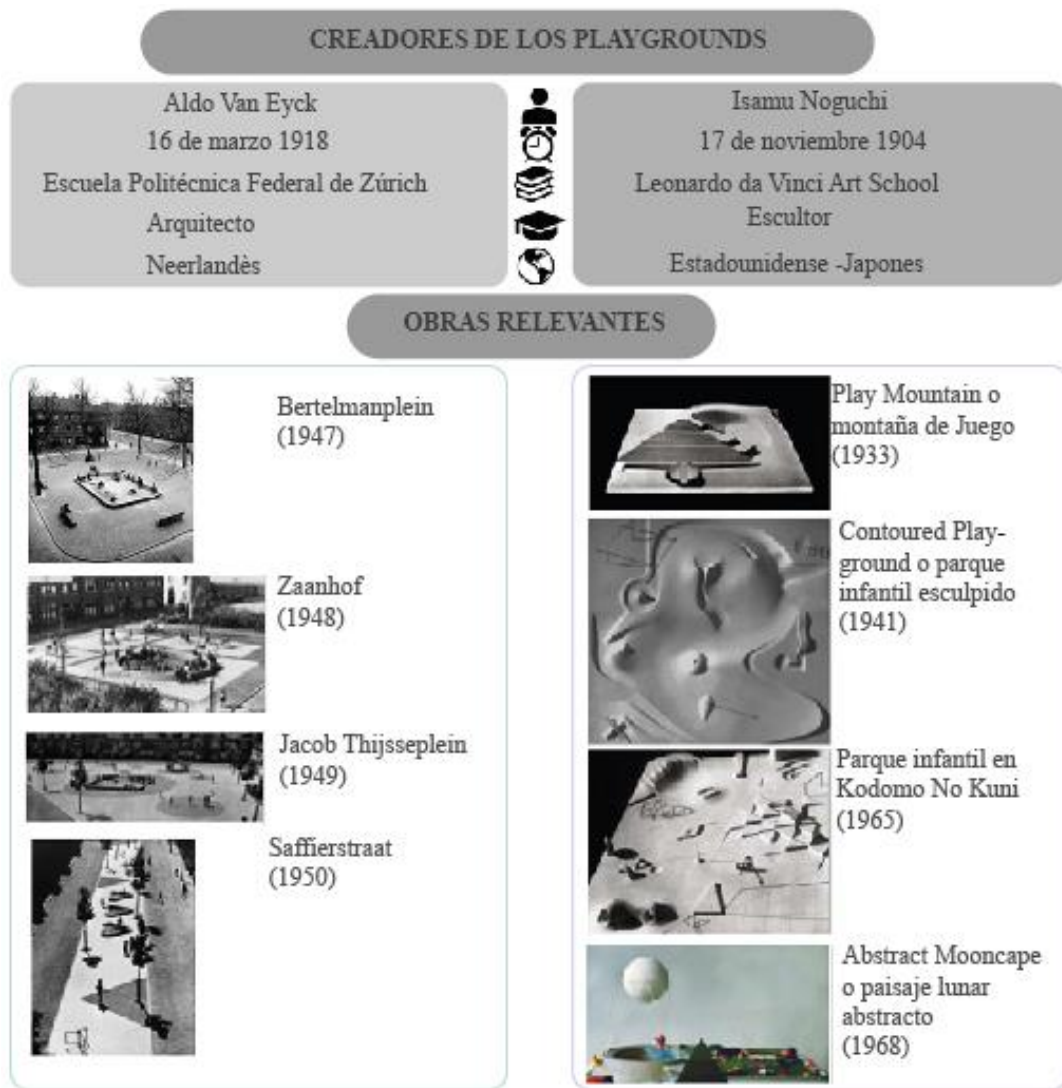


Fuente: Navarro (2010).

2.3.4 Cuadro comparativo de los creadores de los playgrounds

El presente cuadro comparativo detalla la bibliografía de los creadores de los playgrounds, sus obras relevantes.

Ilustración 4. Creadores del Playgrounds





Dijkstraat
(1954)



Playscapes o paisajes lúdicos
(1976)



Parque Moere Numa
en Sapporo Japón
(1988)

LINEAMIENTOS DE DISEÑO

La característica principal de sus obras fue la pertenencia al lugar, el entorno y el contexto en el que se encontraba.

Sitúa los árboles en el límite para delimitar el espacio y los elementos de juego en el interior, la vegetación colocada de manera progresiva, lineal y ubicada paralelamente a los objetos de los juegos.

Su principal elemento es un formato de base rectangular, que dividía el parque en cuatro zonas de tamaño y formas distintas, teniendo como centros figuras geométricas que les permite enmarcar cada uno de los juegos.

Realiza sensaciones de contraste con el material de hormigón y el pavimento dando similitud con la calle, permitiéndole desarrollar llenos y vacíos de manera equilibrada.

Los principales elementos que le distinguen son:

Arcos Metálicos, Cupulas Metálicas, Embudos Metálicos, Fosos de Arena, Mesas de Hormigón Cilíndrica, Montañas de Hormigón para escalar, Vigas de equilibrio de madera

Se caracteriza vincular la vida con el arte, dándole a la escultura otra función a través de la abstracción en formas básicas y esenciales

Tomo en cuenta la topografía como un elemento importante en sus comienzos desarrollando modelados en el espacio con subidas y bajadas.

Formaba la zona de juegos a través de senderos, mientras que las zonas de descanso la realizaban con pérgolas de hormigón.

El lenguaje básico era la geometría y la gama de colores monocromática del entorno frente a los colores que utilizaba en cada uno de los elementos que lo conforman al parque.

Los principales elementos que le distinguen son:

El octetra, Pirámide Metálica, Estructuras de escala, Columpios de longitud múltiple, Tobogán doble, Tobogán en helicoides, Elementos tubulares

Elaborado por: el autor, en base a Sanz (2018)

2.4 Colores

2.4.1 Psicología del color infantil

Según Fotonostra (2012) afirma que: El color es una apreciación subjetiva que hacemos nosotros, no es algo característico de un objeto o de una imagen. Los efectos que tienen sobre los adultos y sobre los más pequeños se debe a la percepción de las distintas frecuencias de onda de luz, teniendo relación con el cerebro y el sentido de la vista de cada uno (Heredia, 2014). (Ilustración 2)

Ilustración 5. Psicología del color infantil

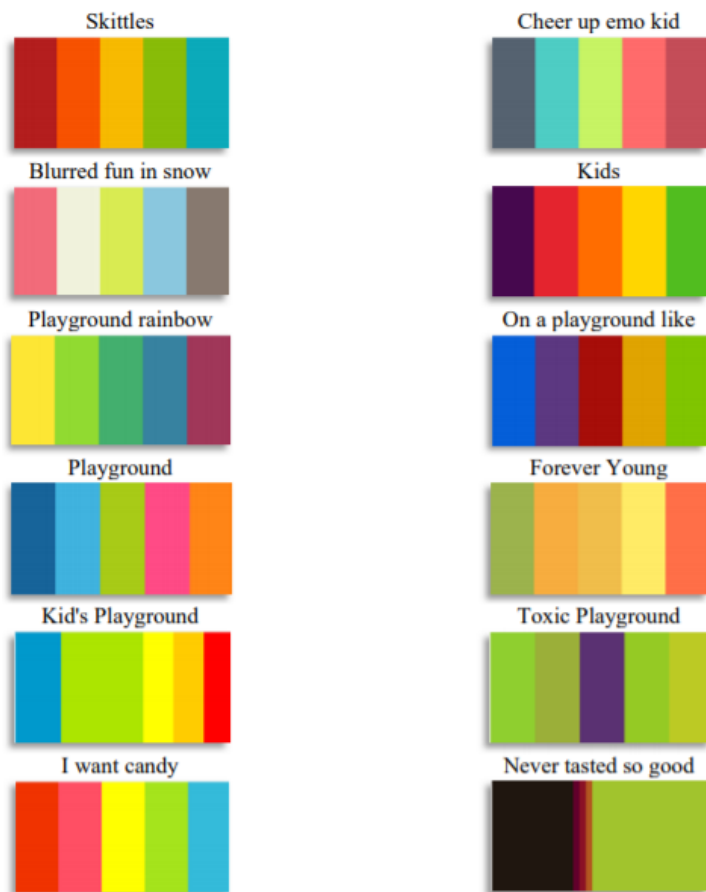
Cargado de vitalidad y energía. Se recomienda su presencia donde se va a estimular acción. Poco recomendable para hiperactivos o agresivos. impide	Estimula la actividad metal
Energía y alegría. Las tonalidades más brillantes incitan a la diversión y la acción	Relaja el sistema nervioso de los niños ya que produce armonía, por lo que es ideal en ambiente de descanso
Relaja a los niños ya que produce paz y sueño	Estimula la meditación, la inspiración, la intuición y la creatividad
El color de la ilusión y los cuentos de los niños (es un color asociado a la feminidad por lo que es importante que no se cree prejuicios sobre los colores)	Influye negativamente en el sistema nervioso y emocional de los niños, transmite oscuridad y temor.

Elaborado por: el autor en base a Heredia (2014).

2.4.2 Paleta de colores

Los diseños están compuestos no por un único color sino por la combinación de distintos colores de diferentes tonalidades, saturación y texturas. A continuación, se presentan posibles paletas de colores para espacios infantiles de juego en las que se representa el porcentaje de participación de cada color (Heredia, 2014). (Ilustración 3)

Ilustración 6. Paleta de colores



Fuente: Heredia (2014).

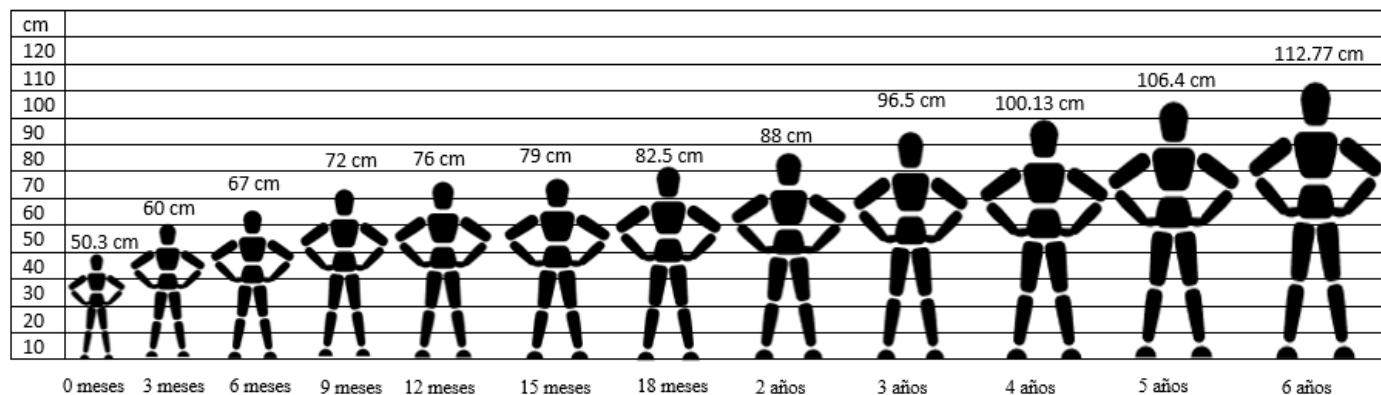
2.5 Antropometría y ergonomía

2.5.1 Antropometría y ergonomía en los niños

La antropometría es el desarrollo físico del ser humano, en el cual los niños crecen de una manera acelerada entre los 0 años hasta los 2 años que duplican su edad aproximadamente, por ello es que los juegos de los niños en diferentes parques infantiles, no están pensados para este grupo de infantes, Mientras que los niños de 5 años en adelante crecen paulatinamente, con un dominio del espacio más equilibrado.

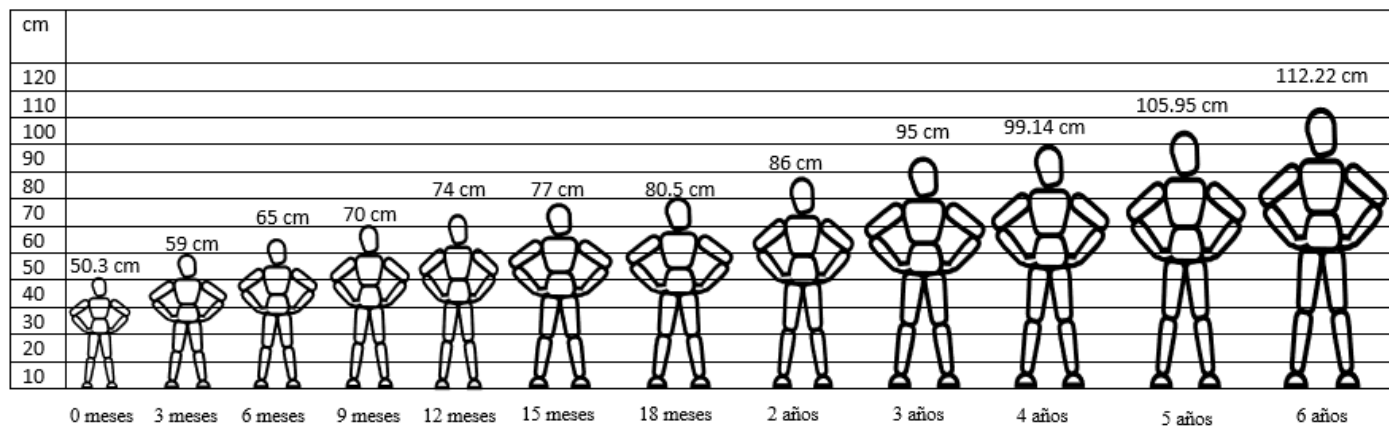
En términos de ergonomía, la mayoría de los juegos se basa en la recopilación de datos antropométricos para que coincidan las medidas de los juegos. Sin embargo, resulta insuficiente ya que en la interacción física del niño con el juego intervienen otros aspectos como el material y el tipo de actividad o postura de uso, de acuerdo al nivel de desarrollo del niño.

Ilustración 7. Estatura de los niños de 0 a 6 años



Elaborado por: el autor en base a Fundación Faustino Orbegozo Eizaguirre (2009).

Ilustración 8. Estatura de las niñas de 0 a 6 años













Elaborado por: el autor en base a Fundación Faustino Orbeago Eizaguirre (2009).

2.6 Juegos

2.6.1. Tendencia de juegos

En la siguiente tabla se hace referencia a las diferentes tendencias de juegos con los diferentes materiales de construcción para los niños de 1 año en adelante, con su edad recomendada y autonomía de uso. (Ilustración 6)

Ilustración 9. Tendencia de juegos

TENDENCIA DE JUEGOS				
JUEGO	MEDIDAS	IMAGEN	EDAD RECOMENDADA DE USO	EDAD DE AUTONOMÍA DE USO
Caja de arena	Largo: 550 – 600 cm		1 años en adelante	2 años
	Alto: 40 cm			
Columpio	Largo: 225 cm		3 años en adelante	4 años
	Alto: 180 cm			
	Caída de suelo: 35 cm			
Cerdito	Largo: 550 – 600 cm		1 años en adelante	4 años
	Alto: 40 cm			
Balancín	Largo: 400 cm		2 años en adelante	4 años
	Alto: 55 cm			
Columpio cuna	Largo: 175 – 600 cm		0 años en adelante	4 años
	Alto: 210 cm			
Mini tobogán	Largo: 270 cm		1 año en adelante	3 años
	Alto: 60 cm			
Refugio Casita	Largo: 172		2 año en adelante	4 años
	Ancho: 242			
	Alto: 200 cm			
Subida - bajada	Largo: 420 cm		1 año en adelante	3 años
	Ancho: 295 cm			
	Alto: 49 cm			
Baden	Largo: 456 cm		1 año en adelante	3 años
	Ancho: 120 cm			
	Alto: 31 cm			
Salto	Largo: 135 cm		1 año en adelante	3 años
	Ancho: 120 cm			
	Alto: 33cm			

Elaborado por: en base a Arte de proyectar Arquitectura 16ª Ed. Ernst (2013).

03

ANÁLISIS DE REFERENTES

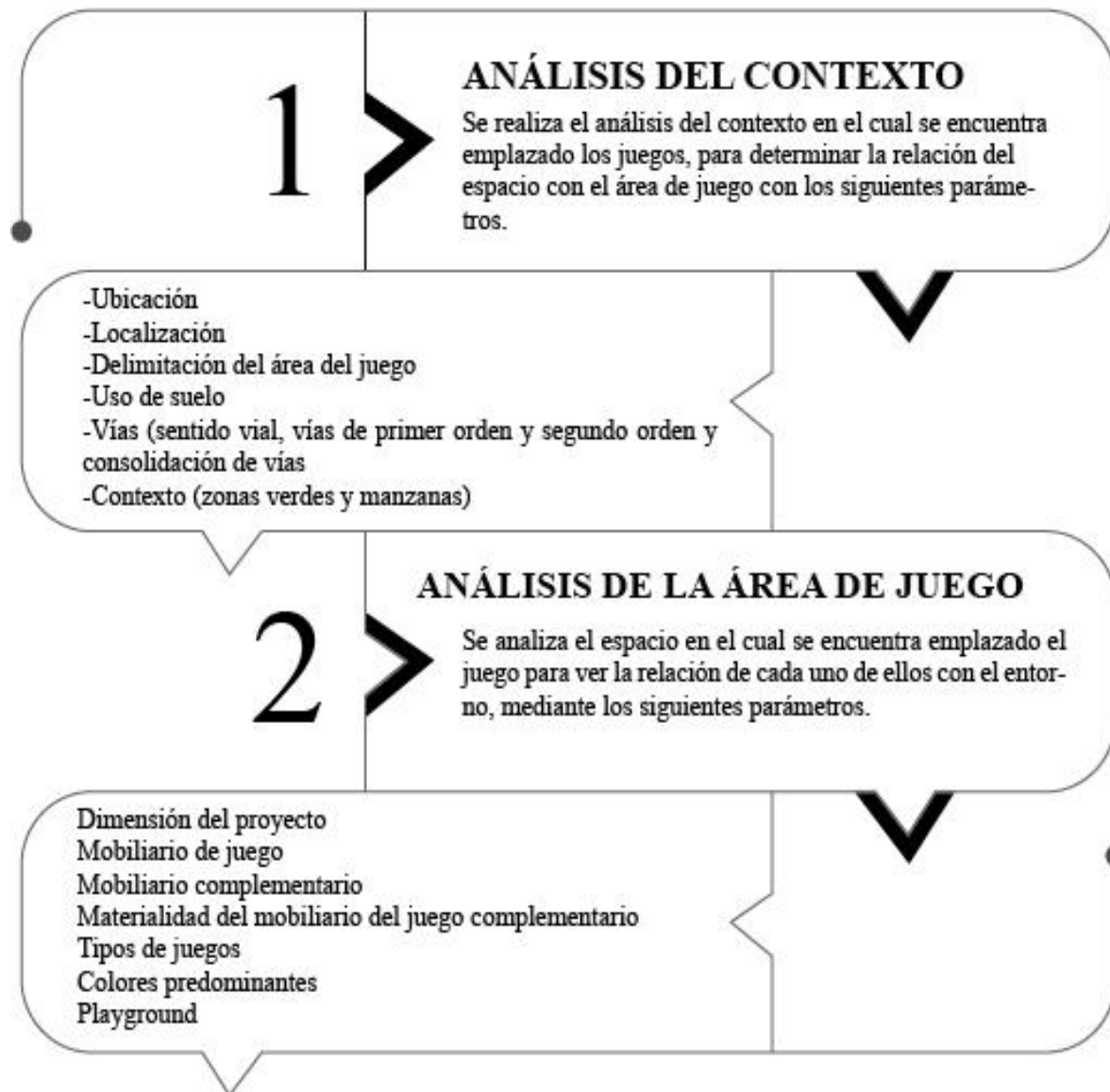
3. Metodología para el análisis de referentes

Para el análisis de referentes sobre las principales características de espacios recreativos para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 0 a 6 años. Según Hurtado (2008), el objetivo de este tipo de investigaciones es buscar soluciones, mediante un proceso de indagación la cual implica explorar, describir, explicar.

El objetivo del análisis o estudio de los referentes nos permite prevenir los errores que se han cometido en los proyectos y ampliar el **horizonte** de estudio a través de un problema planteado, el presente trabajo se desarrolla en base a una síntesis de los casos de estudio, con un análisis bibliográfico de revistas, libros e informes que hagan relación a la bibliografía del referente seleccionado con nuestro tema, con ejemplos reales existentes, que nos sirve para determinar los criterio de diseño con las intenciones de acuerdo al proyecto a través de una observación de gráficos, fotografías o informes del sitios web.

Este trabajo está direccionado por medio de un diseño de investigación que se explica a continuación:

Ilustración 10. Diagrama para el análisis de referentes



Elaborado por: el autor

Ilustración 11. Análisis del contexto urbano del Parque de juegos escultóricos

ANÁLISIS DEL CONTEXTO – PARQUE DE JUEGOS ESCULTÓRICOS

ALEMANIA - EUROPA



WIESBADEN -
ALEMANIA

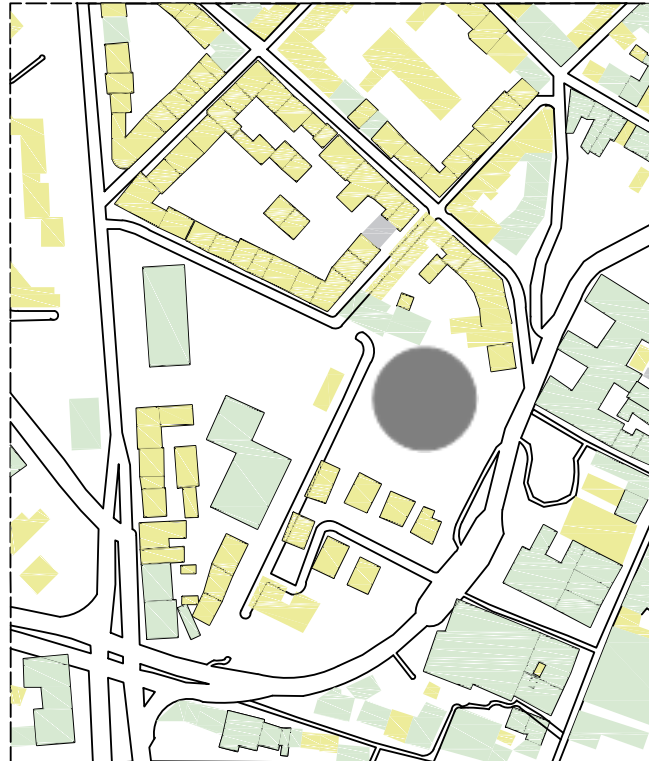


PARQUE DE JUEGOS -
WIESBADEN



El parque de juegos escultóricos públicos se ha creado en la colina “Schulberg” en Wiesbaden, cuya excelente calidad arquitectónica, con vistas al centro de la ciudad, atrae a público de todas las edades y orígenes étnicos para reunirse y comunicarse a través del juego. El corazón del nuevo espacio está constituido por una escultural estructura de gran tamaño. Debido a su inusual diseño, la importancia urbana del emplazamiento, y a ofrecer una gama atractiva y compleja de actividades de juego.

USO DE SUELO



Simbología

Uso Mixto  Uso residencial 

Comercio

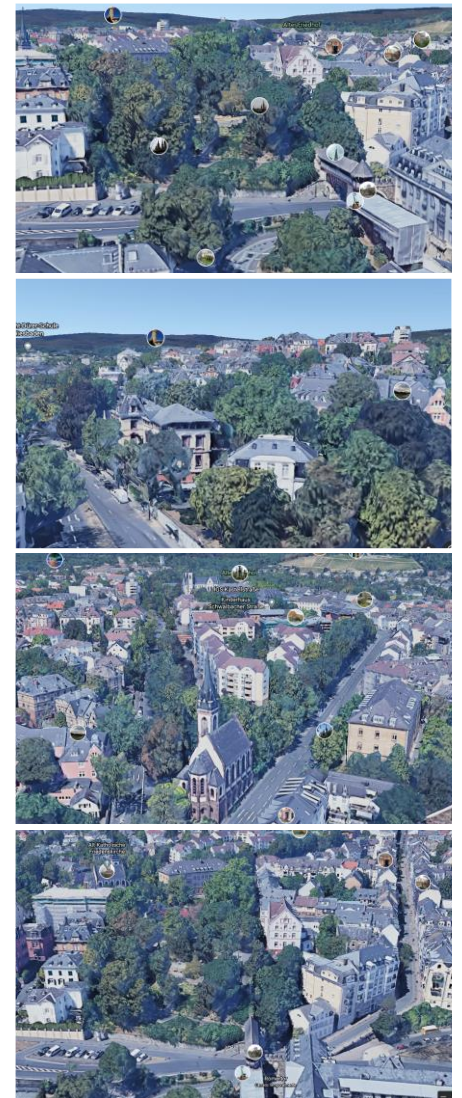
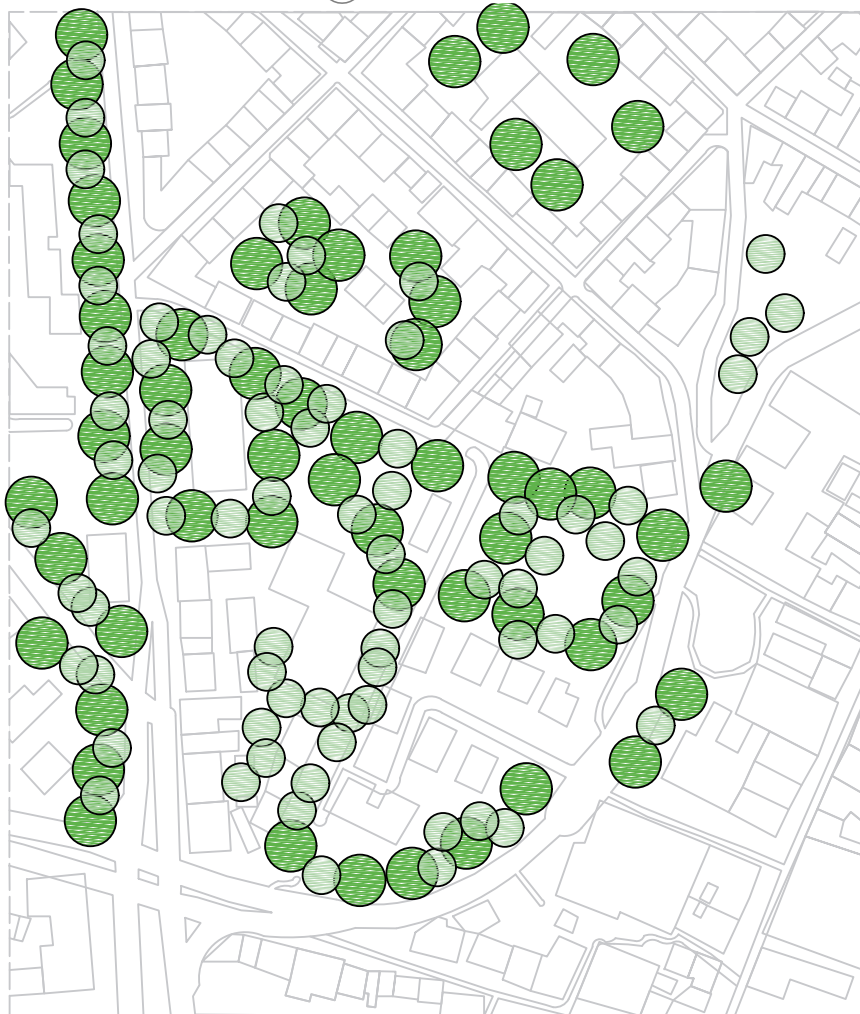


Residencial



Ilustración 12. Análisis del contexto urbano del Parque de juegos escultóricos

ZONA ARBOLADA



Simbología

Arbol copa grande



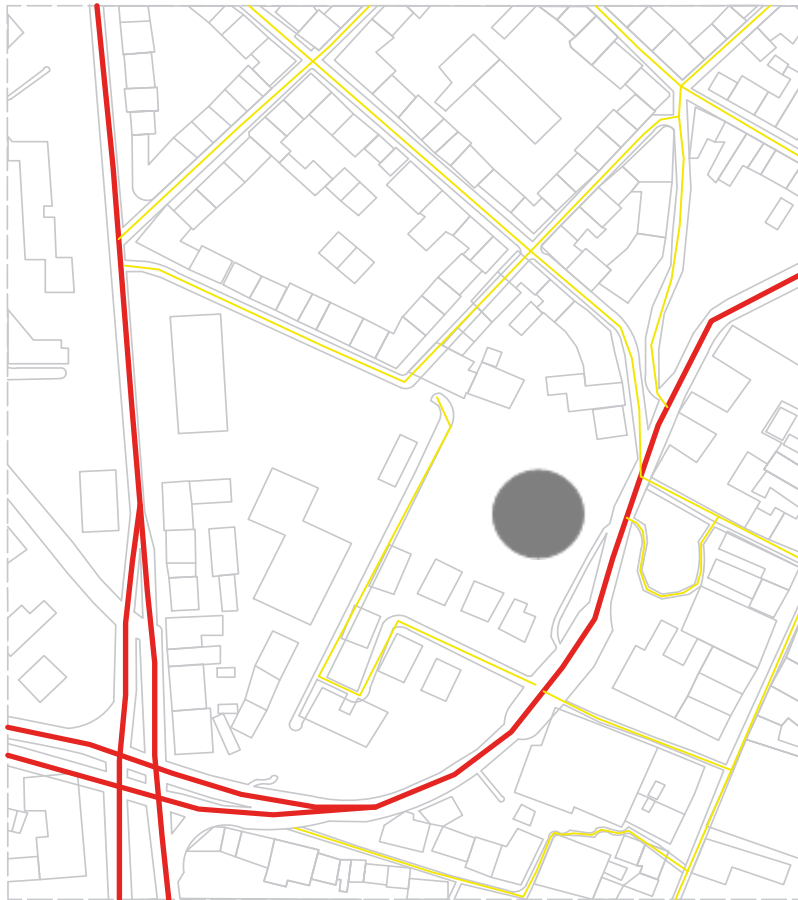
Arbol copa pequeña



La zona de estudio se encuentra rodeada por un 80% de vegetación el cual ayuda a generar microclimas, para que no se desarrolle una zona con contaminación visual y auditiva.

Ilustración 13. Análisis del contexto urbano del Parque de juegos escultóricos

VIAS DE PRIMER Y SEGUNDO ORDEN



Simbología

Vía de primer orden

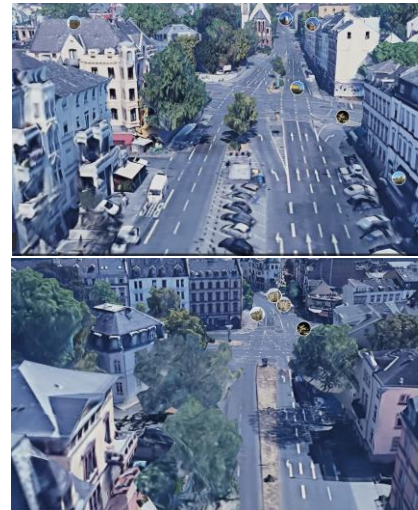


Vía de segundo orden

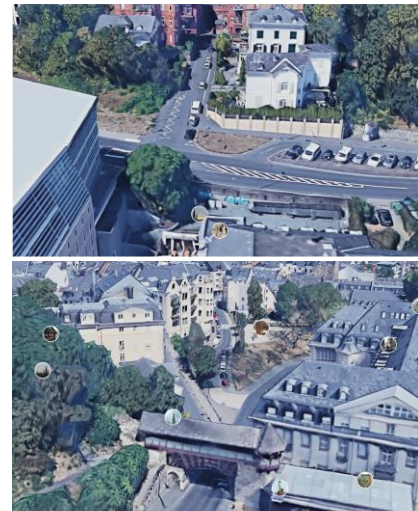


Elaborado por: el autor

Vías de primer orden



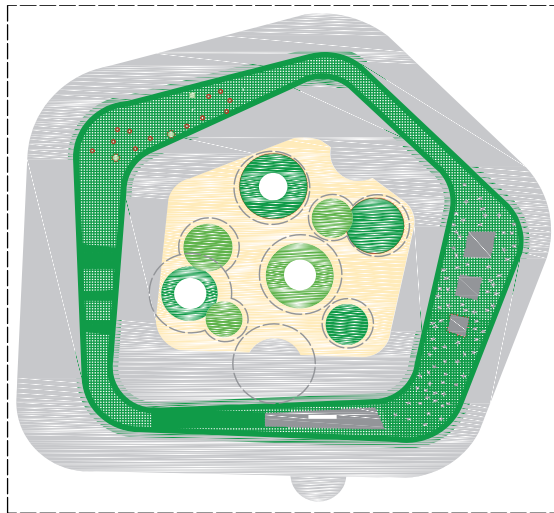
Vías de segundo orden



El sitio de estudio, se encuentra rodeado por dos vías de primer orden, la cual rodea el parque infantil con un 40% de riesgo debido a que se encuentran a unos 5 metros de distancia desde el área de juego.

