

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura



ESPACIOS DE JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO EN NIÑOS DE 3 A 12 AÑOS EN CONJUNTOS HABITACIONALES DE INTERÉS SOCIAL

CASO DE ESTUDIO: UNIDAD SANTA BARBARÁ, IXTAPALUCA;

EDO. DE MÉXICO

JANAT NIKTE-HA JIMÉNEZ PONCE

2010



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

ESPACIOS DE JUEGO COMO FACTOR DE
DESARROLLO EN NIÑOS DE 3 A 12 AÑOS EN
CONJUNTOS HABITACIONALES DE INTERÉS
SOCIAL

CASO DE ESTUDIO: UNIDAD SANTA BARBARÁ, IXTAPALUCA;
EDO. DE MÉXICO

TESIS

Que para obtener el grado de

MAESTRA EN ARQUITECTURA

Presenta

JANAT NIKTE-HA JIMÉNEZ PONCE

Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura

2010

Director de Tesis:

Mtro. Alejandro Cabeza Pérez

Sinodales:

Dr. Erick Orlando Jiménez Rosas

Dr. Peter Krieger

Dra. Lucía Gabriela Santana Lozada

Mtra. Alejandra Cacho Cárdenas

AGRADECIMIENTOS

Antes de todo, quiero agradecer al Mtro. Alejandro Cabeza Pérez por aceptar ser mi asesor en la realización de este trabajo. Gracias por estar conmigo en cada obstáculo que se me presentó en la realización de este trabajo.

Gracias al Dr. Érick Jiménez, Dr. Peter Krieger, a la Dra. Lucia Santana y a la Mtra. Alejandra Cacho por aceptar con su paciencia, amplios conocimientos y comentarios contribuir conmigo a terminar este trabajo.

A los docentes que contribuyeron a mi formación académica.

Gracias a mis compañeros de maestría porque en alguno momento me apoyaron en diferentes situaciones a continuar con el posgrado.

Gracias a mi familia por cada palabra de aliento y su cariño infinito: a mis padres Salvador y Lourdes por siempre estar conmigo y apoyarme en todo lo que hago, los quiero mucho; a mi hermano Icel por siempre decirme ¡Tu puedes!, a mi nueva familia: Arturo nunca me dices que no cuando me propongo hacer algo, siempre me has apoyado, a Leonardo por ser un bebe hermoso que me permite seguir con mis sueños y que cuando crezcas digas: ¡Yo ya tome clases en posgrado!.

Gracias a Dios por ponerme en una familia que me ama y por poderles corresponder un poco cada día.

“Y por último a mi misma por siempre terminar lo que inicio, por lograr mis metas, por no dejarlo pasa o vencer, ya que en ocasiones era más grande mi percepción del obstáculo que el mismo”

Janat Nikte-Ha

Al amar o alabar a un niño,
No alabamos y amamos lo que es
Sino lo que esperamos que sea.

Johann Wolfgang von Goethe



Ilustración 1: Leonardo Martínez Jiménez,
Junio 2010.

Índice

	Página
1. INTRODUCCIÓN	7
JUSTIFICACIÓN	10
LA IMPORTANCIA DEL AMBIENTE EXTERIOR PARA EL NIÑO	10
OBJETIVOS	11
FINALIDAD	11
HIPÓTESIS DE TRABAJO	12
RESUMEN	13
2. EL JUEGO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO EN LOS ESPACIOS DE JUEGO	15
EL JUEGO EN LOS NIÑOS	15
EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO DE LOS NIÑOS Y LOS ESPACIOS DE JUEGO COMO: MOTIVACIÓN, SENSO-MOTOR, DEL HABLA, PSICOLÓGICO, COGNOSCITIVO, SOCIAL, INTELECTUAL Y AFECTIVO	18
CONSECUENCIAS DE LA FALTA DE ESPACIOS DE JUEGO	22
3. PARÁMETROS DE DISEÑO	26
TIPOS DE JUEGOS	26
EL ENTORNO (TOPOGRAFÍA, VEGETACIÓN, AGUA)	29
ESPACIALIDAD Y FUNCIÓN DEL ÁREA DE JUEGO (LOCALIZACIÓN, ACCESOS, LÍMITES, ORDEN, ACCESIBILIDAD, SEGURIDAD, PROTECCIONES, ERGONOMÍA, ESTIMULACIÓN, ADAPTACIONES, MANTENIMIENTO, INSPECCIÓN, SEÑALIZACIÓN, PASAMANOS, ITINERARIOS, FACILITADORES DE ORIENTACIÓN)	31
CAMBIOS DE NIVEL (ESCALERAS, RAMPAS)	
SUPERFICIES Y MATERIALES	41
DIMENSIONES ACONSEJABLES	42
EQUIPOS DE JUEGO	44
	44
4. CASO DE ESTUDIO UNIDAD STA. BARBARÁ (IXTAPALUCA, EDO. DE MÉXICO)	52
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA UTILIZADA	52
PROPUESTAS DE DISEÑO Y DE EQUIPOS DE JUEGO	61
EVALUACIÓN DE DOS ÁREAS DE JUEGO	74
CONFRONTACIÓN DE LA HIPÓTESIS	84
5. CONCLUSIONES	86
BIBLIOGRAFÍA	89
ANEXOS	91

1. INTRODUCCIÓN

En diferentes partes del mundo el jugar adquiere la misma importancia sin embargo las oportunidades son otras en África a pesar de su situación los niños juegan con cualquier material y su inventiva los lleva a fabricar sus juguetes, no están viciados por el consumismo ¹ los juegos de antaño son para ellos lo común como las ruedas de coches, aros, pelotas de trapo. En zonas conurbadas como en Soweto, Johannesburgo en Sudáfrica las casas poseen espacios en promedio ² de 68 m² área que es útil para el juego.



Ilustración 2: Panorámica de Soweto. Calles Marolo y Makapan en Soweto, Johannesburgo, Sudáfrica. Google Earth

En Europa pueden mantener un buen nivel de vida, que se ve reflejado en los mismos espacios de esparcimiento. Aun en zonas populares pobres como en Easterhouse, Glasgow; Escocia los espacios a pie de casa que pueden servir para jugar promedian entre 56m² en casas y 15 m² en condominios.



Ilustración 3: Panorámica de Easterhouse. Calles Whellhouse Crescent y Jervistone Road, en Easterhouse Glasgow; Escocia. Google Earth

¹ Los niños de África y sus juguetes. Pablo Villalba, Asociación cultural Alarcón siglo XXI. 2009

² Promedio de área libre en frentes de 20 casas en calles de Marolo y Makapan en Soweto, Johannesburgo. Sudáfrica. Google Earth

³ Promedio de área libre en frentes de 20 casas Whellhouse Crescent en Easterhouse, Glasgow; Escocia. Google Earth.

En Australia los niños de igual forma que en muchos países los juegos tradicionales son con canicas, con tierra, con cantos, con persecuciones⁴. En zonas suburbanas como en Logan, Brisbane la población joven con hijos reflejan que la vivienda es relativamente barata. El costo no minimiza el espacio libre, los frentes de casas promedian 112m² con patios traseros en algunos casos de la misma dimensión.



Ilustración 4: Calles Margarett y Bindis en Logan, Brisbane; Australia. Google Earth

Al 2007 en México, había 29 millones de niños y niñas de 5 a 17 años de edad⁶, En promedio los niños en México ocupaban un 27.38% del total de la población; tan solo en el Distrito Federal la cantidad de niños representa un 20.20% de la población del estado⁷ y le pertenecían 5.3 m² por niños que muestra que las áreas públicas son mínimas, en el caso del Estado de México por cada hectárea de terreno el 15% es para áreas de donación son 1,500m², para las viviendas son 8,500m² si el terreno hablando de casas tiene 6 de frente son 90m² por vivienda (65 m² de vivienda y 25m² de cajón de estacionamiento permeable), esos 8,500m² entre los 90m² de cada casa son 94 viviendas si tuviese cada una 4 miembros son 376 habitantes entre los 1,500m² de área libre a cada habitante le corresponden 4m² de espacio público que no es solo para áreas de esparcimiento ¡sino para calles también!, precisamente el área publica más cercana a su vivienda es relevante en todos los ámbitos, económicos, sociológicos, psicológicos, arquitectónicos, etc. forma parte de la problemática de la vivienda de mala calidad y de sus efectos psicológicos y físicos en adultos y niños, la problemática actual de la vivienda es extensa, al igual que los adultos a los pequeños los aquejan en varios sentidos. Una de las actividades más afectadas es el juego; es necesario que el lugar en donde viven les proporcione espacios adecuados para jugar.

Recapitulando las áreas exteriores donde los niños pueden jugar en el mundo son:

Soweto, Sudáfrica	68 m ²
Easterhouse, Escocia	56 m ²
Logan, Australia	112 m ²
Edo. De México, México	25 m ²

⁴ Juegos Multiculturales, Bantulá Jaume y Mora Joseph. Editorial Paidotribo, 2002. 333 págs.

⁵ Promedio de área libre en frentes de 20 casas en la Calle Margarett en Logan, Brisbane; Australia. Google Earth

⁶FUENTE: INEGI-STPS. Población en México/ Niños / Niños que trabajan

⁷FUENTE: INEGI-STPS. Población en México/ Niños / Niños que trabajan

⁸Observatorio Ciudadano de la Ciudad de México- UAM/Inventario de Áreas verdes urbanas No. 16

En comparación a nivel mundial las áreas que pudieran ser de esparcimiento a pie de casa son reducidas, en el Distrito federal el reglamento de construcciones establece un porcentaje de área libre mínimo no especificando que si es un **área de juego** esta tenga cierta normatividad o especificaciones, tal cual los 4m² que corresponderían a cada niño no son suficientes para ofrecer lo necesario para el desarrollo de los niños; este mínimo espacio no es digno para un buen desarrollo.

Un espacio adecuado para el juego ayudaría al desarrollo de los infantes, ya que se ha investigado que jugar con los padres es, hasta cierta edad, una experiencia única, puesto que a través de la interacción lúdica perciben que son aceptados por ellos y que pueden compartirles su propio mundo.⁹ Se promueve el desarrollo social por medio del juego Shure Spivack (1981).

El juego sirve a los niños para prepararlos en actividades de vital importancia para el adulto, en los juegos infantiles se ejercitan capacidades aisladas corporales, afectivas e intelectuales. El espacio disponible que tenga un niño ya sea en su habitación, en su casa o en el exterior llámese jardín, patio, parque y sea amplio tendrá más libertad de desarrollo.

A finales de 1989 la Organización de la Naciones Unidas (ONU) aprobó la convención de los derechos del niño, que tiene por esencia fundamental garantizar la sobre vivencia de las niñas y los niños y responsabilizar a los gobiernos y a la sociedad del respeto a los derechos y dignidad de las niñas y niños del mundo. Estos derechos que tienen los infantes giran básicamente en torno a la alimentación, la salud, la educación, el vestido, la vivienda, el afecto, el respeto, el **recreo**, la identidad y la nacionalidad.

Al observar a los niños y niñas jugar en una calle, donde transitan innumerables vehículos poniendo en peligro sus vidas, o cuando los vemos en un cuarto cerrado con paredes, cuestionamos el verdadero disfrute de jugar al aire libre. Aquí es cuando hay que cuestionarse sobre la importancia que conlleva un campo de juego y su valor pedagógico en las poblaciones infantiles.

Derecho de los niños al Juego

ART.31 El derecho de los niños al juego. ¹⁰

Es así que tomando en cuenta las etapas del desarrollo del niño que a partir de los tres años desarrolla más su sociabilidad y comienza a jugar más, y a los 12 años deja de jugar los “Juegos de pequeños” en la presente investigación se tomo este rango de edad.

⁹ Habitabilidad de niños y niñas; Estudio “Espacio de uso cotidiano de niños y niñas”; Pontificia Universidad Católica de Chile, Políticas Públicas. Santiago, marzo, 2006. Pág.19

¹⁰ Derechos de la infancia, Naciones Unidas 1989, aprobada por el estado italiano en 1991

JUSTIFICACIÓN

El juego es una necesidad que influye en el desarrollo cognoscitivo del infante, lo prepara para la madurez. El juego es el medio por el cual aprende a relacionarse con el mundo, es la oportunidad de enfrentar sus emociones, por tanto es necesario crear en los espacios destinados a los niños, por reducidos que sean, lugares creativos en los que pueda descubrir y desenvolverse libremente.¹¹

Los arquitectos y diseñadores no siempre toman en cuenta las necesidades de los niños, y el resultado de sus diseños son espacios aptos para adultos y no para los niños.

Los niños al igual que el adulto requieren de espacios adecuados que satisfagan sus necesidades, una de las necesidades de los niños es el jugar; los espacios requeridos para desarrollar esta actividad tienen un papel importante en el desarrollo de su capacidad de conocer que lo prepara para la madurez.

El diseño de estos espacios con las características necesarias para el desarrollo de los infantes en un espacio construido como en el caso de conjuntos habitacionales de interés social ayudará a construir un mejor mundo del niño.

Si el juego es importante en el desarrollo de los niños entonces es necesario diseñar espacios dentro de los conjuntos habitacionales que satisfagan a sus usuarios Chateau, 1959 y por Floria, Fenollosa, Hernández, Mijón, Roca, 1978 comentan, el juego es la fase más alta del desarrollo del niño, es la forma más pura y espiritual de las actividades humanas, es la fuente de todo lo que es bueno.

LA IMPORTANCIA DEL AMBIENTE EXTERIOR PARA EL NIÑO

El acceso a las actividades al aire libre y el ejercicio de los jóvenes cada vez es menos, lo que provoca algunas situaciones como las siguientes, que han sido descritas por diversos investigadores:

"La obesidad infantil es una dolencia que amenaza la salud futura de nuestra nación. Sabemos que alrededor del 57 por ciento de niños de 3 - a 5-años de edad en los Estados Unidos asisten a centros de atención, por lo que es importante entender cuáles son los factores que ayudará a ser más activa su vida, y, esperemos, menos probabilidades de convertirse en obesos ", el estudio co-autora Dianne Ward dijo en una declaración. Ward es el director de la intervención y la política de división en el departamento de nutrición en la Universidad de Carolina del Norte en Chapel Hill School of Public Health. En su estudio, Ward y su equipo de investigadores evaluó el nivel de actividad física de 20 niños en centros de cuidado de Carolina del Norte.¹² Al hacer mayores actividades con juguetes como pelotas, cuerdas, aros de hule y objetos para montar, se motiva la formación y educación en las actividades físicas. Al usar equipos de juego es menor la actividad física sin embargo benefician el desarrollo motor y la socialización. Curiosamente, los niños en las guarderías con más equipo utilizaban menos los equipos de televisión con lo que había buenas evaluaciones de actividad física, es poco probable que la televisión y las computadoras promuevan comportamientos, pero puede ser que los centros que cuentan con los recursos para comprar equipos de los medios de

¹¹ Frost, J.; Bowers, L.; Worthan, S. (1990). *The state of American Preschool Playground*. *Journal Physical Education Recreation and Dance*. Vol. 62 (10)18-22.

¹² www.bio-medicine.org/medicine-news-1/Study-Spotlights-Exercise-Friendly-Day-Care-Centers

comunicación también pueden gastar más en equipo y actividades que promuevan la actividad física y proporcionen formación complementaria.¹³

El jugar fomenta de manera integral el desarrollo del niño, jugar en áreas abiertas lo es aún más. Desarrolla potencialmente su cuerpo, mente y espíritu.

OBJETIVOS

Generales

Desarrollar lineamientos básicos para el diseño de espacios nuevos o potencializar los ya existentes, para fomentar su apropiación y uso con el juego como factor de desarrollo de los niños de 3 a 12 años.

Específicos

Integrar el juego como factor de desarrollo de los niños de 3 a 12 años en el diseño arquitectónico de la vivienda de interés social

Identificar beneficios y trastornos derivados por el espacio de juego entre los niños

Desarrollar Lineamientos básicos para arquitectos y diseñadores con las características mínimas en DISEÑOS NUEVOS y POTENCIALIZACIÓN DE DISEÑOS EXISTENTES con el juego como factor de desarrollo de los niños de 3 a 12 años.

FINALIDAD

El diseño de espacios con las características necesarias para el desarrollo de los niños por medio del juego en la vivienda de interés social en las áreas exteriores directos a la vivienda como lo son en los conjuntos habitacionales de interés social, adecuado a las necesidades mínimas de desarrollo en las etapas de: 3 a 5 y de 6 a 12 años.

La psicología nos dice que la construcción del conocimiento se hace a partir de lo que existe, entonces el entorno toma importancia en el desarrollo de los niños.¹⁴

El interés nace de la necesidad de entender al niño/a como “sujeto de derecho” y no sólo como “objeto de atención y protección”. Se han mejorado las situaciones de vivienda de los niños por lo que el propósito es mejorar su desarrollo a partir de lo que hay, donde vive el niño de nivel económico bajo a medio. Los beneficios obtenidos del diseño de espacios con las características necesarias para el desarrollo por medio del juego de los infantes darán los arquitectos parámetros en DISEÑOS NUEVOS y POTENCIALIZACIÓN DE DISEÑOS EXISTENTES para espacios de juego de niños entre 3 y 12 AÑOS para fomentar el desarrollo del niño sirviendo como parámetro en cualquier nivel, los niños de todo el mundo juegan; les atraen las actividades físicas, socializar, sentir y descubrir.

¹³www.bio-medicine.org/medicine-news-1/Study-Spotlights-Exercise-Friendly-Day-Care-Centers.2007

¹⁴Frost, J.; Bowers, L.; Worthan, S. (1990). The state of American Preschool Playground. Journal Physical Education Recreation and Dance. Vol. 62 (10)18-22.

HIPÓTESIS DE TRABAJO

Si el juego es una necesidad que influye en el desarrollo del niño entonces es necesario Diseñar espacios con características mínimas para dicha actividad en la vivienda social en las áreas exteriores con el fin de coadyuvar en el óptimo desarrollo del niño.

RESUMEN

El presente documento está dividido en 5 capítulos desarrollados a lo largo de la maestría, se hizo para concientizar a arquitectos que diseñen o remodelen espacios de juego que sirvan para el desarrollo integral de los niños, se sabe que no existen los recursos económicos necesarios para el diseño perfecto sin embargo pueden utilizarse algunos elementos que está comprobado servirán en el desarrollo de los niños.

En el 1er capítulo se habla de manera introductoria sobre el tema, la importancia y finalidad del trabajo.

En el 2do capítulo se desarrolló el marco teórico acerca del juego y el desarrollo del niño, se utilizaron reglamentos de diseño de parques, documentos de diseño de parques e investigaciones acerca de los beneficios de los diferentes tipos de juego.

En el 3er capítulo se desarrollaron parámetros de diseño según los tipos de juego, sus características y elementos necesarios para el juego.

En el 4to capítulo con la metodología se estudió la unidad Santa Barbará en Ixtapaluca, se localizaron las áreas de posible mejora y se propuso un diseño con equipos de juego según parámetros de diseño antes descritos, tomando esto como un ideal se evaluaron dos parques para ver el nivel real de los parques dentro de la unidad en base a los mismos parámetros de diseño. Se pudo confrontar lo ideal con lo real y así comprobar la hipótesis.

En el 5to capítulo se describen las conclusiones a las que se llegaron, la bibliografía utilizada y los anexos con los instrumentos de evaluación utilizados para obtener los resultados del capítulo 4.

El niño es como un barro suave donde
puedes grabar lo que quieras... pero
esas marcas se quedan en la piel...
Esas cicatrices se marcan en el
corazón... Y no se borran nunca.

Zenaida Bacardi de Argamasilla



Ilustración 5: Niño jugando con su gato. Laura Silleras | 14 Jun. 2009

2. EL JUEGO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO EN LOS ESPACIOS DE JUEGO

A medida que los niños van descubriendo sus juguetes van a ir desarrollando nuevas habilidades y destrezas que le permitirán al niño ir madurando. Por ello es necesario darle algunos juguetes para que él pueda ir descubriendo los sonidos, las formas, las texturas, mediante la exploración táctil. De acuerdo a Govil (1984) los intereses que puedan tener los niños en otras actividades recreativas y deportivas además de las académicas, lo ayudan a desarrollar sus facultades para las artes o los deportes, lo cual apoya el desarrollo de su personalidad hacia un talento en particular, asimismo canaliza su energía hacia una dirección positiva ¹⁵ en cualquier espacio abierto donde el niño juegue puede llevar un trasfondo dejar a la imaginación en estructuras de juego en parques, avenidas, en el tratamiento de pisos, o simplemente en la distribución de superficies de las áreas de donación en los conjuntos habitacionales.

El arquitecto es quien lleva la batuta en el uso de las áreas de juego, un buen diseño además de ser reconocido será usado; es cierto que los profesionistas están atados a unos paradigmas en el diseño dentro de los consorcios pero el uso de algunos elementos que en comparación de precios puede resultar más benéfico un movimiento de tierras, taludes, árboles de especies frondosas y grandes que extensiones de césped al por mayor, estructuras de juego de catalogo ó canchas de basquetbol frágiles.

EL JUEGO EN LOS NIÑOS

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas.

El juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva "pérdida de tiempo" propia de la infancia. Se valora en cambio, la importancia de esta actividad para el sano desarrollo de la personalidad infantil. Este cambio de postura se refleja tanto en la incorporación del juego dentro de las actividades curriculares de la escuela, como en el interés manifestado por numerosos fabricantes de juguetes por dotar de valor educativo a sus materiales, dándoles características didácticas que favorezcan el desarrollo. Desde las escrituras antiguas de filósofos como Platón y Aristóteles y educadores como Comenius, Rousseau, Pestalozzi (Citas por Piaton 1989) y Froebel (Cuellar, 1992), resaltan la importancia del juego como una ocupación natural y como un importante instrumento de aprendizaje.

Los padres, por su parte, buscan cada vez más estas características en los juguetes que adquieren para sus hijos, procurando que se adecuen a las diferentes etapas de desarrollo y estimulen la creatividad infantil.

¹⁵ <http://www.teleantioquia.com.co>

Las diversas teorías del juego proponen diferentes criterios para reconocer esta actividad, a partir de los cuales podríamos decir que se está jugando cuando la actividad realizada:

- Produce placer al sujeto que la realiza. Interesa más la acción que el resultado.
- La meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje.
- Prescinde de las limitaciones de la realidad.
- Ejercita funciones o capacidades del sujeto.
- Satisface necesidades afectivas del sujeto.
- Crea una situación imaginaria.
- La intención de jugar la diferencia de una actividad similar realizada como trabajo.
- Estos criterios responden a diferentes modos de entender el juego y reflejan la complejidad de esta actividad, que en ciertos momentos puede responder a unos u otros de los criterios señalados.
- El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego.
- El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares

Es por esto que el juego también se relaciona que a medida que crecen, los niños pasan por sucesivas etapas con distintas necesidades de juego. De la misma manera que es necesario conocer y tener en cuenta esta evolución para la correcta adecuación de los espacios y elementos de un espacio de juego, es también importante recordar que todos los niños son diferentes y que estas preferencias y necesidades pueden variar entre grupos pertenecientes a la misma franja de edad.¹⁶

3 a 5 años

Entre los 3 y los 5 años, y con el inicio de la conciencia social, el juego suele desarrollarse en grupos, fomentando así la relación con los demás y la sociabilidad. A esta edad los niños se divierten realizando actividades que representan otras cosas: juegan con elementos abstractos, con mesas, bancos, pero también con columpios, toboganes y equipos móviles

Es usual que el niño/a haga planes jugando a que pueden ampliarse al espacio de otro niño/a. Si se produce el conflicto por la intromisión con el espacio de otros pueden ocurrir frustración o culpa. La culpa también puede aparecer si las respuestas del cuidador a la crisis son demasiado punitivas. Las conductas cooperativas de instrucción del niño/a pueden ayudar a la familia a evitar los riesgos de violencia paren tal o trastornos de la conducta infantil asociados con el riesgo de alteración del desarrollo. El niño/a en esta etapa es capaz de evaluar su propia conducta y es capaz de autorregularse.

El papel que desempeña el juego es muy importante, el niño/a es capaz de jugar y compartir con otro el juego y requiere de la oportunidad para explorar, manipular o desafiar el medio que lo rodea. La suficiencia e independencia que debiera lograr se retarda o no se desarrolla cuando los adultos pueden tornarlos temerosos de actuar por sí mismos, factores que pueden ser de alto riesgo en esta etapa para el niño/a son la timidez, la rabia, la ociosidad y el retraimiento.

¹⁶ <http://www.teleantioquia.com.co>

El juego muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego. El juego de los niños refleja la percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.

- A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- El juego estimula todos los sentidos
- El juego enriquece la creatividad y la imaginación
- El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas
- El juego es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo
- El juego facilita el desarrollo de: Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse, Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes, Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos, Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar, Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros ayudando a sus Niños a Desarrollarse y a Aprender a Través del Juego:
 - El área de juego debe estar relativamente limpia y organizada
 - El área de juego debe ser cómoda en cuanto a iluminación, ventilación, y espacio
- El área de juego debe ser segura y supervisada ¹⁷
-
-

Elementos característicos de juego

- Juegos donde desarrolle: CRECIMIENTO Y DESARROLLO FÍSICOS (PSICOMOTRICIDAD E IMAGINACIÓN)
- Juegos de: Arte, construcción, juego con otros niños o adultos
- Juegos donde reconozca su cuerpo y el entorno, coordinación
- Necesitan espacios a pie de la vivienda
- Montículos de tierra
- Vallas
- Zonas protegidas de sol y viento
- Vegetación

5 a 12 años

Se inclinan por el juego de acción y las actividades que implican movimiento, dinamismo, con los que desarrollan tanto la capacidad organizativa como las habilidades físicas. En esta franja de edad los niños disfrutan probando su destreza con elementos como las redes para trepar y otras estructuras más o menos complejas que posibiliten distintas respuestas matrices. A pesar del creciente sedentarismo de los niños/as de esta edad, el principal riesgo que tienen es presentar accidentes por los juegos que realizan, como es la bicicleta, patinar, entre otros, y los espacios de uso público no están diseñados para este tipo de actividades. ¹⁸

¹⁷ http://www.teleantioquia.com.co/2005_Importancia_Del_Juego_En_LosNinos

¹⁸ MINEDUC Reforma educacional. <http://www.mineduc.cl> 2005 y Masalán...Óp. Cita

A medida que se avanza hacia la pubertad, los niños optan por el agrupamiento, pero sin adultos ni interferencias de los "pequeños". En este caso suele predominar el juego normativo, estructurado por reglas objetivas, en grupos o en equipos. También les gusta mostrar sus habilidades de equilibrio y coordinación en los elementos de juego más complejos, como los equipos tridimensionales para trepar.

Elementos característicos de juego

- Juegos donde desarrolle: CRECIMIENTO Y DESARROLLO FÍSICOS (Área cognitiva, Área emocional y afectiva, Área social, Área moral y sexual)
- Juegos de: CARRERA, SALTOS Y LANZAMIENTOS

JUEGOS DE DESARROLLO MOTRIZ E INTEGRACIÓN CON ADULTOS

- Áreas más grandes a no más de 300 m de distancia de su vivienda
- Diferentes pavimentos de diferentes texturas
- Materiales de desecho
- Mobiliario de juego atractivo para jugar
- Vegetación
- Desniveles

Como parte de la investigación se identificaran espacios en la vivienda de interés social que cumplan con las características y soluciones idóneas de diseño de los espacios de juego. Desde el planeamiento del espacio hasta los detalles de cada elemento, con base en las necesidades y preferencias por edades.

EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO DE LOS NIÑOS Y LOS ESPACIOS DE JUEGO COMO: MOTIVACIÓN, SENSO-MOTOR, DEL HABLA, PSICOLÓGICO, COGNOSCITIVO, SOCIAL, INTELECTUAL Y AFECTIVO

Motivación

El movimiento y la risa actúan para liberar energía en el juego, como mecanismos de relajación psicológica y física en todas sus interrelaciones. El juego como relajación es útil para cualquier ocasión, aunque pueden ser utilizados con diferente finalidad: socializar, para tomar contacto entre las/os participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común. Juego como base motivacional dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. ¹⁹

En una sociedad como la actual, los niños cada vez tienen menos oportunidades de realizar juegos motrices o de crear unos propios. Los adultos estamos obligados a facilitar oportunidades, lugares y materiales de juego apropiados. Debemos ser consientes que si un niño no tiene suficientes

¹⁹ <http://animacionsociocultural.wordpress.com/category/juegos/juegos-motivacion/Enero 2007>

momentos de esparcimiento, puede no desarrollar sus procesos madurativos creando mecanismos perjudiciales como agresividad, sentimientos de destrucción, inhibición social. El valor pedagógico del juego reside en que el niño explore sus posibilidades mediante el ensayo y error sin experimentar sensación de fracaso, ya que en el juego no hay evaluación. Este proceso lúdico le permite adquirir autoafirmación.

Es necesario que los niños jueguen indistintamente con todo tipo de juegos y juguetes sin crear estereotipos rígidos por razón de sexo y favoreciendo el desarrollo integral de habilidades en un ambiente de tolerancia e intercambio.²⁰

Los juegos que pueden ser útiles para motivarlos son juegos donde:

- Se active físicamente que salte, corra, se deslice, trepe.
- Socialice conversando, o manipulando materiales con otros niños
- Que utilice su imaginación y creatividad con materiales como hierba, agua, arena, gravas, barro
- Sensoriales con formas, colores, texturas, agua

Senso-motor

Los juegos al aire libre brindan un espacio necesario para que los pequeños ejerciten todos sus músculos y estimulen su psicomotricidad: Esta actividad también influye en el desarrollo social y emocional de los niños, pues les enseña reglas elementales de convivencia humana, a la vez que les sirve de medio para expresar sus sentimientos, conflictos, temores y deseos.

El niño está adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En el primer año de vida el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos. Los orígenes de la mayoría de los aspectos del juego pueden detectarse, y deseo intentar mostrarlo, a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores. Aun cuando de un modo gradual, y dentro de otros contextos, se pueden aprender nuevas vías de juego, probablemente durante los primeros meses de la vida le es comunicada al lactante una orientación no realista con respecto a experiencias. "Una nueva experiencia, si no es amedrentadora, atraerá probablemente primero la atención y luego la exploración. Sólo tras haber sido investigada, una nueva característica del entorno podrá ser tratada y disfrutada más ligeramente".²¹

El juego sensoriomotor o de ejercicio es el característico de la primera etapa del desarrollo de la inteligencia y Piaget²² percibe su desarrollo de forma paralela a otras funciones. Durante el primer subperiodo del periodo sensoriomotor no hay juego, en el segundo las actividades se prolongan en juegos sin serlo en sí mismas, en el tercer subperiodo el juego consiste en hacer claros espectáculos agradables, en el cuarto subperiodo el juego consiste en la aplicación de medios conocidos a situaciones nuevas, en el quinto estadio aplica a otros sujetos sus propias acciones y en el sexto

²⁰ Ogando Nieves Maricarmen, 24/01/2006. <http://www.tulahidalgo.com/blog/maricarmen/articulo/614>

²¹ Arteaga, <http://www.monografias.com/trabajos/juegoafisica/juegoafisica.shtml>. Enero de 2000

²²

Desarrollo cognitivo hasta los seis años. El conocimiento de la realidad. La observación y exploración del mundo físico, natural y social. Génesis y formación de los principales conceptos. 2002

estadio utiliza ya los símbolos de manera que un objeto presente puede sugerir otro ausente aunque no se le parezca.²³

Los juegos que pueden ser útiles para estimular su aparato Senso-motor son juegos donde:

- Se active físicamente que salte, corra, se deslice, trepe.

Del habla

Los órganos sanos no son más que uno de los factores que posibilitan la evolución normal del habla. De manera similar, la influencia del medio ambiente no es suficiente sin los anteriores. De allí que se considera que la función del habla se ejercita solamente mediante impulsos provenientes del exterior, influyendo en los órganos y demás estructuras que intervienen en esta adquisición. Jugar incentiva enormemente el desarrollo del lenguaje y la inteligencia de los niños y niñas porque enriquece su vocabulario, su capacidad de pensar, su creatividad y su imaginación.

Para leer es necesario que el niño haya adquirido el primer lenguaje, el oral. A partir de él, descubre el mundo y se integra; primero a su medio familiar y luego a la sociedad donde ejecutará diversas actividades en el transcurso de su vida. "Las personas expresan verbalmente lo que piensan y a través de su verbalización nos enteramos de lo que quieren decir.". La correcta adquisición y el próspero desarrollo del lenguaje en los primeros años de escolaridades es lo más importante, debido a que ello le entrega al individuo las herramientas iniciarles para su integración social y desarrollo sistémico. ²⁴

Los juegos que pueden ser útiles para activar el habla son juegos donde:

- Socialice conversando, o manipulando materiales con otros niños
- Que utilice su imaginación y creatividad con materiales como hierba, agua, arena, gravas, barro
- Sensoriales con formas, colores, texturas, agua

Psicológico

Como se presenta de forma natural la actividad lúdica, y se regula el hombre de tensiones relajándose, permite tener o recuperar el equilibrio. Si se está tenso, se relaja y si se está demasiado relajado se activa.

Es un proceso de cambio y estabilización en la estructura física y en las funciones neuromusculares del niño ²⁵

Los juegos que pueden ser útiles para su desarrollo psicológico son juegos donde:

- Socialice conversando, o manipulando materiales con otros niños
- Que utilice su imaginación y creatividad con materiales como hierba, agua, arena, gravas, barro
- Sensoriales con formas, colores, texturas, agua

²³ <http://html.rincondelvago.com/psicologia-infantil.html>. 2002

²⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/Procesos_del_aprendizaje_de_la_lectura_y_escritura_en_los_ni%C3%B1os

²⁵ Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. J Linaza, A Maldonado - 1987 – Edit. Del Hombre. PP. 185

Intelectual

El niño no solo juega por que es joven, si no que por el juego se desarrolla por la actividad funcional, por la actividad preparatoria; estimula el crecimiento de órganos, mantiene las actividades adquiridas y recientemente ejerce una acción catártica sobre los instintos nocivos alcanzarlos o incluso sublimarlos Bouchet (Floria et al 1978).

El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia. Es un banco de prueba, un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía. Del mismo modo que uno puede asfixiar las plantas de un jardín o un vivero plantando mucho, también se puede crear una atmósfera en la que el lenguaje y el pensamiento no se desarrollen ni produzcan las flores que uno esperaría cultivar. A la inversa, hay muchos medios para ayudar al proceso del crecimiento. ²⁶

Los juegos que pueden ser útiles para su desarrollo intelectual son juegos donde:

- Socialice conversando, o manipulando materiales con otros niños
- Que utilice su imaginación y creatividad con materiales como hierba, agua, arena, gravas, barro
- Sensoriales con formas, colores, texturas, agua

Social

El juego es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas ²⁷, el juego en medio del clima de libertad, se pueden desarrollar en los seres humanos conexiones más allá de prejuicios, estereotipos u otra atadura; se combaten en la actividad frustraciones, miedos, amor y todos los elementos para encontrar la propia identidad.

Los juegos que pueden ser útiles para su desarrollo intelectual son juegos donde:

- Socialice conversando, o manipulando materiales con otros niños

Cognoscitivo

Proceso en el que se adquiere conocimiento de sí mismo y del medio externo. De manera general se puede decir que el desarrollo cognitivo ocurre con la reorganización de las estructuras cognitivas como consecuencia de procesos adaptativos al medio, a partir de la asimilación de experiencias y acomodación de las mismas de acuerdo con el equipaje previo de las estructuras cognitivas de los aprendices. Si la experiencia física o social entra en conflicto con los conocimientos previos, las estructuras cognitivas se reacomodan para incorporar la nueva experiencia y es lo que se considera como aprendizaje²⁸.

Los juegos que pueden ser útiles donde:

- Se active físicamente que salte, corra, se deslice, trepe.
- Socialice conversando, o manipulando materiales con otros niños

²⁶Juego, pensamiento y lenguaje. Bruner Jerome. Perspectivas, 1986 - sdbaro.org.ar

²⁷Juego y vida: La conducta Lúdica en el niño y el adulto. Cañeque Hilda, Edit. Librería "El ateneo" Buenos Aires-Lima- México-Barcelona, Pág. 41. 2002

²⁸

BASES PEDAGÓGICAS Y SU RELACIÓN CON EL DCN DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR Mg. Mónica Sánchez. Sanssoni: uct.edu.pe

- Que utilice su imaginación y creatividad con materiales como hierba, agua, arena, gravas, barro
- Sensoriales con formas, colores, texturas, agua

Afectivo

Son las emociones que el niño va sintiendo respecto a esas relaciones consigo mismo y con el medio externo, así como con las personas que le rodean. Son las reacciones ante la cultura social en la que vive, al medio ambiente que lo rodea, influidas por el temperamento del niño y el comportamiento de los padres o de las personas que los crían o cuidan. Desempeñando un rol en la socialización del niño. Son las relaciones que el niño ejerce primero con el núcleo familiar y después con los demás permitiendo la relación social del niño.

Los juegos que pueden ser útiles donde:

- Socialice conversando, o manipulando materiales con otros niños
- Que utilice su imaginación y creatividad con materiales como hierba, agua, arena, gravas, barro

CONSECUENCIAS DE LA FALTA DE ESPACIOS DE JUEGO

Los espacios diseñados por arquitectos no siempre toman en cuenta las necesidades del niño, Los diseños desarrollados son un factor importante en problemas físicos como psicológicos en los usuarios.

El arquitecto al no tomar en cuenta a los niños no cumple con las necesidades de espacio de estos, el investigar acerca de un espacio necesario para el desarrollo del niño como lo es el espacio para el juego es importante ya que el juego es necesario en el desarrollo del, por tanto los espacios donde se realiza tal actividad debe ser lo mejor posible para desarrollar al niño de manera ya sea motriz o cognoscitiva.

Al investigar los espacios de juego se podría elaborar una guía en base a estudios realizados de manera científica, para diseñar espacios con características mínimas que necesita un niño en la etapa de su niñez de los 0 a los 12 años de edad aplicable a la vivienda de interés social.

Cognitivo

Se concentra en los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos. Es la base de una de las cinco perspectivas del desarrollo de mayor aceptación (las otras 4 son la perspectiva psicoanalítica, la perspectiva del aprendizaje, la perspectiva evolutiva/socio biológica y la perspectiva contextual).

El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente. Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar. Este desarrollo gradual sucede por medio de tres principios

interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio. Según Piaget, el proceso humano parte en función de los reflejos arcaicos, el niño nace con estos esquemas básicos que le sirven para entrar en relación con el medio. (El primer esquema básico del hombre, es el acto de chuparse el dedo pulgar dentro del vientre materno), con esto se da origen al nacimiento del Desarrollo Cognitivo. El Desarrollo Cognitivo, es el esfuerzo del niño por comprender y actuar en su mundo. Por otra parte, también se centra en los procesos del pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos. Desde el nacimiento se enfrentan situaciones nuevas que se asimilan; los procesos en sí, se dan uno tras otro, siendo factores importantes en el desarrollo, el equilibrio y el desequilibrio, ambos impulsan el aprendizaje y se produce la acomodación del conocer. El equilibrio está presente desde la edad fetal, y son reflejos que le permiten su sobrevivencia en el medio, en cambio el desequilibrio, se produce cada vez que el niño vive una situación nueva, que no conoce ni sabe. Asimismo, el acomodar se realiza cada vez que el niño asimila algo lo integra a los sucesos que vive para organizar su aprendizaje cognitivo. El desarrollo de las funciones que nos permite conocer, da a lugar a los Procesos Cognitivos.

Social

La socialización es un proceso mediante el cual los miembros maduros de la sociedad, como padres y profesores, moldean la conducta de los niños, al permitirles una participación y contribución en la sociedad (Woolfolk, 1996). Según Watson (1977) la socialización es un medio por el que se adquieren los modelos de conducta convencionales, es un proceso de aprendizaje. Gracias a la socialización el niño aprende los modales y las costumbres de la familia, los vecinos, la comunidad y todo el grupo social en el que se desarrolla. Parten (1930) en su estudio clásico de preescolares, descubrió que la participación social en el juego se incrementa con la edad.

El juego es parte de la primera socialización. Jugar es una manera de establecer una relación con niños en familia y toma distintas formas según el valor que se le otorgue a este.

La importancia del juego en la socialización se debe a que dependiendo del desarrollo, aprendizaje y experiencias vividas por el niño a través del juego así mismo va a expresar sus emociones y sentimientos, preferencias y demás que le permiten interactuar con los otros miembros de su entorno, así pues, el juego es importante porque los niños lo utilizan como el medio de comunicación con el mundo. Estimula los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación, la diversión como estímulo para el aprendizaje, es así que a través de toda esta experiencia del juego el niño y la niña empiezan a socializar y a distinguir sus diferentes roles como niño o niña, a interactuar tanto en grupo como individualmente, a preocuparse y solidarizarse con los otros niños etc.

La teoría socio histórica de Vygotsky y Elkonin

Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño.

De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que dan lugar al símbolo, para Vygotsky, el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica.

En general podemos decir que casi siempre es un adulto significativo el que enseña a jugar. Primeros juegos adornados de sonrisas, sonidos, juguetes, ritmos, canciones, movimientos corporales, que irán transformándose a través de la participación de otras personas con distintas propuestas de juego: jugar con cartas, piedritas, fichas, masa, telas, disfraces, pelotas, carreras.²⁹

²⁹Caniza de Páez, S.; Enright, P. ¿Qué se juega cuando jugamos? Escritos de la infancia. Año IV, Numero 7. Buenos Aires. 1996.

Cuando pones fe, esperanza y amor juntos podemos criar niños positivos en un mundo negativo.



Ilustración 6: Parque de los Deseos: Entre Calles 71 y 73 (frente U. de A), Medellín, Col. Fundación EMP.

3. PARÁMETROS DE DISEÑO

Es inevitable que los elementos de juego sean atractivos, y adecuados a cada franja de edad y a niveles de actividad diferentes. Además, deben ser capaces de proporcionar estímulos diversos para incentivar el desarrollo del niño, así como sus aptitudes sociales, de integración y de respeto hacia el entorno. Por mínima que sea una intervención en un espacio de juego, puede engrandecer el esparcimiento, la experiencia de los niños en el juego; todo pensado de manera en que estén siempre seguros los niños. Es de primera instancia identificar los diferentes juegos y una clasificación en general.



espacios y juegos atractivos. Cuernavaca, Morelos.

La UNICEF norma desde 1983 la construcción de parques infantiles en el nivel internacional.

TIPOS DE JUEGOS

Juegos físicos

Los juegos de actividad eminentemente física, como saltar, correr, pedalear, arrastrarse, trepar o deslizarse, a veces no necesitan más que un buen espacio provisto de una protección eficaz contra las caídas y los choques.³⁰ No obstante, siempre es interesante proporcionar algunos elementos de juego modulares, estructuras, relieves, que permitan diversas posibilidades de interacción y

dinamismo.



Ilustración 8: Juegos con materiales de desecho. Papalote Museo del Niño, Cuernavaca; Morelos. Foto: Ozmaniak.

³⁰ Rojas, M. Nuevo diseño en espacios de juego (Dimitri Kottas ed., Vol. Único). (J. Krauel, Ed., & M. Rojas, Trad.) España, Barcelona, Europa: Links. 2006.

Juegos sociales

Los llamados juegos sociales o de relación con los demás incluyen las persecuciones, esconderse, los juegos de roles... Se desarrollan en grupos y su principal instrumento es la imaginación.³¹ Y como para incitar a imaginar no se requieren grandes sofisticaciones, es más eficaz proporcionar elementos abstractos y sugerentes que los niños transformarán a su manera.



Ilustración 9: Juego de roles, teatro. Museo del Niño, Cuernavaca;

Juegos creativos

En este tipo de juegos se suelen utilizar materiales que pueden ser manipulados y transformados, como la arena, la hierba, el agua, gravas o barro. Es difícil que un niño permanezca indiferente ante estos elementos naturales; sus características físicas les permiten desarrollar una gran variedad de actividades en las que prima la imaginación y la creatividad, capacidades en que los más pequeños son verdaderos maestros.

Juegos sensoriales

Aunque la participación de los sentidos está implícita en toda actividad humana, los niños son auténticas máquinas de experimentar. Por ello son especialmente interesantes aquellos elementos de juego que aporten experiencias sensoriales "a la carta": además de elementos destinados a la experiencia táctil, también se pueden incorporar sistemas que proporcionen



Ilustración 10: Juegos sensoriales, uso de luz, imaginación. Imagen de estímulos auditivos, visuales e incluso olfativos.

CEREBRO. Museo del Niño, diseño de espacios y juegos atractivos. Cuernavaca; Morelos.

³¹ Rojas, M. Nuevo diseño en espacios de juego (Dimitri Kottas ed., Vol. Único). (J. Krauel, Ed., & M. Rojas, Trad.) España, Barcelona, Europa: Links. 2006.

Con los sentidos como tacto con texturas:



Ilustración 11: Jugando con arcilla a hacer adobe. Foto: David rivera, 2010

Flora aterrizada, accesible para todos aromáticas así agudizamos el olfato, flores de distinto color y jugar con las perspectivas, se estimula la vista:



Ilustración 12: El jardín es ideal para los niños. Floresyjardin.es/wp-content/uploads/2008

Con el agua se pueden crear sonidos:



Ilustración 13: Pisando Charcos. Reicat 2008.

Con el gusto se puede sentir el espacio:



Ilustración 14: Hombre de pie en el proceso de ayudar a una niña a escoger un árbol frutal, Phovoir-images.com

...y jugar con tranquilidad

Tan importante es en un parque ofrecer estímulos para la actividad como proporcionar oportunidades para el descanso. Así, debemos respetar la elección del niño de jugar aparte con tranquilidad, y para ello podemos habilitar una o varias zonas reservadas y protegidas de los ruidos y de la agitación de los otros juegos. De esta forma permitimos la concentración del niño en su actividad, sin interferencias ni distracciones, y al mismo tiempo disponemos de un espacio tranquilo que los adultos también agradecerán. En estas zonas podemos instalar areneros, mesas o bancos, y procuraremos que el área disponga de elementos naturales o artificiales para evitar un excesivo asoleo.³²

Nunca está de más disponer de una zona por reducida que sea para poder sentarse tranquilamente y relajarse o reponer fuerzas para seguir jugando. En las áreas de juego más extensas es conveniente habilitar zonas de descanso y de parada a intervalos regulares, que deben cumplir con los requerimientos de los criterios de accesibilidad adoptados. La distancia entre estas áreas estará entre los 45 y 60 m. Una zona de descanso puede estar simplemente compuesta de algunos bancos u otros elementos para sentarse a resguardo del viento o la lluvia. Adyacente a los bancos debe existir un área libre equivalente a un círculo de 1.50 m de diámetro para que los usuarios de sillas de ruedas puedan maniobrar sin dificultades. Por último, no es aconsejable ubicar un área de descanso en un lugar apartado o residual, puesto que otra función esencial de estas zonas es la de favorecer que los niños se relacionen entre ellos. Por tanto procuraremos que puedan ser espacios comunes a las zonas' con características de juego distintos o destinadas a franjas de edad diferentes.



