



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN JUAN

Facultad de Arquitectura
Urbanismo y Diseño

Trabajo final de **DISEÑO INDUSTRIAL**

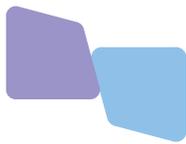
Año 2018

Sistema lúdico cognitivo

María Victoria **Cruvellier Carvajal**

Profesor Titular **Leonardo Lissandrello**

Profesor Adjunto **Andrea Cano**



ÍNDICE

Introducción	4
Investigación búsqueda - descubrimiento	5
• Recreación	7
• El aprendizaje de los niños por medio del juego	13
• Juegos y juguetes	23
• Conclusión etapa investigación	29
Planteo del desafío	30
• Objetivo	31
• Planificación Estratégica	31
Diseño de concepto	36
Diseño de detalle	50
• Juego de mesa	51
• Juego en el suelo	63
• Juego para el exterior	73
Análisis ergonómico	80
Conclusión final	84
Planos técnicos	86
Bibliografía	87
Anexos	90
• Sistema Constanz	
• Dimensiones antropométricas	

INTRODUCCIÓN

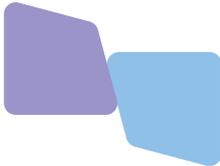
Para el siguiente proyecto partimos de la recreación como actividad que puede ser tomada y aprovechada desde distintos aspectos para beneficio de las personas, en sentido general.

Así descubrimos dentro de esta gran temática, los diferentes actores que participan de la misma, en diferentes entornos y con variados fines; de aquí surgen los niños como objeto de estudio.

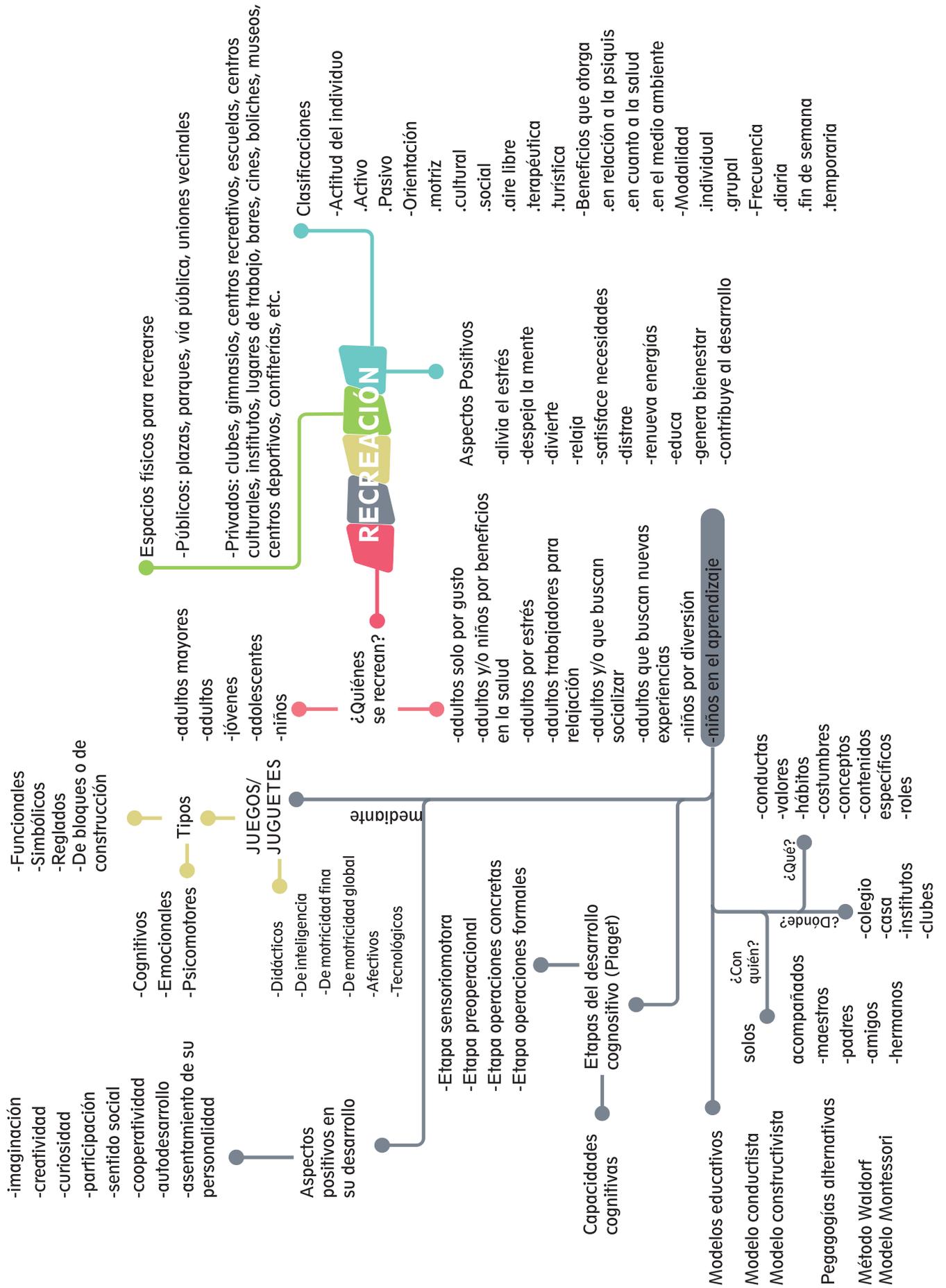
Comenzamos analizando todos los aspectos que influyen y hacen a la formación del niño, cómo es su desarrollo, qué capacidades desarrolla, por medio de qué herramientas, en qué ámbitos y espacios, etc. Para ello asistimos a algunas instituciones donde se trabaja con niños, espacios públicos a donde asisten y consultamos con especialistas en psicopedagogía.

Encontramos al juego como herramienta de aprendizaje y analizamos los distintos tipos y clasificaciones, y cómo podemos emplearlos para beneficio de los niños, dentro y fuera de las aulas.

A partir de ello definimos nuestro objetivo de trabajo que es ayudar en el desarrollo de las capacidades de los niños por medio del juego, siempre teniendo presente los distintos ámbitos y las personas que lo acompañan.



**INVESTIGACIÓN |
BÚSQUEDA - DESCUBRIMIENTO**



RECREACIÓN

Actividad destinada al aprovechamiento del tiempo libre para el esparcimiento físico y mental, con el objetivo de distraerse de las exigencias. Es voluntaria y depende de los gustos de cada persona.



