





UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

**LLEVANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES AL CONTEXTO
CONTEMPORANEO COMO HERRAMIENTA DE RESCATE DE
TRADICIONES Y COSTUMBRES DE LA REGION NARIÑENSE**

PROYECTO DE DISEÑO

PRESENTADO POR:

José Luis Goyes Rodríguez
Sergio Eduardo Ordóñez Muñoz

SAN JUAN DE PASTO

2014



UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

PROYECTO DE DISEÑO

Requisito para optar por título de
DISEÑADORES INDUSTRIALES

PRESENTADO POR:

José Luis Goyes Rodríguez
Sergio Eduardo Ordóñez Muñoz

ASESOR:

D.I. Harold Andrés Bonilla.

SAN JUAN DE PASTO

2014



**LLEVANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES AL CONTEXTO
CONTEMPORANEO COMO HERRAMIENTA DE RESCATE DE
TRADICIONES Y COSTUMBRES DE LA REGION NARIÑENSE.**

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado,

Son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Artículo 1 del Acuerdo No 324 de octubre 11 de
1966, emanado del honorable Consejo Directivo
de la Universidad de Nariño.

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO 1

JURADO 2

JURADO 3



RESUMEN

Toda creación está conectada con la forma de pensar, de sentir y de hacer de las personas; de alguna manera se puede decir que Está influenciada y determinada por la cultura del grupo social que usa dicha creación. Esto permite que la creación tome el valor de uso obtenido por la aceptación, la incorporación en la vida práctica y la trascendencia en el tiempo. Infortunadamente, por efectos de la Globalización y la Tecnificación, los elementos de uso y las creaciones cada vez son más descontextualizada de las características culturales, generando objetos muy útiles y técnicos que carecen de arraigo, siendo fácilmente desvalorizados en el tiempo debido a que hay nuevas tecnologías que simplifican lo creado, ofrecen mayor utilidad que las versiones anteriores y en ultimas potencian una evolución de los objetos que pueden llevar incluso a la desaparición del mismo.

Esta contradicción entre avance de la tecnología, innovación en el diseño y deseo de dar trascendencia los objetos por su valor cultural, plantean un reto importante a una profesión como el Diseño Industrial. En esta ocasión, académicamente se plantea esta inquietud frente a una población altamente influida por la tecnología y en una actividad muy importante para la reproducción social como lo es la población infantil y su actividad lúdica de juego. El presente trabajo busca aportar elementos conceptuales que sensibilicen a los diseñadores a tener en cuenta los valores culturales a la hora de diseñar un objeto lúdico.

ABSTRACT

Every creation is connected to the way of thinking, feeling and making of the people; it could be said in a sense that it's influenced and defined by the culture of the social group that use it.

This allows the creation to gain in use value obtained by the acceptance, the inclusion in everyday life and the transcendence through time. Unfortunately, as result of globalization and technology, these elements and creations are increasingly taken out of context of their cultural features, generating useful objects that however lack cultural entrenchment, therefore being easily deprecated through time as a result of new technologies that simplify the objects, offers more utilities and finally strengthen the artifacts evolution leading to the possibility of their extinction.

This contradiction between the technological progress, the design innovation and the desire to give transcendence to an object by reason of its cultural value, suggest an important challenge to the Industrial Design. In this occasion, this matter is proposed, with academic purposes, with a group highly influenced by technology as the children, and a very important activity for social reproduction as the play. This project wants to provide concepts to sensitize designers to bear in mind the cultural aspects in the design of a toy.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi madre Lourdes Amparo Rodríguez por todo el apoyo, confianza y la paciencia que me brinda en todo momento en especial en el transcurso de la carrera. Familiares y amigos por acompañarme y apoyarme durante este proceso. A Sergio Ordoñez por todo lo aprendido en el desarrollo de este proyecto, y a su familia por el apoyo brindado.

José Luis Goyes Rodríguez

Agradezco primero a mis padres por la paciencia y ese apoyo incondicional durante toda esta etapa de mi vida. A mi abuela, familiares y amigos por preocuparse y estar pendientes brindando su ayuda y conocimientos. A mi compañero por arriesgarse a terminar este viaje conmigo. A mi novia por su comprensión, por estar junto a mí en los momentos más difíciles y no dejarme desfallecer nunca. Y por último a mi abuelo por toda una vida de amor y cuidado que espero me siga brindando desde el cielo.