Ilustración 14. Análisis del área de juego del Parque de juegos escultóricos

ANÁLISIS DEL SITIO – PARQUE DE JUEGOS ESCULTÓRICOS



- Anillo interior 107 m de longitud
- Anillo exterior 120 m de longitud
- Esultura de 35 m de diámetro
- Muculos de tierra de 5 de diámetro



FORMA DEL AREA DE JUEGO

La forma pentagonal de la estructura está inspirada en la forma histórica de la ciudad de Wiesbaden, mientras que las subidas y bajadas de las tuberías hacen referencia a situaciones urbanas en el sitio, generando situaciones de entrada o miradores

ANÁLISIS DEL PROYECTO

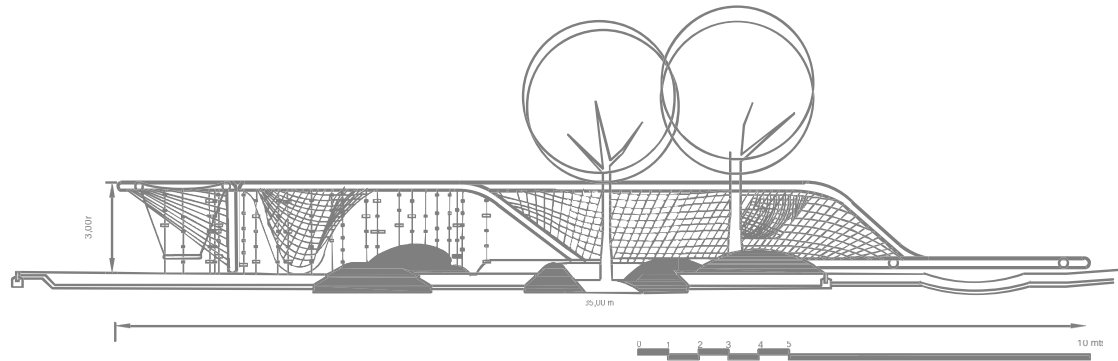
CARACTERISTICAS	MOBILIARIO DEL JUEGO	MOBILIARIO EXISTENTE
TIPO	Estructura Metálica	Silla, basurero
COLOR	Verde	Café
TEXTURA	Lizo y Rugoso	Liza
MATERIALIDAD	Tubo de acero, placa granulada de caucho, placa de goma	Madera, y acero

NOMBRE O TIPO DE JUEGO	EDAD DE AUTONOMIA	MATERIAL
Estructura	3 años	Red escalada tensa
Caja de arena	1 años	Placa de goma
Sección de liane	5 años	Granulado de caucho red
Colupio	3 años	Madera y red

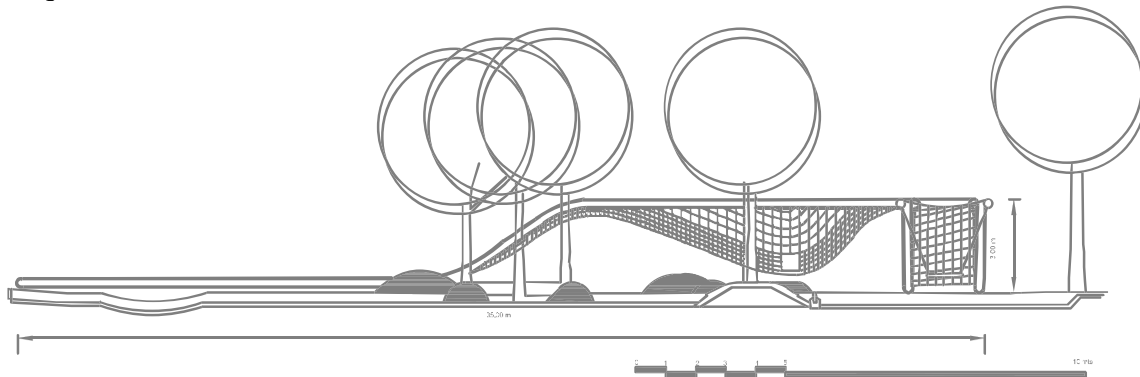


Dentro del proyecto determinamos que se encuentra desarrollado con una estructura metálica, de color verde en el cual el niño puede desarrollar varias actividades como escalar, balancearse, en el centro cuenta con una caja de arena, esta estructura cuenta con un color verde el cual hace referencia al contexto en el cual se encuentra construido. El proyecto también se encuentra rodeado por una zona verde donde contemplan un piso de arena.

Ilustración 15. Análisis del área de juego del Parque de juegos escultóricos



El principal juego en el jardín de lianes, los niños pueden subir y bajar o columpiarse entre lianes con diferentes niveles de dificultad. Placas de granulado de caucho, parcialmente giratorias, están apoyando la escalada o simplemente ofrecen una plataforma de descanso. En la parte más baja de la estructura, esas placas de goma permiten al usuario pasar por encima de la red saltando de un plato a otro y las cajas de arena, que se encuentran en forma circular.



Elaborado por: el autor

Ilustración 16. Análisis del contexto – parque bicentenario de la infancia

ANÁLISIS DEL CONTEXTO – PARQUE BICENTENARIO DE LA INFANCIA

CHILE - AMERICA SUR



SANTIAGO - CHILE



SANTIAGO - CHILE



El parque bicentenario de la Infancia de Santiago de Chile, por una parte quería usar la propia dificultad del terreno, el hecho de estar en un terreno en pendiente, para resolver un dilema clásico de los juegos infantiles, la ladera inclinada nos permitió acumular la altura necesaria para hacerlos entretenidos sin que ellos significase una amenaza a la seguridad en este caso, la pendiente del terreno nos permitió que un niño pueda subir a un resbalan muy largo y siempre estar a 30 centímetros del suelo.

USO DE SUELO



Al rededor del sitio de estudio se logró observar que cuenta con el uso de suelo en un 75% aproximadamente un uso residencial y el 25% un suelo de uso comercial, tales es el caso como centro comerciales y financieros.



Elaborado por: el autor

Ilustración 17. Análisis del contexto – parque bicentenario de la infancia

ZONA ARBOLADA



Simbología

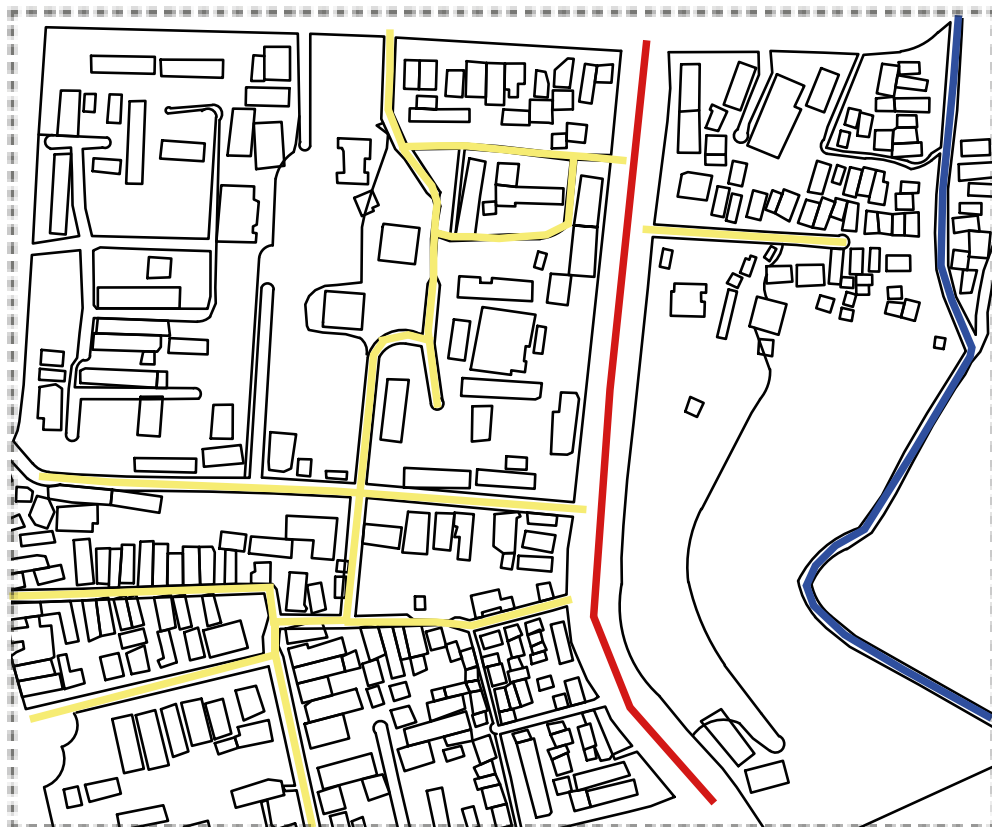
Arbol copa grande ● Arbol copa pequeña ●

La zona de estudio se encuentra en un 75% rodeada por la vegetación el cual ayuda a generar microclimas para que no se desarrolle una zona contaminada tanto visual y auditiva.

Elaborado por: el autor

Ilustración 18. Análisis del contexto – parque bicentenario de la infancia

VÍAS DE PRIMER Y SEGUNDO ORDEN



Simbología

Via de primer orden



Via de segundo orden



El sitio de estudio se encuentra rodeado por tres vías; con un 20% de riesgo debido a que se encuentran con un cerramiento en todo la área del parque infantil.

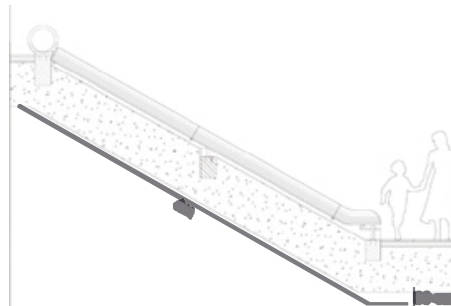
Elaborado por: el autor

Ilustración 19. Análisis del área de juego del parque bicentenario de la infancia

ANÁLISIS DEL SITIO – PARQUE BICENTENARIO DE LA INFANCIA



En la ladera baja del cerro de San Cristóbal, situado al norte de Santiago, el parque Bicentenario de la infancia ocupa una superficie total de cuatro hectáreas, de las que 1.800 metros cuadrados se destinan a zonas de juegos infantiles. Con una parte del solar en pendiente y otra más llana en su aproximación hacia el tejido urbano, la propuesta usa la inclinación del terreno para resolver el clásico dilema entre diversión y seguridad que plantean las áreas de juego infantiles. Las diferentes áreas de juegos se conectan con camineras en las cuales son realizadas de arena siendo rodeada toda esta área por vegetación.



Altura del juego (6 metros) El resbaladín cuenta con una longitud de 6 metros y con 30 centímetros de separación del piso hacia la caída del resbaladín.

Materialidad (Hormigón prefabricado) El material a utilizarse en este tipo de juego es el hormigón prefabricado que le permite adaptarse al terreno.

Tipo de juego (Rebaladín) Un resbaladín de 6 metros de largo implantada en la pendiente del terreno, lo que permite que un niño pueda subir por unas escalinatas y bajar por el resbaladín estando a 30 centímetros del nivel del suelo.

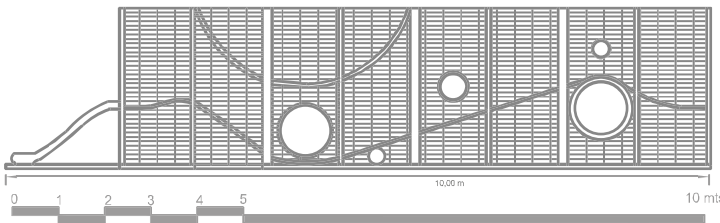
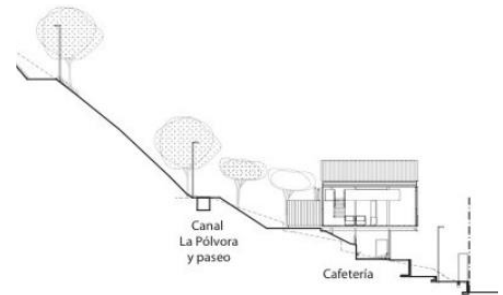
Ilustración 20. Análisis del área de juego del parque bicentenario de la infancia



Las alturas. Los módulos circulares con de 1.20m y los columpios con una separación del suelo 0.35 cm permitiéndole hacer uso los niños a partir de los 5 años.

Materialidad. Los materiales a emplearse en estos dos tipos de juego son la madera con cerramiento, y una estructura metálica para la colocación de los columpios, módulos de concreto en forma circular que permite ser mobiliario recreacional.

Tipo de juego (Casa Colgante) En este sector existen columpios, juegos de música y más de 60 toboganes en forma de cascada.



JUEGO INFANTIL MODULAR SERPENTINA		
ACTIVIDADES	EDAD DE USO	EDAD DE AUTONOMIA
Deslizarse	2 años	3 años
Escalar	3 años	3 años
Saltar	3 años	4 años
Descansar	1 año	1 año
Socializar	1 año	4 años



Elaborado por: el autor

Dentro de esta área de estudio, logramos determinar que esta infraestructura esta adecuada para toda las edades, donde los niños de 1 año pueden desarrollar sus actividades, en bases a sus capacidades psicomotrices.

● Deslizarse
 ● Escalar
 ● Saltar
 ● Descansar
 ● Socializar

Ilustración 21. Análisis del contexto – parque la jugaquina

ANÁLISIS DEL CONTEXTO – PARQUE LA JUAQUINA

ECUADOR - AMERICA SUR



LOJA - ECUADOR



TEBAIDA - LOJA



Loja fue un punto de partida para la cuenca del Amazonia y la región y la región de El Dorado para los conquistadores españoles. Declaró su independencia de España el 18 de noviembre de 1820. Es la primera ciudad del Ecuador en contar con energía eléctrica en el año de 1897.

USO DE SUELO



Elaborado por: el autor

La zona de estudio se encuentra rodeada por el uso de suelo residencial y el uso comercial en un 10%.

Ilustración 22. Análisis del contexto – parque la jugaquina

ZONA ARBOLADA 

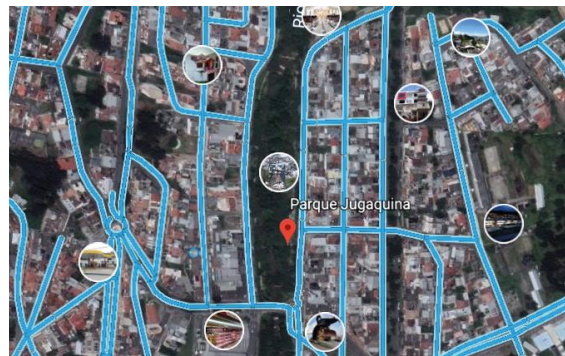
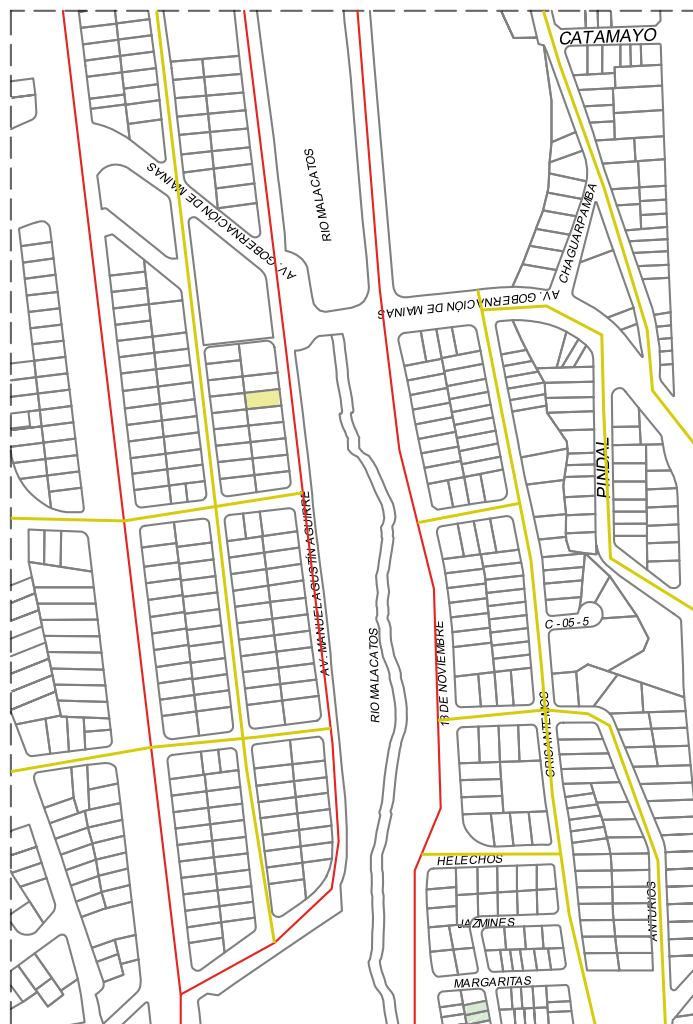


Elaborado por: el autor

El tramo intervenido se encuentra en un sendero, junto al rio Malacatos, conservando su caudal del rio.

Ilustración 23. Análisis del contexto – parque la jugaquina

VIAS DE PRIMER Y SEGUNDO ORDEN



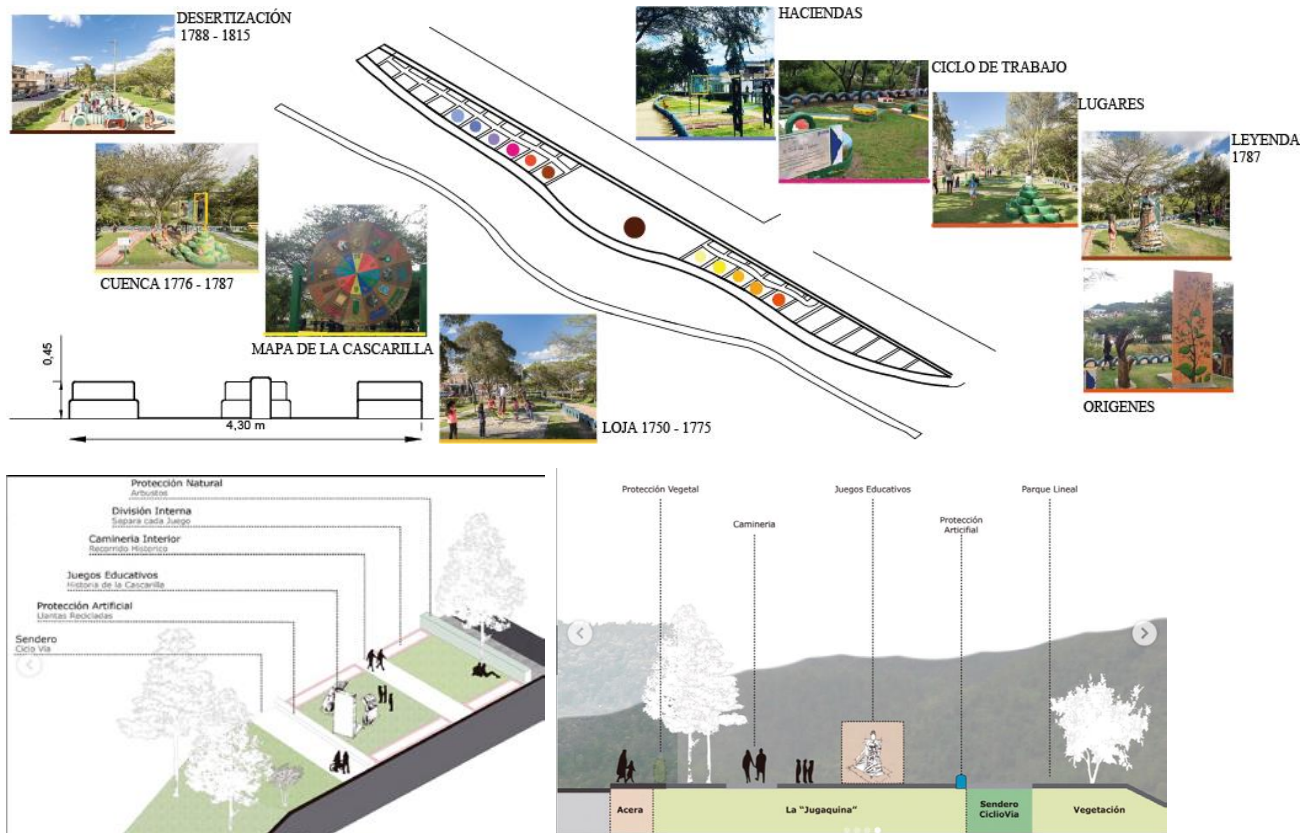
Elaborado por: el autor

La zona de estudio se encuentra rodeada por dos vías de primer orden que son las Av. Manuel Agustín Aguirre y Av. 18 de noviembre, seguido de vías de segundo orden con un riesgo del 20% debido a que cuenta con un cerramiento vegetal.

Ilustración 24. Análisis del sitio del parque la Jugaquina

ANÁLISIS DEL SITIO – PARQUE LA JUGAQUINA

El proyecto tiene una forma lineal, junto a las orillas del río Malacatos el cual en el Archivo Histórico de Loja desarrolló una investigación acerca de la cascarilla, en la cual constan 12 etapas que cuentan la historia de esta especie. “La cascarilla era la planta más característica de nuestra ciudad” y se había plasmado en otras áreas como el arte, teatro se construye en una zona abandonada, “La jugaquina” se compone de 12 etapas o 12 juegos que permiten a los niños jugar y aprender a la vez sobre la cascarilla. La construcción tardó alrededor de seis meses no contaban con recursos de materiales reciclados.



Los materiales a utilizarse son reciclables, como llantas, latas, metales, tornillos etc. La materialidad que le rodea al proyecto es la vegetación como los árboles y piso de tierra.

3.6. Conclusiones

- Una de las características más notables dentro del análisis de los referentes, se encuentran emplazados alrededor de una gran área verde, para contrarrestar la contaminación auditiva y visual, también generan este tipo de vegetación, como barreras de protección a la zona de estudio.
- El diseño y la forma de los parques infantiles analizados, parte de la historia de la ciudad donde se encuentra emplazada el parque, se acoplan a la topografía del sitio y a las necesidades de los infantes.
- Los parques analizados cuentan con diferentes zonas recreativas activas y zonas recreativas pasivas, todas las áreas de juego se encuentran con un suelo de textura rugosa, los materiales de los juegos son de madera, plástico y estructura de acero.
- Las zonas pasivas son las áreas de estancia que en su mayoría son ocupadas por las personas, padres o progenitores de los niños que acuden a estos parques infantiles.
- Las zonas activas son aquellas áreas de juegos donde los niños realizan diferentes actividades como, saltar, escalar, brincar, etc.
- Dentro de los parques se encuentra un mobiliario complementario como son bancas, bebederos de agua, basureros, e iluminación.

04

**MANUAL DE
LINEAMIENTOS DE DISEÑO
PARA ÁREAS RECREATIVAS**

4. Manual de lineamientos de diseño para áreas de espacios recreativos

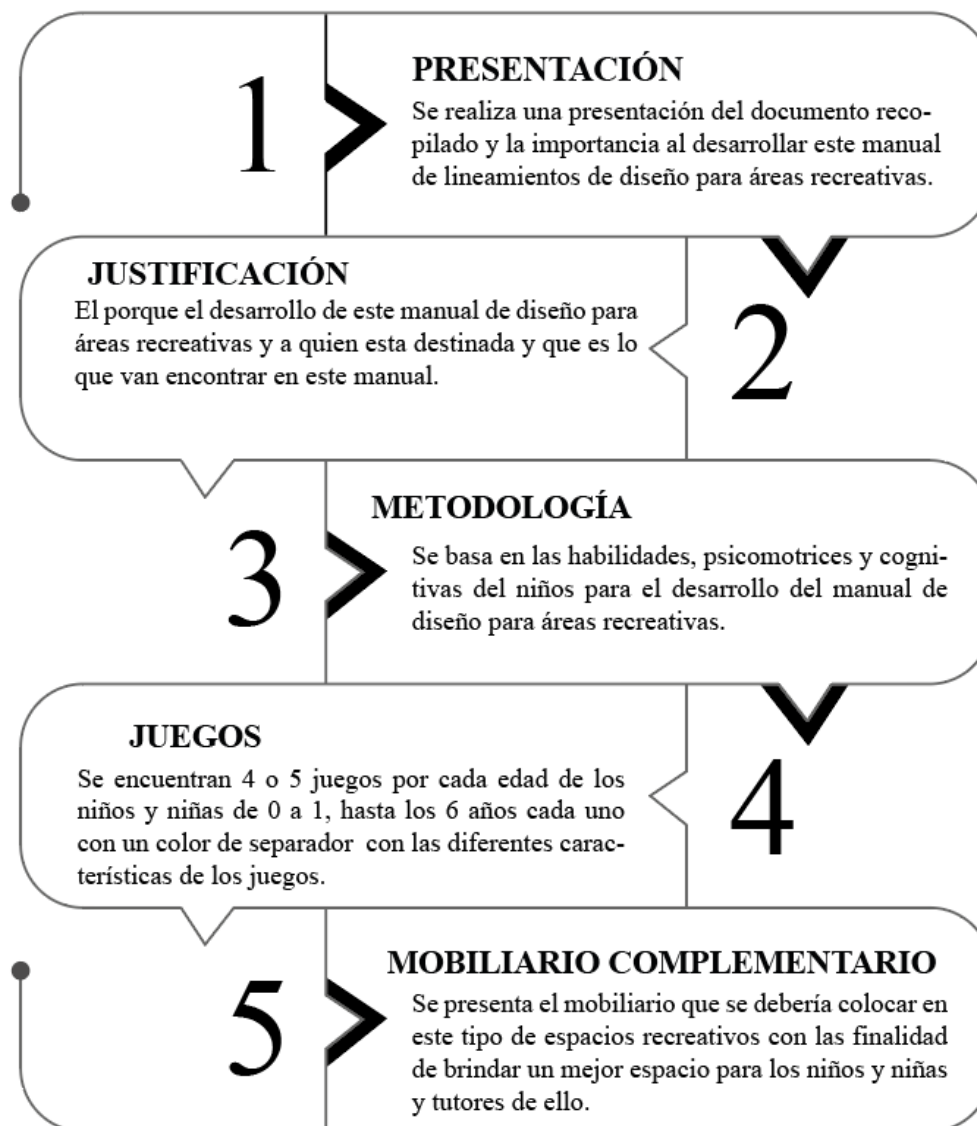
Se desarrolla un manual de diseño para áreas de espacios recreativas el cual se encuentra dividido por secciones de colores de acuerdo a la edad de los niños de 0 a 6 años, este manual se desarrolló en basado al marco teórico tomando en cuenta cada uno de los aspectos de los niños y niñas de 0 a 6 años y sus criterios pedagógicos, habilidades y características psicomotrices.

Este manual de lineamientos de diseño esta propuesto para cualquier persona relacionada con la infancia, o que haya posado su mirada crítica sobre el espacio al que sometemos a los niños y niñas en la ciudad. Educadores, arquitectos, paisajistas, urbanistas, entre otros, que están procurando un cambio de estas áreas de espacios recreativos desde una perspectiva innovadora y creativa.

En este manual se trata de aportar con diferentes conocimientos y herramientas básicas para el rediseño de los tipos de juegos de acuerdo a las edades de los niños y niñas con sus medidas de alturas máximas, mínimas, recomendaciones en la materialidad, espacio, acciones, autonomía y mobiliario complementario (Ver Anexo).

Este manual está direccionado por medio del siguiente diagrama gráfico:

Ilustración 25. Diagrama gráfico del manual de lineamientos de diseño para áreas de espacios recreativos



Elaborado por: el autor.

Ilustración 26. Manual de lineamientos de diseño para áreas recreativas



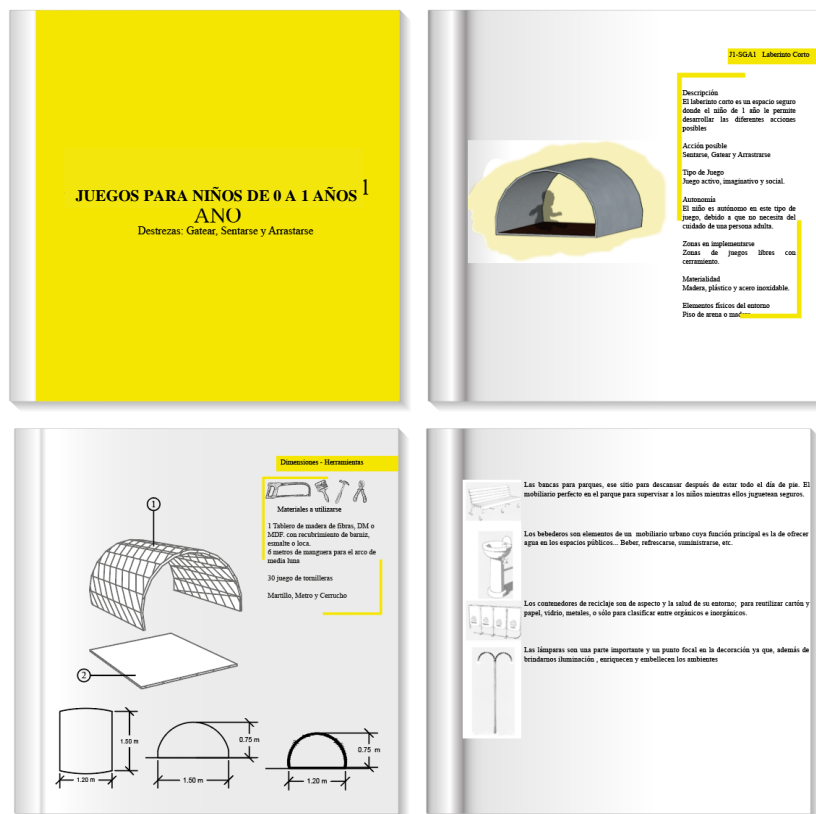
Elaborado por: el autor

Presentación. En esta sección se explica el objetivo del manual, ya que el documento está dirigido para un público en general, se utiliza menos texto y más imágenes.

Justificación. El presente manual se propone de manera didáctica, con el fin de que personas relacionadas con los niños o realicen juegos para niños, puedan tener pautas de dimensionamiento de los juegos de 0 a 6 años, debido a que la mayoría de los manuales o catálogos de juegos están diseñados para niños mayores a 6 años que tienen completo dominio de sus habilidades psicomotrices.

Metodología. El manual se desarrolló en basado al marco teórico tomando en cuenta cada uno de los aspectos de los niños y niñas de 0 a 6 años y sus criterios pedagógicos, habilidades y características psicomotrices, planteando algunos juegos tradicionales y se propone nuevos juegos que se basen de acuerdo a las habilidades psicomotrices de cada niño

Ilustración 27. Manual de lineamientos de diseño para áreas recreativas



Elaborado por: el autor

Juegos. Los juegos están organizados cuatro o cinco módulos por edad, cada uno de los juegos están enfocados con materiales que no son nocivos al medio ambiente y que perjudiquen a la psicomotricidad y desarrollo de los niños, en esta sección encuentran la descripción de cada uno de los juegos, y con la medida de cada juego. En este apartado se creó juegos basados en las habilidades psicomotrices de los niños y otros de catálogos o juegos tradicionales como el sube y baja, la resbaladera, el columpio, el tobogán, la caja de arena, etc.

Mobiliario Complementario. Se plantea el mobiliario complementario, de acuerdo al manual de construcción y equipamientos de parques infantiles de integración de (Fundación Lukas, 2015).

05

DIAGNÓSTICO DE LA PROBLEMÁTICA Y SITIO

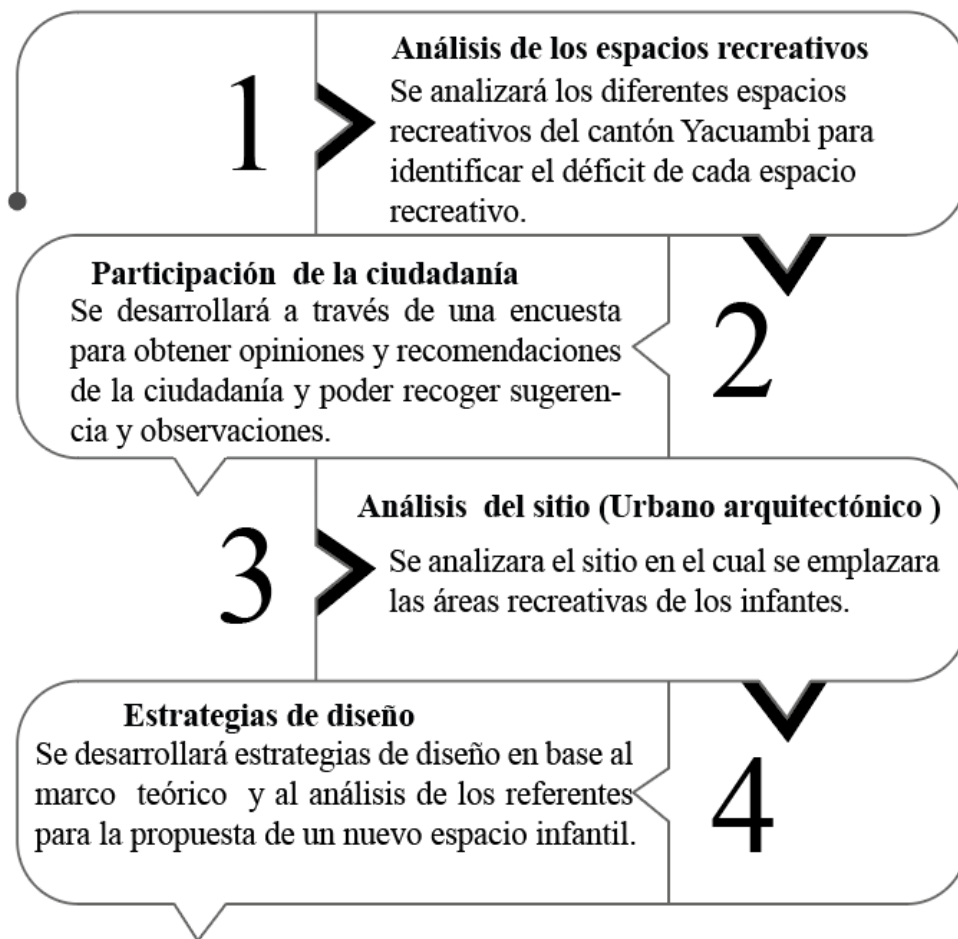
5. Metodología

Se realiza un diagnóstico de la problemática, sobre el déficit de espacios recreativos del cantón Yacuambi, tomando en consideración la participación de los usuarios para conocer las principales demandas o necesidades. Se desarrolla un análisis de sitio urbano arquitectónico se lo realiza mediante algunos puntos de que aplican dentro la metodología, de Genius loci:

- Topografía,
- Tipo de vías,
- Temperatura,
- Vientos y soleamientos,
- Hitos o equipamientos existentes, y
- Etnografía del cantón analizado.

El presente punto está direccionado por medio del siguiente diagrama:

Ilustración 28. Diagrama gráfico de la metodología del análisis del sitio y propuesta



Elaborado por: el autor.

5.1 Análisis de los espacios recreativos

El cantón Yacuambi se encuentra ubicado en la provincia de Zamora Chinchipe, con una población de 5835 habitantes (INEC, 2010), existe un aproximado de 1026 infantes, en el año 2019 de acuerdo con el Plan Territorial del Cantón Yacuambi.

Según Moreno (2015) dice que “El espacio recreativo es aquel espacio que les permite a los niños y niñas volver a crear una y otra vez juegos, experiencias, momentos de ocio y disfrute.” (p. 44). De acuerdo a la problemática del se determina que, El cantón Yacuambi cuenta con un solo espacio recreativo para niños e infantes, por ello se plantea realizar el análisis de tres espacios recreativos, dos de carácter institucional y uno de uso público. Debido a que niños de tres años en adelante pasan su mayoría del tiempo en las instituciones educativas.

El análisis de los espacios recreativos, se realiza con la finalidad de determinar el déficit de espacios recreativos y solventar la necesidad con una propuesta de diseño con espacios recreativos para niños y niñas de 0 a 6 años. Se analizan las siguientes características:

- Juegos
- Número de juegos
- Tipo de juego
- Edad recomendada del juego
- La autonomía del juego
- La materialidad del juego
- El contexto en el cual es emplazado el juego.
- Mobiliario complementario
- Número de mobiliario
- Tipo de mobiliario
- La materialidad del mobiliario
- El contexto del mobiliario

Ilustración 29. Análisis del área recreativa de la plaza central

ANÁLISIS DEL ÁREA RECREATIVA DE LA PLAZA CENTRAL



CARACTERÍSTICAS DE JUEGOS EN LA PLAZA CENTRAL YACUAMBI

No	Tipo de juego	Edad recomendada	Autonomía	Materialidad
2	Columpio	1 año	5 años	Madera
1	Resbaladera	1 año	5 años	Contexto Césped
1	Casita	1 año	4 años	
1	Escaladora	3 años	5 años	
1	Perrito de madera	1 año	3 años	

MOBILIARIO COMPLEMENTARIO EN LA PLAZA CENTRAL YACUAMBI

No	Tipo de mobiliario	Materialidad	Contexto
8	Bancas	Acero inoxidable	Piso duro
4	Basureros	Acero inoxidable	Piso duro
18	Luminarias	Acero inoxidable	Piso duro

La plaza central del cantón Yacuambi cuenta con áreas recreativas y prototipos de juegos para niños de 5 y 6 años en adelante que cuentan con sus capacidades psicomotrices desarrolladas. El espacio en el cual se encuentra emplazado los juegos les brinda seguridad y confort debido a su textura y material en el piso, determinándose como un área de juegos activa.