ASPECTOS POSITIVOS

La recreación, tomada como actividad libre de cada persona, es una acción necesaria y de suma importancia en la vida de todos los individuos independientemente de su edad, condición física o mental, etc. Recrearse diariamente no solo ayuda a **aliviar el estrés y despejar la mente**; sino que **relaja** a la persona ayudando a continuar en sus ocupaciones con energías renovadas y generando bienestar consigo mismo y por consecuencia en su entorno. Recrearse también implica **aprender a disfrutar** el tiempo libre, el tiempo de ocio y saber elegir una actividad que contribuya al crecimiento personal.

Es importante destacar que la recreación no es meramente una actividad lúdica o de entretenimiento, sino que en ocasiones puede conllevar una carga educativa y/o de desarrollo y aprendizaje intelectual o motriz; por lo que aprender no debe ser necesariamente una carga o una tarea aburrida.

CLASIFICACIONES

Podemos clasificar las actividades recreativas según distintos criterios:

- Actitud del individuo : activo, pasivo.
- Orientación: motriz, cultural ,social, aire libre, terapéutica, turística.
- Beneficios que otorga: en relación a la psiquis, en cuanto a la salud, en el medio ambiente.
- Modalidad: individual, grupal.
- Frecuencia: diaria, fin de semana, temporaria.

A continuación se presenta un cuadro de análisis clasificatorio sobre algunas actividades recreativas en función de las categorías antes mencionadas.

	Individual	Grupal	Ambiente	Salud	Psiquis	Turística	Terapéutica	Aire libre	Social	Cultural	Motriz
Deporte	x	x		x	x						x
Act. Física	x	x	x	x	x		x	x	x		x
Caminar	x	x		x	x	x		x		x	x
Bailar	x	x		x	x		x		x		x
Montaña	x	x	x	x	x	x		x		x	x
Bicicleta	x	x		x	x	x		x	x		x
Yoga	x	x		x	x		x	x			x
Teatro		x					x			x	
Pintura	x	x		x	x		x	x	x		
Lectura	x	x			x		x		x	x	
Museos	x	x	x			x			x	x	
Espectáculos	x	x		x		x		x	x	x	
Muestras		x		x		x		x	x	x	
Investigación	x	x	x		x		x				
Charlas		x			x				x	x	
Debates		x	x		x				x	x	
Ferías		x	x			x		x	x	x	
Juegos	x	x	x	x	x		x	x	x		x
Reservas nat.	x	x	x			x	x	x	x	x	x
Campamentos	x	x	x	x			x	x	x	x	
Excursiones	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x
Viajes	x	x	x	x		x		x	x	x	x
Animales	x	x	x	x		x	x	x		x	x

● **ESPACIOS PÚBLICOS- Actividades**



Personas con perros
Personas corriendo/
caminando
Grupos de
entrenamiento
Picnic
Murga
Fútbol
Juegos para niños
Niños en bicicleta
Acrotelas



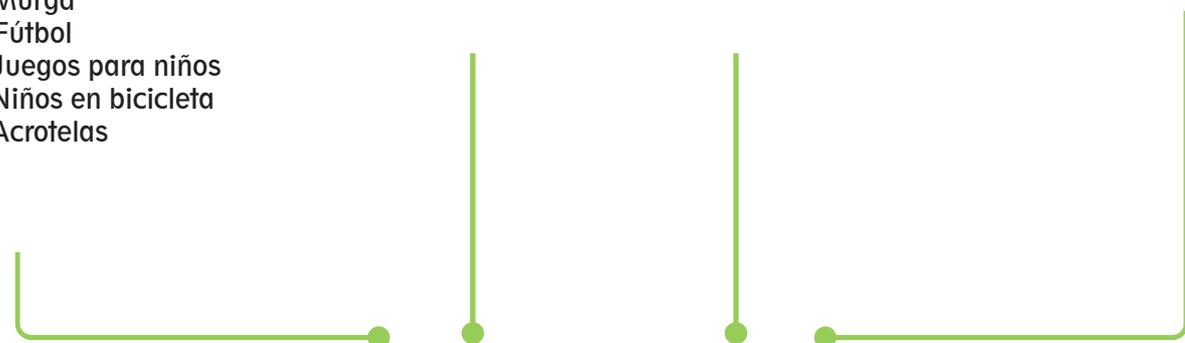
Grupos de baile
Personas con perros
Personas corriendo/
caminando
Grupos de entrenamiento



Aparatos de ejercicio
físico
Grupos de
entrenamiento
Juegos para niños
Picnic



Picnic
Pista de bicicleta
Pista de skate
Circuito de salud



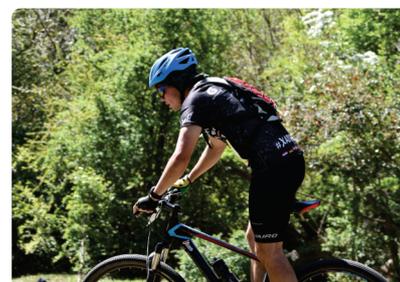
-Actividades al aire libre.

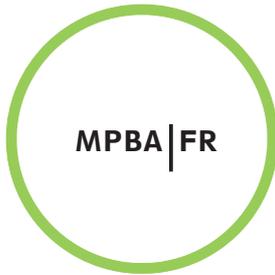
-Algunas se realizan diariamente y otras se ven con más frecuencia los fines de semana.

-No hay espacios determinados para cada grupo o actividad, están organizados de acuerdo a la conveniencia y comodidad de cada una (salvo parque de juegos y pista de bicicletas.)



	Grupal	Individual	Requiere elementos	Usuarios			Frecuencia		
				Adultos	Jóvenes	Niños	Diaria	Fines de semana	Espacio establecido
Entrenamiento físico	X	X	X	X	X		X		
Correr/caminar	X	X		X	X		X		
Acrotelas	X		X		X			X	
Slackline	X		X		X			X	
Circuito de bicicleta		X	X			X		X	X
Circuito de juegos	X	X	X			X	X	X	X
Fútbol	X		X	X	X	X		X	
Murgas	X		X		X	X	X	X	
Actividades c/perros	X	X		X	X	X	X	X	
Baile	X			X	X			X	
Picnic	X	X	X	X	X	X		X	
Skate	X	X	X		X	X	X	X	X





Museo Provincial de Bellas Artes |
Franklin Rawson

Exposiciones
temporales

Exposiciones
permanentes

Visitas guiadas

Ciclo de cine

Talleres

Niños

- Taller de creatividad
- Taller de inventos y juegos
- Taller de animación audiovisual
- Taller de expresión teatral
- Taller de expresión corporal y danza

Adultos

- Taller de dibujo de figura humana
- Taller de creatividad y técnicas de plástica
- Taller de arte textil y vestuario
- Taller de fotomural
- Taller de lectura y creación literaria
- Taller de producción musical
- Taller de expresión corporal y danza
- Taller de cine
- Taller de plástica

- Talleres compartidos.
- No hay diferencias en cuanto a mobiliario para los niños y para los adultos.
- Organizados en 3 tableros de trabajo largos, y algunos muebles para guardado de materiales y objetos.
- Poco espacio para trabajar en el suelo, y no sería el adecuado para ello en actividades para niños.
- Cada taller se organiza dentro del espacio de acuerdo a las actividades.