Ilustración 15: Niños platicando. Foto: Ludomecum 2008

EL ENTORNO

³² Rojas, M. Nuevo diseño en espacios de juego (Dimitri Kottas ed., Vol. Único). (J. Krauel, Ed., & M. Rojas, Trad.) España, Barcelona, Europa: Links. 2006.

Los espacios que se diseñen se deberán poner cuidado, si es que se quiere que los pequeños se apropien del, si el espacio y el equipamiento es variado y ofrece posibilidades para jugar; se divierten, juegan y experimenta. Si no resulta simplemente perderán el interés y jugaran con otra cosa o lugar. Como se ha visto el juego debe adecuarse según a la edad de el niño. El área de juego podría incentivar el desarrollo infantil, no enfatizándolo demasiado o no será divertido, así el niño se integrara y respetara su ambiente. No importando la dimensión del espacio, si no el no minimizar las posibilidades con un libre diseño siempre y cuando sea seguro para los niños.

Los juegos tienen estrecha relación con la naturaleza y los ecosistemas, la tierra, el agua, el aire; la fauna y la flora, marcados de un modo cíclico por las estaciones del año, las horas del día o el clima.

Topografía

Como un elemento principal se encuentra el terreno donde se va a ubicar la zona de juego. Si se puede intervenir sobre un terreno natural, el diseño del sitio sin duda se puede ver favorecido y simplificado si tenemos en cuenta y respetamos la configuración de la topografía existente. Cabe mencionar que los niños responden con más entusiasmo a las formas irregulares que a las rectilíneas y uniformes, las posibilidades que puede ofrecer de por sí un área natural al desarrollo de los futuros juegos no son nada despreciables.

Se puede por ejemplo experimentar con la topografía del terreno, aprovechando los desniveles, cargando o suavizando las pendientes, habilitando zonas a diferentes alturas..., los niños se divertirán imaginando aventuras, "perdiéndose" y orientándose, rodando por las pendientes, jugando al escondite con el relieve, o "escalando montañas". En todo caso, aunque el terreno nos ofrezca de entrada pocas oportunidades, siempre podremos añadir al diseño colinas, taludes, cuevas, etc., elementos todos que ofrecen muy buenos estímulos para el juego, a la vez que favorecen la relación del niño con el entorno y el aprendizaje de las habilidades espaciales.

Vegetación

Dado que las actividades de un lugar de juego pueden llegar a resultar bastante agresivas para la vegetación, sobre todo la de poca altura, en el caso de tener que incorporar plantaciones nuevas elegir especies vegetales adecuadas al entorno, resistentes y con una buena capacidad de regeneración, y antes de decidir por una especie determinada, es importante saber si el parque va a contar con un mantenimiento adecuado y regular. Una vegetación descuidada puede desmerecer cualquier área de juegos y además comportar riesgos para los niños.

En el caso de que el elemento vegetal este dispuesto [Ilustración 16: Niños regando árbol. Foto: An21 Esp, 2008](#)



sobre jardineras elevadas, estas deberán:

- a) Tener dos alturas para adultos y niños (Se pueden tener de manera alterna o en dos lados opuestos: 60-70 cms para adultos y 40 cms para niños)
- b) El grosor de la jardinera debe ser poco con el fin de que la planta este lo mas cerca al usuario
- c) Se hara un rodapie en la parte inferior de la jardinera que permita acercarse y mantener la espalda recta

Es importante conservar e incorporar al proyecto las especies arbóreas existentes en la zona, a menos que supongan un peligro para la salud de los niños. Los ejemplares vegetales maduros ofrecen un atractivo aspecto de solidez que las especies jóvenes y recién plantadas todavía no poseen. Además, su disposición puede constituir la base previa para ordenar un diseño que sin duda reflejará la sensibilidad y el respeto al entorno tan necesarios hoy en día. Ello no significa que ante la posibilidad de un mantenimiento escaso del parque tengamos que renunciar a la vegetación. Al contrario, existen multitud de especies que no requieren cuidados especiales a las se pueden recurrir y que sin duda ofrecerán excelentes resultados.

Agua

El agua es otro elemento que los niños aprecian especialmente, y más si se les permite acceder a ella e incorporarla en sus juegos. En la medida de lo posible debemos conservar e integrar en el proyecto la presencia natural de agua. De arroyos, canales, estanques, pantanos y fuentes naturales dependen sistemas ecológicos de gran valor y que deben ser respetados por las intervenciones del proyecto. Estos hábitats relacionados con la vida acuática van a fomentar además la observación y el aprendizaje de los ciclos vitales y el respeto al medio natural.

Así Vygotsky (1996), señala que el niño, en su relación con el medio, recoge las manifestaciones de la naturaleza, pero no lo hace como mera recopilación mecánica sino le asigna nuevos significados y valoraciones que son importantes de reconocer. Así, los juegos y juguetes de los niños responden a estos espacios ecológicos y las actividades productivas.

Es ahí donde arriesgan, forman su inteligencia, sus aptitudes sicomotoras en interrelación con la naturaleza.

El Perú es uno de los países que se caracteriza por su mega diversidad biológica y cultural, que también se expresa en una amplia variedad de juegos y juguetes tradicionales que debemos preservar y desarrollar.

En la época lluviosa, utilizan lo que brinda la pródiga naturaleza, como el barro para construir casitas, carritos y animalitos diversos; de manera similar, plantas del lugar para confeccionar muñecos, animalitos; las flores y piedras cobran vida en personajes como hombrecitos, carritos, muñecas; son espacios de juego que emplean mientras pastan sus animales. ³³

ESPACIALIDAD Y FUNCIÓN DEL ÁREA DE JUEGO

El área donde juegan los niños es muy importante, el lugar donde se localice define su seguridad, y su uso, las entradas al mismo sirven de manera subliminal para acceder o no al sitio, para sentir seguridad para realizar alguna actividad ya sea jugar o recrearse. Dentro de la zona de juego las adecuadas dimensiones, protecciones para la escala de los usuarios aportan tranquilidad y seguridad al usuario. El mismo mantenimiento y visibilidad de todo el espacio mejoraran el aspecto y uso de los parques de juego.

Localización del área de juego

Deben estar a más de 30 metros del tráfico vehicular y su perímetro deberá estar cercado con arbustos o muros, para una mejor protección de los niños ³⁴

³³ JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES EN EL PERÚ. uazuay.edu.ec , JS CÁRDENAS - uazuay.edu.ec

³⁴ Guía Infantil. (2009). La seguridad en los parques infantiles. Recuperado el 10 de Noviembre de 2009, de GuiaInfantil.com: <http://www.guiainfantil.com/educacion/parqueinf/decalogo.htm>

Accesos del área de juego

En el caso de tratarse de un parque cerrado, la localización de la entrada se facilitará colocando la misma con respecto a la línea de fachada

- a) El contraste de color del acceso con los elementos circundantes y una buena iluminación ayudarán a ello
- b) El perímetro del espacio de uso público estará claramente delimitado y diferenciado de la acera, así como los accesos al mismo

La información que debe tener un letrero de acceso es:

Cartel indicador del recinto (información posicional) en macrocaracteres, alto relieve contrastado y braille a una altura entre 145 y 175 cm, centrado a 160 cm situado a la derecha de la puerta de entrada.

Plano en relieve. Debe estar situado dentro del recinto, próximo a los accesos, colocado sobre un plano inclinado y no cubierto por ningún cristal o material que impida la interacción. Incluirá indicaciones en macrocaracteres contrastados y en sistema braille, y con contraste de color entre la figura y el fondo. En él se indicarán:

- Los itinerarios principales y cuáles de ellos están adaptados
- Los puntos y centros de interés y cuáles de ellos están adaptados

Es muy importante que estos planos estén realizados con materiales perdurables y resistentes a la intemperie

Limites del área de juego

Por seguridad, los límites han de estar bien precisos, estableciendo una separación física respecto a las áreas poco seguras. Estas delimitaciones pueden efectuarse por medios naturales, con barreras vegetales, por ejemplo, o artificiales, por medio de muros, vallados o cercas. Y como a los niños les encanta subirse, evitaremos que el diseño de estos elementos de cerramiento puedan ser considerados como elementos escalables. También su altura y tratamiento superficial han de ser los adecuados para que no inciten a trepar, sentarse o montarse sobre ellos. Además, es importante que los puntos de acceso y salida del parque puedan ser claramente identificados por los usuarios del parque, y que estén conectados a las vías y recorridos principales.

Orden

Establecer un determinado orden en el espacio de juego es un recurso necesario para que los niños aprendan a ubicarse en el espacio y a orientarse entre las diferentes zonas de juego. Partir de una clasificación previa de las actividades que se van a desarrollar en el parque ayudará a establecer las relaciones espaciales según criterios de función y utilización. Por ejemplo procurar diferenciar las zonas para actividades en colectividad y las destinadas a jugar individualmente: los espacios para actividades físicas, ruidosas o de acción deben estar alejadas de las destinadas a juegos tranquilos, y éstas últimas, a su vez, pueden relacionarse con las zonas de descanso del parque, o ubicarse en los extremos más apartados, esta identificación puede ser física, visual, acústica, etc. Aunque estas áreas deben diferenciarse y ser independientes, habrán de seguir de algún modo vinculadas, para fomentar así las relaciones entre grupos diferentes. Sea cual sea la disposición que se elija, se debe

prever el control visual de los puntos del parque en los que se ejercitan los niños, especialmente los más pequeños. Y en otro orden de cosas, también es recomendable adecuar zonas soleadas y umbrías, protegidas del viento y de la lluvia, en función de la climatología y las necesidades de cada zona geográfica.

Accesibilidad

Se debe tener en cuenta que todos los niños son diferentes y que pueden tener necesidades muy distintas. Todos niños han de encontrar en el lugar las mismas oportunidades de entretenimiento y recreo, y para ello debemos idear los espacios de juego de forma que les permitan relacionarse y aprender juntos. Sobretudo debemos prestar especial atención a los más pequeños y los que tienen limitaciones psíquicas, motoras o sensoriales, para los que la estimulación y el juego son especialmente importantes.

Hasta hace unos años el diseño de estos sitios, como muchas otras intervenciones en el ámbito de lo urbano, no planteaban la posibilidad de que todos los usuarios pudieran desplazarse con autonomía por las vías establecidas. Afortunadamente, hoy en día todo espacio público ha de contemplar la accesibilidad de las personas con dificultades, y para ello cada zona geográfica cuenta con sus normas de accesibilidad. Cuando hablamos de eliminación de barreras no tan sólo nos referimos a la supresión de aquellos obstáculos que dificultan el uso de una infraestructura, sino que también comporta contemplar la incorporación de elementos igualmente válidos para todos sin que ello tenga que suponer una alteración o un añadido "forzoso" en la idea de diseño.



Ilustración 17: columpio para sillas con silla de

Seguridad

Cuando definimos una situación que no ofrece ninguna dificultad como "un juego de niños" pocas veces lo hacemos pensando en la verdadera actividad, donde los tropiezos y las caídas son algo habitual. Es fácil pensar que los niños más pequeños son susceptibles de experimentar un mayor número de caídas e incidentes, también es cierto que los mayores disponen de una serie de equipos de juego con distintos grados de dificultad cuyo buen o mal uso puede llegar a comportar riesgos. Si bien muchas de las pérdidas de equilibrio producidas en el desarrollo de de los juegos son difícilmente evitables, sí podemos instalar una serie de pavimentos que amortigüen estos golpes, pavimentos que oscilan desde la arena hasta los cada vez más populares materiales sintéticos. Otro tipo de accidentes que pueden suceder en el parque son los producidos por el uso de los propios equipos de juego, como los golpes con los elementos fijos o móviles de éstos; o bien los atrapamiento de partes del cuerpo del niño, o de la ropa, que pueden resultar realmente peligrosos. Los riesgos de golpes y de quedar atorados son evitables en alto grado, y sobre este tema las normas establecen, entre otros, los parámetros de dimensionado de las piezas de los elementos de juego, y también las distancias mínimas entre ellos en función de sus características. El tratamiento de la seguridad en zonas con tanta actividad como son espacios infantiles es complejo y se encuentra sujeto a muchos condicionantes. Una forma de prevenir esto podría ser con:

- Absorción de impactos

Los accidentes por resbalones más frecuentes son los provocados por las extensiones de partículas de grava o arena sobre una superficie lisa. Para evitar esta posibilidad, debemos procurar que los pavimentos sueltos no puedan llegar a esparcirse sobre otros duros y continuos. Un pavimento encharcado también puede ocasionar resbalones, por lo que es necesario prever una buena evacuación del agua de lluvia, y en todo caso instalar un pavimento antideslizante.

El área que se extiende debajo y alrededor de los equipos de juego es donde se concentra un mayor riesgo potencial de caídas. Los materiales amortiguadores de impactos más frecuentemente utilizados para cubrir esta superficie son la corteza de árbol, las virutas de madera, la arena y la gravilla. Para que la función atenuante de este tipo de materiales sea efectiva, se recomienda disponer un grueso mínimo de 30 cm y procurar un buen drenaje. Además, para que conserven sus cualidades es necesario procurar un mantenimiento continuo y una renovación periódica.

Si bien el césped puede ser considerado también como atenuar los impactos, bajo los efectos de determinadas condiciones climatológicas y meteorológicas puede verse reducida su efectividad. Además, está sometido a los ciclos de crecimiento y al desgaste en las áreas sobre las que la circulación y los impactos son constantes.

Los materiales sintéticos, como la goma o los cauchos reciclados, permiten habilitar superficies continuas y homogéneas y adecuarse además a distintas necesidades de absorción de impactos. Estos pavimentos ofrecen también variedades cromáticas que enriquecen el diseño, y además resultan accesibles para las personas con movilidad reducida. Y aunque por su naturaleza e instalación resulta más caro, una vez colocado requiere un mantenimiento mínimo.

El concepto de "altura libre de caída" es determinante a la hora de elegir el tipo de pavimento que se colocará bajo un equipo de juegos. En el caso de que el equipo se utilice de pie, la altura libre se tomará desde el soporte...Del pie hasta la superficie inferior; si se utiliza sentado, la altura se tomará desde el asiento, y si se utiliza colgado, desde el soporte de las manos hasta la superficie inferior. Para determinar la altura libre de caída debemos tener en cuenta los posibles movimientos del equipo y del usuario. La definición de conceptos como "área de impacto" o "altura de caída" pueden ayudarnos a formarnos una idea del tipo de parámetros que se han de contemplarse a la hora de establecer la seguridad de las zonas de juegos minimizando el riesgo de accidentes causados por la disposición de los aparatos.

- **Espacio mínimo**

Todos los equipos de juego requieren un espacio mínimo para su uso. Este espacio comprende, lógicamente, el volumen ocupado por el equipo, y además una serie de espacios que deben mantenerse libres de obstáculos para que el juego pueda desarrollarse con eficacia y seguridad. Las diferentes normas sobre equipos de juego incluyen cálculos y tablas para determinar las áreas libres de seguridad requeridas por cada equipo, en función sus características y posibilidades de uso.

Alrededor de aquellos elementos de juego que implican movimientos bruscos debemos prever un área de seguridad que permita evitar las posibles colisiones con otras personas. Lo recomendable tomando la norma europea establece un área libre, llamada área de impacto, de 1.5 m alrededor del perímetro exterior de cualquier elemento elevado del equipo desde el que se puede caer. El área de impacto debe permanecer libre de obstáculos

hasta la altura de este punto elevado: a este espacio se le denomina "espacio de caída", y se define como aquel que es susceptible de ser ocupado por un usuario al caer desde esa altura.

- **Protección para evitar quedar atorado**

Otro de los riesgos que puede conllevar el uso de una zona o un equipo o de juegos es la posibilidad de que el niño pueda ver atrapada alguna parte de su cuerpo o de sus ropas en aberturas demasiado pequeñas, en pasos demasiado estrechos o situaciones similares. También las normas para equipos de juego contemplan los requisitos dimensionales para evitar este riesgo.³⁵

En general pueden producir que se atoren un niño en las llamadas aberturas de perímetro cerrado, que incluyen los toboganes túnel. Los tubos abiertos o las redes, y las de perímetro abierto, entre las que se encuentran los surcos, las rendijas o las aberturas en forma de V. Los elementos móviles de los equipos de juego también son susceptibles de provocar atrapamiento entre las partes móviles y las partes fijas o el suelo.

Debemos prestar atención a las aberturas en las que los dedos puedan quedar atrapados mientras el resto del cuerpo se encuentra en movimiento, situación que puede producirse mientras el niño se desliza o se columpia. El atrapamiento de dedos y manos puede también ser ocasionado por las terminaciones abiertas de tubos o tuberías, por lo que procuraremos que estén bien cerradas. En el caso de que el niño se encuentre con una o más extremidades atrapadas en un punto elevado o inclinado, una posible caída en esta situación puede ocasionar lesiones muy graves. Debemos evitar este riesgo cuidando las dimensiones de aquellas aberturas rígidas y con perímetro cerrado en superficies sobre las que se puede correr o trepar, y sobre todo si se encuentran a un nivel elevado o en superficies inclinadas.

Cuidar los accesos y las rutas del lugar de juego es fundamental para que pueda ser disfrutado por todos los niños en igualdad de condiciones. Por ejemplo, si combinamos las escaleras y pendientes con rampas, resolveremos uno de los problemas de accesibilidad más frecuentes para las personas con movilidad reducida. Y si el recorrido no puede ser plano, las pendientes deben ser moderadas, de menos del 5%, con las correspondientes áreas de descanso a intervalos regulares, puesto que los desplazamientos por planos inclinados son especialmente fatigosos para los usuarios con dificultades motoras.

Es interesante trazar en el interior del espacio distintos tipos de rutas partiendo de la principal para que los niños puedan explorar el lugar con libertad: estas rutas pueden entrecruzarse, dividirse, ofrecer vías alternativas, a la vez que enriquecen el diseño del parque. En todo caso evitaremos los pasos estrechos, en los que los niños pueden estrellarse. También podemos establecer circuitos adecuados para triciclos y bicicletas, que deben diferenciarse de las vías peatonales, con el fin de prevenir posibles choques. Siguiendo los criterios de accesibilidad, una ruta, una instalación o un espacio pueden ser:

- **Adaptado**, si reúne todas las condiciones necesarias funcionales y dimensionales para ser utilizado cómodamente por personas con movilidad o comunicación reducida.
- **Practicable**, si reúne las condiciones mínimas para ser utilizado por personas con movilidad o comunicación reducida.
- **Convertible**, cuando puede transformarse en practicable o adaptado mediante modificaciones sencillas y de bajo coste.

³⁵Rojas, M. Nuevo diseño en espacios de juego (Dimitri Kottas ed., Vol. Único). (J. Krauel, Ed., & M. Rojas, Trad.) España, Barcelona, Europa: Links. 2006.

Protecciones

Las pendientes cargadas y aquellas susceptibles de provocar caídas deben estar protegidas, con pretilillos o rebordes. Las aceras, por ejemplo, deben colocarse en los lugares difíciles o que presenten dificultades al paso y en las rutas posibles debe existir un cambio de material identificable por las personas con visión limitada. La posible conveniencia de aceras, bordillos y barandillas se establece según el grado de accesibilidad de la vía, y en función de las particularidades de sus márgenes y de los niveles verticales contiguos. En este caso también es necesario consultar con las normativas de accesibilidad. Estas normas también advierten que las ramas o los troncos inclinados de árboles y demás elementos verticales pueden resultar peligrosos si invaden las vías de paso, y por ello ninguno de estos elementos debe interferir a alturas inferiores a los 2.10m.

Los elementos de protección más comunes en las estructuras de juego son los barandales, los pasamanos y las barreras. Los barandales y los pasamanos no sólo protegen frente a las caídas, sino que también permiten ser agarrados y usados como apoyo y medio de sujeción. Por ello deben estar diseñados para ser agarrados sin dificultad, según los requerimientos dimensional es de la norma correspondiente. Las alturas y los diámetros de estos elementos de protección lateral se establecen en función de la ubicación -escaleras, rampas, vías de paso o plataformas elevadas- y deben cumplir con las exigencias de accesibilidad. Según la norma europea, los barandales y los pasamanos se situarán a una altura entre los 0.60 y los 0.85 m desde la plataforma, escalera o rampa, y los anchos o diámetros recomendados de los pasamanos son de 25 a 32 mm.

La necesidad de instalar barreras depende del grupo de edad al cual se destina un determinado equipo, y también de la altura de la superficie de soporte a la cual se va a acceder. La instalación de barreras, como sucede con los barandales también previene las caídas desde plataformas elevadas, pero a la vez impide que los niños accedan a determinadas alturas, sea atravesando estos elementos de protección o trepando por ellos. Por tanto su diseño no debe incitar a trepar, ponerse de pie o sentarse sobre ellas. Las barreras deben rodear completamente el perímetro de la superficie elevada, exceptuando, lógicamente, el tramo destinado al acceso y salida de la plataforma. En el caso de que cuenten con aberturas, éstas deben dimensionarse para evitar que se atore el cuerpo del niño.

Las terminaciones: los extremos de cualquier elemento de un equipo de juego, así como los sistemas de fijación de sus componentes. Como requisitos de seguridad, se deben evitar las aristas, los bordes, los cantos vivos, las formas puntiagudas y los ángulos peligrosos.

Ergonomía

- a) Si presentan cualquier superficie transparente, deben señalizarse con 2 bandas horizontales de 20 cm de ancho, contrastadas visualmente con el entorno, a una altura de 100 cm y 150 cm , medidas desde el suelo hasta el borde inferior de ambas
- b) Es necesario estudiar diseños normalizados y universales (accesibles para todos) de los elementos de mobiliario urbano de uso común: papeleras, cabinas telefónicas, cajas de control de semáforos, bancos, etc. , que faciliten tanto su localización como la interacción con los mismos

- c) Todos los elementos han de cumplir unos requisitos mínimos de diseño accesible, como que la base de sustentación no sea más estrecha que la parte superior y que no presenten aristas o salientes³⁶

Estimulación

El niño/a con discapacidad visual necesitará la intervención del adulto para ir adquiriendo estas estructuras con su propio ritmo y tiempo de reacción.

- Para estimular el juego de los niños/as ciegos, su entorno debe motivarles e invitarlos a explorar los juguetes, explicarles dónde están, cómo son, cómo utilizarlos además ofrecer objetos de colores vivos
- Oír de manera activa sonidos cuidadosamente elegidos y activados electrónicamente es una excelente forma de percibir de manera organizada de “escuchar”
- Distinguir por el tacto diferentes objetos
- Reconocer por el olor objetos o sustancias
- Estimular el resto de los sentidos, que le darán información y orientación sobre texturas, formas, tamaños y comprenderán como son las cosas, los elementos y juguetes que los rodean.

Adaptaciones

En los juegos con textos o instrucciones, traducir al sistema Braille o dotar de relieve las indicaciones o ilustraciones, o bien, incluir grabaciones de voz que sustituyan informaciones textuales. Así como incorporar sonidos, relieves o texturas que sustituyan o acompañen al estímulo visual.

Traducir los mensajes orales a mensajes escritos.
Para niños/as sordos o con deficiencia auditiva son aquellos que producen vibración o efectos visuales.

Mantenimiento

- Los equipos de juegos no deben estar rotos
- En los juegos de madera, no debe haber grietas ni astillas
- Los juegos de metal no deben estar oxidados
- Las cercas que rodean un parque infantil público deben estar en buenas condiciones para evitar que los niños salgan corriendo a zonas de los alrededores donde circulen coches
- Los materiales de la superficie del suelo del parque infantil deben mantenerse en buenas condiciones, comprobando de manera regular que el material de la superficie no se **juego** compacte demasiado y que cubra todas las



³⁶ Otto Tovar. (2007). MANUAL DE ACCESIBILIDAD COMO DISEÑO Y DERECHO UNIVERSAL PARA TODOS. Caracas: Asociación civil ciudad de Sevilla.

zonas de juego necesarias, especialmente las que rodean los equipos desde donde pueden producirse caídas

- f) Los juegos debe estar hechos con materiales resistentes que no se rompan fácilmente ni se desgasten demasiado a la intemperie
- g) Una zona acotada con arena para jugar, comprobar que en ella no haya desperdicios peligrosos como palitos afilados o vidrios rotos, y asegurarse que en la arena no haya insectos. Las zonas de arena para jugar deberían cubrirse por la noche para evitar que puedan ser contaminadas por animales, como, por ejemplo, gatos.

Inspección

a) Ocular

Se realizará con una frecuencia entre una o dos semanas, para detectar las deficiencias producidas por la utilización del juego, condiciones meteorológicas del entorno y actos vandálicos

b) Funcional

Para determinar el funcionamiento y estabilidad de los equipos. Esta se realizará con una frecuencia de entre 1 a 3 meses

c) Anual

Se realizará una vez al año y está encaminada a comprobar la seguridad global de los equipos, cimentación, superficie, pudiendo ser necesario incluso la excavación o desmontaje de las partes ocultas empotradas³⁷



de juego

En las rutas accesibles la superficie debe mantenerse firme y regular con un buen mantenimiento, rutas accesibles que:

- a) Conecten los elementos a nivel del suelo
- b) Conecten la salida de un elemento en la altura con la entrada del otro
- c) Conecten los elementos a nivel de suelo con las rampas o sistemas de transferencia que permitan acceder a los elementos elevados
- d) Se comprobaren las protecciones en los bordes de las rutas y la existencia de pasamanos en las rutas elevadas

Señalización

La información básica ofrecida en los espacios de uso público se realizará mediante macro caracteres contrastados y en sistema braille. Será fácilmente localizable y permitirá el acercamiento a la misma. En aquellos casos en que sea posible, se dispondrá de información sonora.

Información básica que debe ofrecerse:

- Planos de información y directorio
- Información direccional (para indicar recorridos)
- Información posicional (identificadora de distintos espacios o dependencias)

³⁷UAM. F. García Guerrero. (1999). NORMATIVA UNE SOBRE ÁREAS DE JUEGOS INFANTILES. Sevilla: Obra Civil del Servicio de Parques y Jardines del Ayuntamiento de Sevilla.

- Información específica (de elementos y especies propias de dicho espacio: especies vegetales, animales, etc.)

Para optimizar al máximo la funcionalidad visual, los aspectos fundamentales serán: contraste, tamaño, iluminación adecuada, tipografía y posibilidad de acercarse.

La señalización e información en el parque debe estar adaptada para niños, utilizando carteles centrados a 110 cm, con límite inferior a 95 cm y a 125 cm, de colores llamativos, con pictogramas fácilmente comprensibles. Es conveniente utilizar el color del pavimento para facilitar la diferenciación de las zonas (por ejemplo, rojo para zona de juegos con pelota, verde para zona de bicicletas, etc.)

- Deberán disponer de buena iluminación en su totalidad. Sus accesos contarán con mayor iluminación —previando no producir deslumbramiento— para distinguirlos con facilidad
- La señalización de presencia o advertencia de estos elementos en el exterior se realizará de acuerdo a los siguientes criterios:
Ubicación: En el acceso de la escalera o rampa se deberá situar una franja señalizadora de 120 cm de ancho ubicada en la acera³⁸, perpendicular a la dirección de la marcha, cubriendo la totalidad del itinerario peatonal. Deberá emplazarse inmediatamente antes de la escalera y previamente a la huella del primer escalón, cubriendo todo el ancho de la misma
- La ruta accesible se utiliza para ofrecer a la persona con deficiencia visual una posibilidad de dirección dentro del entorno que le rodea, cuando dicha persona no puede extraer información del mismo mediante la utilización de otras claves sensoriales así se puede desplazar y llegar a una zona de interés para ella. Se debe disponer paralela a la dirección de la marcha³⁹

Pasamanos

El diseño, trazado y ubicación de estos elementos en escaleras o rampas de exteriores cumplirán los siguientes requisitos:

- Los pasamanos tendrán un diseño ergonómico que se adapte a la mano. La sección transversal del elemento para asir debe tener mínimo 35mm y máximo 45mm en ambos lados
- La separación entre el pasamanos y el paramento debe tener una distancia mínima de 35mm y máxima 45mm en el plano horizontal
- Se debe instalar doble pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas, a una altura de 70 cm y 90 cm , medidos en los descansos y



Ilustración 20: Pasamanos en cambios de nivel en la arista del peldaño en caso de

escaleras

- Debe ser un diseño anatómico y libre de aristas
- Cuando entre los pasamanos y la zona adyacente exista un espacio abierto, es decir, sin pared o paramento protector, se cubrirá de forma conveniente
- La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstáculos para agarrarlos o elementos que impidan su continuidad, por lo que estarán separados del paramento o de cualquier otro elemento como mínimo 4 cm en el plano horizontal y 10 cm en el vertical

³⁸Gurí, J. M. (Septiembre 1993). La accesibilidad al medio físico: los parques y jardines. Perfiles , 47

³⁹Otto Tovar. (2007). MANUAL DE ACCESIBILIDAD COMO DISEÑO Y DERECHO UNIVERSAL PARA TODOS. Caracas: Asociación civil ciudad de Sevilla.

- g) Los pasamanos deben prolongarse 45 cm en los extremos de los tramos de escaleras y rampas como indicación de percepción manual que advierta del comienzo y final de las mismas. No obstante, debe evitarse que estos produzcan invasiones transversales de itinerarios peatonales prioritarios y deben rematarse hacia abajo, prolongándose hasta el suelo, o diseñarse de forma que eviten los enganches.
- h) Se instalarán sin interrupción, garantizando la cobertura entre tramo y tramo de escalera o rampa
- i) Su color será contrastado con el resto de los



Ilustración 21: Escaleras acompañadas de rampas elementos de rampas y escaleras

Itinerarios

Los caminos interiores deben tener una anchura mínima de 200 cm. No habrá escalones aislados, y las intersecciones entre los distintos itinerarios estarán bien niveladas.

Las plantaciones de árboles no invadirán los itinerarios con ramas o troncos inclinados en alturas inferiores a 220 cm. En el caso de que esto no sea posible por las características del árbol debe ponerse una valla perimetral protectora.

Su trazado y diseño se realizarán de forma que cumplan las especificaciones técnicas de los Itinerarios peatonales:

- a) Las intersecciones entre itinerarios se realizarán en ángulo recto para facilitar la orientación
- b) Los itinerarios estarán claramente delimitados: con rebordes (de una altura mínima de 1 2 cm) , setos o césped sobre elevado, cercados y/o baranda (se prolongarán hasta el suelo o hasta una altura máxima de 25 cm . de este) sin aristas ni salientes
- c) Se prohíben las delimitaciones con elementos deformables: cables, cadenas, cuerdas o similares



Ilustración 22: Direcciones bien marcadas

El mobiliario se dispondrá siempre de igual forma:

- a) Alineado fuera de la zona de paso, colocado o empotrado en macizos o zonas ajardinadas, en las zonas de descanso como ensanchamiento del itinerario
- b) Dentro de macizos o zonas ajardinadas se puede instalar todo el mobiliario que no sea de uso o manipulación por parte del usuario (farolas, arquetas...)⁴⁰

Facilitadores de orientación

En el diseño de estos espacios se utilizarán los estímulos sensoriales y la ubicación de los mismos como puntos de referencia sonoros, olfativos, táctiles y visuales:

⁴⁰Otto Tovar. (2007). MANUAL DE ACCESIBILIDAD COMO DISEÑO Y DERECHO UNIVERSAL PARA TODOS. Caracas: Asociación civil ciudad de Sevilla

- a) Sonoros: Agua en movimiento: canal o acequia que puede orientar y conducir por una vía del jardín: surtidores, fuentes de agua, cascada
- b) Elementos vegetales: Sonido producido por el movimiento de elementos vegetales: especies de follaje ligero, pecio largo y flexible y/o ramas flexibles (Salix Babylonica, sauce llorón)
- c) Elementos decorativos que producen sonidos por el viento, como tubos y esculturas
- d) Otros:
 - Sonidos de animales (aves, ranas, grillos)
- e) Olfativos: Se utilizarán para el lo especies aromáticas (teniendo en cuenta que el olfato se satura fácilmente y su poder orientador es limitado, por lo que se aconseja utilizar pocas especies y bien escogidas). Esta información debe ser complementaria a otra.
- f) Táctiles: Se utilizarán las diferentes texturas del pavimento así como la colocación de los elementos del mobiliario urbano como instrumento de estímulo, de tal manera que permitan su conversión en puntos de referencia
- g) Visuales utilización adecuada del color y los contrastes ⁴¹

CAMBIOS DE NIVEL

Escaleras

Pareciera contradictorio pero a veces las escaleras pueden resultar más cómodas que las rampas para las personas con movilidad reducida, y es por esta razón que debemos cuidar su diseño al máximo, atendiendo a las disposiciones de las normas de accesibilidad para espacios públicos.

En este punto es necesario clarificar que las escaleras y escalones pertenecientes a elementos de juego cuentan con requisitos dimensionales y de seguridades propias que varían respecto a las convencionales. Englobando las características comunes a ambos tipos de accesos, apuntaremos que las escaleras deben tener una inclinación constante, con escalones equidistantes y de construcción uniforme. Y los tramos de largo recorrido deberán partirse intercalando descansos. Para evitar los resbalones, la superficie de la huella se constituirá con material antideslizante. Además, en las escaleras adaptadas se deben colocar pasamanos o pretilillos en ambos lados que aseguren un asimiento eficaz para todo tipo de usuarios.

El uso de las escalerillas se dirige principalmente a permitir el acceso a puntos elevados de una estructura o equipo de juego. Las escalerillas más comunes suelen ser las que sirven de acceso a los toboganes y a los equipos modulares que cuentan con plataformas a varias alturas. Debido a su inclinación, la superficie ocupada en planta por una escalerilla es mínima, y es esta característica la que las hace adecuadas para la mayoría de los elementos de juego, que suelen ser de dimensiones reducidas, a la medida de los pequeños.

A diferencia de las escaleras comunes, su uso requiere el apoyo de pies y manos - aunque puede contar con pasamanos si es necesario-. Por ello los travesaños y peldaños deben permitir el aferramiento de las manos y el apoyo de los pies sin obstrucciones, y deben ser equidistantes y no rotar. En los equipos de juego que lo permitan, no está de más contemplar accesos alternativos a las escalerillas para que los niños con dificultades motoras puedan acceder a ellos sin dificultad.

El diseño y trazado en el exterior deberá cumplir los siguientes requisitos:

- a) Se evitarán los pavimentos para escalones que produzcan destellos deslumbramientos

⁴¹ Ídem

- b) Las escaleras serán preferiblemente de directriz recta, y los peldaños cumplirán la condición siguiente: 62 cm - 64 cm; la huella del peldaño, respectivamente. La altura máxima de la tapa será de 15 cm
- c) Dimensión mínima de huella de 30 cm
- d) No se permitirán las mesetas en ángulo o partidas, las escaleras compensadas ni los peldaños aislados
- e) La huella se construirá en material antideslizante en seco y en mojado, sin resaltes sobre la contrahuella ; en cualquier caso, los escalones no contarán con bocel
- f) Al comenzar y finalizar una escalera debe existir un área de aproximación de 1.20m de longitud por el ancho de la escalera
- g) El ancho mínimo de la escalera debe ser de 1.20m

Rampas

Los desplazamientos por planos inclinados pueden llegar a ser agotadores para los usuarios con movilidad reducida: una rampa demasiado prolongada o con una pendiente inadecuada, puede inutilizar un recorrido para quien realmente lo necesita. Por lo cual se debe prestar especial atención a la longitud y a las pendientes máximas de las rampas para que su uso resulte cómodo y eficaz. Atendiendo al esfuerzo físico que conlleva realizar desplazamientos adicionales para las personas con dificultades motoras, es importante procurar que entre un acceso mediante escaleras y su alternativa con rampas la distancia sea mínima.

No toda superficie inclinada puede cumplir la función de una rampa. Técnicamente, se considera como rampa aquella superficie con una pendiente entre un 5% y un 10%, Y hasta un 12% en los casos extremos. La inclinación debe ser constante en todo el tramo, y en el caso de que éste sea muy prolongado es preferible realizar recorridos más cortos separados por descansos. Los pasamanos, los pretiles o las barreras deberán comenzar desde el punto más bajo, y, por supuesto, la superficie de la rampa deberá ser antideslizante.

- a) Las rampas deberán ir provistas de pasamanos con las características que se describen en el apartado anterior
- b) Deben ir acompañadas de una escalera alternativa, siempre que la diferencia de cota que salve sea superior a 360 cm (equivalentes a 2 tramos de escalera de 1 2 peldaños de 1 5 cm de altura; $2 \times 1 \ 2 \times 15 \text{ cm} = 360 \text{ cm}$) ⁴²
- c) Las rampas no deberán tener su origen ni desembocar en registros de cualquier tipo, alcantarillas, rejillas o áreas inundables por pendientes hacia el drenaje o alcantarillado
- d) El ancho de la rampa debe ser mínimo de 90 cm en su superficie central
- e) La superficie central de la rampa debe tener 10% máximo de pendiente
- f) Se considera rampa a partir de una pendiente longitudinal mayor a 4% y menor a 10% con un desnivel mayor a 30 cms

SUPERFICIES Y MATERIALES

En un lugar donde juegan pequeños se pueden usar varios tipos de superficies respondiendo a las distintas necesidades de cada zona: así, una vía de paso requiere una pavimentación diferenciada de la de un área con toboganes y columpios, en las que el riesgo de caídas es constante. En general todos los pavimentos de un parque deben ser superficies estables, firmes, absorbentes de impactos,

⁴²Otto Tovar. (2007). MANUAL DE ACCESIBILIDAD COMO DISEÑO Y DERECHO UNIVERSAL PARA TODOS. Caracas: Asociación civil ciudad de Sevilla

con una textura ligera y que no sean resbaladizos ni en seco ni mojados. Por supuesto, las juntas y discontinuidades en el pavimento no deben dificultar el paso de las sillas de ruedas o las muletas. Las combinaciones de texturas o de colores en un pavimento para conseguir un determinado efecto -informativo o puramente estético pueden ser muy sugerentes para los niños. Podemos utilizar este recurso para aportar información, distinguir los cambios de dirección, el paso de un área de juego a otra, las zonas de descanso, etc. Además, los cambios de textura en un recorrido pueden ser detectables por los niños ciegos, e incluso los colores intensos pueden ser percibidos por aquellos que tengan algún otro tipo de dificultad visual.

Para la construcción de las estructuras de juego se debe tomar en cuenta **materiales** que faciliten la durabilidad, la higiene y el mantenimiento del equipo. Por supuesto no deben emplearse componentes tóxicos, ni elementos metálicos que se oxiden o puedan ser conductores de electricidad. Los metales deben estar pintados, galvanizados o haber recibido cualquier otro tratamiento para prevenir su oxidación. Una buena alternativa al metal es la madera, que debe ser poco astillable, y en todo caso recibir un tratamiento adecuado, no únicamente superficial, para evitar el desprendimiento de astillas o restos susceptibles de producir lesiones. En el caso de optar por los materiales sintéticos, éstos tampoco deben astillarse ni agrietarse. Como sucede con los revestimientos tanto del mobiliario urbano del área infantil como de los elementos arquitectónicos que lo componen (muros, vallas, etc.), también en los equipos de juegos es básico cuidar los acabados, especialmente si se trata de superficies rugosas o discontinuas, que no deben presentar riesgo de lesiones.

Es muy importante tener en cuenta los riesgos físicos que comporta un mantenimiento defectuoso o nulo ya que el juego le brinda al niño la posibilidad de ser activo y explorar a través del cuerpo.

Los revestimientos que se han de utilizar en las áreas de juegos infantiles, así como los requisitos específicos para las superficies que necesitan amortiguación del impacto. Es importante que la superficie del suelo en la zona que está debajo de los juegos sea lo suficientemente blanda y gruesa como para amortiguar el impacto de la caída de un niño. También hay que tener en cuenta en el momento de elegir el revestimiento en un área de juego.

Debe tener un pavimento drenante, estable, blando y fácilmente identificable con los pies, por ejemplo, caucho, de forma que alerte e informe de que allí hay elementos móviles y prevenga de posibles golpes. La zona destinada a estos juegos debe estar delimitada con una valla.

Se avisará con pavimento diferenciado el inicio de escalones o desniveles. En el acceso a escaleras o rampas se deberá situar una franja señalizadora de 120 cm de fondo, cubriendo la totalidad del ancho de la misma. Deberá emplazarse previamente a la huella del primer escalón.

Es aconsejable que los técnicos encargados del diseño de las áreas de juegos infantiles, exijan a las empresas que fabrican, distribuyen e instalan los juegos, que presenten un certificado de homologación de que los equipos instalados se ajusten a dichas normas. Este certificado se realizará para cada elemento que se vaya a colocar en el área de juegos y deberá ser emitido por cualquier laboratorio o institución reconocida ⁴³

⁴³ Juan F. García Guerrero. (1999). *NORMATIVA UNE SOBRE ÁREAS DE JUEGOS INFANTILES*. Sevilla: Obra Civil del Servicio de Parques y Jardines del Ayuntamiento de Sevilla.

- a) El cemento y el asfalto son peligrosos e inaceptables. El césped, la tierra y las superficies de tierra compacta también son superficies poco seguras, porque las condiciones del clima y el uso excesivo pueden reducir su capacidad de amortiguar la caída del niño.
- b) Sobre el suelo de los parques infantiles no debe haber agua estancada ni objetos que puedan hacer que un niño se tropiece y se caiga, como piedras, ramas de árboles y raíces de árboles.
- c) No deberían haber materiales peligrosos, como trozos de vidrio y metales cortantes.
- d) Las superficies que cubren el suelo deben estar rellenas de materiales no compactos como virutas de madera, paja, arena, gravilla o caucho triturado.
- e) Para equipamientos con una altura de 8 pies (2,5 metros) deben utilizarse materiales de relleno no compactos para superficies con una profundidad de 12 pulgadas (30 centímetros). El material de relleno de estas superficies no debe compactarse, porque esto reduciría su efecto amortiguador.
- f) Ningún material se considera seguro si la altura combinada de los equipamientos de juego y del niño (situado de pie en la plataforma más alta) supera los 12 pies (3,7 metros).
- g) La superficie amortiguadora debe extenderse como mínimo 1,9 metros más allá del área que ocupa el equipamiento de juego. Puede que se necesite más espacio, dependiendo de lo alto que sea un tobogán o de la distancia hasta la que llegue un columpio.
- h) Si se coloca material de relleno sobre una superficie dura (como asfalto y hormigón), se debe colocar una capa de 3 a 6 pulgadas (7,5 a 15 centímetros) de material de relleno como grava, una capa de tela geotextil, una capa de [Ilustración 23: Señal de dirección llamada de diferentes materiales, con diferentes superficies](#) material de relleno de superficies y luego un recubrimiento fijo debajo de los equipamientos de juego⁴⁴



⁴⁴Kids Health. (1995-2009). <http://kidshealth.org/parent/>. Recuperado el 30 de Octubre de 2009, de http://kidshealth.org/parent/en_espanol/general/playground_esp.html

DIMENSIONES ACONSEJABLES

Muchos elementos de juego cuentan con soportes para agarrarse, sujetarse o trepar, y que sirven de apoyo indistintamente a manos y pies. Para que un soporte sea efectivo, debe dimensionarse de forma que permita apuñalar y agarrar, y debe estar bien fijado a la estructura principal, para que no pueda desprenderse o girar. La norma europea establece que para que un soporte pueda ser agarrado. Su anchura no debe sobrepasar los 60 mm, y para ser apuñado, su sección debe estar entre los 16 y los 45 mm. (Los de 16 mm se recomienda que no sean de madera, porque podrían romperse.). Las barreras deben tener una altura mínima de 70 cm. desde la superficie de la plataforma, escalera o rampa.⁴⁵

Las terminaciones: Las soldaduras deben tener superficies suaves, y los anclajes y sujeciones de las estructuras deberán ser sólidos y estables. Los clavos no deben sobresalir, los pernos deben protegerse con tapones de plástico y las tuercas no deben tener rebabas ni sobresalir más de 8 mm.

EQUIPOS DE JUEGO

a) Resbaladillas

Solamente debe haber un niño por vez en la rampa de deslizamiento; los niños no deben deslizarse en grupo y la parte más baja del tobogán debe estar libre

b) Subibajas

Recomendaciones para el diseño y emplazamiento: Al igual que en los columpios, los asientos de los subibajas están pensados para que sólo se siente un niño, Los niños deben mantenerse alejados de un subibaja mientras haya otros niños utilizándolo y nunca deben colocarse debajo de un subibaja elevado, subirse de pie o balancearse en el centro de este o intentar trepar al subibaja mientras esté en movimiento.

c) Carruseles (Disco giratorio gigante)

Resistencia de la fijación de los componentes de la estructura del soporte al eje de rotación

d) Tobogán

Las superficies inclinadas que permiten deslizarse y alcanzar cierta velocidad siempre han atraído la atención de los niños. Es por esta razón que los toboganes son quizá los aparatos más recurrentes en los parques infantiles, y rara es una zona de juegos que no los incluya entre sus equipos. Aunque podemos encontrar infinitud de modelos en el mercado, muchas veces puede resultar apropiado diseñar un tobogán específico. Porque sus características topográficas nos lo sugieren, bien porque responde a una idea general de proyecto, o simplemente porque se cuenta con los medios para ello. En este caso debemos contemplar que, por válidos que parezcan, no todos los diseños son aptos, y que deben atenerse a las complejas consideraciones dimensionales y de seguridad recogidas por las normas correspondientes. En los siguientes apartados vamos a reproducir algunas consideraciones generales de diseño de utilidad.

- Tipos de tobogán
Pocos aparatos de juego permiten tal variabilidad en las formas y los modelos como el tobogán. Su diseño se abre a infinidad de posibilidades, desde el aparato más simple, el

⁴⁵Rojas, M. (2006). Nuevo diseño en espacios de juego (Dimitri Kottas ed., Vol. Único). (J. Krauel, Ed., & M. Rojas, Trad.) España, Barcelona, Europa: Links.

clásico auto portante con su escalerilla, hasta los más complejos, como los curvos, los helicoidales y los ondulados.