Sergio Eduardo Ordoñez Muñoz

TABLA DE CONTENIDO

1.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	11
2.	DEFINICIÓN DE OBJETIVOS	12
2.1	Objetivo General	12
2.2	Objetivos Específicos	12
3.	JUSTIFICACIÓN	13
4.	MARCO TEORICO	14
4.1	Globalización	14
4.1.1	Tecnología	16
4.1.2	Moda	24
4.2	Cambios Sociales	26
4.2.1	Sociedad	26
4.2.2	Educación Y Hogar	27
4.2.3	Seguridad	28
4.2.4	Posibilidad De Ser Niños	30
4.2.4.1	Trabajo Infantil	30
4.3	Ciudad	32
4.3.1	Vivienda	32
4.3.2	Espacio Público	33
4.3.3	Barrio	34
4.4	El Juego	35
4.4.1	Importancia Del Juego	35
4.4.2	Desarrollo Personal	35
4.4.3	Clases De Juegos	36
4.4.4	Desarrollo Físico	37
4.4.5	Desarrollo Social	37
4.4.6	Desarrollo Moral	38
4.5	El Juguete	38
4.5.1	Historia Del Juguete Y Juego	39
4.5.2	Clases De Juguetes	40
4.5.3	Desarrollo Creativo	40
4.5.4	Imaginación	41
4.5.5	Invencción De Juguetes	41
4.5.6	Tradiciones culturales y sus fundamentos	45
4.5.7	Juegos Tradicionales	46
4.5.7.1	Juegos Tradicionales En Colombia	48
4.5.7.1.1	Juegos De Competición	49
4.5.7.1.1.1	La Chaza	49
4.5.7.1.1.2	El Sapo	49
4.5.7.1.1.3	El Cuspe	49
4.5.7.1.2	Juegos De Pasatiempo	50
4.5.7.1.2.1	La Purishinga	50
4.5.7.1.2.2	La Pirinola	50
4.5.7.1.2.3	Los Zumbambicos	50
4.5.7.1.2.4	El Cucunubá	50

4.5.7.1.2.5	Encostalados	51
4.5.7.1.2.6	Caballitos De Madera	51
4.5.7.1.2.7	Las Canicas	51
4.5.7.1.2.8	Yermis o Los Yaces	51
4.5.7.1.2.9	El yo-yo	52
4.5.7.1.2.10	El trompo	53
5.	MARCO CONCEPTUAL	54
5.1	Tendencia DIY	54
5.2	Juegos Flash	56
5.3	Dispositivos Móviles	57
5.3.1	Clasificación De Dispositivos Móviles	58
5.3.2	Tipos de dispositivos móviles	59
5.4	Aplicaciones	60
5.5	Aplicaciones Y Artefactos (Realidad Aumentada)	61
5.6	Gamificación	62
5.7	Impresión 3D	63
6.	ESTADO DEL ARTE	65
6.1	Proyectos Regionales	66
6.2	Proyectos Nacionales	67
6.3	Proyectos Internacionales	68
7.	METODOLOGIA	69
7.1	Enfoque De La Investigación	70
7.2	Etapas Comprender	71
7.2.1	Entrevistas Personales	71
7.2.1.1	Niños	72
7.2.1.2	Adultos Mayores	75
7.2.1.3	Expertos	77
7.2.1.4	Encuestas	79
7.3	Etapas Empatizar	80
7.3.1	Modelo Comparativo	81
7.3.2	Mapa De Empatía	82
7.3.2.1	Insights	83
7.3.3	Mapa De Relaciones	88
7.4	Etapas Crear	89
7.4.1	Prototipado Rápido	89
7.4.2	Parámetros De Diseño	92
7.4.2.1	Técnicos-Productivos	92
7.4.2.2	Prácticos	92
7.4.2.3	Estético-Simbólicos	92
7.4.2.4	Ambientales	93
7.4.3	Brainstorm	93
7.4.4	Bocetación	95
7.5	Etapas Entregar	102
7.5.1	Definición de Concepto	103
7.5.2	Desarrollo Identidad	104
7.5.3	Diseño de Productos	105
7.5.4	Costos	118

7.5.5	Diseño Aplicación móvil	122
7.5.6	Diseño Web	126
7.5.7	Intervención parques	131
8.	Bibliografía	134
9.	Anexos	143

INTRODUCCIÓN

Este proyecto busca aportar elementos conceptuales que sensibilicen a los diseñadores a tener en cuenta los valores culturales a la hora de crear un objeto o materializar una idea. La innovación en el diseño como tal no puede dejar de lado la oportunidad de re-crear una cultura y ayudar a que ésta trascienda en el tiempo y continúe contextualizando el desarrollo de una sociedad.