¿QUIÉNES SE RECREAN?

Podemos decir que absolutamente todas las personas desde los niños más pequeños hasta los adultos mayores pueden gozar y disfrutar de actividades recreativas, es por eso que independientemente de la edad contemplamos las situaciones en que estos grupos etarios desarrollan dichas actividades. Algunas de ellas pueden ser:

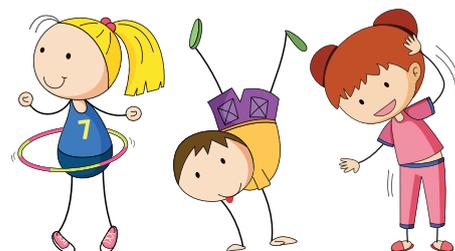
- adultos solo por gusto
- adultos y/o niños por beneficios en la salud
- adultos por estrés
- adultos trabajadores para relajación
- adultos y/o que buscan socializar
- adultos que buscan nuevas experiencias
- niños por diversión
- niños en el aprendizaje



EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS POR MEDIO DEL JUEGO

Aspectos positivos en su desarrollo

- imaginación
- creatividad
- curiosidad
- participación
- sentido social
- cooperatividad
- autodesarrollo
- asentamiento de su personalidad



La importancia del juego

El juego, desde la Filosofía, es algo más que un fenómeno puramente fisiológico. Huizinga (1968) afirma que este llega a constituirse en un fenómeno que ha de ser analizado en forma global, desde lo histórico, lo cultural, lo social y lo psicológico. El jugar, sostiene este autor, es ante todo una **actividad libre**. “El juego por mandato no es juego. Además, es diferente a la vida cotidiana; mas bien consiste en escaparse de aquella” (Huizinga, 1968).

Existe desde la antigüedad, es una actividad habitual en la persona, la más propia de la infancia. El ser humano **juega porque con ello se distrae**, porque goza del ejercicio. Es una manifestación alegre, optimista y plena de energía vital; ejercita los músculos, oxigena los pulmones, fortalece el corazón, agudiza la inteligencia y airea la mente. Así se construye un tipo de persona más sana, activa, espontánea y optimista.

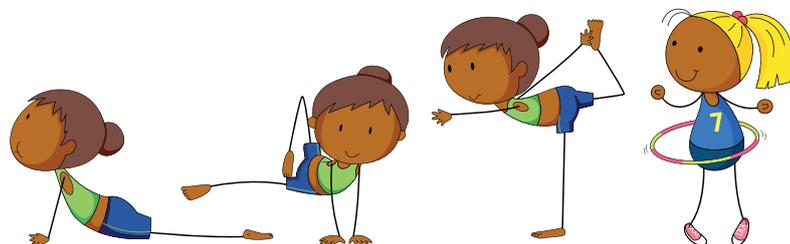
Además, el juego en la adultez perpetua y reexperimenta las alegrías inconscientes de la infancia y desarrolla la iniciativa y la personalidad. Cuando este es practicado en grupo, fomenta la amistad, las relaciones sociales, la sana convivencia, la empatía, etc. En la actualidad **jugar no es equivalente a perder el tiempo**, sino por el contrario es una forma de ganarlo. El juego es fundamental para el **crecimiento y el desarrollo**. Jugar es imitar, es imaginar, es crear, es construir, es entrar en relación, es pasar de lo real a lo fantástico y viceversa, es luchar y esforzarse, jugar es divertirse y en esa dinámica poner en práctica múltiples de funciones/capacidades cognitivas, emocionales y de comunicación que lo interpelan.

A su vez, toda actividad lúdica debe tener en cuenta las aptitudes de una persona, tanto las físicas como las intelectuales y sociales; debe adaptarse al contexto donde se desarrolla y no debe sobrepasar las posibilidades de los participantes. Por el contrario se acomoda al espacio físico y tiempo sociohistórico.

Se caracteriza por ser voluntario y deseado. Incluso es el **mejor medio de expresión** del niño,

convirtiéndose de esta manera en un **medio terapéutico**, de liberación/descarga de tensiones psíquicas y retorno al equilibrio. Por intermedio del juego, el niño transforma experiencias dolorosas, sufridas pasivamente, en activas y cambia el dolor en placer, reedita su historia personal.

Por ello consideramos que **el juego tiene ritmo y armonía**, es orden y crea un orden; es una representación de la realidad. Todo niño que juega, dice Freud, se comporta como un poeta, pues crea un mundo propio, nuevo y diferente, o mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le resulta satisfactorio. No es que el juego sea pura diversión; por el contrario, el niño lo toma muy serio, por lo cual "no es la seriedad el opuesto al juego, sino la realidad efectiva" (Freud, S., 1908).



● ETAPAS DEL DESARROLLO COGNOSITIVO

La teoría de Jean Piaget (1896-1980) sobre el desarrollo cognitivo en los niños, plantea que los mismos pasan a través de etapas específicas conforme va madurando su intelecto y su capacidad para percibir las relaciones de todo tipo. Estas etapas son:

• Etapa sensoriomotora - 0 a 2 años	niño activo
• Etapa preoperacional - 2 a 7 años	niño intuitivo
• Etapa operaciones concretas - 7 a 11 años	niño práctico
• Etapa operaciones formales - 11 a 12 años	niño reflexivo

Piaget presenta la idea de esquemas como aquello que permite ordenar el conocimiento del mundo, no solo en los niños sino también en el resto de las personas. Los esquemas son **conjuntos** de acciones físicas, operaciones mentales, de conceptos o teorías con los cuales organizamos y adquirimos información sobre el mundo. El niño conoce su mundo a través de las **acciones físicas** que realiza, mientras que los de mayor edad pueden realizar operaciones mentales y usar sistemas de símbolos (por ej.: el lenguaje). A medida que el niño va pasando las etapas, mejora su capacidad de emplear esquemas complejos y abstractos que le permiten organizar su conocimiento. El desarrollo cognositivo no consiste tan solo en **construir nuevos** esquemas, sino en **reorganizar y diferenciar** los ya existentes.

Principios del desarrollo (rigen el desarrollo intelectual)

Organización : conforme va madurando el niño integra los patrones físicos simples o esquemas mentales a sistemas más complejos.

Adaptación : todos los organismos nacen con la capacidad e adecua sus estructuras al ambiente.

Asimilación : moldea la información nueva para que encaje en sus estructuras actuales.

Acomodación: tiende a darse cuando la información discrepa un poco con los esquemas.

Sensoriomotora - (0 a 2 años)

- Se relaciona con el mundo a través de los sentidos y de la acción.
- Desarrollan la **conducta intencional**.
- Mecanismo de aprendizaje: **reacción circular**.
- Primeros esquemas: **reflejos innatos**.

