



# METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

Cátedra : Galán

Investigación acerca de las distintas variables  
En el diseño de juegos infantiles en espacios  
públicos y privados.

**Abraham, Romina | Horenstein, Bárbara**





# Índice

Introducción.

Tipo de investigación.

Marco teórico.

Recolección de Datos:

Juegos de plaza pública en la actualidad en Buenos Aires

Relevamiento y análisis de distintos casos.

Matriz

Conclusiones

Bibliografía





# Introducción

## **Proposito:**

Identificar y analizar las variables de diseño existentes en lo que respecta a los sistemas de juegos infantiles en espacios públicos y privados . Analizar en que grado desarrollan los aspectos psico-motriz del niño y fomentan la socialización e integración entre ellos.

## **Justificación:**

Los niños sienten la necesidad de interactuar de distintos modos. Para desarrollar su sociabilidad, es necesario crearles espacios de juego en los que, según las distintas edades puedan redescubrir cosas, crear situaciones, historias, demostrar sus habilidades físicas ,etc.

## **Resultados a obtener:**

Reconocer, sobre los modelos existentes las variables débiles y enfatizar las mas importantes, y a partir de ese momento trabajar sobre el desarrollo proyectual.





## Tipo de Investigación



### **Comparación Normativa** (proyecto de desarrollo):

El objetivo de esta investigación no es solo recolectar y analizar diferentes casos existentes sino también precisar en que aspectos puede ser mejorado el objeto de estudio con la posibilidad de un futuro desarrollo de producto nuevo.

### **Tipo y origen de los Datos a analizar:**

Bibliografía, publicaciones existentes

Estudio empírico de distintos casos: Observación, experimentación

Entrevistas, evaluación de propuestas de diseño

### **Método de Investigación :**

**Basado en una Hipótesis:** a partir de las teorías de la psicopedagogía infantil, el desarrollo del niño a través del juego, etc., Analizar las cualidades de los distintos tipos de juegos existentes, sus ventajas y desventajas.

**Demarcación del campo de estudio:** elegiremos distintos tipos de resoluciones de diseño, las mas significativas y diferentes entre si existentes en la actualidad, no solo a nivel nacional sino también internacional.

### **La población de estudio:**

Estudio de algunos de los casos mas representativos.





# Marco Teórico

EMOCION . UNION . TRANQUILIDAD . MOVIMIENTO . LIBERTAD . CREACION .



## Color

El color es una característica especial en todos los parques infantiles. La idea es lograr el contraste con el mundo que rodea al parque.

### 1- Función sensorial-motriz

Los ojos de los niños y en consecuencia su vista, no se desarrollan plenamente hasta más o menos los 12 años. Por eso, los niños necesitan colores más intensos para ver las cosas.

### 2- Función cognitiva

Para los niños, los colores delimitan espacios. Los colores contribuyen a definir y limitar las formas . El objetivo del juego es contribuir a dar a los niños un alto grado de control de su seguridad, lo que, es posible si los colores de su alrededor son nítidos y fáciles de entender para que los niños puedan moverse entre ellos.

### 3- Función indicativa

Los colores deben transmitir alegría, juego y actividad.

### 4- Contrastes

Para los niños de menos de 6 años es importante que se vean los contrastes no solo con el mundo que los rodea, sino también dentro del producto. Lo ideal es que los niños se puedan orientar solos usando superficies que , repletas de contrastes, conformen el espacio.

Es importante que los niños puedan distinguir las partes individuales del todo.



Los niños tienen un sentido totalmente distinto del espacio y el color y por ello los adultos tienen que imaginarse que son niños si quieren crear un entorno que a estos les gusta. El color es un elemento fundamental en las percepciones visuales y determina el modo en que experimentamos lo que nos rodea.

### **Funciones del color:**

#### **-De información.**

- Indica peligro, indica ayuda

#### **-De carácter simbólico**

-Determina el mensaje y el efecto de los objetos

#### **-Visión del color:**

-Los colores varían, cambian de luminosidad y de intensidad.

-La monotonía conduce a un empobrecimiento de la experiencia vital.

-La multitud de colores y su cambio constante provoca una exposición excesiva a los estímulos.

-La coloración de bajo contraste no transmite una conciencia espacial clara.

-Los colores también pueden identificarse mediante el tacto.



-Los fondos de color (materiales) no deben perderse a través de los colores, sino que deben permanecer vivos; el carácter de un material no debería perderse por el color.

Relación entre el color y área: cuanto mayor sea el área, más apagado debe ser el color.





## Marco Teórico



Los niños sienten la necesidad de interactuar de distintos modos. Para desarrollar su **sociabilidad**, es necesario crearles espacios de juego en los que tengan cierta intimidad. Puede tratarse de una casa de muñecas pero tiene que haber distintos escenarios a su alrededor.