Incluso en tiempos de Globalización y Tecnificación, es posible fortalecer una cultura regional para que ésta se la que entrega elementos y permea en otras culturas llamadas “fuertes” y no que ella se diluya y quizá desaparezca por elementos como la tecnología y las comunicaciones inmediatas. Depende de que el objetivo cultural se plantee a la hora de diseñar y de encontrar en mejor entorno, grupo humano y sensibilidad para que el Diseño pueda cumplir este papel.

Consideramos a la población infantil como un grupo humano muy interesante para que el Diseño busque esa oportunidad de enriquecer la cultura y tomamos al conjunto “juego – juguete” como contexto adecuado para la creación de medios de transculturización.

Dotar a un juego – juguete de características importantes que atraigan al usuario para la interacción y la socialización y que esas características, principalmente tengan arraigo y raíces ancestrales, tradicionales y memorables, puede ser un importante reto para la disciplina del diseño y la capacidad creadora de los diseñadores.

En esta revisión se han incluido elementos de la socialización / culturización y su importancia en el juego, fenómenos sociales y comerciales como la globalización para entender que el juego y su objeto; el juguete también están modificados y marcados por estos fenómenos y por último, algunos factores importantes que median o facilitan las elecciones y usos de juegos y juguetes.

Ponemos a disposición de la comunidad universitaria esta propuesta “Llevando Los Juegos Tradicionales Al Contexto Contemporáneo Como Herramienta De Rescate De Tradiciones Y Costumbres de la Región Nariñense.” para ser considerada en sus análisis y lecturas y motivarse a incluir los valores culturales en sus nuevas creaciones.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Claramente en las últimas décadas la tecnología ha avanzado a una velocidad vertiginosa y las llamadas TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) han marcado la vida y las experiencias de las personas. Esto ha acercado la información y el conocimiento a todo el mundo, junto a la globalización han significado una apertura del mercado mundial a empresas de cualquier país del planeta. No obstante, con la llegada de las redes sociales, los avances en telefonía móvil, el desarrollo de los smartphones y las tablets, los videojuegos, entre otros; se han visto afectados el pensamiento, los comportamientos y las formas de relacionarse tanto para niños como para adolescentes y adultos llegando al punto de perder la interacción personal.

Además con la globalización se genera un intercambio cultural muy grande lo cual hace que muchas personas desconozcan aspectos de su propia cultura y que de manera paulatina se pierda el conocimiento de su entorno, las tradiciones, los cuentos, las leyendas, y otros conceptos que los diferencian de las demás culturas.

En Colombia, que actualmente es el cuarto país más globalizado de latino américa, y más específicamente en Nariño, lo anterior se puede evidenciar con facilidad en el caso de los videojuegos, los cuales desde su popularización hace aproximadamente 18 años tras el lanzamiento de la consola PlayStation (la cual marcó el auge de los videojuegos) fueron desplazando a su contraparte análoga, los juegos tradicionales, los cuales con el paso del tiempo -y el continuo desarrollo de este rubro tecnológico- se fueron olvidando y desaparecieron de los anaqueles de los principales almacenes de venta. En consecuencia desde hace algunos años es difícil observar a niños jugando con trompos, baleros, canicas, muñecas de trapo y demás juguetes, incluso muchos de ellos desconocen su existencia lo cual es preocupante teniendo en cuenta que fueron objetos que marcaron la niñez de sus padres y abuelos y que hacen parte de la tradición de su cultura.

Cabe aclarar que si bien estos juguetes no son exclusivos del país, a algunos de ellos se los conoce por distintos nombres en otros países, son parte importante de las tradiciones y de la identidad de éste.

En conclusión, se puede asegurar que con la llegada de los videojuegos y los dispositivos móviles se desconocen las tradiciones y los objetos que hacen parte de ellas, en este caso los juguetes, por las nuevas generaciones, así mismo se denota la falta de preocupación de los padres por inculcarles estas costumbres las cuales representan una alternativa más sana para la recreación de sus hijos, y significan la perduración de una tradiciones que hacen parte de su identidad cultural.

1.1 Formulación Del Problema

¿De qué manera el diseño industrial puede ayudar a recuperar los juguetes tradicionales de la región y así mismo rescatar las tradiciones y costumbres del departamento de Nariño?

2. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS

2.1 Objetivo general.

Por medio del diseño industrial, rescatar y fortalecer manifestaciones culturales así como dinámicas sociales que se dan en torno a elementos pertenecientes a la cultura material de la región (Nariño) como lo son los juegos y juguetes tradicionales. Y de esta manera prevenir su completo olvido y desaparición para las futuras generaciones.