Elaborado por: el autor

Ilustración 30. Análisis del área recreativa de la Unidad Educativa “Alonso de Mercadillo”

ANÁLISIS DEL ÁREA RECREATIVA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALONSO DE MERCADILLO”



CARACTERÍSTICAS DE JUEGOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ALONSO DE MERCADILLO”

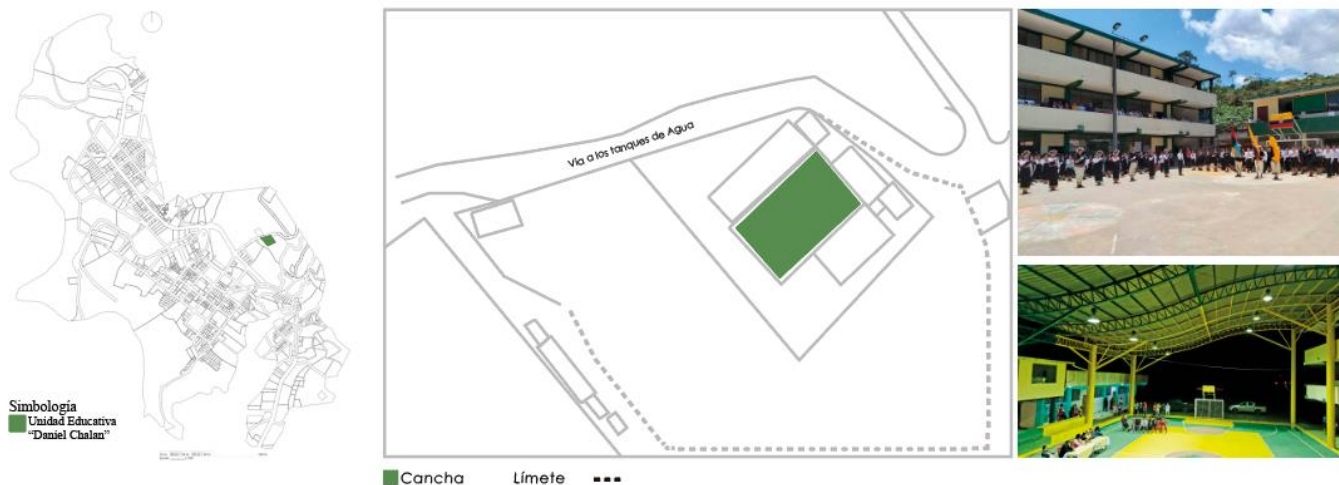
No	Tipo	Edad recomendada	Autonomía	Materia lidad	Contexto
1	Cancha	2 años	5 años	Concre to	Concreto
1	Jirafa	1 año	3 años	Llanta	Tierra
1	Puente	1 año	2 años	Madera	Tierra
1	Lectura	1 año	3 años	Reciclaje	Concreto
1	Resbaladera	2 años	3 años	Madera	Césped

La unidad educativa “Alonso de Mercadillo, se encuentra entre las calles Amazonas entre las calles,10 de Marzo y Calle Zamora, cuenta con estudiantes desde inicial 1 de tres años hasta estudiantes del séptimo año de educación básica de un rango de edad entre 11 y 12 años. En su mayoría la zona de juegos son zonas pasivas debido a su mobiliario de estancia, la zona de juego activo es la cancha de cubierta y un área con cerramiento para niños de 3 años, el cual cuenta con una resbaladera.

Elaborado por: el autor

Ilustración 31. Análisis del área recreativa de la unidad educativa “Daniel Chalan”

ANÁLISIS DEL ÁREA RECREATIVA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DANIEL CHALAN”



CARACTERÍSTICAS DE JUEGOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DANIEL CHALAN”

No	Tipo	Edad Recomendada	Autonomía	Materialidad	Contexto
1	Cancha	2 años	5 años	Concreto	Concreto

La unidad educativa “Daniel Cahalán se encuentra ubicado junto al estadio vía a los tanques de agua. Esta unidad educativa cuenta con estudiantes desde inicial 1 que son niños de 3 años hasta el bachillerato unificado con estudiantes desde 17 a 18 años siendo la cancha su unico espacio recreativo acivo para niños con capacidades psicomotrices desarrolladas.

Elaborado por: el autor

5.2 Participación de la ciudadanía.

Se plantea el desarrollo de una encuesta mediante la plataforma de Google Forms (encuestas de Google), para la obtención directa de la información, partiendo desde la participativa a través de la encuesta que se aplicara a la ciudadanía del cantón Yacuambi, utilizando los diferentes medios de comunicación como Facebook, WhatsApp, Instagram, debido al distanciamiento social en los hogares del estado ecuatoriano, por causa de la pandemia a nivel mundial, con el objetivo de lograr captar los diferentes puntos de vista para resolver el planteamiento del problema.

De acuerdo al Plan Desarrollo y Ordenamiento Territorial del Cantón Yacuambi, la cabecera cantonal está conformado por 1325 personas, incluido hombres y mujeres. Variable importante que servirá para la obtención del tamaño de la muestra. Para la elaboración de las encuestas se toma en cuenta el tamaño de la muestra, esta es la cantidad de respuestas completas que obtiene una encuesta. También se denomina como muestra representativa o muestra estadística la cual representa a un grupo de personas específicas cuyas opiniones son de importancia para nuestra investigación. (Ver formato de encuesta en anexos)

El tamaño de la muestra se conforma por tres términos.

- Tamaño de población: 1.325 Personas
- Margen de error: 14%
- Nivel de confianza: 95%

Para el cálculo de la muestra se toma en cuenta la siguiente formula

$$n = \frac{k^2 * p * q * N}{(e^2 * (N - 1)) + k^2 * p * q}$$

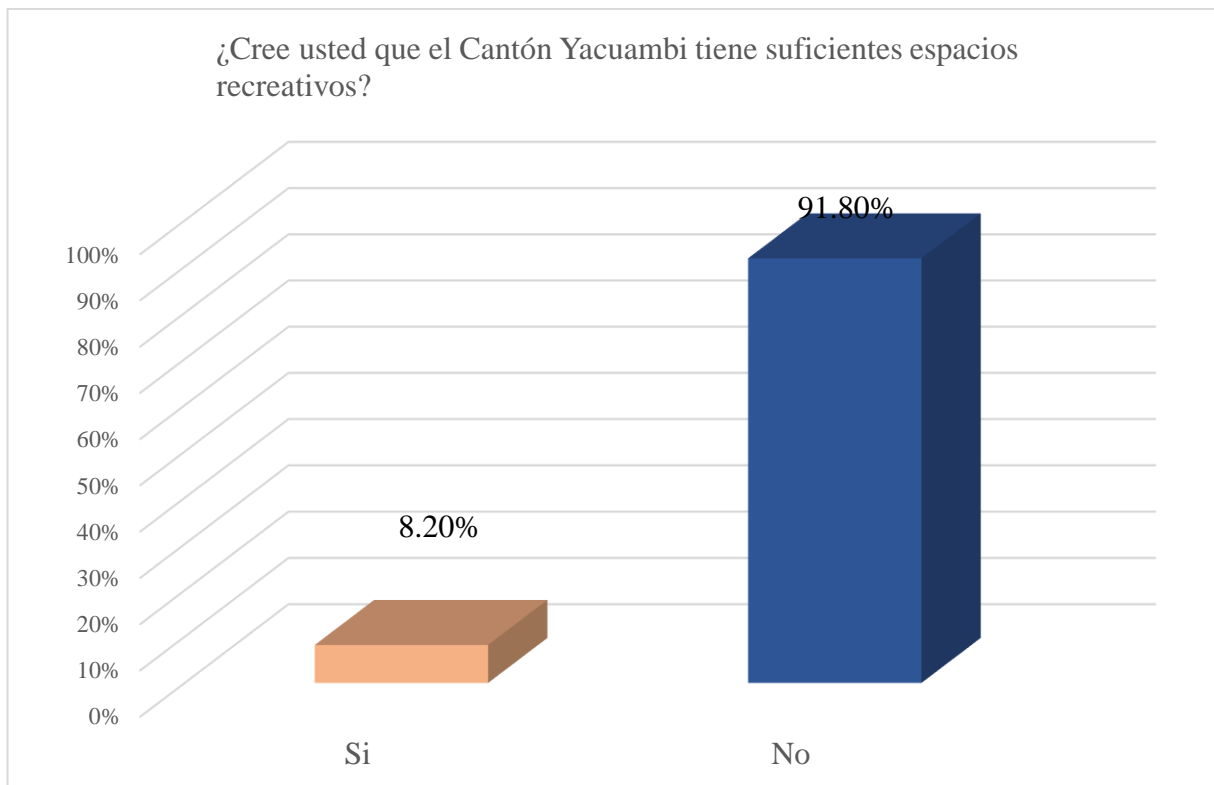
TOTAL: 49 Encuestas

5.3 Resultados

A continuación, se presentan los esquemas gráficos que corresponden a la información recolectada en las encuestas realizadas, mismas que están basadas en el tamaño de la muestra. La encuesta está clasificada por niveles, según (Frías 2014), en preguntas de caracterización, uso del espacio y opinión.

Por ello se rescata la opinión de las principales preguntas que son clave para la justificación, y sustentación del del problema.

Ilustración 32. Pregunta N.º 6

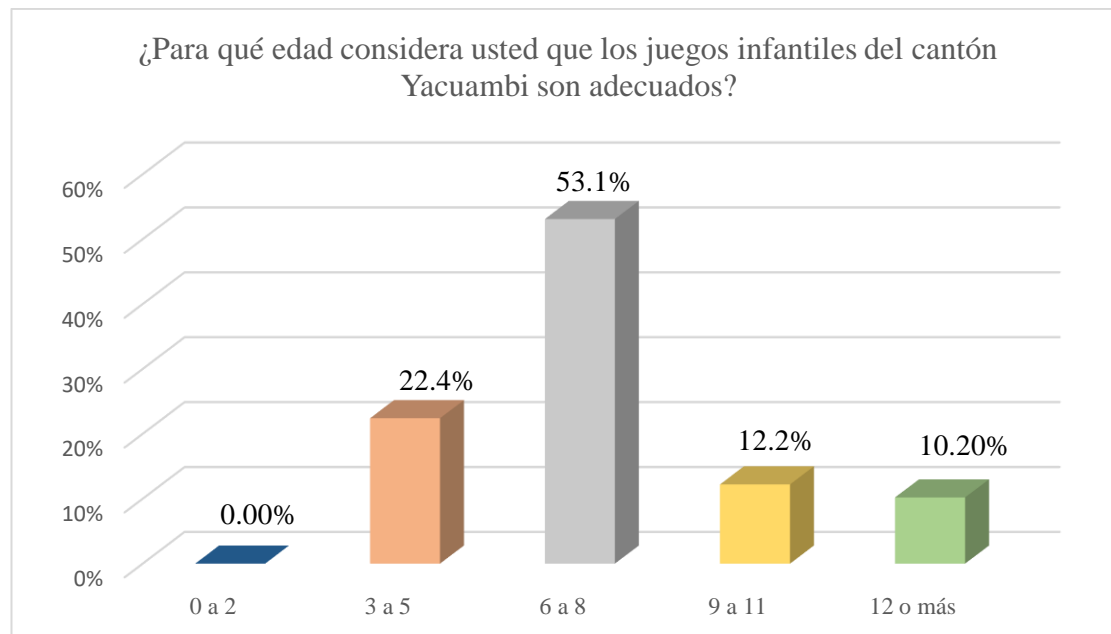


Realizada por el autor 2021.

Análisis de los resultados de la encuesta

De la encuesta aplicada se obtuvo que el 91.80% de los encuestados afirman que no existen suficientes espacios recreativos. Esto se pudo comprobar en el diagnóstico de espacios recreativos, donde identificamos que estos espacios son limitados y no abastece la demanda de los niños y niñas de acuerdo al Plan Territorial del Cantón Yacuambi del 2019 dice que, existe un aproximado de 1026 infantes, con este dato nos permite concluir que es necesario la planificación de espacios recreativos para niños y niñas de 0 a 6 años.

Ilustración 33. Pregunta N° 12

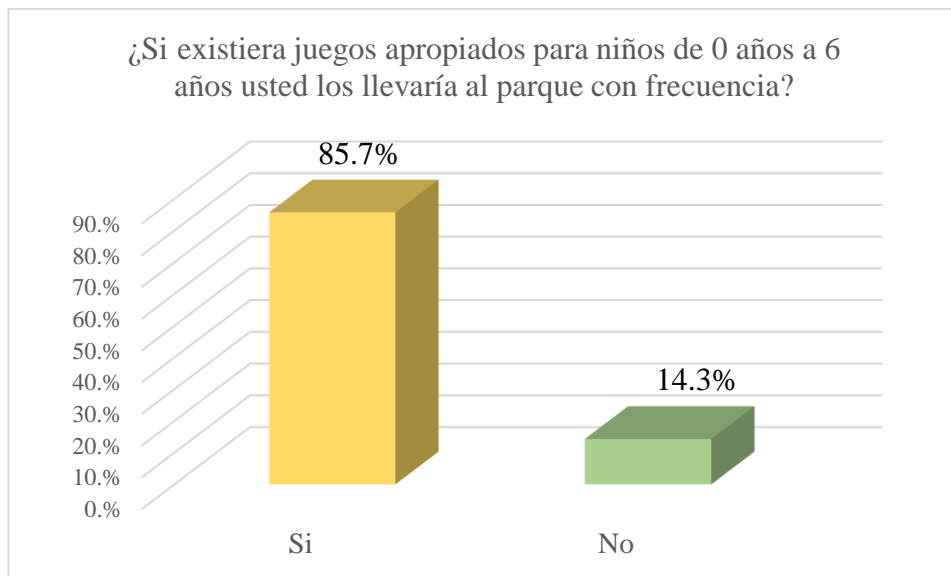


Realizada por: el autor 2021.

Análisis de los resultados de la encuesta

El 53.1% afirman que los juegos infantiles del cantón son para niños de 6 a 8 años, mientras que un 22.4% afirman que los juegos son para niños de 3 a 5 años, por lo que, el 12.2% hace mención que, son para niños de 9 a 11 años y el 10.20% dice que son para niños de 12 años en adelante, por lo tanto, se evidencia un déficit de espacios recreativos para niños y niñas de 0 a 6 años.

Ilustración 34. Pregunta N° 15

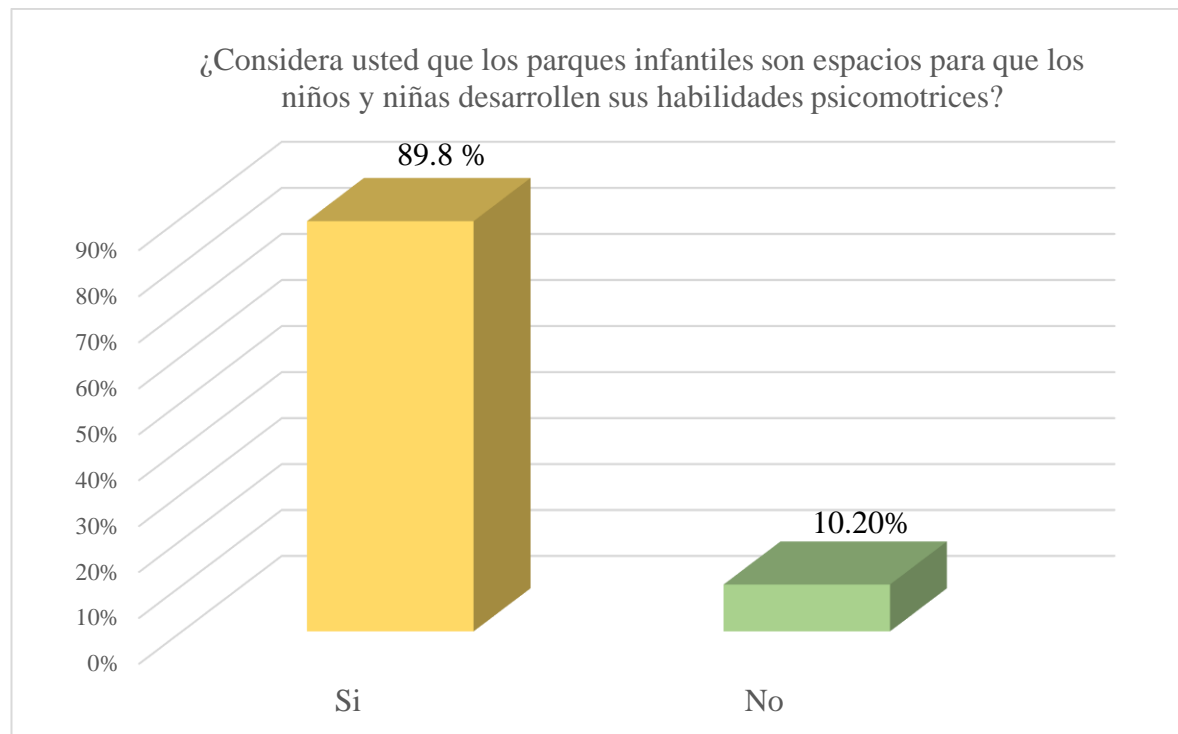


Realizada por: el autor 2021.

Análisis de los resultados de la encuesta

El 85.7% de los encuestados, dicen que, si existieran espacios recreativos para niños de 0 a 6 años acudirían a estos espacios, considerando cada una de sus sugerencias de acuerdo a las necesidades de los infantes y de los cuidadores.

Ilustración 35. Pregunta N° 16



Realizada por: el autor 2021.

Análisis de los resultados de la encuesta

El 89.8% de los encuestados, menciona que los parques infantiles son espacios para que los niños y niñas desarrollen sus habilidades psicomotrices mientras que el 10.20% no considera que estos espacios recreativos sean apropiados para que los niños y niñas desarrollen sus habilidades psicomotrices.

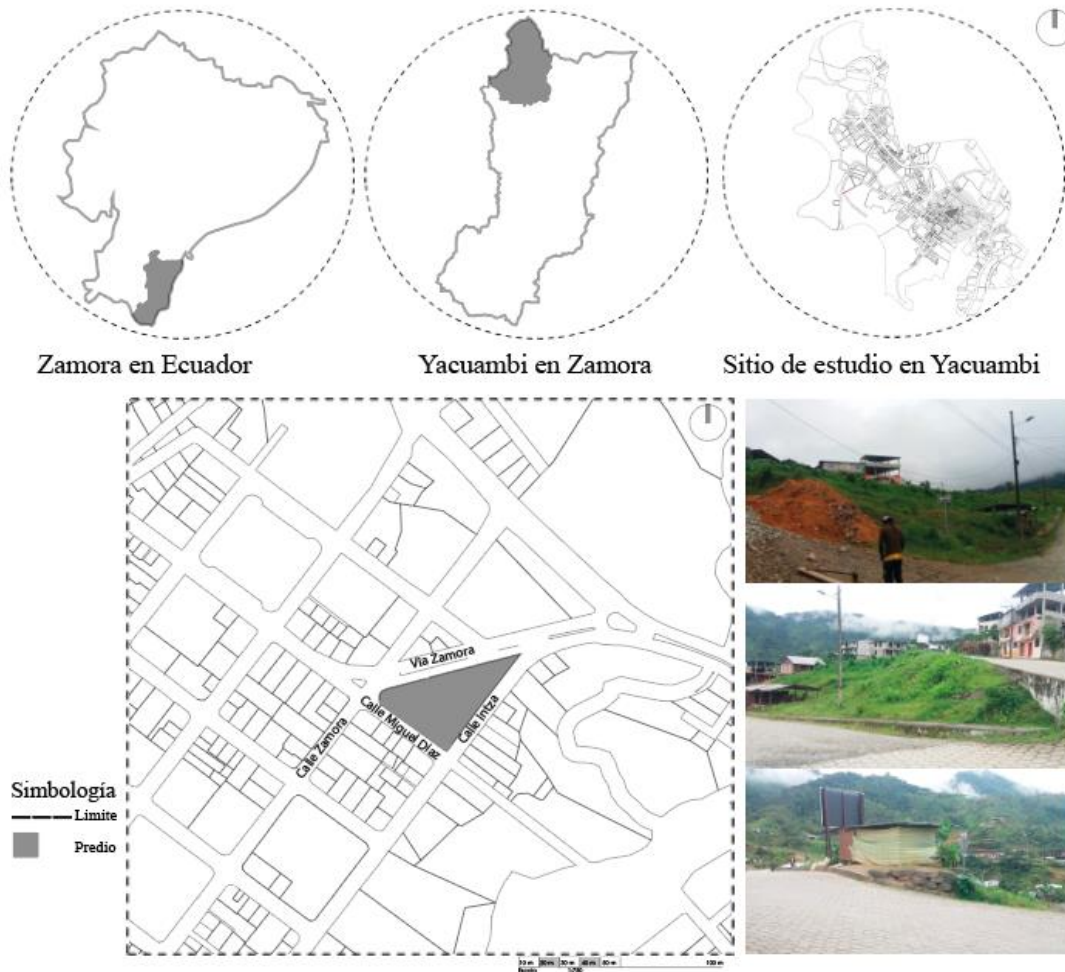
5.4 Análisis del sitio Urbano Arquitectónico

Para la propuesta Urbano – Arquitectónico, del área recreativa para niños y niñas de 0 a 6 años. El lugar a intervenir es un predio no construido y destinado por la municipalidad del Cantón Yacuambi, se toma este espacio debido a su ubicación, con un contexto consolidado en el área central urbana del cantón y de acuerdo a su Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial, que hace mención a realizar la creación y mejoramiento de espacios públicos para fomentar el encuentro ciudadano, el ocio y otros.

Para conocer los aspectos más importantes del contexto sobre el predio, el cual cuenta con dos áreas de comida rápida, en donde se propone el proyecto de espacios recreativos para niños y niñas de 0 a 6 años, se analizarán aspectos generales como:

- Ubicación,
- Conectividad - Accesibilidad,
- Equipamientos,
- Soleamiento y
- Vientos.

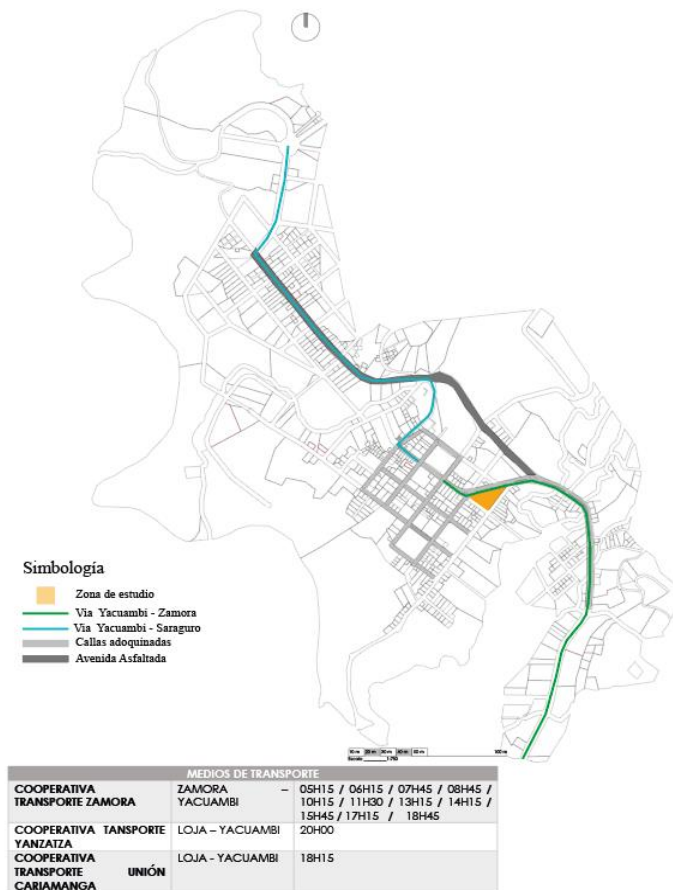
Ilustración 36. Ubicación



Elaborado por: el autor.

El sitio de estudio se encuentra ubicado en un lugar de alto movimiento por las mañanas, al medio día y en las tardes, debido diferentes equipamientos próximos como escuelas, entidades financieras, instituciones públicas o como parada de buses. También se encuentra ubicado frente a la Av. Zamora el cual entran y salen vehículos del cantón.

Ilustración 37. Conectividad - Accesibilidad

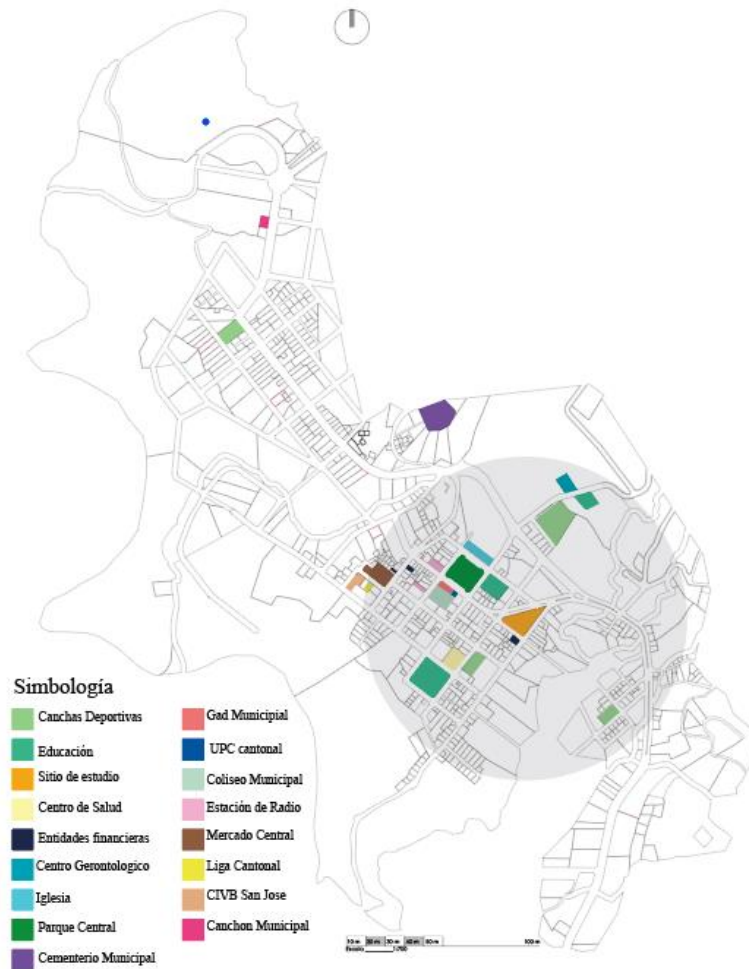


Elaborado por: el autor.

El sistema vial del cantón Yacuambi permite el acceso hacia dos cantones de la provincia de Loja y Zamora Chinchipe que son el cantón Saraguro y el cantón Zamora. La vía que une el cantón Yacuambi con el cantón Zamora es una vía que se encuentra en proceso de construcción de su carpeta asfáltica y se une a la vía de la troncal amazónica en el sector de la saquea.

El predio de estudio responde un nivel medio de congestionamiento vial, debido a que se encuentra rodeado por la Av. Zamora de primer orden, lo que su afluencia vehicular es en horas pico, debido a que se encuentra ubicado en la entra del cantón. La calle Miguel Diaz y Calle Intza se posesionan como vías de segundo orden.

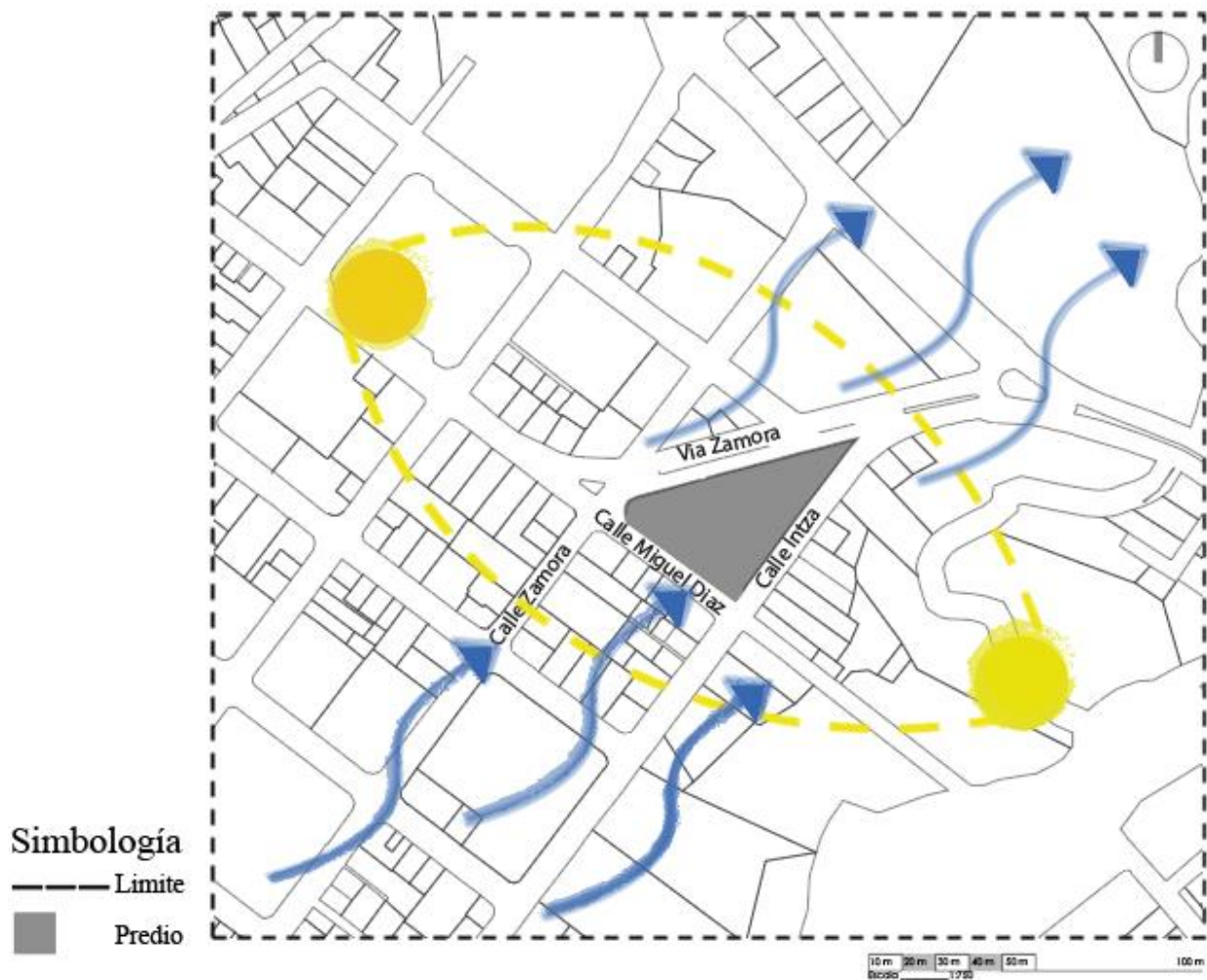
Ilustración 38. Equipamientos



Elaborado por: el autor.

Actualmente el predio no se encuentra construido, es un terreno de forma triangular con desniveles, en un radio de 500 metros abarca instituciones públicas, financieras, de salud, religiosas y educativas, ya que se encuentra dentro de la cabecera cantonal del cantón Yacuambi.

Ilustración 39. Soleamiento y vientos



Elaborado por: el autor.

Se analiza el soleamiento existente debido a la orientación del predio, además se estudia la dirección de los vientos, determinando los vientos predominantes suroeste – noreste y los secundarios orientados de sur – este.

Su clima es cálido húmedo, con mayores precipitaciones en los meses de enero a julio. Durante los meses de julio a diciembre presenta menos lluvia y por ende predomina la presencia de verano.

Conclusión

De acuerdo al análisis de las áreas recreativas de la cabecera cantonal de Yacuambi, se determina que existen áreas de juegos para niños y niñas mayores a los 6 años, con habilidades psicomotrices desarrolladas, y que los espacios que existen son mínimos, de acuerdo al número de infantes que existen en el cantón según el Plan territorial del cantón Yacuambi.

Mediante la encuesta planteada, se puede concluir que no existen suficientes áreas juegos para niños menor a 6 años, lo que hace notorio un déficit de espacios recreativos, La mayoría de los encuestados aseguran que los juegos que existen son para niños mayores a los 6 años y que si existieran estos espacios recreativos para infantes acudirían con frecuencia ya que consideran que son espacios adaptados para el desarrollo psicomotriz de los infantes.

Con el análisis del sitio, y su entorno determinamos que, Yacuambi cuenta con un 80% aproximadamente de áreas verdes, el 20% de uso de suelo residencial y comercial, consolidado con equipamientos, deportivos, religiosos, educativos, administrativos y que la accesibilidad con la conectividad permite que el área de estudio cuente con una afluencia de personas, y que esta área recreativa tenga la permanencia por propios y extraños, para el ocio y disfrute de los niños y niñas de 0 a 6 años.

5.5 Estrategias de diseño

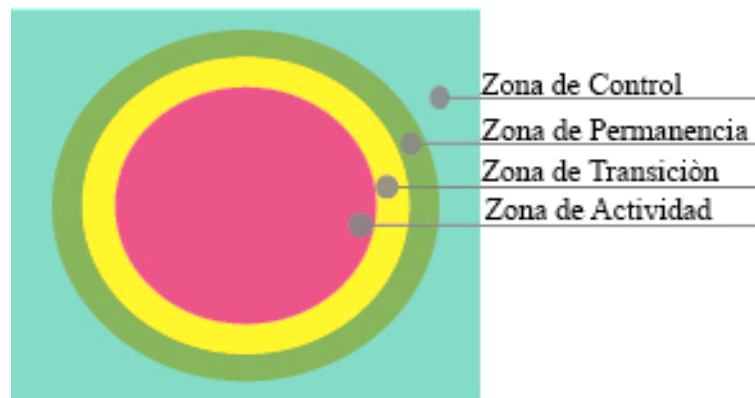
Con el fin de proyectar una propuesta acorde al tema de investigación, se desarrollan unas estrategias de diseño, para el diseño de un área recreativa en el cantón Yacuambi en base al análisis del sitio, tomando en cuenta que el predio se encuentra frente a la avenida principal, los diferentes cambios climáticos, y al ser un terreno con pendiente irregular.

Teniendo en cuenta estos puntos, hemos identificado cuatro aspectos importantes los cuales fueron investigados en diferentes fuentes bibliográficas, por ello se plantean de manera general como:

- Arquitectónicas
- Bioclimáticas
- Sustentables
- Urbanas

El objetivo de las presentes estrategias de diseño es para solventar la necesidad del caso de estudio y brindar un proyecto que brinde seguridad, protección y confort para las personas que hagan uso de este espacio público.

