

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

Boble

Playground

Nataly Giselle López Gordón

Diseño Interior

Trabajo de fin de carrera presentado como
requisito para la obtención del título de
Licenciada en Diseño Interior

Quito, 19 de mayo de 2023

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Boble

Playground

Nataly Giselle López Gordón

Nombre del profesor, Título académico

Sofía Galarraga, MFA Diseño Interior

Quito, 19 de mayo de 2023

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Nataly Giselle López Gordón

Código: 00206334

Cédula de identidad: 1727058289

Lugar y fecha: Quito, 19 de mayo de 2023

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project –in whole or in part –should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

RESUMEN

El juego ayuda a los niños a liberar energía reprimida, desarrollar habilidades interpersonales y encontrar su lugar en el mundo social. Debido al confinamiento en la pandemia, los niños no han logrado desarrollar de manera óptima sus habilidades sociales, y es por esto que los padres, se han enfocado más en la utilización de los aparatos electrónicos, dejando de lado su entorno físico. Esta mala práctica puede causar serios inconvenientes a largo plazo como: falta de aprendizaje, trastornos de déficit de atención, entre otros. Por esta razón que se plantea el diseño integral de un playground para niños de 3 a 12 años. El enfoque de boble es incentivar a los niños a desarrollar habilidades sociales y psicomotoras, por medio de la conexión entre ellos y el espacio que les rodea.

Palabras clave: juego, niños, habilidades, conexión, burbujas

ABSTRACT

Games help children release pent-up energy, develop interpersonal skills, and find their place in the social world. Due to the confinement in the pandemic, children have not been able to optimally develop their social skills, and that is why parents have focused more on the use of electronic devices, leaving aside their physical environment. This bad practice can cause serious inconveniences in the long term such as: lack of learning, attention deficit disorders, among others. For this reason, we propose the integral design of a playground for children from 3 to 12 years old. The focus of boble is to encourage children to develop social and psychomotor skills, through the connection between them and the space around them.

Key words: play, kids, skills, connection, bubbles

TABLA DE CONTENIDO

1. Capítulo I: planteamiento del proyecto	11
1.1. Propuesta Playground Boble	11
1.2. Problemática.....	11
1.3. Target	11
1.4. Funcionamiento.....	12
1.5. Programación de áreas	13
1.6. Ubicación y análisis del lugar	16
1.6.1. Análisis de la zona	16
1.6.2. Rutas de acceso y transporte.....	17
1.6.3. Clima.....	18
1.7. Análisis arquitectónico.....	18
1.7.1. Asolamiento	18
1.7.2. Arquitectura Existente	18
1.7.3. Alcance del proyecto.....	19
2. Capítulo II: Proyecto.....	19
2.1. Metas de diseño.....	19
2.2. Concepto.....	20
3. Capítulo III: Marco teórico	20

3.1.	¿Qué son los problemas de habilidades sociales en niños?.....	20
3.2.	Habilidades sociales básicas.....	21
3.3.	Causas de los problemas de habilidades sociales en niños	21
3.4.	Justificación.....	22
3.4.1.	Uso Excesivo de Aparatos Electrónicos	22
3.4.2.	Sobreprotección infantil.....	23
3.4.3.	Recomendaciones	23
3.4.4.	Estimulación para desarrollar habilidades sociales en niños	24
3.5.	El Juego en los niños.....	24
3.5.1.	Importancia del juego	24
3.5.2.	Beneficios del juego en las áreas de desarrollo infantil.....	25
3.5.3.	La afectividad.....	25
3.5.4.	La motricidad.....	25
3.5.5.	La inteligencia.....	26
3.5.6.	La creatividad.....	26
3.5.7.	La sociabilidad.....	26
4.	Capítulo IV: Tipos de juego según la etapa de desarrollo infantil	27
4.1.	Juego funcional – Desde el nacimiento hasta los 6 meses	27
4.2.	Juego de exploración – de 6 a 12 meses.....	27
4.3.	Juego de autoafirmación – de 1 a 2 años.....	27

4.4.	Juego simbólico – de 2 a 4 años.....	27
4.5.	Juego pre-social – de 4 a 6 años.....	28
4.6.	Juego social – de 6 a 8 años	28
4.7.	Juego competitivo – de 8 a 12 años.....	28
5.	Capítulo V: Creación de entornos para niños pequeños	29
5.1.	Espacio de Arte	29
5.2.	Juego de bloques	29
5.3.	Espacio de construcción.....	29
5.4.	Espacio de actividades interiores	29
5.5.	Espacio de juegos de manipulación	30
5.6.	Espacio de música y movimiento.....	30
5.7.	Espacio de lectura.....	30
5.8.	Espacio de juegos de arena y agua.....	30
6.	Capítulo VI: El Color.....	31
6.1.	Psicología del Color Infantil	31
6.2.	El color en espacios interiores.....	32
7.	Capítulo VII: Materiales para Espacios Infantiles	33
7.1.	Materiales.....	33
7.2.	Inflamabilidad	33
7.3.	Madera.....	33