Preoperacional - (2 a 7 años)

- Capacidad de **pensar** en objetos, hechos o personas ausentes.
- Mayor habilidad para emplear **símbolos** (gestos, palabras, números e imágenes).
- **Funcionamiento semiótico** o pensamiento representacional.
- Limitaciones: **egocentrismo, centralización y rigidez de pensamiento.**

Operaciones concretas - (7 a 11 años)

- Operaciones mentales y lógica.
- Menor rigidez y mayor flexibilidad.
- Organiza e interpreta el mundo por medio de tres tipos de **operaciones mentales: seriación, clasificación, conservación.**
- Comienza a dejar de ser egocéntrico.

Operaciones formales - (11 a 12 años)

- **Lógica formal** - forma abstracta y reflexiva.
- Características fundamentales del pensamiento: **lógica proposicional, razonamiento científico, razonamiento combinatorio, razonamiento sobre las probabilidades y las proporciones.**

● CAPACIDADES COGNITIVAS

Cognición

Facultad, consciente o inconsciente, de tomar la información que se recibe, y procesarla en base a conocimientos previamente adquiridos.

Capacidades cognitivas

Todas las habilidades que posee nuestro cerebro para funcionar y trabajar con la información que adquirimos de nuestro entorno.

- percepción
- memoria
- lenguaje
- orientación
- praxis
- funciones ejecutivas
- razonamiento

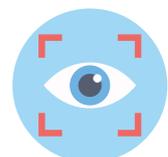
Percepción

Es la primera función cognitiva que ponemos en marcha para poder obtener cualquier tipo de información de nuestro ambiente, es el proceso que tiene la función de codificar y coordinar las diversas sensaciones elementales para darles un significado.

1. Los estímulos llegan a nuestros receptores.
2. Los receptores envían la información a nuestro cerebro.
3. Una vez la información está en nuestro cerebro se puede empezar a procesar.

Es el punto de salida para poder realizar el resto de funciones cognitivas, ya que modula la forma con la que la información llega a tu cerebro.

Percibimos por medio de nuestros sentidos:



Memoria

Una vez la información procesada llega a tu cerebro, el mecanismo que se pone en marcha es la memoria, la cual definimos como un proceso o conjunto de procesos que permiten codificar, almacenar y recuperar la información, una vez ésta ha entrado en nuestras neuronas. Podemos diferenciar tipos de memorias:

- Memoria sensorial: es de muy escasa duración (de 1 a 3 segundos) y trabaja junto al sistema de percepción para procesar la información que queremos que entre en nuestro cerebro.
- Memoria a corto plazo: actúa como una memoria de trabajo: cuando la memoria sensorial ha hecho ya su trabajo que nos ha permitido percibir la información, entra en juego esta memoria a corto plazo (que dura de 18 a 30 segundos). Esta memoria de corta duración mantiene disponible la información que se acaba de percibir durante unos segundos para que se pueda almacenar correctamente.
- Memoria a largo plazo: este tipo de memoria, es lo que popularmente se conoce como memoria, y contiene toda esa información que ya ha sido almacenada en nuestro cerebro, es decir que contiene nuestros recuerdos.

Lenguaje

Por lenguaje se entiende la capacidad de relacionar un sistema de códigos, con significados de objetos del mundo exterior, así como sus acciones, cualidades y relaciones entre los mismos.

Así pues, el lenguaje se podría considerar una forma especial de memoria, que nos permite recordar de forma automática la relación entre una palabra y un significado ha sido almacenada en nuestro cerebro, es decir que contiene nuestros recuerdos.

Orientación

Es el conjunto de funciones psíquicas que nos permiten darnos cuenta, en cada momento, de la situación real en la que nos encontramos; es la conjunción de múltiples recuerdos y conocimientos que se juntan.

Praxis

Es la capacidad que tenemos para realizar movimientos voluntarios, intencionados y organizados. Permite realizar cualquier movimiento con cualquier parte de tu cuerpo; está regulado por las regiones específicas de tu cerebro que conforman las praxias y son cuatro:

- Praxias idemotoras: capacidad que te permite realizar gestos simples de forma intencionada, como por ejemplo saludar con la mano.
- Praxias ideatorias: capacidad de manipular objetos con requerimiento de una secuencia de gestos y movimientos, como por ejemplo recortar una hoja con las tijeras.
- Praxias faciales: capacidad de mover partes de la cara con un objetivo, como dar un beso.
- Praxias visoconstructivas: capacidad de planificar y realizar movimientos para organizar un serie de elementos en el espacio, como hacer un dibujo.

Funciones ejecutivas

Se encargan de poner en marcha, organizar, integrar y manejar el resto de funciones que posee nuestro cerebro; funciona como coordinador y conector de todas las acciones.

Razonamiento

Con el razonamiento somos capaces de realizar funciones organizadoras relacionadas con la lógica, la estrategia, la planificación o la resolución de problemas.

Nos permite integrar la información que tenemos almacenada en nuestras neuronas, de manera que podamos adquirir nuevos conocimientos a través de lo que ya conocemos.

Con esta capacidad cognitiva aparecen nuestras ideas, los juicios o las conclusiones.



—● APRENDER JUGANDO

Al jugar, el sujeto **aprende y desarrolla** su pensamiento, su imaginación, su creatividad, sus potencialidades. El juego le provee un espacio donde **ensayar modalidades** de respuesta a problemáticas habituales con las que se enfrenta, y también la posibilidad de construir nuevos conocimientos. Lo ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de **equilibrio y autoregulación**. Al mismo tiempo, el juego le permite comunicarse y cooperar con otros ampliando de este modo el conocimiento que tiene del mundo social.

La evolución del ser humano es constante, para establecer asociaciones o relaciones entre las cosas es necesario, en un primer momento, manipular los objetos jugando. Como aún no tienen poder de abstracción suficiente para manejar representaciones de objetos, palabras o dibujos lo logran jugando.

Por lo tanto consideramos al juego como un **factor primordial** para un desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo y social sano desde el punto de vista del adulto. A nivel intelectual mediante el juego se **aprende a descubrir y ordenar el pensamiento**; el niño aprende conceptos, cualidades de forma, color, textura, temperatura, se sitúa en el tiempo, conceptualiza nociones básicas; desarrolla la conciencia de sí mismo y del mundo exterior. A nivel psicomotor muchos juegos ayudan al **desarrollo físico infantil**, al fortalecimiento de los músculos, estimulan la respiración y circulación de la sangre y aprende automatizar conductas dosificando el esfuerzo y consolidando el sentido del equilibrio. Con respecto a la dimensión social-afectiva, constituye una herramienta importante para la integración social y el equilibrio emocional; a través del juego el niño libera tensiones y manifiesta sus emociones de manera que sus frustraciones son reeditadas. Ayuda al desarrollo de las competencias a nivel grupal como la socialización, trabajo en equipo y habilidades intra e interpersonales.