Ilustración 40. Estrategia Arquitectónica



Zonificación de diseño elaborada por el autor basada en (Alcaldía mayor de Bogotá, 2021).

Zona de Actividad



Área que ocupa el desarrollo directamente determinado el evento y por los niños o niñas que le estén usando

Zona de Permanencia



Zona de actividad, áreas adecuadas para el ocio, equipamientos, dotaciones, plazoletas de comida, espacios con función múltiple

Zona de Transición



Área donde circulan individuos relacionados con el evento. Ocupan los niños o niñas que mantienen relación directa la dotación, pero no están utilizando, es un lugar para esperar su turno de juego

Zona de Control



Zona en la que se ubican los individuos que tienen relación indirecta con el evento. Espacio que ocupan los padres de familia, tutores y otras personas que necesitan mantener el control visual sobre los niños

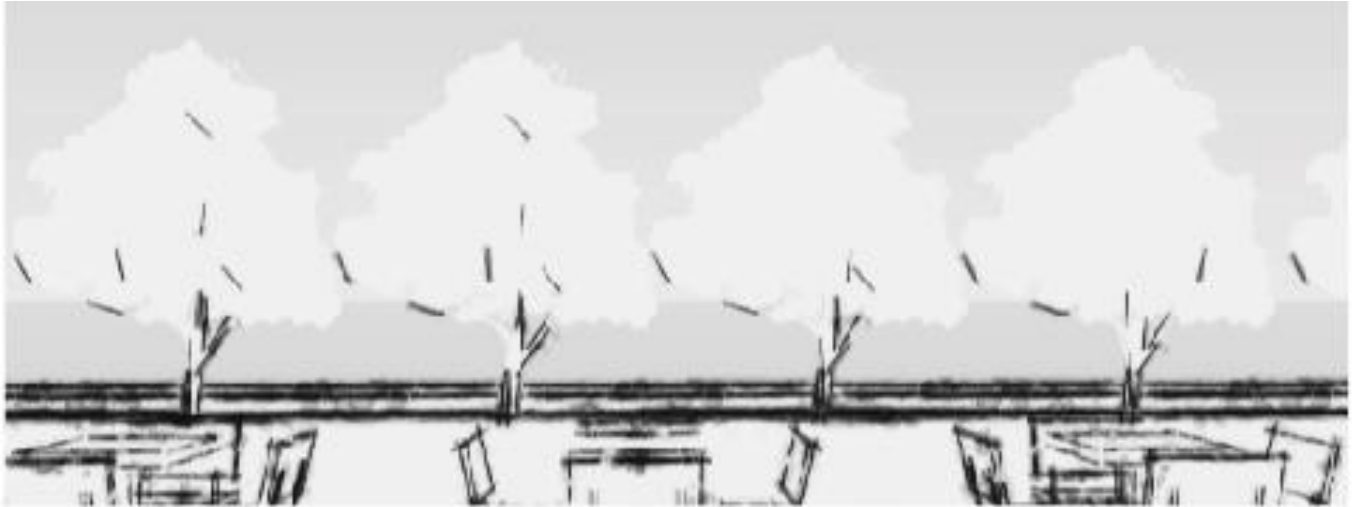
Elaborado por: el autor.

Ilustración 41. Estrategias Bioclimáticas

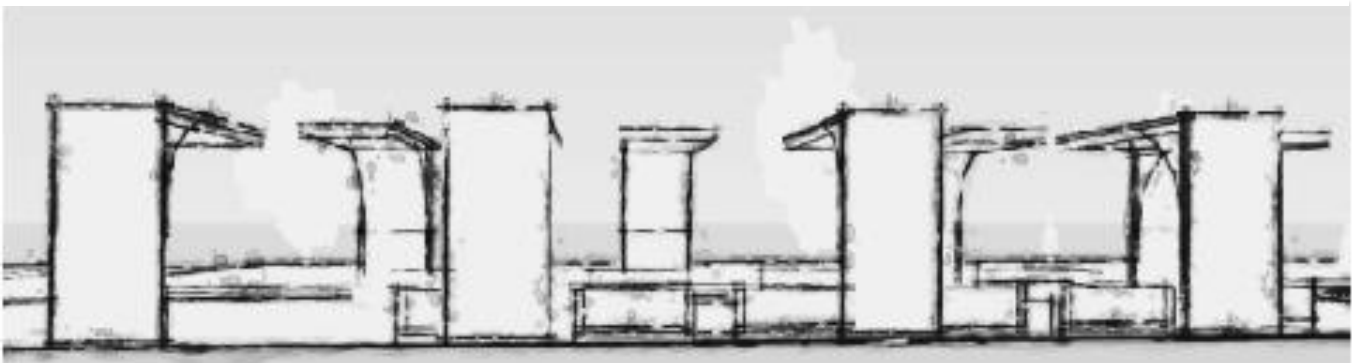


Elaborado por: el autor.

Ilustración 42. Estrategias Bioclimáticas



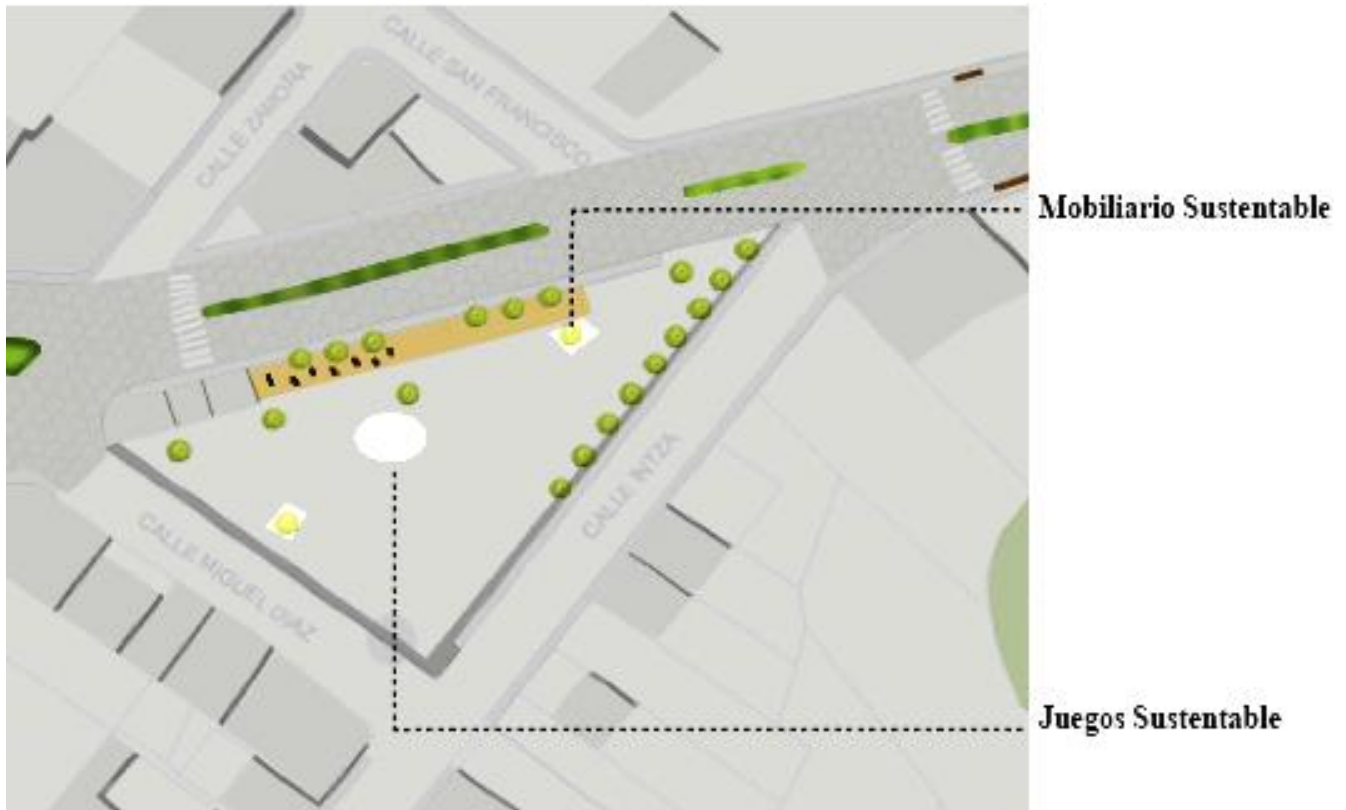
En el presente proyecto se desarrolla una hilera de arboles frente a la Av. Via a Zamora, con la finalidad de generar confort acústico y térmico, generando microclimas con sobras bajo el arbolado también se desarrolla como una barrera de protección para el transeúnte



Las bandas de protección se plantean en la plaza de estancia para que los usuarios puedan tener la permanencia y protegerse de los diferentes cambios climáticos. Este espacio nos sirve como punto de encuentro y que las personas hagan uso de este espacio se convierten en vigilantes de los niños que se encuentran en el área de juego

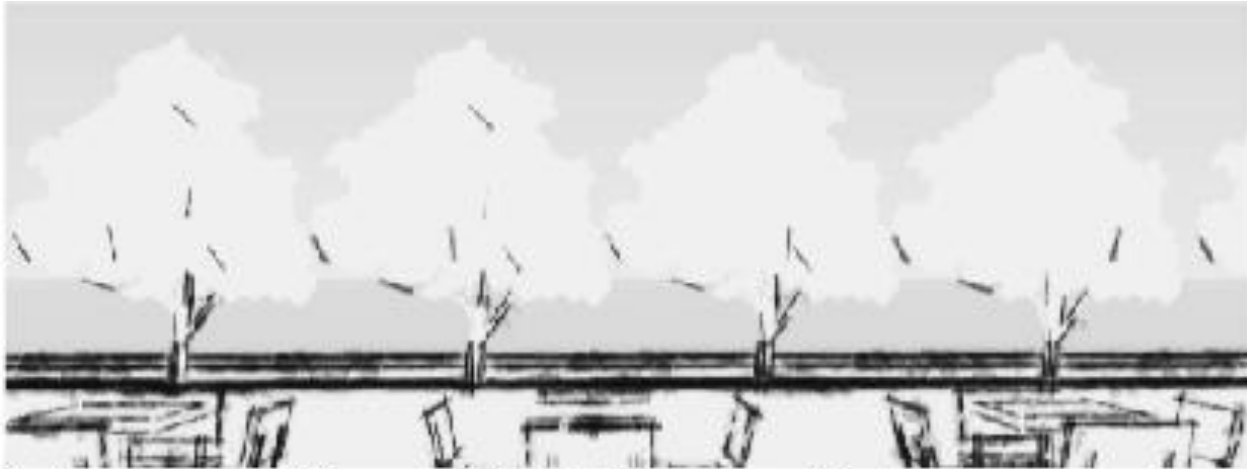
Elaborado por: el autor.

Ilustración 43. Estrategias Sustentables



Elaborado por: el autor.

Ilustración 44. Estrategias Sustentables



Se plantea un mobiliario sustentable de bajo impacto ambiental, ahorro de su mantenimiento y de una vida útil, ya que esta expuesto a cambios climáticos.



El prototipo de juegos se desarrolla en base a la unión de diferentes materiales contemplando los acabados y que no representen un riesgo para la comunidad siendo reemplazados una vez acabado su ciclo de vida útil.

Elaborado por: el autor.

Ilustración 45. Estrategias Urbanas

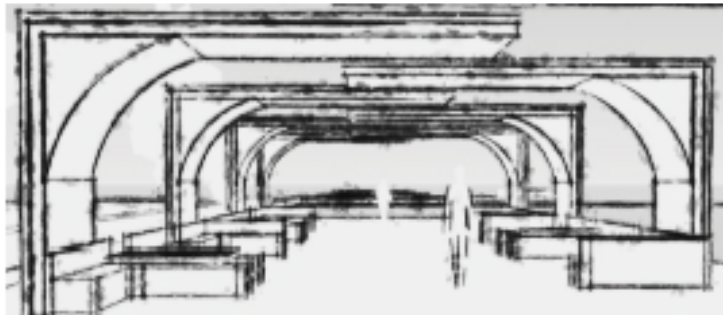


Elaborado por: el autor.

Ilustración 46. Estrategias Urbanas



La ampliación de la acera es para brindarles al peatón libre circulación conseguir un equilibrio en la ocupación de los espacios públicos y que nos garantice el grado de seguridad y diversidad necesarias para el confort sin caer en la aglomeración de personas



Establecer un equilibrio urbano entre espacios dedicados a la funcionalidad y espacios de estancia creando un ambiente confortable, rompiendo la monotonía y creando interés en el transeúnte a través de la existencia de focos de atracción



La señalización de tránsito como paso de cebra, semáforos, brinda una seguridad al peatón al momento de cruzar la calle.

Elaborado por: el autor.

06

PROPUESTA

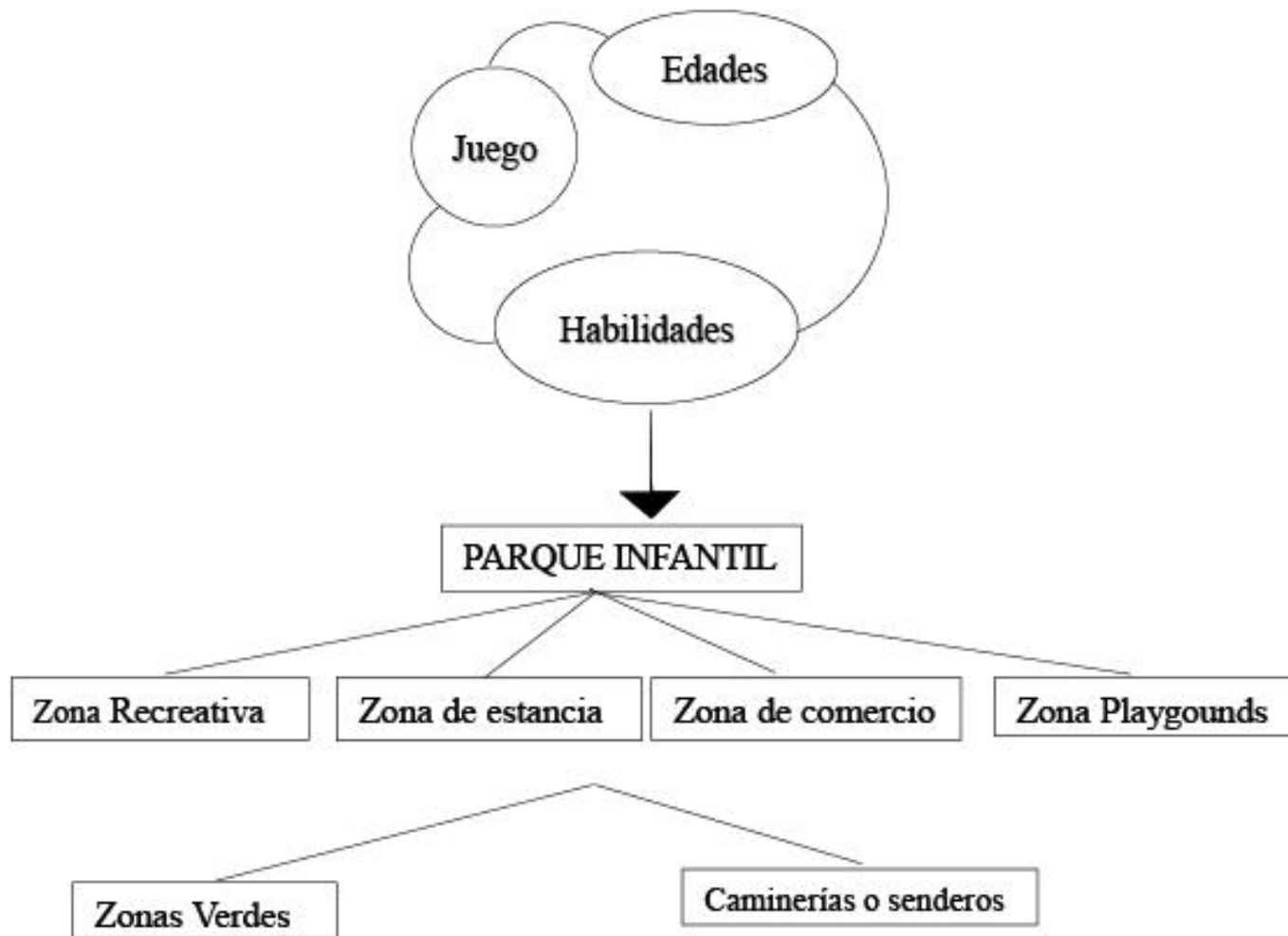
6. Propuesta

Se plantea un nuevo espacio recreativo para niños y niñas de 0 a 6 años, con la finalidad de satisfacer las necesidades de este grupo de infantes y contribuir con este espacio para el desarrollo de sus habilidades psicomotrices, psicosocial y destrezas.

Después del análisis del sitio realizado se llega a conocer la forma del predio que es triangular con pendiente irregular, el cual cuenta con locales de comida y que se encuentra frente a una avenida transitada, por lo consiguiente se diseña el partido arquitectónico en función a esta información.

El diseño parte de un eje central que son los niños los cuales se asocian con tres palabras que son: Juego, habilidades y edades; Tomando en cuenta el punto cuatro que es, el manual de diseño de áreas recreativas. Donde se encuentran cada uno que se recopiló de distintas fuentes y se planteó nuevos juegos de acuerdo a las habilidades psicomotrices del niño. También se plantea conectar este espacio de comida con el área de juego mediante plazas. A continuación, se muestra el diseño del partido arquitectónico, creando una relación entre espacios recreativos y de estancia.

Ilustración 47. Partido Arquitectónico



Elaborado por: el autor.

Ilustración 48. Descripción del partido Arquitectónico

ZONA DE ESTANCIA

ELEMENTOS	CARACTERÍSTICAS	FUNCIONES	MATERIALIDAD
Bandas térmicas	Elemento de forma rectangular	Protección al usuario y confort térmico	Estructura de Madera, Metálica con policarbonato
Bancas	Elemento de forma rectangular.	Descanso o reposo del usuario	Estructura de Madera o acero inoxidable
Mesas	Elemento cuadrado o rectangular	Objeto para asentar objetos o alimentos	Estructura de Madera o acero inoxidable

ZONA DE COMERCIO

ELEMENTO	CARACTERÍSTICAS	FUNCIONES	MATERIALIDAD
Cubículo	Elemento de forma rectangular o cuadro.	Espacio de compra de comida y bebidas no Alcohólicas	Estructura de Madera, Metálica con policarbonato

ZONA DE PLAYGROUNDS

ELEMENTO	CARACTERÍSTICAS	FUNCIONES	MATERIALIDAD
Circuito libre	Elemento de forma rectangular o cuadro o recto	Espacio de juego libre que le permita al niño desarrollar sus habilidades psicomotoras	Estructura de Madera, y acero, césped.

ZONA DE ÁREAS VERDES

ELEMENTO	CARACTERÍSTICAS	FUNCIONES	MATERIALIDAD
Árbol	Elemento natural	Protección al usuario Aislante acústico Confort térmico	Madera y hojas

CAMINERIAS O SENDEROS

ELEMENTO	CARACTERÍSTICAS	FUNCIONES	MATERIALIDAD
Piso o suelo	Piso y degradado	Circulación para el usuario	Concreto
Barandas o pasamanos	Elementos circulares	Proteger al usuario	Acero inoxidable o madera

Elaborado por: el autor.

Ilustración 49. Características de exploración de los niños y niñas de 0 a 6 años

PERIODO (EDADES) DE EXPLORACIÓN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS Y DE 4 A 6 AÑOS		
Conceptos de diseño	CARACTERÍSTICAS	
Forma y función	<p>Los niños de 1 año a 3 años juegan los unos cerca de los otros, están atentos lo que hacen los demás, pero realmente no desarrollan la actividad en grupo.</p> <p>Los niños de 4 años a 6 años les gusta encontrar elementos con una forma reconocible, por ejemplo un carro como marco para sus juegos ya que la imaginación es lo más importante en estas edades.</p>	
Materiales	<p>Los niños de 1 año a 3 años necesitan poder investigar los materiales, las distintas texturas y elementos que pueden mover y con los que puedan hacer algo.</p> <p>Los niños de 4 años a 6 años son muy curiosos, quieren investigar y descubrir cosas por sí solos, siempre están experimentando y quieren estar en lugares que despierten curiosidad.</p>	
Color	<p>Verde: Es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación, el frescar y la naturaleza. Es el color de la calma indiferente: nos transmite alegría o pasión. El verde que tiende al amarillo cobra fuerza activa y soledad; si en él predomina el azul resulta más sobrio y sofisticado.</p> <p>Amarillo: Provoca alegría estimula la actividad mental genera energía muscular. Es recomendable, utilizar amarillo para provocar sensaciones agradables y alegres. Es muy adecuado para promocionar productos para niños y para el ocio.</p> <p>Azul: Es inteligencia, esperanza, juventud, sabiduría, espacio, cielo, agua, es un color delicado y fresco.</p>	
FUNCIONES		CUALIDADES
Funciones sensitivas (cognoscitivas)	Oler, ver, oír, tocar y sentir	Componentes los cuales ayuden a desarrollar los sentidos.
Funciones motoras	Correr, saltar, gatear, escalar, subir y bajar	Componentes los cuales ayuden a desarrollar
ELEMENTOS		
<p>Los niños de 1 año a 3 años necesitan elementos como madera, arena, tierra, texturas, colores, formas estructuras de carácter multifuncional que ofrezcan un campo potencial de utilización más amplio y que puedan incluir a todos los niños/as de este grupo.</p> <p>Los niños de 4 años a 6 años necesitan estructuras de carácter multifuncional que ofrezcan un campo potencial de utilización más amplio y que puedan incluir a todos los niños/as de este grupo. Diferenciándoles del anterior grupo por formas y alturas distintas, produciendo más dificultad en cuanto a la prueba física.</p>		

Elaborado por: el autor.

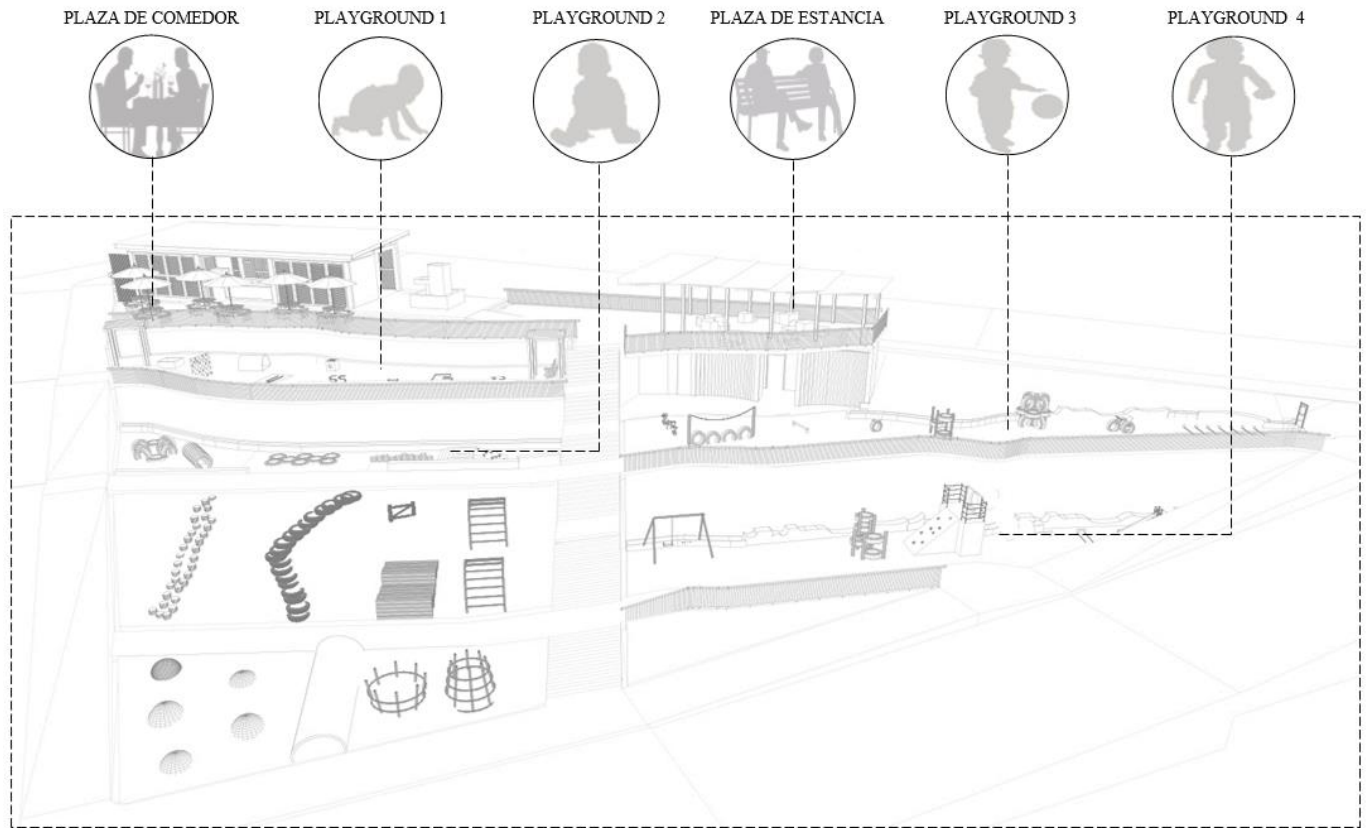
Ilustración 50. Emplazamiento



Elaborado por: el autor.

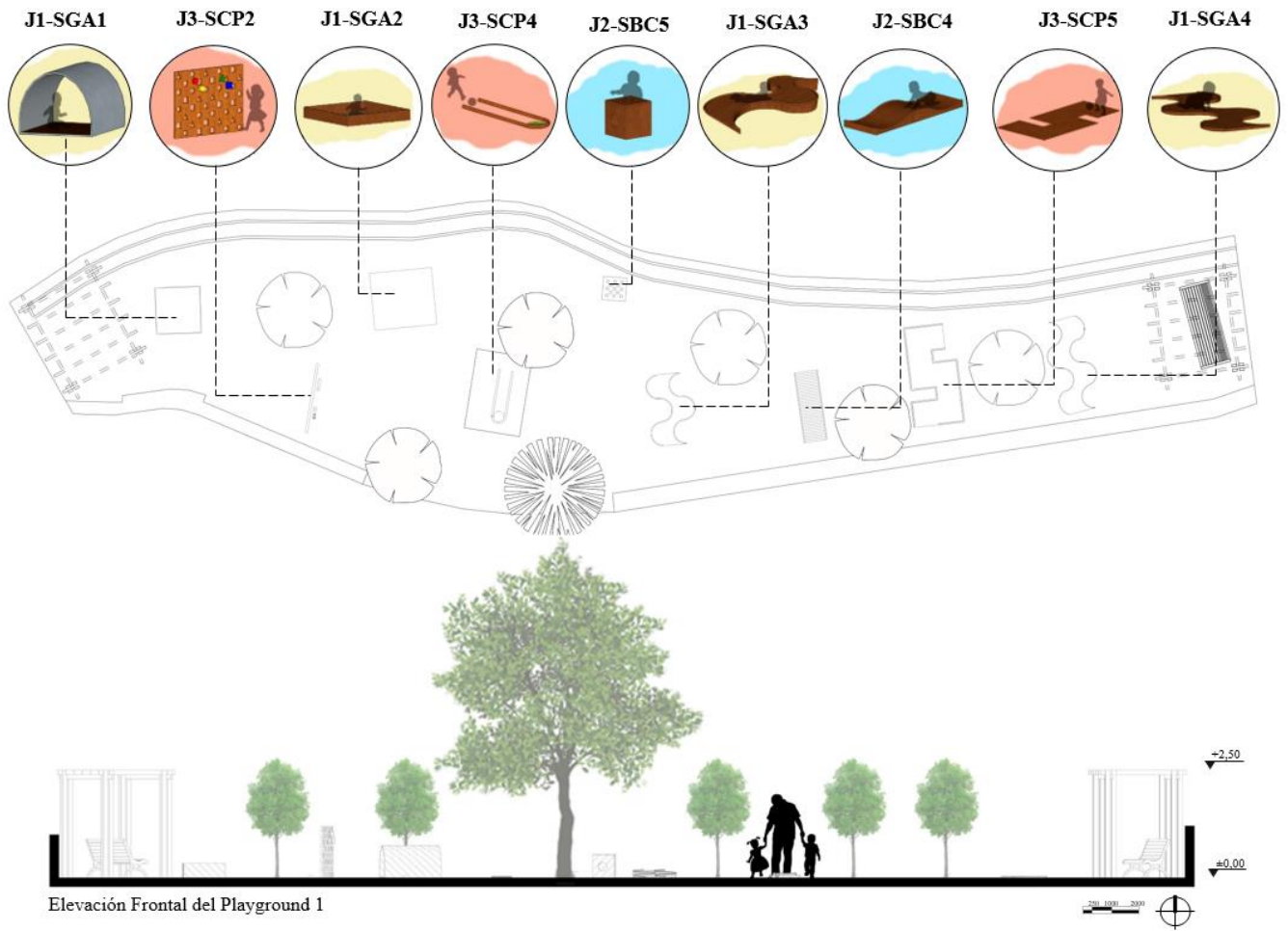
El presente proyecto se encuentra emplazado frente a la vía a Zamora, entre las calles Miguel Diaz y calle Intza. Dicha propuesta se inserta en el terreno tomado en cuenta por la municipalidad del cantón Yacuambi y tomando en cuenta cada uno de los lineamientos de diseño como son: Cuatro zonas de juego destinadas para los niños de diferentes edades, una zona de estancia, para los progenitores o individuos que acompañen a estos infantes, unos locales de comida, baterías sanitarias. La circulación de este proyecto es vertical, el cual permite conectarse los diferentes espacios a través de la acera de forma directa. De acuerdo a los lineamientos de diseño se planteó una hilera de arbolados alrededor del proyecto como barra protectora y acústico, reduciendo de esta forma la contaminación auditiva y generando u confort en los ocupantes.

Ilustración 51. Emplazamiento 3D



Elaborado por: el autor.

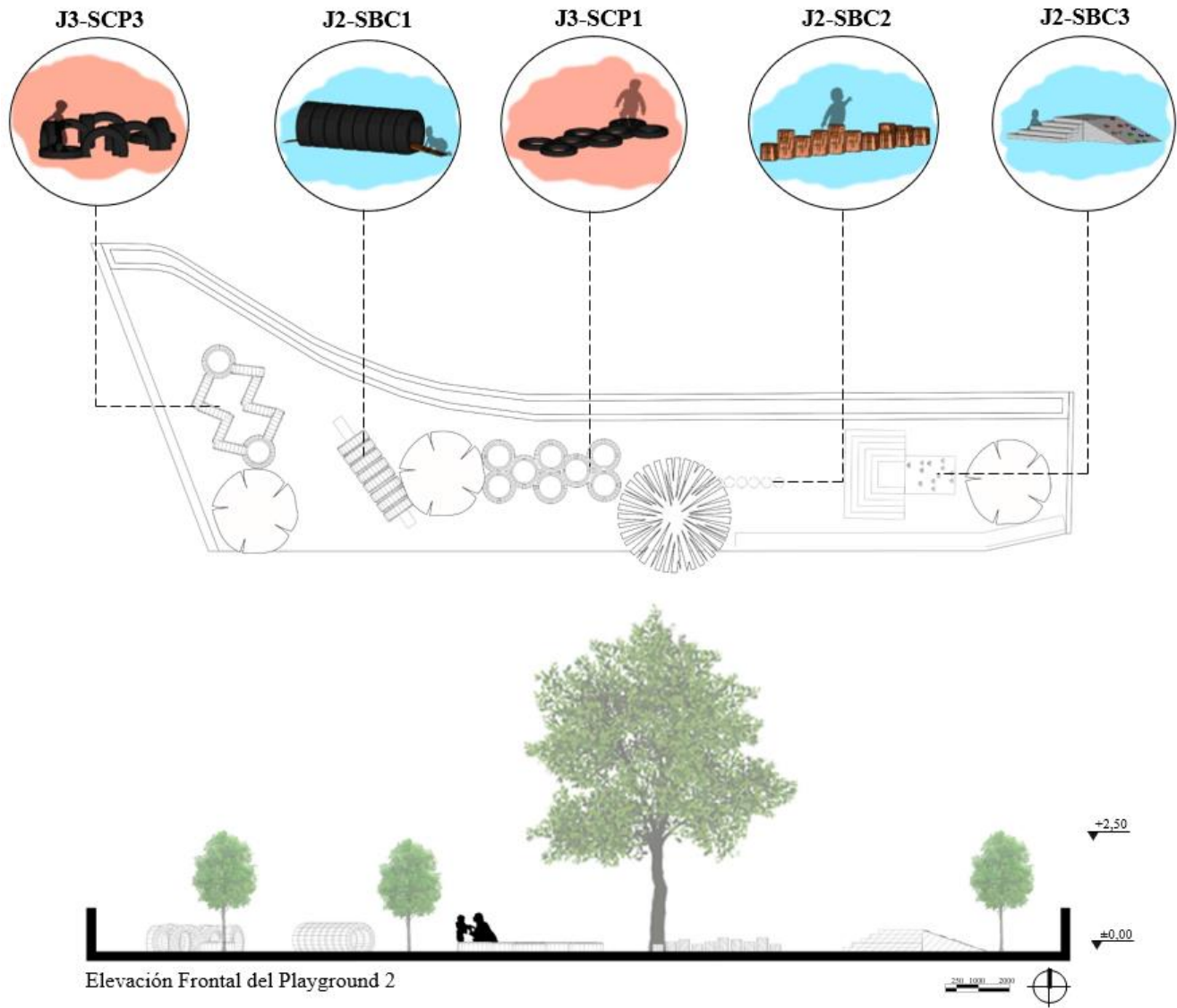
Ilustración 52. Playground 1



Elevación Frontal del Playground 1

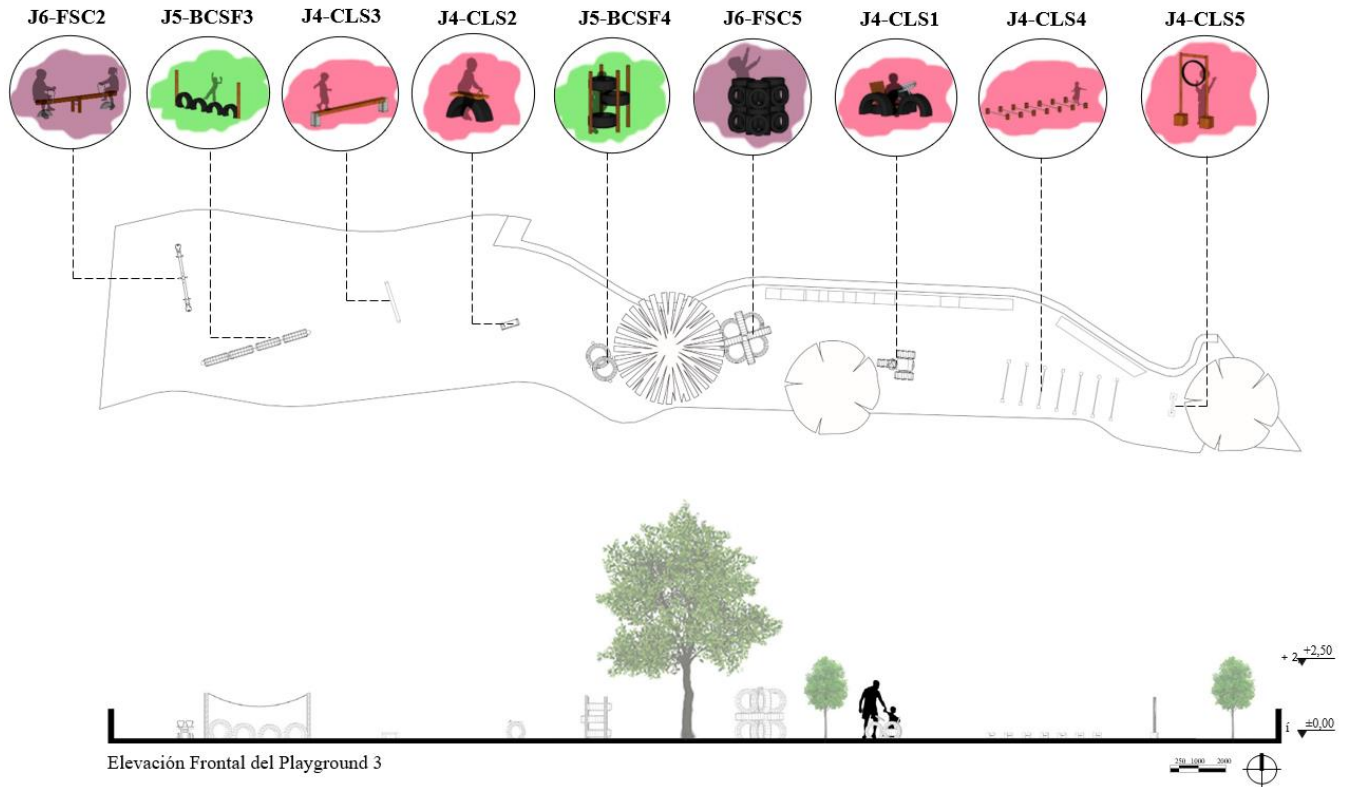
Elaborado por: el autor.