7.4. Sustancias peligrosas.....	34
8. Capítulo VIII: Conclusiones	35
9. Capítulo IX: Referencias bibliográficas.....	36

1. Capítulo I: Planteamiento del proyecto

1.1. Propuesta Playground Boble

El proyecto consiste en el diseño de playground llamado Boble, el cual estará ubicado en Lumbisí, el cual pertenece al Valle de Cumbayá. La propuesta del proyecto consiste en la creación de un espacio en el cual niños de 3 a 12 años por medio de distintas actividades recreativas puedan relacionarse con su entorno, desarrollando así nuevas habilidades.

Boble estará construido en un solo nivel, esto hará que cada área genere una conexión directa con las demás áreas, al igual que dentro del espacio existirá distintas volumetrías orgánicas para simular la forma de la burbuja, también las luminarias ayudarán a crear un ambiente más divertido y fluido, en el cual se podrá observar burbujas flotando dentro del espacio.

1.2. Problemática

Playground Boble fue creado principalmente para la recreación de niños desde los 3 años hasta los 12 años, desarrollando habilidades sociales, fomentando una convivencia armónica y procurando el espacio libre de tecnología.

1.3. Target

Este proyecto está dirigido a niños de 3 a 12 años, lo cual abarcaría preescolar y escolar. También está dirigido a los padres que quieran compartir tiempo con sus hijos y los acompañen mientras están realizando distintas actividades dentro del espacio. Nivel socioeconómico medio alto y alto.

1.4. Funcionamiento

De 3 a 6 años

El horario de atención será de lunes a sábado de 10:30 a 20:30. El acceso será exclusivo para niños, el cual contará con un brazalete adhesivo de color azul que dispone de un código QR. El padre escanea el código QR para que conste en la aplicación la hora de ingreso y de salida, al igual que el padre debe enseñar el código al momento de retirar al niño. El brazalete adhesivo se lo entrega en la recepción.

De 6 a 9 años

El horario de atención será de lunes a sábado de 10:30 a 20:30. El acceso será exclusivo para niños, el cual contará con un brazalete adhesivo de color amarillo que dispone de un código QR. El padre escanea el código QR para que conste en la aplicación la hora de ingreso y de salida, al igual que el padre debe enseñar el código al momento de retirar al niño. El brazalete adhesivo se lo entrega en la recepción.

De 9 a 12 años

El horario de atención será de lunes a sábado de 10:30 a 20:30. El acceso será exclusivo para niños, el cual contará con un brazalete adhesivo de color naranja que dispone de un código QR. El padre escanea el código QR para que conste en la aplicación la hora de ingreso y de salida, al igual que el padre debe enseñar el código al momento de retirar al niño. El brazalete adhesivo se lo entrega en la recepción.

1.5. Programación de áreas

La programación cuenta con 5 divisiones de áreas la cuales estarán divididas en complementarias, compartidas y en las edades de los niños.

Compartidas

- *Recepción*
- *Baño de padres (heladería y cafetería)*
- *Sala de espera*
- *Baño de adultos*
- *Sala de lactancia*
- *Heladería*
- *Cocina - Cafetería*
- *Lounge Coffee*

Staff

- *Comedor*
- *Kitchenette*
- *Baño de mujeres*
- *Baño de hombres*

- *Zona de lockers*
- *Zona de limpieza*
- *Oficina administrativa 1*
- *Oficina administrativa 2*

De 3 a 6 años

- *Zona de lockers*
- *Baño de niños*
- *Zona de burbujas*
- *Piscina de pelotas*
- *Pista de triciclos*
- *Zona de espera*
- *Arenero*
- *Pared de dibujo*
- *Zona de cocina*
- *Zona de acuarela*
- *Zona de minimarket*
- *Zona de obstáculos*

De 6 a 9 años

- *Zona de lockers*
- *Zona de espera*
- *Baño de niños*
- *Zona de danza*
- *Zona de manualidades*
- *Zona de lectura*
- *Zona de obstáculos*
- *Zona de investigación*
- *Zona de pintura*
- *Zona Splash*
- *Saltares*

De 9 a 12 años

- *Zona de lockers*
- *Baño de niños*
- *Zona de escalar*
- *Zona de juegos de mesa*