Los más comunes suelen ser abiertos, pero cada vez más nos encontramos con los que están cubiertos total o parcialmente: son los toboganes túnel, que cada vez encontramos con más frecuencia, si la topografía lo permite, una buena opción es integrar el tobogán siguiendo el relieve del terreno, consiguiendo así una solución más accesible para los niños con dificultades motrices. Este tipo de toboganes suelen ser realmente atractivos, y por sus características muchos acaban siendo auténticas piezas únicas.

Partes del tobogán

- La forma de los toboganes no es casual, y responde a una serie de requisitos para que su uso sea efectivo y seguro: un plano inclinado de por sí no puede ser considerado como un tobogán. Básicamente este aparato se compone de tres partes diferenciadas: La sección de inicio, la sección de deslizamiento y la de salida, cada una de ellas con distintos grados de inclinación.

La sección de inicio debe tener el ancho de la de deslizamiento, y no debe presentar discontinuidades en la transición de una a otra. Su longitud debe ser suficiente para facilitar la acción de acceder a ella y sentarse sin dificultades. Todos los toboganes deben disponer de sección de salida, para ayudar al niño a mantener el equilibrio, mitigar posibles impactos y facilitar su incorporación a la salida. Para evitar posibles riesgos de cortes y otras lesiones, los límites de esta sección deberán ser redondeados o curvos. En el caso de los toboganes cubiertos, el túnel debe ser continuo hasta el final de la sección de deslizamiento, sin incluir la sección de salida, que quedará abierta.

Otro elemento importante del tobogán son las protecciones laterales, que cumplen la doble función de retener el cuerpo del niño y servir de apoyo a las manos. Pueden ser perpendiculares, curvadas o en ángulo, y el canto ha de ser continuo y redondeado para evitar cortes y otros accidentes.

Anchos y superficies

Los toboganes abiertos y rectos con una sección de deslizamiento de longitud mayor a 1.50 m, deben tener un ancho menor de 0.70 m o bien mayor de 0.95 m. De esta manera se

- impide, en el primer caso, que el cuerpo del niño pueda quedar atrapado, y en el segundo, que pueda lesionarse al girar. En los toboganes helicoidales o curvos, la anchura debe ser menor de 0.70 m. En los toboganes túnel, la anchura mínima del espacio interior debe ser de 0.75 m. La superficie de los elementos que componen el tobogán deberá evitar las discontinuidades que puedan causar el atrapamiento de ropas y dedos, por esta razón es recomendable que la superficie de deslizamiento sea de una pieza. Y si los toboganes son de metal, deben instalarse en zonas umbrías para evitar posibles quemaduras provocadas por la acción del sol directo sobre su superficie.

Columpios

Otro elemento clásico. El balanceo de un columpio es tranquilizante, sobre todo para los niños pequeños, y además desarrolla las facultades de equilibrio y coordinación. Como con los toboganes, si optamos por diseñar un tipo de columpio específico para un espacio de juego debemos también atenernos a las especificaciones técnicas de las normas para equipos de juego. A continuación algunas orientaciones generales para su diseño.

- Tipos de columpios

Podemos establecer una primera clasificación general de los tipos de columpios en función de los puntos de suspensión de que dispongan, si es uno sólo o varios. Los columpios con más de un punto de suspensión comprenden los columpios con uno o varios ejes de rotación. Un columpio con un eje de rotación produce un balanceo de forma perpendicular a la barra de carga, y los que cuentan con varios ejes de rotación permiten el balanceo de forma perpendicular o paralela a ésta. En este segundo caso el asiento puede encontrarse

suspendido de una o más barras de carga. Como requisito de seguridad no es recomendable incluir este tipo de columpios en equipos de juego compuestos.

Entre los columpios con un punto de suspensión los más conocidos son los clásicos de neumáticos, aunque hoy en día existen elementos alternativos más seguros que simulan ruedas de distintos tamaños. Como este tipo de columpio permite la oscilación en todas direcciones, debemos prestar especial atención a las distancias de seguridad con los elementos lindantes y con la propia estructura. Un buen anclaje de la suspensión es fundamental, puesto que debe ser calculado para asumir el peso de varios usuarios balanceándose a la vez y estar preparado para admitir distintos movimientos de rotación.

- Partes de un columpio

Un columpio se compone básicamente de un asiento y sus elementos de suspensión, sujetos a su vez a una o más barras de carga de una estructura anclada en el terreno. Los asientos deben estar diseñados para albergar un solo usuario a la vez. Distinguimos dos grupos de asientos: los planos, es decir, sin respaldo ni protecciones

Laterales y los llamados "hamacas". Que ofrecen un mayor soporte del cuerpo para los usuarios más pequeños o con dificultades. Para los asientos elegiremos en la medida de lo posible materiales no rígidos. Los de metal y los de madera no son recomendables porque su impacto puede provocar lesiones importantes. Los columpios con un punto de suspensión pueden tener plataformas o neumáticos previstos principalmente para su uso de pie. Los elementos de suspensión de los asientos no deben ser en ningún caso completamente rígidos; en este caso los sistemas empleados más comunes son las cadenas y las cuerdas.

- Distancias y superficies

Para minimizar la probabilidad de colisión con los columpios en movimiento, no deben instalarse más de dos columpios en una misma barra de carga. Tampoco debemos colocar los asientos hamaca para niños pequeños junto con los planos, para los niños más mayores. Las diferentes normas establecen también el espacio libre mínimo entre asientos de columpios y también entre un asiento y la estructura adyacente, para evitar colisiones y atrapamiento.

Bajo los asientos del columpio debemos prever una superficie absorbente de impactos, que puede ser sintética o natural; normalmente se suelen usar materiales no compactos.

- Anchos y superficies

Los toboganes abiertos y rectos con una sección de deslizamiento de longitud mayor a 1.50 m, deben tener un ancho menor de 0.70 m o bien mayor de 0.95 m. De esta manera se impide, en el primer caso, que el cuerpo del niño pueda quedar atrapado, y en el segundo, que pueda lesionarse al girar. En los toboganes helicoidales o curvos, la anchura debe ser menor de 0.70 m. En los toboganes túnel, la anchura mínima del espacio interior debe ser de 0.75 m. La superficie de los elementos que componen el tobogán deberá evitar las discontinuidades que puedan causar el atrapamiento de ropas y dedos, por esta razón es recomendable que la superficie de deslizamiento sea de una pieza. Y si los toboganes son de metal, deben instalarse en zonas umbrías para evitar posibles quemaduras provocadas por la acción del sol directo sobre su superficie.⁴⁶

Los columpios, subibajas y otros equipamientos que tengan partes móviles deben estar situados en una zona diferente al resto de las instalaciones del parque.

Debe haber un máximo de dos columpios para niños con sillas de ruedas por cada estructura de soporte.

Los columpios para los más pequeños con asientos en forma de cesta deben situarse en una zona especial para ellos.

⁴⁶Rojas, M. (2006). Nuevo diseño en espacios de juego (Dimitri Kottas ed., Vol. Único). (J. Krauel, Ed., & M. Rojas, Trad.) España, Barcelona, Europa: Links.

Los columpios deben colocarse con una separación entre sí de como mínimo 60 centímetros, y de 76 centímetros entre el columpio y la estructura de soporte.

Recomendaciones para el diseño y emplazamiento para niños con sillas de ruedas: Los columpios deben de estar fabricados con materiales blandos, como caucho o plástico, en lugar de madera o metal, los niños deben mantenerse a una distancia segura de otros niños que se estén columpiando, teniendo cuidado de no correr o caminar enfrente o por detrás de columpios que se estén moviendo y nunca debe montarse más de un niño en un columpio. Los columpios han sido diseñados para sostener con seguridad a una sola persona.



f) Trepadoras

El ejercicio de trepar es básico para el desarrollo de las habilidades motrices de los niños: trepando se ejercita el control del propio cuerpo, el equilibrio y la coordinación. Dado que encaramarse es algo natural en los niños, es una buena idea incluir en un parque **cambios de nivel; pasamanos adecuados a usuarios, de materiales seguros.** Una instalación básica para trepar puede constituirse con elementos rígidos, como las estructuras espaciales o las superficies inclinadas con soportes para manos y pies. Son muy comunes las constituidas por elementos flexibles, como las cuerdas o los cables para trepar. En todo caso las posibilidades de diseño son muy amplias y es cada vez más frecuente encontrarlos en diferentes parques bajo los aspectos más diversos.

- Trepador sobre elementos rígidos

Una simple superficie inclinada, un talud o una colina de poca altura son ya de por sí elementos que incitan a trepar. Una sencilla forma de habilitarlos para esta función es incorporar soportes o hendiduras en su superficie para facilitar el apoyo de manos y pies. Por supuesto estos soportes deben cumplir con los requisitos de agarre y apuñamiento. Entre las estructuras de madera o metálicas encontramos desde el clásico arco hasta las cúpulas espaciales, pasando por escaleras horizontales, barras, anillas y elementos combinados. También pueden incluirse en este apartado los postes para trepar, que a la vez permiten el deslizamiento. Las superficies de estos postes deben estar libres de soldaduras u otro tipo de discontinuidades, y la sección de deslizamiento ha de ser continua, es decir, no debe presentar cambios de dirección.

- Trepador sobre elementos flexibles

Trepador por elementos flexibles requiere más habilidad de equilibrio que las estructuras rígidas. Por lo tanto este tipo de instalaciones no son recomendables en las áreas de juego de los niños pequeños. Las cuerdas pueden estar sujetas por uno o por los dos extremos. En el primer caso la cuerda tendrá la rigidez suficiente como para no permitir enlazarse. Tanto en cuerdas simples como en las redes, el trenzado deberá tener un recubrimiento suave y antideslizante. En las redes se recomienda además colocar topes o fijaciones en las intersecciones para impedir el deslizamiento de los nudos. Las cuerdas que no tengan intersecciones deben tensarse lo suficiente para evitar el riesgo de estrangulamiento. El diámetro recomendado para las cuerdas sujetas por un extremo oscila entre los 25 y los 45 mm, y en el resto de casos entre los 18 y los 45 mm. Los cables trenzados de metal pueden ser una alternativa a las cuerdas o a las redes. En este caso el cable debe estar recubierto con una funda preferentemente de fibras naturales, aunque también puede ser sintética. Los cables deben ser galvanizados y contra torsión, y sus

Extremos pueden fijarse a la estructura correspondiente por medio de amarra cables, tensores o grapas. Estos elementos han de ser fabricados con materiales resistentes a la corrosión.

En los parques infantiles actuales observamos una clara tendencia a incorporar los aparatos que tradicionalmente han ofrecido una única función a conjuntos modulares más complejos y versátiles. De hecho, un simple balancín o un tobogán, cuando forman parte de estructuras combinadas, se abren a un campo potencial de utilización más amplio, incrementando y enriqueciendo sus posibilidades. Un buen equipo para el juego debe contemplar también la posibilidad de transformación y modificación para adaptarse a las distintas necesidades de

los pequeños usuarios, por lo que en la medida de lo posible estos equipos compuestos deberían estar preparados para ofrecer diferentes grados de dificultad.

Los niños en edad preescolar solamente deben de trepar hasta una altura de 1,5 metros y los niños en edad escolar solamente deben de subir unos 2,1 metros.

gJuegos Compuestos

Uno de los instrumentos de juego más importantes y efectivos con los que cuentan los niños es la propia imaginación. Por eso sucede que, por muy simple que nos parezca cierta estructura de juego, a ojos de un niño puede presentarse como la más elaborada, y nos puede resultar incomprensible ver como acaba siendo más solicitada que otros elementos que a nuestro juicio nos parecen más atractivos o "mejor conseguidos".

Desde el punto de vista lúdico, tienen más interés los elementos abstractos, indefinidos -un montón de piedras, una zona con arena que los objetos representativos de algo concreto y específico. Por ello es recomendable evitar los elementos de juego con diseños realistas, como las copias de objetos reales, de trenes, coches, casas... En un área de juegos resulta más efectivo sugerir que representar. Ideando diseños "indefinidos", sin intención específica, ofrecemos oportunidades para el juego creativo y la experimentación de múltiples usos, tantos como la imaginación del niño les quiera adjudicar. Y, por la misma razón, también es interesante habilitar ciertas áreas "indefinidas" para que los niños puedan crear y desarrollar sus propias referencias.

En síntesis los aspectos a tomar en cuenta en las áreas de juego son:

Concepto	Criterios	Descripción
1. Tipos de Juegos		
Físico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saltar 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Relieves 	Interacción y dinamismo con movimientos físicos
social	<ol style="list-style-type: none"> 1. Descanso 2. Juegos entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles 	Relación con niños, de su edad o de otras edades, fomento de imaginación
creativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arena 2. Hierba 3. Agua 4. Gravas 5. Barro 6. Hojas 7. Rocas 8. Otros 	Desarrollo de imaginación y creatividad
sensoriales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Texturas 2. Colores 4. Agua 5. Corrientes de aire dirigidas 	Desarrollo de imaginación con experiencias sensoriales: táctil, auditivo, visual, olfativo
tranquilos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Descansar 2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse 	Concentración del niño en diferentes actividades, relajación, descanso

2. Entorno		
Topografía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imaginar aventuras 2. Jugar a esconderse 3. Relacionarse con el entorno 4. Aprendizaje de habilidades espaciales 	Diversión e imaginación en los juegos, estimulación por el entorno
Vegetación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Especies adecuadas al entorno 2. Resistentes 3. Buena capacidad de regeneración 4. A diferentes alturas para niños y adultos 5. Con rodapiés para acercarse 6. Jardineras de poco grosor para acercarse 7. Ejemplares maduros que atraen más 	Sensibilidad y respeto hacia el entorno
Agua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observar ciclo del agua 2. Respeto al medio natural 3. Jugar con ella 	Sensibilidad y respeto hacia el medio natural, observación y aprendizaje de los ciclos vitales
Espacialidad y función del área de juego		
Localización del área de juego	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alejado de vehículos más de 30m 2. Cercado 	Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él
Accesos del área de juego	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iluminada 2. Contrastante 3. Delimitada de otros espacios públicos 	Desarrollan la capacidad del niño de orientarse y conocer el sitio
Limites del área de juego	<ol style="list-style-type: none"> 1. No treparse 2. No escalar 3. No montarse 	Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él ó explicarle los lugares seguros
Orden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relación de juegos según función 2. Diferencia de zonas de juego ruidosas, físicas, de acción ó tranquilas 3. Control visual de todas las áreas de juegos 4. Áreas sombrías y soleadas 5. Protecciones del viento y lluvia 	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.
Accesibilidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saltar 	Aprenden a convivir niños de todo tipo

	<ul style="list-style-type: none"> 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepas 6. Deslizarse 	de capacidades
	<ul style="list-style-type: none"> 7. Protecciones contra caídas y choques 	
	<ul style="list-style-type: none"> 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Caminar 	
Seguridad	<ul style="list-style-type: none"> 1. Materiales que absorben impactos 2. Mantenimiento de materiales que absorben impactos 	Jugar sin dificultades en equipos de juego, en cualquier superficie, con espacios mínimos y evitar los atrapamiento
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Áreas libres entre equipos de juego y espacio mínimo para su uso 2. Espacio suficiente en perímetro en equipos de juego donde usuarios caen 	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Toboganes ó túneles 2. Redes 3. Rendijas 4. Aberturas en forma de v 5. Elementos móviles 6. Terminaciones abiertas de tubos ó tuberías 	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Desplazamiento en cambios de nivel 	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Andar en bicicleta 2. Caminar 3. Correr 4. Andar en triciclo 	
Protecciones	<ul style="list-style-type: none"> 1, Evitar caídas 	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Identificación de diferentes espacios 	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Evitar interferencias a 2.10m de alto 	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Protección en estructuras de juego 2. Elementos de protección no deben incitar a trepar, ponerse de pie o sentarse en ellos 	Jugar sin dificultades protegiendo de caídas, con barreras y con las adecuadas terminaciones en equipos de juego
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Aristas 2. Bordes 3. Cantos vivos 4. Formas puntiagudas 5. Ángulos peligrosos 	
Ergonomía	<ul style="list-style-type: none"> 1. Uso de mobiliario urbano 	Uso de todo el equipamiento adecuado al usuario,

Estimulación	<p>1. Motivación e invitación al uso de equipos de juego</p> <p>1. Motivación e invitación al tacto en equipos de juego, esculturas u otros objetos</p> <p>1. Motivación e invitación a explorar por olores</p>	Desarrollo de todos los sentidos: Gusto, oído, tacto, vista, y olfato
Adaptaciones	<p>1. Informar ubicación, avisos, accesos</p> <p>1. Vibración de objetos,</p>	Desarrollo de la comunicación visual y táctil
Mantenimiento	<p>1. Equipos de juego rotos Cuidado de su entorno, de los equipos</p> <p>2. Equipos de juego de madera sin astillas de juego que utiliza, las superficies que pisa o toca</p> <p>o grietas</p> <p>3. Equipos de metal oxidados</p> <p>1. materiales sueltos no demasiado compactados</p> <p>2. Desperdicios peligrosos</p>	
Inspección	<p>1. Reunión de vandalismo</p> <p>2. Graffitis</p>	Autoprotección en juego
Señalización	<p>1. Contraste de letras, dibujos</p> <p>2. Iluminación de letreros</p> <p>3. Tipografía clara y visible</p> <p>4. Colores llamativos</p>	Desarrollo de la comunicación con planos de información, carteles,
Pasamanos	<p>1. Ergonómico que se adapte a la mano</p> <p>2. La separación entre el pasamanos y el paramento debe tener una distancia mínima de 35mm y máxima 45mm en el plano horizontal</p> <p>3. Doble pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas</p> <p>4. Diseño anatómico y libre de aristas</p> <p>5. La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstáculos para agarrarlos o elementos que impidan su continuidad</p> <p>6. Los pasamanos deben prolongarse en los extremos de los tramos de escaleras y rampas como indicación de percepción manual que advierta del comienzo y final de las mismas</p> <p>7. Color contrastante</p>	El niño aprende a ubicarse y orientarse
Itinerarios	<p>1. Anchura mínima de 2m en el espacio, establece relaciones</p> <p>2. Evitan uso de escalones aislados espaciales de función y utilización.</p> <p>3. Pasillos delimitados con cercas, arbustos o guarniciones</p> <p>4. EL mobiliario está alineado no disperso</p> <p>5. La iluminación no estorba el paso</p>	
Facilitadores de orientación	<p>1. Movimiento con agua</p> <p>2. Elementos vegetales en movimiento</p>	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización, con sus sentidos y elementos vegetales

3. Elementos decorativos que produzcan sonidos con viento

4. Especies vegetales aromáticas

5. Elementos urbanos como medios de referencia

6. Cambio de colores según área de juego

7. Cambio de textura según área de juego

4. Cambios de nivel

Escaleras

1. Inclineración constante
2. Escalones equidistantes
3. Construcción uniforme
4. Superficie de huella de material antideslizante

Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con diseo adecuados a los usuarios

5. El ancho es mínimo de 1.2 m

1. Permite el aferramiento a ellas
2. El apoyo de pies y manos no está obstruido

Rampas

1. Rampas con pendiente adecuada
2. Rampas no muy prolongadas
3. Cuenta con pasamanos
4. Hay una escalera alternativa
5. No desembocan en registros, rejillas, áreas de encharcamiento
6. Ancho mínimo de rampa de 90cms

Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con diseo adecuados a los usuarios

Superficies y materiales

1. Cambio de material de área de juego a circulaciones
2. Son superficies firmes
3. Son superficies estables
4. Las juntas no dificultan el paso con silla de ruedas o muletas
5. Amortiguadores de impacto
6. Materiales drenante

Seguridad en donde pisa y donde toca al jugar

5. Equipos de juegos

Resbaladilla

1. Deslizarse un niño a la vez

Desarrollo motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognoscitivo, del habla

Subibajas

1. Treparse en subibaja en movimiento

Carruseles

1. Resistencia de fijación de todos los elementos

Tobogán

1. Toboganes integrados a topografía
2. La sección es constante en la entrada y salida del tobogán
3. La sección es constante sin discontinuidades en uniones
4. La longitud permite acceder a ella y sentarse
5. Protecciones laterales

Columpios

1. Columpiarse según edad, columpios con cesta separados de los sin cesta
2. Columpiarse según edad

3. Máximo dos columpios por estructura de soporte para niños con silla de ruedas
4. Evitan uso de juegos combinados con columpios

Estructuras para trepar

1. Estructuras de trepar menores de 1.5m
1. Estructuras de trepar mayores de 1.5m y menores de 2.1 m
1. Cuerdas
2. Cables
3. Colinas o taludes
4. Estructuras de madera o metal

Juegos compuestos

1. Juegos abstractos
2. Juegos realistas
3. Áreas indefinidas de desarrollo

El medio mejor para hacer buenos a los niños, es hacerlos felices.

Oscar Wilde



Ilustración 25: Unidad Santa Barbará,

57

Ixtapaluca. Calle hacienda ojo de agua, claustro Rocío. 2008

4. CASO DE ESTUDIO: UNIDAD STA. BARBARÁ (IXTAPALUCA, EDO. DE MÉXICO)

La vivienda ha sido, desde siempre, un tema importante en el estudio de los fenómenos urbanos de cualquier país. Tratándose de países que padecen una difícil situación habitacional recobra una importancia peculiar convirtiéndose, al mismo tiempo en un objeto de estudio por parte de investigadores y académicos en las universidades. La unidad de Santa Barbará es uno de los tantos megaproyectos habitacionales que están impactando enormemente en el crecimiento urbano del municipio de Ixtapaluca,⁴⁷ el cual, no está preparado para recibir tal cantidad de habitantes que demandarán toda clase de servicios urbanos y de infraestructura; además de empleos, transporte, y muchas otras cosas inherentes al propio desarrollo humano de las familias y de los habitantes de este municipio.

DESCRIPCION DE LA METODOLOGIA UTILIZADA

La metodología aplicada en el siguiente trabajo consiste en cuatro fases: El análisis, diagnóstico, potencial y concepto de la zona.

1. El análisis se realizó por medio de recorridos al lugar, observaciones y fotografías. Identificando el sitio con sus problemas, oportunidades de mejora y características del sitio con base a la bibliografía utilizada en el juego y el desarrollo del niño en los espacios de juego.
2. El diagnóstico se elaboró a partir del análisis del sitio tomando en cuenta cinco factores: ambiental, humanístico, urbano, arquitectónico y adicional. Se valoraron los elementos de manera positiva o negativa.
3. El potencial se formuló a partir del análisis y diagnóstico del lugar, donde se localizaron los puntos donde se pudiera mejorar el sitio. Se buscaron áreas de mejora.
4. El concepto se hizo en base a todo lo anterior aplicando la idea de concepto arquitectónico, teniendo en cuenta que era para mejora de toda la unidad habitacional. El estudio se enfocó a las áreas donde juegan los niños.

⁴⁷Produccion-de-vivienda-del-sector-privado-y-su-problematika-en-el-mundo-de-ixtapaluca/ Esther Maya Pérez, Pág. 10-15, Edit. Plaza y Valdés. Enero 2005.

1. Análisis

Localización



Ilustración 26: Republica Mexicana. Google Earth

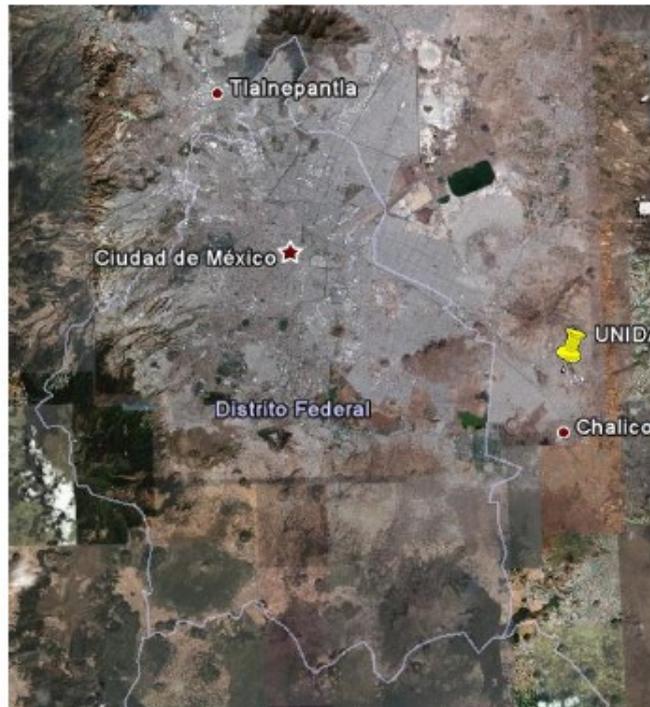


Ilustración 27: Estado de México. Área Metropolitana, Oriente de la Ciudad de México. Google Earth

1. Análisis

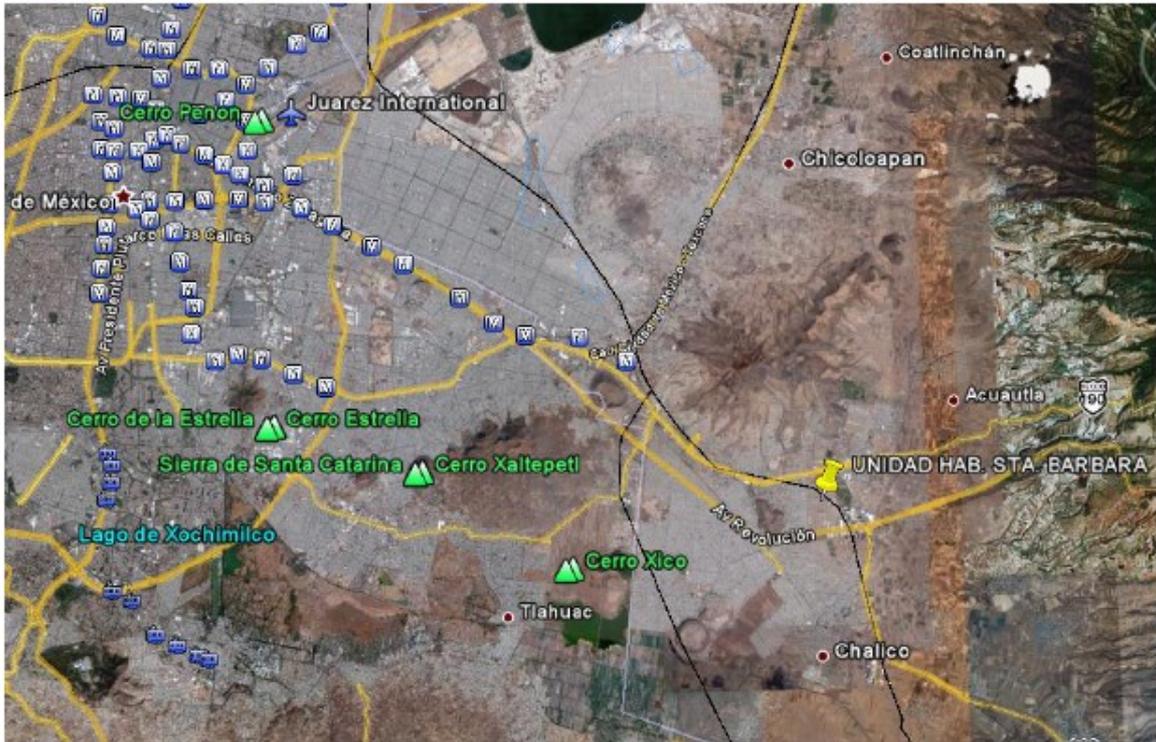


Ilustración 28: Ixtapalapa, Edo de México. Google Earth

En la zona oriente del estado de México. Está situado entre la carretera nacional de México-Puebla.



Ilustración 29: Croquis de localización Unidad Santa Bárbara, Google Earth.

1. Análisis

Extensión

Extensión: 25 manzanas, 10 áreas de donación, 13 mil viviendas máximo 60 viviendas por claustro, tiene equipamiento, deportivo, escolar y de salud.

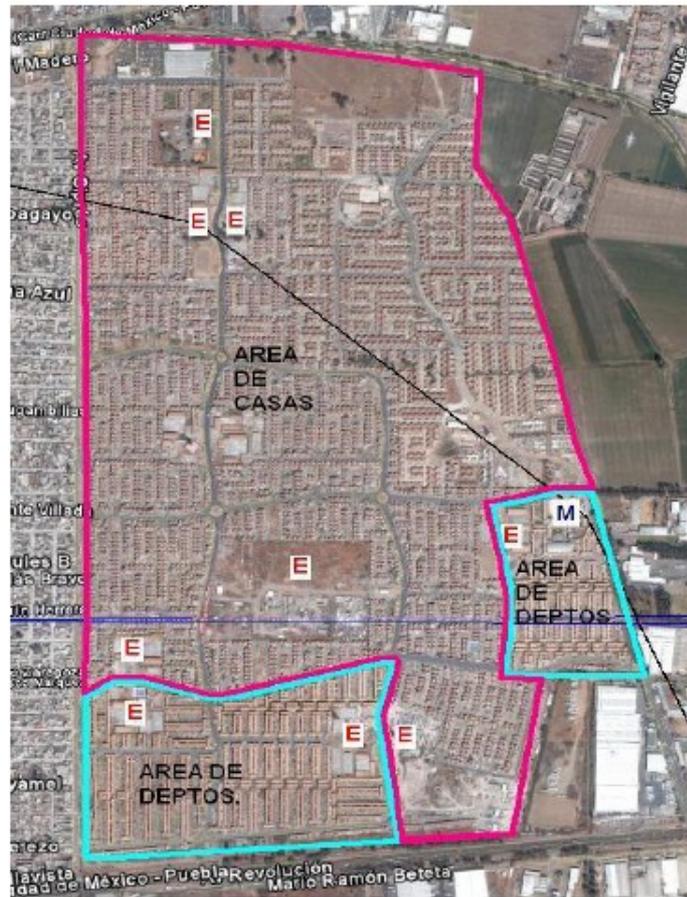


Ilustración 30: Casas multifamiliares y plurifamiliares



Ilustración 31: Vista de calles en zona de Departamentos (Izquierda) y en Casas (Derecha)



Ilustración 32: Vista de escuelas



Ilustración 33: Vistas de parques

2. Diagnostico

Factores ambientales

En general un clima templado apto para salir fuera, el terreno es plano, hay encharcamientos menores, la vegetación es introducida.

Positivo

Clima:

La temperatura media anual de 15.6°C que lo hace aceptable para actividades al aire libre

La precipitación es extemporánea en mayo, junio, agosto y en septiembre son abundantes



Ilustración 34: Vientos dominantes en la Unidad

En invierno por falta de lluvias y corrientes de aire provoca tolvaneras

Negativo

Vegetación:

Es introducida de altura baja, que no cubre áreas sombreadas para que los niños jueguen

Agua:

No existen fuentes, estanques, canales u otro tipo de cuerpos atractivos para los niños

Microclima:

Corrientes de aire en zonas de departamentos y en zonas de casas dúplex es menor por orientaciones

Factores humanísticos

La unidad se ha ido transformando hasta casi cubrirse de población en su totalidad, lo que ha provocado el enrejado de calles pero propicio un área mayor de juegos en claustros misma que no tienen los niños que viven en departamentos.

Negativo

Antecedentes históricos:

La importancia que tuvieron las haciendas durante el Porfiriano no toma importancia ni valor actualmente.

Contexto social:

No cumple con necesidades e idiosincrasias de niños

Hay vandalismo en zona noreste de la unidad

Contexto económico:

Diferencias de economías que causan fricciones



Ilustración 35: Factores humanísticos

Factores urbanísticos

La unidad cuenta con áreas verdes, de esparcimiento en cada manzana pero no es suficiente, los niños menores no las usan y los niños de 6 en adelante casi no van por la inseguridad.

Positivo

Infraestructura de servicios:

Cuentan con los servicios necesarios que no afectan en las actividades de juego por falta de alumbrados u otros.

Imagen urbana:

Es homogénea, estética.

Negativo

Actividades presentes:

Al ser una unidad habitacional esta zonificada pero esta no es la más adecuada, respecto a las distancias de zonas de juego a viviendas. La unidad cuenta con áreas verdes, de esparcimiento en

cada manzana pero no es suficiente, los niños menores no las usan y los niños de 6 en adelante casi no van por la inseguridad.

Mobiliario y señalización:

No existen señalizaciones para bajar velocidad en zonas donde juegan niños ni mobiliario adecuado para el mismo juego.

Factores arquitectónicos

En aspecto en general es bueno, los diseños no son iguales y por apropiación de las casas se ha ido modificando.

Positivo

Al ser una unidad habitacional la existe una estructura espacial, hay escala arquitectónica, contiene instalaciones de educación, servicios y los materiales de construcción en un 95% son homogéneos, el 5% siendo similar ya sea en color o igualdad de materiales por expansiones de vivienda.

Negativo

Programa arquitectónico:

Existe un plan si ser el idóneo es espacios de juego, zonas que se necesitan por edades e idiosincrasias.

Esquema de funcionamiento inicial:

Se planeo que los niños jugaran en zonas específicas para esto pero no se estudio que las distancias son muy grandes, no se estudiaron zonas aledañas a viviendas para niños menores.



Ilustración 36: Fachadas de la unidad

Factores adicionales

La unidad es uniforme, agradable los alrededores no y no hay accesos controlados del lado del canal, se distingue de otras unidades por la diversidad de áreas verdes, pero no tiene identidad en general.

Positivo

Dinámica Visual: No da mal aspecto ni crea inseguridad hasta cierta hora y en ciertos puntos de la unidad.

En la zona de peligrosidad es donde hay más comercio lo que crea una cierta contaminación visual por basura y otras cosas.

Negativo

Carácter e Identidad:

No posee uno propio.

La apropiación de espacio de juego es por la misma falta de estos tomando áreas verdes para estas actividades

No satisface las necesidades infantiles de niños pequeños de 3 a 5 que necesitan espacios a pie de la vivienda y a los más mayores de 6 a 12 años que necesitan áreas más grandes a no más de 300 m de distancia de su vivienda.

No existen espacios según edades con montículos de tierra, vallas, zonas protegidas de sol y viento, con diferentes pavimentos, materiales de desecho, mobiliario de juego; atractivos para jugar.

3. Potencial

Diferentes tipos de vivienda



Ilustración 37: Tipos de vivienda en la Unidad Santa Barbara

Áreas potenciales de mejora

POCIBLES AREAS DE MEJORA

AREAS DE JUEGO DISEÑADAS

AREAS DE JUEGO APROPIADAS

ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

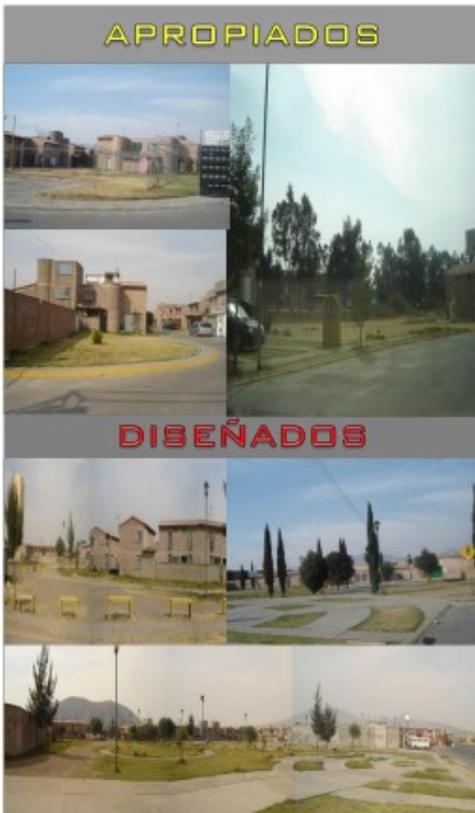
TOPES ←→

SEÑALIZACION ←→



Ilustración 38: Áreas de mayor potencial

Espacios donde juegan los niños



- Camellones
- Espacios residuales
- Áreas ajardinadas
- Áreas de donación
- Apropiación de espacios verdes, diseños insuficientes no cumplen con lo que necesitan los niños.

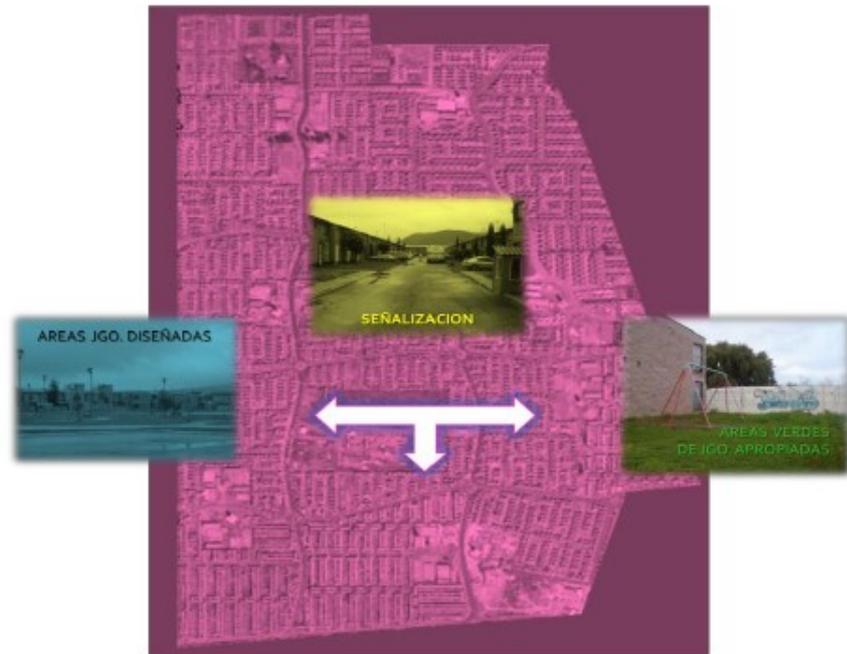
Hay espacios que pueden potencializarse, para un mejor uso.



Ilustración 39: Ilustración 26: Espacios donde juegan los niños izquierda, áreas diseñadas para el juego rojo, en amarillo las áreas apropiadas (Derecha)

4. Concepto

Conectar por medio
deseñalización,
mejora de áreas de
juego y restauración
de áreas apropiadas
para el juego



PROPUESTAS DE DISEÑO Y DE EQUIPOS DE JUEGO

En base a la metodología utilizada y los parámetros de diseño se deben localizaron las áreas más extensas para potencializar con los siguientes elementos:

1. Se deben fomentar los tipos de juego _____

Físico: Con elementos que promuevan la actividad física como saltar, correr, pedalear, arrastrarse, trepar, deslizarse

Social: Espacios que fomenten el descanso, imaginación, el juego donde interactúen unos con otros, que sean manipulables y flexibles

Creativo: Juegos con materiales manipulables como arenas, agua, tierra, hierba

Sensorial: Elementos que aporten experiencias con texturas, colores, agua, corrientes dirigidas

Tranquilo; Espacios para descansar, estar tranquilos, concentrarse y relajarse

2. Con elementos del entorno como:

Topografía: Elementos con formas irregulares, rectilíneas, uniformes

Vegetación: Adecuada al entorno, resistente, con buena capacidad de regeneración, a diferentes alturas, jardineras con rodapiés, de poco grosor y ejemplares maduros

Agua: Presencia de agua

3. En base a la espacialidad y función del área de juego con:

Localización: Alejada de vehículos más de 30m, cercada el área

Accesos: Iluminados, con letreros contrastantes, delimitada de otros espacios

Límites: Áreas de juego donde el niño este seguro sin necesidad de estar tras de él

Orden: Relacionar juegos según función, diferenciar zonas de juego, fácil visualización de todo el campo, tener zonas sombrías y soleadas, áreas de protección del clima

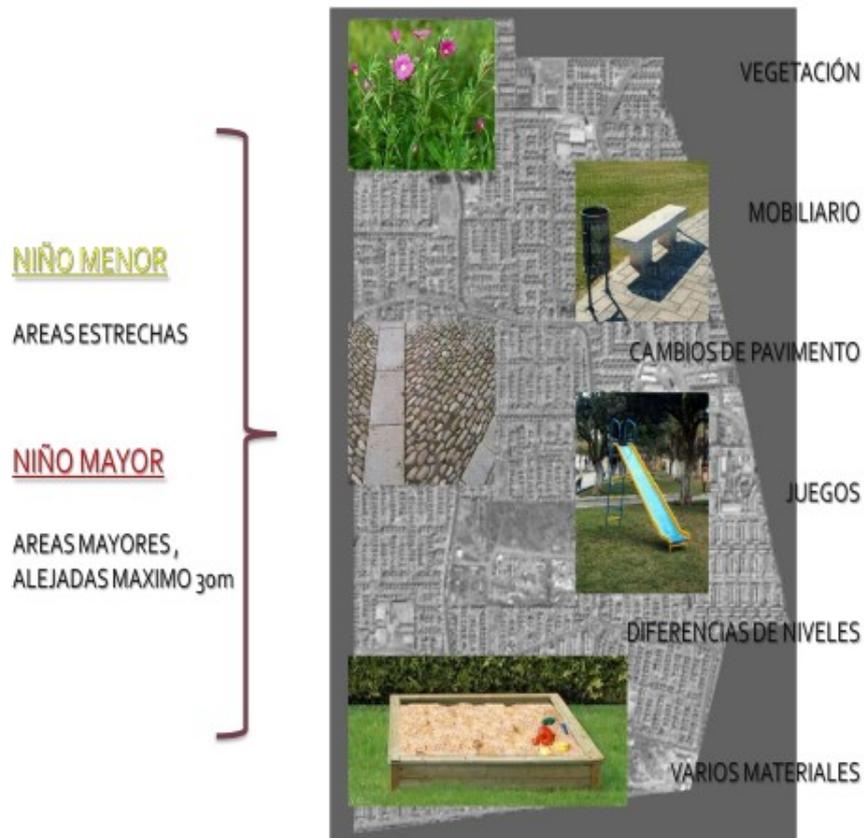
Accesibilidad: Equipos de juego para niños con limitaciones psíquicas, motoras, visuales o sensoriales, desplazamientos sin interrupciones en cambios de nivel
Seguridad: Materiales que absorban impactos en equipos de juegos, espacios mínimos entre equipos de juego y caídas de los mismos, evitar atrapamiento de cualquier extremidad
Protecciones: En pendientes, en cambios de materiales, interferencias a menos de 2.10m, evitar incitar a treparse, saltar o sentarse en sitios peligrosos, evitar aristas
Ergonomía: Mobiliario urbano adecuado a infantes
Estimulación: Con equipos de juego, a explorar con elementos olfativo, táctiles y visuales
Adaptaciones: Instrucciones en braille, auditivas
Mantenimiento: En equipos de juego, superficies y evitar desperdicios peligrosos
Inspección: De áreas de juego
Señalización: Letreros contrastados en color, textura, tipografías
Pasamanos: Adaptado para niños, en escaleras, rampas, equipos de juego
Itinerarios: Pasillos mínimo de 2m, vitar escalones aislado, delimitaciones en circulaciones, mobiliario e iluminación alineado sin interrumpir en circulación
Facilitadores de orientación: referenciar sitios de juegos con agua, vegetación, mobiliario urbano, cambios de texturas

4. Con **cambios de nivel usando:**

Escaleras: Adecuadas al tránsito de niños, en equipos de juego que lo requieran
Rampas: Con anchos mínimos y cuidando done desemboquen
Diferentes superficies y materiales: Respondiendo a las necesidades de las áreas y equipos de juego.

5. **Equipos de juego como** resbaladilla, subibajas, carruseles, toboganes, columpios,

estructuras para trepar y juegos compuestos con espacios por niño, con estructuras resistentes, inclinaciones seguras para evitar accidentes por velocidad, adecuados para diferentes rango de edad y divertidos.



Tomando en cuenta lo anterior las propuestas de diseño de equipos de juego son:

Árbol:

Tipos de juego

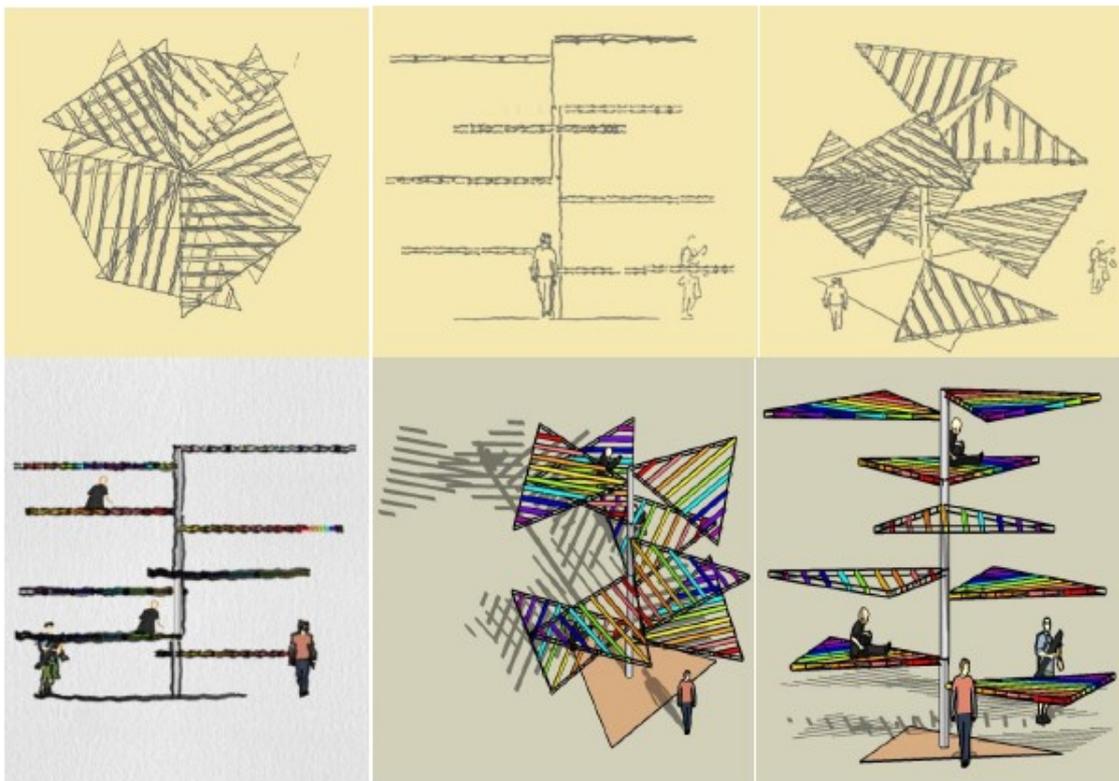
Promueve el juego físico por poderse trepar, escalar; social ya que fomenta la imaginación, el descanso, creativo por sus formas, sensorial por manejo de color y texturas. A su vez puede ser tranquilo.