Ilustración 53. Playground 2



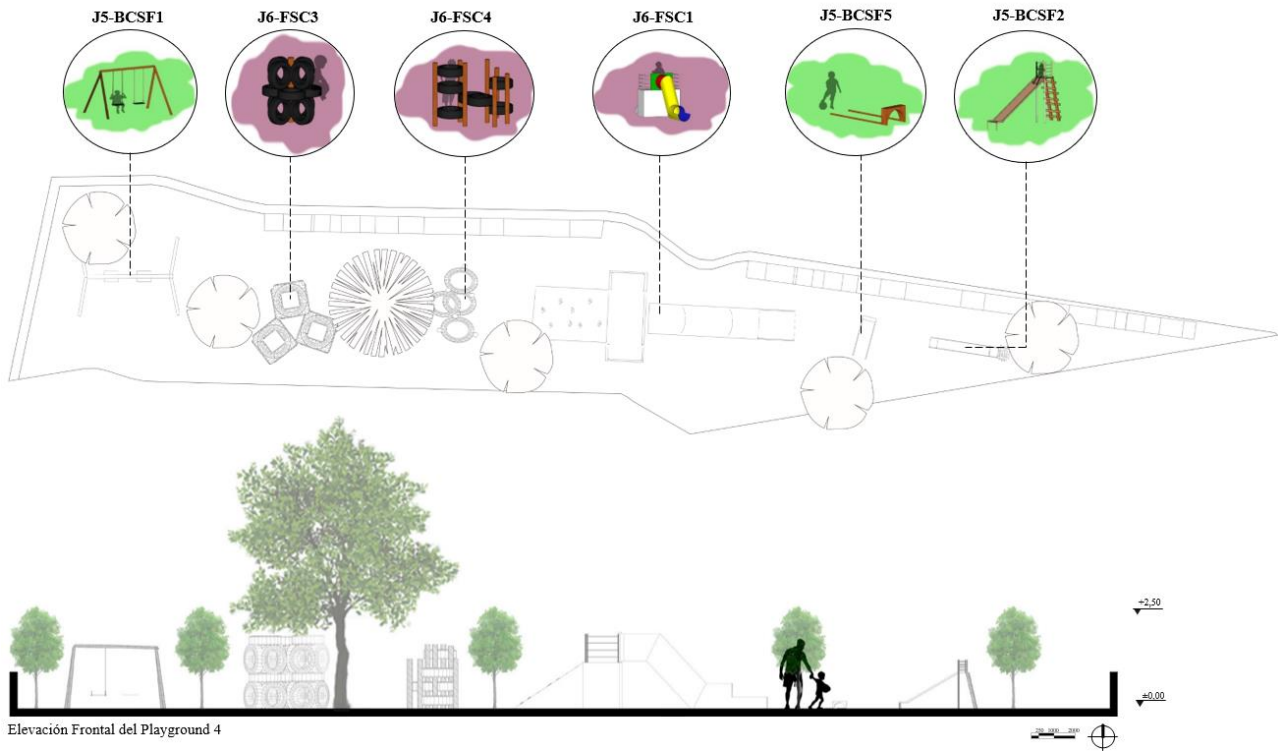
Elaborado por: el autor.

Ilustración 54. Playground 3



Elaborado por: el autor.

Ilustración 55. Playground 3



Elaborado por: el autor.

5.7. Perspectivas

Ilustración 56. Perspectiva Esquina Frontal Derecha



Elaborado por: el autor.

Ilustración 57. Perspectiva Esquina Frontal Izquierda



Elaborado por: el autor.

Ilustración 58. Perspectiva Aérea Playground 3 y 4



Elaborado por: el autor.

Ilustración 59. Perspectiva desde la calle Itnza



Elaborado por: el autor.

Ilustración 60. Playground 1



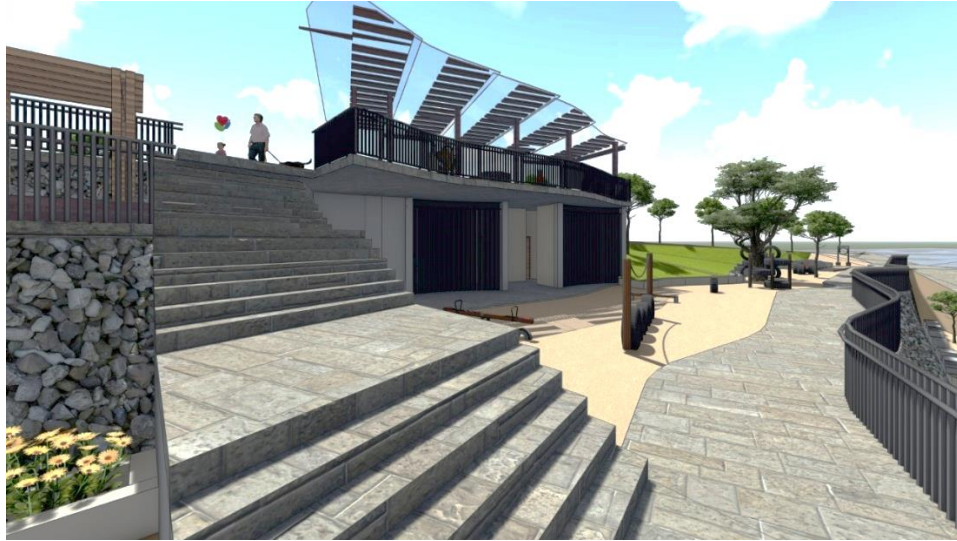
Elaborado por: el autor.

Ilustración 61. Playground 2



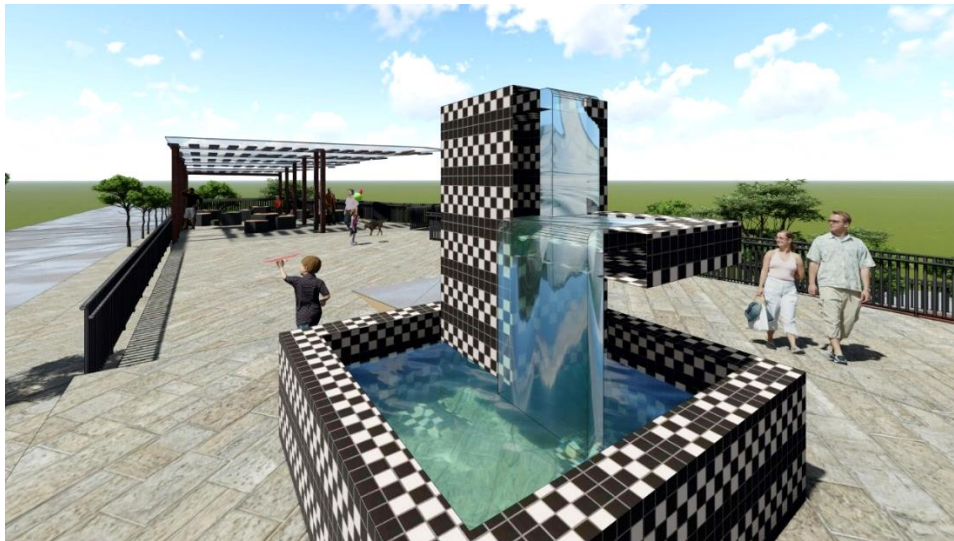
Elaborado por: el autor.

Ilustración 62. Playground 3



Elaborado por: el autor.

Ilustración 63. Plaza de estancia



Elaborado por: el autor.

Ilustración 64. Plaza de comedor



Elaborado por: el autor.

07

EPILOGO

7.1. Conclusiones

- Se analizó los diferentes juegos existentes en el libro de Neufert, o prototipos de juegos, desarrollando juegos para cada edad de acuerdo a sus habilidades psicomotrices, siendo estas habilidades más importantes en la primera etapa de 0 a 3 años sentir, gatear, tocar, subir y bajar (peldaños o gradas) y en la etapa de 4 a 6 años, gatear, correr escalar etc.
- Se identificó las etapas de desarrollo físico y cognitivo del niño entre 0 y 6 años en función a sus habilidades psicomotrices. En base a las diferentes fuentes bibliográficas como Piaget, Erikson y María Montessori se identificó las etapas físico cognitivas de los niños de 0 a 6 años y se identifica donde es la etapa de mayor desarrollo psicomotriz del ser humano, las áreas de espacios recreativos deben ser diseñados en función a las habilidades psicomotrices de cada una de las edades de la primera infancia ya que según María Montessori menciona que cuentan en esta etapa con una mente absorbente
- Se analizó referentes de espacios recreativos para infantes que se han desarrollado en distintos lugares del mundo, se determinó parámetros de cada uno de estas áreas de espacios recreativos como el tipo de juego, material, textura, color y función, se comprobó que cada juego responde a una edad de acuerdo a sus habilidades psicomotrices, con materiales del entorno o prefabricados con una textura lisa en los juegos y arenoso en el área de juego y que poseen un color verde para brindar a los infantes un espacio de tranquilidad y calma.
- En el desarrollo de la guía de diseño de espacios recreativos para niños de 0 a 6 años se planteó diferentes áreas de espacios recreativos con un color que haga énfasis a la edad correspondiente, la guía de diseño cuenta con un imagen en 3d de cada uno de los juegos y un enunciado que detalla la edad autónoma que el niño o niña pueda hacer uso de este juego, también sus acciones posibles que enfatiza las actividades y la zona en cual puede ubicarse esta área de espacio recreativo de acuerdo a la edades de 0 a 6 años.

El caso de aplicación fue el cantón Yacuambi, el cual se realizó un análisis de los espacios recreativos, donde se identificó que existe áreas de espacios recreativo que no se encuentran adaptadas para la edad de los niños y niñas de 0 a 6 años, el cual se evidencia como un déficit de estas áreas de espacios recreativos para niños y niñas de 0 a 6 años, por tanto, se diseñó una propuesta urbana arquitectónica para una área destinado por la municipalidad del cantón Yacuambi en el cual se utilizó los juegos que se plantea de acuerdo al punto cuatro que es el manual de lineamientos de diseño para áreas recreativas.

7.2 Recomendaciones

- Al diseñar un área de juego, espacios recreativos o un parque infantil, se recomienda tomar en cuenta que cada una de las edades de los niños y niñas puesto que poseen diferentes habilidades psicomotrices, pensar en cada área de espacios recreativos en función al juego, como su materialidad, textura y su color para que no afecte al desarrollo físico y cognitivo del niño o niña.
- También se recomienda incrementar la investigación en el desarrollo de cada una de las áreas de espacios recreativos para los niños de 0 a 6 años en base a sus habilidades psicomotrices, ya que se encuentran en la etapa de mayor desarrollo psicomotriz del ser humano.
- Se recomienda a las autoridades y profesionales como educadores, arquitectos paisajistas y urbanistas pensar que las áreas de espacios recreativos que hoy en día se implementan en los parques infantiles ya que no responden a la necesidad de todos los niños y niñas de 0 a 6 años, debido a que es un prototipo de juego para niños y niñas con habilidades de mayor capacidad.
- Se recomienda a las autoridades de la municipalidad de GAD Yacuambi que, al desarrollar algún espacio recreativo, pensar en la población infantil que posee el cantón debido a que cada una de estas edades poseen habilidades psicomotrices diferentes y que los prototipos prefabricados nos responden a la necesidad de cada uno de estos niño y niñas.

7.3 Bibliografía

Álvarez, G. (2005). *Espacios educativos Montessori. Una opción educativa nivel preescolar y primaria en los Reyes, Mich* [Tesina de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional. <http://200.23.113.51/pdf/22692.pdf>

Bustos, K. A. (2015). *Parque para recreación infantil con Materiales reciclables y energía solar para su iluminación, en la parroquia laurel del cantón Daule* [Tesis de Grado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional, http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/9115/1/UG_BFAU_TDM2.10.pdf

Delgado, J. (22 de marzo de 2020). *Tabla de peso y estatura del bebé, niño y niña*. Etapa Infantil. <https://www.etapainfantil.com/tabla-peso-estatura-bebe>

Fundación Faustino Orbegozo Eizaguirre. (2009). Curvas y tablas de crecimiento. Programa de salud infantil (PSI), 1, 499-523. http://www.aepap.org/sites/default/files/curvas_orbegozo.pdf?fbclid=IwAR3U3w26lpb_JP4xemDFraEtm-kq9oQAU3t-f-abiwd16bndZtT5X7-W1eE

Fundación Lukas. (2015). *Manual de construcción y equipamientos de parques infantiles de integración*. https://aspace.org/assets/uploads/publicaciones/ManualParquesInfantiles_FLK.pdf

Heredia, M. I. y Tirado, D. A. (2014). *Juegos recreativos para niños y su implementación en el Parque Infantil de Atocha* [Tesis de Grado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/954>

Hidalgo, V., Sánchez, J., y Lorence, B. (2008). Procesos y necesidades de desarrollo durante la infancia. *Revista de Educación*, 10, 85-95. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/30963/Procesos%20y%20necesidades.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Linares, R. A. (2021). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Barcelona]. Repositorio Institucional http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

Mansilla, M. E. (2000). Etapas del desarrollo Humano. *Revista de Investigación en Psicología*, 3 (2), 105-116. http://ateneo.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2035/revista_de_investigacion_en_psicolog%c3%ada08v3n2_2000.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moreno, A. L. (2015). *Las áreas recreativas y su relación con el confort de los niños 2 a 5 años en los centros comerciales de Latacunga* [Tesis de Grado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20134/1/TESIS%20ANITA.pdf>

Moreno, J. y Rodríguez, P. (2020). *El aprendizaje por el juego motriz en la tapa infantil*. Facultad de Educación. Universidad de Murcia. <http://www.deposoft.com.ar/repo/mini%20basquet/juegoinf.pdf>

Navarro, V. (2013). Playgrounds del siglo XXI: una reflexión sobre los espacios de juego de la infancia. *Arquitectonics: Mind, Land & Society*, 25,189 -202. <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/121695>

Organización de los Estados Americanos. (2005). *Etapas del Desarrollo Infantil*. Desarrollo Infantil Temprano. <http://www.oas.org/udse/dit2/que-es/etapas.aspx#top>

Ríos, I. K. (2015). *Estudio y diseño de un parque infantil para el cantón Naranjal* [Tesis de Grado, Universidad de Guayaquil - Facultad de Arquitectura y Urbanismo]. Repositorio Institucional <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/16625>

Robles, B. (2008). La infancia y la niñez en el sentido de identidad. Comentarios en torno a las etapas de la vida de Erik Erikson. *Revista Mexicana de Pediatría*, 75(1), 29-34. <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2008/sp081g.pdf>

Sanz, M. (2018). *Playgrounds: La geometría de los elementos del juego* [Trabajo de fin de grado, Universidad Politécnica de Madrid]. Repositorio Institucional <https://oa.upm.es/51507/>

SENPLADES (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021*.

<https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-10/Plan%20Nacional%20de%20Desarrollo%20Toda%20Una%20Vida%202017%20-%202021.pdf>

Turienzo, R. (2016). *El pequeño libro de la motivación (Primera edición)*. Alienta Editorial.

https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/34/33578_EL_PEQUENO_LIBRO_DE_LA_MOTIVACION.pdf

UNICEF (2017). *La primera infancia importa para cada niño*.

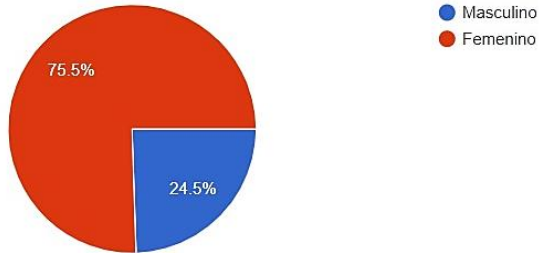
https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf

7.4 Anexos

Anexo 2. Encuesta dirigida a los habitantes del cantón Yacuambi

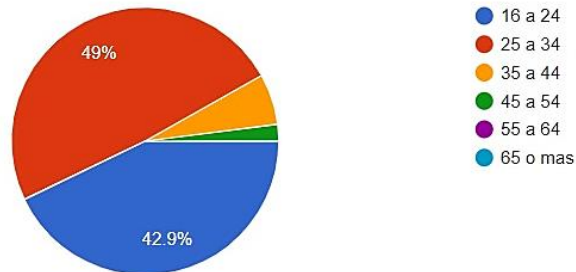
1) Selecciones su género

49 respuestas



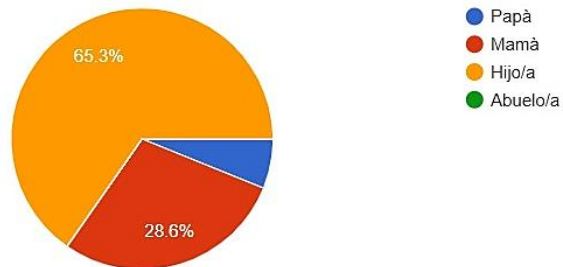
2) Cual es su rango de edad

49 respuestas



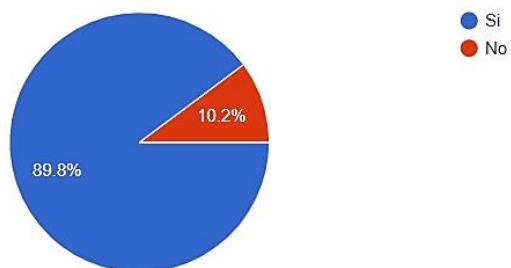
3) Que rol cumple usted en el núcleo familiar

49 respuestas



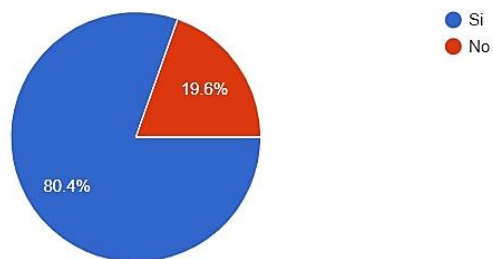
4) En su círculo familiar directo o cercano hay niños/as menores a 12 años.

49 respuestas



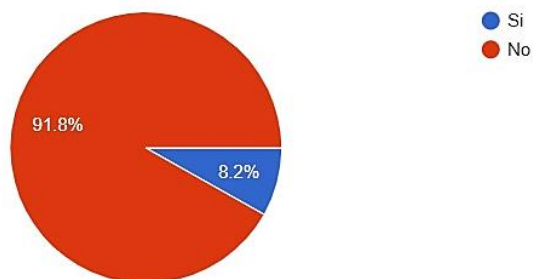
5) ¿Si la pregunta anterior fue afirmativa, los niños de su entorno familiar acuden a parques?.

46 respuestas



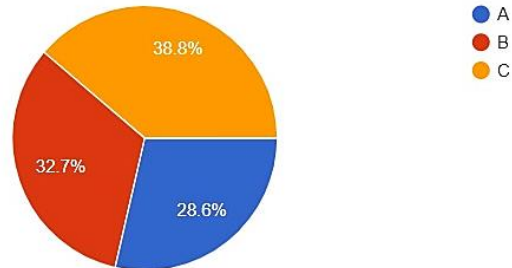
6) ¿Cree usted que el cantón Yacuambi tiene suficientes espacios recreativos?

49 respuestas



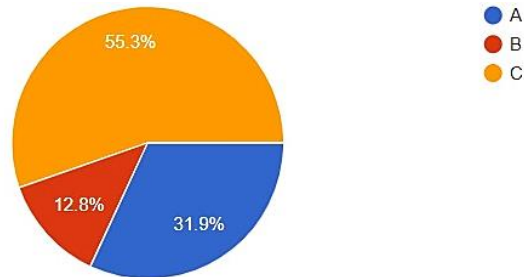
7) Seleccione la imagen que considere un espacio de juegos más apropiado para los niños y niñas menores de 6 años.

49 respuestas



8) Seleccione la imagen que considere un espacio de juegos más apropiado para los niños y niñas mayores de 6 años.

47 respuestas



9) ¿Considera usted que los actuales espacios recreativos del cantón Yacuambi son seguros?

49 respuestas



10) ¿Considera usted que los actuales espacios recreativos del cantón Yacuambi son apropiados para los niños niñas de 0 a 6 años?

Copia

49 respuestas



11) ¿Considera usted que los espacios recreativos del cantón Yacuambi son cómodos para los adultos que los acompañan? Escriba por que Si o porque No

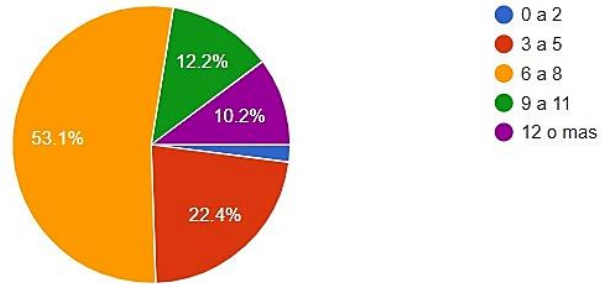
Copiar

47 respuestas



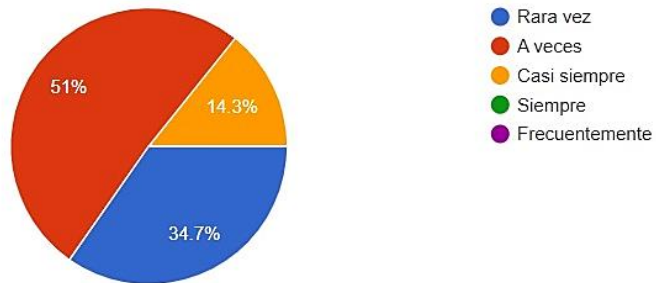
12) ¿Para que edad considera usted que los juegos infantiles del cantón Yacuambi son adecuados?

49 respuestas



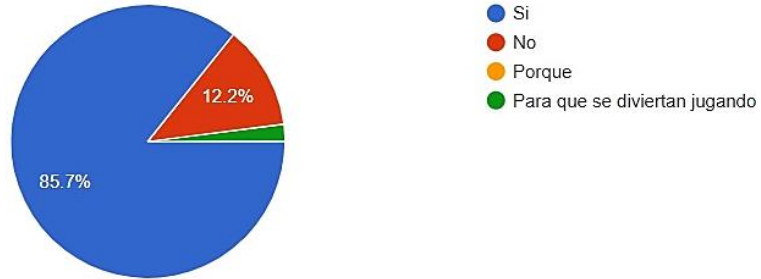
13) ¿Con que frecuencia acude a los espacios recreativo del cantón Yacuambi?

49 respuestas



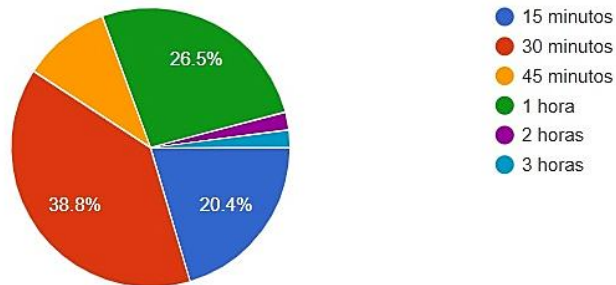
15) ¿Si existiera juegos apropiados para niños de 0 años a 6 años usted los llevaría al parque con frecuencia?

49 respuestas



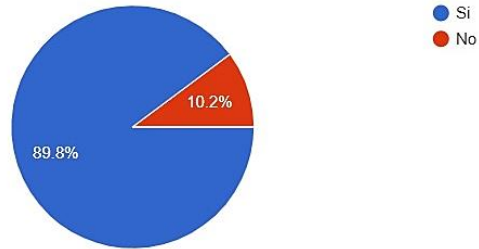
14) ¿Cual es el promedio de tiempo que usted permanece en un parque infantil?

49 respuestas



16) ¿Considera usted que los parques infantiles son espacios para que los niños y niñas desarrollen sus habilidades psicomotrices?

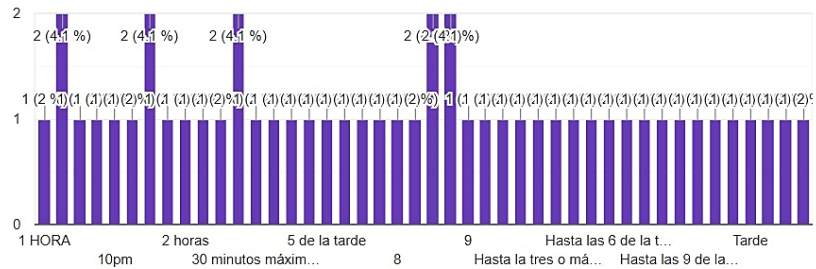
49 respuestas



17) ¿Hasta que hora cree usted que es pertinente llevar los niños a los parques infantiles?

[Copiar](#)

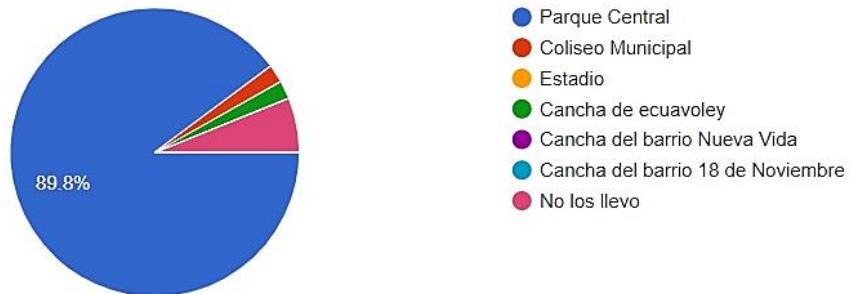
49 respuestas



18) ¿Dentro de su entorno familiar a que espacios recreativos del cantón Yacuambi llevan a los niños menores de 6 años?

[Copiar](#)

49 respuestas





**LA AUTONOMÍA DEL JUEGO EN BASE A LAS EDADES Y
HABILIDADES PSICOMOTRICES DE LOS NIÑOS 0 A 6 AÑOS**

ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN

Justificación

¿A quien esta destinada?

¿Qué vas a encontrar?

Metodología

JUEGOS Y AUTONOMIA

Niños de 1 año

Laberinto corto

Caja de arena

Zigzag ascendente

Zigzag

Niño de 2 años

Gusano de llantas

Laberinto de estacas

Pirámide

Ola de madera

Cajón de encajar pelotas

Niño de 3 años

Circuito de llantas

Pared divisora

Laberinto de llantas

Encajar el balón

Circuito con la pelota

Niños de 4 años

Vehículo fijo

Balaneo de llantas

Travesía recta

Secuencia de salto

Insertar balón

Niños de 5 años

Columpios

Resbaladera

Saltar sobre llantas

Subir por llantas

Pasar el balón

Juego de niños de 6 años

Tobogán

Sube y baja

Juego de llantas

Intervalo de llantas

Reflejo de llantas



JUSTIFICACIÓN

Un parque infantil es aquel espacio capaz de generar lazos de unión entre amigos y familiares en la comunidad, y está destinado para un grupo que se lo considera vulnerable en la sociedad que son los infantes.

Siendo el juego o la recreación la manera en que los niños y niñas demuestran sus destrezas, se identifica que las áreas recreativas en las ciudades o áreas urbanas no están pensadas en las diferentes etapas de desarrollo de los niños, se pretende identificar los distintos espacios recreativos, clasificándoles con las distintas edades y habilidades psicomotrices de los niños de 0 a 6 años.

¿AQUIEN ESTA DESTINADA?

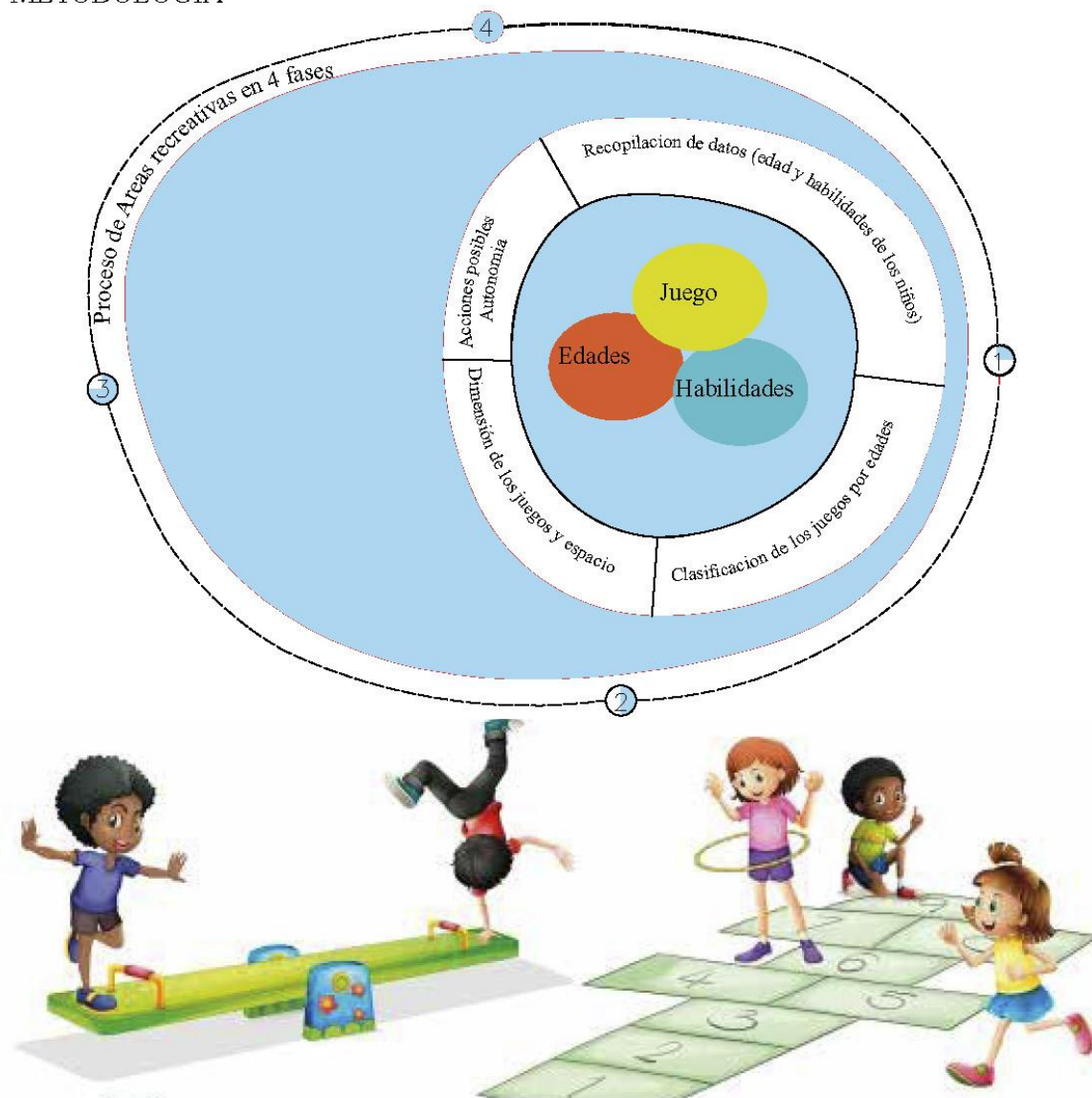
Esta guía de lineamientos de diseño esta propuesta a cualquier persona relacionada con la infancia, que haya posado su mirada critica sobre el espacio al que sometemos a los niños en la ciudad. Educadores, Arquitectos paisajistas y urbanistas, entre otros, que están procurando un cambio de estas áreas de espacios recreativos desde una perspectiva innovadora y creativa de este espacio.

¿QUÉ VAS ENCONTRAR?

Es una guía que trata de aportar con diferentes conocimientos, y herramientas basicas para el rediseño de los tipos de juegos de acuerdo a las edades de los niños y niñas con sus medidas de alturas maximas, minimas, recomendaciones en materialidad, espacio, acciones y autonomia, mobiliario complementario.



METODOLOGÍA



Recopilación de datos (habilidades de los niños según la edad).

Esta información se recoge y se sintetiza a partir de bibliografía sobre educación, salud y psicología infantil. Se realiza una clasificación por edades de las habilidades psicomotrices de los niños 0 – 6 años.

Clasificación de los juegos por edades De acuerdo con las habilidades psicomotoras de los niños entre 0 y 6 años se analiza los juegos y su adaptación en base a su antropometría.

Dimensión de los juegos y espacios Se describe cada uno de los juegos incluyendo datos sobre dimensionamiento sobre el juego y el espacio que ocupa el juego.

Acciones posibles – Autonomía. Se detalla las posibilidades de uso de juego de acuerdo con la edad y su edad de autonomía en juego.

PRESENTACIÓN

Los espacios recreativos son clave para el desarrollo infantil de los niños y niñas de 0 a 6 años, según María Montessori dice que, “Los niños y niñas de 0 a 6 años cuentan con una mente absorbente”, que utilizan su mayor potencial que tiene para desarrollar su aprendizaje de forma inconsciente de acuerdo a sus capacidades psicomotrices e intelectuales.

Son espacios que asumen un protagonismo en sus vidas para crear experiencias, momentos y generar lasos de unión entre amigos y familiares en la comunidad.