- *Zona de manualidades*
- *Zona Splash*
- *Zona de Pin Pon*
- *Zona de saltarines*
- *Zona de basquet saltarín*
- *Zona de bolos*
- *Zona de obstáculos*
- *Bubble soccer*
- *Zona de hidratación*

1.6. Ubicación y análisis del lugar

1.6.1. Análisis de la zona

El proyecto estará ubicado en el sector de Lumbisí en lo que actualmente es la Casa de Espiritualidad "María Auxiliadora". El espacio cuenta con una gran extensión de áreas verdes, lo cual permite que el sitio de recreación infantil tenga distintas actividades al exterior y genere una conexión con la naturaleza. Este lugar es accesible debido a su cercanía con la Ruta Viva.

Lumbisí es una comunidad ubicada en el valle de Cumbayá, en Pichincha, cerca del Distrito Metropolitano de Quito. La Casa de Espiritualidad "María Auxiliadora", se encuentra ubicado en una zona estratégica, ya que en su entorno se encuentran viviendas, lugares comerciales e instituciones educativas.

1.6.2. Rutas de acceso y transporte

Quito

- Existe 2,872,351 habitantes en el distrito metropolitano.
- 22 min - 13,9 km

Cumbayá

- Existe 30.000 habitantes.
- 02 min – 700 mt
- Nivel socio-económico medio alto y alto
- Clima templado cálido

Lumbisí

- 08 min – 0,4 km

Tumbaco

- Aproximadamente 120.000 habitantes
- 13 min – 9,4 km

1.6.3. Clima

Las habilidades sociales es la agrupación de comportamientos empleados al momento de socializar con otras personas y su entorno. Suelen adquirirse desde la infancia y tiene un desarrollo constante con el tiempo, por esa razón se considera normal las dificultades que pueda presentar el niño dentro de este ámbito. El clima cálido y templado se puede encontrar en el sector de Cumbayá. La temperatura media anual es 16.4 °C y la precipitación anual es de 958 mm. Es fundamental tener eso en cuenta para el playground “Boble”, para proponer techos móviles en caso de lluvias. Las precipitaciones en verano son menores que en invierno (Climate-Data Organization, 2009).

1.7. Análisis arquitectónico

1.7.1. Asolamiento

La dirección de rotación del sol es de este a oeste. Sin embargo, la casa se entrega al máximo. Las fachadas orientadas al norte aportan luz durante el día.

1.7.2. Arquitectura Existente

La Casa de Espiritualidad "María Auxiliadora" fue construida en los años 70 por el arquitecto Miguel Vizcaíno al estilo del modernismo.

El material principal es el hormigón, que se puede encontrar en las columnas y vigas de este lugar. El edificio consta de varios edificios, divididos por área: área social (capilla, comedor, cocina, salón de usos múltiples, jardín, etc.) y área de bloque privado (cuartos con baños). Todo ello se organiza en torno a un patio central escalonado a través de recorridos que conducen a los usuarios a diferentes lugares y un corredor abierto para poder disfrutar de la vista del jardín desde todos los ángulos.

1.7.3. Alcance del proyecto

Se rediseñará la infraestructura denominada “Rosales” perteneciente a la Casa de Espiritualidad "María Auxiliadora" Cumbayá. El proyecto contará con el diseño de:

- *Zona de 3 a 6 años*
- *Zona de 6 a 9 años*
- *Zona de 9 a 12 años*
- *Zona compartida*
- *Zona Staff*

2. Capítulo II: Proyecto

2.1. Metas de diseño

¿Qué?

Se diseñará un espacio de juegos infantiles para niños de 3 a 12 años en el Valle de Cumbayá. Su objetivo es crear un espacio en el cual, los niños podrán desarrollar distintas actividades en la mañana y en la tarde. Este espacio brindará distintos servicios como cafetería y heladería, tanto para niños, como adultos.

¿Quién?

Está dirigido principalmente a niños de 3 a 12 años, en donde ellos puedan realizar actividades recreativas. Por otra parte, dentro del espacio, estará un espacio destinado para la distracción de sus padres.

¿Cómo?

Se dividirán las áreas de acuerdo a sus edades. Este espacio garantiza la seguridad de los niños y de sus padres.

¿Por qué?

Este espacio está destinado para la recreación de niños desde los 3 años hasta los 12 años, desarrollando habilidades sociales, fomentando una convivencia armónica y procurando el espacio libre de tecnología.