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, no podemos negar el **valor educativo** que posee el juego en la vida del ser humano. A través de este, el niño va descubriéndose y conociendo el mundo, va construyendo el conocimiento de sí mismo y de los demás. En otras palabras, el niño se va desarrollando mientras juega, actividad que implica la puesta en práctica de múltiples funciones como su continua formación y progreso; por lo que se considera un factor muy importante a tener en cuenta en las **aulas**.



MODELOS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

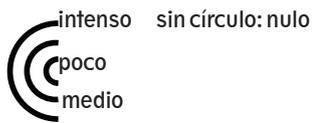
Modelos tradicionales

- Modelo conductista
- Modelo constructivista

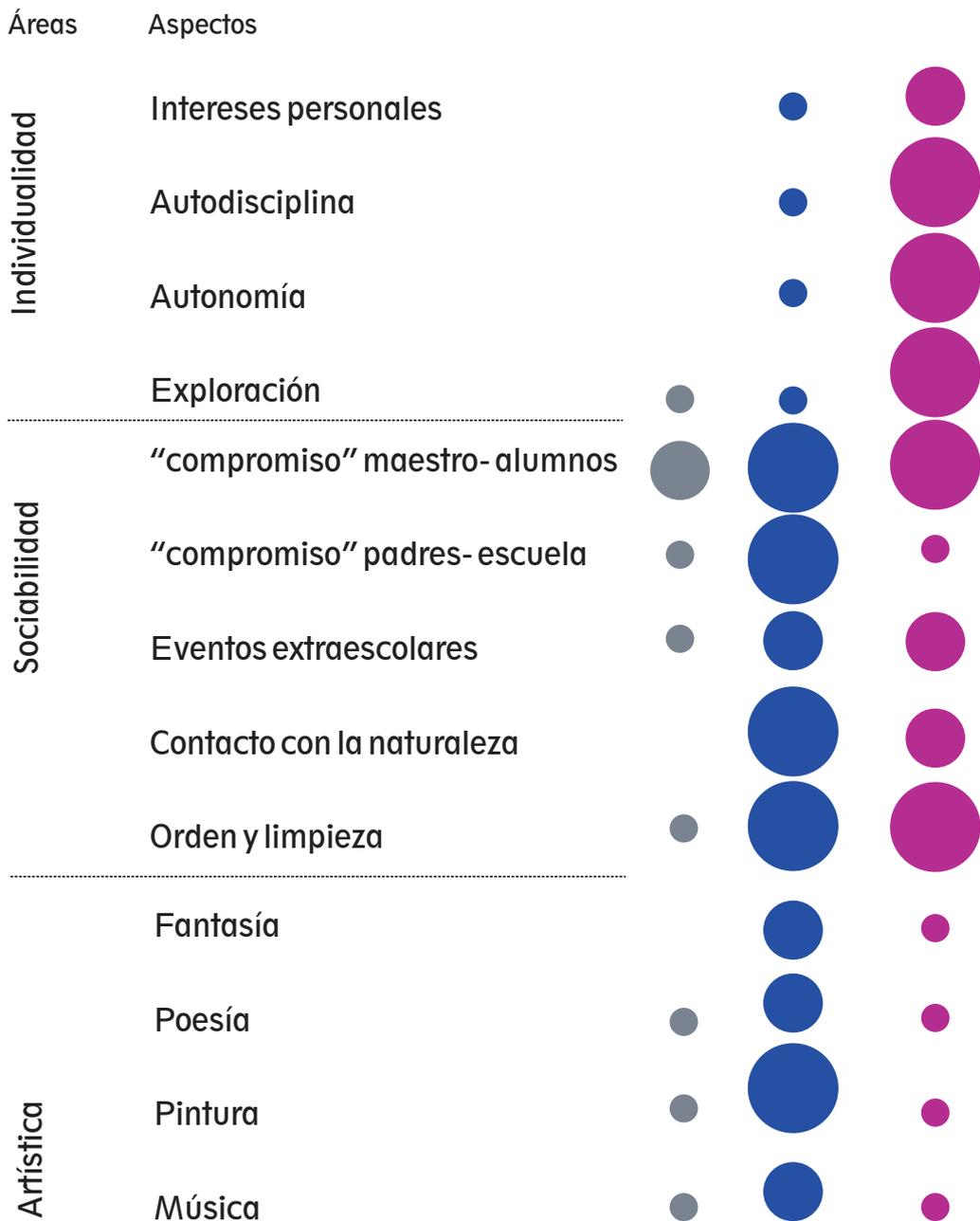
Pedagogías alternativas

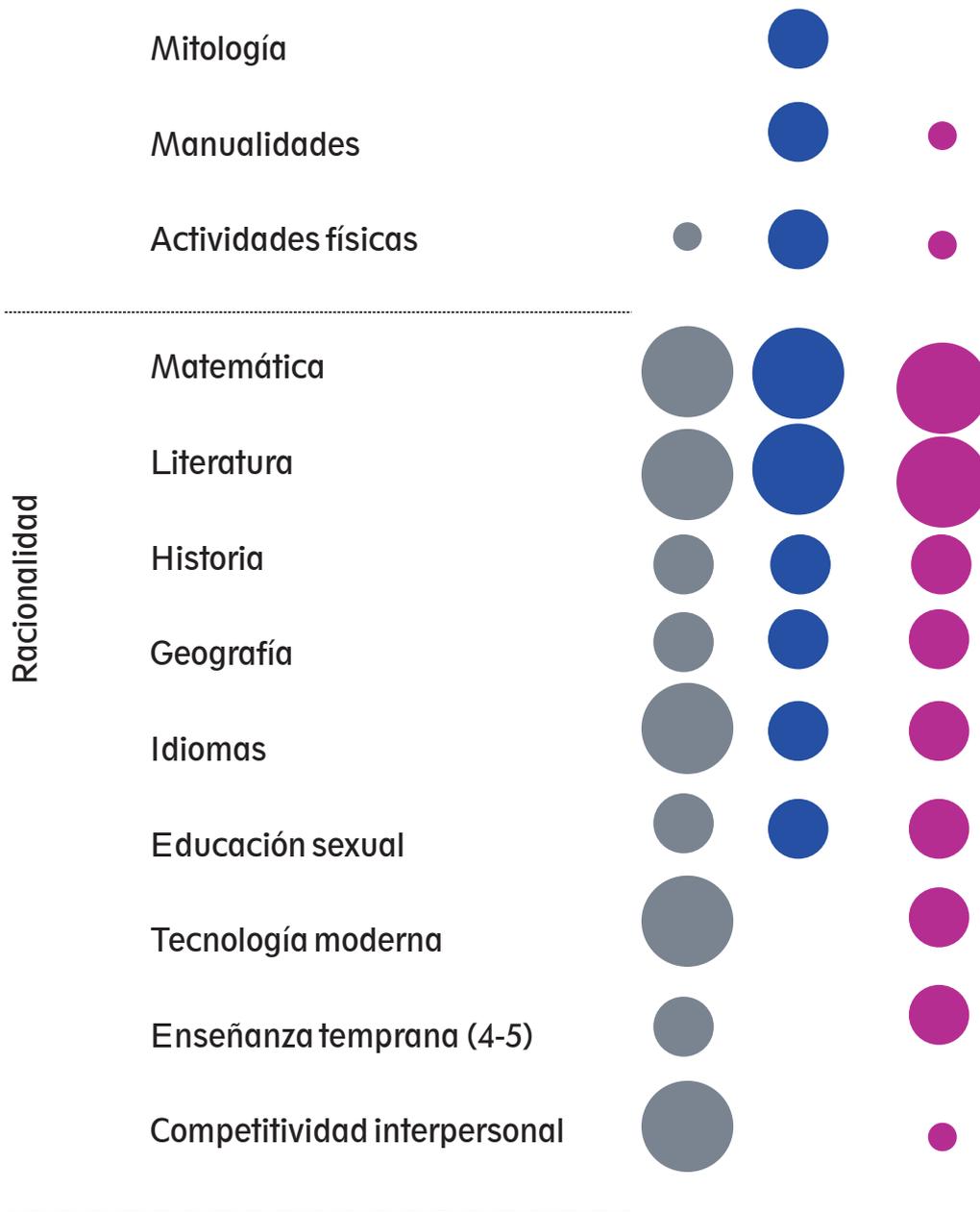
- Método Waldorf
- Método Montessori

Nivel de incentivo



- Tradicionales
- Método Waldorf
- Método Montessori





JUEGOS Y JUGUETES

Actividad recreativa cuya finalidad es divertir, entretener y/o educar; basado en un sistema de reglas.

Juego

Juguete

Objeto que sirve para la acción de jugar.

en relación a los objetos, podemos distinguir

- Juegos que utilizan juguetes
- Juegos que utilizan un mismo objeto pero difieren en sus reglas
- Objetos que son juegos
- Objetos que se utilizan para jugar
- Objetos diseñados para juegos específicos

Podemos clasificar los distintos tipos de juegos de distintas maneras de acuerdo a diferentes posturas o características de los mismos. Nos pareció importante citar la división que hace Jean Piaget, el cuál fue mencionado en capítulos anteriores.

El autor concibe al juego ligado al pensamiento del niño, desecha la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los **procesos del desarrollo constructivo**. De esta manera presenta la siguiente clasificación:

Juegos de ejercicio

El niño repite conductas (agita, arroja, toma, balancea, etc.) sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

Juegos Simbólicos

Consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.

Juegos Reglados

Para participar en él se deben tener en cuenta ciertas normas que son las que dan forma al juego poniendo también ciertos límites.

Juegos de Construcción