Espacialidad y función:

El equipo estimula a explorar, tiene bajo mantenimiento, es de fácil inspección

Equipos de juego:

Estructura resistente



En las figuras se observa la planta, alzado y vistas en perspectiva del juego.

Con la construcción de la estructura se puede jugar, contemplar, imaginar. Las áreas de incidencia en el desarrollo son motriz, emocional, psicológico, habla, social, intelectual, y cognoscitivo

Cubo

Tipos de juego

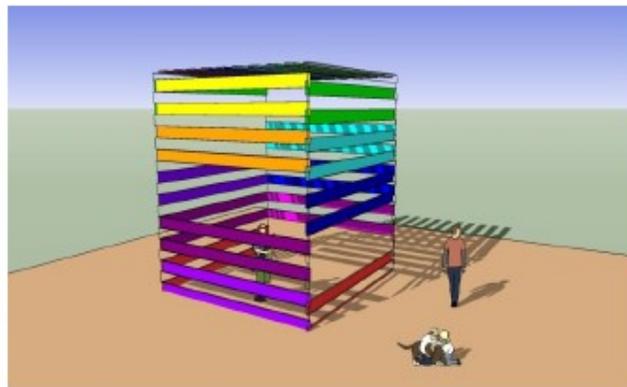
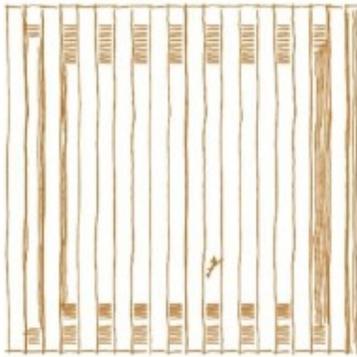
Promueve el juego físico por poderse trepar, escalar; social ya que fomenta la imaginación, el descanso, creativo por sus formas, sensorial por manejo de color y texturas. A su vez puede ser tranquilo.

Espacialidad y función:

El equipo estimula a explorar, tiene bajo mantenimiento, es de fácil inspección

Equipos de juego:

Estructura resistente



En las figuras se observa la planta, alzado y vistas en perspectiva del juego.

Se puede jugar a esconderse, trepar, contemplar. Las áreas de incidencia en el desarrollo son motriz, emocional, psicológico, habla, social, intelectual, y cognoscitivo

Telaraña

Tipos de juego

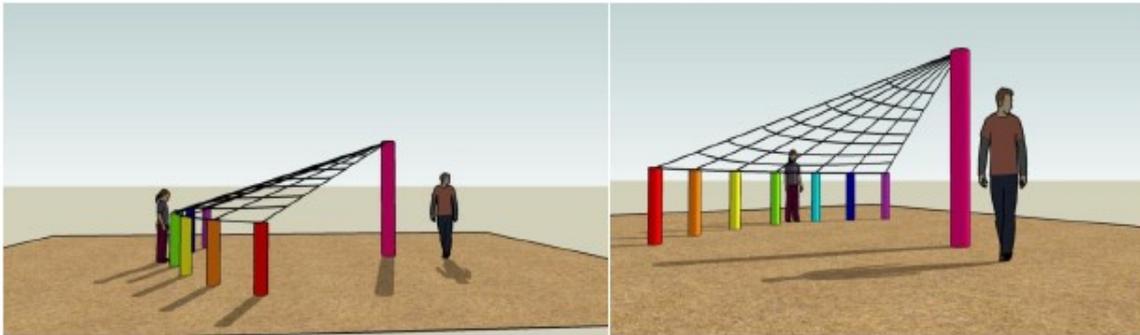
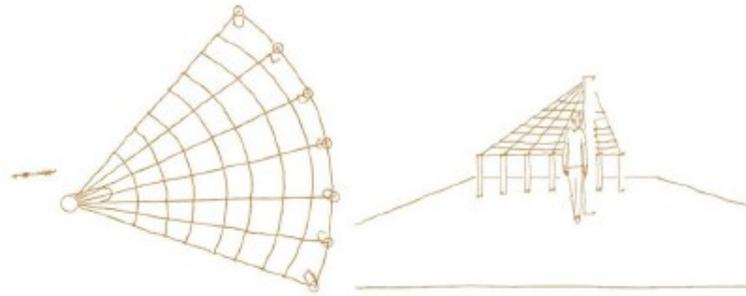
Promueve el juego físico por poderse trepar, escalar; social ya que fomenta la imaginación, el descanso, creativo por sus formas, sensorial por manejo de color y texturas.

Espacialidad y función:

El equipo estimula a explorar, tiene bajo mantenimiento, es de fácil inspección, posee orden, es ergonómico puede ser usado por niños pequeños o mas grandes

Equipos de juego:

Estructura resistente



En las figuras se observa la planta, alzado y vistas en perspectiva del juego.

Las áreas de incidencia en el desarrollo son motriz, emocional, psicológico, habla, social, intelectual, y cognoscitivo

Rebozo

Tipos de juego

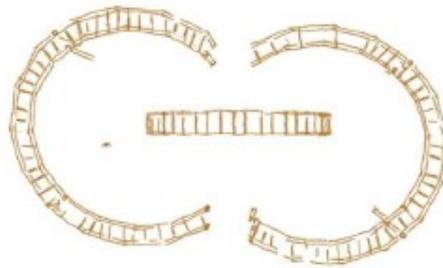
Promueve el juego físico por poderse trepar, escalar; social ya que fomenta la imaginación, el descanso, creativo por sus formas, sensorial por manejo de color y texturas.

Espacialidad y función:

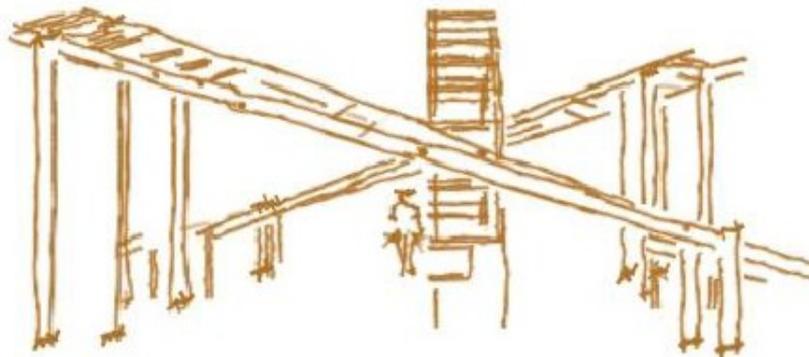
El equipo estimula a explorar, tiene bajo mantenimiento, es de fácil inspección, posee orden, es ergonómico puede ser usado por niños pequeños o mas grandes

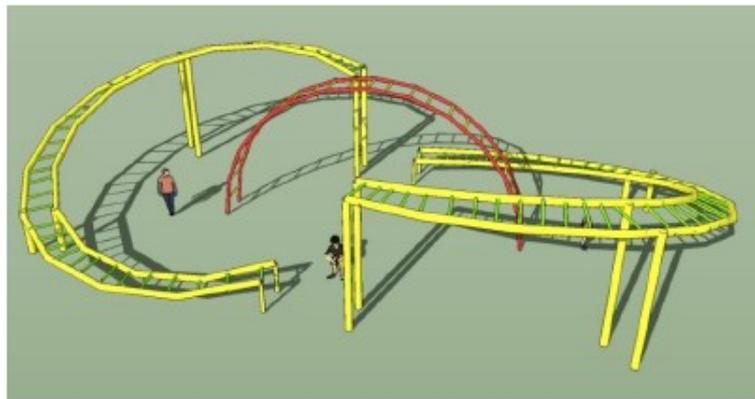
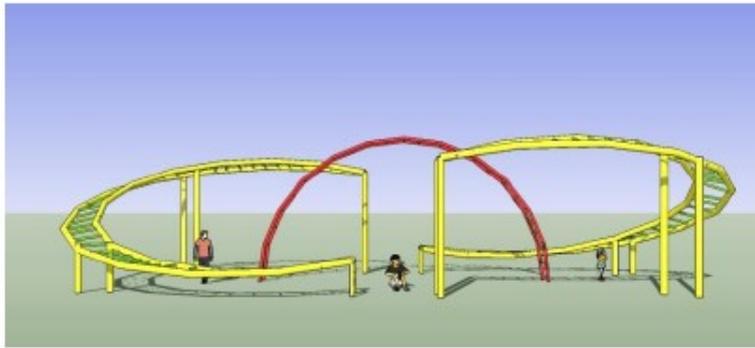
Equipos de juego:

Estructura resistente



En las figura se observa la planta





En las figuras se observa alzado y vistas en perspectiva del juego.

Las áreas de incidencia en el desarrollo son motriz, emocional, psicológico, habla, social, intelectual, y cognoscitivo

Espiral

Tipos de juego

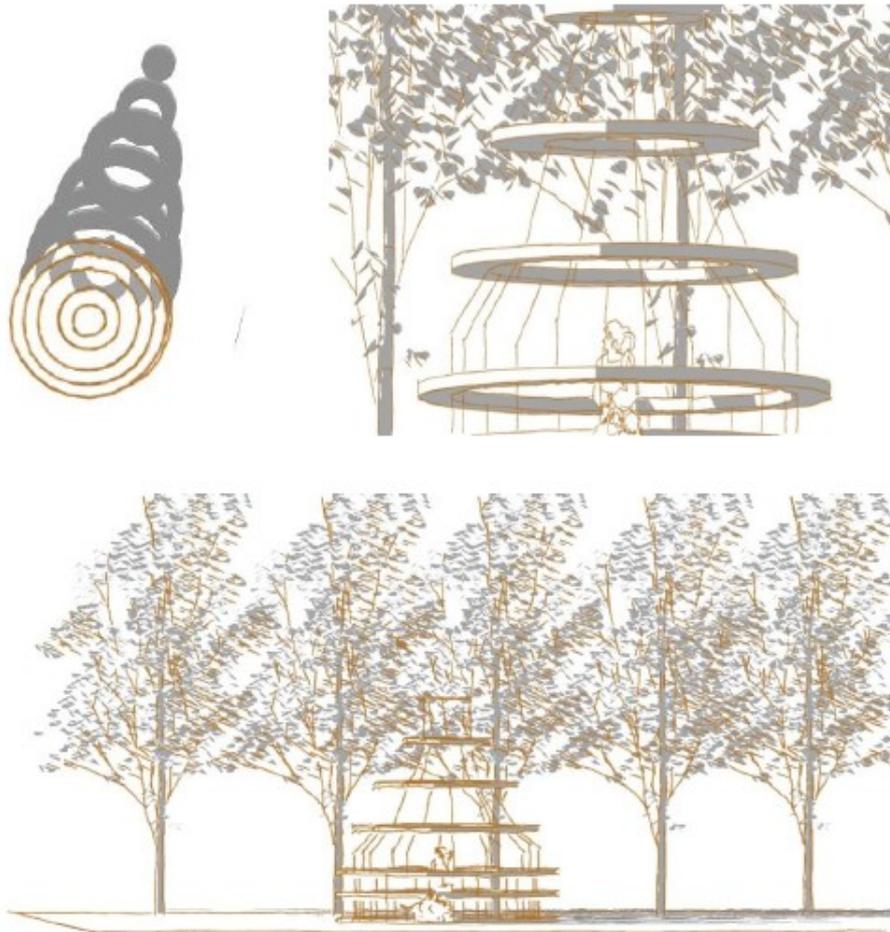
Promueve el juego físico por poderse trepar, escalar; social ya que fomenta la imaginación, el descanso, creativo por sus formas, sensorial por manejo de color y texturas.

Espacialidad y función:

El equipo estimula a explorar, tiene bajo mantenimiento, es de fácil inspección, posee orden, es ergonómico puede ser usado por niños pequeños o mas grandes

Equipos de juego:

Estructura resistente



En las figuras se observa la planta, alzado y vistas en perspectiva del juego.



En la figura se observa la vista en perspectiva del juego.

Las áreas de incidencia en el desarrollo son motriz, emocional, psicológico, habla, social, intelectual, y cognoscitivo

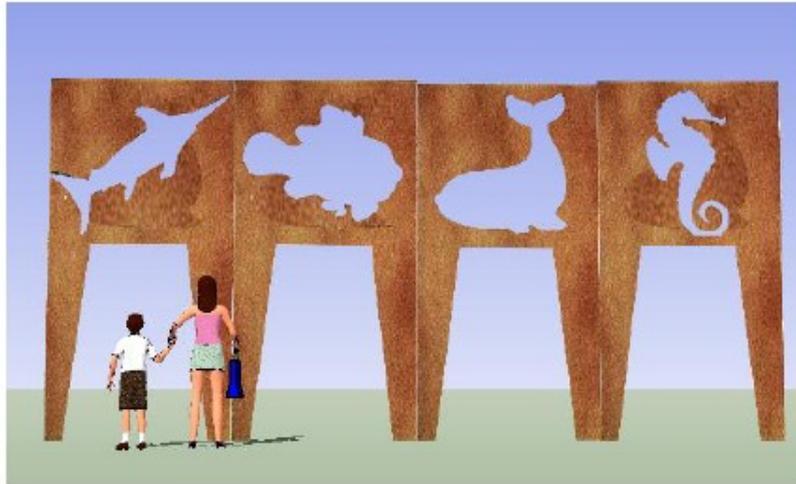
Océano

Tipos de juego

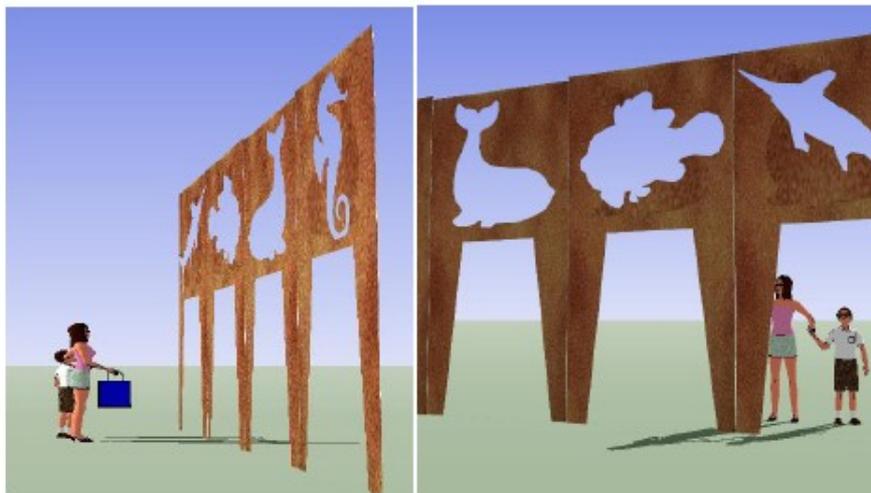
Promueve el juego físico por poderse trepar, escalar; social ya que fomenta la imaginación, el descanso, creativo por sus formas, sensorial por manejo de color y texturas.

Espacialidad y función:

El equipo estimula a explorar, tiene bajo mantenimiento, es de fácil inspección, posee orden



En la figura se observa la vista en perspectiva del juego.



En las figuras se observa los alzados y vistas en perspectiva del juego.

Con las imágenes representativas se puede imaginar, además de enseñar ambientes naturales o movimientos e la tierra con sombras proyectadas. Las áreas de incidencia en el desarrollo son motriz, emocional, psicológico, habla, social, intelectual, y cognoscitivo

Cielo

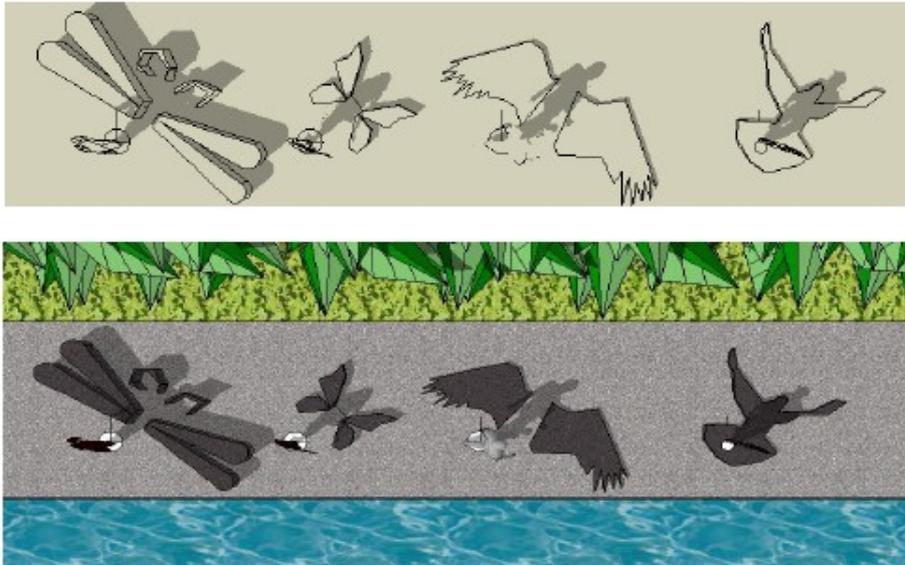
Tipos de juego

Promueve el juego físico por poderse trepar, escalar; social ya que fomenta la imaginación, el descanso, creativo por sus formas, sensorial por manejo de color y texturas.

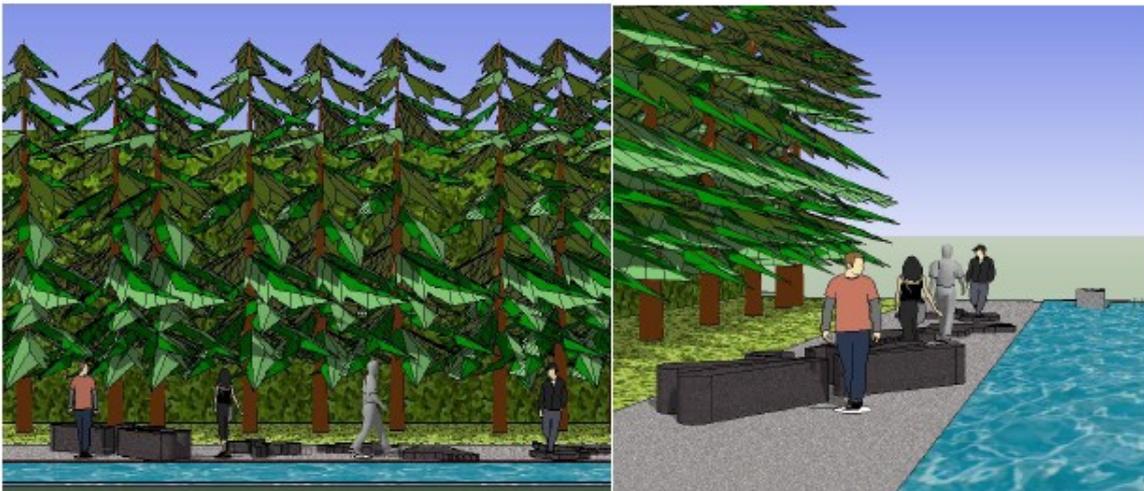
Espacialidad y función:

El equipo estimula a explorar, tiene bajo mantenimiento, es de fácil inspección, posee orden

En las figuras se observa las plantas



En las figuras se observa los alzados y vistas en perspectiva del juego.

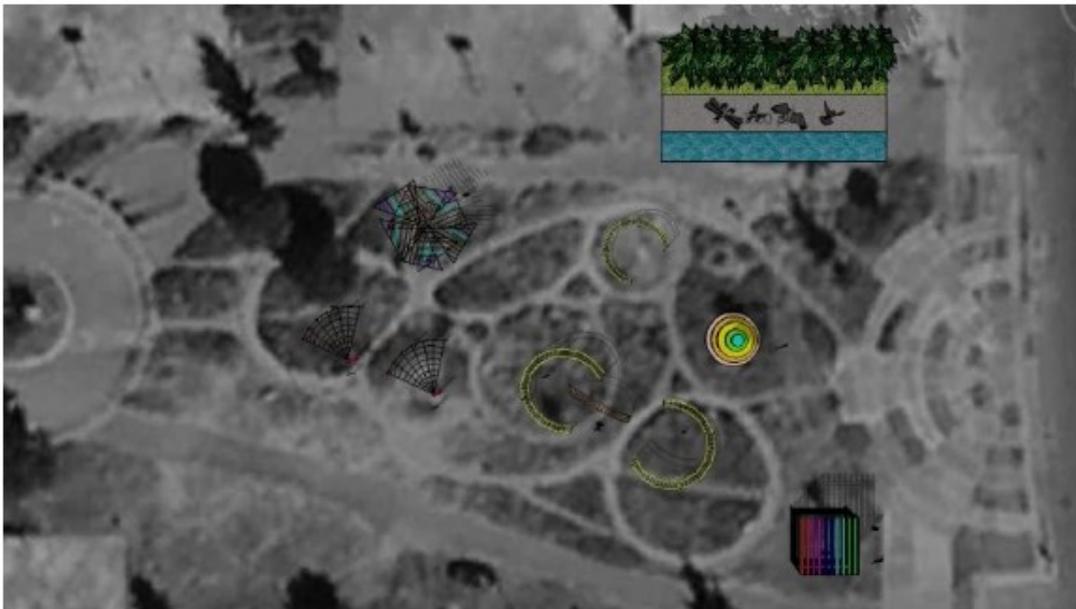


Con las imágenes representativas se puede imaginar, además de enseñar ambientes naturales o movimientos e la tierra con sombras proyectadas de libélulas, águilas, mariposas y palomas.

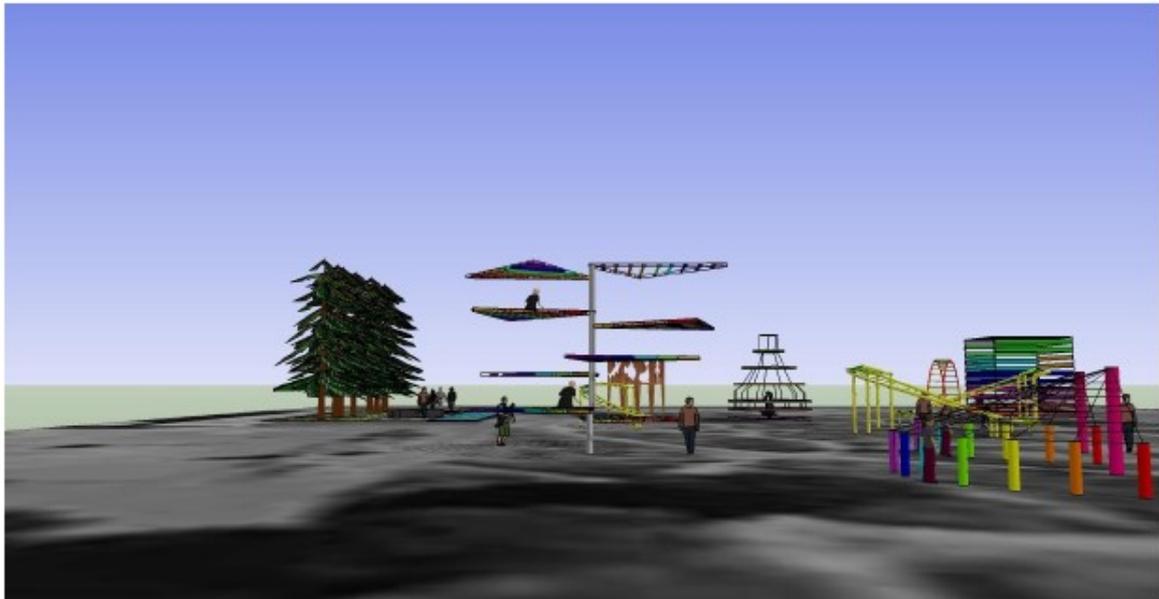
Las áreas de incidencia en el desarrollo son motriz, emocional, psicológico, habla, social, intelectual, y cognoscitivo



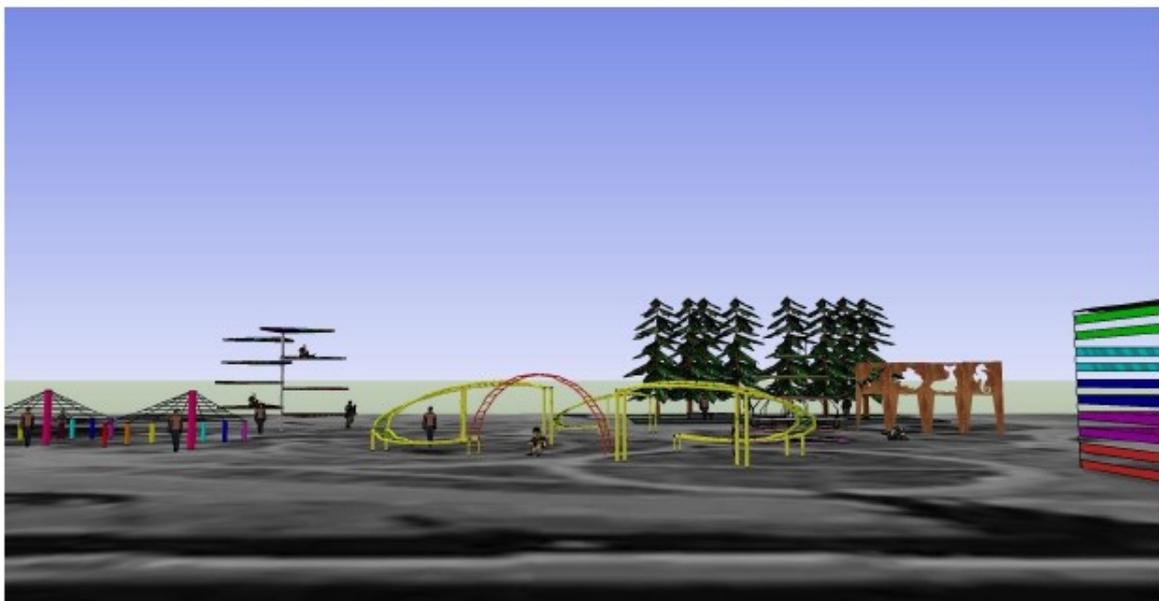
En conjunto en el parque de avenida la purísima se vería así:



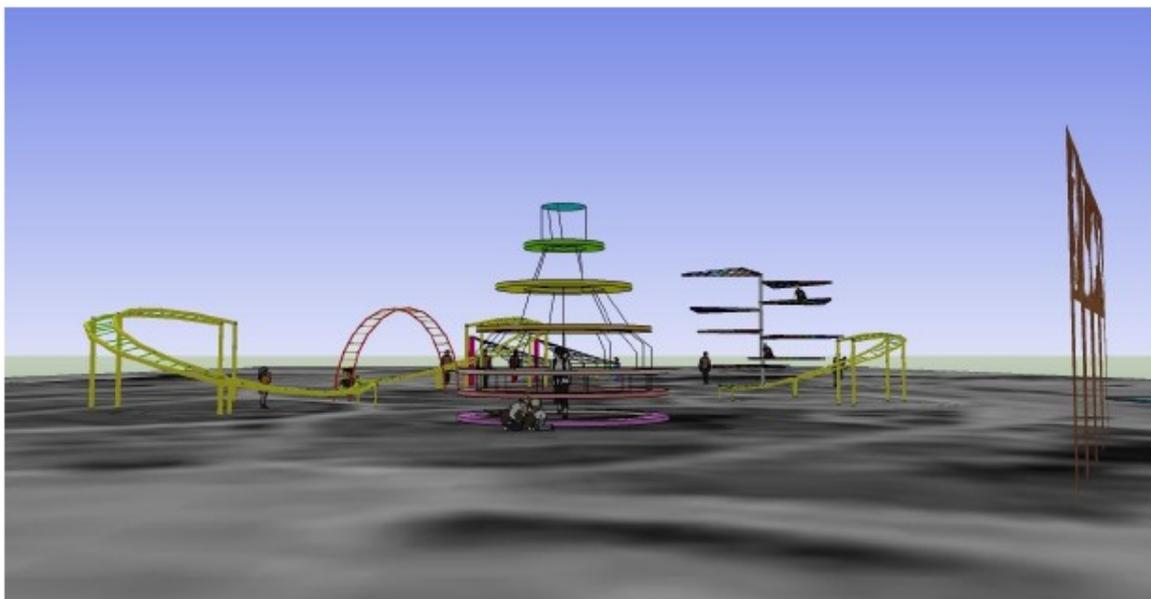
Planta



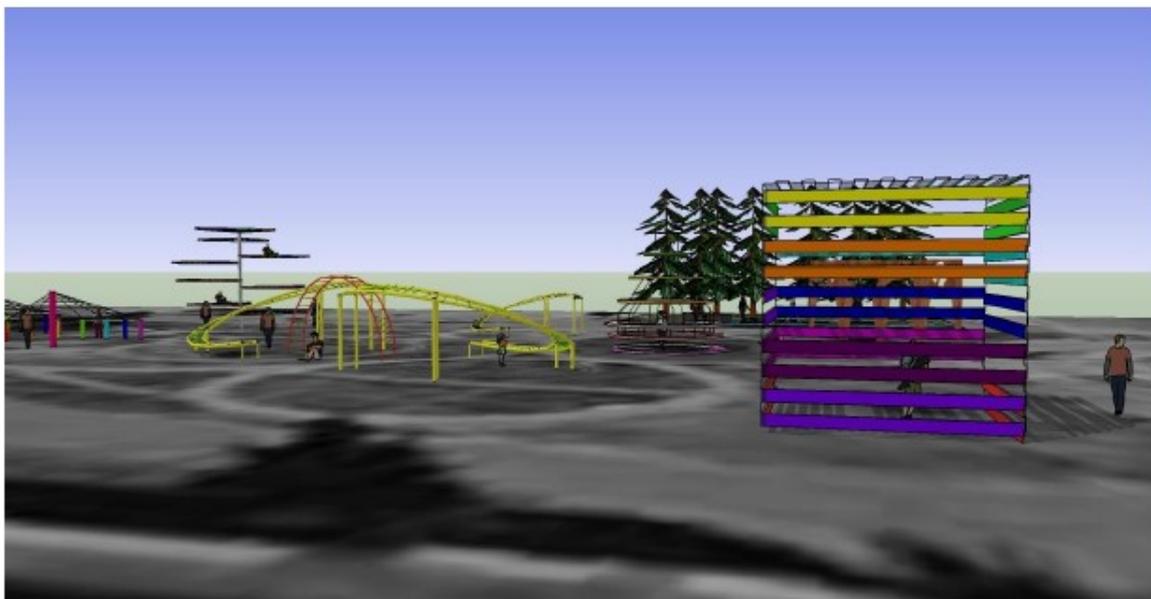
Vistas en perspectiva de los equipos de juego, al centro el árbol, a la derecha la telaraña, al fondo espiral y cielo.



Vistas en perspectiva de los equipos de juego, al centro el rebozo, a la derecha cubo, al fondo espiral y cielo.



Vistas en perspectiva de los equipos de juego, al centro el espiral, a la derecha océano, al fondo árbol y rebozo.



Vistas en perspectiva de los equipos de juego, al centro el rebozo, a la derecha cubo, al fondo cielo.

Este es el concepto general de un espacio de juegos donde se fomente el desarrollo del niño como se ha visto, su desarrollo del hábrá, motriz, emocional, psicológico, habla, social, intelectual, y cognoscitivo

Sin embargo en el sitio las cosas no son tan idóneas, por lo cual se evaluaron dos áreas de juego y así ver el nivel de carencias de la unidad.

EVALUACIÓN DE DOS ÁREAS DE JUEGO

Como se vio con lo anterior hay áreas donde jugar, pero había que evaluar cual era el estado de los parques de juego. Por la extensión de la unidad y sus características se hizo un sondeo para poder escoger los parques que caracterizaran la unidad.

En este sondeo se encontró que algunas actividades que se realizan en las áreas públicas son las reuniones de niños scouts, lo curioso del caso es q hay otras áreas más grandes de juego pero escogen un área de equipamiento deportivo de basquetbol para realizar sus actividades, lo que cabe mencionar es que las demás áreas ajardinadas están muy deterioradas, con el pasto crecido y sin mantenimiento de ningún tipo. Los usuarios en su mayoría son hombres de entre 9 y 13 años.

Otra de las actividades frecuente son los partidos de la liga dentro de la unidad, que contemplan a participantes en su mayoría de más de 15 años, los bici taxistas de la unidad son mayoría entre los participantes. Otro uso común es solo como paso con sus mascotas y solo una minoría realmente se quedaba en esta zona jugando con su mascota o paseándose en bicicleta y de estos la mayoría de usuarios es de más de 12 años. La falta de equipamiento en juegos para los niños, áreas verdes o mobiliario urbano hacen que los espacios de juego en la unidad no sean utilizados y se conviertan en espacios olvidados, siendo solo las pocas áreas deportivas en condiciones para jugar son las que en realidad se ocupan.

La edad promedio que se puede observar en primarias es de 7.5 años ⁴⁸ lo que significa que hay un potencial elevado de usuarios de áreas de juego que les sirvan para desarrollarse por medio del juego, lo mismo como único lugar de recreo para más del 90% de las mujeres que se quedan en casa, que son amas de casa.⁴⁹

Las madres de familia son mujeres jóvenes que aun muestran interés no solo en actividades físicas sino también de recreo con sus hijos son mujeres de entre 30 y 35 años con 2 hijos en promedio ⁵⁰.

El uso de áreas de juego dentro de la unidad es una vez a la semana sin embargo el 50% nunca lo usan lo motivos se mencionaran más adelante. Los días en que las madres recurren más al parque son en fines de semana y el tiempo que permanecen es de entre 1 y 2 hrs.⁵¹

Los motivos principalmente de la falta de uso de las áreas de juego en la unidad se deben principalmente en orden jerárquico es por: la falta de juegos para los niños, no hablemos de diferenciar por edades ¡ni si quiera para uso estandarizado si se puede llamar así!, por la falta de mantenimiento en los mismos juegos y en la limpieza, por la inseguridad que representa la localización de algunas áreas de juego en la unidad que provocan arrinconamientos que hacen que se perciba acorralamiento por lo tanto inseguridad aunado con la falta de iluminación en la zona. Hablando de mobiliario necesario se determino que además de juegos infantiles, los asientos, aparatos de ejercicio y equipamiento como palapas o kioscos para picnics son del agrado de un número importante de usuarios.

La flora es escasa, a las personas les agradan los árboles, el césped y si hubiese oportunidad las flores; sin embargo no existen áreas públicas como tal solo pequeños rincones en claustros que se apropian los habitantes.

⁴⁸ Sondeo Diciembre de 2009

⁴⁹ Sondeo Diciembre de 2009

⁵⁰ Sondeo Diciembre de 2009

⁵¹ Sondeo Diciembre de 2009

La mayoría de familias al no tener demasiados recursos económicos ocupan como área de recreo las áreas comunes, una pequeña parte de las personas son adultos que también requieren de espacios de descanso y recreo tranquilos. Al no haber siquiera interés por personas con habilidades completas por el uso de las áreas de juego dentro de la unidad lo hay aun menos por las personas de la tercera edad y discapacitados. Eso nos da otra perspectiva, los espacios deben ser diseñados para todos no solo para niños o adultos sino también para personas con pocas habilidades como ancianos, discapacitados, mujeres embarazadas o personas que perdieron alguna habilidad por algún tiempo por accidentes.

El uso de los parques dentro de las unidades es vital, ya que en un 70% es la única forma de distracción que tienen, esto por la falta de recursos ⁵³.

A las personas les agrada caminar, platicar, pasear a sus mascotas y hacer picnics; sería adecuado cumplir con estas expectativas cuando se diseñen nuevos espacios de juego o se quiera potencializar uno existente.

Hablando de niños y niñas en su mayoría sienten agrado por materiales como arena, agua, maderas y cartón; y tal vez como única experiencia cercana de juego los ya clásicos equipos de juegos infantiles: Toboganes, bicicletas, patinetas, subibaja, columpios y pasamanos. Aunque además de estos juegos los niños sienten agrado por actividades menos dinámicas que solo necesitan áreas de estar, o con mobiliario sencillo como mesas y bancas.

En base a lo anterior y diagnóstico general de la unidad del año 2008, se decidió tomar dos campos de juego mismos que fueron seleccionados en base a la superficie de los mismos ya que aunque hay espacios residuales o camellones donde los niños juegan, los más representativos tienen mayor superficie. Otro factor que intervino para seleccionar los parques fue que uno de ellos está remodelado en diciembre de 2009. Así se tomó uno reciente y otro antiguo. El objetivo era ver el estado que tenían respecto a las recomendaciones de diseño.

El análisis fue obtenido del sitio por calificaciones de acuerdo a elementos recomendables para espacios de juego que mejoren el desarrollo de los niños de 3 a 12 años y por opiniones de arquitectos.

Los arquitectos que aplicaron el instrumento fueron cuatro, fueron tres mujeres y un hombre, se seleccionaron en base a conocimientos con el tema y experiencia en el uso de los parques de juego. Catalina Tovar Ausencio además de ser arquitecta hace uso continuo de espacios de juego ya que tiene una niña menor de 3 años con la que frecuenta los parques cercanos a su casa, Gabriela Ponce Navarrete también arquitecta ha leído acerca del diseño de los parques además de utilizarlos toda su vida ya que tiene en ocasiones el cuidado de sus sobrinos y hermanos pequeños con quienes visita el campo de juego ubicado frente a su casa y Arturo Martínez Contreras me ha acompañado a lo largo de la investigación y ha aumentado sus conocimientos acerca de los elementos que fomentan el desarrollo de los niños.

⁵² Sondeo Diciembre de 2009

⁵³ Sondeo Diciembre de 2009

Los parques se encuentran al sur de la unidad, en casi colindancia con la autopista México-Puebla, el parque 1 se localiza en la avenida Hacienda Valparaíso a un lado de un reloj solar rosa, el parque 2 se encuentra en la avenida la Purísima.

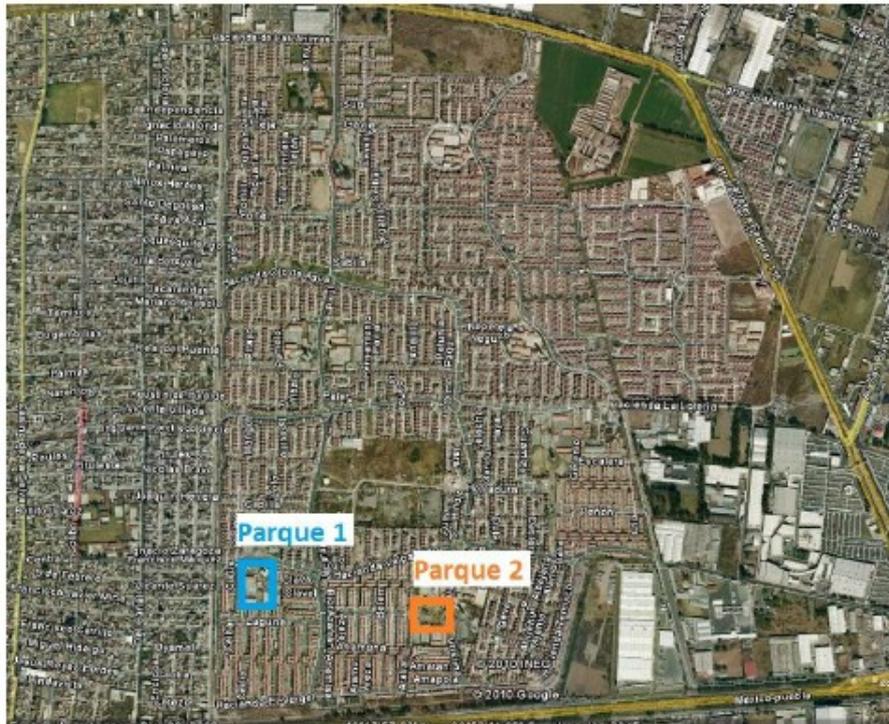


Ilustración 40: Ubicación de parques a evaluar

Parque 1



Ilustración 41: Derecha vista de frente al acceso al parque, izquierda modulo de policía



Ilustración 43: Derecha vista del mercado a un lado de parque 1, izquierda acceso al parque 1



Ilustración 42: Equipamiento de parque 1

Parque 2



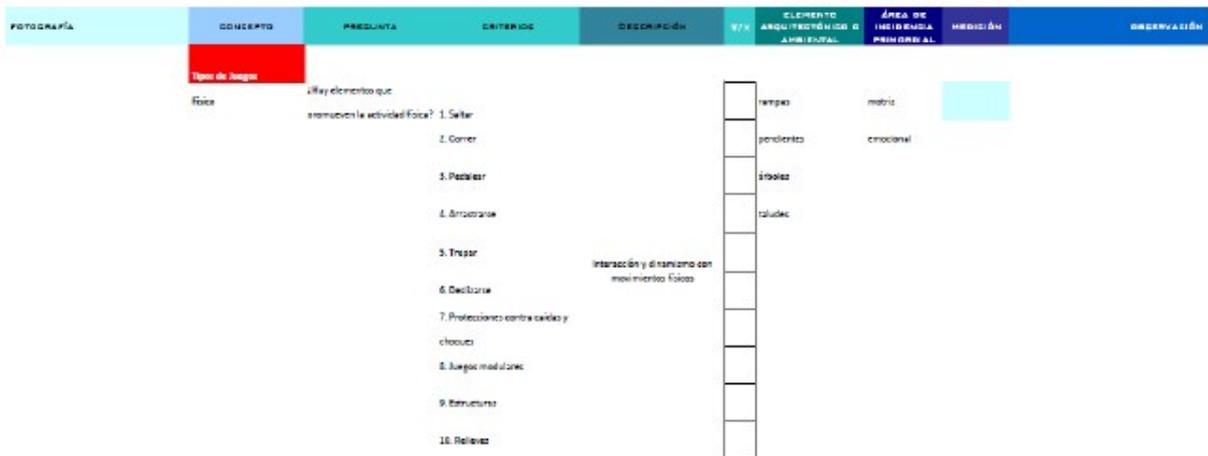


Ilustración 47: Primera sección del instrumento

El instrumento estaba formado por 10 Columnas, la primera es para colocar las fotografías que representen el concepto, la segunda es el concepto a medir los cuales son (Rojo):

1. Tipos de juego
Físico, Social, Creativo, Sensorial y Tranquilo
2. Entorno
Topografía, Vegetación y Agua
3. Espacialidad y función del área de juego
Localización, Accesos, Límites, Orden, Accesibilidad, Seguridad, Ergonomía, Estimulación, Adaptaciones, Mantenimiento, Inspección, Pasamanos, Itinerarios y Facilitadores de orientación
4. Cambios de nivel
Escalera, Rampas, Diferentes superficies y materiales
5. Equipos de juego
Resbaladilla, subibajas, carruseles, toboganes, columpios, estructuras para trepar y juegos compuestos

La tercera columna era la pregunta relacionada al concepto, la cuarta era el criterio utilizado como característica del concepto, la quinta era la descripción del concepto la enseñanza, el desarrollo. La sexta era el check list de los criterios si lo había se palomeaba, si no se tachaba, la séptima eran los elementos arquitectónicos o ambientales útiles en el concepto, la octava era el área de incidencia en el desarrollo del niño como motriz, del habla, cognoscitivo...la novena era una medición (evaluación) por parte de los arquitectos a criterio de lo observado y por ultimo una columna donde se hacían observaciones de cada concepto. (Ver en anexos instrumento)

Los resultados obtenidos en el primer parque son:

1. Tipos de juego
El juego creativo no está fomentado, no hay elementos manipulables, y tampoco se provoca su creatividad e imaginación. Los juegos que tienen mayor oportunidad de desarrollo son los físicos y tranquilos.



Ilustración 48: En el parque hay equipos de juego, áreas de picnic y mesas

2. Entorno _____

El medio que lo rodea no fomenta el desarrollo ya que no posee elevaciones, pendientes, para aventurarse, vegetación que fomente relación con el medio ni agua que se pueda incorporar a los juegos.



Ilustración 49: No se fomenta la relación con entorno

3. Espacialidad y función del área de juego _____

La localización del parque la consideraron muy adecuada al igual que la inspección de toda la zona. Lo que falta es señalización ya que si no sabe por recomendación o búsqueda de áreas de juego no se sabría del sitio. De manera similar falta fomentar el uso de personas con limitaciones psíquicas, motoras o sensoriales.



Ilustración 50: En general cumple con este concepto

4. Cambios de nivel _____

Los cambios de nivel son a capricho, no es accesible si se traen muletas, sillas de ruedas y menos pero aun así no tan accesible si se trae carriola.

5. Equipos de juego _____

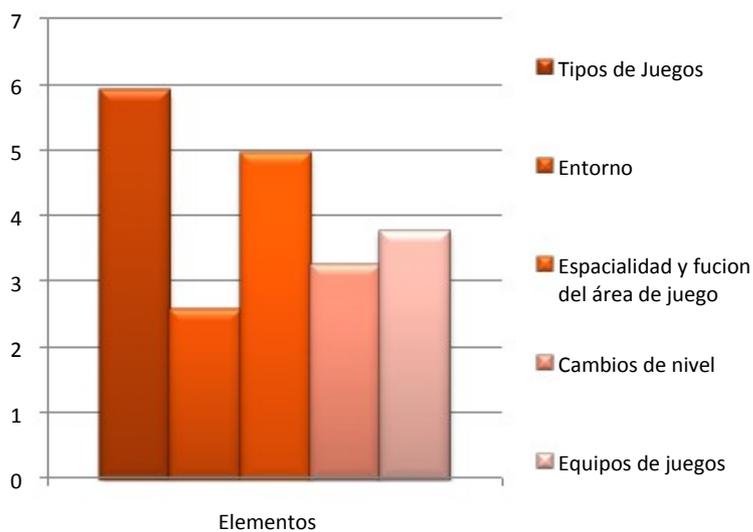
Los equipos de juego son insuficientes, están presentes los más populares sin embargo no para todas las edades, ni habilidades. No ofrecen mayor diversión.



Ilustración 51: vista del campo de juego

En resumen solo llega a un 40% en una evaluación general de factores de desarrollo de los niños. A pesar de ser recién remodelado no fomenta el desarrollo del niño.

Parque 1



Los resultados obtenidos del segundo parque son:

1. Tipos de juego _____

El juego creativo y sensorial no está fomentado, no hay elementos manipulables, y tampoco se provoca su creatividad e imaginación. Los juegos que tienen mayor oportunidad de desarrollo son los sociales y tranquilos.



Ilustración 52: Hay canchas de basquetbol y varias bancas

2. Entorno _____

El medio que lo rodea no fomenta el desarrollo ya que no posee elevaciones, pendientes, para aventurarse, vegetación que fomente relación con el medio ni agua que se pueda incorporar a los juegos. El medio es triste.



Ilustración 53: Vista de este a oeste

3. Espacialidad y función del área de juego _____

La localización del parque la consideraron adecuada al igual que el acceso y la inspección de toda la zona. Lo que falta es señalización, estimulación, mantenimiento, facilitadores de orientación. De manera similar falta fomentar el uso de personas con limitaciones psíquicas, motoras o sensoriales.