2.2 Objetivos específicos.

- Conocer cuáles eran los juguetes más comunes y de mayor fabricación en la región.
- Comprender como eran los procesos de fabricación de los juguetes tradicionales.
- Reconocer la situación actual del uso de estos objetos lúdicos en el departamento.
- Analizar cómo es la interacción actual del usuario con estos objetos y encontrar la forma de mejorarla haciéndola más personal y afectiva.
- Entender las principales razones por las cuales se han olvidado estos objetos.
- Proponer a partir del diseño industrial estrategias para contrarrestar las causas del olvido de los juguetes tradicionales.

3. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad los avances tecnológicos, en videojuegos y dispositivos móviles han cambiado la forma de entretenimiento y han afectado la forma de relacionarse de los niños y jóvenes.

Los videojuegos son medios de distracción visuales usados para entretener en mayor medida a la población juvenil e infantil. Sus beneficios son muchos; la gran interactividad con el usuario, la estimulación de la capacidad de razonamiento y discernimiento, entre otros. Pero, también son muchas sus desventajas; generan adicción, puede llevar a un sedentarismo excesivo, las habilidades de interacción social se ven disminuidas, y pierden interés en otras formas de entretenimiento más sanas.

Los juegos tradicionales han perdido mucha popularidad entre este público, lo cual ha causado que muchos de ellos sean olvidados y hasta hayan desaparecido no sólo del mercado sino del imaginario de la gente. Muchos niños no saben qué son ni cómo funcionan a tal punto que pueden causarles asombro verlos, sintiendo que son algo completamente ajeno a ellos.

La pérdida de estos elementos no solo afecta a los posibles productores y las empresas que los venden, sino que al ser parte de nuestra cultura material también afectan a la perduración de las costumbres y tradiciones que pertenecen a la identidad de la región.

Desde el diseño es posible generar conciencia sobre estos problemas además de aportar soluciones por medio de distintas estrategias, ayudando al rescate de estos elementos, a su reconocimiento y promoción para evitar que estos elementos lleguen a su completo olvido.

4. MARCO TEORICO

4.1 GLOBALIZACIÓN

La globalización es un proceso de cambio mundial que consiste en una integración de los mercados de países de todo el mundo, aunque inicialmente fue económico con el tiempo trascendió ese plano y se convirtió en un fenómeno que afecta no sólo los mercados sino la política, las costumbres de vida, la cultura, incluso lleva a la construcción de nuevas características humanas, valores, hábitos, actitudes, concepciones, patrones de conducta y muchos más.

La globalización también ha impulsado mucho la llamada transculturización, es decir la recepción de rasgos culturales de un grupo social a otro, generalmente la transmisión se hace de la cultura “más desarrollada” a la “menos desarrollada”, podemos ver como las culturas extranjeras se adueñan de las vidas de las personas causando la pérdida de identidad, y que los valores o culturas del país se pierdan.

Un buen ejemplo de esto es la tecnología. Esta junto a la transculturización nos presenta un círculo en el cual el avance tecnológico facilita la absorción de costumbres diferentes a las propias y a la vez la transculturización hace que la cultura tecnológica y de consumo sea más aceptada y necesaria. Televisores cada vez más delgados y de mejor definición, computadores de mayor potencia, celulares más livianos y con más utilidades, juegos cada vez más reales. Estos son los elementos que abundan en el mercado y que ciertamente se han vuelto parte ineludible del diario vivir y cada vez son más importantes para la gente.

Raramente se encuentra a alguien que no tenga celular, o un hogar el cual no tenga un computador y acceso a internet. La globalización incidió tanto en las prioridades de consumo que hay gente para la que es más importante comprar el ultimo celular que pagar los servicios públicos, padres que no conciben que los hijos salgan a la calle sin un celular para poder saber dónde están, niños de 7 u 8 años que demandan a sus padres la compra de tablets, consolas de videojuegos o portátiles.

Y son precisamente los niños y los jóvenes en quienes más se puede ver reflejada esta realidad. Ellos han adoptado la postura de mayores consumidores en este proceso al ser los más influenciados por los medios digitales y sus grupos sociales.