### **A cada edad, su juego...**

A los niños de entre 2 y 6 años que juegan a representar, les gusta encontrar algo con una forma reconocible como un barco o un coche como marco para sus juegos. Y a menudo el coche se convierte en una casa o al revés, ya que la imaginación es lo más importante a esa edad.

Los niños muy pequeños juegan unos cerca de los otros, están atentos a lo que hacen los demás, pero no juegan realmente juntos.

Necesitan poder investigar los materiales, las distintas texturas y cosas que pueden mover y con los que pueden hacer algo.

Los niños mayores son muy curiosos, quieren investigar y descubrir cosas por sí solos. Están siempre experimentando y quieren estar en lugares que despierten su curiosidad.

Entre los 6 y los 12 años, los niños se ríen los unos de los otros, pero cuando llega el momento, son muy considerados y quieren ayudar. Por eso es aconsejable dar a los niños de esta edad la oportunidad de ayudar a los demás cuando se crea el ambiente de juego.

A esta edad juegan a representar, pero no solo a eso. También les gusta ganar. La rivalidad es una parte importante de su vida e identifica a los niños en edad escolar.

A los adolescentes les gusta que los vean, quieren presumir en todo momento. Tiene que haber actividades en el parque donde puedan usar el cuerpo, desarrollar los músculos y a la vez jugar a juegos más duros y competitivos.



# Marco Teórico

## Motivos de juego

### Sentidos

Para los niños son esenciales todo tipo de experiencias sensoriales. Barro, arena, agua..Experimentar con distintos materiales, no sirve solo para desarrollar el cerebro y las conexiones entre los, sino que trata de sensaciones que solo se tienen cuando se es niño y nunca mas.

Hay muchísimos niños que viven de una manera demasiado ordenada en sus vidas limpias donde no hay nada desorganizado ni orgánico que les provee curiosidad.

### Construcción

El parque ideal es el aquel donde los niños construyen lo que necesitan y quieren. A los niños mayores les gusta que las cosas estén un poco inacabadas y que de deje algo para la imaginación.

### Exteriores

La vida en el exterior proporciona una infancia rica en experiencias vitales. Los estudios demuestran que los niños enferman menos y crecen mejor si pasan mucho tiempo afuera. Los niños tienen que sentir el cambio de estaciones y todos los elementos. Les ayudara a apreciar la naturaleza y sus maravillas.

### Arena y agua

Todos necesitamos dejar nuestra marca en el mundo. Los niños necesitan construir con arena y agua o piezas LEGO. Sus necesidades son muy distintas de las de los adultos porque inmediatamente después de acabar su construcción tienen una necesidad imperante de destruir lo que han creado, para construirlo de nuevo. Los niños olvidan el tiempo y el espacio cuando construyen.





## Marco Teórico

### Representar

Hay distintos tipos de juegos de representación. Uno de los tipos es fácilmente reconocible para los adultos: el de la familia, que representa situaciones y emociones del día a día. Para los juegos de familia es importante que los niños dispongan de espacios reducidos donde nadie los moleste, para jugar. Es preferible que estos espacios estén cerca de los adultos.



### Caso I



Este caso fue elegido por su imagen actual y por pertenecer a la clase de juegos que contempla el desarrollo psicomotriz del niño y su seguridad.

La aplicación de colores es coherente para una rápida lectura de las partes.

Las formas son fácilmente reconocibles, amigables y responden a una funcionalidad específica.

La materialidad (madera) y la aplicación sobre la misma de tratamientos superficiales no tóxicos responden a un estudio profundo tanto de la complejidad del producto en cuanto a su construcción como a su uso y ubicación (intemperie).

Tiene por característica la unificación del sistema juego en un solo componente que genera distintas situaciones de juego.



## Juegos en la Actualidad



los juegos instalados en los predios locales no resguardan la seguridad de los niños.



En la actualidad están imponiendo el cumplimiento de la Norma IRAM en el diseño y producción de los nuevos juegos para proteger a los niños

Hay casos en los que, por ejemplo, uno de los principales centros de atracción para los chicos, como es el tobogán, no tiene sus tablas deslizantes en buen estado. También se pueden ver sube y baja sin manijas ni ejes estables, toboganes con grietas en la pendiente que permiten el paso de una mano pequeña, barriles oxidados, hamacas torcidas y sin espacio, escalones flojos, pasamanos rotos, puntas salientes y trepadores fantásticos que dan al cemento en vez de a la arena.

Las normas IRAM son elementales. Ejemplos: los toboganes tienen que disminuir la pendiente hacia el final para que los chicos no caigan abruptamente contra el suelo, el plano inclinado debe tener una superficie pareja y sin grietas, ningún juego puede tener más de dos metros y medio de altura y el mecanismo de suspensión que permite el funcionamiento de los sube y baja tiene que estar oculto para que los chicos no puedan lastimarse los dedos. Además los clavos utilizados deben ser de cabeza redondeada, las hamacas necesitan de espacios libres y debajo una superficie que pueda absorber impactos.