Ilustración 54: Vista de sur a norte

4. Cambios de nivel _____

No es accesible si se traen muletas, sillas de ruedas y menos pero aun así no tan accesible si se trae carriola.

5. Equipos de juego _____

No hay

En resumen solo llega a un 20% en una evaluación general de factores de desarrollo de los niños. A pesar de ser una gran área de donación no se aprovecho.

CONFRONTACION DE LA HIPOTESIS

El diseño de espacios de juego con características mínimas, contribuirá a fomentar el desarrollo del niño en las áreas exteriores en la vivienda social y a fortalecer el uso, apropiación y diversificación de los habitantes. Además contribuye al sano esparcimiento de los usuarios de la unidad.

Después de toda la información, resultados que arrojaron la evaluación de los parques y de todos los aciertos o carencias de los mismos; se comprueba que si es necesario diseñar espacios con características especiales para los niños, para que tengan un mejor desarrollo, esto para cualquier espacio público donde los niños salgan a jugar se deben colocar elementos aunque fuesen mínimos lo que provocara apropiación, uso y beneficios en su desarrollo.

El futuro de los niños es siempre hoy. Mañana será tarde.

Gabriel Miró



Ilustración 55: Niños felices.
blogs.larioja.com/suenosdepapel/tags/felicidad. 2010

5. CONCLUSION

En la actualidad el impulso que recibe la vivienda es una tarea primordial del gobierno federal, esto se ve reflejado en la incorporación de zonas agrícolas ó rurales a uso urbano. El encarecimiento de la tierra, la visión comercial por parte de desarrolladoras ó inmobiliarias que llevan a cabo los proyectos, las reducciones en las construcciones y las instituciones gubernamentales se encargan de dictar normas relacionadas a la vivienda, lo anterior ha hecho que sea un mercado muy competido por la rápida comercialización que ofrecen. Al ser reducidos en si la misma construcción y tener una elevada densidad las áreas de esparcimiento son insuficientes.

El diseño dejado a la deriva de las áreas de donación ó las áreas comunes provoca zonas desérticas sin uso ni beneficio para nadie. Actualmente con los programas de Sedesol se ha tomado la iniciativa de rehabilitar estas zonas, como se pudo observar en la evaluación del segundo parque de la unidad este fue remodelado a fines de 2009.

El juego es una necesidad que influye en el desarrollo del infante, lo prepara para la madurez. El juego es el medio por el cual aprende a relacionarse con el mundo, con otros niños, es la oportunidad de enfrentar sus emociones, intelectual, psicológicamente y físicamente lo motiva.

El uso de montículos, circulaciones, asientos, mesas, texturas, colores, agua, tierra, formas regulares e irregulares, elementos adecuados a edades, escalas en mobiliario y vegetación, iluminación, protecciones del clima, materiales adecuados en equipos de juego, en pisos, cambios de nivel con soluciones para cualquier tipo de capacidad pueden motivar de manera adecuada el desarrollo integral de los niños.

Las modificaciones en espacios de juego principalmente son en los parques, camellones y espacios residuales, como se vio en el estudio de la zona puede ser mejorados con los elementos antes mencionados.

Creí que en las unidades había espacios de juego sino adecuados por lo menos un intento, al inicial mi investigación; sin embargo, los textos y la evaluación mostraron que no se cumplen ni al 50 por ciento de lo que debiera ser, aunque hay espacios que se pudieran potencializar, no es la falta de espacio si no el mal diseño de los mismos. Lo que provoca abandono, maltrato y un espacio sin uso. Tomando en cuenta que el valor de la tierra es cada vez más encarecido el uso de equipos de juego comunes sin intención provocan mayor gasto ya que si alguna vez se le diera mantenimiento no durara mucho ya que no cumple con las necesidades de juego de los niños.

Esto último es lo que puede tomarse como potencial, pues en cada unidad, hay zonas de apropiación, residuales o que se dejaron. En estos lugares puede elevarse el uso potencialmente con solo algunos elementos que fomenten el desarrollo de los niños.

El juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de desarrollo, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva "pérdida de tiempo" y este puede usarse como medio para formar mejores habitantes, seres humanos... ¡Hombres!. El invitar a un espacio a jugar evita que los niños, después adolescentes y con los años hombres se recreen en actividades no beneficiosas para la sociedad. En el parque 2 de la evaluación con algunos solo algunos elementos benéficos en el desarrollo de los niños se puede ver el uso de numerosos usuarios a todas horas, los adolescentes se divierten con las zonas de skate y los niños en los equipos de juego.

El diseño de algunos equipos de juego como se realizó de manera propositiva avivarían la imaginación y el uso de los mismos, el diseñar estructuras de juego fuera de lo común provocan curiosidad conducida al desarrollo del niño, el movimiento de tierras que pudiera servir para pistas de bicicletas, escondites o diferentes juegos de igual forma promueven el desarrollo, tomar en cuenta que los usuarios en parques no son solo adultos sino niños y reflejarlo en el mobiliario, equipos, vegetación y protecciones sería algo positivo. Los materiales y texturas utilizados en todo el parque además de que fueran diferentes según su uso sirven también para hacer contraste, combinaciones que hacen ¡Más divertido el lugar! Lo mismo pero canalizado puede reactivar el uso de las áreas de juego.

El mismo sondeo realizado demuestra que ciertos elementos aumentan adecuadamente colocados y usados un beneficio en la comunidad.

Otra aspecto que dejó en claro la investigación fue que los juegos electrónicos, no son elementos tan importantes para la desaparición del juego en el exterior como se intentó ver en los primeros planteamientos de este trabajo. El desuso de las áreas de juego es por la falta de oportunidades de juego, la falta de mantenimiento y la falta de equipos de juego.
....

Los niños al tener espacios mínimos en su vivienda muestran mayor interés en divertirse en el exterior, como se vio pueden jugar en camellones, en las calles, en espacios entre casas o departamentos; buscan un espacio donde divertirse y esto promueve muchos más aspectos aparte de motivarlos, sus funciones sensoriales, del habla, psicológicas, cognitivas, sociales, intelectuales y afectivos.

Y toda esta investigación ¿Para qué? y ¿Por qué?, es importante introducirse en el diseño para los próximos ciudadanos, no solo preocuparse de los adultos; es como la alimentación para que comencemos a tratar al adulto enfermo si puedes prevenirlo con los cuidados adecuados del niño.

Si entendemos la importancia del juego en el desarrollo del niño podemos prestar mayor atención al momento de diseñar espacios donde juegues que les sirva en su desarrollo y no sea un gasto que no sirva de nada.

Finalmente el propósito fue recalcar la importancia de los diseños de los espacios de juego en el desarrollo del niño, es el primer paso de cómo hay elementos simples que provocan un mejor desarrollo de los usuarios, así como el diseño de una buena recámara evoca un descanso supremo, el diseño de espacios que fomenten el desarrollo ayudaran al niño a ser un mejor adulto.

Ahora es trabajo de los arquitectos tomar los elementos más sugerentes en sus diseños para además de ayudar en el desarrollo de los niños, se apropien de sus diseños, los usen, los recuerden.

Espero haber contribuido a darse cuenta de la importancia social en los diseños para los niños, si algo logro, valió la pena todo el esfuerzo.

BIBLIOGRAFÍA

- Rural voices; The magazine of the housing assistance council; Winter 2000 -2001 Volume 6 /Number 1
- Investigación Facultad de Psicología de la UNAM; Factores psicológicos y físicos de la habitabilidad de la vivienda en México
- Pontificia Universidad Católica de Chile, Habitabilidad de niños y niñas; Estudio
- “Espacio de uso cotidiano de niños y niñas”, Políticas Públicas. Santiago, marzo, 2006
- Convención sobre los derechos humanos; ART.5 PARTE II; Edit. Rubinzal-Culzoni
- Experiencias del Drum
- Arnulf Russel, El juego de los niños, Barcelona Edit. Herder 1982;
- Bettina Ried, Crecer jugando, Edit. Paidós 2002;
- Francesco Tonucci, La ciudad de los niños; Un modo nuevo de pensar la ciudad;
- Edit. Losada 1996;
- Naciones Unidas 1989, Derechos de la infancia, aprobada por el estado italiano en 1991
- Arq. Norma Martínez, Publicación de propuesta académica realizada por profesores y alumnos del: Taller de Investigación "Arquitectura y Humanidades". Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura. Campo de Conocimiento en Diseño Arquitectónico. Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM
- <http://www.hogartotal.com/2007/12/27/como-integrar-el-espacio-de-juego-de-los-ninos-a-las-salas-de-la-casa-nueva-tendencia/>
- The Clearinghouse on Early Education and Parenting (CEEP)
<http://ceep.crc.uiuc.edu/eecearchive/digests/2000/cesar00s.html>
http://www.lanacion.com.ar/Archivo/Nota.asp?nota_id=603512
<http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3if/GTamayo.html>
- PARQUES Y CAMPOS DE JUEGO PARA NIÑOS, Barcelona, España.(1973)
- MINI PLAZAS, Instituto Monsa de Ediciones. Barcelona, España.(2008)
- ASPECTOS SOCIALES DE LA POBLACIÓN EN MÉXICO: VIVIENDA,
- Instituto Nacional de Geografía UNAM, México (2002)
- VIVIENDA Y FAMILIA EN MEXICO: UN ENFOQUE SOCIO-ESPACIAL,
- Instituto Nacional de ESTADÍSTICA, Geografía e Informática, México (1994)
- Rojals, M. (2006). Nuevo diseño en espacios de juego (Dimitri Kottas ed., Vol. Único). (J. Krauel, Ed., & M. Rojals, Trad.) España, Barcelona, Europa: Links.
- Certificación, A. (. Norma UNE. En A. (. Certificación), Normas UNE. España:
- Asociación Española de Normalización y Certificación.
-
-
-

- Costa, M., Romero, M., Mallebrera, C., & Fabregat, M. (2007). www.aiju.info. Recuperado el 2 de Noviembre de 2009, de www.guiadeljuguete.com: www.ceapat.org/docs/ficheros/200707120001_4_4_0.pdf
- Guía Infantil. (2009). La seguridad en los parques infantiles. Recuperado el 10 de Noviembre de 2009, de [GuiaInfantil.com](http://www.GuiaInfantil.com): <http://www.guiainfantil.com/educacion/parqueinf/decalogo.htm>
- Gurí, J. M. (Septiembre 1993). La accesibilidad al medio físico: los parques y jardines. *Perfiles*, 47.
- Juan F. García Guerrero. (1999). *NORMATIVA UNE SOBRE ÁREAS DE JUEGOS INFANTILES*. Sevilla: *Obra Civil del Servicio de Parques y Jardines del Ayuntamiento de Sevilla*.
- Kids Health. (1995-2009). <http://kidshealth.org/parent/>. Recuperado el 30 de Octubre de 2009, de http://kidshealth.org/parent/en_espanol/general/playground_esp.html
- Otto Tovar. (2007). *MANUAL DE ACCESIBILIDAD COMO DISEÑO Y DERECHO UNIVERSAL PARA TODOS*. Caracas: *Asociación civil ciudad de Sevilla*.
-

ANEXOS

fotografía	concepto	pregunta	critérios	Descripción	V/x	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición
	Tipos de Juegos							
	Físico	¿Hay elementos que promueven la actividad física? 1. Saltar	2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Relieves	Interacción y dinamismo con movimientos físicos		rampas pendientes árboles taludes	motriz emocional	
	social	¿El espacio promueve juegos que permita relacionarse con los demás?	1. Descanso 2. Juegos entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles	Relación con niños, de su edad o de otras edades, fomento de imaginación		mesas sillas bancas esculturas móviles cables cuerdas	habla psicológico intelectual afectivo	
	creativos	¿Hay materiales para manipular donde el niño utiliza su creatividad e imaginación?	1. Arena 2. Hierba 3. Agua 4. Gravas 5. Barro 6. Hojas 7. Rocas 8. Otros	Desarrollo de imaginación y creatividad		areneros pasto	intelectual social psicológico	
	sensoriales	¿Existen elementos que aporten experiencias sensoriales táctiles, visuales, auditivos, olfativos?	1. Texturas 2. Colores 4. Agua 5. Corrientes de aire dirigidas	Desarrollo de imaginación con experiencias sensoriales: táctil, auditivo, visual, olfativo		árboles esculturas agua flores hierba	psicológico intelectual del habla social	

<p>tranquilos</p>	<p>¿Existen elementos o espacios que proporcionen oportunidades de descanso, que protejan de ruido y agitación de otros juegos, que eviten distracciones, que se relacionen con otros espacios?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descansar 2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse 	<p>Concentración del niño en diferentes actividades, relajación, descanso</p>	<p>bancos elementos que resguarden de lluvia elementos que resguarden de viento</p>	<p>social del habla intelectual psicologico</p>
<p>Entorno</p> <p>Topografía</p>	<p>¿Existen en el terreno formas irregulares, rectilíneas, uniformes que promuevan la imaginación, juegos, relación con el entorno y aprendizaje de actividades?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imaginar aventuras 2. Jugar a esconderse 3. Relacionarse con el entorno 4. Aprendizaje de habilidades espaciales 	<p>Diversión e imaginación en los juegos, estimulación por el entorno</p>	<p>desniveles pendientes zonas a diferentes alturas colinas</p>	<p>motriz intelectual psicologico</p>
<p>Vegetación</p>	<p>¿Existen especies arbóreas, en el piso, en jardineras que fomenten la relación con el entorno?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Especies adecuadas al entorno 2. Resistentes 3. Buena capacidad de regeneración 4. A diferentes alturas para niños y adultos 5. Con rodapiés para acercarse 6. Jardineras de poco grosor para acercarse 7. Ejemplares maduros que atraen más 	<p>Sensibilidad y respeto hacia el entorno</p>	<p>jardineras arboles</p>	<p>motivación intelectual afectivo cognositivo psicologico</p>
<p>Agua</p>	<p>¿Existe agua que niños puedan acceder a ella e incorporarla a sus juegos?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observar ciclo del agua 2. Respeto al medio natural 3. Jugar con ella 	<p>Sensibilidad y respeto hacia el medio natural, observación y aprendizaje de los ciclos vitales</p>	<p>arroyos canales estanques pantanos fuentes</p>	<p>motivación intelectual afectivo cognositivo psicologico</p>
<p>Espacialidad y función del área de juego</p> <p>Localización del área de juego</p>	<p>¿El área de juego esta alejada del trafico vehicular y su perímetro esta cercado?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alejado de vehículos más de 30m 2. Cercado 	<p>Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él</p>	<p>muros barreras vegetales rejas</p>	<p>intelectual cognositivo</p>

Accesos del área de juego	<p>¿El acceso al área de juego es atractiva?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iluminada 2. Contrastante 3. Delimitada de otros espacios públicos 	<p>Desarrollan la capacidad del niño de orientarse y conocer el sitio</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">luminarias</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">acera</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">letreros de acceso</div>	<p>intelectual</p> <p>cognositivo</p>	
Limites del área de juego	<p>¿Existe una separación entre diferentes tipos de juegos?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. No treparse 2. No escalar 3. No montarse 	<p>Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él o explicarle los lugares seguros</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">barreras vegetales</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">muros</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">cercas</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">vallias</div>	<p>intelectual</p> <p>cognositivo</p>	
Orden	<p>¿Existe un orden en los espacios de juego para que los niños se ubiquen y orienten en las diferentes zonas de juego? función</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Diferencia de zonas de juego ruidosas, físicas, de acción ó tranquilas 3. Control visual de todas las áreas de juegos <ol style="list-style-type: none"> 4. Áreas sombrías y soleadas 5. Protecciones del viento y lluvia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relación de juegos según 	<p>El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">letreros</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">pavimentos</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">señalización</div>	<p>intelectual</p> <p>cognositivo</p>	
Accesibilidad	<p>¿Se estimula el juego para niños pequeños, con limitaciones psíquicas, motoras o sensoriales? ¿Hay la posibilidad de desplazarse libremente cualquier niño pequeño, con limitaciones psíquicas, motoras o sensoriales?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saltar 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepas 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Caminar 	<p>Aprenden a convivir niños de todo tipo de capacidades</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">juegos</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">rampas</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">baranadales</div>	<p>intelectual</p> <p>cognositivo</p>	
Seguridad	<p>¿Existen materiales que puedan absorber impactos y resbalones en juegos?</p> <p>que absorben impactos</p> <p>¿Existe espacio entre equipos de juego y espacio mínimo para su de juego para su uso? uso?</p> <p>¿Existe espacio en equipos de juego para caídas? usuarios caen</p> <p>¿Existe la posibilidad de que un niño quede atrapada alguna parte de su cuerpo o de sus ropas en aberturas ó pasos estrechos?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materiales que absorben impactos 2. Mantenimiento de materiales <ol style="list-style-type: none"> 1. Toboganes ó tuneles 2. Redes 3. Rendijas 4. Aberturas en forma de v 5. Elementos móviles 6. Terminaciones abiertas de tubos ó tuberías 	<p>Jugar sin dificultades en equipos de juego, en cualquier superficie, con espacios mínimos y evitar los atrapamientos</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">pavimentos: arenas, gravas, virutas de madera, césped, materiales sintéticos como caucho y goma</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">mantenimiento</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">pasillos</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">área libre</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Juegos de aberturas de</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">perímetro cerrado</div>	<p>intelectual</p> <p>cognositivo</p> <p>afectivo</p> <p>social</p>	

	<p>¿Los cambios de nivel están resueltos con rampas y escaleras para desplazamiento del mayor número de usuarios? ¿Los pasos están divididos según actividad?</p> <p>1. Andar en bicicleta</p> <p>2. Caminar</p> <p>3. Correr</p> <p>4. Andar en triciclo</p>		<p>rampas y escaleras</p> <p>ciclistas y vías peatonales</p>		
Protecciones	<p>¿Hay protecciones en pendientes? ¿Existen cambios de materiales? ¿Los elementos verticales como árboles invaden las vías de paso? ¿Hay elementos de protección y sujeción?</p> <p>1. Evitar caídas</p> <p>1. Identificación de diferentes espacios</p> <p>1. Evitar interferencias a 2.10m de alto</p> <p>1. Protección en estructuras de juego</p> <p>2. Elementos de protección no deben incluir a trepar, ponerse de pie o sentarse en ellos</p>	<p>Jugar sin dificultades protegiendo de caídas, con barreras y con las adecuadas terminaciones en equipos de juego</p>	<p>pretiles, rebordes</p> <p>cambio de texturas</p> <p>mantenimiento de árboles, podarlos regularmente</p> <p>barandales, pasamanos, barreras</p>	<p>intelectual</p> <p>cognostivo</p> <p>afectivo</p> <p>social</p>	7
	<p>¿Hay elementos peligrosos que causen daño a niños?</p> <p>1. Aristas</p> <p>2. Bordes</p> <p>3. Cantos vivos</p> <p>4. Formas puntagudas</p> <p>5. Ángulos peligrosos</p>				
Ergonomía	<p>¿El mobiliario urbano que existe responde a las diferentes escalas de los niños?</p> <p>1. Uso de mobiliario urbano</p>	<p>Uso de todo el equipamiento adecuado al usuario,</p>	<p>papeleras, cabinas telefónicas, bancos</p>	<p>motriz</p>	
Estimulación	<p>¿Hay atractivo visual en los equipos de juegos? ¿Hay cambio de texturas en equipos de juegos, pisos? ¿Hay olores de objetos o sustancias que promuevan la exploración?</p> <p>1. Motivación e invitación al uso de equipos de juego</p> <p>Desarrollo de todos los sentidos:</p> <p>1. Motivación e invitación al tacto</p> <p>Gusto, oído, tacto, vista, y olfato</p> <p>en equipos de juego, esculturas u otros objetos</p> <p>1. Motivación e invitación a explorar por olores</p>		<p>colores vivos</p> <p>cambio de texturas</p> <p>olores de objetos o sustancias</p>	<p>psicologico</p> <p>intelectual</p> <p>del habla</p> <p>social</p>	
Adaptaciones	<p>¿Hay textos e instrucciones que traduzcan en sistema braille, con relieves o ilustraciones?</p> <p>1. Informar ubicación, avisos, accesos</p> <p>¿Hay instrucciones auditivas?</p> <p>1. Vibración de objetos,</p>	<p>Desarrollo de la comunicación visual y táctil</p>	<p>letereros, mapas</p> <p>sonidos con agua, avisos con audio, alarmas</p>	<p>social</p> <p>afectivo</p>	
Mantenimiento	<p>¿Los equipos de juego están en buenas condiciones?</p> <p>1. Equipos de juego rotos</p> <p>2. Equipos de juego de madera sin astillas o grietas</p> <p>3. Equipos de metal oxidados</p> <p>¿Las superficies del suelo están en buenas condiciones? demasiado compactados</p> <p>1. materiales sueltos no</p> <p>2. Desperdicios peligrosos</p>	<p>Cuidado de su entorno, de los equipos de juego que utiliza, las superficies que pisa o toca</p>	<p>vigilancia</p>	<p>intelectual</p> <p>psicologico</p> <p>social</p>	
Inspección	<p>¿Hay a la vista actos vandálicos?</p> <p>1. Reunión de vandalismo</p> <p>2. Graffitis</p>	<p>Autoprotección en juego</p>	<p>materiales lavables, con poco mantenimiento</p>	<p>intelectual</p>	
Señalización	<p>¿Hay información en planos, letreros, carteles, directorios, información específica (nombres de animales, plantas)?</p> <p>1. Contraste de letras, dibujos</p> <p>2. Iluminación de letreros</p> <p>3. Tipografía clara y visible</p> <p>4. Colores llamativos</p>	<p>Desarrollo de la comunicación con planos de información, carteles,</p>	<p>letereros</p> <p>pavimentos</p>	<p>intelectual</p> <p>social</p> <p>intelectual</p>	

Pasamanos	<p>¿Hay elementos de protección 1. Ergonómico que se adapte a la en escaleras y rampas?</p>	<p>mano 2. La separación entre el pasamanos y el paramento debe tener una distancia mínima de 3. Doble pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas 4. Diseño anatómico y libre de aristas 5. La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstáculos para agarrarlos o 6. Los pasamanos deben prolongarse en los extremos de los tramos de escaleras y rampas 7. Color contrastante</p>	Autoprotección en juego	<p>rampas escalerillas barandales</p>	<p>motriz social del habla cognosivo psicologico afectivo motivación</p>	
Itinerarios	<p>¿Los pasillos son adecuados al tránsito de los niños?</p>	<p>1. Anchura mínima de 2m 2. Evitan uso de escalones aislados 3. Pasillos delimitados con cercas, arbustos o guarniciones 4. EL mobiliario esta alineado no disperso 5. La iluminación no estorba el paso</p>	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.	<p>circulaciones</p>	<p>intelectual cognosivo</p>	
Facilitadores de orientación	<p>¿Hay punto de referencia y ubicación en el sitio de juegos?</p>	<p>1. Movimiento con agua 2. Elementos vegetales en movimiento 3. Elementos decorativos que produzcan sonidos con viento 4. Especies vegetales aromaticas 5. Elementos urbanos como medios de referencia 6. Cambio de colores según área de juego 7. Cambio de textura según área de juego</p>	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización, con sus sentidos y elementos vegetales	<p>Agua: canal, acequia, fuente, cascada Especies de follaje ligero, ramas flexibles Elementos como tubos, esculturas</p>	<p>intelectual cognosivo</p>	
Cambios de nivel						
Escaleras	<p>¿Los escalones y escaleras son adecuados para el tránsito de los niños?1. Inclinación constante</p>	<p>2. Escalones equidistantes 3. Construcción uniforme 4. Superficie de huella de material antideslizante 5. EL ancho es mínimo de 1.2 m</p>	Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con diseños adecuados a los usuarios	<p></p>	<p>intelectual cognosivo motriz</p>	
	<p>¿En equipos de juego son adecuadas las escalerillas?</p>	<p>1. Permite el aferramiento a ellas 2. El apoyo de pies y manos no esta obstruido</p>		<p></p>		
Rampas	<p>¿El recorrido en rampas es comodo para todos?</p>	<p>1. Rampas con pendiente adecuada 2. Rampas no muy prolongadas 3. Cuenta con pasamanos 4. Hay una escalera alternativa 5. No desembocan en registros, rejillas, areas de encharcamiento 6. Ancho minimo de rampa de 90cms</p>	Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con diseños adecuados a los usuarios	<p></p>	<p>intelectual cognosivo</p>	

Superficies y materiales	¿Se responde a las distintas necesidades de las áreas de juego?	1. Cambio de material de área de juego a circulaciones	Seguridad en donde pisa y donde toca al jugar	Pavimentos	intelectual	
		2. Son superficies firmes		Recubrimientos	cognositivo	
		3. Son superficies estables				
		4. Las juntas no dificultan el paso con silla de ruedas o muletas			motivación	
		5. Amortiguadores de impacto			psicologico	
		6. Materiales drenantes				
Equipos de juegos						
Resbaladillas	¿El espacio en rampa de deslizamiento evita que mas de un niño se deslice?	1. Deslizarse un niño a la vez	Desarrollo motriz, social, motivación, afectivo, psicologico, cognositivo, del habla		motriz, social, motivación, afectivo, psicologico, cognositivo, del	
Subibajas	¿El subibaja evita que un niño se suba de pie al centro del movimiento subibaja o lo trepe ?	1. Treparse en subibaja en se suba de pie al centro del movimiento			motriz, social, motivación, afectivo,	
Carruseles	¿Los componentes de la estructura de soporte son resistentes al eje de rotación?	1. Resistencia de fijacion de todos los elementos			motriz, social, motivación, afectivo,	
Tobogan	¿Hay superficies inclinadas que permiten deslizarse y alcanzar cierta velocidad?	1. Toboganes integrados a topografía			motriz, social, motivación, afectivo,	
		2. La sección es constante en la entrada y salida del tobogan				
		3. La sección es constante sin discontinuidades en uniones				
		4. La longitud permite acceder a ella y sentarse				
		5. Protecciones laterales				
Columpios	¿Hay elementos que promuevan el balanceo?	1. Columpiarse según edad, columpios con cesta separados de los sin cesta			motriz, social, motivación, afectivo,	
		2. Columpiarse según edad				
		3. Maximo dos columpios por estructura de soporte para niños con silla de ruedas				
		4. Están uso de juegos combinados con columpios				
Estructuras para trepar	¿Hay elementos para trepar para niños menores de 6 años? ¿Hay elementos para trepar para niños mayores de 6 años? ¿Hay elementos para trepar de materiales atractivos?	1. Estructuras de trepar menores de 1.5m		Elementos flexible para trepar	motriz, social, motivación, afectivo,	
		1. Estructuras de trepar mayores de 1.5m y menores de 2.1 m		Elementos rígidos para trepar		
		1. Cuerdas				
		2. Cables				
		3. Colinas o taludes				
		4. Estructuras de madera o metal				
Juegos compuestos	¿Hay elementos que ofrescan diversión?	1. Juegos abstractos		Monton de piedras	motriz, social, motivación, afectivo,	
		2. Juegos realistas		Trenes, casas		
		3. Áreas indefinidas de desarrollo		Áreas de creatividad e imaginación		

fotografía	concepto	pregunta	critérios	Descripción	V/A	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia principal	medición	observación
	Física	(¿Hay elementos que promuevan la actividad física?)	1. Saltar 2. Correr 3. Pedalar 4. Arañarse 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos móviles 9. Estructuras 10. Relieves	Interacción y dinamismo con movimientos físicos	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	rampas pendientes arboles alturas bancos estructuras muebles cubiles cuerdas	motricidad emocional	7	
	social	(¿El espacio promueve juegos que permita relacionarse con los demás?)	1. Descanso 2. Juego entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles	Relación con niños, de su edad o de otras edades, fomento de imaginación	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	mesas alfas bancos estructuras muebles cubiles cuerdas	habla psicológico intelectual afectivo	7	
	creativo	(¿Hay materiales para manipular donde el niño utilice su creatividad?)	1. Arena 2. Hierba 3. Agua 4. Grava 5. Barro 6. Hojas 7. Rocas 8. Otros	Desarrollo de imaginación y creatividad	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	arenas hierba agua grava barro hojas rocas otros	intelectual social psicológico	4	
	sensoriales	(¿Existen elementos que aporten experiencias sensoriales táctiles, visuales, auditivas, olfativas?)	1. Texturas 2. Colores 3. Agua 4. Grava 5. Corrientes de aire dirigidas	Desarrollo de imaginación con experiencias sensoriales: tacto, auditivo, visual, olfativo	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	arboles estructuras agua rocas hierba	psicológico intelectual del habla social	5	
	tranquilos	(¿Existen elementos o espacios que promuevan...?)	1. Descanso/opportunidades de descanso, 2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse	Concentración del niño en diferentes actividades, relajación, descanso	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	bancos elementos que resguardan de lluvia elementos que resguardan de viento	social del habla intelectual psicológico	5	
	Entorno	(¿Existen en el entorno formas...?)	1. Imaginar aventuras/regular, rectilíneas, uniformes que promuevanla		<input checked="" type="checkbox"/>	desniveles	motricidad	8	
	Topografía	(¿Existen en el entorno formas...?)	2. Jugar e esconderse 3. Relacionarse con el entorno 4. Aprendizaje de habilidades especiales	Diversión e imaginación en los juegos, estimulación por el entorno	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	pendientes zonas a diferentes alturas cortinas	intelectual psicológico		
	Vegetación	(¿Existen especies arbóreas, en...?)	1. Residentes 2. Resistentes 3. Buena capacidad de regeneración 4. A diferentes alturas para niños y adultos 5. Con rodapiés para acercarse 6. Jardines de poco grosor para acercarse 7. Ejemplares maduros que atraen más	Sensibilidad y respeto hacia el entorno	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	jardines arboles	motivación intelectual afectivo cognitivo psicológico	2	
	Agua	(¿Existe agua que niños puedan acceder a ella e incorporarla a sus juegos?)	1. Observar ciclo del agua 2. Respeto al medio natural 3. Jugar con ella	Sensibilidad y respeto hacia el medio natural, observación y aprendizaje de los ciclos vitales	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	arroyos canales estanques parterros fuertes	motivación intelectual afectivo cognitivo psicológico	2	

fotografía	concepto	pregunta	critérios	estímulo arquitectónico o ambiental	área de incidencia principal	medición	observación
		(¿Hay elementos peligrosos que causen daño a niños?)	1. Aristas 2. Bordes 3. Cantos vivos 4. Formas puntagudas 5. Ángulos peligrosos	X X X X X		0	
	Ergonomía	(¿El mobiliario urbano que existe responde a las diferentes escalas de los usuarios?)	1. Uso de mobiliario urbano	Uso de todo el equipamiento adecuado al usuario;	papeletas, cubinas teléfono, bancos	motriz	0
	Estimulación	(¿Hay atractivos visuales en los equipos de juego?) (¿Hay cambios de texturas en los equipos de juego, plazas?) (¿Hay objetos de alta y baja visibilidad que promuevan la exploración por descubrimiento?)	1. Motivación e interacción al uso 2. Motivación e interacción al tacto en equipos de juego, esculturas u otros objetos 3. Motivación e interacción a explorar por descubrimiento?	Desarrollo de todos los sentidos: Gusto, oído, tacto, vista, y olfato	colores vivos cambios de texturas objetos de colores o texturas	psicológico intelectual del habla	0
	Adaptaciones	(¿Hay braille e instrucciones que traducen en código braille, con relieves o táctiles?) (¿Hay instrucciones auditivas?)	1. Informar ubicación, avisos, accesos 2. Vibración de objetos;	Desarrollo de la comunicación visual y táctil	brillos, mapas sonidos con agua, avisos con audífonos, alarmas	social afectivo	2
	Mantenimiento	(¿Los equipos de juego están en buenas condiciones?) (¿Las superficies del suelo están en buenas condiciones?)	1. Equipos de juego rotos 2. Equipos de juego de madera sin aserrín o grutas 3. Equipos de metal oxidados 1. materiales sueltos no están en buenas condiciones? 2. Desperdicios peligrosos	Cuidado de su entorno, de los equipos de juego que utilice, las superficies que pise o toca	vigilancia psicológico social	0	
	Impresión	(¿Hay o la vista activa vandálica?)	1. Rotación de vandalismo 2. Grafitis	Autoprotección en juego	materiales flexibles, con poco mantenimiento	intelectual	0
	Señalización	(¿Hay información en planos, brillos, carteles, direccional, información específica?)	1. Contraste de letras, dibujos 2. Suministro de brillos 3. Tipografía clara y visible 4. Colores llamativos	Desarrollo de la comunicación con planes de información, carteles.	brillos pavimentos	intelectual social intelectual	0
	Pasamanos	(¿Hay elementos de protección en escaleras y rampas?)	1. Ergonomía que se adapte a la mano 2. La separación entre el pasamanos y el pavimento debe tener una distancia mínima de 30 mm 3. Doble pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas 4. Diseño anatómico y libre de aristas 5. La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstrucción para agararlos o pisarlos 6. Los pasamanos deben protegerse en los extremos de los tramos de escaleras y rampas 7. Color contrastante	funcionamiento en juego pasamanos y el pavimento debe tener una distancia mínima de 30 mm Doble pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas Diseño anatómico y libre de aristas La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstrucción para agararlos o pisarlos Los pasamanos deben protegerse en los extremos de los tramos de escaleras y rampas Color contrastante	rampas escaleras horizontales	motriz social del habla	0
	Itinerarios	(¿Los pasillos son adecuados al tránsito de los niños?)	1. Anchura mínima de 2m 2. Están uso de escalones aislados 3. Pasillos delimitados con cercas, arbolitos o guarniciones 4. El mobiliario está alineado no disperso 5. La iluminación no estorba el paso	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.	circulaciones	intelectual	3
	Facilitadores de orientación	(¿Hay puntos de referencia y ubicación en el sitio de juego?)	1. Movimiento con agua 2. Elementos vegetales en movimiento 3. Elementos decorativos que produzcan sonidos con viento 4. Especies vegetales aromáticas 5. Elementos urbanos como medios de referencia 6. Cambio de colores según área de juego 7. Cambio de textura según área de juego	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización, con sus sentidos y elementos vegetales	Agua: canal, cascada fuente, cascada Especies de follaje ligero, ramas flexibles Elementos como tubos, esculturas	intelectual cognitivo	8

fotografía	concepto	pregunta	critérios	Vx	elemento arquitectónico o estructural	área de incidencia potencial	medición	observación
	Cambios de nivel							
	Escaleras	(¿Son escaleras y escalineras bien adecuadas para el tránsito de los niños?)	<ol style="list-style-type: none"> Inclinación constante Escalones equidistantes Construcción uniforme Superficie de huella de material antideslizante El ancho es mínimo de 1.2 m 	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		intelectual cognitivo motor	0	
		(¿En equipos de juego son adecuadas las escalineras?)	<ol style="list-style-type: none"> Permite el acercamiento a ellas El apoyo de pies y manos no está obstruido 	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>				
	Rampas	(¿El recorrido en rampas es cómodo para todos?)	<ol style="list-style-type: none"> Rampas con pendiente adecuada Rampas no muy prolongadas Cuente con pasamanos Hay una escalera alternativa No discontinúen en zigzag, ni peldaños, áreas de anchuramiento Ancho mínimo de rampa de 90cm 	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		intelectual cognitivo	0	
	Superficies y materiales	(¿Se responde a las distintas necesidades de las áreas de juego?)	<ol style="list-style-type: none"> Cambio de material de área de juego a circulaciones Son superficies firmes Son superficies estables Las juntas no dificultan el paso con silla de ruedas o muletas Amortiguaciones de impacto Materiales drenantes 	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Pavimentos Recubrimientos	intelectual cognitivo motivación psicológico	0	
	Coupojos de juego							
	Resbaladillas	(¿El espacio en rampa de deslizamiento está que más de un niño se deslice?)	<ol style="list-style-type: none"> Deslizarse un niño a la vez 	<input checked="" type="checkbox"/>		motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	6	
	Subbaje	(¿El subbaje está que un niño. Treparse en subbaje en se suba de pie al centro del movimiento subbaje o lo trepe?)		<input checked="" type="checkbox"/>		motor, social, motivación, afectivo, psicológico		
	Cerruales	(¿Los componentes de la Residencia de Fijación de estructura de soporte son todos los elementos visuales al eje de rotación?)		<input checked="" type="checkbox"/>		motor, social, motivación, afectivo, psicológico		
	Tobogan	(¿Hay superficies inclinadas que permitan deslizarse y alcanzar cierta velocidad?)	<ol style="list-style-type: none"> Toboganes integrados a topografía La sección es constante en la entrada y salida del tobogan La sección es constante sin discontinuidades en uniones La longitud permite acceder a ella y sentarse Protecciones laterales 	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		motor, social, motivación, afectivo, psicológico		
	Columpios	(¿Hay elementos que promuevan el balanceo?)	<ol style="list-style-type: none"> Columpiarse según edad, columpios con cestas separados de los en cesta Columpiarse según edad Máximo dos columpios por estructura de soporte para sillas con silla de ruedas Ente uno de juegos combinados con columpios 	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		motor, social, motivación, afectivo, psicológico		
	Estructuras para trepar	(¿Hay elementos para trepar para niños menores de 6 años?) (¿Hay elementos para trepar para niños mayores de 6 años?) (¿Hay elementos para trepar de materiales atractivos?)	<ol style="list-style-type: none"> Estructuras de trepar menores de 1.5m Estructuras de trepar mayores de 1.5m y menores de 2.1 m Cuerdas Cables Córcams o taludes Estructuras de madera o metal 	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Elementos flexible para trepar Elementos rígidos para trepar	motor, social, motivación, afectivo, psicológico		
	Juegos compuestos diversos	(¿Hay elementos que ofrezcan diversos?)	<ol style="list-style-type: none"> Juegos abstractos Juegos realistas Áreas individuales de desarrollo 	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Montón de piedras Troncos, cajas Áreas de creatividad e imaginación	motor, social, motivación, afectivo, psicológico		

fotografía	concepto	pregunta	criterios	Descripción	v/x	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia prioritaria	medición	observación
	Tipos de Juegos Físico	¿Hay elementos que promuevan la actividad física? 1. Saltar 2. Correr	3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Relieves	Interacción y dinamismo con movimientos físicos	V V V V V X X V V	rampas pendientes árboles tabales	motriz emocional	8	Cuenta con bastantes elementos que promuevan la actividad física solo los hace falta sistemas seguridad.
	social	¿El espacio promueve juegos que permita relacionarse con los demás?	1. Descanso 2. Juegos entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles	Relación con niños, de su edad o de otras edades, fomento de imaginación	V V V V X X X X	mesas sillas bancas esculturas muebles cables cuerdas	habla psicológico intelectual afectivo	6	Cuenta con menos de la mitad de elementos que promuevan la interacción con los demás usuarios del parque.
	creativos	¿Hay materiales para manipular donde el niño utiliza su creatividad e imaginación?	1. Arena 2. Hierba 3. Agua 4. Gravas 5. Barro 6. Hojas 7. Rocas 8. Círcos	Desarrollo de imaginación y creatividad	X V V V X X X X	areneros	intelectual social psicológico	4	Este parque cuenta con menos de lo básico de los elementos que necesita un parque para que el niño que acude pueda estimular su creatividad o imaginación.
	sensoriales	¿Existen elementos que aporten experiencias sensoriales táctiles, visuales, auditivos, olfativos?	1. Texturas 2. Colores 4. Agua 5. Corrientes de aire dirigidas	Desarrollo de imaginación con experiencias sensoriales: tactil, auditivo, visual, olfativo	V V X X X	árboles esculturas agua flores	psicológico intelectual del habla social	6	Cuenta con muy pocos elementos que ayuden al desarrollo sensorial, auditivo, olfativo y visual.
	tranquilos	¿Existen elementos o espacios que proporcionen oportunidades de descanso, que protejan de ruido y que eviten distracciones, que se relacionen con otros espacios? 1. Descansar	2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse	Concentración del niño en diferentes actividades, relajación, descanso	V V X V V	bancos elementos que resguarden de lluvia elementos que resguarden de viento	social del habla intelectual psicológico	9	El parque cuenta con lo necesario para que se puedan desarrollar las actividades de descanso, sentarse, relajarse y estar tranquilos
	Entorno Topografía	¿Existen en el terreno formas irregulares, rectilíneas, uniformes que promuevan la imaginación, juegos, relación con el entorno y aprendizaje de actividades?	1. Imaginar aventuras 2. Jugar a esconderse 3. Relacionarse con el entorno 4. Aprendizaje de habilidades espaciales	Diversión e imaginación en los juegos, estimulación por el entorno	X X X X X	desniveles pendientes zonas a diferentes alturas colinas	motriz intelectual psicológico	0	No cuenta con ningún elemento que ayude al niño a imaginarse en otro espacio-tiempo, ni a imaginarse aventuras, travesías nada de esto.
	Vegetación	¿Existen especies arbóreas, en el piso, en jardineras que fomenten la relación con el entorno?	1. Especies adecuadas al entorno 2. Resistentes 3. Buena capacidad de regeneración 4. A diferentes alturas para niños y adultos 5. Con rodapiés para acercarse 6. Jardineras de poco grosor para acercarse 7. Ejemplares maduros que atraen rás.	Sensibilidad y respeto hacia el entorno	V V V V X X X	jardineras árboles	motivación intelectual afectivo cognitivo psicológico	7	El parque cuenta con la mínima en cuestiones de ambientación arborea ya que son muy pocos los tipos de árboles que se encuentran en el lugar.
	Agua	¿Existe agua que niños puedan acceder a ella e incorporarla a sus juegos? 1. Respeto al medio natural 2. Respeto al medio natural 3. Jugar con ella	1. Respeto al medio natural 2. Respeto al medio natural 3. Jugar con ella	Sensibilidad y respeto hacia el medio natural, observación y aprendizaje de los ciclos vitales	X X X X X	arroyos canales estanques fontanos fuentes	motivación intelectual afectivo cognitivo psicológico	0	No cuenta con ninguno de los elementos mencionados en la pregunta.

fotografía	concepto	pregunta	critérios	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia prioritaria	medición	observación
	Espacialidad y función del área de juego	¿El área de juego está alejada del tráfico vehicular y su perímetro está cercado?	1. Alejado de vehículos más de 50m 2. Cercado	Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él	X muros V barreras vegetales	intelectual cognitivo	8 A pesar de que el parque se encuentra cerca del arroyo vehicular está cercado de una manera correcta en su perímetro.
	Accesos del área de juego	¿El acceso al área de juego es atractiva?	1. Iluminada 2. Contrastante 3. Delimitada de otros espacios públicos	Desarrollan la capacidad del niño de orientarse y conocer el sitio	X luminarias X acera V letreros de acceso	intelectual cognitivo	7 El parque no cuenta con iluminación especial para invitar al niño a entrar y los colores no son contrastantes para que genere un interés por el lugar a pesar de esto cuenta con delimitación
	Limites del área de juego	¿Existe una separación entre diferentes tipos de juegos?	1. No treparse 2. No escalar 3. No montarse	Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él ó explicarle los lugares seguros	V barreras vegetales V muros V cercas V vallas	intelectual cognitivo	10 La cualificación fue dada porque a pesar de que no ahí algún elemento físico o natural que divida el parque por zonas, el acomodo del mobiliario logra ese objetivo.
	Orden	¿Existe un orden en los espacios de juego para que los niños se ubiquen y orienten en las diferentes zonas de juego?	1. Relación de juegos según función 2. Diferencia de zonas de juego ruidosas, físicas, de acción ó tranquilas 3. Control visual de todas las áreas de juego 4. Áreas sombreadas y soleadas 5. Protecciones del viento y lluvia	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.	V letreros V pavimentos V señalización V V	intelectual cognitivo	10 Existe un acomodo del mobiliario con el que cuenta el parque de tal manera que se nota una zona de juegos extremos, una de juegos tranquilos y otra zona de requirido a las inclinaciones del clima.
	Accesibilidad	¿Se estimula el juego para niños pequeños, con limitaciones físicas, motoras o sensoriales? ¿Hay la posibilidad de desplazarse libremente cualquier niño pequeño, con limitaciones físicas, motoras o sensoriales?	1. Saltar sensoriales? 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Caminar	Aprenden a convivir niños de todo tipo de capacidades	X juegos X rampas X baranadales X X X X X	intelectual cognitivo	0 Este parque está diseñado y pensado para solo niños que no sufren de limitaciones físicas, motoras y sensoriales.
	Seguridad	¿Existen materiales que puedan absorber impactos y resbalones en juegos? ¿Existe espacio entre equipos de juego para su uso? ¿Existe espacio en equipos de juego para caídas? ¿Existe la posibilidad de que un niño quede atrapado alguna parte de su cuerpo o de sus ropas en aberturas ó pasos estrechos?	1. Materiales que absorben impactos 2. Mantenimiento de materiales que absorben impactos 3. Áreas libres entre equipos de juego y espacio mínimo para su uso 2. Espacio suficiente en perímetro en equipos de juego donde usuarios caen 1. Toboganes ó túneles 2. Redes 3. Rendijas 4. Aberturas en forma de V 5. Elementos móviles 6. Terminaciones abiertas de túneles ó tuberías 1. Desplazamiento en cambios de	Jugar sin dificultades en equipos de juego, en cualquier superficie, con espacios mínimos y evitar los atrapamientos.	X pavimentos: arenas, grava, virutas de madera, césped, materiales sintéticos como caucho y goma mantenimiento X V pasillos X área libre X Juegos de aberturas de X perímetro cerrado X X X X X	intelectual cognitivo afectivo social	5 De todos los puntos anteriores solo existe el espacio entre juego y juego para su uso adecuado, y el cambio de piso para uso de bicicletas, caminata y correr de personas, lo demás no existe
	Protecciones	¿Hay protecciones en pendientes? ¿Existen cambios de materiales? ¿Los elementos verticales como árboles invaden las vías de paso? ¿Hay elementos de protección y recepción?	1. Identificación de diferentes referencias a 2.10m de de caídas, con barreras y con las adecuadas terminaciones en equipos de juego 1. Protección en estructuras de juego 2. Elementos de protección no deben incitar a trepar, ponerse de pie o sentarse en ellos		X pretiles, rebordes V cambio de texturas X mantenimiento de árboles, podarlos regularmente X barreras, pasamanos, barreras X	intelectual cognitivo afectivo social	2 Cuenta con nula seguridad para los niños al usar el mobiliario del parque, lo único con lo que cuenta es el cambio de material en pisos para delimitar zonas.