2.2. Concepto

Conexión de burbujas

El concepto, hace referencia a la conexión que existe entre burbujas debido a su diversidad de tamaño, iridiscencia y composición. Al igual que las burbujas, dentro del playground existirá la conexión de los niños con la realidad física, dejando de lado la digitalidad, creando así elementos orgánicos y fluidos que aporten dinamismo al concepto.

¿Cómo?

A través de las burbujas, según sus densidades, será su forma estructural efímera al igual que la escala, se dividirán en subespacios que serán fluidos, móviles y dinámicos para resaltar en sí ciertas zonas importantes dentro del proyecto.

3. Capítulo III: Marco teórico

3.1. ¿Qué son los problemas de habilidades sociales en niños?

La habilidad social es aquel comportamiento utilizado al momento de interactuar con otras personas y su entorno (González, 2022). Es esencial tener habilidades sociales fuertes para que los niños desarrollen una vida completa. Simplemente dominando estas habilidades, puede establecer

una amistad saludable y fomentar el sentido de pertenencia al grupo. Este es un elemento que se puede desarrollar de manera fácil e independiente cuando llega a su período de adultos.

3.2. Habilidades sociales básicas

Para comprender los problemas de las habilidades sociales en los niños, primero se deben comprender las habilidades sociales, las cuales son:

- **Apego**
- **Empatía**
- **Respeto**
- **Escucha activa.**
- **Asertividad**
- **Cooperación**
- **Comunicación**
- **Negociación**
- **Autocontrol**
- **Comprensión**

Como resultado, se cree que el niño tiene problemas con las habilidades sociales cuando tiene dificultades para desarrollar una o más de las capacidades anteriores

3.3. Causas de los problemas de habilidades sociales en niños

Falta de aprendizaje

La falta de aprendizaje ocurre cuando los niños no practican o no logran interactuar con los demás (González, 2022). Existen varios motivos por lo que puede presentarse este problema, como

la sobreprotección de los padres hacía sus hijos, vivir aislado de otros niños, enfermedades que impidan ir a la escuela, etc.

Trastornos de aprendizaje no verbal

El Trastorno de aprendizaje no verbal es un trastorno fisiológico que evita que los pacientes comprendan adecuadamente la comunicación sin lenguaje (González, 2022). Es difícil para ellos comprender todo lo relacionado con la paraverbal y la comunicación sin lenguaje. Es un mecanismo de comunicación que es tan conveniente como un lenguaje, pero estas personas no pueden entenderlos.

Trastornos de déficit de atención e hiperactividad

El trastorno de déficit de atención e hiperactividad con su abreviación TDAH, actualmente es uno de los trastornos más frecuentes en la niñez y suele llegar hasta la adultez (*Información básica sobre el TDAH*, 2019). Este trastorno hace que los niños tengan dificultad para concentrarse o controlar ciertos impulsos; por lo tanto, suelen ser percibidos como inquietos, traviosos o distantes, lo cual hace que sean excluidos socialmente. Como resultado, puede ser difícil para los adultos y otros menores vincularse con niños con TDAH.

3.4. Justificación

3.4.1. Uso Excesivo de Aparatos Electrónicos

El uso diario de dispositivos electrónicos durante tiempo prolongado puede dañar el desarrollo normal de una persona. Cuando son niños, este uso continuo puede generar situaciones alarmantes como problemas de comportamiento, trastornos del sueño, e incluso problemas de depresión y ansiedad y en casos severos existe un riesgo de adicción (El uso excesivo de los dispositivos electrónicos por niños es de alto riesgo para su salud mental, s/f).

En este sentido, esto enfatiza que utilización de aparatos electrónicos puede ser perjudicial a la salud, ya que desacelera el desarrollo del cerebro dando como resultado déficit de atención, retrasos cognitivos, problemas de aprendizaje, mayor impulsividad y falta de autocontrol; el riesgo de trastorno afectivo, psicosis y comportamiento agresivo (El uso excesivo de los dispositivos electrónicos por niños es de alto riesgo para su salud mental, s/f).

3.4.2. Sobreprotección infantil

En los primeros años de vida, los niños requieren protección, cuidado y amor por sus padres. La atención obtenida debe ser adecuada, ya que en muchas ocasiones suele ser excesiva, lo cual se le denomina sobreprotección (Señales que hablan de sobreprotección - Educacion Inicial, 2022). La sobreprotección del cuidador suele suceder más comúnmente cuando a una pareja se le dificulta tener hijos, cuando el hijo tiene capacidades especiales, alguna enfermedad, es hijo único o primogénito (Señales que hablan de sobreprotección - Educacion Inicial, 2022).

La sobreprotección suele tener consecuencias como crear en el niño una actitud insegura que lo haga sentir peligro constantemente cuando se arriesga a aventurarse a explorar y aprender, limitando así el aprendizaje con su entorno.