Hoy en día, en la ciudad no hay más de **diez o quince juegos** que cumplan con estos requisitos.

Los juegos de la ciudad tienen un promedio de **treinta años de antigüedad**. Están realmente mal diseñados o emplazados.

Los areneros de las plazas están contaminados. Así lo demuestran varios análisis de laboratorio. Los chicos que juegan en estos espacios corren el riesgo de contraer enfermedades gravísimas.



## Juegos en la Actualidad

Cuales son los requisitos propuestos por el IRAM?

En primer lugar, los juegos no deben contar con bordes ásperos, ni filosos que presenten riesgos para el niño.

En aquellos juegos donde puedan ocurrir caídas se recomienda que las superficies sean blandas, capaces de amortiguar impactos.

Los equipos de juego deberán estar dispuestos de forma tal que reduzcan la interferencia entre los usuarios de los distintos aparatos.

Los toboganes deben poseer bandas laterales de contención, un asiento que permita a los niños sentarse antes de deslizarse.

Deben estar contruidos de manera tal que los infantes disminuyan su velocidad al final de la rampa, cuya inclinación no podrá superar los 37°.

Los toboganes podrán tener una altura máxima de 2,5 metros.

Las hamacas deben estar ubicadas en cerramientos para evitar que los niños pasen corriendo mientras están en movimiento.

Las calesitas no tendrán partes que sobresalgan y puedan golpear a los niños próximos a ella.

Ademas deben contar con mecanismos que limiten su velocidad.

Por ultimo, los sube y baja deben tener una empuñadura en ambos lados y en posición horizontal no debe estar a más de un metro del suelo.

Otros requisitos se encuentran establecidos en la norma 3655 del Instituto Argentino de Racionalización de Materiales, o Dirección de Espacios Verdes de la Ciudad de Buenos Aires:.



### Caso 2



En este caso la elección fue debido al tiempo que lleva este modelo de juego en las plazas publicas de la ciudad de Bs.As.

La materialidad en este caso, esta conformada por caños pintados los cuales con el tiempo presentan marcas de oxido y saltado de la misma lo que produce un supuesto mantenimiento constante.

La conformación del los distintos juegos son independientes unos de otros .

Estos juegos en la actualidad son muy cuestionados en cuanto a las normativas actuales ya que estas no son cumplidas.

### Caso 3

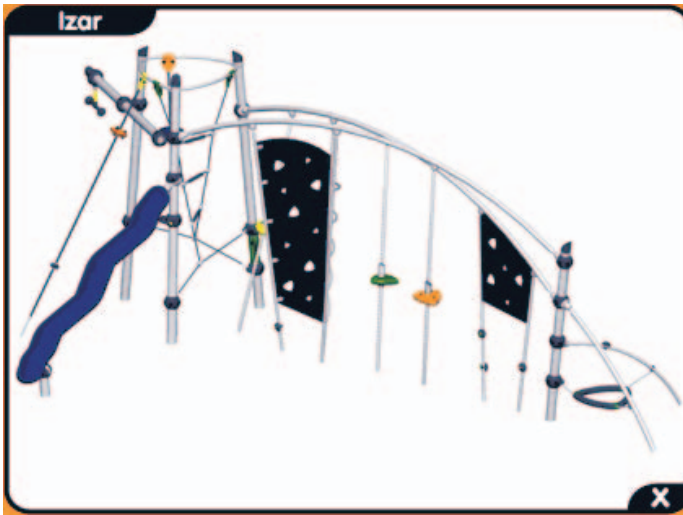


En este caso la cualidad que distingue a este juego es su semántica, donde la materialidad y terminación del mismo brindan una imagen natural, ya que está implantado en un predio abierto frente al río y se mimetiza con el espacio.

De construcción aparentemente no industrial, responde a una lectura de un juego primitivo y rudimentario.

El objetivo de este modelo no es destacarse por sus colores ni formas sino por la manera de jugar.

### Caso 4



Este es un modelo elegido por ser el único que contempla la participación de chicos no tan chicos lo cual no es común en este tipo de productos.

Desde el diseño se tiene en cuenta el desarrollo psicomotriz del niño necesario en esa etapa de su crecimiento.

Propone maneras distintas de jugar y el desarrollo de la musculatura del niño y la interrelación de los mismos en el juego.

De una semántica mas futurista no solo por los materiales sino por sus formas la cual es el medio utilizado para llamar la atención de los chicos.