fotografía	concepto	pregunta	critérios	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia prioritaria	medición	observación			
	Ergonomía	¿Hay elementos peligrosos que causen daño a niños?	1. Aristas 2. Bordes 3. Cantos vivos 4. Formas puntiagudas 5. Ángulos peligrosos	X X X X X		10	En cuestiones de seguridad en formas que conforman el parque no ahí ningún elemento peligroso en su			
		¿El mobiliario urbano que existe responde a las diferentes escalas de los niños?	1. Uso de mobiliario urbano	Uso de todo el equipamiento adecuado al usuario.	asapelleras, cabinas teléfono, bancos	motriz	10	El mobiliario que existe en el parque es el adecuado para las diferentes etapas y tamaños de los niños o personas que acuden a él.		
		¿Hay atractivo visual en los equipos de juegos?	1. Motivación e invitación al uso	Desarrollo de todos los sentidos: Gusto, oído, tacto, vista, y olfato	colores vivos	psicólogo	5	El único atractivo visual con el que se cuenta en el parque son los colores con los que cuentan el mobiliario de los niños como son resbaladillas y puente movidico.		
		¿Hay cambio de texturas en equipos de juegos, pisos?	1. Motivación e invitación a explorar por olores	1. Motivación e invitación al tacto en equipos de juego, esculturas u otros objetos	cambio de texturas	intelectual				
		¿Hay olores de objetos o sustancias que promuevan la exploración?	1. Motivación e invitación a explorar por olores	1. Motivación e invitación a explorar por olores	olores de objetos o sustancias	del habla social				
	Adaptaciones	¿Hay textos e instrucciones que traduzcan en sistema braille, con relieves o ilustraciones?	1. Informar ubicación, avisos, accesos	Desarrollo de la comunicación visual y táctil	letreros, mapas	social	0	No existe ningún letrero o elemento para orientar a usuarios con discapacidad visual.		
		¿Hay instrucciones auditivas?	1. Vibración de objetos,		sonidos con agua, avisos con audio, alarmas	afectivo				
	Mantenimiento	¿Los equipos de juego están en buenas condiciones?	1. Equipos de juego rotos 2. Equipos de juego de madera con astillas o grietas 3. Equipos de metal oxidados	Cuidado de su entorno, de los equipos de juego que utiliza, las superficies que pisa o toca	vigilancia	intelectual	10	El mobiliario del parque está en buenas condiciones.		
		¿Las superficies del suelo están en buenas condiciones?	1. materiales sueltos no demasiado compactados 2. Desperdicios peligrosos		X X X X	psicólogo social				
	Inspección	¿Hay a la vista actos vandálicos?	1. Reunión de vandalismo 2. Graffiti	Autoprotección en juego	materiales lavables, con poco mantenimiento	intelectual	10	No existe vandalismo ni ahí rastro de graffiti en el parque.		
	Señalización	¿Hay información en planos, letreros, carteles, directorios, información específica (nombres de animales, plantas)?	1. Contraste de letras, dibujos 2. Iluminación de letreros 3. Tipografía clara y visible 4. Colores llamativos	Desarrollo de la comunicación con planos de información, carteles.	letreros pavimentos	intelectual social intelectual	0	No se observa ningún tipo de iluminación especial para letreros, ni una tipografía especial ni colores llamativos en los mismos.		
		Pasamanos	¿Hay elementos de protección en escaleras y rampas?	1. Ergonómico que se adapte a la mano 2. La separación entre el pasamanos y el paramento debe tener una distancia mínima de 35mm y máxima 45mm en el plano horizontal 3. Doble pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas 4. Diseño anatómico y libre de aristas 5. La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstáculos para agarros o elementos que impidan su continuidad 6. Los pasamanos deben prolongarse en los extremos de los tramos de escaleras y rampas como indicación de percepción manual que advierta del comienzo y final de las mismas 7. Color contrastante	Autoprotección en juego	rampas escaleras barandales	motriz social del habla cognitivo psicólogo	7	Los únicos pasamanos que se encuentran en el parque son los de la plataforma para las actividades en patineta, bicicleta y patines.	
	Itinerarios		¿Los pasillos son adecuados al tránsito de los niños?	1. Anchura mínima de 2m 2. Evitar uso de escalones aislados 3. Pasillos delimitados con cercas, arbustos o guarniciones 4. El mobiliario está alineado no disperso 5. La iluminación no estorba el paso	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.	circulaciones	intelectual	9	Lo único con lo que no cuenta el parque en cuestiones de los puntos vistos anteriormente es el ancho mínimo de los pasillos.	
			Facilitadores de orientación	¿Hay punto de referencia y ubicación en el sitio de juegos?	1. Movimiento con agua 2. Elementos vegetales en movimiento 3. Elementos decorativos que producen sonidos con viento 4. Especies vegetales aromáticas 5. Elementos urbanos como medios de referencia 6. Cambio de colores según área de juego 7. Cambio de textura según área de juego	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización, con sus sentidos y elementos vegetales	Agua: canal, acequia, fuente, cascada Especies de follaje ligero, cognostivo Elementos como tubos, flexibles esculturas	intelectual	1	El parque sólo cuenta con la textura en el piso para delimitar los áreas de juego como es la grava, el pasto y el concreto en cuanto a lo demás no cuenta con ellos.

fotografía	concepto	pregunta	critérios	v/x	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia prioritaria	medición	observación
	Cambios de nivel							
		¿Los escalones y escaleras son adecuados para el tránsito de los niños?	1. Inclinación constante 2. Escalones equidistantes 3. Construcción uniforme 4. Superficie de huella de material antideslizante	V			8	Las únicas escaleras que se pueden encontrar en el parque son las de la rampa para las actividades en patinera, bicicleta y patines que están echas de concreto que no es un material antideslizante y no se pueden aferrar a ellas.
	Escaleras	¿En equipos de juego son adecuadas las escalerillas?	5. El ancho es mínimo de 1.2 m 1. Permite el aferramiento a ellas 2. El apoyo de pies y manos no está obstruido	V X V X V		intelectual cognitivo		
		¿El recorrido en rampas es cómodo para todos?	1. Rampas con pendiente adecuada 2. Rampas no muy prolongadas 3. Cuenta con pasamanos 4. Hay una escalera alternativa 5. No desembocan en registros, rejillas, áreas de encharcamiento 6. Ancho mínimo de rampa de 90cms	X X X X X X		intelectual cognitivo	0	No existen rampas en el parque como elemento de transición.
	Rampas	¿Se responde a las distintas necesidades de las áreas de juego?	1. Cambio de material de área de juego a circunciones 2. Son superficies firmes 3. Son superficies estables 4. Las juntas no dificultan el paso con silla de ruedas o muletas 5. Amortiguadores de impacto 6. Materiales drenantes	V V X X X X	Pavimentos Recubrimientos	intelectual cognitivo	6	Los materiales sí cambian de acuerdo a la zona de juegos pero estos alguno no son de fácil acceso para personas en sillas de ruedas o con capacidades especiales y el único material drenante que ahí en el parque es el pasto con tierra.
	Equipos de juegos							
		¿El espacio en rampa de deslizamiento evita que mas de 1. Deslizarse un niño a la vez	Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con diseños adecuados a los usuarios	V			3	El parque en cuestiones de resbaladillas es el correcto en cuanto a todos los demás algunos no existen en el lugar como son toboganes, carruseles. Y en cuanto a columpios y estructuras para trepar no cuentan con ningún asiento para que lo usen niños de diferentes edades y estaturas.
	Resbaladillas	¿El subbaja evita que un niño se suba de pie al centro del subbaja o lo trepe?	1. Treparse en subbaja en movimiento	V				
		¿Los componentes de la estructura de soporte son resistentes al eje de rotación?	1. Resistencia de fijación de todos los elementos	X				
	Subbajas	¿Hay superficies inclinadas que permitan deslizarse y alcanzar cierta velocidad?	1. Toboganes integrados a topografía 2. La sección es constante en la entrada y salida del tobogan 3. La sección es constante sin discontinuidades en uniones 4. La longitud permite acceder a ella y sentarse 5. Protecciones laterales	X X X X X		motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla		
	Carruseles	¿Hay elementos que promuevan el balanceo?	1. Columpiarse según edad, columpios con cesta separados de los sin cesta 2. Columpiarse según edad 3. Máximo dos columpios por estructura de soporte para niños con silla de ruedas 4. Evitan uso de juegos combinados con columpios	X X X X		motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla		
		¿Hay elementos para trepar para niños menores de 6 años? de 1.5m	1. Estructuras de trepar menores	X				
	Estructuras para trepar	¿Hay elementos para trepar para niños mayores de 6 años? de 1.5m y menores de 2.1 m	1. Estructuras de trepar menores	X				
		¿Hay elementos para trepar de materiales atractivos?	1. Cuerdas 2. Cables 3. Colinas o taludes	X X X X				
		¿Hay elementos que ofrezcan diversión?	1. Juegos abstractos 2. Juegos realistas 3. Áreas indefinidas de desarrollo	X X X	Montón de piedras Trenes, casas Áreas de creatividad e imaginación	motriz, social, motivación, afectivo, psicológico,		

fotografía	concepto	pregunta	critérios	Descripción	v/x	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación
	Tipos de Juegos								
	Físico	¿Hay elementos que promueven la actividad física? 1. Saltar 2. Correr	3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Relieves	Interacción y dinamismo con movimientos físicos	<input type="checkbox"/> rampas <input checked="" type="checkbox"/> pendientes <input checked="" type="checkbox"/> árboles <input checked="" type="checkbox"/> taludes <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		motriz emocional	7	CREO QUE EL TIPO DE ARBOL NO ES EL ADECUADO EN ALGUNOS ESPACIOS, LOS MATERIALES NO SE PRESTAN, CREO Q SERIA NECESARIO UN ARENERO, SE BRINDA UN ESPACIO DONDE LOS NIÑOS TIENEN LA ACTIVIDAD PERO SUELEN SER ESCASOS PARA UNA COMUNIDAD TAN ABUNDANTE
	social	¿El espacio promueve juegos que permita relacionarse con los demás?	1. Descanso 2. Juegos entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles	Relación con niños, de su edad o de otras edades, fomento de imaginación	<input checked="" type="checkbox"/> mesas <input checked="" type="checkbox"/> sillas <input checked="" type="checkbox"/> bancas <input checked="" type="checkbox"/> esculturas <input checked="" type="checkbox"/> muebles <input checked="" type="checkbox"/> cables <input checked="" type="checkbox"/> cuerdas		habla psicológico intelectual afectivo	8	SE PRESTA PARA RELACIONARSE CON LO DEMAS, SI HAY PERO SE VUELVE A LO MISMO, ES ESCASO Y SIN INSITAR AL USUARIO A PERMANECER EN UN LUGAR SI NO HAY SOMBRA, FALTA DE COLOR Y MOVIMIENTO
	creativos	¿Hay materiales para manipular donde el niño utiliza su creatividad e imaginación?	1. Arena 2. Hierba 3. Agua 4. Gravas 5. Barro 6. Hojas 7. Rocas 8. Otros	Desarrollo de imaginación y creatividad	<input checked="" type="checkbox"/> areneros <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		intelectual social psicológico	2	SERIA MUY BUENA OPCION AGREGAR ARENEROS, EL PASTO NO MOTIVA, UNAS FUENTES DARIAN FRESCURA AL LUGAR, LOS ARBOLES EXISTENTES NO CAUSAN HOJAS. DEBERIA SER DE OTROS TIPO DE ARBOLADA
	sensoriales	¿Existen elementos que aporten experiencias sensoriales táctiles, visuales, auditivos, olfativos?	1. Texturas 2. Colores 4. Agua 5. Corrientes de aire dirigidas	Desarrollo de imaginación con experiencias sensoriales: tactil, auditivo, visual, olfativo	<input checked="" type="checkbox"/> árboles <input checked="" type="checkbox"/> esculturas <input checked="" type="checkbox"/> agua <input checked="" type="checkbox"/> flores <input type="checkbox"/> hierba		psicológico intelectual del habla social	7	POCOS, ES NECESARIO UBICAR MAS PARA AGRADAR EL AMBIENTE, COLORES EXISTEN PERO MAS VIVOS SERIAN MEJOR, INSISTO EN LAS FUENTES O ESPEJOS DE AGUA, PUES EN SI NO EXISTEN
	tranquilos	¿Existen elementos o espacios que proporcionen oportunidades de descanso, que protejan de ruido y agitación de otros juegos, que eviten distracciones, que se relacionen con otros espacios? 1. Descansar	2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse	Concentración del niño en diferentes actividades, relajación, descanso	<input checked="" type="checkbox"/> bancos <input checked="" type="checkbox"/> elementos que resguarden de lluvia <input checked="" type="checkbox"/> elementos que resguarden de viento <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		social del habla intelectual psicológico	8	HAY, PERO DEBERIAN ESTAR MAS INVOLUCRADOS SON LA NATURALEZA OSEA RODEA DE ARBOLES, ESO EVITA EL RUIDO DE LOS ALREDEDORES, ESPACIOS TRANQUILOS PUES SI LO HAY PERO NO ESTAN AISLADOS DEL RUIDO DEL ENTORNO
	Topografía	¿Existen en el terreno formas irregulares, rectilíneas, uniformes que promuevan la imaginación, juegos, relación con el entorno y aprendizaje de actividades?	1. Imaginar aventuras 2. Jugar a esconderse 3. Relacionarse con el entorno 4. Aprendizaje de habilidades espaciales	Diversión e imaginación en los juegos, estimulación por el entorno	<input checked="" type="checkbox"/> desniveles <input checked="" type="checkbox"/> pendientes <input checked="" type="checkbox"/> zonas a diferentes alturas <input checked="" type="checkbox"/> colinas		motriz intelectual psicológico	5	EL LUGAR ESTA MUY PLANO, LA VERDAD ES UN LUGAR MUY INDIFFERENTE Y ASI NO TIENE RELACION A NADA
	Vegetación	¿Existen especies arbóreas, en el piso, en jardinerías que fomenten la relación con el entorno?	1. Especies adecuadas al entorno 2. Resistentes 3. Buena capacidad de regeneración 4. A diferentes alturas para niños y adultos 5. Con rodapiés para acercarse 6. Jardinerías de poco grosor para acercarse 7. Ejemplares maduros que atraen más	Sensibilidad y respeto hacia el entorno	<input checked="" type="checkbox"/> jardinerías <input checked="" type="checkbox"/> árboles <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		motivación intelectual afectivo cognoscitivo psicológico	4	NO NADA AGRADABLE, HAY ESPACIO PERO NO DISTRIBUCION
	Agua	¿Existe agua que niños puedan acceder a ella e incorporarla a sus juegos? 2. Respeto al medio natural 3. Jugar con ella		Sensibilidad y respeto hacia el medio natural, observación y aprendizaje de los ciclos vitales	<input checked="" type="checkbox"/> arroyos <input checked="" type="checkbox"/> canales <input checked="" type="checkbox"/> estanques <input checked="" type="checkbox"/> pantanos <input checked="" type="checkbox"/> fuentes		motivación intelectual afectivo cognoscitivo psicológico	0	NO EXISTE Y SERIA ALGO MUY BUENO EN LA INTEGRACION

fotografía	concepto	pregunta	critérios	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación
	Espacialidad y función del área de juego	Localización del área de juego	1. Alejado de vehículos más de del tráfico vehicular y su perímetro esta cercado?	Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él	v muros v barreras vegetales v rejas	intelectual cognositivo	9 PARECE QUE SI ESTA BIEN UBICADO, Y LA VEGETACION EN EXCESO NO PERO SI LO EXISTE
	Accesos del área de juego	¿El acceso al área de juego es atractiva?	1. Iluminada 2. Contrastante 3. Delimitada de otros espacios públicos	Desarrollan la capacidad del niño de orientarse y conocer el sitio	v luminarias v acera v letreros de acceso	intelectual cognositivo	7 EXISTE ILUMINACION PERO NO INSITA A LA ENTRADA, FALTA CREATIVIDAD
	Límites del área de juego	¿Existe una separación entre diferentes tipos de juegos?	1. No treparse 2. No escalar 3. No montarse	Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él o explicarle los lugares seguros	X barreras vegetales X muros X cercas X vallas	intelectual cognositivo	8 NO EXISTEN PERO ESTAN ALEJADAS AREA X AREA
	Orden	¿Existe un orden en los espacios de juego para que los niños se ubiquen y orienten en las diferentes zonas de juego? función	1. Relación de juegos según ruidosas, físicas, de acción ó tranquilas 2. Diferencia de zonas de juego 3. Control visual de todas las áreas de juegos 4. Áreas sombrias y soleadas 5. Protecciones del viento y lluvia	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.	X letreros v pavimentos X señalización X v	intelectual cognositivo	5 MAL PLANTEADO,
	Accesibilidad	¿Se estimula el juego para niños pequeños, con limitaciones psíquicas, motoras o sensoriales? ¿Hay la posibilidad de desplazarse libremente cualquier niño pequeño, con limitaciones psíquicas, motoras o sensoriales?	1. Saltar 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepár 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Caminar	Aprenden a convivir niños de todo tipo de capacidades	v juegos X rampas X baranadales X X X X v	intelectual cognositivo	5 EL USO INADECUADO DE MATERIALES NO AYUDA MUCHO
	Seguridad	¿Existen materiales que puedan absorber impactos y resbalones en juegos? que absorben impactos	1. Materiales que absorben impactos 2. Mantenimiento de materiales	Jugar sin dificultades en equipos de juego, en cualquier superficie, con espacios mínimos y evitar los atrapamientos	v pavimentos: arenas, gravas, virtudes de madera, césped, materiales sintéticos como caucho y goma mantenimiento v pasillos v área libre X Juegos de aberturas de X perímetro cerrado X X X X X	intelectual cognositivo afectivo social	7 NO HAY VARIEDAD Y FALTARIA CONTEMPLAR OTROS
	Protecciones	¿Existe espacio entre equipos de juego y espacio mínimo para su uso? ¿Existe espacio en equipos de juego donde juego para caídas? ¿Existe la posibilidad de que un niño quede atrapada alguna parte de su cuerpo o de sus ropas en aberturas ó pasos estrechos? ¿Los cambios de nivel están resueltos con rampas y escaleras para desplazamiento del mayor número de usuarios? ¿Los pasos están divididos según actividad?	1. Desplazamiento en cambios de nivel 2. Redes 3. Rendijas 4. Aberturas en forma de v 5. Elementos móviles 6. Terminaciones abiertas de tubos ó tuberías 1. Evitar caídas 1. Identificación de diferentes espacios 1. Evitar interferencias a 2.10m de alto 1. Protección en estructuras de juego 2. Elementos de protección no deben incitar a trepar, ponerse de pie o sentarse en ellos	Jugar sin dificultades protegiendo de caídas, con barreras y con las adecuadas terminaciones en equipos de juego	X rampas y escaleras v ciclistas y vías peatonales v v v X pretiles, rebordes v cambio de texturas X mantenimiento de árboles, podarlos regularmente X barandales, pasamanos, barreras X	intelectual cognositivo afectivo social	5 NO CUENTA CON ESTO

fotografía	concepto	pregunta	critérios	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación	
		¿Hay elementos peligrosos que causen daño a niños?	1. Aristas 2. Bordes 3. Cantos vivos 4. Formas puntiagudas 5. Angulos peligrosos	X X X X X		9	AL NO EXISTIR SE CONSIDERA SEGURO	
	Ergonomia	¿El mobiliario urbano que existe responde a las diferentes escalas de los niños?	1. Uso de mobiliario urbano	X	papeletas, cabinas telefónicas, bancos	motriz	7	SERIA RECOMENDABLE SOLO CABINAS TELEFONICAS POR ALGUNA EMERGENCIA
	Estimulación	¿Hay atractivo visual en los equipos de juegos? ¿Hay cambio de texturas en equipos de juegos, pisos? ¿Hay olores de objetos o sustancias que promuevan la exploración?	1. Motivación e invitación al uso de equipos de juego Desarrollo de todos los sentidos: 1. Motivación e invitación al tacto Gusto, oído, tacto, vista, y olfato en equipos de juego, esculturas u otros objetos 1. Motivación e invitación a explorar por olores	X X X X	colores vivos cambio de texturas olores de objetos o sustancias	psicologico intelectual del habla social	8	EN POCOS JUEGOS
	Adaptaciones	¿Hay textos e instrucciones que traduzcan en sistema braille, con relieves o ilustraciones? ¿Hay instrucciones auditivas?	1. Informar ubicación, avisos, accesos Desarrollo de la comunicación visual y táctil 1. Vibración de objetos,	X X X	letreros, mapas sonidos con agua, avisos con audio, alarmas	social afectivo	6	NO
	Mantenimiento	¿Los equipos de juego están en buenas condiciones? ¿Las superficies del suelo están en buenas condiciones? demasiado compactados	1. Equipos de juego rotos 2. Equipos de juego de madera sin astillas o grietas 3. Equipos de metal oxidados 1. materiales sueltos no demasiado compactados 2. Desperdicios peligrosos	X X X X X	vigilancia psicologico social	8	NO, TODO EN BUEN ESTADO	
	Inspección	¿Hay a la vista actos vandálicos?	1. Reunión de vandalismo 2. Graffiti	X X	materiales lavables, con poco mantenimiento	intelectual	10	NO LOS HAY
	Señalización	¿Hay información en planos, letreros, carteles, directorios, información específica (nombres de animales, plantas)?	1. Contraste de letras, dibujos 2. Iluminación de letreros 3. Tipografía clara y visible 4. Colores llamativos	X X X X	letreros pavimentos	intelectual social intelectual	5	NO LO HAY
	Pasamanos	¿Hay elementos de protección en escaleras y rampas?	1. Ergonómico que se adapte a la mano 2. La separación entre el pasamanos y el paramento debe tener una distancia mínima de 35mm y máxima 45mm en el plano horizontal 3. Doble pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas 4. Diseño anatómico y libre de aristas 5. La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstáculos para agarrarlos o elementos que impidan su continuidad 6. Los pasamanos deben prolongarse en los extremos de los tramos de escaleras y rampas como indicación de percepción manual que advierta del comienzo y final de las mismas 7. Color contrastante	X X X X X X X	rampas escaleras barandales	motriz social del habla cognositivo psicologico afectivo motivación	6	NO LO HAY ALIN
	Itinerarios	¿Los pasillos son adecuados al tránsito de los niños?	1. Anchura mínima de 2m 2. Evitan uso de escalones aislados 3. Pasillos delimitados con cercas, arbustos o guarniciones 4. El mobiliario está alineado no disperso 5. La iluminación no estorba el paso	X X X X X	circulaciones	intelectual cognositivo	9	SI CUMPLE
	Facilitadores de orientación	¿Hay punto de referencia y ubicación en el sitio de juegos?	1. Movimiento con agua 2. Elementos vegetales en movimiento 3. Elementos decorativos que produzcan sonidos con viento 4. Especies vegetales aromáticas 5. Elementos urbanos como medios de referencia 6. Cambio de colores según área de juego 7. Cambio de textura según área de juego	X X X X X X X	Agua: canal, acequia, fuente, cascada Especies de follaje ligero, ramas flexibles Elementos como tubos, esculturas	intelectual cognositivo	5	NO EXISTE O ES ESCASO

fotografía	concepto	pregunta	critérios	Descripción	V/x	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación
	Tipos de Juegos	¿Hay elementos que promueven la actividad física?	1. Saltar 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Relevés	Interacción y dinamismo con movimientos físicos	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	rampas pendientes rines taludes estructuras de juego	motricidad emocional	8	Apartar de que cuenta con sólo 7 de 10 criterios posee una buena configuración espacial por lo cual saca 8 en medición. Le faltan pendientes para el juego por lo demás está bien
	social	¿El espacio promueve juegos que permita relacionarse con los demás?	1. Descanso 2. Juegos entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles	Relación con niños, de su edad o de otras edades, fomento de imaginación	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	mesas sillas banca casilleros muebles cables cuerdas	habla psicológico intelectual afectivo	2	El espacio provoca relación entre niños sin embargo no les da libertad de juegos, de imaginar, de manipular o de flexibilidad con materiales o actividades
	creativos	¿Hay materiales para manipular donde el niño utiliza su creatividad e imaginación?	1. Arena 2. Madera 3. Agua 4. Gravas 5. Barro 6. Hojas 7. Rocas 8. Cirios	Desarrollo de imaginación y creatividad	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	areneros	intelectual social psicológico	2	Solo hay gravilla, aunque su función sería de absorber impactos, de piso puede jugarse
	sensoriales	¿Existen elementos que aporten experiencias sensoriales táctiles, visuales, auditivos, olfativos?	1. Texturas 2. Colores 3. Agua 4. Corrientes de aire dirigidas	Desarrollo de imaginación con experiencias sensoriales: táctil, auditivo, visual, olfativo	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	árboles estructuras agua flores hierbas	psicológico intelectual del habla social	3	Lo único que estimula es el cambio de color en los equipos de juegos
	tranquilos	¿Existen elementos o espacios que proporcionen oportunidades de descanso, que protejan de ruido y agitación de otros juegos, que eviten distracciones, que se relacionen con otros espacios?	1. Descansar 2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse	Concentración del niño en diferentes actividades, relajación, descanso	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	banco elementos que resguarden de lluvia elementos que resguarden de viento papas mesas	social del habla intelectual psicológico	10	Las zonas de recreo diseñadas para sentarse son adecuadas para todas las edades, para pequeños y para los padres
	Entorno	¿Existen en el terreno formas irregulares, rectilíneas, uniformes que promuevan la imaginación, juegos, relación con el entorno y aprendizaje de actividades?	1. Imaginar aventuras 2. jugar a esconderse 3. Relacionarse con el entorno 4. Aprendizaje de habilidades espaciales	Diversión e imaginación en los juegos, estimulación por el entorno	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	desniveles pendientes zonas a diferentes alturas colinas	motricidad intelectual psicológico	0	No hay
	Vegetación	¿Existen especies arbóreas, en el piso, en jardinerías que fomenten la relación con el entorno?	1. Especies adecuadas al entorno 2. Resistentes 3. Buena capacidad de regeneración 4. A diferentes alturas para niños y adultos 5. Con rodapiés para acercarse 6. Jardinerías de poco grosor para acercarse 7. Ejemplares maduros que atraen más	Sensibilidad y respeto hacia el entorno	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	jardinerías árboles	motivación intelectual afectivo cognoscitivo psicológico	3	Las especies son muy jóvenes y aunque de especies resistentes no son lo más llamativo ni adecuado
	Agua	¿Existe agua que niños puedan acceder a ella e incorporarla a sus juegos?	1. Observar ciclo del agua 2. Respeto al medio natural 3. Jugar con ella	Sensibilidad y respeto hacia el medio natural, observación y aprendizaje de los ciclos vitales	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	arroyos pendientes canales estanques cascinas fuentes	motivación intelectual afectivo cognoscitivo psicológico	0	No hay elementos acuáticos estimulantes

fotografía	concepto	pregunta	critérios	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación
	Espacialidad y función del área de juego	Localización del área de juego ¿El área de juego está alejada del tráfico vehicular y su perímetro está cercado?	1. Alejado de vehículos más de 30m 2. Cercado	Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él	<input checked="" type="checkbox"/> muros <input checked="" type="checkbox"/> barreras vegetales <input checked="" type="checkbox"/> rejas	intelectual cognitivo	10 La zona está enclaustrada, detrás de reja solar y entre mercado y escuela, lo cual es ideal para la seguridad de los niños
	Accesos del área de juego	¿El acceso al área de juego es atractivo?	1. Iluminada 2. Contrastante 3. Delimitada de otros espacios públicos	Desarrollan la capacidad del niño de orientarse y conocer el sitio	<input checked="" type="checkbox"/> luminarias <input checked="" type="checkbox"/> acera <input checked="" type="checkbox"/> letreros de acceso	intelectual cognitivo	7 Esta iluminada la entrada y se diferencia de lo que está alrededor
	Límites del área de juego	¿Existe una separación entre diferentes tipos de juegos?	1. No treparse 2. No escalar 3. No montarse	Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él ó explicarle los lugares seguros	<input checked="" type="checkbox"/> barreras vegetales <input checked="" type="checkbox"/> muros <input checked="" type="checkbox"/> cercas <input checked="" type="checkbox"/> vallas	intelectual cognitivo	0 Están los juegos corridos sin delimitaciones
	Orden	¿Existe un orden en los espacios de juego para que los niños se ubiquen y orienten en función de las diferentes zonas de juego?	1. Relación de juegos según sus usos 2. Diferencia de zonas de juego: rábocas, flocas, de acción ó tranquilas 3. Control visual de todas las áreas de juego 4. Áreas sombrías y soleadas 5. Protecciones del viento y lluvia	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.	<input checked="" type="checkbox"/> letreros <input checked="" type="checkbox"/> pavimentos <input checked="" type="checkbox"/> señalización <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	intelectual cognitivo	7 A pesar de que las zonas sombrías o de protección no son las diseñadas, pueden usarse las estructuras de las pátinetas
	Accesibilidad	¿Se estimula el juego para niños pequeños, con limitaciones psíquicas, motoras o sensoriales? ¿Hay la posibilidad de desplazarse libremente cualquier niño pequeño, con limitaciones psíquicas, motoras o sensoriales?	1. Saltar sensoriales? 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Caminar	Aprenden a convivir niños de todo tipo de capacidades	<input checked="" type="checkbox"/> juegos <input checked="" type="checkbox"/> rampas <input checked="" type="checkbox"/> barandales <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	intelectual cognitivo	0 No hay juegos para niños con habilidades diferentes y hay limitaciones físicas para niños con sillas de ruedas y muletas
	Seguridad	¿Existen materiales que puedan absorber impactos y resbalones en juegos? ¿Existe espacio entre equipos de juego para su uso? ¿Existe espacio en equipos de juego para caídas? ¿Existe la posibilidad de que un niño quede atrapado alguna parte de su cuerpo o de sus ropas en aberturas ó pasos estrechos?	1. Materiales que absorben impactos 2. Mantenimiento de materiales que absorben impactos: 1. Áreas libres entre equipos de juego y espacio mínimo para su uso? 2. Espacio suficiente en perímetro en equipos de juego donde usuarios caen 1. Toboganes ó túneles 2. Redes 3. Redipis 4. Aberturas en forma de v 5. Elementos móviles 6. Terminaciones abiertas de tubos ó tuberías 1. Desplazamiento en cambios de nivel	Jugar sin dificultades en equipos de juego, en cualquier superficie, con espacios mínimos y evitar los atrapamientos	<input checked="" type="checkbox"/> pavimentos: arenas, grava, vinilos de madera, césped, materiales sintéticos como caucho y goma <input checked="" type="checkbox"/> mantenimiento <input checked="" type="checkbox"/> pasillos <input checked="" type="checkbox"/> área libre <input checked="" type="checkbox"/> Juegos de aberturas de <input checked="" type="checkbox"/> perímetro cerrado <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	intelectual cognitivo afectivo social	9 Solo faltan rampas para liberar desvíes que aunque no son muy pronunciado no se puede tener una circulación cómoda por topechos.
	Protecciones	¿Hay protecciones en pendientes? ¿Existen cambios de materiales? ¿Los elementos verticales como árboles invaden las vías de paso? ¿Hay elementos de protección y sujeción?	1. Evitar caídas 1. Identificación de diferentes espacios 1. Evitar interferencias a 2.30m de alto 1. Protección en estructuras de juego 2. Elementos de protección no deben incitar a trepar, ponerse de pie o sentarse en ellos	Jugar sin dificultades protegiendo de caídas, con barreras y con las adecuadas terminaciones en equipos de juego	<input checked="" type="checkbox"/> pretilles, rebordes <input checked="" type="checkbox"/> cambio de texturas <input checked="" type="checkbox"/> mantenimiento de árboles, podarlos regularmente <input checked="" type="checkbox"/> barandales, pasamanos, barreras <input checked="" type="checkbox"/>	intelectual cognitivo afectivo social	8

fotografía	concepto	pregunta	critérios	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia prioritaria	medición	observación	
		¿Hay elementos peligrosos que causen daño a niños?	1. Aristas 2. Bordes 3. Cantos vivos 4. Formas puntiagudas 5. Ángulos peligrosos	X X X X		10	Los equipos de juego y demás componentes del parque no causan daño a los usuarios	
	Ergonomía	¿El mobiliario urbano que existe responde a las diferentes escalas de los niños?	1. Uso de mobiliario urbano	Uso de todo el equipamiento adecuado al usuario,	papeleras, cabinas motric	6	No hay papelera, ni teléfonos pero las áreas de recreo, bancas y mesas son bajas.	
	Estimulación	¿Hay atractivo visual en los equipos de juegos? ¿Hay cambio de texturas en equipos de juegos, pilos? ¿Hay colores de objetos o sustancias que promuevan la exploración?	1. Motivación e invitación al uso de equipos de juego/ desarrollo de todos los sentidos: 1. Motivación e invitación al tacto (gusto, oído, tacto, vista, y olfato en equipos de juego, escultura u otros objetos) 1. Motivación e invitación a explorar por olores	V V X	colores vivos cambio de texturas olores de objetos o sustancias	7	No hay estimulación olfativa, pero por la zona no sería muy conveniente utilizar árboles frutales para evitar que se lucra	
	Adaptaciones	¿Hay textos e instrucciones que traduzcan en sistema braille, con relieves o ilustraciones? ¿Hay instrucciones auditivas?	1. Informar ubicación, avisos, accesos 1. Vibración de objetos,	Desarrollo de la comunicación visual y táctil	X X	letreros, mapas sonidos con agua, avisos con audio, alarmas	2	A pesar de que falta información con braille o auditiva el parque puede leerse con otros sentidos como la vista y el tacto
	Mantenimiento	¿Los equipos de juego están en buenas condiciones? ¿Las superficies del suelo están en buenas condiciones?	1. Equipos de juego rotos 2. Equipos de juego de madera sin astillas o grietas 3. Equipos de metal oxidados 1. materiales sueltos no demasado compactados 2. Desperdicios peligrosos	Cuidado de su entorno, de los equipos de juego que utiliza, las superficies que pisa o toca	X X X X	vigilancia psicologico social	10	Los equipos de juego no representan peligro para los niños
	Inspección	¿Hay a la vista actos vandálicos?	1. Reunión de vandalismo 2. Graffitis	Autoprotección en juego	X X	materiales lavables, con poco mantenimiento	10	Tal vez por la reciente remodelación del parque, o el gran número de usuarios no hay actividad vandálica, ni reuniones sospechosas
	Señalización	¿Hay información en planos, letreros, carteles, directorios, información específica (nombres de animales, plantas)?	1. Contraste de letras, dibujos 2. Iluminación de letreros 3. Tipografía clara y visible 4. Colores llamativos	Desarrollo de la comunicación con planos de información, carteles,	X X X X	letreros pavimentos social intelectual	0	Falta toda la información no hay nada que ubique o que comunique algo
	Pasamanos	¿Hay elementos de protección en escaleras y rampas?	1. Ergonómico que se adapte a la mano 2. La separación entre el pasamanos y el paramento debe tener una distancia mínima de 35mm y máxima 45mm en el plano horizontal 3. Doble pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas 4. Diseño anatómico y libre de aristas 5. La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstáculos para agarrarlos o elementos que impidan su continuidad 6. Los pasamanos deben prolongarse en los extremos de los tramos de escaleras y rampas como indicación de percepción manual que advierta del comienzo y final de las mismas 7. Color contrastante	Autoprotección en juego	X X X X X X	rampas escaleras social del habla cognostivo psicologico afectivo motivación	2	No hay pasamanos, por que no ponen escaleras ni rampas, sin embargo si hay diferencias de nivel suaves pero existentes
	Itinerarios	¿Los pasillos son adecuados al tránsito de los niños?	1. Anchura mínima de 2m 2. Evitar uso de escalones aislados 3. Pasillos delimitados con cercas, arbustos o guarriaciones 4. El mobiliario está alineado no disperso 5. La iluminación no estorba el paso	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.	X V X V V	circulaciones cognostivo	6	
	Facilitadores de orientación	¿Hay punto de referencia y ubicación en el sitio de juegos?	1. Movimiento con agua 2. Elementos vegetales en movimiento 3. Elementos decorativos que produzcan sonidos con viento 4. Especies vegetales aromáticas 5. Elementos urbanos como medios de referencia 6. Cambio de colores según área de juego 7. Cambio de textura según área de juego	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización, con sus sentidos y elementos vegetales	X X X X V X V	Agua: canal, acequia, intelectual fuente, cascada Especies de follaje ligero, cognostivo ramas flexibles Elementos como tubos, esculturas	3	Solo se puede orientar por el ruido, los sanitarios sin embargo hacen falta puntos de referencia mas atractivos

fotografía	concepto	pregunta	critérios	V/x	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia prioritaria	medición	observación		
	Cambios de nivel									
	Escaleras	¿Los escalones y escaleras son adecuados para el tránsito de los niños?	Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con 1. Inclinación constante y diseño adecuados a los usuarios 2. Escalones equidistantes 3. Construcción uniforme 4. Superficie de huella de material antideslizante 5. El ancho es mínimo de 1.2 m	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		intelectual cognitivo	0	No hay escaleras pero si ligeros cambios de nivel		
		¿En equipos de juego son adecuadas las escaleritas?	1. Permite el aferramiento a ellas 2. El apoyo de pies y manos no está obstruido	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>						
		Rampas	¿El recorrido en rampas es cómodo para todos?	1. Rampas con pendiente adecuada 2. Rampas no muy prolongadas 3. Cuenta con pasamanos 4. Hay una escalera alternativa 5. No desembocan en registros, rejillas, áreas de encharcamiento 6. Ancho mínimo de rampa de 90cms	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		intelectual cognitivo	0	No hay escaleras pero si ligeros cambios de nivel	
			Superficies y materiales	¿Se responde a las distintas necesidades de las áreas de juego?	1. Cambio de material de área de juego a circulaciones 2. Son superficies firmes 3. Son superficies estables 4. Las juntas no dificultan el paso 5. con silla de ruedas o muletas 5. Amortiguadores de impacto 6. Materiales drenantes	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Pavimentos Recubrimientos	intelectual cognitivo	9	Las superficies continuas en el mismo nivel es lo unico que afectan las circulaciones
	Equipos de juegos									
	Resbaladizas	¿El espacio en rampa de deslizamiento evita que mas de un niño se deslice?	1. Deslizarse un niño a la vez	<input checked="" type="checkbox"/>		motric, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	4	A pesar de que cuenta con equipos de juego, no cuenta con los mínimos según edades, estados físicos, que ofrecen diversión y estimulación		
		Subibajas	¿El subibaja evita que un niño se suba de pie al centro del subibaja o lo trepe?	1. Treparse en subibaja en movimiento	<input checked="" type="checkbox"/>		motric, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla			
	Carrouseles		¿Los componentes de la estructura de soporte son resistentes al eje de rotación?	1. Resistencia de fijación de todos los elementos	<input checked="" type="checkbox"/>		motric, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla			
		Tobogan	¿Hay superficies inclinadas que permiten deslizarse y alcanzar cierta velocidad?	1. Toboganes integrados a topografía 2. La sección es constante en la entrada y salida del tobogan 3. La sección es constante sin discontinuidades en uniones 4. La longitud permite acceder a ella y sentarse 5. Protecciones laterales	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		motric, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla			
	Columpios		¿Hay elementos que promuevan el balanceo?	1. Columpiarse según edad, columpios con cesta separados de los otros 2. Columpiarse según edad 3. Máximo dos columpios por estructura de soporte para niños con silla de ruedas 4. Evitar uso de juegos combinados con columpios	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		motric, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla			
			Estructuras para trepar	¿Hay elementos para trepar? Estructuras de trepar menores para niños menores de 6 años? de 1.5m	<input checked="" type="checkbox"/>	Elementos flexible para trepar	motric, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla			
				¿Hay elementos para trepar? Estructuras de trepar mayores para niños mayores de 6 años? de 1.5m y menores de 2.1 m	<input checked="" type="checkbox"/>	Elementos rígidos para trepar				
	Juegos compuestos		¿Hay elementos para trepar de materiales atractivos?	1. Cuadras 2. Cables 3. Colinas o taludes 4. Estructuras de madera o metal	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>					
		¿Hay elementos que ofrezcan diversión?	1. Juegos abstractos 2. Juegos realistas 3. Áreas indefinidas de desarrollo	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Montón de piedras Trenes, casas Áreas de creatividad e imaginación	motric, social, motivación, afectivo, psicológico,				

fotografía	concepto	pregunta	critérios	v/n	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación
	Tipos de Juegos							
	Físico	¿Hay elementos que promueven la actividad física? 1. Saltar 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Relieves		X v v v v v v v v v	rampas pendientes árboles taludes	motriz emocional	3	CREO QUE EL TIPO DE ARBOL NO ES EL ADECUADO EN ALGUNOS ESPACIOS, LOS MATERIALES NO SE PRESTAN, CREO Q SERIA NECESARIO UN ARENERO, SE BRINDA UN ESPACIO DONDE LOS NIÑOS TIENEN LA ACTIVIDAD PERO SUELEN SER ESCASOS PARA UNA COMUNIDAD TAN ABUNDANTE
	social	¿El espacio promueve juegos que permita relacionarse con los demas?	1. Descanso 2. Juegos entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles	v v v v v v v	mesas sillas bancas esculturas moviles cables cuerdas	habla psicológico intelectual afectivo	10	SE PRESTA PARA RELACIONARSE CON LO DEMAS, SI HAY PERO SE VUELVE A LO MISMO, ES ESCASO Y SIN INSITAR AL USUARIO A PERMANECER EN UN LUGAR SI NO HAY SOMBRA, FALTA DE COLOR Y MOVIMIENTO
	creativos	¿Hay materiales para manipular donde el niño utiliza su creatividad e imaginación?	1. Arena 2. Hierba 3. Agua 4. Gravas 5. Barro 6. Hojas 7. Rocas 8. Otros	X v X X X v v X	areneros	intelectual social psicológico	3	SERIA MUY BUENA OPCION AGREGAR ARENEROS, EL PASTO NO MOTIVA, UNAS FUENTES DARIAN FRESCURA AL LUGAR, LOS ARBOLES EXISTENTES NO CAUSAN HOJAS. DEBERIA SER DE OTROS TIPO DE ARBOLADA
	sensoriales	¿Existen elementos que aporten experiencias sensoriales táctiles, visuales, auditivos, olfativos?	1. Texturas 2. Colores 4. Agua 5. Corrientes de aire dirigidas	v X X X X	árboles esculturas agua flores hierba	psicológico intelectual del habla social	2	POCOS, ES NECESARIO UBICAR MAS PARA AGRADAR EL AMBIENTE, COLORES EXISTEN PERO MAS VIVOS SERIAN MEJOR, INSISTO EN LAS FUENTES O ESPEJOS DE AGUA, PUES EN SI NO EXISTEN
	tranquilos	¿Existen elementos o espacios que proporcionen oportunidades de descanso, que protejan de ruido y agitación de otros juegos, que eviten distracciones, que se relacionen con otros espacios?	1. Descansar 2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse	v X X X X	bancos elementos que resguarden de lluvia elementos que resguarden de viento	social del habla intelectual psicológico	2	HAY, PERO DEBERIAN ESTAR MAS INVOLUCRADOS SON LA NATURALEZA OSEA RODEA DE ARBOLES, ESO EVITA EL RUIDO DE LOS ALREDEDORES, ESPACIOS TRANQUILOS PUES SI LO HAY PERO NO ESTAN AISLADOS DEL RUIDO DEL ENTORNO
	Entorno							
	Topografía	¿Existen en el terreno formas irregulares, rectilíneas, uniformes que promuevan la imaginación, juegos, relación con el entorno y aprendizaje de actividades?	1. Imaginar aventuras 2. Jugar a esconderse 3. Relacionarse con el entorno 4. Aprendizaje de habilidades espaciales	v X X X	desniveles pendientes zonas a diferentes alturas colinas	motriz intelectual psicológico	3	EL LUGAR ESTA MUY PLANO, LA VERDAD ES UN LUGAR MUY INDIFERENTE Y ASI NO TIENE RELACION A NADA
	Vegetación	¿Existen especies arbóreas, en el piso, en jardinerías que fomenten la relación con el entorno?	1. Especies adecuadas al entorno 2. Resistentes 3. Buena capacidad de regeneración 4. A diferentes alturas para niños y adultos 5. Con rodapiés para acercarse 6. Jardinerías de poco grosor para acercarse 7. Ejemplares maduros que atraen más	X v v X X X X X	jardinerías árboles plantas cognosivo	motivación intelectual afectivo psicológico	3	NO NADA AGRADABLE, HAY ESPACIO PERO NO DISTRIBUCION
	Agua	¿Existe agua que niños puedan acceder a ella e incorporarla a sus juegos?	2. Respeto al medio natural 3. Jugar con ella	X X v	arroyos canales estanques pantanos fuentes	motivación intelectual afectivo cognosivo psicológico	3	NO EXISTE Y SERIA ALGO MUY BUENO EN LA INTEGRACION