3.4.3. Recomendaciones

Es importante desarrollar buenas habilidades sociales en los niños desde una edad temprana, ya que su objetivo es construir relaciones positivas, puesto que desenvuelven comportamientos seguros individuales y colectivos disfrutando así de la vida. Es necesario e importante que los niños desarrollen empatía y confianza en sí mismos, ya que esto generara un impacto positivo en ellos mismos y en su entorno por lo que son temas fundamentales para tener un adecuado desarrollo.

3.4.4. Estimulación para desarrollar habilidades sociales en niños

Actividades deportivas:

Las actividades deportivas son importantes para mejorar las habilidades sociales de los niños, ya que, al aprender un nuevo deporte, hace que el niño se relacionan con sus compañeros de manera saludable, fomentando el trabajo en equipo, dando como resultado la confianza en sí mismos y la empatía por sus compañeros (Vida, 2022).

Prácticas reiterativas:

Es primordial incorporar actividades de interacción como lo son los juegos creativos, ya que estos generan conexiones sociales. Además, el ejercicio físico en niños crea un efecto positivo en sus actividades diarias. Cada niño crece y se desarrolla a su propio ritmo, y se puede comprobar que las conductas aprendidas siguen un mismo patrón (Vida, 2022).

3.5. El Juego en los niños

3.5.1. Importancia del juego

El juego libera a los niños para liberar energía oprimida, desarrolla habilidades interpersonales y les ayuda a encontrar su lugar en el mundo social. Zapata (1990) dijo que jugar no requiere ningún esfuerzo, pero algunas personas pueden necesitar más energía de la necesaria para llevar a cabo sus acciones diarias. El juego y las acciones que contiene son fundamentalmente importantes para la formación integral, ya que su ejecución requiere interacción y actitud social (García, 2019).

3.5.2. Beneficios del juego en las áreas de desarrollo infantil

El juego genera diversos beneficios en el desarrollo infantil, por lo que ayuda a los niños a expresar su creatividad y desarrollar su imaginación, así como sus habilidades y capacidades físicas, cognitivas y emocionales (García, 2019).

3.5.3. La afectividad

La afectividad es el lugar en donde se encuentran las emociones, los sentimientos y las pasiones (*Afectividad/ Para saber más*, s. f.). El niño se involucra en la autoexpresión a través del juego, pero también se involucra en el autoaprendizaje, la exploración y la experimentación, lo que le permite formar su propia concepción del mundo a través de sensaciones, acciones y relaciones (García, 2019). Los progresos son cruciales en el desarrollo temprano de un niño porque es el momento en que la identidad y la personalidad comienzan a tomar forma a medida que aumenta la autonomía. En consecuencia, el juego brinda una oportunidad especial para el crecimiento emocional.

3.5.4. La motricidad

La motricidad es la capacidad del organismo de controlar distintas actividades del cuerpo, suele participar todo el sistema del cuerpo, ya que con su ayuda se obtiene como resultado gestos y movimientos (*¿Qué es la motricidad?*, 2018). Sin duda, el juego es un factor importante en el desarrollo físico, social y emocional de los niños pequeños. Es importante el juego para niños, ya que favorece el desarrollo físico por lo que adquieren conocimientos sobre cómo funcionan sus cuerpos y eso les ayuda a practicar habilidades de coordinación y equilibrio (García, 2019).

3.5.5. La inteligencia

El desarrollo de la inteligencia depende en gran medida del desarrollo sensoriomotor. El juego también tiene un efecto positivo en el desarrollo mental, mejorando en gran medida las habilidades en áreas como el lenguaje y la interacción social, la cognición, la coordinación motora gruesa y fina y el cuidado personal. Los juegos permiten el desarrollo de la inteligencia tanto práctica como abstracta (García, 2019).

3.5.6. La creatividad

Los juegos educativos fomentan el pensamiento creativo, y esto beneficia al crecimiento de la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y el ingenio (García, 2019). El juego es considerado un medio de expresión de su creatividad de una forma orgánica y libre; valorando así su imaginación y fantasía.

3.5.7. La sociabilidad

Los juegos que involucran a varios participantes que fomentan naturalmente la interacción social y brindan a los jugadores la oportunidad de turnarse, comunicarse, negociar, resolver conflictos y mostrar empatía (Hassinger-Das et al., 2017). Del mismo modo, a través del juego, los niños desarrollan habilidades sociales, plantean problemas propios de su grupo de edad y ofrecen soluciones.