# Matriz de Datos

Matriz Contextual

Nivel Supraunitario

JUEGOS PARA NIÑOS -

Casos Internacionales / Locales

Matriz Contextual

Nivel Unitario

JUEGOS DE PLAZA-

Matriz de Componentes

Nivel Unitario

Seguridad

Grado de Sociabilidad

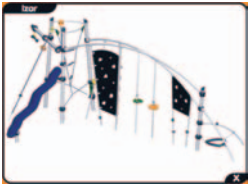
Complejidad de la situación de juego

Integración del niño discapacitado





# Matriz De Anclaje

UNIDAD DE ANÁLISIS Juegos de Plaza		VARIABLES			
		Edad del Niño Participante	Implantacion	Tipo de Juego	Objetivo del Juego
		INDICADOR			
		0-4 / 4-6 6-10 / 10-15	Espacio Publico Espacio Privado	Integrador No integrador	Desarrollo Psico-Motriz Entretenimiento
Caso 1		4-6 6-10 10-15	Espacio Privado	Integrador	Desarrollo Psico-Motriz Entretenimiento
Caso 2		0-4 4-6 6-10 10-15	Espacio Público	No integrador	Entretenimiento
Caso 3		0-4 4-6 6-10 10-15	Espacio Público	Integrador	Desarrollo Psico-Motriz Entretenimiento
Caso 4		6-10 10-15	Espacio Público	Integrador	Desarrollo Psico-Motriz Entretenimiento



## Matriz De Componentes

UNIDAD DE ANÁLISIS

Seguridad

VARIABLE

Materiales Utilizados

Diseño del Juego

INDICADOR

Adecuado  
No adecuado

Contempla  
No contempla  
Contempla medianamente

UNIDAD DE ANÁLISIS

Complejidad de la situación de juego

VARIABLE

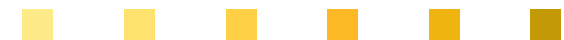
Propuesta de desafíos

Cantidad de partes para jugar

INDICADOR

Abundante  
Suficiente  
Escaso

Nº



## Matriz De Componentes

### UNIDAD DE ANÁLISIS

Integración  
del niño  
discapacitado

#### VARIABLE

Acceso al juego

Posibilidad de juego

#### INDICADOR

Permite el acceso  
No permite el acceso

Hay posibilidad  
No hay posibilidad  
Posibilita parcialmente

### UNIDAD DE ANÁLISIS

Sociabilidad

#### VARIABLE

Grado de Integración  
entre los niños

Asistencia de un  
adulto para el juego

Relación entre  
partes del juego

#### INDICADOR

Bajo  
Medio  
Alto

No es necesaria  
Si es necesaria  
Medianamente necesaria

Bajo  
Medio  
Alto



## Matriz De Componentes

### Caso 1



#### Seguridad

Materiales Utilizados : Adecuado  
Diseño del Juego : Contempla

#### Complejidad de la situación de juego

Propuesta de desafíos : Suficiente  
Cantidad de partes para jugar : 4

#### Integración del niño discapacitado

Acceso al juego : Permite el acceso  
Posibilidad de juego : Posibilita parcialmente

#### Sociabilidad

Grado de Integración entre los niños : Alto  
Asistencia de un adulto para el juego : M. Necesaria  
Relación entre partes del juego : Medio

### Caso 2



#### Seguridad

Materiales Utilizados : No adecuado  
Diseño del Juego : Contempla  
Medianamente

#### Complejidad de la situación de juego

Propuesta de desafíos : Suficientes  
Cantidad de partes para jugar : 6

#### Integración del niño discapacitado

Acceso al juego : No permite el acceso  
Posibilidad de juego : Posibilita parcialmente

#### Sociabilidad

Grado de Integración entre los niños : Bajo  
Asistencia de un adulto para el juego : Necesaria  
Relación entre partes del juego : Bajo



# Matriz De Componentes

## Caso 3



### Seguridad

Materiales Utilizados : No Adecuado  
Diseño del Juego : Contempla

### Complejidad de la situación de juego

Propuesta de desafíos : Suficientes  
Cantidad de partes para jugar : 6

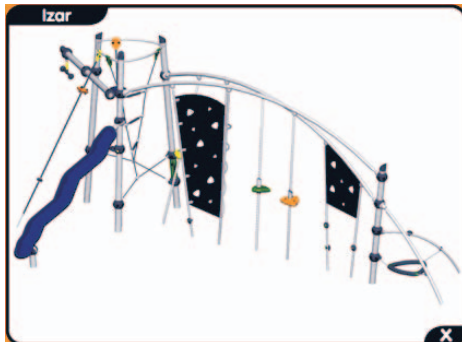
### Integración del niño discapacitado

Acceso al juego : Permite el acceso  
Posibilidad de juego : Posibilita parcialmente

### Sociabilidad

Grado de Integración entre los niños : Alto  
Asistencia de un adulto para el juego : M.necesaria  
Relación entre partes del juego : Media