Tiene que ver con el agrupamiento de elementos o bloques para construir algo, ya sea una forma preconcebida o simplemente una forma abstracta a la cual el niño le otorga su significado. Los tipos de construcciones varían en cada etapa del desarrollo del niño. Podemos diferenciar dentro de ellos los de **bloques**, los de **sistemas de encastrados** y aquellos con **piezas para unir**.

Juegos en función de las etapas de desarrollo

0 a 2 años	Juegos de ejercicio / construcción	sensoriomotora
2 a 7 años	Juegos simbólicos / construcción	preoperacional
7 a 11 años	Juegos reglados / construcción	operaciones concretas
11 a 12 años	Juegos reglados/ construcción	operaciones formales

Otra clasificación pertinente tiene que ver con el área a la cuál está dirigida la estimulación en el juego, encontramos:

- Cognitivos
- Emocionales
- Psicomotores

En cuanto a juguetes hacemos una distinción entre:

- didácticos
- de inteligencia
- de motricidad fina
- de motricidad global
- afectivos
- tecnológicos

Didácticos



De inteligencia



Motricidad fina



Motricidad gruesa



Afectivos

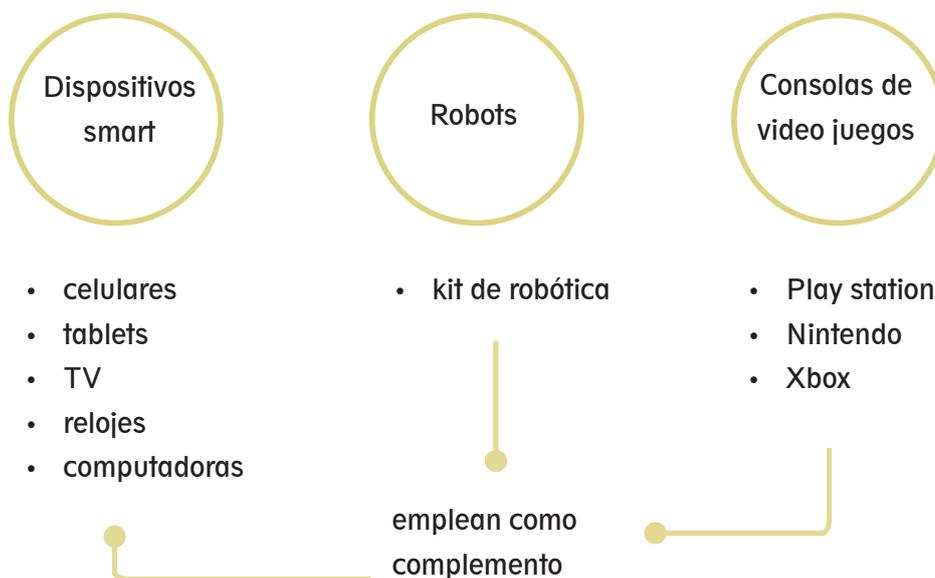


Tecnológicos



Juguetes Tecnológicos

Categorías



Aspectos positivos:

- Se pueden combinar con juegos didácticos
- Estimulan al niño en distintos aspectos
- Ayudan en su desarrollo
- Un solo elemento presenta muchas funciones
- Pueden favorecer tanto en el aspecto físico como mental

Aspectos negativos:

- El uso en los niños muy pequeños puede desfavorecer su desarrollo
- Sin un límite o supervisión puede crear malos hábitos
- Desfavorece el desarrollo psicosocial
- Pueden ocasionar hiperactividad y dependencia
- El exceso de información puede causarle estrés

A su vez, dentro de las aulas podemos diferenciar y categorizar los distintos juguetes materiales que encontramos:

- Juguetes para actividades simbólicas
 - muñecos o complementos (accesorios)
 - materiales para dramatizaciones (disfraces, maquillajes, etc.)
- Materiales de asociación lógica o reconstrucción de imágenes (rompecabezas)
- Materiales para construir (bloques)
- Juegos de reglas (tableros, cartas)
- Instalaciones fijas para destreza motriz (trepadores, toboganes, hamacas, etc.)