4. Capítulo IV: Tipos de juego según la etapa de desarrollo infantil

4.1. Juego funcional – Desde el nacimiento hasta los 6 meses

El bebé moverá sus manos, brazos y piernas de manera errática y descoordinada durante esta etapa. Los disfrutas y aprendes a controlar las diversas funciones de tu cuerpo a través de estos movimientos. Cuando haya dominado más sus movimientos al final de esta etapa, comenzará a descubrir objetos y se fascinará al sostenerlos en sus manos y llevárselos a la boca (Delgado, 2019).

4.2. Juego de exploración – de 6 a 12 meses

Debido a que puede mantener mejor el equilibrio a esta edad, el juego se está convirtiendo en una actividad independiente que le permite explorar su entorno. Dado que el niño quiere ver si obtiene el mismo resultado cada vez que realiza una acción, este juego suele ser monótono y repetitivo. Este juego fomenta el crecimiento del pensamiento concreto y es muy manipulador (Delgado, 2019).

4.3. Juego de autoafirmación – de 1 a 2 años

Experimenta con sus nuevas habilidades por su desarrollo motor, su capacidad para caminar y el hecho de que está mejorando sus habilidades lingüísticas. En esta etapa, los objetos se vuelven menos significativos porque el niño está más preocupado por realizar su potencial. Es común ver a los niños pequeños viendo jugar a otros niños sin animarse a participar, o incluso verlos jugar uno al lado del otro, cada uno por su cuenta.

4.4. Juego simbólico – de 2 a 4 años

En sus juegos, el niño incluso comienza a imitar recuerdos satisfactorios del pasado (Delgado, 2019). Los juegos de construcción y posterior destrucción se encuentran entre los

favoritos de los niños pequeños a esta edad. Para afirmar su autoridad y demostrar su destreza, recurren a la destrucción.

4.5. Juego pre-social – de 4 a 6 años

El niño sigue disfrutando de jugar solo, pero a esta edad empieza a mostrar interés por sus compañeros de juego. De hecho, un amigo imaginario podría materializarse en este punto. El niño comienza a representar diferentes roles que él y sus compañeros de juego habían decidido previamente. Las pautas iniciales establecidas con sus contemporáneos son un juego de imitación (Delgado, 2019).

4.6. Juego social – de 6 a 8 años

Jugar con otros niños se vuelve crucial y es crucial para ayudarlos a establecer su identidad. El joven otorga un trato igualitario a cada uno de sus compañeros, pero pronto comienza a formar alianzas para participar en "juegos de destreza", en los que se fomenta la rivalidad entre los estudiantes. A esta edad, los juegos ya tienen reglas establecidas que han creado de forma independiente, y todos deben cumplirlas (Delgado, 2019).

4.7. Juego competitivo – de 8 a 12 años

Dado que el valor de los otros niños es tan grande a esta edad, con frecuencia prohíben que los adultos participen en el juego. Para que el "yo" se convierta en el "nosotros", los juegos intensamente competitivos suelen comenzar a aparecer durante esta fase. El objetivo será que el grupo tenga éxito (Delgado, 2019).

5. Capítulo V: Creación de entornos para niños pequeños

5.1. Espacio de Arte

El arte de los niños es una forma de expresarse visualmente. Los niños pueden representar cosas que han creado, visto e imaginado usando pintura, crayones, marcadores, plastilina, pasta, papel, tijeras, cajas y cuerdas (Sanoff, 1995). Los niños deben considerar su entorno físico y social, así como a sí mismos, para poder expresar visualmente estas emociones.

5.2. Juego de bloques

Los niños pueden expresarse construyendo estructuras con bloques durante el juego con bloques. A medida que los niños investigan los aspectos estructurales de sus ideas, forman ideas sobre el tamaño, el peso, la forma y el ajuste formándolas en relación con las leyes físicas. Los niños hacen un uso imaginativo y realista de sus estructuras (Sanoff, 1995).

5.3. Espacio de construcción

En un centro de construcción, los niños disfrutarán usando las herramientas y la madera. El crecimiento de la seguridad en sí mismos para mejorar el manejo de herramientas y el orgullo por las cosas que hacen es crucial para los niños. Los niños pueden expresar su ira y agresividad de manera saludable martillando, aserrando y taladrando (Sanoff, 1995).

5.4. Espacio de actividades interiores

El desarrollo del concepto también comienza con el movimiento del cuerpo. En este centro, puedes jugar una variedad de juegos que implican escalar, equilibrarse y saltar (Sanoff, 1995). Los niños pueden participar en una variedad de actividades en un centro activo para ayudar a desarrollar sus músculos grandes y patrones motores básicos.