## Caso 4



### Seguridad

Materiales Utilizados : Adecuado  
Diseño del Juego : Contempla

### Complejidad de la situación de juego

Propuesta de desafíos : Abundantes  
Cantidad de partes para jugar : 7

### Integración del niño discapacitado

Acceso al juego : Permite el acceso  
Posibilidad de juego : No hay posibilidad

### Sociabilidad

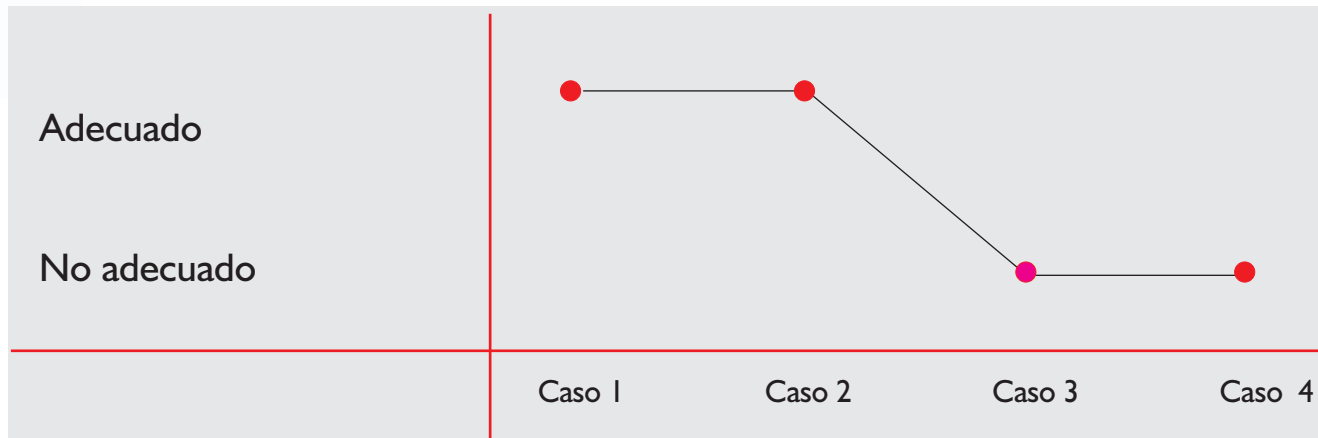
Grado de Integración entre los niños : Alto  
Asistencia de un adulto para el juego : No necesaria  
Relación entre partes del juego : Alto