Un elemento fundamental en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, son áreas de espacios recreativas, la cual se identifica que en las ciudades o áreas urbanas no están pensadas en las diferentes etapas de desarrollo de los niños de 0 a 6 años.

Los juegos de los niños estuvieron determinados por los diferentes cambios sociales urbanísticos experimentados por las grandes ciudades, por ejemplo, antes era común ver a los niños jugar en plazas y calles al elástico, las escondidas o la rayuela, cuyo objetivo era demostrar sus habilidades para el salto, el equilibrio y demás destrezas físicas.

Conscientes de la tecnología en el estado se pretende desarrollar lineamientos de diseño de espacios recreativos, esperando que la presente “Manual de lineamientos de diseño de espacios recreativos” resulte ser una herramienta útil para las diversas instituciones educativas, gubernamentales o fundaciones que se encuentren comprometidas con la infancia y la necesidad de ofrecer espacios que promuevan un desarrollo saludable a la infancia.



JUEGOS PARA NIÑOS DE 0 A 1 AÑO

Destrezas: Gatear, Sentarse y Arrastarse



Descripción

El laberinto corto es un espacio seguro donde el niño de 1 año le permite desarrollar las diferentes acciones posibles

Acción posible

Sentarse, Gatear y Arrastrarse

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Materialidad

Madera, plástico y acero inoxidable.

Elementos físicos del entorno

Piso de arena o madera.

Juego elaborado por: el autor.

Elaborado por: el autor, en base a (Moreno Murcia & Rodríguez García, 2020).

Dimensiones - Herramientas

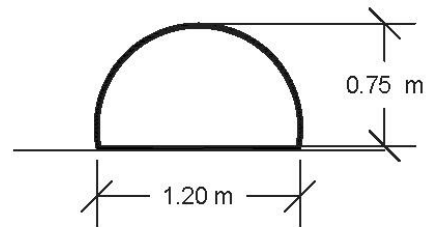
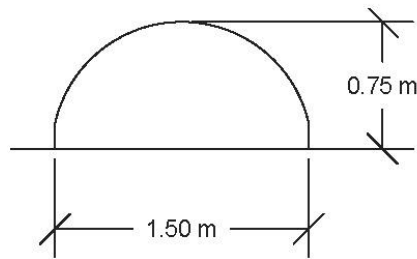
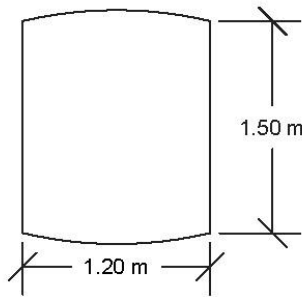
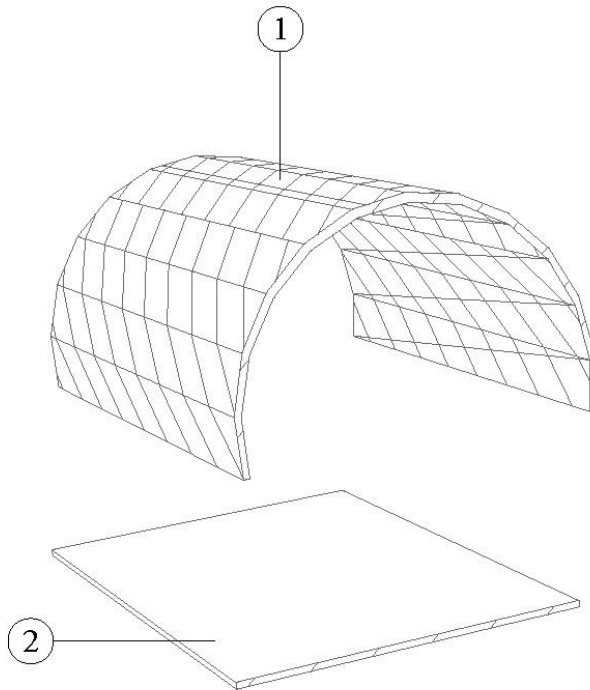


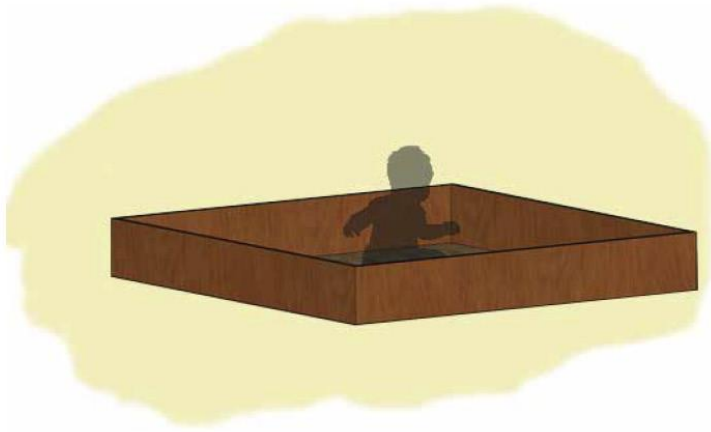
Materiales a utilizarse

1 Tablero de madera de fibras, DM o MDF. con recubrimiento de barniz, esmalte o laca.
6 arcos de media luna en acero galvanizado

30 juego de tornilleras

Martillo, Metro y Cerrucho



**Descripción**

La caja de arena es un espacio seguro donde el niño de 1 año le permite desarrollar las diferentes acciones posibles

Acción posible

Sentarse, Gatear y Arrastrarse

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera, plástico y acero inoxidable.

Elementos físicos del entorno

Piso de arena o madera.

Elaborado por: el autor, en base a (Moreno Murcia & Rodríguez García, 2020).

Dimensiones recomendadas

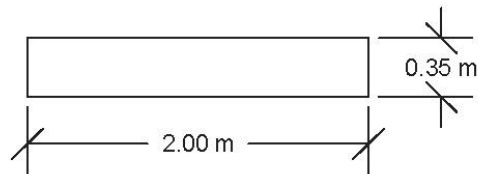
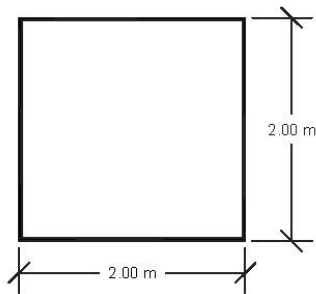
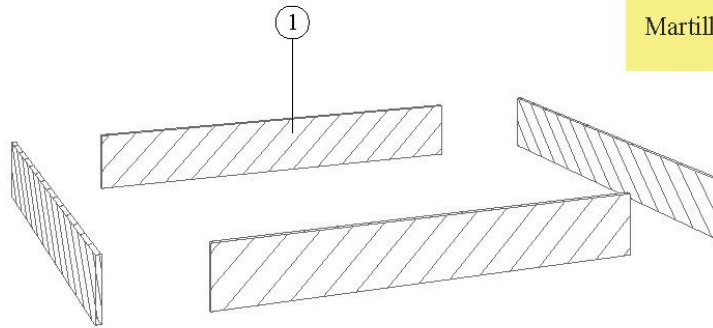


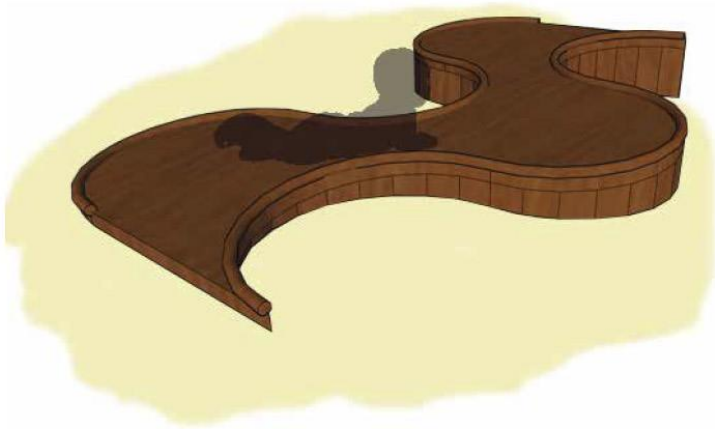
Materiales a utilizarse

4 Tableros de madera de fibras, DM o MDF, con recubrimiento de barniz, esmalte o laca.

30 juego de tornilleras

Martillo, Metro y Cerrucho





Descripción

Zigzag ascendente es un espacio seguro donde el niño de 1 año le permite desarrollar las diferentes acciones posibles

Acción posible

Sentarse, Gatear y Arrastrarse

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera, plástico y acero inoxidable.

Elementos físicos del entorno

Piso de arena o madera.

Juego elaborado por: el autor.

Elaborado por: el autor, en base a (Elisa, 2020).

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

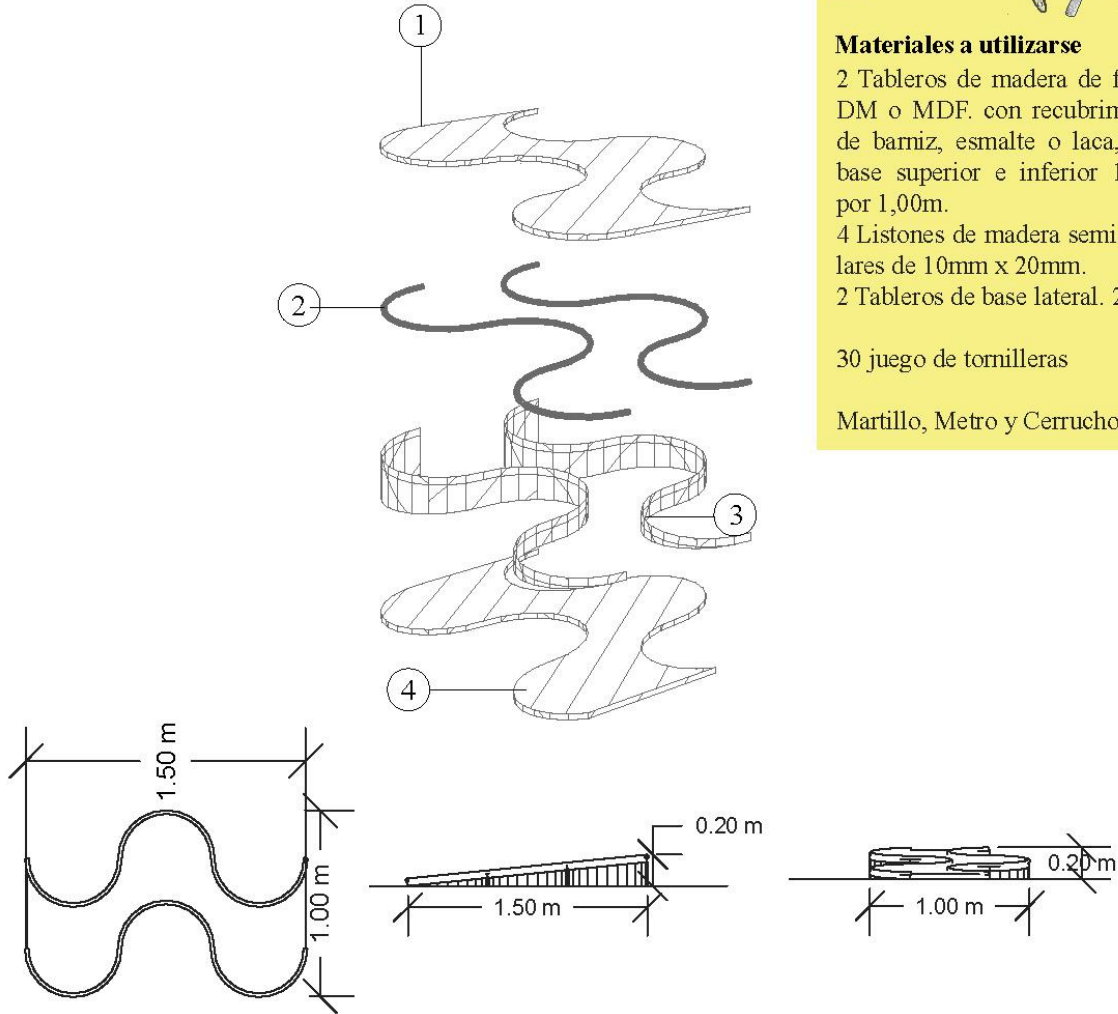
2 Tableros de madera de fibras, DM o MDF. con recubrimiento de barniz, esmalte o laca, para base superior e inferior 1,50m por 1,00m.

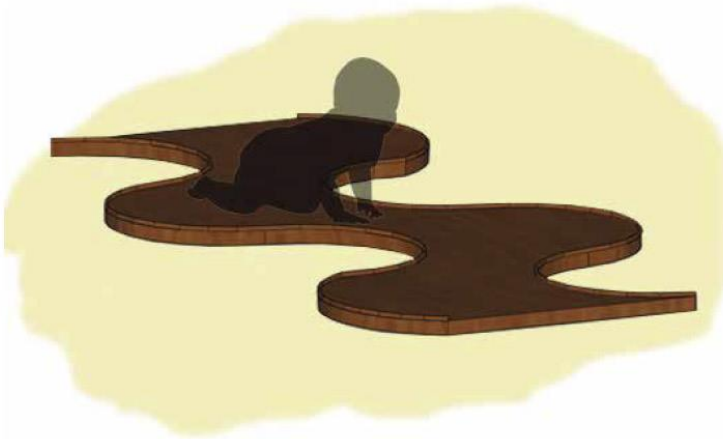
4 Listones de madera semicirculares de 10mm x 20mm.

2 Tableros de base lateral. 20cm.

30 juego de tornilleras

Martillo, Metro y Cerrucho



**Descripción**

Zigzag es un espacio seguro donde el niño de 1 año le permite desarrollar las diferentes acciones posibles

Acción posible

Sentarse, Gatear y Arrastrarse

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera, plástico y acero inoxidable.

Elementos físicos del entorno

Piso de arena o madera.

Juego elaborado por: el autor

Elaborado por: el autor, en base a (Elisa, 2020).

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

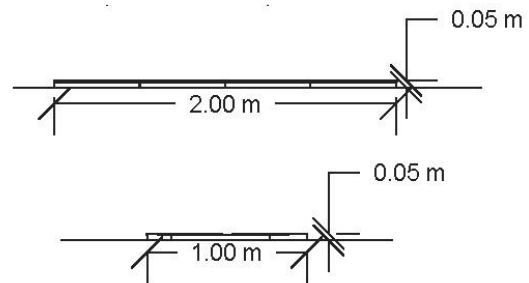
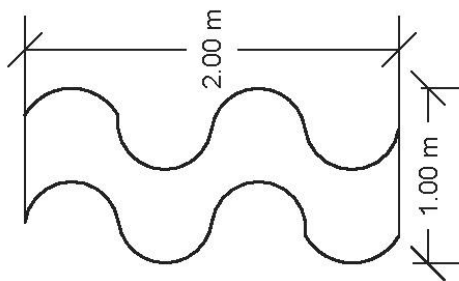
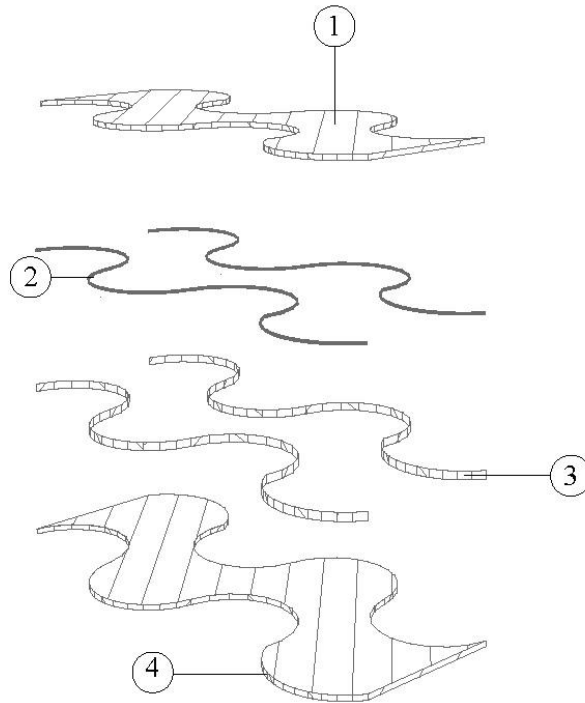
2 Tableros de madera de fibras, DM o MDF. con recubrimiento de barniz, esmalte o laca, para base superior e inferior 2,00m por 1,00 m.

4 Listones de madera semicirculares de 10mm x 20mm

2 Tableros de base lateral 0.05 m.

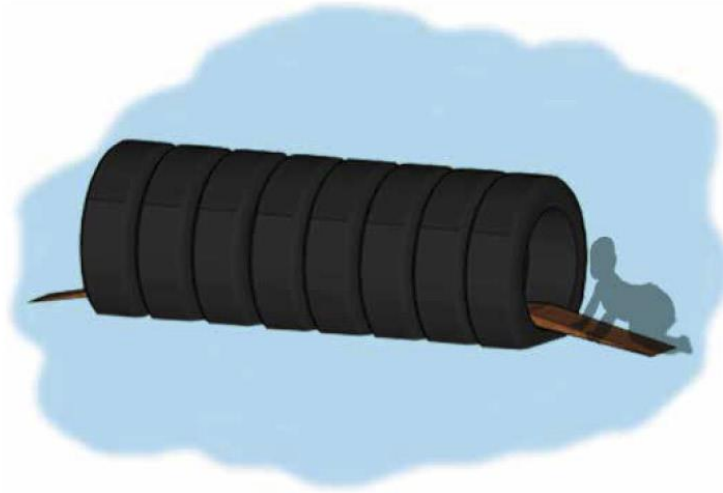
30 juego de tornilleras

Martillo, Metro y Cerrucho



JUEGOS PARA NIÑOS DE 2 AÑOS

Destrezas: Camina, arrastra los juguetes, se para de rodillas, sube y baja de los muebles



Descripción

Gusano de llantas es un espacio seguro donde el niño de 2 años le permite cruzar por medio de las llantas

Acción posible

Gatear y Arrastrarse

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera y llantas

Elementos físicos del entorno

Piso de arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Elisa, 2020).

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

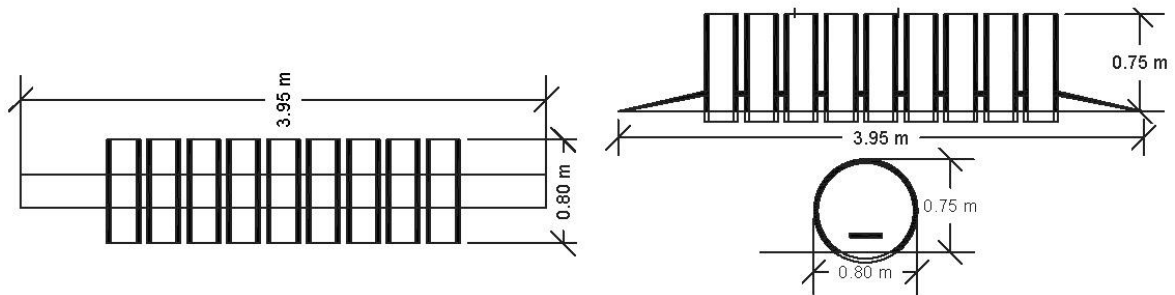
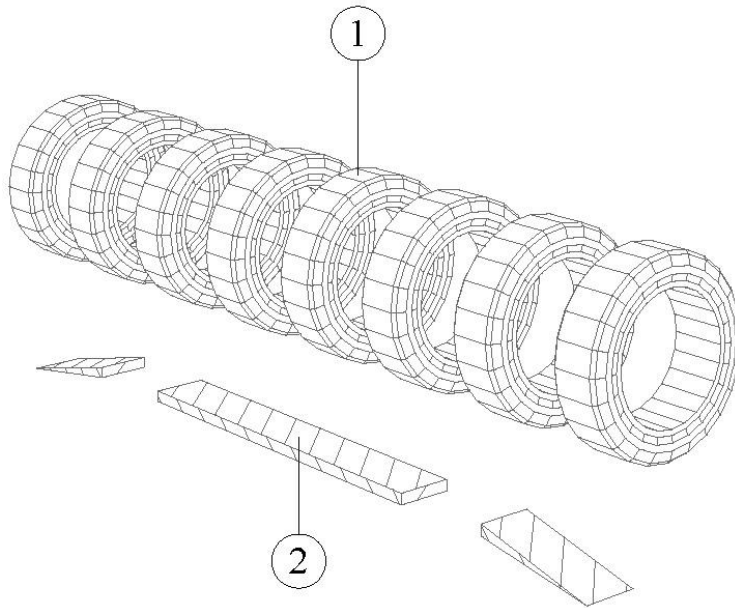
8 Llantas de preferencia del mismo diámetro.

1 Tablero de madera de fibras, DM o MDF, con recubrimiento de barniz, esmalte o laca, de 80,00cm.

2 litros de pintura sika .

10 juego de tornilleras

Pala y taladro





Descripción

Laberinto de estacas es un espacio seguro donde el niño de 2 años le permite controlar su equilibrio.

Acción posible

Sentarse, caminar

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Elisa, 2020).

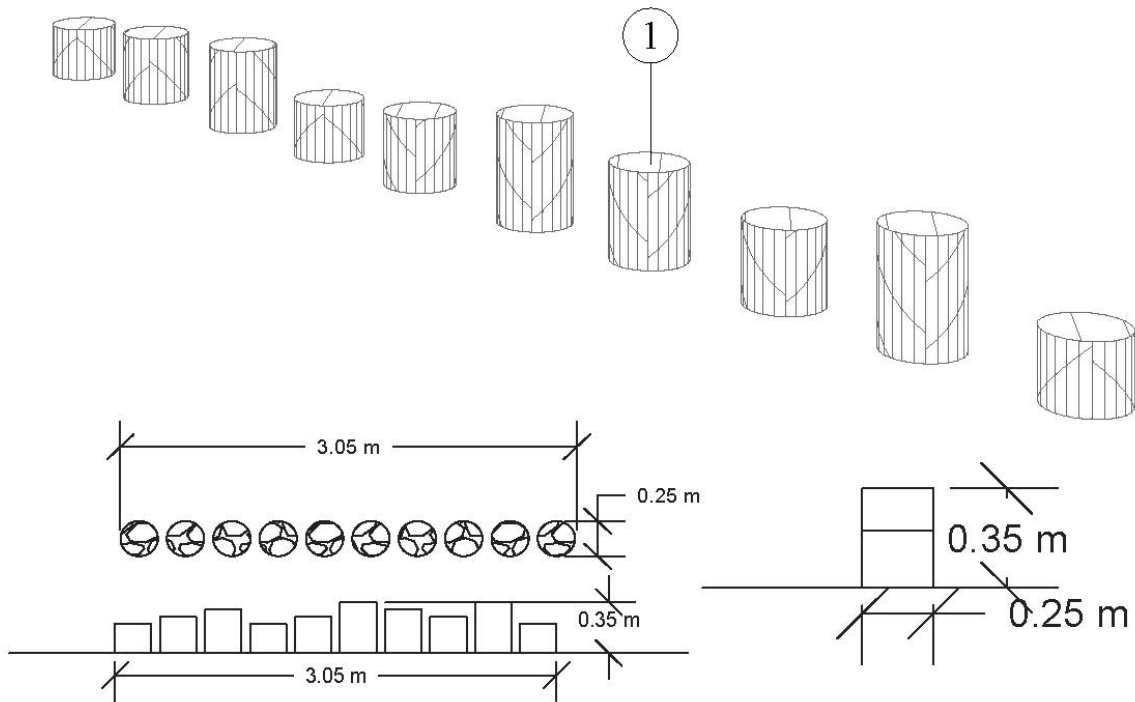
Dimensiones recomendadas

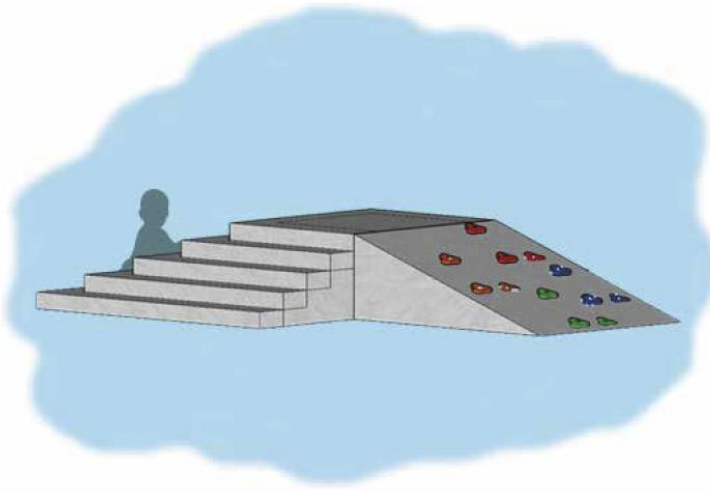


Materiales a utilizarse

10 estacas de madera con tratamiento para interperie de 0,25 m con 0,35 m de altura, con una longitud de 3.05 m

Pala y cortadora de madera





Descripción

El juego pirámide es un espacio seguro donde el niño de 2 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la acción.

Acción posible

Sentarse, caminar, gatear, arrastrarse y subir gradas.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Moreno Murcia & Rodríguez García, 2020).

Dimensiones recomendadas



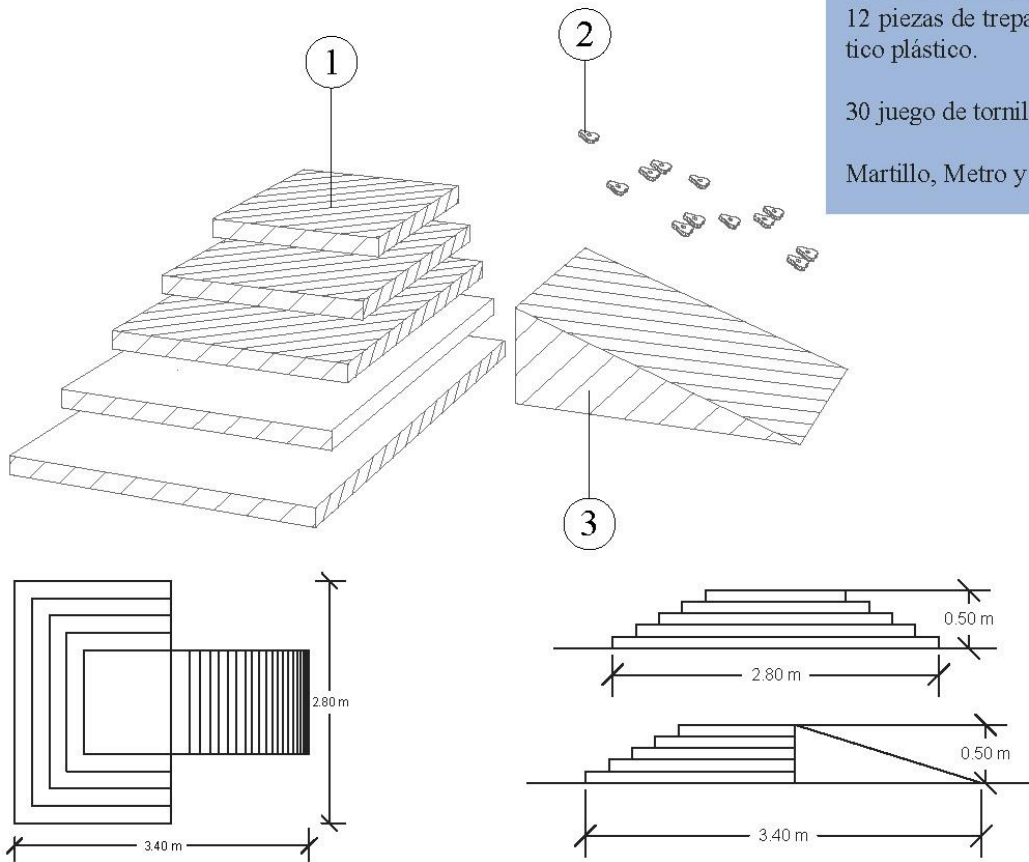
Materiales a utilizarse

5 Cajones de madera de fibra, DM o MDF. con recubrimiento de barniz, esmalte o laca.

12 piezas de trepadoras, de plástico plástico.

30 juego de tornilleras

Martillo, Metro y destornillador





Descripción

El juego ola de madera es un espacio seguro donde el niño de 2 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Sentarse, caminar, gatear, arrastrarse y arrastrar juguetes.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Juego elaborado por: el autor

Elaborado por: el autor, en base a (Elisa, 2020).

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

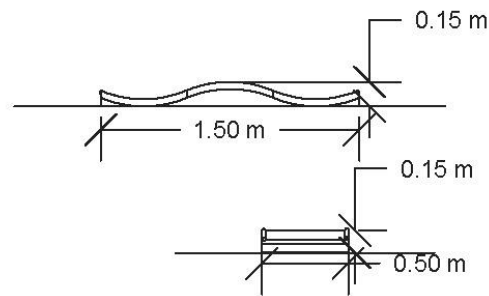
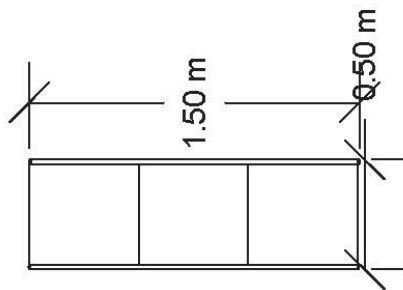
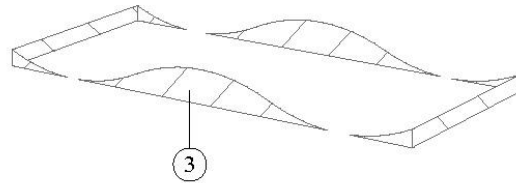
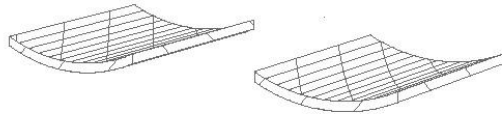
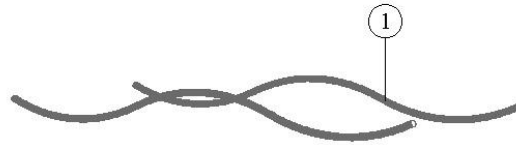
3 Tableros de madera de fibras, DM o MDF. con recubrimiento de barniz, esmalte o laca, para base superior e inferior 150 cm por 50 cm.

4 Listones de madera semicirculares de 10mm x 20mm

1 Tablero de base 0.05 m.

30 juego de tornilleras

Martillo, Metro y Cerrucho





Descripción

El juego cajón de encajar pelotas es un espacio seguro donde el niño de 2 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Pararse y psicomotricidad.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Juego elaborado por: el autor

Elaborado por: el autor, en base a (Elisa, 2020).

Dimensiones recomendadas



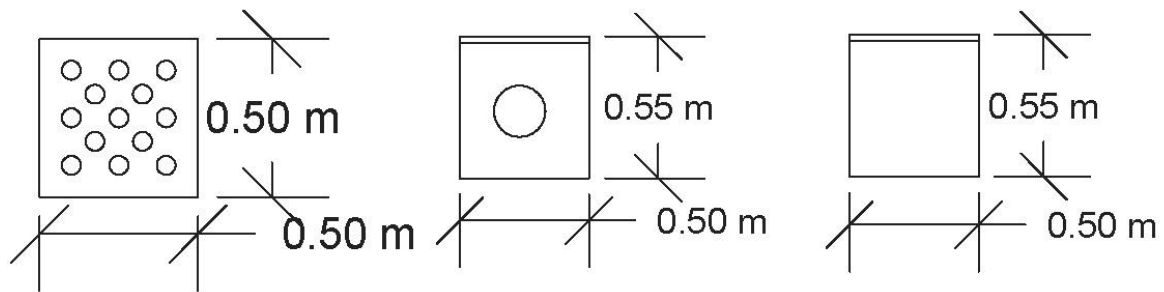
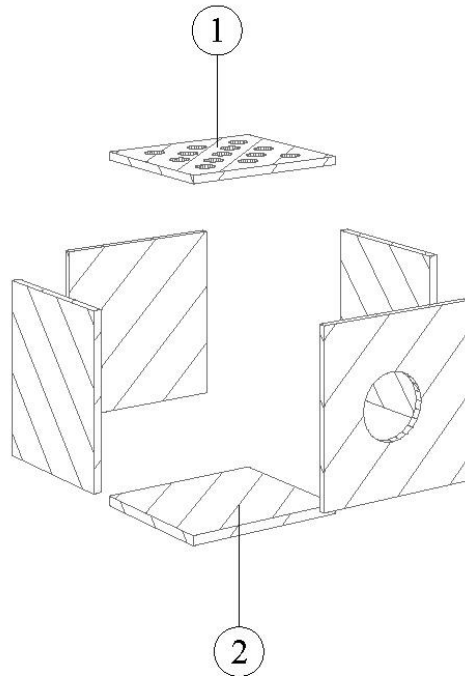
Materiales a utilizarse

2 Tableros de madera perforadas de fibras, DM o MDF. con recubrimiento de barniz, esmalte o laca, 0.50m por 0,55m.

4 Tableros 0.50m. por 0.55m

30 juego de tornilleras

Martillo, metro, taladro y cerrucho



JUEGOS PARA NIÑOS DE 3 AÑOS

Destrezas: Sube y baja las gradas, pateo la pelota, salta y camina con seguridad



Descripción

El juego circuito de llantas es un espacio seguro donde el niño de 3 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Salta y camina.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Moreno Murcia & Rodríguez García, 2020).

Dimensiones recomendadas



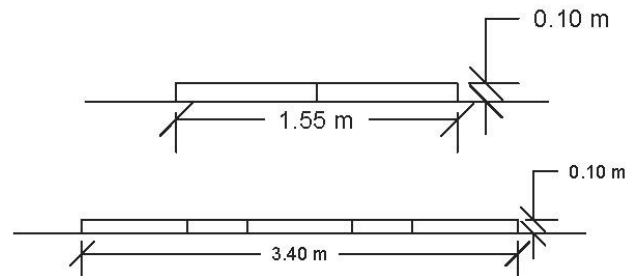
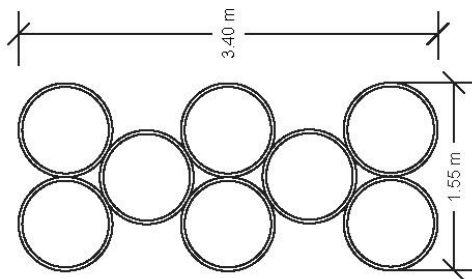
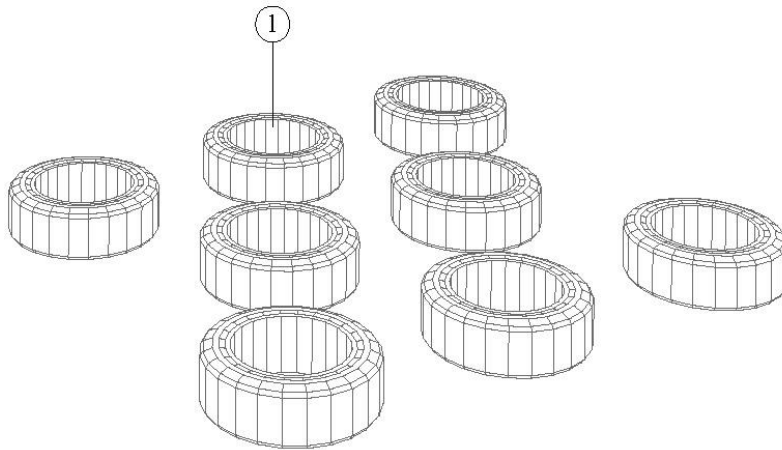
Materiales a utilizarse

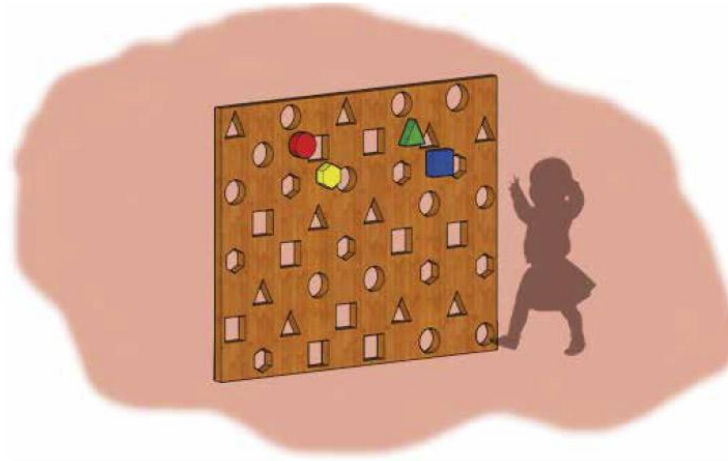
8 Llantas de preferencia del mismo diámetro.