fotografía	concepto	pregunta	critérios	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación	
		¿Hay elementos peligrosos que causen daño a niños?	1. Aristas 2. Bordes 3. Cantos vivos 4. Formas puntiagudas 5. Ángulos peligrosos	<input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> Y <input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X		2	AL NO EXISTIR SE CONSIDERA SEGURO	
	Ergonomía	¿El mobiliario urbano que existe responde a las diferentes escalas de los niños?	1. Uso de mobiliario urbano	<input checked="" type="checkbox"/> X	papeleteras, cabinas telefónicas, bancos	motriz	0	SERIA RECOMENDABLE SOLO CABINAS TELEFONICAS POR ALGUNA EMERGENCIA
	Estimulación	¿Hay atractivo visual en los equipos de juegos? ¿Hay cambio de texturas en equipos de juegos, pisos? ¿Hay olores de objetos o substancias que promuevan la exploración?	1. Motivación e invitación al uso de equipos de juego 1. Motivación e invitación al tacto en equipos de juego, eculturas u otros objetos 1. Motivación e invitación a explorar por olores	<input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X	colores vivos cambio de texturas olores de objetos o substancias	psicologico intelectual del habla social	0	EN POCOS JUEGOS
	Adaptaciones	¿Hay textos e instrucciones que traduzcan en sistema braile, con relieves o ilustraciones? ¿Hay instrucciones auditivas?	1. Informar ubicación, avisos, accesos 1. Vibración de objetos,	<input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X	letreros, mapas sonidos con agua, avisos con audio, alarmas	social afectivo	0	NO
	Mantenimiento	¿Los equipos de juego estan en buenas condiciones? ¿Las superficies del suelo estan en buenas condiciones?	1. Equipos de juego rotos 2. Equipos de juego de madera sin astillas o grietas 3. Equipos de metal oxidados 1. materiales sueltos no demasiado compactados 2. Desperdicios peligrosos	<input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> Y	vigilancia psicologico social	0	NO, TODO EN BUEN ESTADO	
	Inspección	¿Hay a la vista actos vandálicos?	1. Reunión de vandalismo 2. Graffitis	<input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> Y	materiales lavables, con poco mantenimiento	intelectual	2	NO LOS HAY
	Señalización	¿Hay información en planos, letreros, carteles, directorios, información específica (nombres de animales, plantas)?	1. Contraste de letras, dibujos 2. Iluminación de letreros 3. Tipografía clara y visible 4. Colores llamativos	<input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X	letreros pavimentos	intelectual social intelectual	0	NO LO HAY
	Pasamanos	¿Hay elementos de protección en escaleras y rampas?	1. Ergonómico que se adapte a la mano 2. La separación entre el pasamanos y el paramento debe tener una distancia mínima de 35mm y máxima 45mm en el plano horizontal 3. Doble pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas 4. Diseño anatómico y libre de aristas 5. La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstáculos para agarrarlos o elementos que impidan su continuidad 6. Los pasamanos deben prolongarse en los extremos de los tramos de escaleras y rampas como indicación de percepción manual que advierta del comienzo y final de las mismas 7. Color contrastante	<input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X	rampas escalerillas barandales	motriz social del habla cognositivo psicologico afectivo motivación	0	NO LO HAY AUN
	Itinerarios	¿Los pasillos son adecuados al tránsito de los niños?	1. Anchura mínima de 2m 2. Evitan uso de escalones aislados 3. Pasillos delimitados con cercas, arbustos o guarniciones 4. EL mobiliario esta alineado no disperso 5. La iluminación no estorba el paso	<input checked="" type="checkbox"/> Y <input checked="" type="checkbox"/> Y <input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X	circulaciones	intelectual cognositivo	4	SI CUMPLE
	Facilitadores de orientación	¿Hay punto de referencia y ubicación en el sitio de juegos?	1. Movimiento con agua 2. Elementos vegetales en movimiento 3. Elementos decorativos que produzcan sonidos con viento 4. Especies vegetales aromaticas 5. Elementos urbanos como medios de referencia 6. Cambio de colores según área de juego 7. Cambio de textura según área de juego	<input checked="" type="checkbox"/> Y <input checked="" type="checkbox"/> X <input checked="" type="checkbox"/> X	Agua: canal, acequia, fuente, cascada Especies de follaje ligero, ramas flexibiles/cognositivo Elementos como tubos, esculturas	intelectual	2	NO EXISTE O ES ESCASO

fotografía	concepto	pregunta	criterios	v/x	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación
	Cambios de nivel							
	Escaleras	¿Los escalones y escaleras son adecuados para el tránsito de los niños? 1. inclinación constante 2. Escalones equidistantes 3. Construcción uniforme 4. Superficie de huella de material antideslizante	5. EL ancho es mínimo de 1.2 m	<input checked="" type="checkbox"/>		intelectual	3	NO HAY ESCALONES NI VARIEDAD DE NIVELES
				<input checked="" type="checkbox"/>				
		¿En equipos de juego son adecuadas las escalerillas?	1. Permite el aferramiento a ellas 2. El apoyo de pies y manos no está obstruido	<input checked="" type="checkbox"/>		cognositivo		
				<input checked="" type="checkbox"/>				
	Rampas	¿El recorrido en rampas es comodo para todos?	1. Rampas con pendiente adecuada 2. Rampas no muy prolongadas 3. Cuenta con pasamanos 4. Hay una escalera alternativa 5. No desembocan en registros, rejillas, áreas de encharcamiento 6. Ancho mínimo de rampa de 90cms	<input checked="" type="checkbox"/>	Pavimentos Recubrimientos	intelectual	0	NO CUENTA CON RAMPAS
				<input checked="" type="checkbox"/>				
	Superficies y materiales	¿Se responde a las distintas necesidades de las áreas de juego?	1. Cambio de material de área de juego a circulares 2. Son superficies firmes 3. Son superficies estables 4. Las juntas no dificultan el paso con silla de ruedas o muletas 5. Amortiguadores de impacto 6. Materiales drenantes	<input checked="" type="checkbox"/>		intelectual	6	SI HAY CAMBIO DE AREAS
				<input checked="" type="checkbox"/>				
	Equipos de juegos	¿El espacio en rampa de deslizamiento evita que mas de un niño se deslice?	1. Deslizarse un niño a la vez	<input checked="" type="checkbox"/>		motriz, social, motivación, afectivo, psicologico, cognositivo, del habla	0	SI TIENE BUEN ESPACIO, SI ESTAN UBICADOS EN EL AREA DE JUEGOS PERO NO ESTAN ESTIMULADOS PARA CIERTAS EDADES
				<input checked="" type="checkbox"/>				
	Subibajas	¿El subibaja evita que un niño se suba de pie al centro del subibaja o lo trepe ?	1. Trepase en subibaja en movimiento	<input checked="" type="checkbox"/>		motriz, social, motivación, afectivo, psicologico, cognositivo, del habla		
				<input checked="" type="checkbox"/>				
	Carruseles	¿Los componentes de la estructura de soporte son resistentes al eje de rotación? los elementos	1. Resistencia de fijacion de todos	<input checked="" type="checkbox"/>		motriz, social, motivación, afectivo, psicologico, cognositivo, del habla		
				<input checked="" type="checkbox"/>				
	Tobogan	¿Hay superficies inclinadas que permiten deslizarse y alcanzar cierta velocidad?	1. Toboganes integrados a topografía 2. La sección es constante en la entrada y salida del tobogan 3. La sección es constante sin discontinuidades en uniones 4. La longitud permite acceder a ella y sentirse 5. Protecciones laterales	<input checked="" type="checkbox"/>		motriz, social, motivación, afectivo, psicologico, cognositivo, del habla		
				<input checked="" type="checkbox"/>				
	Columpios	¿Hay elementos que promuevan el balanceo?	1. Columpiarse según edad, columpios con cesta separados de los sin cesta 2. Columpiarse según edad 3. Maximo dos columpios por estructura de soporte para niños con silla de ruedas 4. Evitan uso de juegos combinados con columpios	<input checked="" type="checkbox"/>		motriz, social, motivación, afectivo, psicologico, cognositivo, del habla		
				<input checked="" type="checkbox"/>				
	Estructuras para trepar	¿Hay elementos para trepar para niños menores de 6 años? ¿Hay elementos para trepar para niños mayores de 6 años? de 1.5m y menores de 2.1 m	1. Estructuras de trepar menores de 1.5m 1. Estructuras de trepar mayores de 1.5m y menores de 2.1 m	<input checked="" type="checkbox"/>	Elementos flexible para trepar Elementos rígidos para trepar	motriz, social, motivación, afectivo, psicologico, cognositivo, del habla		
				<input checked="" type="checkbox"/>				
		¿Hay elementos para trepar de materiales atractivos? 1. Cuerdas 2. Cables 3. Colinas o taludes 4. Estructuras de madera o metal		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>				
	Juegos compuestos	¿Hay elementos que ofrescan diversión?	1. Juegosabstractos 2. Juegos realistas 3. Áreas indefinidas de desarrollo	<input checked="" type="checkbox"/>	Monton de piedras Trenes, casas Áreas de creatividad e imaginación	motriz, social, motivación, afectivo, psicologico,		
				<input checked="" type="checkbox"/>				

Fotografía	concepto	pregunta	criterios	Descripción	V/X	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación
	Tipos de Juegos								
	Físico	¿Hay elementos que promueven la actividad física? 1. Saltar 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepas 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Relieves		Interacción y dinamismo con movimientos físicos	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	rampas pendientes árboles calderas	motriz emocional	7	
	social	¿El espacio promueve juegos que permita relacionarse con los demás?	1. Descanso 2. Juegos entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles	Relación con niños, de su edad o de otras edades, fomento de imaginación	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	mesas sillas banco esculturas muebles cables cuerdas	habla psicológico intelectual afectivo	3	
	creativos	¿Hay materiales para manipular donde el niño utiliza su creatividad e imaginación?	1. Arena 2. Tierra 3. Agua 4. Gravas 5. Sano 6. Hojas 7. Arcas 8. Otros	Desarrollo de imaginación y creatividad	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	jardines tierra	intelectual social psicológico	2	
	sensoriales	¿Existen elementos que aporten experiencias sensoriales táctiles, visuales, auditivos, olfativos?	1. Texturas 2. Colores 4. Agua 5. Corrientes de aire dirigidas	Desarrollo de imaginación con experiencias sensoriales: tactil, auditivo, visual, olfativo	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	árboles esculturas agua flores hierba	psicológico intelectual del habla social	4	
	tranquilos	¿Existen elementos o espacios que proporcionen oportunidades de descanso, que protejan de ruido y agitación de otros juegos, que eviten distracciones, que se relacionen con otros espacios? 1. Descansar 2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse		Concentración del niño en diferentes actividades, relajación, descanso	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	banco elementos que resguarden de lluvia elementos que resguarden de viento	social del habla intelectual psicológico	7	
	Entorno								
	Topografía	¿Existen en el terreno formas irregulares, rectilíneas, uniformes que promuevan la imaginación, juegos, relación con el entorno y aprendizaje de actividades?	1. Imaginar aventuras 2. Jugar a esconderse 3. Relacionarse con el entorno 4. Aprendizaje de habilidades espaciales	Diversión e imaginación en los juegos, estimulación por el entorno	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	desniveles pendientes zonas a diferentes alturas colinas	motriz intelectual psicológico	5	
	Vegetación	¿Existen especies arbóreas, en el piso, en jardinerías que fomenten la relación con el entorno?	1. Especies adecuadas al entorno 2. Resistentes 3. Buena capacidad de regeneración 4. A diferentes alturas para niños y adultos 5. Con rodapiés para acercarse 6. Jardinerías de poco grosor para acercarse 7. Ejemplares maduros que atraen más	Sensibilidad y respeto hacia el entorno	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	jardinerías árboles	motivación intelectual afectivo cognostivo psicológico	3	
	Agua	¿Existe agua que niños puedan acceder a ella e incorporarla a sus juegos? 1. Observar ciclo del agua 2. Respeto al medio natural 3. Jugar con ella		Sensibilidad y respeto hacia el medio natural, observación y aprendizaje de los ciclos vitales	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	arroyos canales estanques pantanos fuentes	motivación intelectual afectivo cognostivo psicológico	8	

fotografía	concepto	pregunta	critérios	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación
	Espacialidad y función del área de juego						
	Localización del área de juego	¿El área de juego está alejada del tráfico vehicular y su perímetro está cercado?	1. Alejado de vehículos más de 30m 2. Cercado	Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él	muros barreras vegetales rejés	intelectual cognoscitivo	10
	Accesos del área de juego	¿El acceso al área de juego es atractivo?	1. Iluminada 2. Contrastante 3. Delimitada de otros espacios públicos	Desarrollan la capacidad del niño de orientarse y conocer el sitio	luminarias sacera letreros de acceso	intelectual cognoscitivo	0
	Límites del área de juego	¿Existe una separación entre diferentes tipos de juegos?	1. No treparse 2. No escalar 3. No montarse	Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él o separarle los lugares seguros	barreras vegetales muros cercas voladas	intelectual cognoscitivo	0
	Orden	¿Existe un orden en los espacios de juego para que los niños se ubiquen y orienten en las diferentes zonas de juego?	1. Relación de juegos según función 2. Diferencia de zonas de juego ruidosas, físicas, de acción o tranquilas 3. Control visual de todas las áreas de juegos 4. Áreas sombreadas y soleadas 5. Protecciones del viento y lluvia		letreros pavimentos señalización	intelectual cognoscitivo	0
	Accesibilidad	¿Se estimula el juego para niños pequeños, con limitaciones físicas, motoras o sensoriales? ¿Hay la posibilidad de desplazarse libremente cualquier niño pequeño, con limitaciones físicas, motoras o sensoriales?	1. Saltar 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepas 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Caminar		juegos rampas barandales	intelectual cognoscitivo	5
	Seguridad	¿Existen materiales que puedan absorber impactos y resbalones en juegos? ¿Existe espacio entre equipos de juego y espacio mínimo para su uso? ¿Existe espacio en equipos de juego para caídas? ¿Existe la posibilidad de que un niño quede atrapado alguna parte de su cuerpo o de sus ropas en aberturas o pasos estrechos? ¿Los cambios de nivel están resueltos con rampas y escaleras para desplazamiento del mayor número de usuarios? ¿Los pasos están divididos según actividades?	1. Materiales que absorben impactos 2. Mantenimiento de materiales que absorben impactos 3. Espacio suficiente en perímetro de equipos de juego donde usuarios caen 4. Espacio suficiente entre equipos de juego y espacio mínimo para su uso 5. Espacio suficiente en perímetro de equipos de juego donde usuarios caen 6. Espacio suficiente entre equipos de juego y espacio mínimo para su uso 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Caminar 1. Desplazamiento en cambios de nivel		pavimentos: arenas, gravas, virutas de madera, césped, materiales sintéticos como caucho y goma mantenimiento pasillos área libre juegos de aberturas de perímetro cerrado rampas y escaleras oculopistas y vías peatonales	intelectual cognoscitivo afectivo social	4
	Protecciones	¿Hay protecciones en pendientes? ¿Existen cambios de materiales? ¿Los elementos verticales como árboles invaden las vías de paso? ¿Hay elementos de protección y sujetos?	1. Evitar caídas 2. Identificación de diferentes espacios 3. Saltar interferencias a 2.10m de alto 4. Protección en estructuras de juego 5. Elementos de protección no deben incitar a trepar, ponerse de pie o sentarse en ellos		prelles, rebordes cambio de texturas mantenimiento de árboles, podarlos regularmente barandales, pasamanos, barreras	intelectual cognoscitivo afectivo social	8

fotografía	concepto	pregunta	critérios	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación
		¿Hay elementos peligrosos que causen daño a niños?	1. Aristas 2. Bordes 3. Cantos vivos 4. Formas puntiagudas 5. Angulos peligrosos	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		2	
	Ergonomía	¿El mobiliario urbano que existe responde a las diferentes escalas de los niños?	1. Uso de mobiliario urbano	<input checked="" type="checkbox"/> papeleras, cabinas <input checked="" type="checkbox"/> telefónicas, bancos	matriz	0	
	Estimulación	¿Hay atractivo visual en los equipos de juego? ¿Hay cambio de texturas en equipos de juego, pisos? ¿Hay olores de objetos o sustancias que promuevan la exploración?	1. Motivación e invitación al uso de equipos de juego 1. Motivación e invitación al tacto en equipos de juego, esculturas u otros objetos 1. Motivación e invitación a explorar por olores	<input checked="" type="checkbox"/> colores vivos <input checked="" type="checkbox"/> cambio de texturas <input checked="" type="checkbox"/> olores de objetos o sustancias	psicológico intelectual del habla social	0 0	
	Adaptaciones	¿Hay textos e instrucciones que traduzcan en sistema braille, con relieves o ilustraciones? ¿Hay instrucciones auditivas?	1. Informar ubicación, avisos, accesos	<input checked="" type="checkbox"/> letreros, mapas <input checked="" type="checkbox"/> sonidos con agua, avisos <input checked="" type="checkbox"/> con audio, alarmas	social afectivo	0	
	Mantenimiento	¿Los equipos de juego están en buenas condiciones? ¿Las superficies del suelo están en buenas condiciones? demasiado compactados	1. Equipos de juego rotos 2. Equipos de juego de madera sin astillas o grietas 3. Equipos de metal oxidados 1. materiales sueltos no 2. desperdicios peligrosos	<input checked="" type="checkbox"/> vigilancia <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	intelectual psicológico social	0	
	Inspección	¿Hay a la vista actos vandálicos?	1. Reunión de vandalismo 2. Graffiti	<input checked="" type="checkbox"/> materiales lavables, con poco mantenimiento <input checked="" type="checkbox"/>	intelectual	2	
	Señalización	¿Hay información en planos, letreros, carteles, directorios, información específica (nombres de animales, plantas)?	1. Contraste de letras, dibujos 2. Iluminación de letreros 3. Tipografía clara y visible 4. Colores llamativos	<input checked="" type="checkbox"/> letreros <input checked="" type="checkbox"/> pavimentos <input checked="" type="checkbox"/>	intelectual social intelectual	0	
	Pasamanos	¿Hay elementos de protección en escaleras y rampas?	1. Ergonómico que se adapte a la mano 2. La separación entre el pasamanos y el paramento debe tener una distancia mínima de 35mm y máxima 45mm en el plano horizontal 3. Doble pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas 4. Diseño anatómico y libre de aristas 5. La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstáculos para agarrarlos o elementos que impidan su continuidad 6. Los pasamanos deben prolongarse en los extremos de los tramos de escaleras y rampas como indicación de percepción manual que advierte del comienzo y final de las mismas 7. Color contrastante	<input checked="" type="checkbox"/> rampas <input checked="" type="checkbox"/> escalerillas <input checked="" type="checkbox"/> barandales <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	matriz social del habla cognoscitivo psicológico afectivo motivación	0	
	Itinerarios	¿Los pasillos son adecuados al tránsito de los niños?	1. Anchura mínima de 2m 2. Evitan uso de escalones aislados. 3. Pasillos delimitados con cercas, arbustos o guarniciones 4. El mobiliario está alineado no disperso. 5. La iluminación no estorba el paso	<input checked="" type="checkbox"/> circulaciones <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	intelectual cognoscitivo	0	
	Facilitadores de orientación	¿Hay punto de referencia y ubicación en el sitio de juegos?	1. Movimiento con agua 2. Elementos vegetales en movimiento 3. Elementos decorativos que produzcan sonidos con viento 4. Especies vegetales aromáticas 5. Elementos urbanos como medios de referencia 6. Cambio de colores según área de juego 7. Cambio de textura según área de juego	<input checked="" type="checkbox"/> Agua: canal, acequia, fuente, cascada <input checked="" type="checkbox"/> especies de follaje ligero, ramas flexibles <input checked="" type="checkbox"/> Elementos como tubos, esculturas <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	intelectual cognoscitivo	0	

foto	concepto	pregunta	critérios	V/X	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación	
	Cambios de nivel								
	Escaleras	¿Los escalones y escaleras son adecuados para el tránsito de los niños? Inclinación constante 2. Escalones equidistantes 3. Construcción uniforme 4. Superficie de huella de material antideslizante	5. El ancho es mínimo de 1.2 m	X X X X		intelectual cognoscitivo	2		
		¿En equipos de juego son adecuadas las escalerillas?	1. Permite el aferramiento a ellas 2. El apoyo de pies y manos no está obstruido	X X					
	Rampas	¿El recorrido en rampas es cómodo para todos?	1. Rampas con pendiente adecuada 2. Rampas no muy prolongadas 3. Cuenta con pasamanos 4. Hay una escalera alternativa 5. No desembocan en registros, rejillas, áreas de encharcamiento 6. Ancho mínimo de rampa de 90cm	X X X X X		intelectual cognoscitivo	0		
	Superficies y materiales	¿Se responde a las distintas necesidades de las áreas de juego?	1. Cambio de material de área de juego a circulaciones 2. Son superficies firmes 3. Son superficies estables 4. Las juntas no dificultan el paso con silla de ruedas o muletas 5. Amortiguadores de impacto 6. Materiales drenantes	X Y Y X X Y	Pavimentos Recubrimientos	intelectual cognoscitivo	0		
	Equipos de juegos								
	Resbaldillas	¿El espacio en rampa de deslizamiento evita que más de un niño se deslice?	1. Deslizarse un niño a la vez	X		motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognoscitivo, del habla	6		
	Subibajas	¿El subibaja evita que un niño trepase en subibaja en se suba de pie al centro del subibaja o lo trepe?	movimiento	X		motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognoscitivo, del habla			
	Carruseles	¿Los componentes de la estructura de soporte son resistentes al eje de rotación? los elementos	1. Resistencia de fijación de todos	X		motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognoscitivo, del habla			
	Tobogan	¿Hay superficies inclinadas que permitan deslizarse y alcanzar cierta velocidad?	1. Toboganes integrados a topografía 2. La sección es constante en la entrada y salida del tobogan 3. La sección es constante sin discontinuidades en uniones 4. La longitud permite acceder a ella y sentarse 5. Protecciones laterales	X X X X		motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognoscitivo, del habla			
	Columpios	¿Hay elementos que promuevan el balanceo?	1. Columpiarse según edad, columpios con cesta separados de los sin cesta 2. Columpiarse según edad 3. Máximo dos columpios por estructura de soporte para niños con silla de ruedas 4. Evitan uso de jangos combinados con columpios	X X X		motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognoscitivo, del habla			
	Estructuras para trepar	¿Hay elementos para trepar para niños menores de 6 años? ¿Hay elementos para trepar para niños mayores de 6 años? de 1.5m y menores de 2.1 m ¿Hay elementos para trepar de materiales atractivos? 1. Cuerdas 2. Cables 3. Collas o taludes	1. Estructuras de trepar menores de 1.5m 1. Estructuras de trepar mayores para niños mayores de 6 años? de 1.5m y menores de 2.1 m 4. Estructuras de madera o metal	X X X X X	Elementos flexible para trepar Elementos rígidos para trepar	motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognoscitivo, del habla			
	Juegos compuestos	¿Hay elementos que ofrezcan diversión?	1. Juegos abstractos 2. Juegos realistas 3. Áreas indefinidas de desarrollo	X X X	Montón de piedras Trenes, casas Áreas de creatividad e imaginación	motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognoscitivo, del habla			

fotografía	concepto	pregunta	critérios	Descripción	V/S	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación
	Tipos de Juegos								
	Físico	¿Hay elementos que promuevan la actividad física? 1. Saltar 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Relieves		Interacción y dinamismo con movimientos físicos	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	rampas pendientes arboles taludes	motriz emocional	5	No hay equipos de juego, pero si hay equipo para deportes como balquetbol y futbol rapido
	social	¿El espacio promueve juegos que permita relacionarse con los demas?	1. Descanso 2. Juegos entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles	Relación con niños, de su edad o de otras edades, fomento de imaginación	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	mesas sillas banca esculturas muebles cables cuentas	habla psicologico intelectual afectivo	6	En cierto modo el hecho de que estén juntos las áreas de deportes permite la visualización de todas las áreas
	creativos	¿Hay materiales para manipular donde el niño utiliza su creatividad e imaginación?	1. Arena 2. Hierba 3. Agua 4. Gravas 5. Barro 6. Hojas 7. Rocas 8. Otros	Desarrollo de imaginación y creatividad	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	areneros	intelectual social psicologico	2	Hay hierba y hojas pero no adecuadas para que los niños las jueguen, podrían enfermarse
	sensoriales	¿Existen elementos que aporten experiencias sensoriales táctiles, visuales, auditivos, olfativos?	1. Texturas 2. Colores 3. Agua 4. Agua 5. Corrientes de aire dirigidas	Desarrollo de imaginación con experiencias sensoriales: táctil, auditivo, visual, olfativo	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	arboles esculturas agua flores hierba	psicologico intelectual del habla social	2	Solo hay cambios de nivel en materiales y superficies por separar zonas deportivas de las veredas o las de las circulaciones
	tranquilos	¿Existen elementos o espacios que proporcionen oportunidades de descanso, que protejan de ruido y agitación de otros juegos, que eviten distracciones, que se relacionen con otros espacios?	1. Descansar 2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse	Concentración del niño en diferentes actividades, relajación, descanso	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	banca elementos que resguarden de lluvia elementos que resguarden de viento	social del habla intelectual psicologico	6	Hay varias banca para descansar, tranquilizarse pero tal cual para concentrarse o relajarse el ambiente no es propicio para el caso
	Entorno								
	Topografía	¿Existen en el terreno formas irregulares, rectilíneas, uniformes que promuevan la imaginación, juegos, relación con el entorno y aprendizaje de actividades?	1. Imaginar alturas 2. Jugar a esconderse 3. Relacionarse con el entorno 4. Aprendizaje de habilidades espaciales	Diversión e imaginación en los juegos, estimulación por el entorno	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	desniveles pendientes zonas a diferentes alturas colinas	motriz intelectual psicologico	2	El terreno es grande pero sin ningún tratamiento en la topografía
	Vegetación	¿Existen especies arbóreas, en el piso, en jardinerías que fomenten la relación con el entorno?	1. Especies adecuadas al entorno 2. Resistentes 3. Buena capacidad de regeneración 4. A diferentes alturas para niños y adultos 5. Con rodapiés para acercarse 6. Jardinerías de poco grosor para acercarse 7. Ejemplares maduros que atraen más	Sensibilidad y respeto hacia el entorno	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	jardinerías arboles	motivación intelectual afectivo cognoscitivo psicologico	3	Hay áreas verdes sin ningún mantenimiento y árboles que parecieran haber crecido por sí solos, no poseen un orden ni nada
	Agua	¿Existe agua que niños puedan acceder a ella e incorporarla a 1. Observar ciclo del agua sus juegos? 2. Respeto al medio natural 3. Jugar con ella		Sensibilidad y respeto hacia el medio natural, observación y aprendizaje de los ciclos vitales	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	arroyos canales estanques pantanos fuentes	motivación intelectual afectivo cognoscitivo psicologico	0	No ha nada

fotografía	concepto	pregunta	critérios	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación
		(¿Hay elementos peligrosos que causen daño a niños?)	1. Aristas 2. Bordes 3. Cantos vivos 4. Formas puntiagudas 5. Ángulos peligrosos	X X X X		6	Las bancas son lo único que podría representar peligro en el tránsito de niños corriendo o en bicicleta, tal ve estas no deberían estar en el camino
	Ergonomía	(¿El mobiliario urbano que existe responde a las diferentes escalas de los niños?)	1. Uso de mobiliario urbano	X	papeletas, cabinas motriz	5	Hay bancas bajas pero no adecuadas a todos los niños
	Estimulación	(¿Hay atractivo visual en los equipos de juegos? (¿Hay cambio de texturas en equipos de juegos, pisos? (¿Hay olores de objetos o sustancias que promuevan la exploración?)	1. Motivación e invitación al uso de equipos de juego Desarrollo de todos los sentidos: 1. Motivación e invitación al tacto Gusto, oído, tacto, vista, y olfato en equipos de juego, esculturas u otros objetos 1. Motivación e invitación a explorar por olores	X X X X	colores vivos psicologico cambio de texturas Intelectual olores de objetos o del habla social	0	No hay estructuras de juego por lo tanto texturas tampoco
	Adaptaciones	(¿Hay textos e instrucciones que traduzcan en sistema braille, con relieves o ilustraciones? (¿Hay instrucciones auditivas?)	1. Informar ubicación, avisos, accesos 2. Vibración de objetos,	X X	letreros, mapas social sonidos con agua, avisos con audio, alarmas afectivo	4	Hay solo un letrero, y no hay mas indicaciones o informacion
	Mantenimiento	(¿Los equipos de juego estan en buenas condiciones? (¿Las superficies del suelo estan en buenas condiciones?)	1. Equipos de juego rotos 2. Equipos de juego de madera sin asallitas o grietas 3. Equipos de metal oxidados 1. materiales sueltos no demasiado compactados 2. Desperdicios peligrosos	X X X X	vigilancia Intelectual psicologico social	0	No hay equipos de juego
	Inspección	(¿Hay a la vista actos vandálicos?)	1. Revueltas de vandalismo 2. Graffitis	X X	materiales lavables, con poco mantenimiento Intelectual	2	Hay pintas de marcadores pero de gran extensión como graffitis no
	Señalización	(¿Hay información en planos, letreros, carteles, directorios, información específica (nombres de animales, plantas?)	1. Contraste de letras, dibujos 2. Iluminación de letreros 3. Tipografía clara y visible 4. Colores llamativos	X X X X	letreros Intelectual pavimentos social Intelectual	0	No hay letreros ni carteles
	Pasamanos	(¿Hay elementos de protección en escaleras y rampas?)	1. Ergonómico que se adapte a la mano 2. La separación entre el pasamanos y el paramento debe tener una distancia mínima de 35mm y máxima 45mm en el plano horizontal 3. Doble pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas 4. Diseño anatómico y libre de aristas 5. La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstáculos para agarrarlos o elementos que impidan la continuidad 6. Los pasamanos deben prolongarse en los extremos de los tramos de escaleras y rampas como indicación de percepción manual que advierta del comienzo y final de las mismas 7. Color contrastante	X X X X X X	rampas Autoprotección en juego escaleras social barandales del habla cognoscitivo psicologico afectivo motivación	0	No hay
	Itinerarios	(¿Los pasillos son adecuados al tránsito de los niños?)	1. Anchura mínima de 2m 2. Evitar uso de escalones aislados 3. Pasillos delimitados con cercas, arbustos o guarniciones 4. El mobiliario está alineado no disperso 5. La iluminación no estorba el paso	X X X V V	circulaciones Intelectual cognoscitivo	5	No son corridas ni bien diseñadas
	Facilitadores de orientación	(¿Hay punto de referencia y ubicación en el sitio de juegos?)	1. Movimiento con agua 2. Elementos vegetales en movimiento 3. Elementos decorativos que produzcan sonidos con viento 4. Especies vegetales aromáticas 5. Elementos urbanos como medios de referencia 6. Cambio de colores según área de juego 7. Cambio de textura según área de juego	X X X X V X X	Agua: canal, acequia, intelectual fuente, cascada Especies de follaje ligero, cognoscitivo formas flexibles elementos como tubos, esculturas	4	Solo ubicandose por las zonas deportivas

fotografía	concepto	pregunta	critérios	V/O	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación
	Cambios de nivel							
	Escaleras	¿Los escalones y escaleras son adecuados para el tránsito de los niños?	Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con 1. Inclinación constante y altura adecuada a los usuarios 2. Escalones equidistantes 3. Construcción uniforme 4. Superficie de huella de material antideslizante 5. El ancho es mínimo de 1.2 m	X X X X		Intelectual cognitivo	0	No hay cambios de nivel como tal, hay solo cambios bruscos de material que obstaculizan un poco el paso con ruedas: Carreolas, triciclos, sillas de ruedas
		¿En equipos de juego son adecuadas las escalerillas?	1. Permite el aferramiento a ellas 2. El apoyo de pies y manos no está obstruido	X X				
	Rampas	¿El recorrido en rampas es cómodo para todos?	1. Rampas con pendiente adecuada 2. Rampas no muy prolongadas 3. Cuenta con pasamanos 4. Hay una escalera alternativa 5. No desembocan en registros, rejillas, áreas de encharcamiento 6. Ancho mínimo de rampa de 90cms	X X X X X		Intelectual cognitivo	7	No es totalmente adecuado ya que te lleva a todo y nada, si sigues el sendero no puedes salir a la avenida solo seguir rodeando el parque
	Superficies y materiales	¿Se responde a las distintas necesidades de las áreas de juego?	1. Cambio de material de área de juego a circulaciones 2. Son superficies firmes 3. Son superficies estables 4. Las juntas no dificultan el paso 5. con silla de ruedas o muletas 5. Amortiguadores de impacto 6. Materiales drenantes	V Y Y Y X Y	Pavimentos Recubrimientos	Intelectual cognitivo	4	Se responde a lo deportivo pero a lo demás no, a los niños no
	Equipos de juegos							
	Resbaladillas	¿El espacio en rampa de deslizamiento evita que mas de un niño se deslice?	1. Deslizarse un niño a la vez	X		motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	0	No hay
	Subbajas	¿El subbaja evita que un niño se suba de pie al centro del subbaja o lo trepe ?	1. Trepane en subbaja en movimiento	X		motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla		
	Carruseles	¿Los componentes de la estructura de soporte son resistentes al eje de rotación?	1. Resistencia de fijación de todos los elementos	X		motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla		
	Tobogan	¿Hay superficies inclinadas que permiten deslizarse y alcanzar cierta velocidad?	1. Toboganes integrados a topografía 2. La sección es constante en la entrada y salida del tobogan 3. La sección es constante sin discontinuidades en uniones 4. La longitud permite acceder a ella y sentarse 5. Protecciones laterales	X X X X		motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla		
	Columpios	¿Hay elementos que promuevan el balanceo?	1. Columpiarse según edad, columpios con cesta separados de los sin cesta 2. Columpiarse según edad 3. Máximo dos columpios por estructura de soporte para niños con silla de ruedas 4. Evitan uso de juegos combinados con columpios	X X X X		motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla		
	Estructuras para trepar	¿Hay elementos para trepar para niños menores de 6 años? de 1.5m (Hay elementos para trepar). Estructuras de trepar mayores para niños mayores de 6 años? de 1.5m y menores de 2.1 m (Hay elementos para trepar de materiales atractivos?) 1. Cuentas 2. Cables 3. Colinas o baldaes 4. Estructuras de madera o metal	1. Estructuras de trepar menores	X X X X X	Elementos flexible para trepar Elementos rígidos para trepar	motriz, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla		
	Juegos compuestos	¿Hay elementos que ofrescan diversión?	1. Juegos abstractos 2. Juegos realistas 3. Áreas indefinidas de desarrollo	X X X	Montón de piedras Trenes, casas Áreas de creatividad e imaginación	motriz, social, motivación, afectivo, psicológico,		

fotografía	concepto	pregunta	critérios	Descripción	elemento v / - arquitectónico o ambiental	línea de incidencia primordial	medición	observación
	Tipos de Juegos							
	Físico	¿Hay elementos que promuevan la actividad física? 1. Saltar	1. Saltar 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrarse 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Believes	Interacción y dinamismo con movimientos físicos	v rampas v pendientes x arboles x taludes x x x x x	motriz emocional	2	NO CUENTA CON LOS SUFICIENTES ELEMENTOS QUE FOMENTEN LA ACTIVIDAD FÍSICA.
	social	¿El espacio promueve juegos que permita relacionarse con los demás? 1. Descanso 2. Juegos entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles	1. Descanso 2. Juegos entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles	Relación con niños, de su edad o de otros edades, fomento de imaginación	x mesas v sillas x bancas x esculturas x muebles x cables x cuerdas	habla psicológico intelectual afectivo	4	SOLO CUENTA CON BANCAS PARA SENTARSE Y PLATICAR.
	creativos	¿Hay materiales para manipular donde el niño utilice su creatividad e imaginación? 1. Arena 2. Hierba 3. Agua 4. Gravas 5. Barro 6. Hojas 7. Rocas 8. Otros	1. Arena 2. Hierba 3. Agua 4. Gravas 5. Barro 6. Hojas 7. Rocas 8. Otros	Desarrollo de imaginación y creatividad	x areneros x x x x x x	intelectual social psicológico	0	NO CUENTA CON NINGUN ELEMENTO DE LOS ANTERIORES.
	sensoriales	¿Existen elementos que aporten experiencias sensoriales táctiles, visuales, auditivos, olfativos? 1. Texturas 2. Colores 4. Agua 5. Corrientes de aire dirigidas	1. Texturas 2. Colores 4. Agua 5. Corrientes de aire dirigidas	Desarrollo de imaginación con experiencias sensoriales: tactil, auditivo, visual, olfativo	x arboles x esculturas x agua x flores Nierva	psicológico intelectual del habla social	0	NO CUENTA CON NINGUN ELEMENTO DE LOS ANTERIORES.
	tranquilos	¿Existen elementos o espacios que proporcionen oportunidades de descanso, que protejan de ruido y agitación de otros juegos, que eviten distracciones, que se relacionen con otros espacios? 1. Descansar 2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse	1. Descansar 2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse	Concentración del niño en diferentes actividades, relajación, descanso	v bancas x elementos que resguarden de lluvia x elementos que resguarden de viento v v	social del habla intelectual psicológico	7	SI CUENTAN CON BANCAS QUE SIRVEN PARA SENTARSE, DESCANSAR, Y RELAJARSE.
	Entorno							
	Topografía	¿Existen en el terreno formas irregulares, rectilíneas, uniformes que promuevan la imaginación, juegos, relación con el entorno y aprendizaje de actividades? 1. Imaginar aventuras 2. Jugar a esconderse 3. Relacionarse con el entorno 4. Aprendizaje de habilidades espaciales	1. Imaginar aventuras 2. Jugar a esconderse 3. Relacionarse con el entorno 4. Aprendizaje de habilidades espaciales	Diversión e imaginación en los juegos, estimulación por el entorno	x desnivelés x pendientes x zonas a diferentes alturas x colinas	motriz intelectual psicológico	0	NO CUENTA CON NINGUN ELEMENTO DE LOS ANTERIORES MENCIONADOS.
	Vegetación	¿Existen especies arbóreas, en el piso, en jardinerías que fomenten la relación con el entorno? 1. Especies adecuadas al entorno 2. Resistentes 3. Buena capacidad de regeneración 4. A diferentes alturas para niños y adultos 5. Con rodapiés para acercarse 6. Jardinerías de poco grosor para acercarse 7. Ejemplares maduros que atraen más	1. Especies adecuadas al entorno 2. Resistentes 3. Buena capacidad de regeneración 4. A diferentes alturas para niños y adultos 5. Con rodapiés para acercarse 6. Jardinerías de poco grosor para acercarse 7. Ejemplares maduros que atraen más	Sensibilidad y respeto hacia el entorno	x jardinerías v arboles x x x x x	motivación intelectual afectivo cognoscitivo psicológico	3	SOLO CUENTA CON POCOS ARBOLES LOS CUALES TIENEN POCO FOLLAJE.
	Agua	¿Existe agua que niños puedan acceder a ella e incorporarla a sus juegos? 1. Observar ciclo del agua 2. Respeto al medio natural 3. Jugar con ella	1. Observar ciclo del agua 2. Respeto al medio natural 3. Jugar con ella	Sensibilidad y respeto hacia el medio natural, observación y aprendizaje de los ciclos vitales	x arroyos x canales x estanques x pantanos fuentes	motivación intelectual afectivo cognoscitivo psicológico	0	LA ÚNICA AGUA QUE SE PUEDE ENCONTRAR EN EL LUGAR SERIA LA ESTANCADA ORIGINADA POR LAS LLUVIAS

fotografía	concepto	pregunta	critérios	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medición	observación		
		¿Hay elementos peligrosos que causen daño a niños?	1. Aristas 2. Bordes 3. Cantos vivos 4. Formas puntagudas 5. Ángulos peligrosos	X X X X X		10	EN CUANTO A PELIGROSIDAD DEL LUGAR DE ACUERDO A FORMAS O ELEMENTOS DENTRO DEL PARQUE NO AH NINGUNA.		
	Ergonomía	¿El mobiliario urbano que existe responde a las diferentes escalas de los niños?	1. Uso de mobiliario urbano	X	papeleras, cabinas telefónicas, bancos	motric	0	NI SI QUIERA AHI MOBILIARIO URBANO SUFICIENTE DE ACUERDO A LA SUPERFICIE DEL PARQUE Y LOS QUE SE ENCUENTRAN EN ESTAN EN PESIMAS CONDICIONES.	
	Estimulación	¿Hay atractivo visual en los equipos de juego? ¿Hay cambio de texturas en equipos de juegos, pilos? ¿Hay olores de objetos o sustancias que promuevan la exploración?	1. Motivación e invitación al uso de equipos de juego 1. Motivación e invitación al tacto en equipos de juego, esculturas u otros objetos 1. Motivación e invitación a explorar por olores	Desarrollo de todos los sentidos: Gusto, oído, tacto, vista, y olfato	X X X X	colores vivos cambio de texturas olores de objetos o sustancias	psicologico intelectual del habla social	0	NO EXISTEN NINGUN ELEMENTO MENCIONADO ANTERIORMENTE.
	Adaptaciones	¿Hay textos e instrucciones que traducan en sistema braille, con relieves o ilustraciones? ¿Hay instrucciones auditivas? 1. Vibración de objetos,	1. Informar ubicación, avisos, accesos	Desarrollo de la comunicación visual y táctil	X X	lettereros, mapas sonidos con agua, avisos con audio, alarmas	social afectivo	0	NO EXISTE NINGUN TIPO DE SEÑALIZACIÓN ESPECIAL NI AUDITIVA.
	Mantenimiento	¿Los equipos de juego están en buenas condiciones? ¿Las superficies del suelo están en buenas condiciones? demasiado compactados	1. Equipos de juego rotos 2. Equipos de juego de madera sin astillas o grietas 3. Equipos de metal oxidados 1. materiales sueltos no demasiado compactados 2. Desperdicios peligrosos	Cuidado de su entorno, de los equipos de juego que utiliza, las superficies que pisa o toca	X X X X V	vigilancia	intelectual psicologico social	0	EN EL PARQUE NO EXISTE NINGUN AJUEGO EN BUENAS CONDICIONES Y SI EXISTEN UN NUMERO CONSIDERABLE DE PIEDRAS SOBRE LAS CANCHAS DE BAJONCOSTO.
	Inspección	¿Hay a la vista actos vandálicos?	1. Reunión de vandalismo 2. Graffiti	Autoprotección en juego	V V	materiales lavables, con poco mantenimiento	intelectual	0	EXISTEN GRAFFITIS EN LOS MUROS Y MOBILIARIO ASI COMO EL DETERIORO POR PARTE DEL USO INADECUADO QUE SE LE DA AL MISMO POR PARTE DE LAS PERSONAS.
	Señalización	¿Hay información en planos, lettereros, carteles, direcciones, información específica? (Contraste de letras, dibujos (nombres de animales, plantas)?	1. Iluminación de lettereros 3. Tipografía clara y visible 4. Colores llamativos	Desarrollo de la comunicación con planos de información, carteles.	X X X X	lettereros pavimentos	intelectual social intelectual	0	EL PARQUE CARECE DE COLORES Y POR LO MISMO DE PALABRAS O LETRAS COMO ELEMENTOS PENSADOS PARA EL PARQUE.
	Pasamanos	¿Hay elementos de protección en escaleras y rampas?	1. Ergonómico que se adapte a la mano 2. La separación entre el pasamanos y el paramento debe tener una distancia mínima de 35mm y máxima 45mm en el plano horizontal 3. Debe pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas 4. Diseño anatómico y libre de aristas 5. La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstáculos para agarrarlos o elementos que impidan su continuidad 6. Los pasamanos deben prolongarse en los extremos de los tramos de escaleras y rampas como indicación de percepción manual que advierta del comienzo y final de las mismas 7. Color contrastante	Autoprotección en juego	X X X X X X X	rampas escaleritas barandales	motric social del habla cognositivo psicologico	0	NI SI QUIERA EXISTEN MOBILIARIOS CON PASAMANOS O ALGUN ELEMENTO MENCIONADO EN LAS PREGUNTAS ANTERIORES.
	Itinerarios	¿Los pasillos son adecuados al tránsito de los niños?	1. Anchura mínima de 2m 2. Evitan uso de escalones aislados 3. Pasillos delimitados con cercas, arbustos o guarniciones 4. El mobiliario está alineado no disperso 5. La iluminación no estorba el paso	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.	V V X X V	circulaciones	intelectual cognositivo	5	LA POCA ILUMINACION ESTA UBICADA DONDE NO ESTORBA EL PASO Y LOS PASILLOS NO ESTAN CLARAMENTE DELIMITADOS NI DEFINIDOS.
	Facilitadores de orientación	¿Hay punto de referencia y ubicación en el sitio de juegos?	1. Movimiento con agua 2. Elementos vegetales en movimiento 3. Elementos decorativos que produzcan sonidos con viento 4. Especies vegetales aromáticas 5. Elementos urbanos como medios de referencia 6. Cambio de colores según área de juego 7. Cambio de textura según área de juego	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización, con sus sentidos y elementos vegetales	X X X X X X X	Agua: canal, azoquia, fuente, cascada Especies de follaje ligero, ramas flexibles Elementos como tubos, esculturas	intelectual cognositivo	0	EL PARQUE CARECE COMPLETAMENTE DE LOS ELEMENTOS MENCIONADOS ANTERIORMENTE.

fotografía	concepto	pregunta	critérios	elemento v / x arquitectónico o ambiental	área de incidencia primordial	medi ción	observación
	Cambios de nivel						
	Escaleras	¿Los escalones y escaleras son adecuados para el tránsito de los niños? Inclinación constante	2. Escalones equidistantes 3. Construcción uniforme 4. Superficie de huella de material antideslizante 5. El ancho es mínimo de 1.2 m	Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con diseños adecuados a los usuarios	Intelectual cognitivo	0	NO EXISTEN ESCALONES EN NINGUNA ZONA DEL PARQUE.
		¿En equipos de juego son adecuadas las escalerillas?	1. Permite el aferramiento a ellas 2. El apoyo de pies y manos no está obstruido				
	Rampas	¿El recorrido en rampas es cómodo para todos?	1. Rampas con pendiente adecuada 2. Rampas no muy prolongadas 3. Cuenta con pasamanos 4. Hay una escalera alternativa 5. No desembocan en registros, rejillas, áreas de encharcamiento 6. Ancho mínimo de rampa de 90cms	Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con diseños adecuados a los usuarios	Intelectual cognitivo	0	NO EXISTEN RAMPAS DENTRO DEL PARQUE.
	Superficies y materiales	¿Se responde a las distintas necesidades de las áreas de juego?	1. Cambio de material de área de juego a circulaciones 2. Son superficies firmes 3. Son superficies estables 4. Las juntas no dificultan el paso con silla de ruedas o muletas 5. Amortiguadores de impacto 6. Materiales drenantes	Seguridad en donde pisa y donde toca al jugar	Intelectual cognitivo motivación psicológico	5	LOS ÚNICOS CAMBIOS DE MATERIAL PARA DELIMITAR LAS ZONAS SON PASTO Y CONCRETO Y EN ALGUNAS ZONAS DEL PARQUE LAS JUNTAS NO SON ADECUADAS PARA LAS PERSONAS EN SILLA DE RUEDAS.
	Equipos de juegos						
	Resbaladillas	¿El espacio en rampa de deslizamiento evita que mas de un niño se deslice?	1. Deslizarse un niño a la vez	Desarrollo motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	motiv., social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	0	NO EXISTEN RAMPAS EN EL PARQUE.
	Subibajas	¿El subibaja evita que un niño se suba de pie al centro del subibaja o lo trepe?	1. Trepase en subibaja en movimiento		motiv., social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	0	NO AHÍ NINGUN ELEMENTO QUE IMPIDA A UN NIÑO SUBIRSE AL SUBIBAJA EN LA ZONA CENTRAL DEL MISMO.
	Caruseles	¿Los componentes de la estructura de soporte son resistentes al eje de rotación? todos los elementos	1. Resistencia de fijación de		motiv., social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	10	EN CUANTO A ESTRUCTURA SE VE BASTANTE RESISTENTE.
	Tobogan	¿Hay superficies inclinadas que permitan deslizarse y alcanzar cierta velocidad?	1. Toboganes integrados a topografía 2. La sección es constante en la entrada y salida del tobogan 3. La sección es constante sin discontinuidades en uniones 4. La longitud permite acceder a ella y sentarse 5. Protecciones laterales		motiv., social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	0	NO EXISTEN SUPERFICIES EN INCLINACION EN EL PARQUE.
	Columpios	¿Hay elementos que promuevan el balanceo?	1. Columpiarse según edad, columpios con cesta separados de los sin cesta 2. Columpiarse según edad 3. Máximo dos columpios por estructura de soporte para niños con silla de ruedas 4. Evitar uso de juegos combinados con columpios		motiv., social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	0	NO EXISTEN COLUMPIOS EN EL PARQUE.
	Estructuras para trepar	¿Hay elementos para trepar para niños menores de 6 años? ¿Hay elementos para trepar para niños mayores de 6 años? ¿Hay elementos para trepar de materiales atractivos?	1. Estructuras de trepar menores de 1.5m 1. Estructuras de trepar mayores de 1.5m y menores de 2.1 m 1. Cuerdas 2. Cables 3. Colinas o taludes 4. Estructuras de madera o metal	Elementos flexible para trepar Elementos rígidos para trepar	motiv., social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	0	NO EXISTEN NINGUN ELEMENTO MENCIONADO ANTERIORMENTE.
	Juegos compuestos	¿Hay elementos que ofrezcan diversión?	1. Juegos abstractos 2. Juegos realistas 3. Áreas indefinidas de desarrollo	Montón de piedras Trenes, casas Áreas de creatividad e imaginación	motiv., social, motivación, afectivo, psicológico,	0	NO EXISTE NINGUN JUEGO PARA EL USO DE LOS MENDRES EN EL PARQUE.

fotografía	concepto	pregunta	criterios	Descripción	V/X				%	elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia primaria	medición				observación
					CATY	ARTURO	GABY	JANAI				CATY	ARTURO	GABY	JANAI	
	Físico	¿Hay elementos que promuevan la actividad física?	1. Saltar 2. Correr 3. Pedalear 4. Arrastrar 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Relieves	Interacción y dinamismo con movimientos físicos	V	V	V	V	100%	rampas	matriz	7	8	7	8	
	social	¿El espacio promueve juegos que permita relacionarse con los demás?	1. Descansar 2. Juegos entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles	Relación con niños, de su edad o de otras edades, fomento de imaginación	V	V	V	X	75%	mesas, sillas, bancas, estructuras	habla psicológico intelectual afectivo					7.5
	creativos	¿Hay materiales para manipular donde el niño 2. Hierta 3. Aquemita su creatividad e imaginación? 4. Gravas 5. Hojas 6. Hojas 7. Hojas 8. Otros	1. Arena 2. Hierta 3. Aquemita su creatividad e imaginación 4. Gravas 5. Hojas 6. Hojas 7. Hojas 8. Otros	Desarrollo de imaginación y creatividad	V	V	V	V	100%	arneros	intelectual psicológico	4	4	2	2	5.75
	sensoriales	¿Existen elementos que aporten experiencias sensoriales táctiles, visuales, auditivos, olfativos?	1. Texturas 2. Colores 3. Agua 4. Corrientes de aire dirigidas visuales, auditivos, olfativos	Desarrollo de imaginación con experiencias sensoriales: táctil, auditivo, visual, olfativo	V	V	V	X	75%	árboles, esculturas, agua, flores, hierba	psicológico intelectual del habla social	5	6	7	3	3
	tranquilos	¿Existen elementos o espacios que proporcionen oportunidades de descanso, que protejan de ruido y agitación de otros juegos, que eviten distracciones, que se relacionen con otros espacios?	1. Descansar 2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse	Concentración del niño en diferentes actividades, relajación, descanso	V	V	V	V	100%	bancos, elementos que resguardan de lluvia, elementos que resguardan de viento, palapas, mesas	social del habla intelectual psicológico	5	9	8	10	5.25
									87.83%							8 5.9



Entorno

Topografía ¿Existen en el terreno formas irregulares, rectilíneas, uniformes que promuevan la imaginación, juegos, relación con el entorno y aprendizaje de:
1. Imaginar aventuras/actividades?
2. Jugar a esconderse

Vegetación ¿Existen especies arbóreas, en el piso, en jardinerías que fomenten la relación con el entorno?
1. Especies adecuadas al entorno
2. Resistentes
3. Buena capacidad de regeneración
4. A diferentes alturas para niños y adultos
5. Con rodapiés para acercarse
6. Jardinerías de poco grosor para acercarse
7. Ejemplares maduros que atraen más

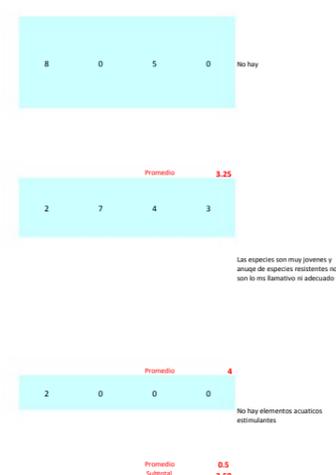
Agua ¿Existen aguas que niños puedan acceder a ella e incorporarla a sus juegos?
1. Observar ciclo del agua
2. Respeto al medio natural
3. Jugar con ella

V	X	X	X	75%
V	X	X	X	75%
X	X	X	X	100%
X	X	X	X	100%
2	0	0	0	87.50%
V	V	X	X	50%
V	V	X	V	75%
X	V	X	V	50%
X	V	X	X	75%
X	X	X	X	100%
X	X	X	X	100%
X	X	X	X	100%
2	4	0	2	78.57%
X	X	X	X	100%
V	X	V	X	75%
X	X	X	X	100%
X	X	X	X	100%
1	0	1	0	85.00%
Subtotal 87.82%				

Diversión e imaginación en los juegos, estimulación por el entorno

desniveles
pendientes
zonas a diferentes alturas
colinas

matric
intelectual
psicológico



Espacialidad y función

Del área de juego ¿El área de juego está alejada del tráfico vehicular y su perímetro de juego está cercado?
1. Alejado de vehículos más de 30m
2. Cercado

Accesos del área de juego ¿El acceso al área de juego es atractivo?
1. Iluminada
2. Contrastante
3. Delimitada de otros espacios públicos

Límites del área de juego ¿Existe una separación entre diferentes tipos de juegos?
1. No trepane
2. No escalar
3. No montarse

Orden ¿Existe un orden en los espacios de juego según que los niños se ubiquen función y orienten en las diferentes zonas de juego?