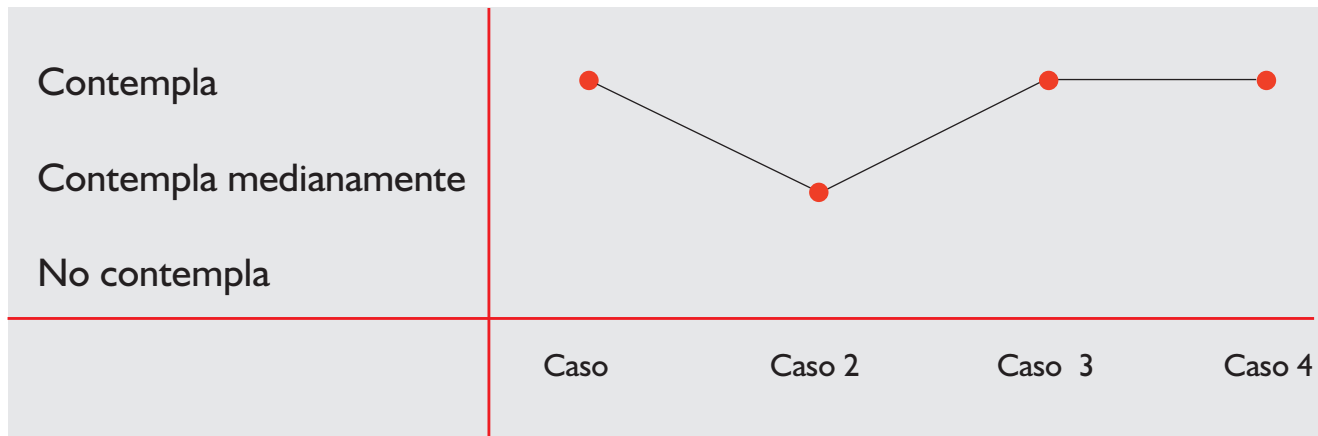
UNIDAD DE ANÁLISIS

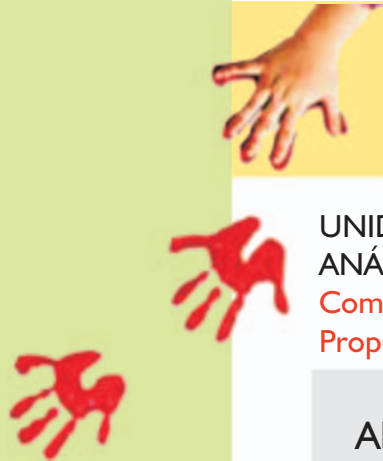
Seguridad  
Materiales



UNIDAD DE ANÁLISIS

Seguridad  
Según Diseño del Juego

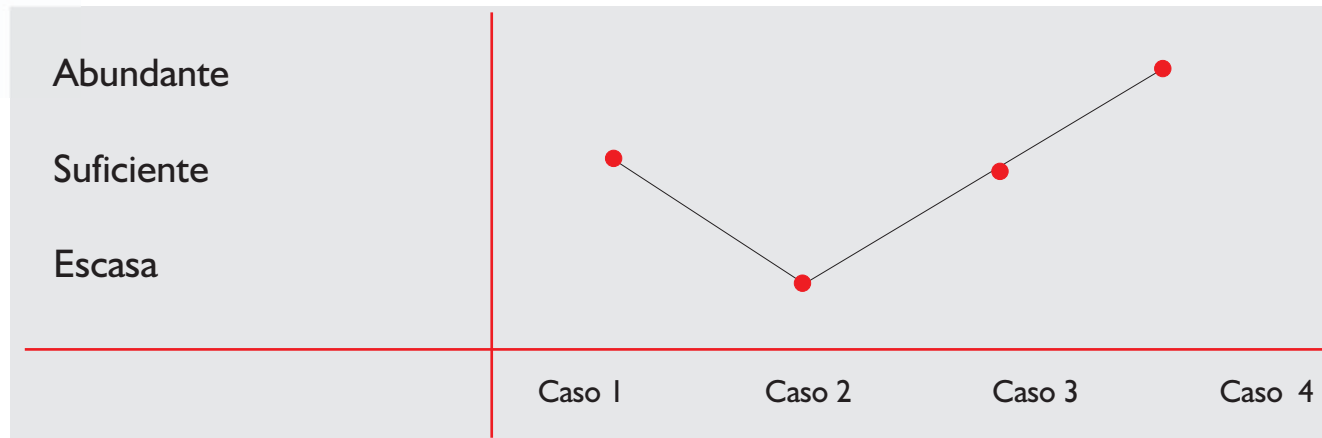




## UNIDAD DE ANÁLISIS

Complejidad de la situación de juego

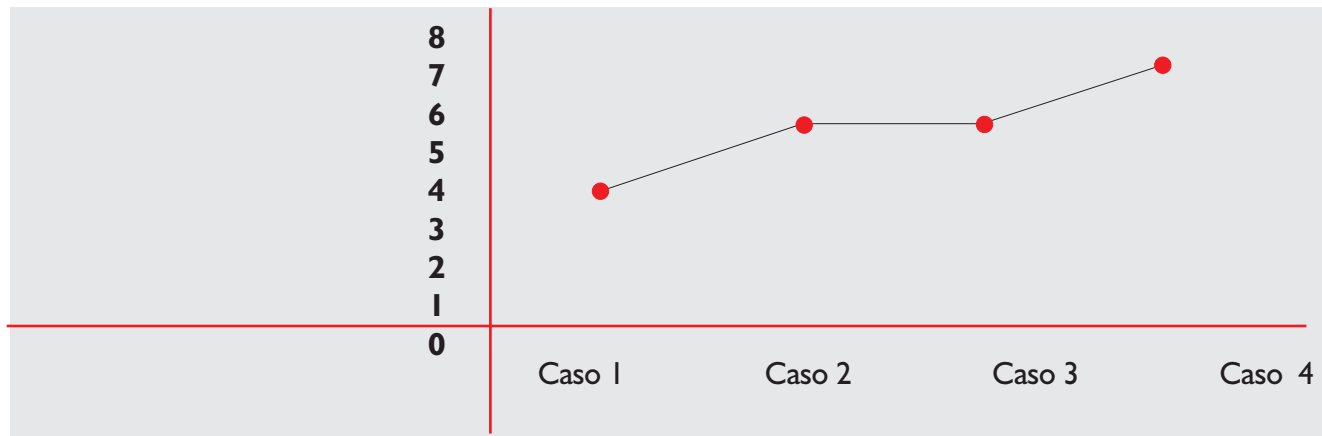
Propuesta de desafíos



## UNIDAD DE ANÁLISIS

Complejidad de la situación de juego

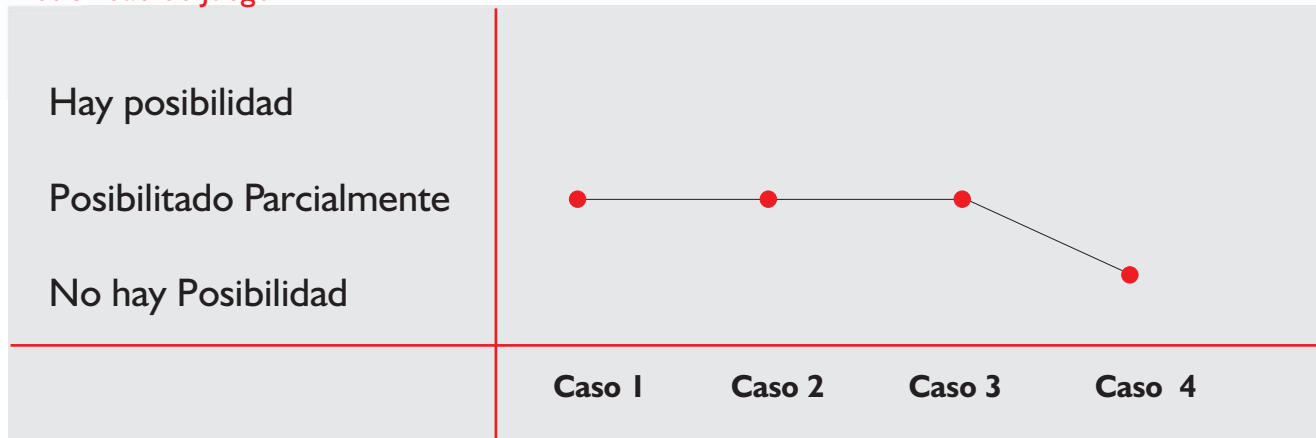
Cantidad de partes para jugar





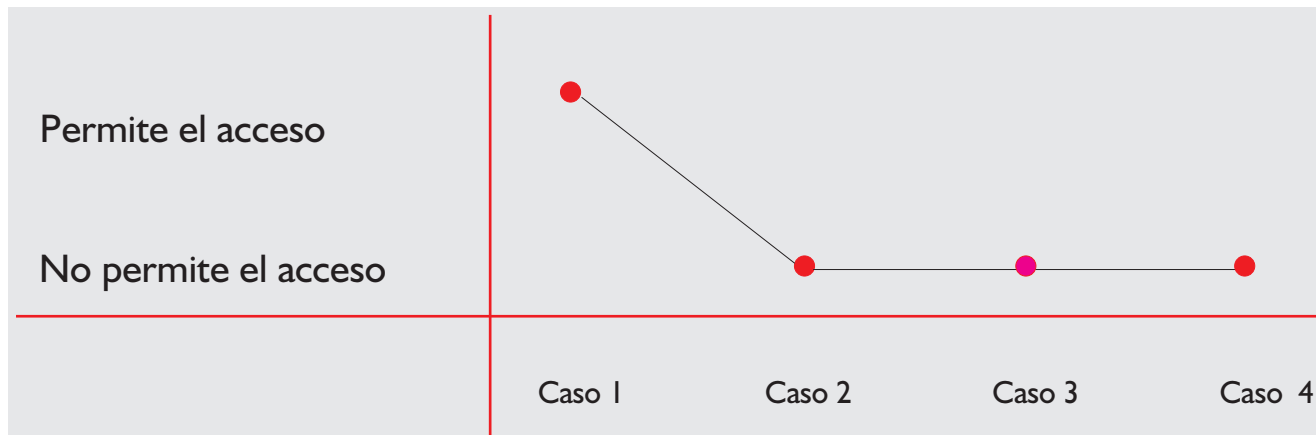
## UNIDAD DE ANÁLISIS

Integración del niño discapacitado.  
Posibilidad de Juego

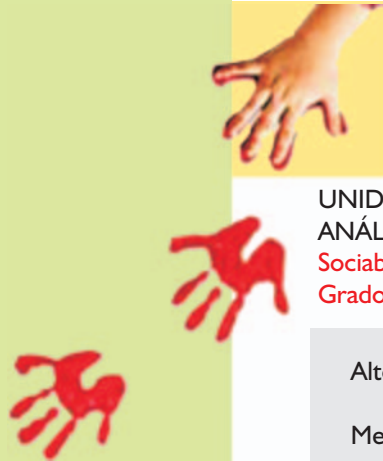


## UNIDAD DE ANÁLISIS

Integración del niño discapacitado  
Acceso al juego



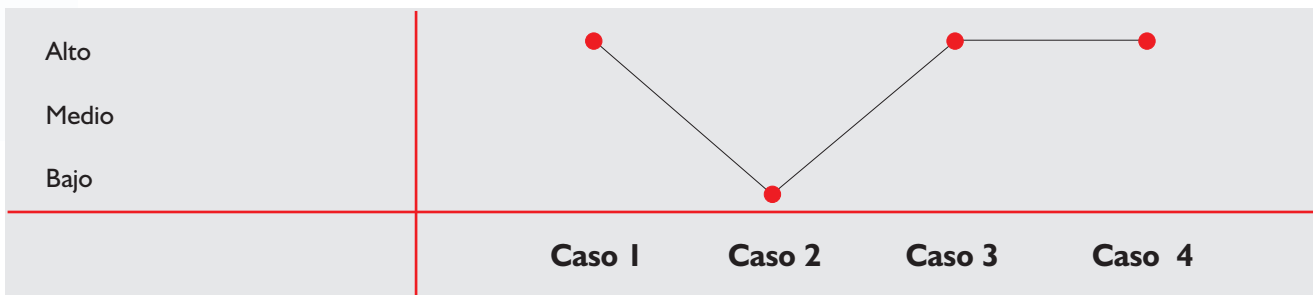




UNIDAD DE ANÁLISIS

Sociabilidad

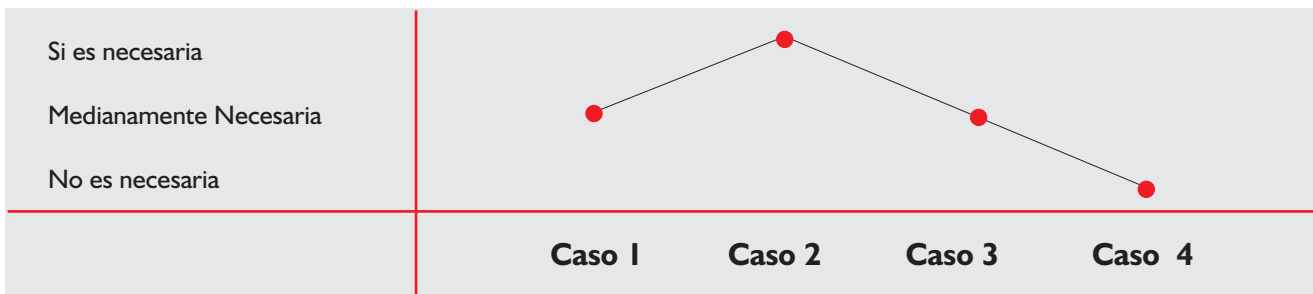
Grado de Integración entre los chicos



UNIDAD DE ANÁLISIS

Sociabilidad

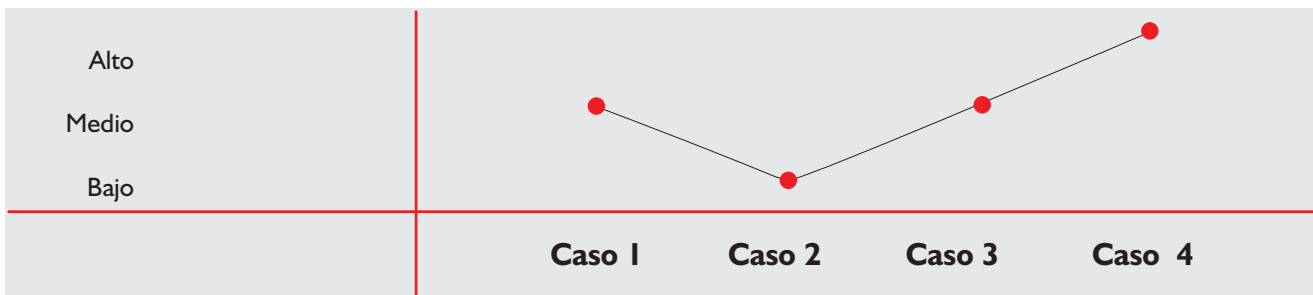
Asistencia de un adulto para el juego