2litros de pintura sika .

10 juego de tornilleras

Pala y taladro





Descripción

El juego pared divisora es un espacio seguro donde el niño de 3 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Pararse y psicomotricidad.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Juego elaborado por: el autor

Elaborado por: el autor, en base a (Moreno Murcia & Rodríguez García, 2020).

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

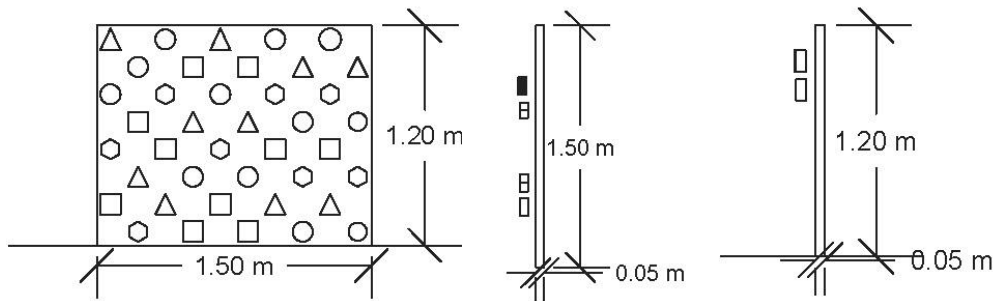
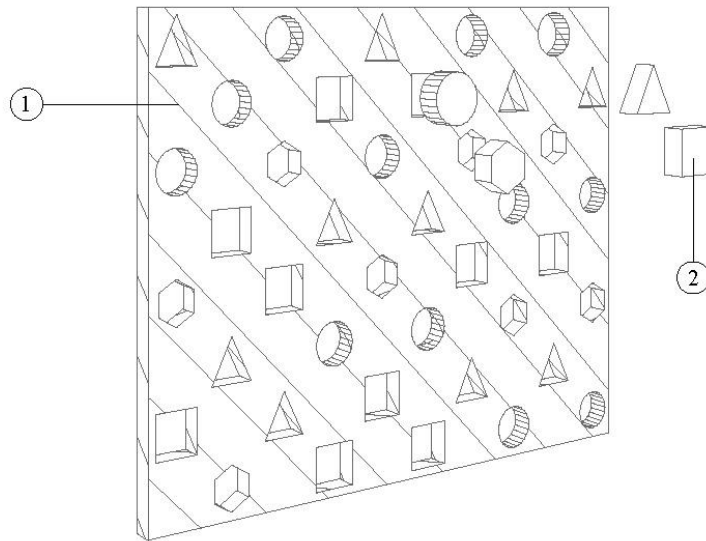
1 Tableros de madera perforadas de fibras, DM o MDF, con recubrimiento de barniz, esmalte o laca, 1.50m por 1.20m; de 0.05 m espesor

20 a 30 piezas geometricas de 0.05m de espesor

2 soportes perforados de ancho variable en acero galvanizado

10 juego de tornilleras

Martillo, metro, y taladro





Descripción

El juego laberinto de llantas es un espacio seguro donde el niño de 3 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Caminar con seguridad y psicomotricidad.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera y llantas

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Elisa, 2020).

Dimensiones recomendadas



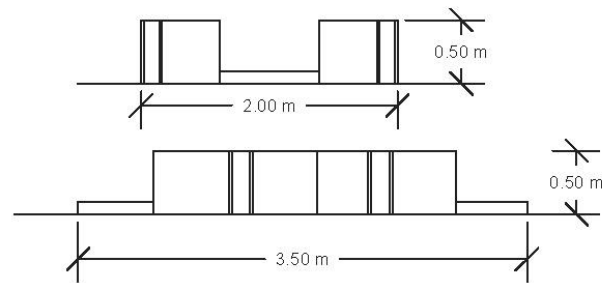
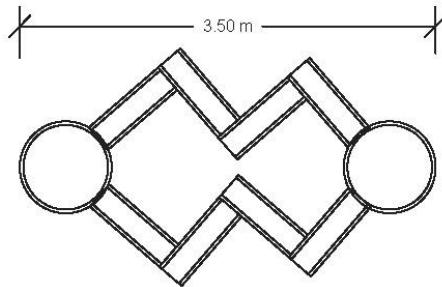
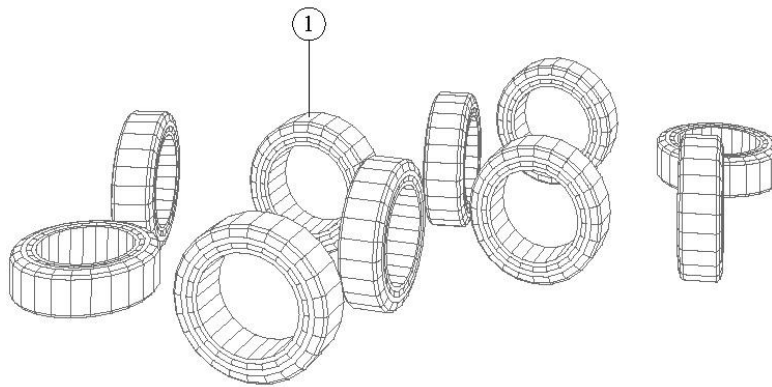
Materiales a utilizarse

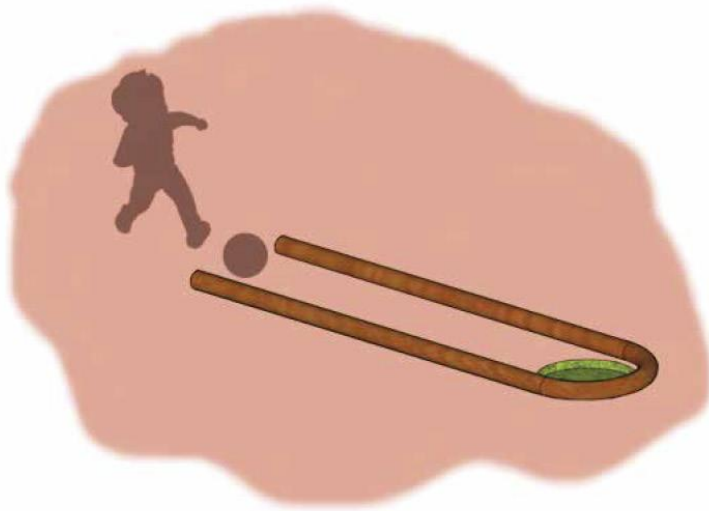
10 Llantas de preferencia del mismo diámetro.

2litros de pintura sika .

10 juego de tornilleras

Pala y taladro





Descripción

El juego encajar el balón es un espacio seguro donde el niño de 3 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Patear la pelota y psicomotricidad.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Juego elaborado por: el autor

Elaborado por: el autor, en base a (Elisa, 2020).

Dimensiones recomendadas



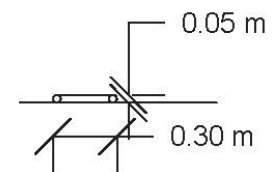
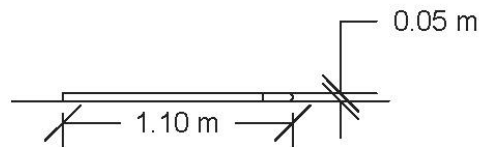
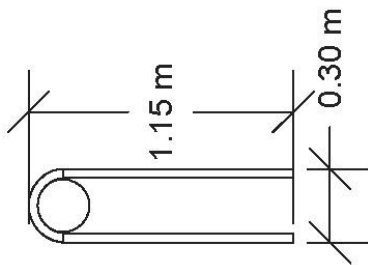
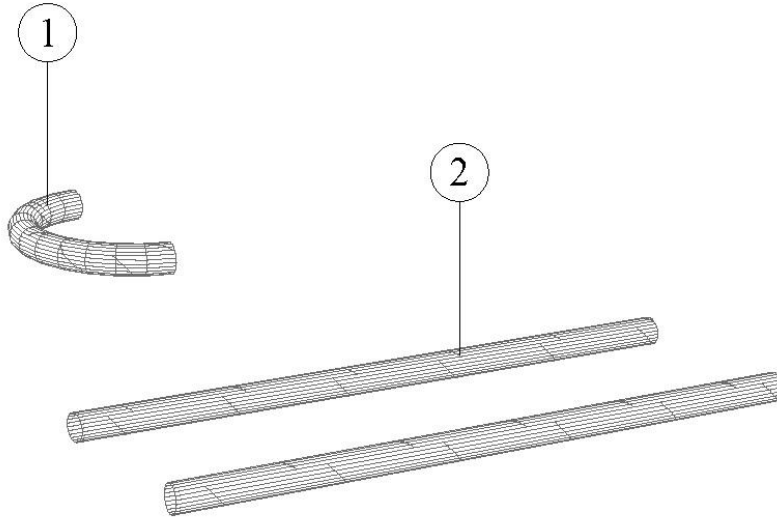
Materiales a utilizarse

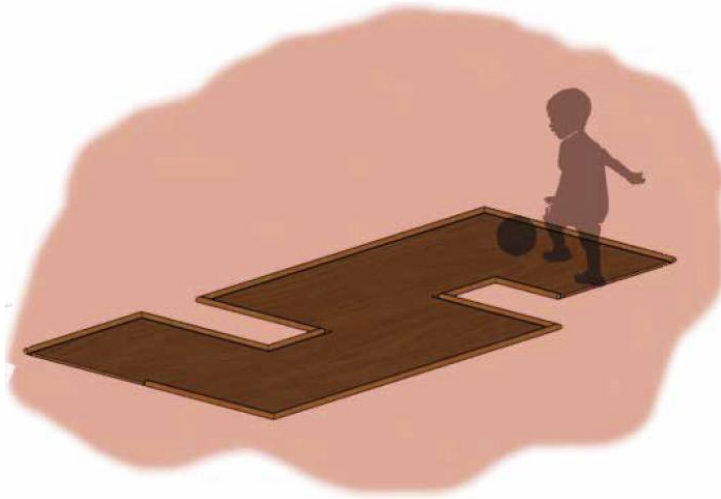
2 Listones de madera semicirculares de 10mm x 20mm de un 1.10 de largo

1 arco de media luna de acero galvanizado.

10 juego de tornilleras

Martillo, metro, taladro y cerrucho





Descripción

El juego circuito con la pelota es un espacio seguro donde el niño de 3 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Patear la pelota y psicomotricidad.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres con cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Juego elaborado por: el autor

Elaborado por: el autor, en base a (Elisa, 2020).

Dimensiones recomendadas



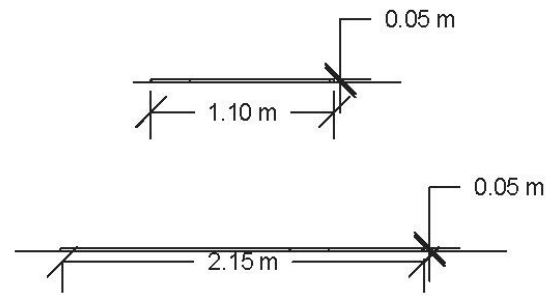
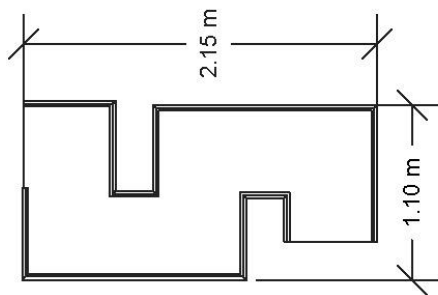
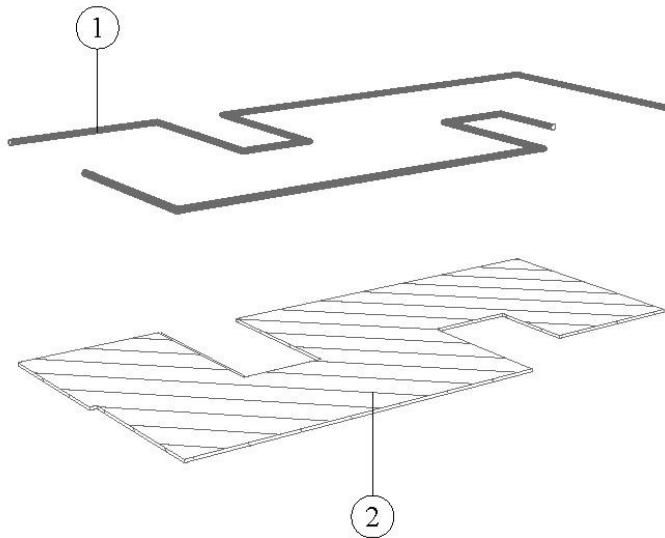
Materiales a utilizarse

1 Tableros de madera de fibras, DM o MDF, con recubrimiento de barniz, esmalte o laca, para base superior e inferior 2,00m por 1,00 m.

11 Listones de madera semicirculares de 10mm x 20mm

20 juego de tornilleras

Martillo, Metro y Cerrucho



JUEGOS PARA NIÑOS DE 4 AÑOS

Destrezas: Corre con mayor facilidad, bota la pelota, pateo la pelota, lanza objetos



Descripción

El juego vehículo es un espacio seguro donde el niño de 4 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Psicomotricidad.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o llantas

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Elisa, 2020).

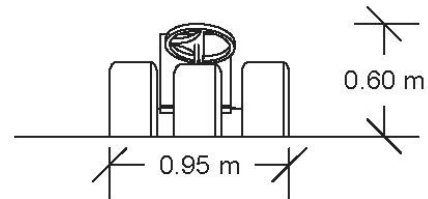
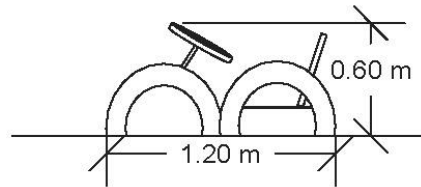
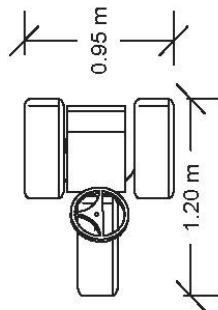
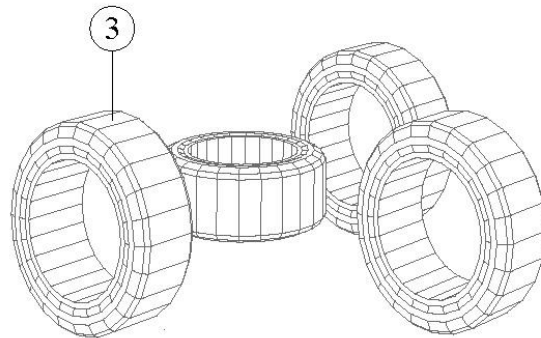
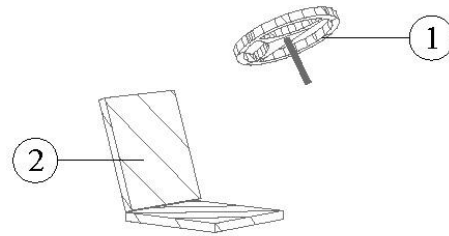
Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

- 1 volante de plástico
- 1 asiento y respaldar de madera con recubrimiento para el exterior
- 4 llantas del mismo diámetro
- 2 litros de pintura sika
- 30 juego de tornilleras

Martillo, metro, taladro y pala





Descripción

El juego balanceo de llantas es un espacio seguro donde el niño de 4 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Equilibrio

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o llantas

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Moreno Murcia & Rodríguez García, 2020).

Dimensiones recomendadas

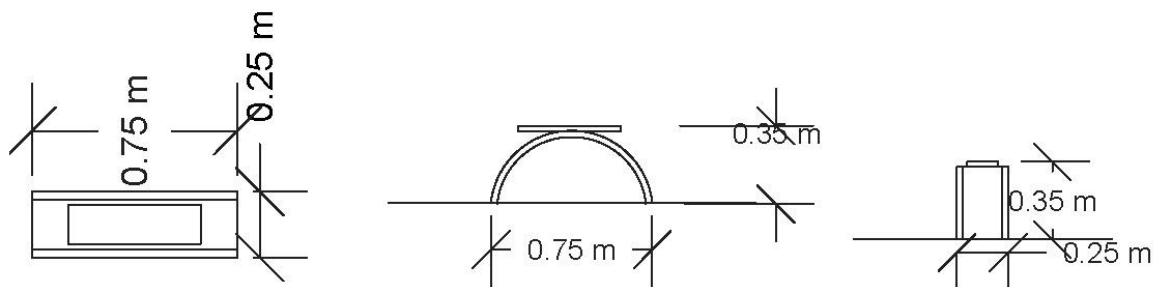
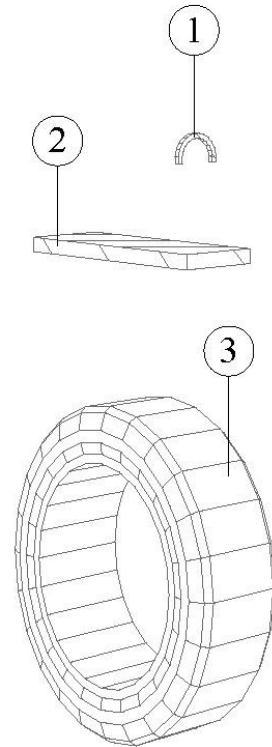


Materiales a utilizarse

1 Llanta
1 Madera coabilla 3/4"
1 Cuerda de 1.20 m
1 litro de pintura sika

20 juego de tornilleras

Taladro, pala





Descripción

El juego travesía recta es un espacio seguro donde el niño de 4 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Equilibrio

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera y hormigón

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Moreno Murcia & Rodríguez García, 2020).

Dimensiones recomendadas

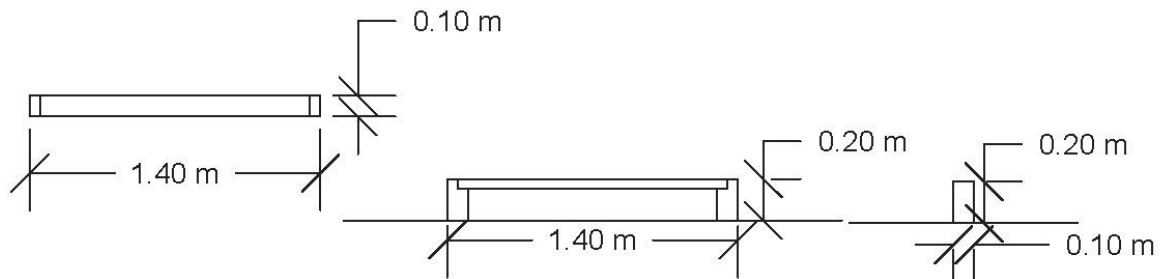
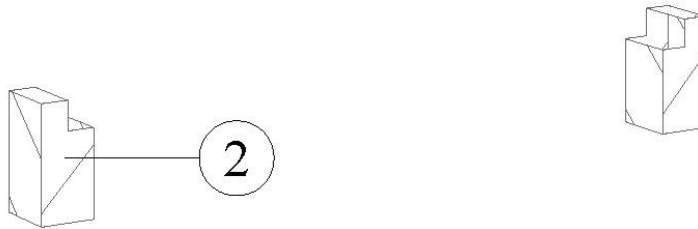
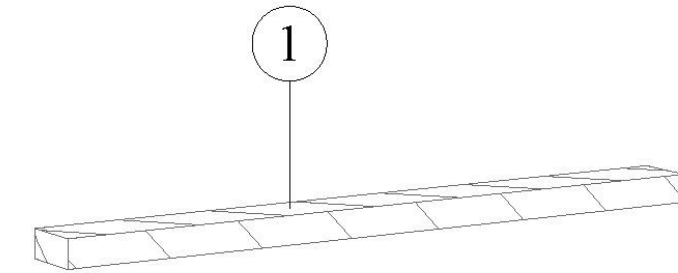


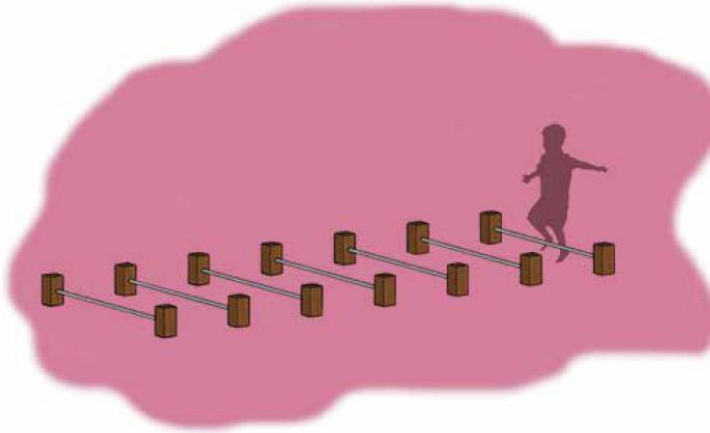
Materiales a utilizarse

1 Madera 1.40m por 0.10 m con tratamiento para el interperie
2 estacas de madera con tratamiento para interperie con destaje de 0,20 m de altura

10 juego de tornilleras

Martillo, metro, pala





Descripción

El juego secuencia de salto es un espacio seguro donde el niño de 4 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Saltar y psicomotricidad

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Moreno Murcia & Rodríguez García, 2020).

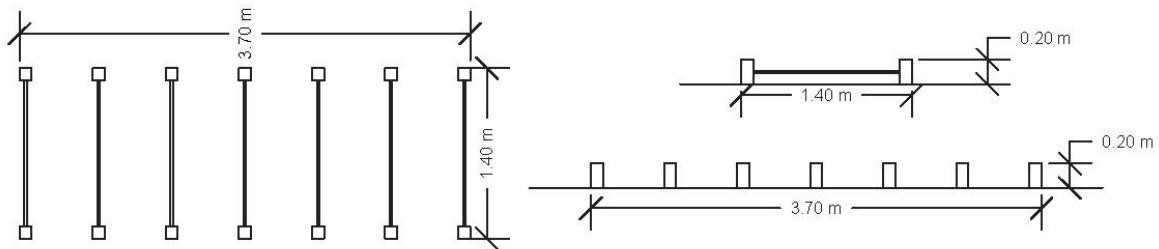
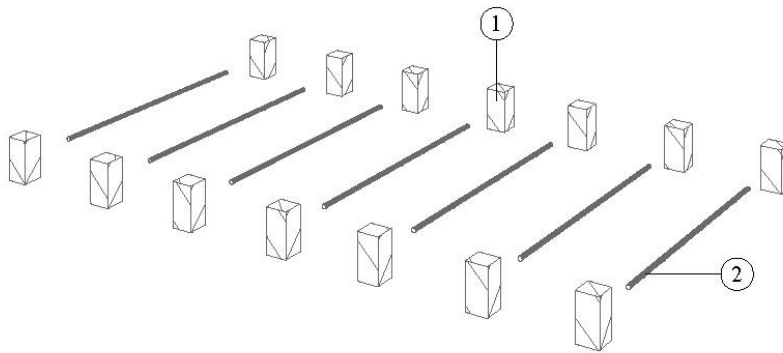
Dimensiones recomendadas

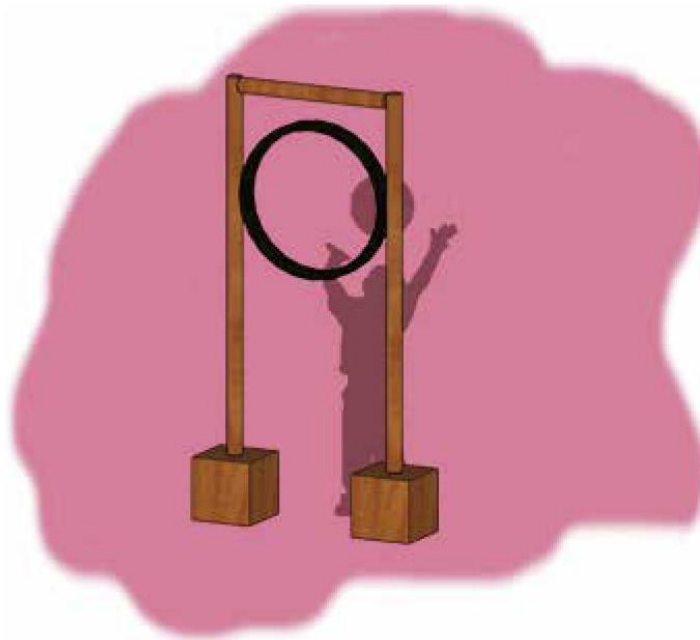


Materiales a utilizarse

14 estacas de madera con tratamiento para interperie con destaje de 0,20 m de altura
7 barras de acero galvanizado de 1.40 m
30 juego de tornilleras

Martillo, metro, pala





Descripción

El juego insertar el balón es un espacio seguro donde el niño de 4 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Lanzar y psicomotricidad

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Juego elaborado por: el autor.

Elaborado por: el autor, en base a (Moreno Murcia & Rodríguez García, 2020).

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

1 arcos en acero galvanizado de 75 cm de diámetro

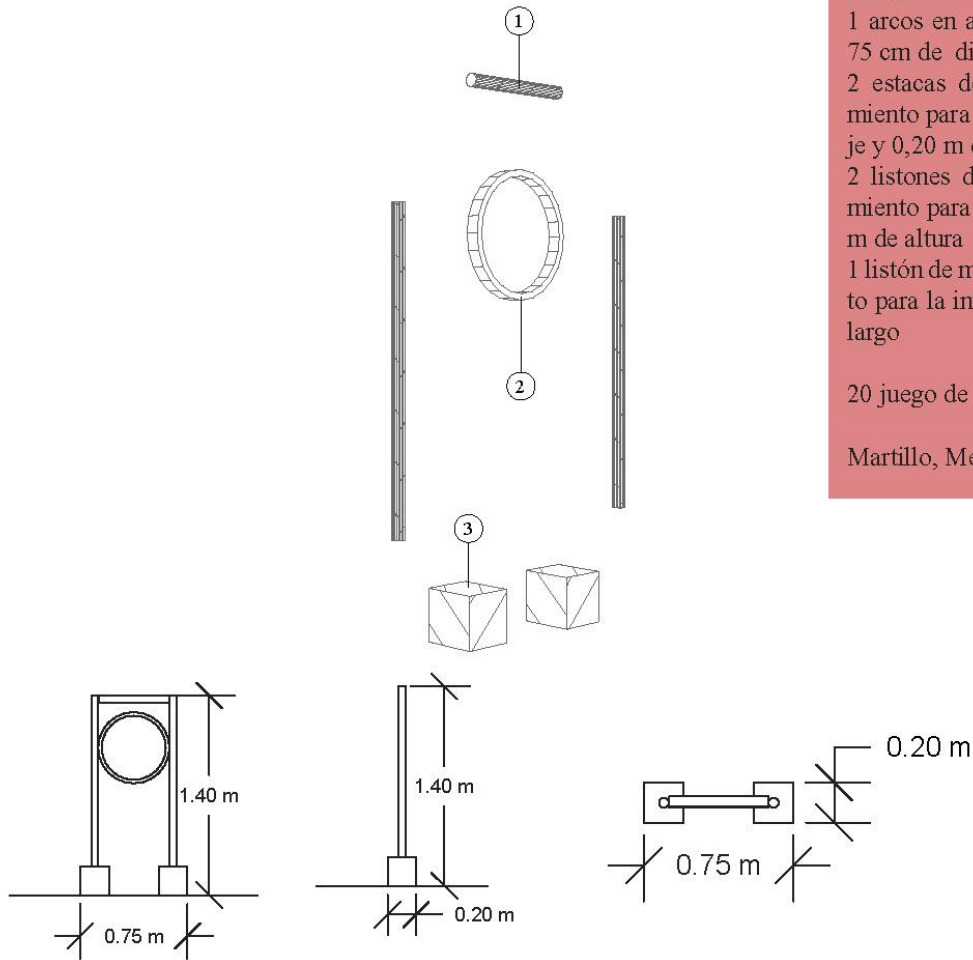
2 estacas de madera con tratamiento para interperie con destaje y 0,20 m de altura

2 listones de madera con tratamiento para la interperie de 1.40 m de altura

1 listón de madera con tratamiento para la interperie de 75 cm de largo

20 juego de tornilleras

Martillo, Metro y Cerrucho



JUEGOS PARA NIÑOS DE 5 AÑOS

Destrezas: Salta y brinca con soltura, alterna los pies para saltar, conserva el equilibrio



Descripción

El juego columpios es un espacio seguro donde el niño de 5 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Sentarse, balancearse y psicomotricidad

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Palomero Ferrer, 2015).

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

3 Pzas. Pernos de argolla en forma de U o Nudo para cable 1/2" cada juego deberá contener dos guasas y arandelas.

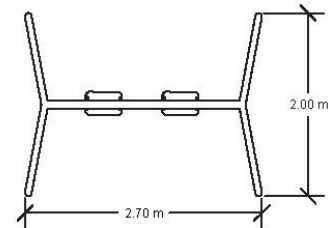
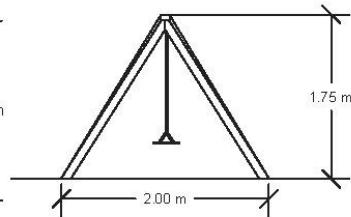
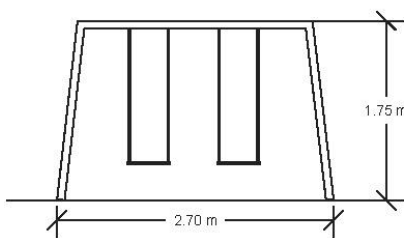
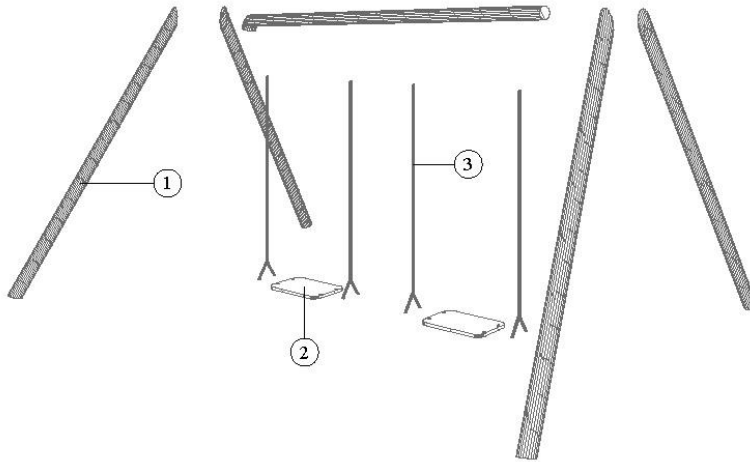
1 Argolla de metal de 4cm de diámetro

4 listones de madera con tratamiento para la interperie de 1.75 m de altura

1 listón de madera con tartamiento para la interperie de 2.70 m de largo

8 m de cadena (Los metros dependerán de la distancia de nuestro soporte. 20 juego de tornilleras

Taladro, barreta, martillo





Descripción

El juego resbaladera es un espacio seguro donde el niño de 5 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Resbalarse y psicomotricidad

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Palomero Ferrer, 2015).

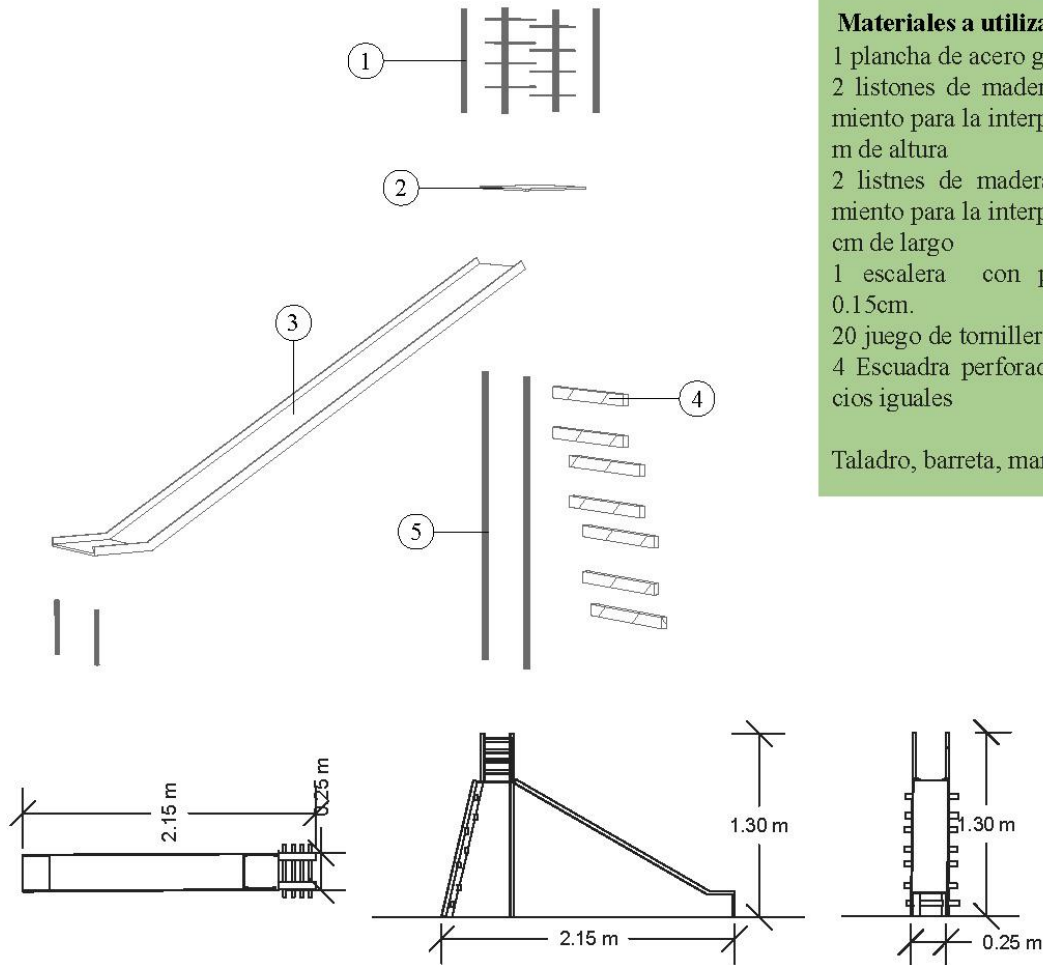
Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

- 1 plancha de acero galvanizado
- 2 listones de madera con tratamiento para la interperie de 1.30 m de altura
- 2 listnes de madera con tartamiento para la interperie de 0.20 cm de largo
- 1 escalera con peldaños de 0.15cm.
- 20 juego de tornilleras
- 4 Escuadra perforada con orificios iguales

Taladro, barreta, martillo





Descripción

El juego saltar sobre llantas es un espacio seguro donde el niño de 5 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Saltar, equilibrio y psicomotricidad

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Llantas

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Navarro Martínez, 2020).