V	X	V	V	75%
V	V	V	V	100%
2	1	2	2	87.50%
V	X	V	V	75%
V	X	V	X	50%
V	V	V	V	100%
3	1	3	2	75.00%
V	V	X	X	50%
V	V	X	X	50%
X	V	X	X	75%
X	V	X	X	75%
2	3	0	0	58.33%
X	V	X	V	50%

Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él

Desarrollan la capacidad del niño de orientarse y conocer el sitio

Protección del niño sin necesidad de estar tan cerca de él o explicarle los

El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.





Facilitadores de orientación	¿Hay punto de referencia y ubicación en el sitio de juego? 1. Movimiento con agua 2. Elementos vegetales en movimiento 3. Elementos decorativos que produzcan sonidos con viento 4. Especies vegetales aromáticas 5. Elementos urbanos como medios de referencia 6. Cambio de colores según área de juego 7. Cambio de textura según área de juego	5. La iluminación no estorba el paso	Y	Y	Y	Y	100%
		El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.	A	A	A	A	85.00%
		X	X	X	X	100%	
		V	X	X	X	75%	
		X	X	X	X	100%	
		X	X	X	X	100%	
		V	X	X	V	50%	
V	X	V	X	50%			
V	V	V	V	100%			
		4	1	2	2	Subtotal	82.14% 85.25%

Agua: canal, arroyo, fuente, cascada	Intellectual	8	2	5	3	Promedio	6.75
Especies de follaje ligero, ramas flexibles/cognoscitivo							
Elementos como tubos, esculturas							

Solo se puede orientar por el reloj, los sanitarios sin embargo hacen falta puntos de referencia más atractivos



Cambios de nivel	¿Los escalones y escaleras son adecuados para el tránsito de los niños? 1. Inclinación constante 2. Escalones equidistantes 3. Construcción uniforme 4. Superficie de huella de material antiderrapante 5. El ancho es mínimo de 1.2 m	Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con diseños adecuados a los usuarios	X	V	X	X	75%
		1. Permite el aferramiento a ellas	X	V	X	X	75%
		2. El apoyo de pies y manos no está obstruido	X	V	X	X	75%
		3. Permite el aferramiento a ellas	X	V	X	X	75%
		4. El apoyo de pies y manos no está obstruido	X	V	X	X	75%
0	5	0	0	82.14%			

Agua: canal, arroyo, fuente, cascada	Intellectual	0	8	4	0	Promedio	4.5
Especies de follaje ligero, ramas flexibles/cognoscitivo							
Elementos como tubos, esculturas							

No hay escaleras pero si ligeros cambios de nivel



Rampas	¿El recorrido en rampas es cómodo para todos? 1. Rampas con pendiente adecuada 2. Rampas no muy prolongadas 3. Cuenta con pasamanos 4. Hay una escalera alternativa 5. No desembocan en registros, rejillas, áreas de encharcamiento 6. Ancho mínimo de rampa de 90cms	Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con diseños adecuados a los usuarios	X	X	X	X	100%
		1. Permite el aferramiento a ellas	X	X	X	X	100%
		2. El apoyo de pies y manos no está obstruido	X	X	X	X	100%
		3. Permite el aferramiento a ellas	X	X	X	X	100%
		4. El apoyo de pies y manos no está obstruido	X	X	X	X	100%
		5. No desembocan en registros, rejillas, áreas de encharcamiento	X	X	X	X	100%
6. Ancho mínimo de rampa de 90cms	X	X	X	X	100%		
0	0	0	0	97.45%			

Agua: canal, arroyo, fuente, cascada	Intellectual	0	0	5	0	Promedio	3
Especies de follaje ligero, ramas flexibles/cognoscitivo							
Elementos como tubos, esculturas							

No hay escaleras pero si ligeros cambios de nivel



Superficies y materiales	¿Se responde a las distintas necesidades de las áreas de juego? 1. Cambio de material de área de juego a circulaciones 2. Son superficies firmes 3. Son superficies estables 4. Las juntas no dificultan el paso con silla de ruedas o muletas 5. Amortiguadores de impacto	Seguridad en donde pisa y donde toca al jugar	X	V	X	V	50%
		1. Permite el aferramiento a ellas	X	V	X	V	50%
		2. El apoyo de pies y manos no está obstruido	X	V	X	V	50%
		3. Permite el aferramiento a ellas	V	X	V	X	50%
		4. El apoyo de pies y manos no está obstruido	V	X	X	V	50%

Pavimentos	Intellectual	0	6	7	9	Promedio	1.25
Recubrimientos	Cognoscitivo						
metvarción							
psicología							

Las superficies continuas en el mismo nivel es lo unico que afectan las circulaciones



Juegos compuestos

(¿Hay elementos que ofrecen diversidad?)

- 3. Colinas o taludes
- 4. Estructuras de madera o metal
- 1. Juegos abstractos
- 2. Juegos realistas
- 3. Áreas indefinidas de desarrollo

X	X	X	X	100%
X	X	X	X	100%
0	0	1	1	87.50%
X	X	X	X	100%
X	X	X	✓	75%
X	X	X	X	100%
0	0	0	1	91.67%
Subtotal				86%
TOTAL				86%

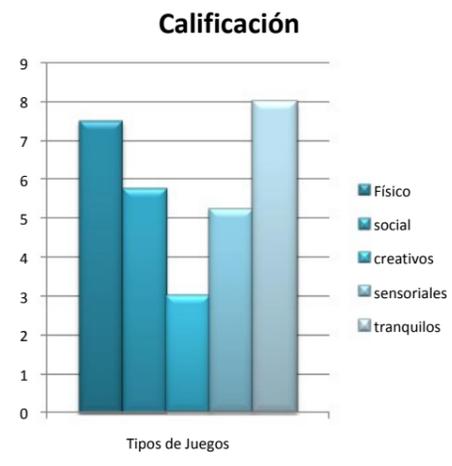
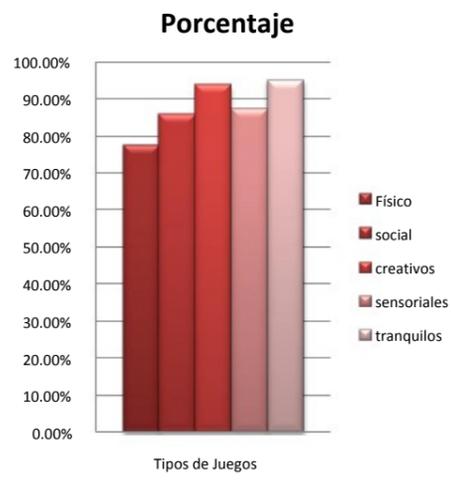
Monton de piedras
Trenes, casas
Áreas de creatividad e
imaginación

motric, social,
motivación,
afectivo,
psicológico,
cognitivo, del
habla

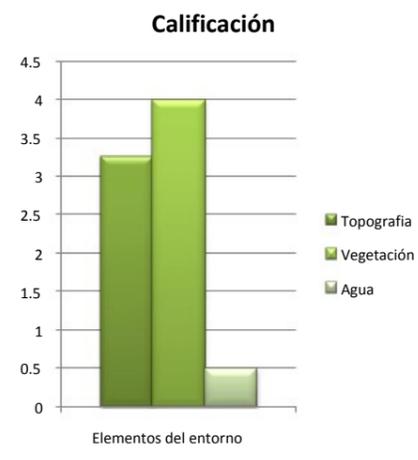
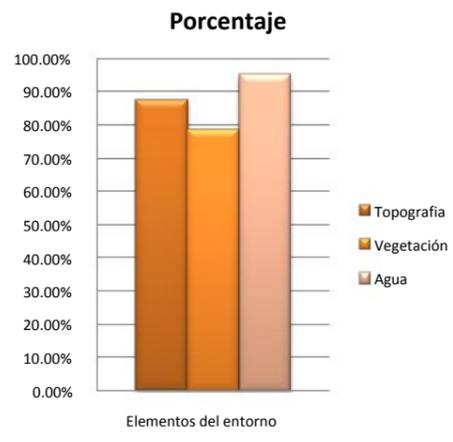
Promedio				5.25
6	3	8	4	

Promedio				5.25
Subtotal				3.75
TOTAL				4.09

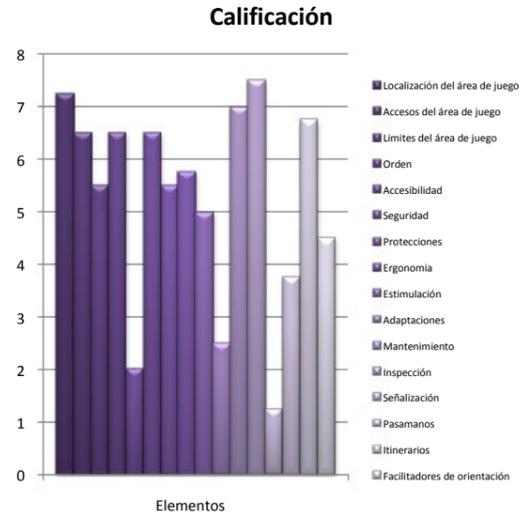
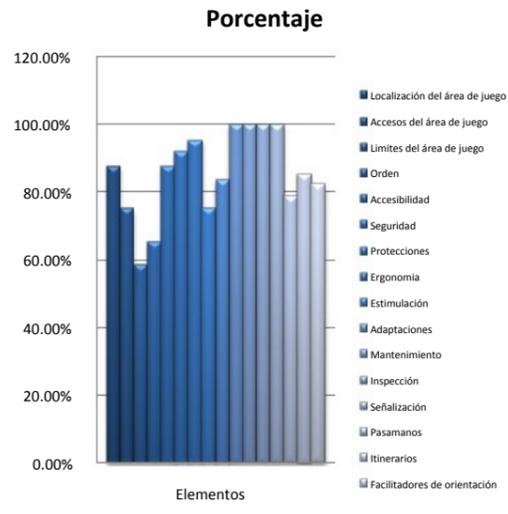
Tipos de Juego



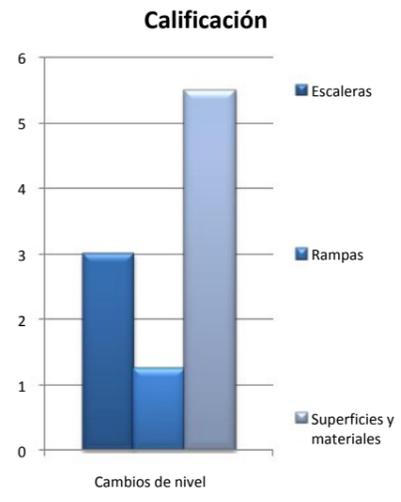
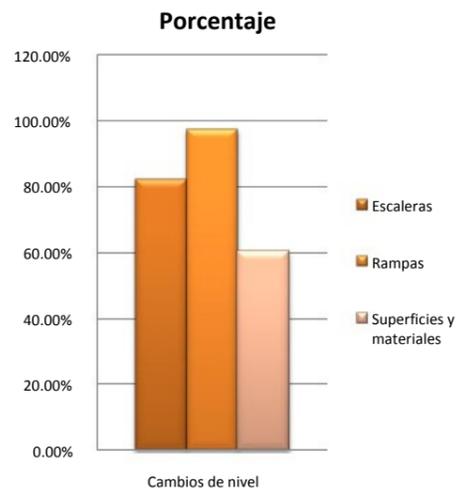
Entorno



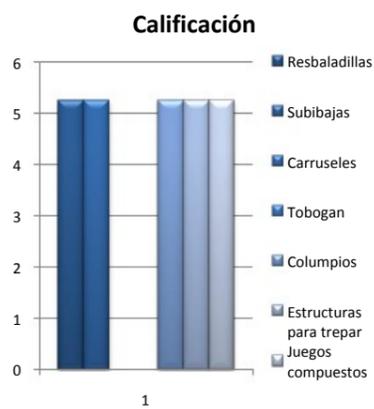
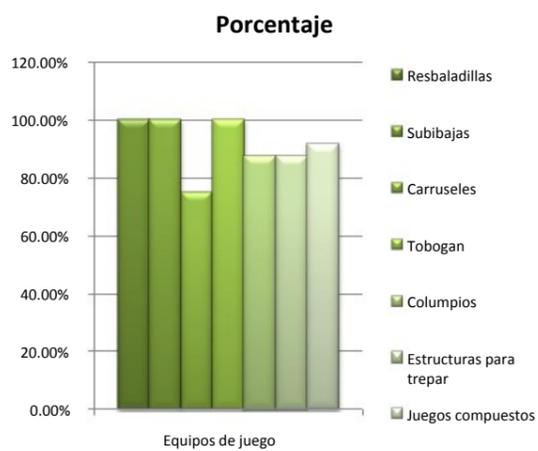
Espacialidad y fucion del área de juego



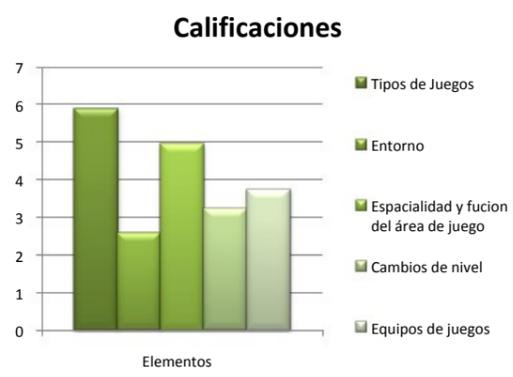
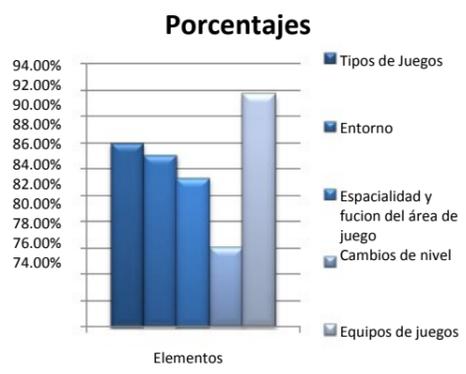
Cambios de nivel



Equipos de juego



Comparación General



fotografía	concepto	pregunta	criterios	Descripción	EVI				elemento arquitectónico o ambiental	área de incidencia potencial	medición				observación			
					CATY	ARTURO	GABY	JHAY			CATY	ARTURO	GABY	JHAY				
	Físico	¿Hay elementos que promueven la actividad física?	1. Saltar 2. Correr 3. Resbalarse 4. Arrastrarse 5. Trepar 6. Deslizarse 7. Protecciones contra caídas y choques 8. Juegos modulares 9. Estructuras 10. Relieves	Interacción y dinamismo con movimientos físicos	V	V	X	V	75%	rampas	motriz	7	2	3	5	Apesar de que cuenta con sólo 7 de 10 criterios posee una buena configuración espacial por lo cual saca 8 en medición. Le faltan pendientes para el juego por lo demás estaban		
		¿El espacio promueve juegos que permita relacionarse con los demás?	1. Descanso 2. Juegos entre ellos 3. Imaginación 4. Elementos abstractos 5. Elementos sugerentes 6. Elementos manipulables 7. Elementos flexibles	Relación con niños, de su edad o de otras edades, fomento de imaginación	X	X	V	V	50%	mesas lilas bancas esculturas muebles cabeles coetidas	habla psicológico intelectual afectiva	3	4	10	5		El espacio provoca relación entre niños sin embargo no les da libertad de juego, de imaginar, de manipular o de flexibilidad con materiales o actividades	
		¿Hay materiales para manipular donde el niño 2. Hierba 3. Aplanilla su creatividad e imaginación? 4. Gravas 5. Hojas 6. Hojas 7. Arcas 8. Otros	1. Arena 2. Hierba 3. Aplanilla su creatividad e imaginación 4. Gravas 5. Hojas 6. Hojas 7. Arcas 8. Otros	Desarrollo de imaginación y creatividad	X	X	X	X	100%	areneros	intelectual social psicológico	2	0	3	2		Sólo hay gravilla, aunque su función sería de absorber impactos, de piso puede jugarse	
		¿Existen elementos que aporten experiencias sensoriales táctiles, visuales, auditivas, olfativas?	1. Texturas 2. Colores 3. Agua 4. Corrientes de aire dirigidas	Desarrollo de imaginación con experiencias sensoriales: tactil, auditivo, visual, olfativo	V	X	V	X	50%	árboles esculturas agua flores hierba	psicológico intelectual del habla social	4	0	2	2		La única que estimula es el cambio de color en los equipos del juego	
		¿Existen elementos o espacios que proporcionen oportunidades de descanso, que protejan del ruido y agitación de otros juegos, que eviten distracciones, que se relacionen con otros espacios?	1. Descansar 2. Estar tranquilos 3. Concentrarse 4. Sentarse 5. Relajarse	Concentración del niño en diferentes actividades, relajación, descanso	V	V	V	V	100%	bancos elementos que resguardan de lluvia elementos que resguardan de viento pajetas mesas	social del habla intelectual psicológico	7	7	2	6		Las zonas de recreo diseñadas para sentarse son adecuadas para todas las edades, para pequeños y para los padres	
						V	V	V	V	100%								
						V	X	X	V	50%								
						X	X	X	V	75%								
						V	V	X	V	75%								
						V	V	X	X	50%								
					X	X	X	X	100%									
					V	X	X	X	75%									
					V	X	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	0	2	0	78.13%	Tierra								
					V	X	X	X	50%									
					V	X	X	X	75%									
					V	X	X	X	75%									
					V	X	X	X	75%									
					V	X	X	X	75%									
					X	0	1	0	90.00%									
					V	V	V	V	100%									
					V	X	X	V	50%									
					X	X	X	V	75%									
					V	V	X	V	75%									
					V	V	X	X	50%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									
					V	V	X	X	75%									
					X	X	X	X	100%									
					V	V	X	X	75%									

	(Los pesos están divididos según actividad?)	1. Andar en bicicleta 2. Caminar 3. Correr 4. Andar en triciclo	<table border="1"> <tr><td>V</td><td>V</td><td>X</td><td>V</td></tr> <tr><td>V</td><td>V</td><td>X</td><td>V</td></tr> <tr><td>V</td><td>V</td><td>X</td><td>V</td></tr> <tr><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>9</td></tr> </table>	V	V	X	V	V	V	X	V	V	V	X	V	10	9	8	9	75% 75% 75% 83.33%	ciclistas y vías peatonales										
V	V	X	V																												
V	V	X	V																												
V	V	X	V																												
10	9	8	9																												
Protecciones	(¿Hay protecciones en pendientes?)	1. Evitar caídas	<table border="1"> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>V</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	X	X	X	X	V	X	X	X	100% 75%	pretilos, rebordes	intelectual	8	10	2	6	Promedio 4.5												
	X	X	X	X																											
	V	X	X	X																											
	(¿Hay cambios de materiales?)	1. Identificación de diferentes espacios	<table border="1"> <tr><td>V</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	V	X	X	X	75%	cambio de texturas	cognoscitivo																					
	V	X	X	X																											
	(¿Hay elementos verticales como árboles?)	1. Evitar interferencias a 2. 15m	Jugar sin dificultades protegiendo de caídas, con barreras y con las adecuadas terminaciones en equipos de juego	<table border="1"> <tr><td>V</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	V	X	X	X	75%	mantenimiento de árboles, podarlos	afectivo																				
	V	X	X	X																											
	(¿Hay elementos de alto nivel de paso?)	1. Protección en estructuras de juego		<table border="1"> <tr><td>V</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	V	X	X	X	75%	regularmente barandales, pasamanos,	social																				
	V	X	X	X																											
	(¿Hay elementos de protección y sujeción?)	2. Elementos de protección no deben incidir a tropezar, ponerse de pie o sentarse en ellos		<table border="1"> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	X	X	X	X	100%	barreras																					
X	X	X	X																												
(¿Hay elementos peligrosos que causen daño a niños?)	1. Aristas 2. Bordes 3. Cantos vivos 4. Formas puntiagudas 5. Angulos peligrosos		<table border="1"> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>V</td><td>X</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>5</td><td>0</td><td>1</td><td>0</td></tr> </table>	X	X	X	X	X	X	V	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5	0	1	0	100% 75% 100% 100% 90.00%							Promedio 6.5
X	X	X	X																												
X	X	V	X																												
X	X	X	X																												
X	X	X	X																												
5	0	1	0																												
Ergonomía	(¿El mobiliario urbano que existe responde a las diferentes escenas de los niños?)	1. Uso de mobiliario urbano	Uso de todo el equipamiento adecuado al usuario.	<table border="1"> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	X	X	X	X	100%	papeleras, cabinas																					
	X	X	X	X																											
(¿Hay atractivo visual en los niños?)	1. Motivación e invitación al uso		<table border="1"> <tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> </table>	0	0	0	0	100.00%	teléfono, bancos	motor	0	0	0	5	Promedio 1.25																
0	0	0	0																												
Estimulación	(¿Hay atractivo visual en los niños?)	1. Motivación e invitación al uso		<table border="1"> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	X	X	X	X	100%	colores vivos	psicológico	0	0	0	0																
	X	X	X	X																											
	(¿Hay cambio de texturas en los equipos de juego?)	1. Motivación e invitación al uso	Desarrollo de todos los sentidos: Gusto, tacto, vista, y olfato	<table border="1"> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	X	X	X	X	100%	cambio de texturas	intelectual					No hay estimulación olfativa, pero por la zona no sería muy conveniente utilizar árboles frutales para evitar que se lucre															
	X	X	X	X																											
(¿Hay cambio de texturas en los equipos de juego?)	1. Motivación e invitación al uso	Desarrollo de todos los sentidos: Gusto, tacto, vista, y olfato	<table border="1"> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	X	X	X	X	100%	colores de objetos o																						
X	X	X	X																												
(¿Hay cambio de texturas en los equipos de juego?)	1. Motivación e invitación al uso	Desarrollo de todos los sentidos: Gusto, tacto, vista, y olfato	<table border="1"> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	X	X	X	X	100%	substancias	del habla social						Promedio 6															
X	X	X	X																												
Adaptaciones	(¿Hay braille e instrucciones que traduzcan en sistema braille, con relieves o ilustraciones?)	1. Informar ubicación, avisos, accesos	Desarrollo de la comunicación visual y táctil	<table border="1"> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	X	X	X	X	100%	letreros, mapas	social	0	0	0	4	Promedio 6															
	X	X	X	X																											
(¿Hay instrucciones que traduzcan en sistema braille, con relieves o ilustraciones?)	1. Vibración de objetos, audífonos?		<table border="1"> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	X	X	X	X	100%	sonidos con agua, avisos con audio, alarmas	afectivo					A pesar de que falta información con braille o audífonos el parque puede hacerse con otros sentidos como la vista y el tacto																
X	X	X	X																												
Mantenimiento	(¿Los equipos de juego están en buenas condiciones?)	1. Equipos de juego rotos	Cuidado de su entorno, de los equipos de juego que utiliza, las superficies que pisa o toca	<table border="1"> <tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	0	0	0	0	X	X	X	X	100%	vigilancia	intelectual	0	0	0	0	Promedio 1											
0	0	0	0																												
X	X	X	X																												

		Cuidado de su entorno, de los equipos de juego que utiliza, las superficies que pisa o toca	V X X X	75%	psicología							Los espacios de juego no representan peligro para los niños
	2. Equipos de juego de madera sin astillas o grietas		X X X X	100%	social							
	3. Equipos de metal oxidados		X X X X	100%								
	(Las superficies del suelo 1. materiales sueltos no están en buenas condiciones?)	demasiado compactados	X Y Y X	50%								
	2. desperdicios peligrosos		X Y Y X	50%								
	(Hay a la vista actos vandálicos?)	1. Reunión de vandalismo	X V X X	75%	materiales lavables, con poco mantenimiento	2	0	2	2	Promedio	0	Tal vez por la reciente remodelación del parque, o el gran número de usuarios no hay actividad vandálica, ni reuniones sospechosas
	2. Graffiti		X Y Y X	50%								
	(Hay información en planos, letreos, carteles, directorios, información específica (pantallas de animales, plantas?)	1. Reunión de vandalismo	X X X X	100%	desarrollo de la comunicación con planos de información, carteles,	0	0	0	0	Promedio	1.5	Falta toda la información no hay nada que ubique o que comunique algo
	2. Iluminación de letreos		X X X X	100%	letreos							
	3. Tipografía clara y visible		X X X X	100%								
	4. Colores llamativos		X X X X	100%	pavimentos							
	(Hay elementos de protección en escaleras y rampas?)	1. Ergonómico que se adapte a la mano	X X X X	100%	rampas	0	0	0	0	Promedio	0	
	2. La separación entre el pasamanos y el paramento debe tener una distancia mínima de 30mm y máxima 45mm en el plano horizontal		X X X X	100%	escaleras							No hay pasamanos, por que no posee escaleras ni rampas, sin embargo si hay diferencias de nivel suaves pero evidentes
	3. Doble pasamanos continuo a ambos lados de escaleras o rampas		X X X X	100%	barandales							
	4. Diseño anatómico y libre de aristas		X X X X	100%	del habla							
	5. La fijación de los pasamanos será firme por su parte inferior, sin obstáculos para agararlos o elementos que impidan su continuidad		X X X X	100%	cognitivo							
	6. Los pasamanos deben prolongarse en los extremos de los tramos de escaleras y rampas como indicación de percepción manual que advierta del comienzo y final de las mismas		X X X X	100%	psicología							
	7. Color contrastante		X X X X	100%	afcción motivación							
	(¿Los pasillos son adecuados al tránsito de niños?)	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece niños relaciones? Están sin de escalones espacios desahogados	X V V X	50%	circulaciones	0	5	4	5	Promedio	0	Sólo se puede orientar por el reloj, los sanitarios sin embargo hacen falta puntos de referencia mas atractivos
	3. Pasillos delimitados con cercas, función y utilización.		X V V X	50%	cognitivo							
	arboles o guarniciones		X X X X	100%								
	4. El mobiliario está alineado no disperso		X X X V	75%								



			X	V	X	V	
	5. La iluminación no estorba el paso		0	3	2	2	65.00%
Facilitadores de orientación	¿Hay punto de referencia y ubicación en el sitio de juego?	El niño aprende a ubicarse y orientarse en el espacio, establece relaciones espaciales de función y utilización.	X	X	V	X	75%
	2. Elementos vegetales en movimiento		V	X	X	X	75%
	3. Elementos decorativos que producen sonidos con viento		X	X	X	X	100%
	4. Especies vegetales aromáticas		V	X	X	X	75%
	5. Elementos urbanos como medios de referencia		V	X	X	V	50%
	6. Cambios de colores según área de juego		X	X	X	X	100%
	7. Cambio de textura según área de juego		V	X	X	X	75%
			4	0	1	1	79.57%
							85.48%
							Promedio 1.5
							Subtotal 1.53
Cambios de nivel	¿Las escaleras y escaleras son adecuadas para el tránsito de los niños?	Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con diseños adecuados a los usuarios	X	X	X	X	100%
	1. Inclinación constante		X	X	V	X	75%
	2. Escalones equidistantes		X	X	V	X	75%
	3. Construcción uniforme		X	X	X	X	100%
	4. Superficie de huella de material antideslizante		X	X	X	X	100%
	5. El ancho es mínimo de 1.2 m		X	X	X	X	100%
	¿En equipos de juego son adecuadas las escaleras?	1. Permite el aferramiento a ellas	X	X	X	X	100%
		2. El apoyo de pies y manos no está obstruido	X	X	X	X	100%
			0	0	2	0	92.86%
							Promedio 1.25
							Subtotal 1.25
							Promedio 1.25
							Subtotal 1.25
Rampas	¿El recorrido en rampas es cómodo para todos?	Desarrolla su motricidad e independencia en el juego con diseños adecuados a los usuarios	X	X	X	X	100%
	1. Rampas con pendiente adecuada		X	X	X	X	100%
	2. Rampas no muy prolongadas		X	X	X	X	100%
	3. Cuenta con pasamanos		X	X	X	X	100%
	4. Hay una escalera alternativa		X	X	X	X	100%
	5. No desembocan en registros, rejillas, áreas de encharcamiento		X	X	X	X	100%
	6. Ancho mínimo de rampa de 90cm.		X	X	X	X	100%
			0	0	0	0	85.71%
							Promedio 1.75
							Subtotal 1.75
Superficies y materiales	¿Se responde a las distintas necesidades de las áreas de juego?	Seguridad en donde plus y donde toca al jugar	V	V	V	V	100%
	1. Cambio de material de área de juego a circulaciones		V	V	V	V	100%
	2. Son superficies firmes		V	V	V	V	100%
	3. Son superficies estables		X	X	X	V	75%
	4. Las juntas no dificultan el paso con silla de ruedas o muletas		X	X	X	X	100%
	5. Amortiguadores de impacto		X	X	X	X	100%
							Promedio 1.75
							Subtotal 1.75
							Promedio 1.75
							Subtotal 1.75

		V	X	X	V	50%		
		3	3	3	3	87.24%		
		Subtotal				88.61%		
6. Materiales drenantes								
Equipos de juegos								
Resbaladillas	¿El espacio en rango de deslizamiento está que 1. Deslizarse un niño a la vez más de un niño se deslice?	Desarrollo motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla				75%	motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	A pesar de que cuenta con equipos de juegos, no cuenta con los mínimos según edades, estados físicos, que ofrecen diversión y estimulación
		X	X	X	V	75%		
		0	0	0	0	75.00%	Promedio Subtotal 3.75 2.25	
Subidas	¿El subidaje evita que un niño se suba de pie al? ¿Trepase en subidaje en centro del subidaje o lo movimiento trape?	Desarrollo motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla				100%	motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	A pesar de que cuenta con equipos de juegos, no cuenta con los mínimos según edades, estados físicos, que ofrecen diversión y estimulación
		X	X	X	X	100%		
		0	0	0	0	100.00%	Promedio Subtotal 0	
Carrouseles	¿Los componentes de la estructura de soporte? Resistencia de fijación de todos son resistentes al eje de los elementos rotación?	Desarrollo motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla				75%	motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	A pesar de que cuenta con equipos de juegos, no cuenta con los mínimos según edades, estados físicos, que ofrecen diversión y estimulación
		X	V	X	X	75%		
		0	1	0	0	75.00%	Promedio Subtotal 0	
Tobogan	¿Hay superficies inclinadas que permitan deslizarse y alcanzar cierta velocidad? 2. La sección es constante en la entrada y salida del tobogan 3. La sección es constante sin discontinuidades en uniones. 4. La longitud permite acceder a ella y ventilar 5. Protecciones laterales	Desarrollo motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla				100%	motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	A pesar de que cuenta con equipos de juegos, no cuenta con los mínimos según edades, estados físicos, que ofrecen diversión y estimulación
		X	X	X	X	100%		
		X	X	X	X	100%		
		X	X	X	X	100%		
		X	X	X	X	100%		
		X	X	X	X	100%		
		0	0	0	0	100.00%	Promedio Subtotal 0	
Columpios	1. Columpiarse según edad, ¿Hay elementos que promuevan el balanceo? de los sin cesta 2. Columpiarse según edad 3. Máximo dos columpios por estructura de soporte para niños con silla de ruedas 4. Forra los de juegos combinados con columpios	Desarrollo motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla				100%	motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	A pesar de que cuenta con equipos de juegos, no cuenta con los mínimos según edades, estados físicos, que ofrecen diversión y estimulación
		X	X	X	X	100%		
		X	X	X	X	100%		
		X	X	X	X	100%		
		X	X	X	X	100%		
		0	0	0	0	100.00%	Promedio Subtotal 0	
Estructuras para trepár	¿Hay elementos para trepár para niños menores de 6 años? 1. Estructuras de trepar mayores de 1.5m y menores de 2.1 m ¿Hay elementos para trepár de materiales atractivos? 1. Cuerdas 2. Cables	Desarrollo motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla				100%	motor, social, motivación, afectivo, psicológico, cognitivo, del habla	A pesar de que cuenta con equipos de juegos, no cuenta con los mínimos según edades, estados físicos, que ofrecen diversión y estimulación
		X	X	X	X	100%		
		X	X	X	X	100%		
		0	0	0	0	100.00%	Promedio Subtotal 0	

- Juegos compuestos** (Hay elementos que ofrecen diversos?)
- 3. Colinas o taludes
 - 4. Estructuras de madera o metal
 - 1. Juegos abstractos
 - 2. Juegos realistas
 - 3. Áreas indefinidas de desarrollo

X	X	X	X	100%
X	X	X	X	100%
0	1	1	1	100.00%
X	X	X	X	100%
X	X	X	X	100%
X	X	X	X	100%
0	0	0	1	100.00%
Subtotal				92.86%
TOTAL				85%

Montón de piedras

Trenes, casas
Áreas de creatividad e
imaginación

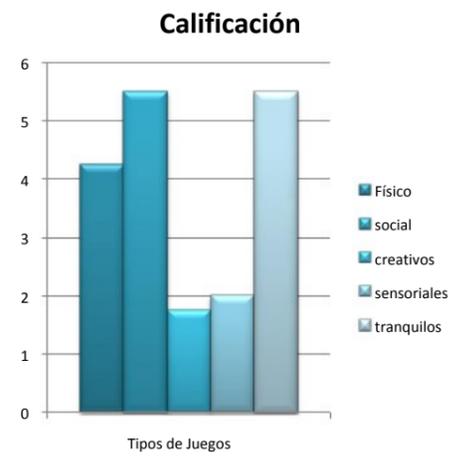
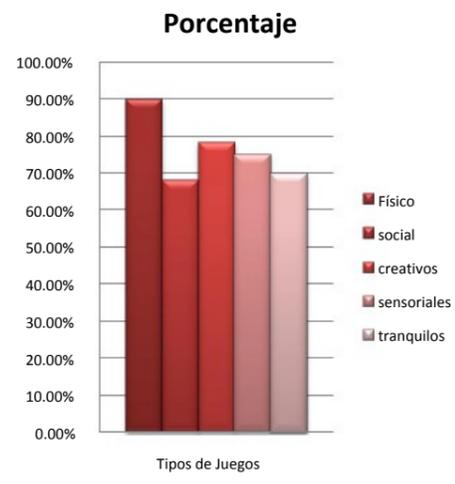
0	0	0	0
---	---	---	---

Promedio 0

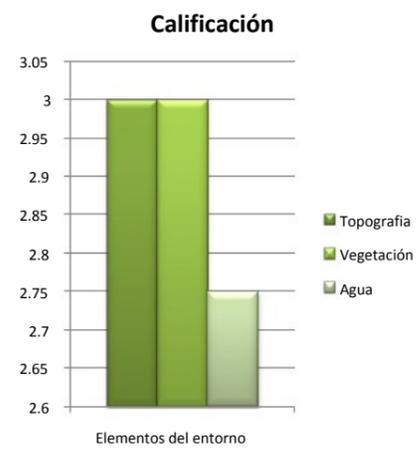
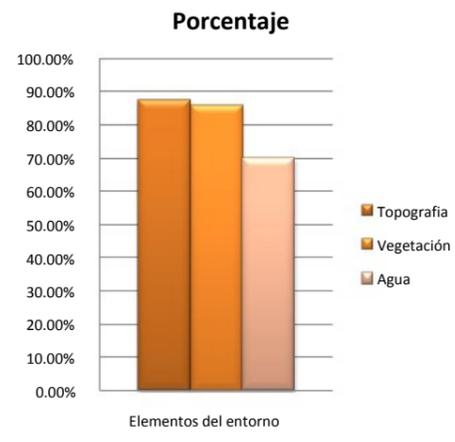
Subtotal 0

TOTAL 2.10

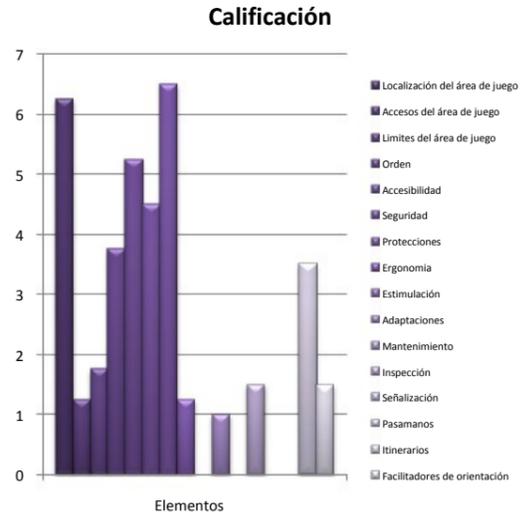
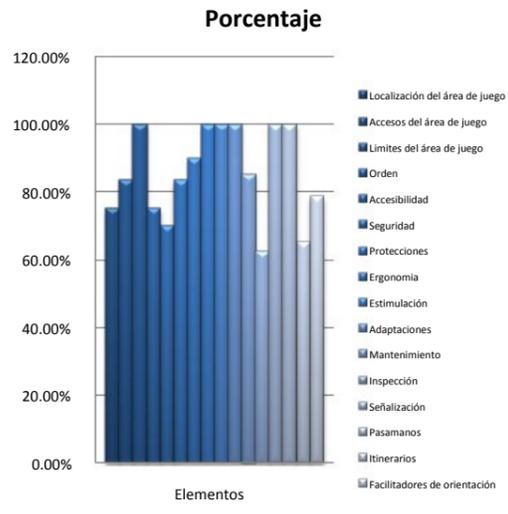
Tipos de Juego



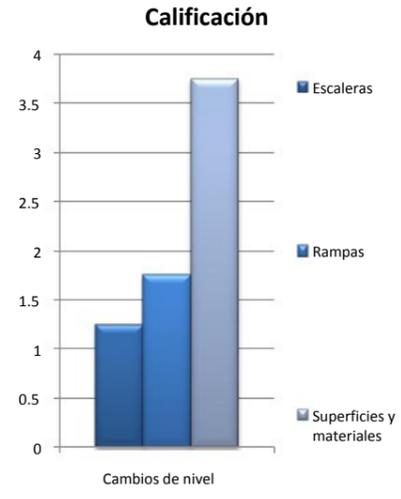
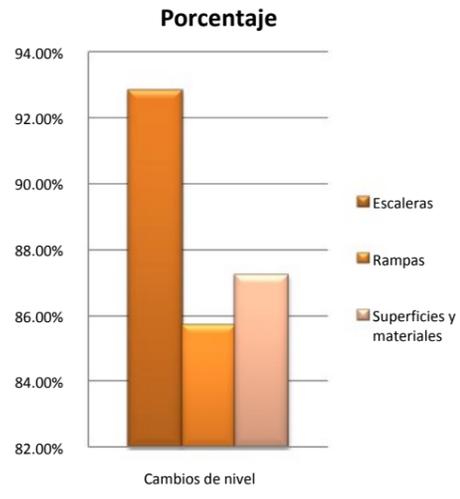
Entorno



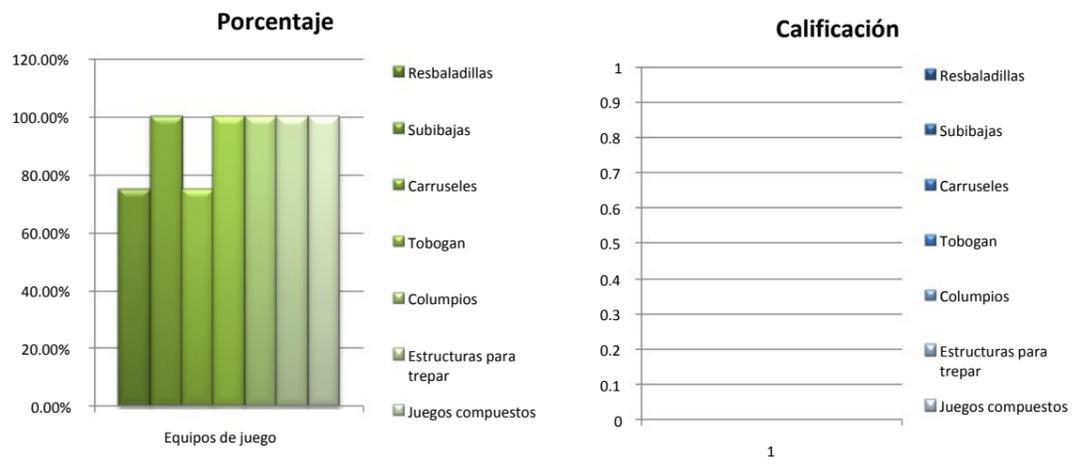
Espacialidad y fucion del área de juego



Cambios de nivel



Equipos de juego



Comparación General