Los jóvenes han encontrado en la tecnología nuevas formas de entretenimiento, nuevas formas y espacios para la interacción además de un cambio de visión frente a un mundo más grande y accesible gracias a la globalización y la tecnología. Sin embargo siendo la adolescencia una etapa de cambios y definiciones se vuelven más propensos a la dependencia, a enfermedades por las malas costumbres adquiridas y la pérdida de identidad por tantos elementos tecnológicos a los que están expuestos. De igual forma los niños han transformado su forma de recreación (juegos, hobbies) y los elementos con los que lo hacen (en este caso en particular juguetes) cambiando a su vez la forma en que se desarrolla y aprende el niño pues el juego es parte importante de esto. Naturalmente el acompañamiento de padres y educadores es importante en estas etapas, siendo más fácil de realizar en el caso de los niños ya que los adolescentes por su edad son más aislados e independientes.

Para este proyecto de rescate de juguetes y juegos tradicionales es pertinente conocer en estos grupos cómo se da la transformación cultural; como son las influencias de los medios digitales y todos los productos y el consumo cultural que estos conllevan, además de entender cómo el concepto de “moda” (tendencias repetitivas de uso) se desarrolla en los niños/jóvenes y cuáles son las principales causas y los medios por los que es más transmitida.¹

1.<http://www.fuac.edu.co/revista/M/cinco.pdf>

4.1.1 Tecnología

“Nativos digitales”, es un término acuñado por primera vez por Marc Prensky, escritor orador y estudioso innovador de la pedagogía, el cual hace referencia precisamente a aquellas personas que, rodeadas desde temprana edad por las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación que consumen masivamente, desarrollan otra manera de pensar y de entender el mundo. Generalmente se utiliza para denominar personas nacidas a finales de los 80's y 90's en adelante, cabe aclarar que la generación de los nativos digitales no es homogénea, si bien estos conocen y hacen uso de la tecnología, no todos presentan el mismo nivel de conocimiento y habilidades tecnológicas. Las diferencias dentro de la generación digital son tan importantes como las diferencias entre generaciones. Igualmente es necesario tener en cuenta los grandes saltos que han dado las TIC entre las décadas que marcan de la misma manera las generaciones.

Pero antes se hace necesario entender que son las tics. Las TIC o tecnologías de la información y la comunicación son aquellas tecnologías que permiten transmitir, procesar y difundir información de manera instantánea. Son consideradas la base para reducir la Brecha Digital sobre la que se tiene que construir una Sociedad de la Información y una Economía del Conocimiento. Las TIC optimizan el manejo de la información y el desarrollo de la comunicación. Permiten actuar sobre la información y generar mayor conocimiento e inteligencia. Abarcan todos los ámbitos de la experiencia humana. Están en todas partes y modifican los ámbitos de la experiencia cotidiana: el trabajo, las formas de estudiar, las modalidades para comprar y vender, los trámites, el aprendizaje y el acceso a la salud, entre otro. ²

Estas tecnologías están agrupadas en tres grupos

- **Redes**

Hace referencia a las redes de acceso a la información entre ellas están las redes telefónicas fijas, la banda ancha, la telefonía móvil, redes de televisión, redes de hogar (internet)

- **Terminales**

Los terminales actúan como punto de acceso de los ciudadanos a la sociedad de la información y por eso son de suma importancia y son uno de los elementos que más han evolucionado. Computadores personales, laptops, teléfonos móviles, tablets, televisores, consolas de videojuegos.

- **Servicios**

Los servicios que ofrecía esta nueva tecnología inicialmente eran muy restringidos y se basaba más que nada en el acceso a información estática, correos electrónicos o buscadores. En la actualidad los servicios han evolucionado y se han convertido en un lugar de interacción tanto entre proveedor-cliente como entre los mismo usuarios. Entre los muchos servicios encontramos: el correo electrónico, búsqueda de información, banca en línea, audio y música, cine y televisión, comercio electrónico, E-administración o E-gobierno, E-sanidad, educación, videojuegos, servicios móviles, aplicaciones, blogs, redes sociales y servicios “peer to peer” (p2p).³

Evidentemente la adaptación de las tics ha traído consigo muchas ventajas y beneficios facilitan las comunicaciones eliminando las barreras de tiempo y espacio, favorecen la cooperación y colaboración entre distintas entidades aumentando la producción de bienes y servicios de valor agregado, provocan el surgimiento de nuevas profesiones mercados, reducen en cierta medida impactos al medio ambiente, aumentan las respuestas innovadoras a los retos del futuro, entre otros. Viéndose beneficiados principalmente los campos de la economía (microeconomía), la salud y la educación. Así pues al tener todos estos beneficios los nativos digitales tendrán una mejor educación, mayores conocimientos y por consiguiente una mejor calidad de vida, pero de igual manera se enfrentaran, y se enfrentan, a los nuevos problemas que trae esta era digital; falta de privacidad, aislamiento, pérdida de identidad, a la vez que se verán afectadas muchas otras habilidades necesarias para el diario vivir.