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

4 Llantas de preferencia del mismo diámetro.

3 Postes de madera de 4" de diámetro juego de tornilleras

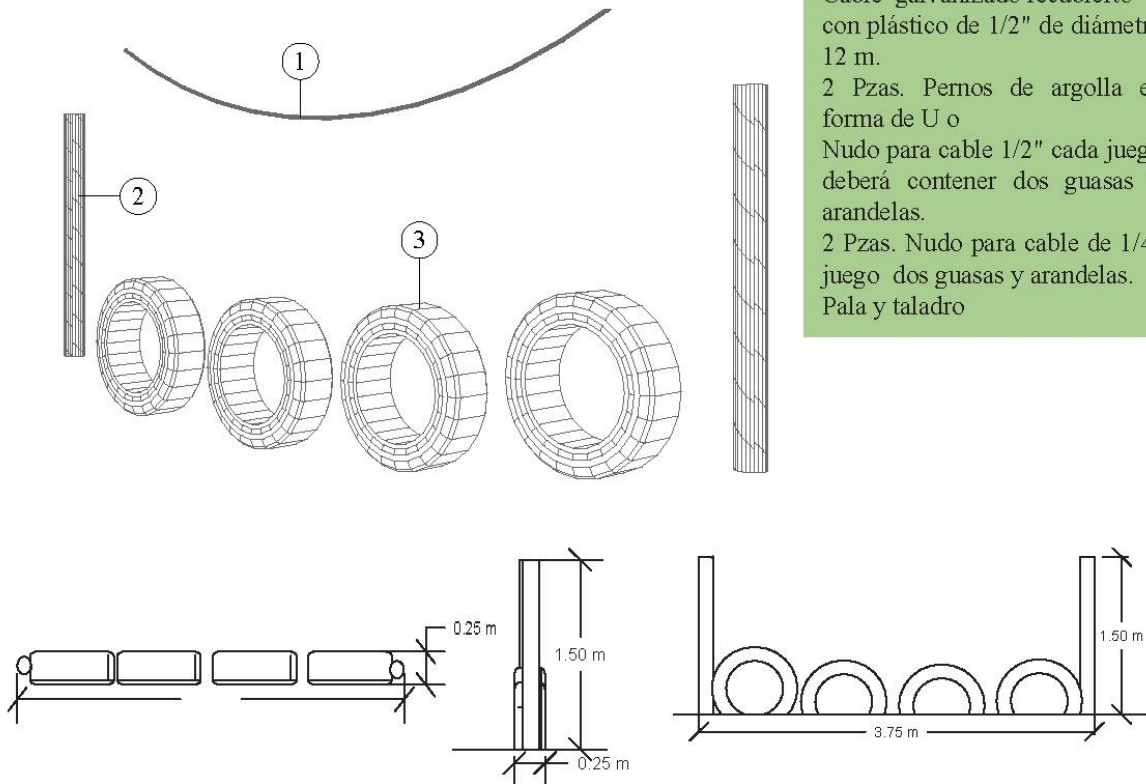
Cable galvanizado recubierto con plástico de 1/2" de diámetro 12 m.

2 Pzas. Pernos de argolla en forma de U o

Nudo para cable 1/2" cada juego deberá contener dos guasas y arandelas.

2 Pzas. Nudo para cable de 1/4" juego dos guasas y arandelas.

Pala y taladro





Descripción

El juego subir por las llantas es un espacio seguro donde el niño de 5 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Treparse, equilibrio y psicomotricidad

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Llantas y madera

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Navarro Martínez, 2020).

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

Llantas 4 piezas de preferencia del mismo diámetro.

4 Postes de madera de 4" de diámetro

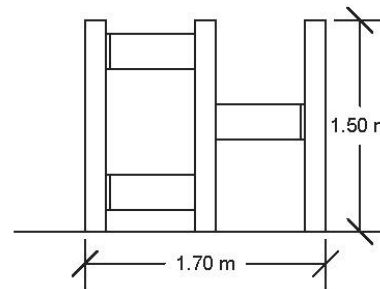
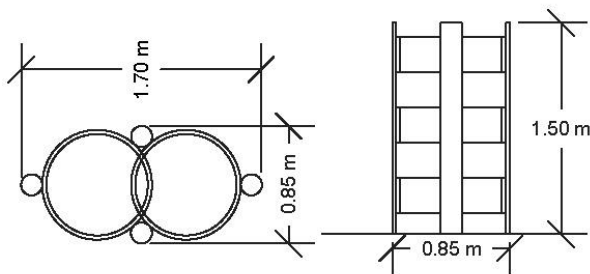
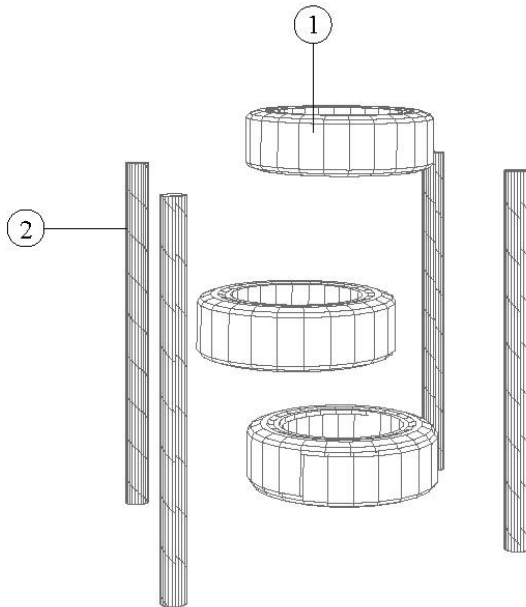
6 litros de pintura sika

Tornillos de 5" x 7/16" con guasa y tuerca

8 anclas expansivas 3/8"

20 juego de tornilleras

Pala y taladro





Descripción

El juego pasar el balón es un espacio seguro donde el niño de 5 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Patear y coordinar.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera o plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Juego elaborado por: el autor

Elaborado por: el autor, en base a (Navarro Martínez, 2020).

Dimensiones recomendadas

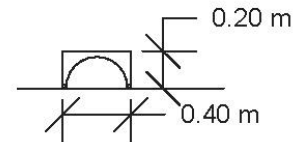
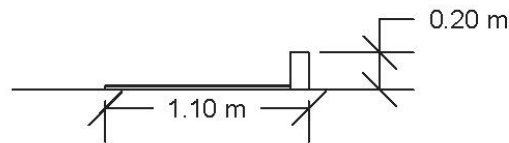
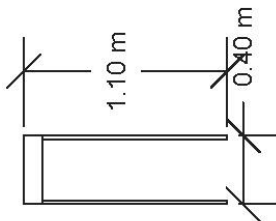
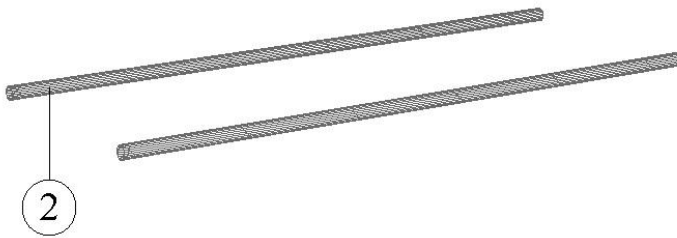
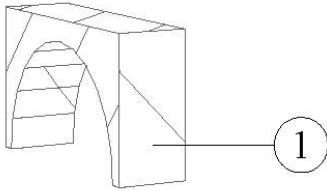


Materiales a utilizarse

1 media luna de madera
2 listones de madera con tratamiento para la interperie de 1.10 m de largo

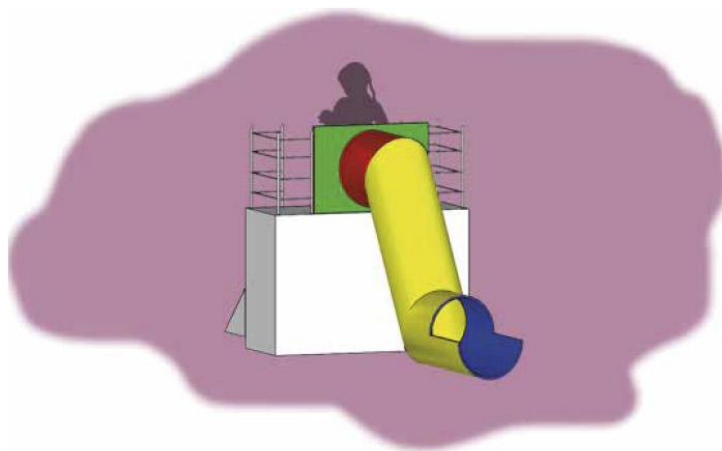
20 juego de tornilleras

Martillo, Metro y Cerrucho



JUEGOS PARA NIÑOS DE 6 AÑOS

Destrezas: Salta en un solo pie, aprende a manejar bicicleta, muestra mayor coordinación en sus movimientos



Descripción

El juego tobogán es un espacio seguro donde el niño de 6 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Psicomotricidad.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Palomero Ferrer, 2015)

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

1 cajon de madera de 2.60 de altura

12 piezas de trepadoras, de plástico plástico.

2 barandas de acero galvanizado

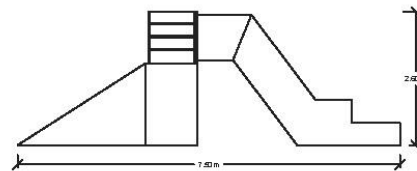
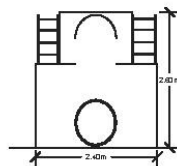
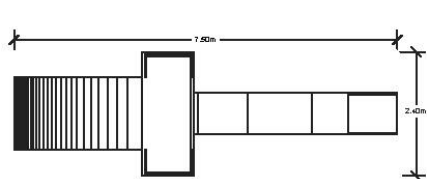
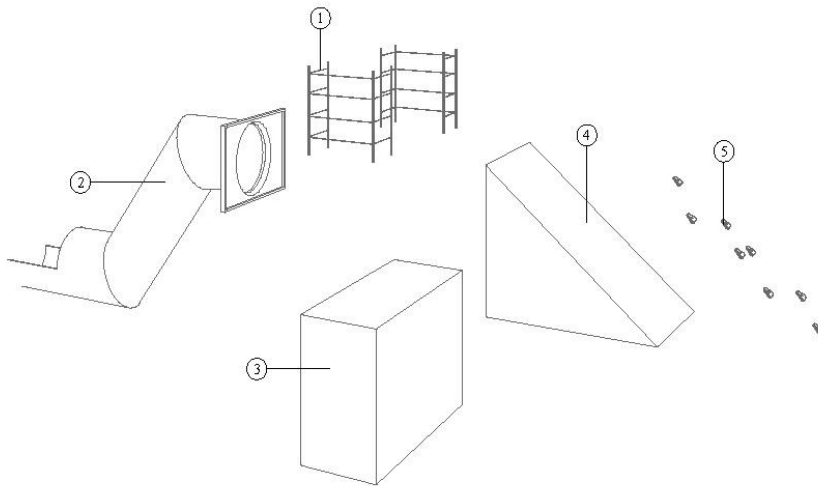
1 base triangular

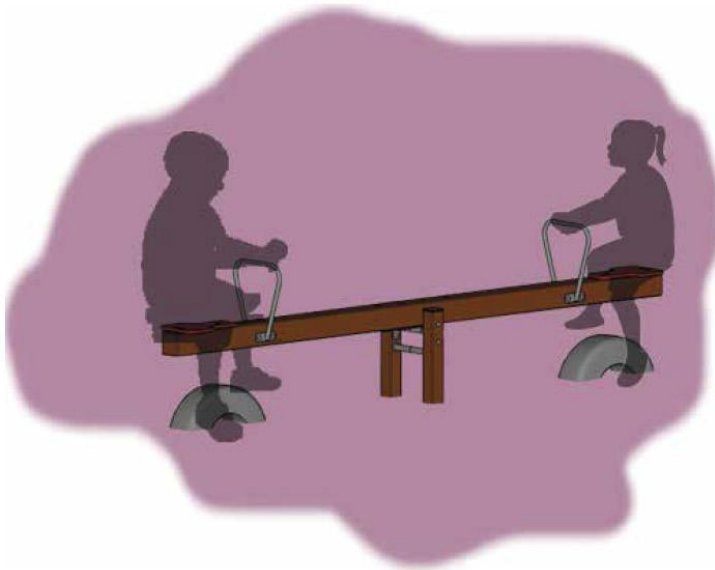
Tobogán de plástico

4 Escuadra perforada con orificios iguales

20 juego de tornilleras

Destornillador, playo





Descripción

El juego sube y baja es un espacio seguro donde el niño de 6 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Sentarse, equilibrio y psicomotricidad.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

Madera plástico

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped

Elaborado por: el autor, en base a (Palomero Ferrer, 2015)

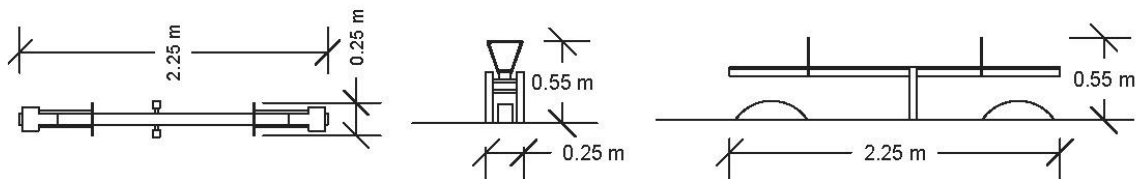
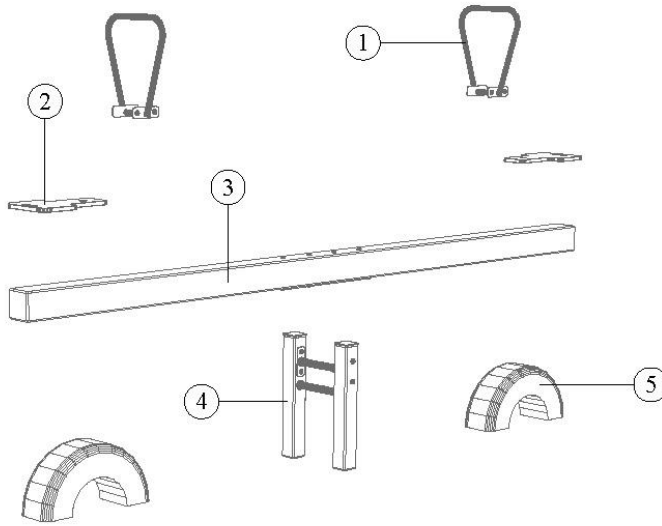
Dimensiones recomendadas

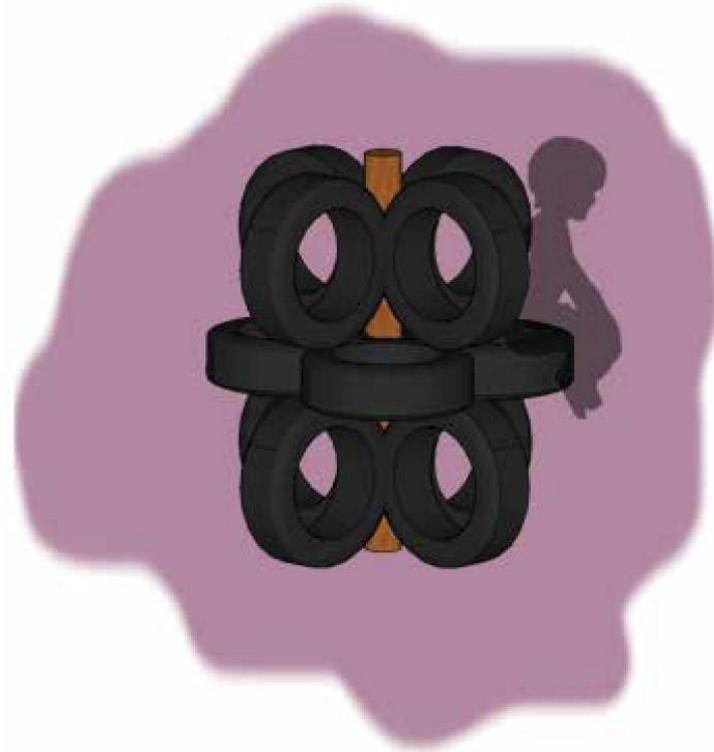


Materiales a utilizarse

- 2 manijas
- 2 asientos plástico
- 1 barra longitudinal con tratamiento para el exterior
- 2 apoyos de madera
- 2 llantas
- 2 litros de pintura de sika
- 20 juego de tornilleras

Martillo, Metro pala y destornillador





Descripción

El juego de llantas es un espacio seguro donde el niño de 6 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Sentarse, subir, saltar y psicomotricidad.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

L.Lantas.

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped.

Elaborado por: el autor, en base a (Navarro Martínez, 2020).

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

12 Piezas de llantas de preferencia del mismo diámetro.

1 Postes de madera de 8" de diámetro

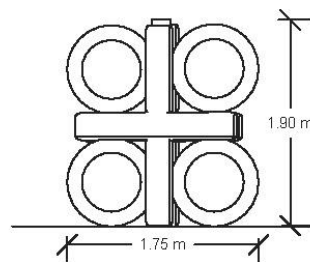
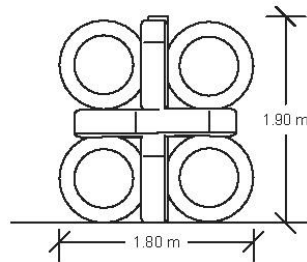
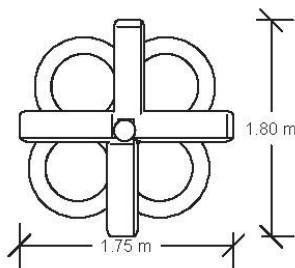
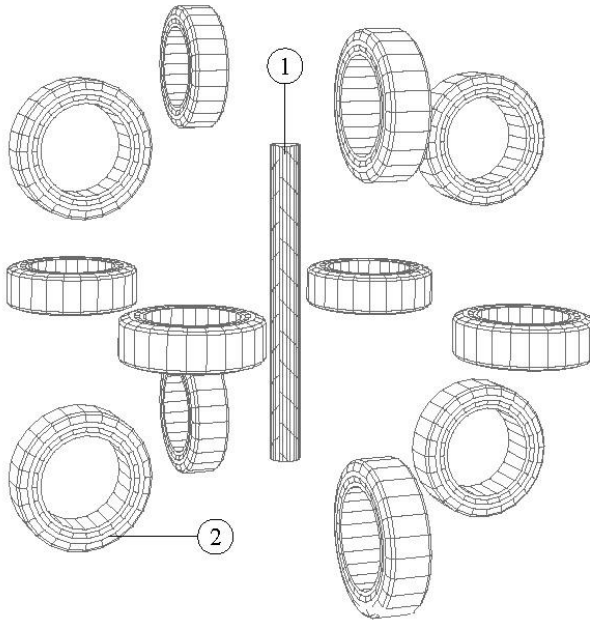
6 litros de pintura sika

Tornillos de 5" x 7/16" con guasa y tuerca

8 anclas expansivas 3/8"

40 juego de tornilleras

Pala y taladro





Descripción

El juego de intervalo de llantas es un espacio seguro donde el niño de 6 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Sentarse, trepar, saltar y psicomotricidad.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

LLantas.

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped.

Elaborado por: el autor, en base a (Navarro Martínez, 2020).

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

7 Piezas de llantas de preferencia del mismo diámetro.

7 Postes de madera de 8" de diámetro

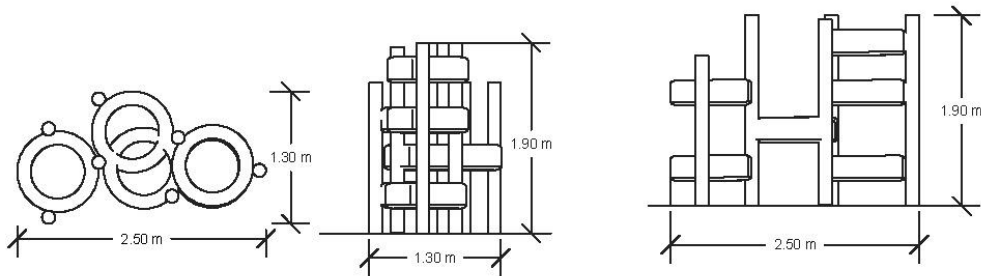
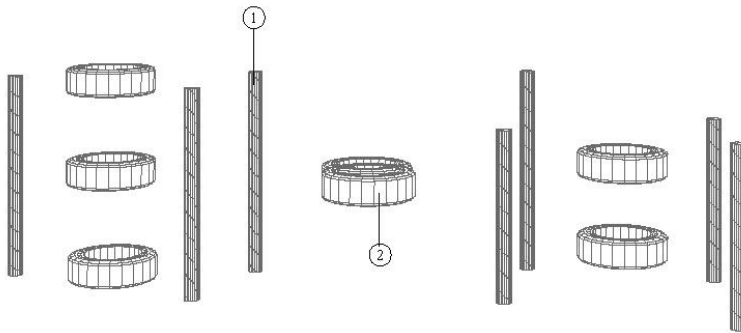
6 litros de pintura sika

Totnillos de 5" x 7/16" con guasa y tuerca

8 anclas expansivas 3/8"

40 juego de tornilleras

Pala y taladro





Descripción

El juego reflejo de llantas es un espacio seguro donde el niño de 6 años le permite desarrollar las actividades de acuerdo a la diferentes acciones.

Acción posible

Sentarse, trepar, saltar y psicomotricidad.

Tipo de Juego

Juego activo, imaginativo y social.

Autonomía

El niño es autónomo en este tipo de juego, debido a que no necesita del cuidado de una persona adulta.

Zonas en implementarse

Zonas de juegos libres sin cerramiento.

Elementos físicos necesarios

LLantas.

Elementos físicos del entorno

Piso de madera, arena o césped.

Elaborado por: el autor, en base a (Navarro Martínez, 2020).

Dimensiones recomendadas



Materiales a utilizarse

30 Piezas de llantas de preferencia del mismo diámetro.

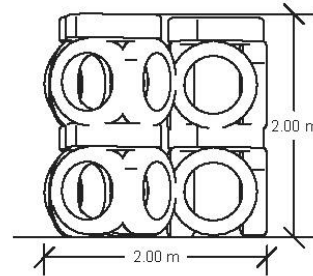
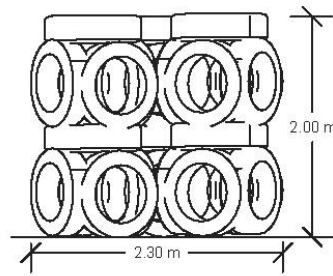
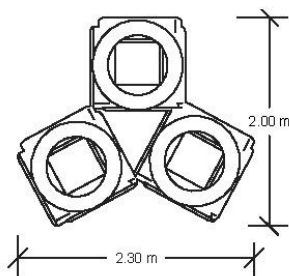
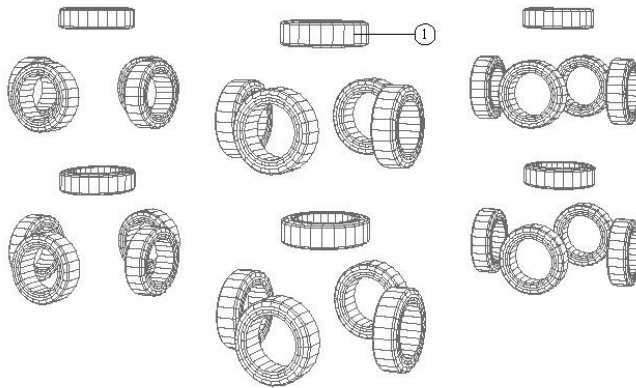
6 litros de pintura sika

Tomillos de 5" x 7/16" con guasa y tuerca

8 anclas expansivas 3/8"

60 juego de tornilleras

Pala y taladro



**MOBILIARIO
COMPLEMENTARIO**



Las bancas para parques, ese sitio para descansar después de estar todo el día de pie. El mobiliario perfecto en el parque para supervisar a los niños mientras ellos juegan seguros.



Los bebederos son elementos de un mobiliario urbano cuya función principal es la de ofrecer agua en los espacios públicos... Beber, refrescarse, suministrarse, etc.



Los contenedores de reciclaje son de aspecto y la salud de su entorno; para reutilizar cartón y papel, vidrio, metales, o sólo para clasificar entre orgánicos e inorgánicos.



Las lámparas son una parte importante y un punto focal en la decoración ya que, además de brindarnos iluminación, enriquecen y embellecen los ambientes

Bibliografía

El presente manual se basa en la recopilación de diferentes conceptos y enunciados del marco teórico sobre las características motrices, psicosociales, etc. Asociando los diferentes juegos existentes de varios catálogos, manuales, revistas etc. Creando nuevos juegos de acuerdo a las necesidades que cada niño de acuerdo a su edad y habilidades psicomotrices.

-Navarro Martínez, V. (2020). Playgrounds del siglo XXI una reflexión sobre los espacios de juego de la infancia. Delgado, J. (22 de marzo de 2020). etapa infantil. Obtenido de <https://www.etapainfantil.com/tabla-peso-estatura-bebe>

-Elisa, A. (2020). Juegos y técnicas de animación para la escuela básica. La reforma en marcha, 1-136. Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/04/-Colecci%C3%B3n-de-500-y-JUEGOS-Y-TECNICAS-DE-ANIMACION-PARA-Primaria-e-Infantil.pdf>

-Heredia López, M. I. (2014). Juego recreativos para niños y su implementación en el parque infantil de Atocha. Ambato, Ecuador: Tesis de grado para la obtención del título de Ingeniería en Diseño Industrial, en la Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de [file:///D:/Users/Smart/Downloads/75589%20\(5\).pdf](file:///D:/Users/Smart/Downloads/75589%20(5).pdf)

-Moreno Murcia, J. A., & Rodríguez García, P. L. (2020). El aprendizaje por el juego motriz en la tapa infantil. Facultad de Educación. Universidad de Murcia. Obtenido de <http://www.deposoft.com.ar/repo/mini%20basquet/-juegoinf.pdf>

-Moreno Trávez, A. L. (2015). Las áreas recreativas y su relación con el confort de los niños 2 a 5 años en los centros comerciales de Latacunga. Ambato: Tesis de Grado Universidad Técnica de Ambato - Facultad de diseño, arquitectura y artes - Carrera de de diseño de espacios arquitectonicos. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20134/1/TESIS%20ANITA.pdf>

-Palomero Ferrer, J. (2015). PARQUES INFANTILES ACCESIBLES. La ciudad accesible. Obtenido de http://ri-berdis.cedd.net/bitstream/handle/11181/5496/Parques_infantiles_accesibles.pdf?sequence=1&rd=003143193139631

-Robles Martínez, B. (2008). La infancia y la niñez en el sentido de identidad. Comentarios en torno a las etapas de la vida de Erik Erikson. Revista Mexicana de Pediatría, 75(1), 29-34. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2008/sp081g.pdf>

ÍNDICE

DECLARACIÓN JURAMENTADA.....	6
AGRADECIMIENTOS	7
DEDICATORIA	8
ESQUEMA DE CONTENIDOS	9
RESUMEN	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN	16
1.1. Problemática.....	16
1.2. Justificación	19
1.3. Objetivo.....	20
1.3.1 Objetivo General	20
1.3.2 Objetivos Específicos	20
1.4. Pregunta principal de investigación	20
1.5 Metodología	21
MARCO TEÓRICO	25
2.1. Infancia y recreación.....	25
2.1.1 Etapas del desarrollo psicosocial del ser humano	25
2.1.2 Necesidades del ser humano.....	28
2.1.3 Características motrices de los niños 3 a 6 años	30
2.1.4 Cuatro etapas principales de Piaget.....	33
2.1.5 Etapas del desarrollo infantil de acuerdo a la Organización de los Estados Americanos Tabla 4	35
2.1.6 Características y evolución del juego de acuerdo a Garaigordobil	39
2.1.7 El juego y la primera infancia	40

2.2 Áreas recreativas	40
2.2.1 Áreas recreativas infantiles	40
2.2.2 Criterios de diseño de espacios recreativos para infantes	40
2.3 Playgrounds.....	41
2.3.1 Los playgrounds origen de los juegos recreativos urbanos	41
2.3.2 Espacio recreativo para la infancia playgrounds	42
2.3.4 Cuadro comparativo de los creadores de los playgrounds	43
2.4 Colores	45
2.4.1 Psicología del color infantil.....	45
2.4.2 Paleta de colores	46
2.5 Antropometría y ergonomía	47
2.5.1 Antropometría y ergonomía en los niños	47
2.6 Juegos.....	49
2.6.1. Tendencia de juegos	49
3. Metodología para el análisis de referentes.....	53
3.6. Conclusiones	70
4. Manual de lineamientos de diseño para áreas de espacios recreativos.....	73
5. Metodología.....	79
5.1 Análisis de los espacios recreativos	81
5.2 Participación de la ciudadanía.....	85
5.3 Resultados	86
5.4 Análisis del sitio Urbano Arquitectónico.....	91
5.5 Estrategias de diseño.....	97
6. Propuesta.....	107
6.1. Perspectivas.....	118

7 Epilogo.....	124
7.1. Conclusiones.....	125
7.2 Recomendaciones.....	127
7.3 Bibliografía.....	128
7.4 Anexos.....	131

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Área recreativa del Cantón Yacuambi.....	15
Gráfico 2. Área recreativa del cantón Yacuambi.....	18

ÍNDICE TABLAS

Tabla 1. Comparación de las etapas de los niños y niñas de 0 meses hasta los 13 años	27
Tabla 2. Características motrices de los niños 3 a 6 años.....	31
Tabla 3. Etapas de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget.....	33
Tabla 4. Etapas del desarrollo infantil de 0 meses a 8 años	35
Tabla 5. Características y evolución de acuerdo a Garaigordobil	39

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Diagrama gráfico de la investigación	22
Ilustración 2. Pirámide de Maslow	28
Ilustración 3. Playground Pasivo	42
Ilustración 4. Creadores del Playgrounds	43
Ilustración 5. Psicología del color infantil	45
Ilustración 6. Paleta de colores	46
Ilustración 7. Estatura de los niños de 0 a 6 años	47
Ilustración 8. Estatura de las niñas de 0 a 6 años.....	48
Ilustración 9. Tendencia de juegos	49
Ilustración 10. Diagrama para el análisis de referentes	54
Ilustración 11. Análisis del contexto urbano del Parque de juegos escultóricos	55
Ilustración 12. Análisis del contexto urbano del Parque de juegos escultóricos	56
Ilustración 13. Análisis del contexto urbano del Parque de juegos escultóricos	57
Ilustración 14. Análisis del área de juego del Parque de juegos escultóricos.....	58
Ilustración 15. Análisis del área de juego del Parque de juegos escultóricos.....	59
Ilustración 16. Análisis del contexto – parque bicentenario de la infancia	60
Ilustración 17. Análisis del contexto – parque bicentenario de la infancia	61
Ilustración 18. Análisis del contexto – parque bicentenario de la infancia	62

Ilustración 19. Análisis del área de juego del parque bicentenario de la infancia.....	63
Ilustración 20. Análisis del área de juego del parque bicentenario de la infancia.....	64
Ilustración 21. Análisis del contexto – parque la jugaquina.....	65
Ilustración 22. Análisis del contexto – parque la jugaquina.....	66
Ilustración 23. Análisis del contexto – parque la jugaquina.....	67
Ilustración 24. Análisis del sitio del parque la Jugaquina	68
Ilustración 25. Diagrama gráfico del manual de lineamientos de diseño para áreas de espacios recreativos	74
Ilustración 26. Manual de lineamientos de diseño para areas recreativas (Ver anexo).....	75
Ilustración 27. Manual de lineamientos de diseño para areas recreativas (Ver anexo).....	76
Ilustración 28. Diagrama gráfico de la metodología del análisis del sitio y propuesta	80
Ilustración 29. Análisis del área recreativa de la plaza central.....	82
Ilustración 30. Análisis del área recreativa de la Unidad Educativa “Alonso de Mercadillo”	83
Ilustración 31. Análisis del área recreativa de la unidad educativa “Daniel Chalan”	84
Ilustración 32. Pregunta N.º 6.....	87
Ilustración 33. Pregunta N° 12.....	88
Ilustración 34. Pregunta N° 15.....	89
Ilustración 35. Pregunta N° 16.....	90
Ilustración 36. Ubicación.....	92
Ilustración 37. Conectividad - Accesibilidad.....	93
Ilustración 38. Equipamientos	94
Ilustración 39. Soleamiento y vientos.....	95
Ilustración 40. Estrategia Arquitectónica	98
Ilustración 41. Estrategias Bioclimáticas.....	99
Ilustración 42. Estrategias Bioclimáticas.....	100
Ilustración 43. Estrategias Sustentables.....	101
Ilustración 44. Estrategias Sustentables.....	102
Ilustración 45. Estrategias Urbanas	103
Ilustración 46. Estrategias Urbanas	104
Ilustración 47. Partido Arquitectónico.....	108
Ilustración 48. Descripción del partido Arquitectónico.....	109
Ilustración 49. Características de exploración de los niños y niñas de 0 a 6 años.....	110
Ilustración 50. Emplazamiento	111

Ilustración 51. Emplazamiento 3D	113
Ilustración 52. Playground 1	114
Ilustración 53. Playground 2	115
Ilustración 54. Playground 3	116
Ilustración 55. Playground 3	117
Ilustración 56. Perspectiva Esquina Frontal Derecha	118
Ilustración 57. Perspectiva Esquina Frontal Izquierda	118
Ilustración 58. Perspectiva Aérea Playground 3 y 4	119
Ilustración 59. Perspectiva desde la calle Itnza	119
Ilustración 60. Playground 1	120
Ilustración 61. Playground 2	120
Ilustración 62. Playground 3	121
Ilustración 63. Plaza de estancia	121
Ilustración 64. Plaza de comedor	122