También podemos encontrar otros objetos o materiales que acompañan ciertas actividades:

- Materiales de música o instrumentos musicales
- Materiales de artes visuales
- Materiales pedagógicos
- Mobiliario propios del aula de acuerdo a las edades

A continuación se muestra en las imágenes ejemplos de espacios de aprendizaje y objetos que podemos encontrar en ellas (interiores y exteriores)





CONCLUSIÓN

Luego de lo expuesto anteriormente, podemos ver la importancia del **correcto desarrollo** del niño respetando en cada uno sus tiempos de acuerdo a las diferentes etapas que va transitando a lo largo de su **crecimiento**; y cómo influye en él la **estimulación** recibida por su entorno, por sus pares, por sus guías, etc. Vemos que el niño responde y es producto de dicha estimulación llegando a ser clave todo aquello que percibe tanto positivo como negativo.

Descubrimos al juego como una **herramienta** muy atractiva para emplear en el aprendizaje de los niños y sobre todo aplicable en las aulas, donde suele ser tediosa la enseñanza de algunos conceptos. Creemos que sería positivo poder aplicar, a la enseñanza tradicional, esta manera de transmitir conocimientos para así activar en los pequeños el **entusiasmo** por asimilar y conocer nuevos contenidos y habilidades, buscando potenciar aquellos en donde se destacan.

También encontramos que hoy la **tecnología** ocupa un espacio muy importante en nuestra vida y por tanto en la de los más chicos, quienes emplean diversos aparatos electrónicos a modo de distracción o como “juguete”; llegando en algunos casos a entorpecer la formación de los mismos. Un ejemplo de ello podemos observarlo en los nenes pequeños (en etapa de desarrollo motriz) que no logran una buena evolución a causa de una incorrecta o pobre estimulación.

Por último queremos destacar el grado de importancia de los **espacios físicos** de recreación y/o aprendizaje, el cuál influye de manera directa en ellos, favoreciendo o desfavoreciendo en sus actividades y por tanto en su desempeño. Así como los espacios “vacíos” o con pocos atractivos, para los chicos, pueden llegar a resultar “aburridos” o poco estimulantes, aquellos sobrecargados, también son negativos ya que pueden llegar a confundirlos y perderlos.



PLANTEO DEL DESAFÍO

Objetivo —————●

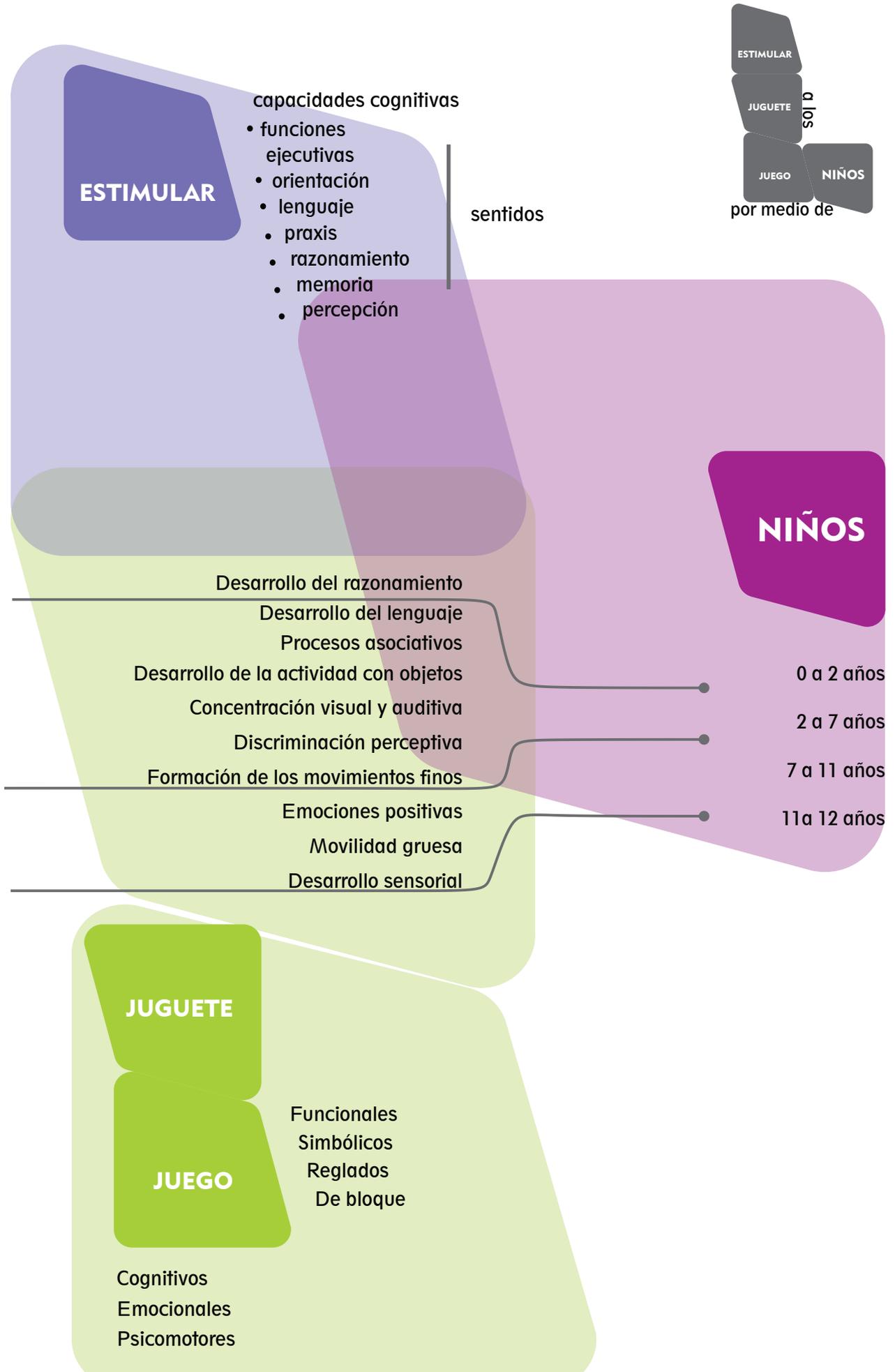
Fortalecer el desarrollo de las capacidades cognitivas en los niños, por medio del juego y los juguetes, en los diferentes ámbitos que rodean al niño.