Así lo demuestra un estudio realizado desde 2010 por la empresa AVG Technologies, líder mundial en seguridad móvil, de internet y optimización tecnológica, en el cual estudian cómo la tecnología afecta a los niños desde el nacimiento en adelante, realizado en 10 países del

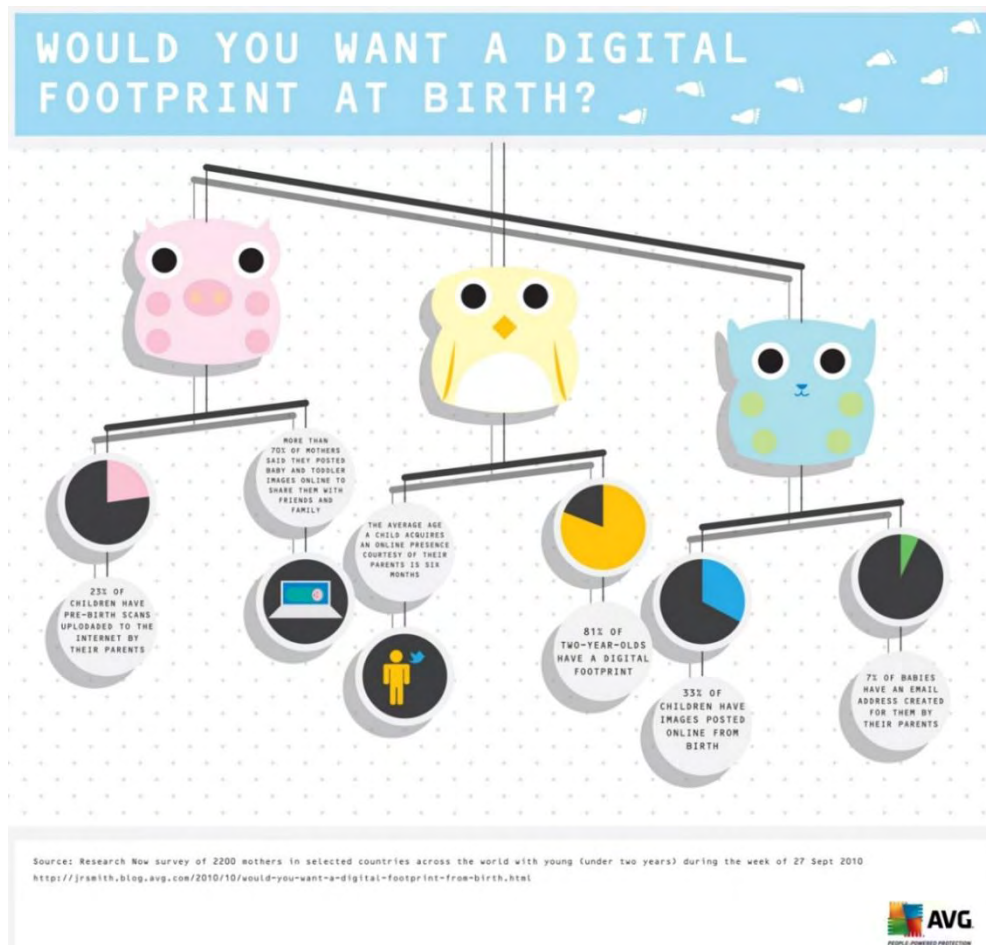
3. <http://www.mintic.gov.co/>

mundo arroja datos curiosos de cómo es la apropiación de la tecnología de niños de distintos grupos de edad se ve afectado su desarrollo en cada etapa del crecimiento.