5.5. Espacio de juegos de manipulación

La habilidad manipulativa es el desarrollo de los músculos pequeños y la capacidad de utilizar las manos y los ojos con destreza. Es importante que los niños pequeños desarrollen esta habilidad para que más adelante puedan aprender a leer sin dificultad. Los puzzles, los tableros de clavijas y los juegos de construcción animan a los niños a aprender tanto sobre sus manipulaciones físicas las relaciones resultantes de estas acciones (Sanoff, 1995).

5.6. Espacio de música y movimiento

Los niños pueden experimentar y disfrutar habilidades rítmicas y musicales a través de las actividades del Centro de Música y Movimiento. El sonido y la capacidad de producir sonido son los componentes fundamentales de la música. A los niños se les enseña a comprenderse a sí mismos, a ser conscientes de su entorno social ya valorar la diversidad cultural a través de canciones, el uso de instrumentos y actividades de movimiento exploratorio (Sanoff, 1995).

5.7. Espacio de lectura

A los niños les fascinan las palabras y los sonidos a esta edad porque están aprendiendo un idioma. Como símbolos, las palabras sirven como conductor para la transmisión de ideas. Este centro debe brindar oportunidades y estímulo para las actividades de lectura y escritura (Sanoff, 1995).

5.8. Espacio de juegos de arena y agua

Los niños experimentan y descubren texturas y cantidades mezclando, revolviendo, llenando, vertiendo y mezclando. La arena y el agua comparten la propiedad común de ser flexibles

tanto en forma como en función. Los niños aprenden cuánto flotan y se hunden jugando con diferentes objetos en la arena y el agua y midiéndolos (Sanoff, 1995).

6. Capítulo VI: El Color

6.1. Psicología del Color Infantil

Los secundarios son el resultado de la relación afectiva entre el color y las asociaciones subjetivas y objetivas que un individuo tiene con él. Cuando un color interactúa con una persona, puede generar experiencias visuales paralelas, reacciones psicológicas e ilusiones únicas. Como resultado, entre otras cosas, los colores pueden producir efectos que aumentan o disminuyen la amplitud, la distancia o la temperatura.

Amarillo

Estimula la actividad mental. Proporciona energía y optimismo. Es utilizado en niños con dispersión y poca concentración. Los tonos pastel se los utiliza en escritorios, libros, útiles para así promover la actividad intelectual, en entornos en los cuales trabajen niños con dificultades de aprendizaje o en algunas ocasiones fatiga mental.

Naranja

Proporciona energía y alegría. Los tonos pastel expresan calidez, estimulan el apetito y la comunicación, mientras que los tonos más brillantes fomentan la diversión y la felicidad. Se puede considerar en combinación con colores neutros para una sala de juegos infantil (Karina, 2015).

Rojo

Proporciona vigor, energía y combate la depresión. Fomentar el movimiento. El rojo es rico en calorías, calienta la sangre de las arterias y promueve la circulación. Se aconseja utilizar este color en ambientes, juguetes y prendas que pretendan inspirar a la acción (Karina, 2015).

Azul

Es importante para calmar a las personas, es un color frío que genera paz, tranquilidad y sueño. Se lo utiliza en tonos pasteles para la relajación (Karina, 2015).

Verde

El color verde genera fluidez y relación. Produce armonía, creando una influencia calmante sobre el sistema nervioso (Karina, 2015).

Blanco

Incentiva a la creatividad, genera calma y crea un orden visual (Karina, 2015).

6.2. El color en espacios interiores

En color de la pintura de interiores surgen cuestiones que no eran importantes en la pintura exterior, o hay elementos nuevos que requieren un análisis especializado. Uno de estos conceptos erróneos tiene que ver con la propensión a creer que las instituciones infantiles, como las escuelas, siempre deben tener una zona inferior más oscura en las paredes porque los niños tienden a ensuciarlas y los colores oscuros ubicados en la zona inferior disimulan más. Esto no es solo un error en el uso del color; también es un error de pedagogía porque no se trata de ocultar la suciedad bajo un color oscuro sino de inculcar en los niños el respeto por la limpieza en su comportamiento hacia las paredes (Mendoza, 2003).

7. Capítulo VII: Materiales para Espacios Infantiles

7.1. Materiales

Previo a realizar el mantenimiento necesario, los materiales deben ser cuidadosamente seleccionados y protegidos para evitar daños en los equipos fabricados con ellos. Se debe tener cuidado en la selección del material cuando se pronostican temperaturas extremadamente bajas o altas para reducir cualquier riesgo potencial de contacto con la piel. Al seleccionar los materiales o tratamientos para los equipos de juegos, se debe tener en cuenta la disposición final del material o tratamiento, teniendo en cuenta cualquier riesgo tóxico potencial para el medio ambiente. Cada sujetador, conexión y dispositivo de cobertura necesita ser revestido y resistente a la corrosión.