UNIDAD DE ANÁLISIS


Sociabilidad

Grado de Integración entre los chicos





## Conclusiones para el Desarrollo Proyectual



- La materialidad, las formas y los colores, responden a las distintas maneras de plantear el juego. Es importante llegar a entender e interpretar las necesidades y el pensamiento de los niños a la hora de aplicarlos en la práctica al proyecto. De manera que las interfaces resulten optimas para ellos.

- La tendencia que se plantea en la actualidad en el diseño de los juegos parte del estudio y análisis de la psicología y motricidad infantil.

Desde la fundamentación de los colores aplicados y materiales, y la responsabilidad que tiene el diseñador en plasmar todos estos requerimientos en el producto final, teniendo en cuenta la seguridad y el correcto desarrollo de los chicos que juegan en ellos.

- Otra de las tendencias que se hacen evidentes en los nuevos desarrollos es la integración de los niños discapacitados al área de juego conjuntamente con niños sin discapacidades, no se crea un espacio apartado o un juego independiente, sino que se encuentra unificado con el resto del sistema.

Una característica también tomada en cuenta en la actualidad es la práctica de roles dentro del mismo, que asocia al juego con una actividad específica.


- Existe una división marcada en el desarrollo de productos de acuerdo a los distintos grupos de edades que responden a sus diferentes requerimientos.

Creemos que estos son los puntos principales a atender en el momento de plantear un nuevo sistema de juego infantil.-





## Bibliografía

- 
- HUIZINGA, Joan. “Homo Ludens”. Editorial Alianza. Madrid 1990.
  - WINNICOTT, D. “Realidad y Juego”. Editorial Gránica. 1972.
  - BROUN, G. “Que tal si jugamos...otra vez”. Editorial Humanitas. 1992.
  - CAÑEQUE, Hilda. “Juego y vida”. (La conducta lúdica en el niño y el adulto). El Ateneo. Serie Formación Docente. Buenos Aires. 1991.
  - <http://www.ekore.com.ar/>
  - <http://www.sumalim.com/>
  - <http://www.fabrijuegos.com.ar/>