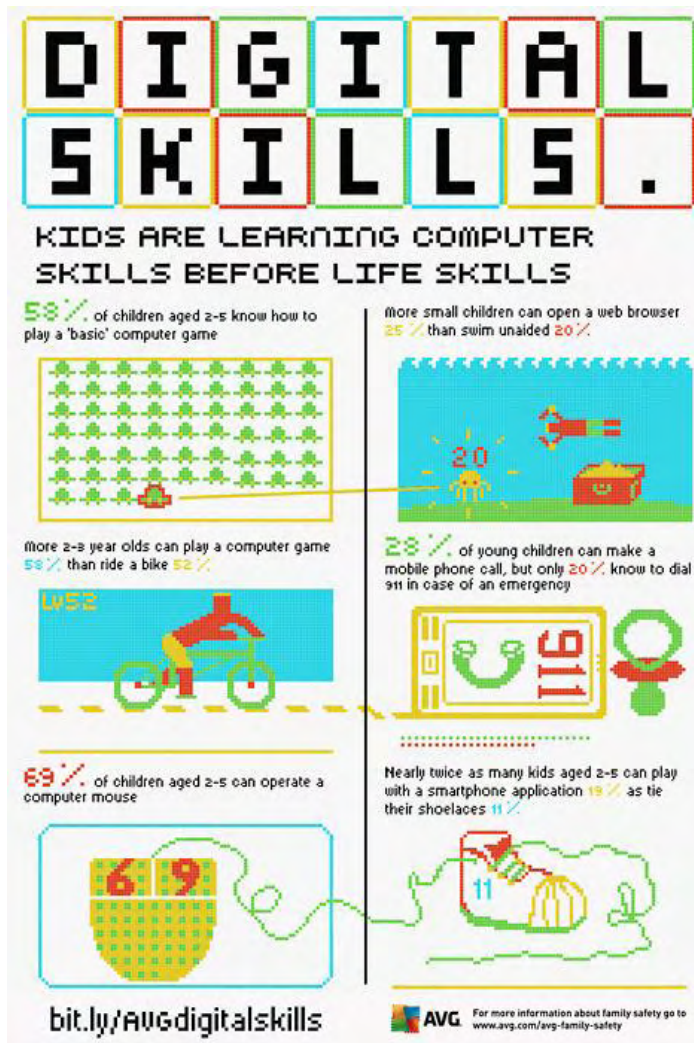
La investigación se divide en cuatro tramos de edad para apreciar las diferencias y las formas de adaptación de los niños y preadolescentes a las tecnologías:

Niños de 0 a 2 años: "De origen digital"

La primera etapa "de origen digital", "abarca a los niños desde el nacimiento hasta los 2 años. El estudio, publicado en octubre de 2010, encontró que en promedio los niños adquieren una identidad digital a la edad de 6 meses de edad. Casi una cuarta parte (23 por ciento) de los niños incluso contaban con una huella digital antes de nacer. A los 2 años el 81% de los niños tienen huella digital, y el 33% tienen fotos en línea desde el mismo instante de su nacimiento, e incluso el 75% de los bebés tienen e-mail creados a su nombre.⁴



4. www.avg.com/avg-family-safety

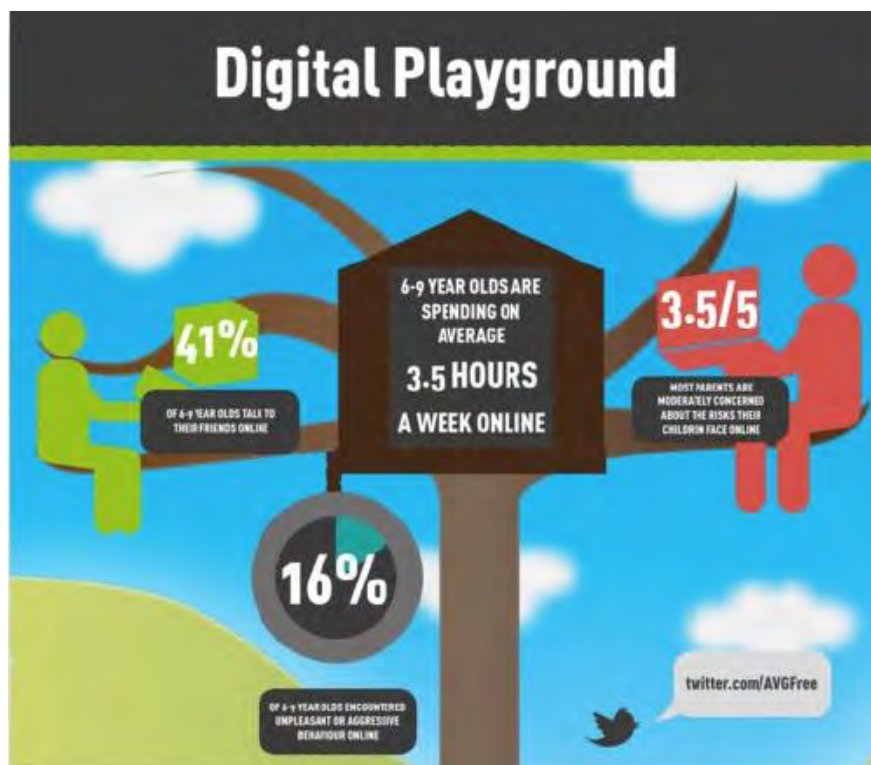


Niños de 2 a 5 años: "Habilidades digitales"