7.2. Inflamabilidad

Los productos recientes con propiedades totalmente conocidas merecen una atención especial. Con respecto a la inflamabilidad de los equipos instalados tanto en interiores como en exteriores, se deben tener en cuenta los códigos de construcción locales y federales.

7.3. Madera

El tipo de madera y el tratamiento químico deben tenerse en cuenta al elegir sujetadores de metal porque ciertos tipos de madera y tratamientos químicos hacen que los metales se corroan más rápidamente cuando están en contacto. Así como los componentes metálicos deben protegerse de los elementos y la corrosión catódica, la madera contrachapada también debe ser resistente a la intemperie.

7.4. Sustancias peligrosas

No se permiten materiales peligrosos en el equipo del área de juego, ya que la salud del usuario puede verse afectada negativamente por el recubrimiento de estos.

8. Capítulo VIII: Conclusiones

El playground fue creado a partir de la idea de generar un espacio en el cual los niños puedan desarrollar habilidades sociales, conectándose así con el espacio físico, dejando de lado la digitalidad. Esto tendrá un impacto positivo en su desarrollo, ya que al hacerlo a tiempo se puede prevenir déficit de atención, trastornos de aprendizaje no verbal y trastornos de la comunicación social. El corazón del proyecto es crear un espacio seguro tanto para padres como niños que cuenten con subzonas dentro del espacio en el cual puedan desarrollar distintas actividades, al igual que se crearan filtros de seguridad para brindar tranquilidad a los padres que deseen dejar a sus hijos dentro del establecimiento.

9. Capítulo IX: Referencias bibliográficas

González, B. (2022, 9 diciembre). *Problemas de habilidades sociales en niños*. Somos Psicología y Formación. <https://www.somospsicologos.es/blog/problemas-de-habilidades-sociales-en-ninos/>

El uso excesivo de los dispositivos electrónicos por niños es de alto riesgo para su salud mental. (s/f). Gob.pe. Recuperado el 19 de febrero de 2023, de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/30804-el-uso-excesivo-de-los-dispositivos-electronicos-por-ninos-es-de-alto-riesgo-para-su-salud-mental>

Señales que hablan de sobreprotección. (2018, octubre 1). Educacion Inicial. <https://educacioninicial.mx/infografias/senales-que-hablan-de-sobreproteccion/>

Glover, M. (2018, junio 26). Cómo mejorar las habilidades sociales en niños. psicologia-online.com. <https://www.psicologia-online.com/como-mejorar-las-habilidades-sociales-en-ninos-3872.html>

Vida®, C. T. (2022, noviembre 4). 5 Consejos para Estimular las Habilidades Sociales en Niños. Cuida tu Vida. <https://cuidatuvida.com/estilo-de-vida/habitos-saludables/habilidades-sociales-en-ninos/>

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. de los Ángeles. (2011). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113–124. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>

García, P. S. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*.

Ruiz, C. R. (1996). El juego infantil. *Cultura y Educación: Culture and Education*, 1, 71-76. Oliva, R. L. (2008). *Interiorismo*. Editorial Vértice.

Pullutasig Tamaquiza, M. P. (2015). el color del vestuario infantil y su relación con la estimulación temprana de los niños y niñas del centro de atención temprana de la Universidad Técnica de Ambato (Bachelor's thesis).

Delgado, J. (2019). El juego infantil según la edad del niño. Etapa Infantil.

<https://www.etapainfantil.com/juego-infantil-segun-edad-nino>

INEN. (2017). EQUIPAMIENTO DE LAS SUPERFICIES DE JUEGO Y ÁREAS.

Obtenido de Servicio Ecuatoriano de Normalización:

<https://www.habitatyvivienda.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2018/06/NTE-ENEN-3029-1-SEGURIDAD-Y-ENSAYOSUPERFICIES-DE-JUEGO.pdf>

Mendoza, F. M. (2003). La Utilización del Color en el Centro Infantil. LA UTILIZACION DEL COLOR EN EL CENTRO INFANTIL.

Sanoff, H. (1995). Creating Environments for Young Children.

Afectividad| Para saber más. (s. f.).

<https://biblio.upmx.mx/estudios/documentos/afectividad0114.asp>

¿Qué es la motricidad? (2018, 22 agosto). Manos de la Esperanza.

<https://manosdelaesperanza.com/que-es-la-motricidad/>