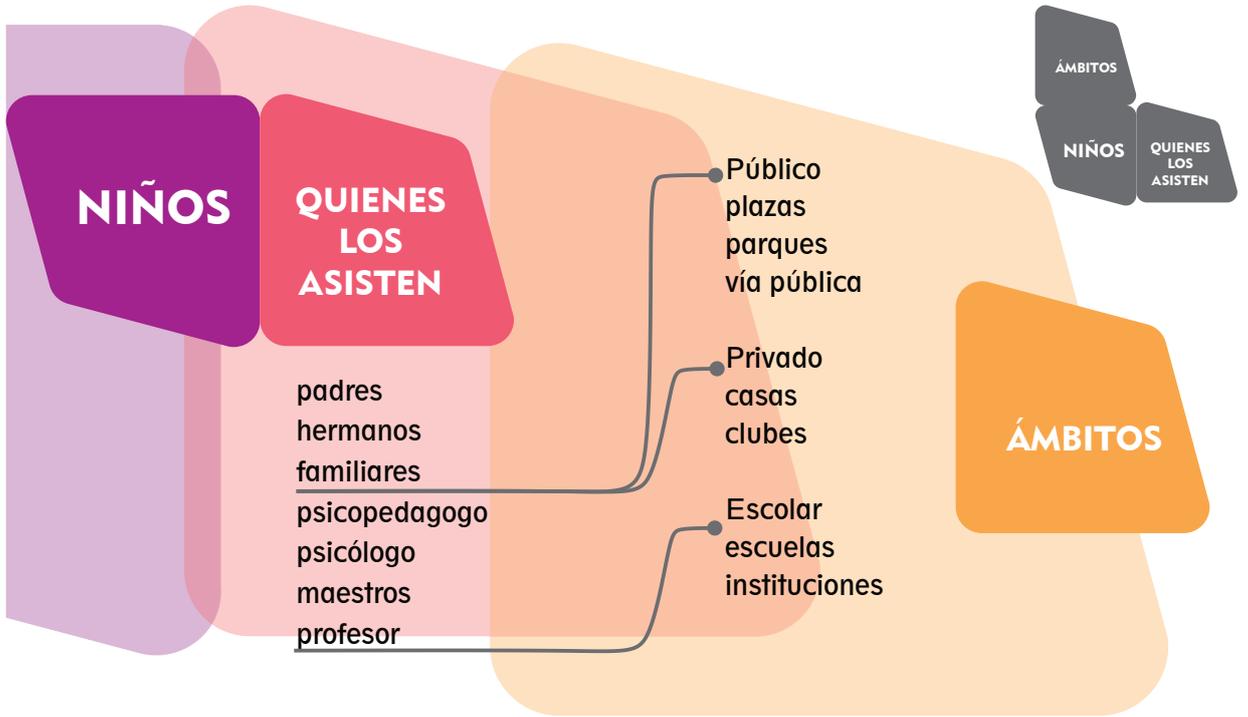
Estrategia —————●

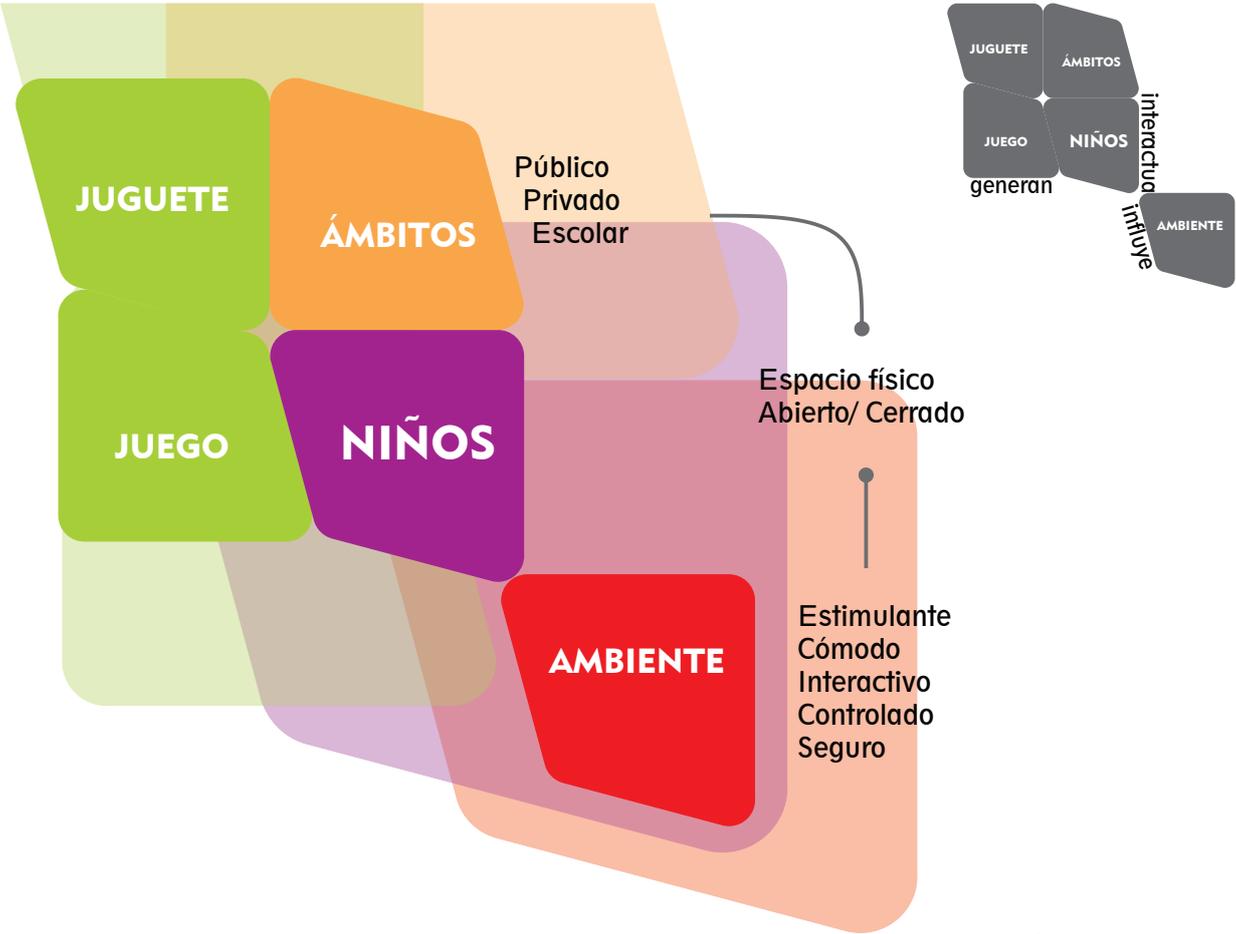
Estimular.

Planificación y gestión









- Etapas de desarrollo
- sensoriomotora
 - preoperacional
 - operaciones concretas
 - operaciones formales