La segunda etapa, "Habilidades digitales", el estudio fue lanzado en enero de 2011 para demostrar que durante el período de 2 a 5 años de edad las habilidades tecnológicas están reemplazando cada vez más a las habilidades de la vida. De hecho, muchos niños pueden usar el ratón y jugar un juego de ordenador, pero no podía andar en bicicleta, nadar o atarse los zapatos. Resulta que el 58% de los niños de 2 a 5 años pueden jugar en el ordenador, pero sólo el 52% puede montar en bicicleta. Del mismo modo el 25% de los niños del tramo de edad señalado puede navegar por internet pero sólo el 20% puede nadar, y el 69% pueden manejar un ratón, y sólo el 11% es capaz de amarrarse el zapato

Niños de 6 a 9 años: “Zona digital”

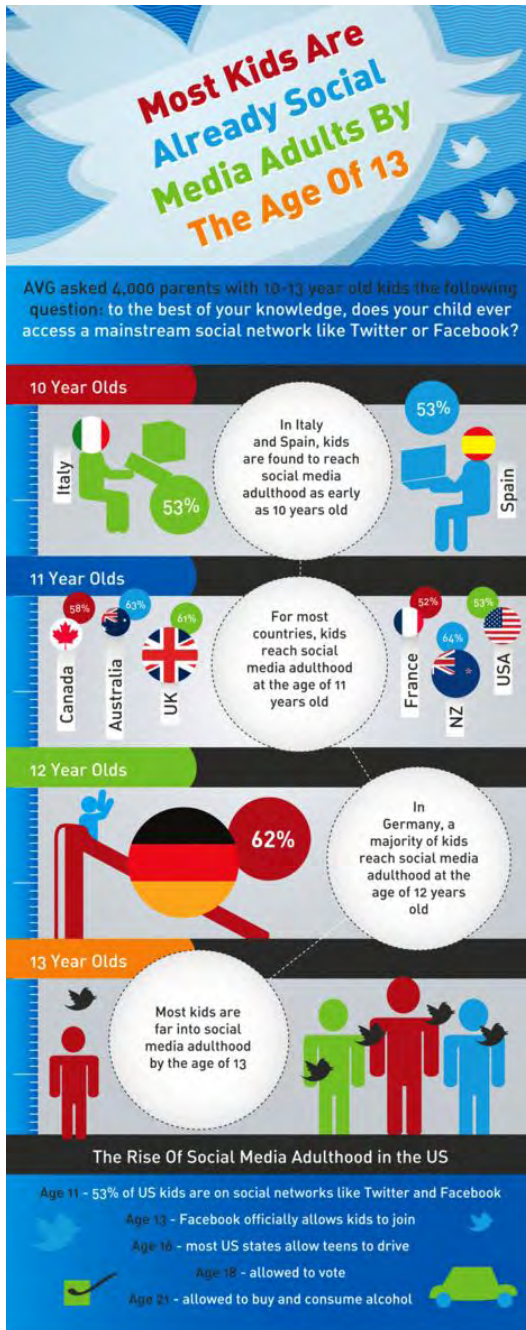
En el grupo de edad de seis a nueve años de edad los niños comienzan a utilizar la Internet como una herramienta social funcional y se aprecia cómo Internet está cambiando la forma en que nuestros niños desarrollan sus relaciones sociales.



Niños de 10 a 13 años: “Maduros digitales”

En la cuarta serie de la investigación que estudió el ciclo de vida digital de los niños, revela que la madurez digital se alcanza en torno a los 11 años de edad. La actividad de los preadolescentes de 11 años refleja que funciona en línea igual que un adulto. Los preadolescentes están utilizando una mayor cantidad de su tiempo en las redes sociales, en los dispositivos móviles conectados, o participando en juegos en línea.

La investigación, financiado por una empresa de software de seguridad en internet, expresa que los preadolescentes se ven forzados a situaciones sociales complejas que requieren un



razonamiento adulto antes de que estén preparados intelectualmente para ello. "Los niños están en línea en una edad tan temprana que muchos han desarrollado la madurez técnica de los adultos por sus años preadolescentes. Sin embargo, no han desarrollado la madurez equivalente intelectual o emocional necesaria para tomar las decisiones correctas en muchas de las situaciones complejas que enfrentan en línea", dijo JR Smith, CEO de AVG Technologies.

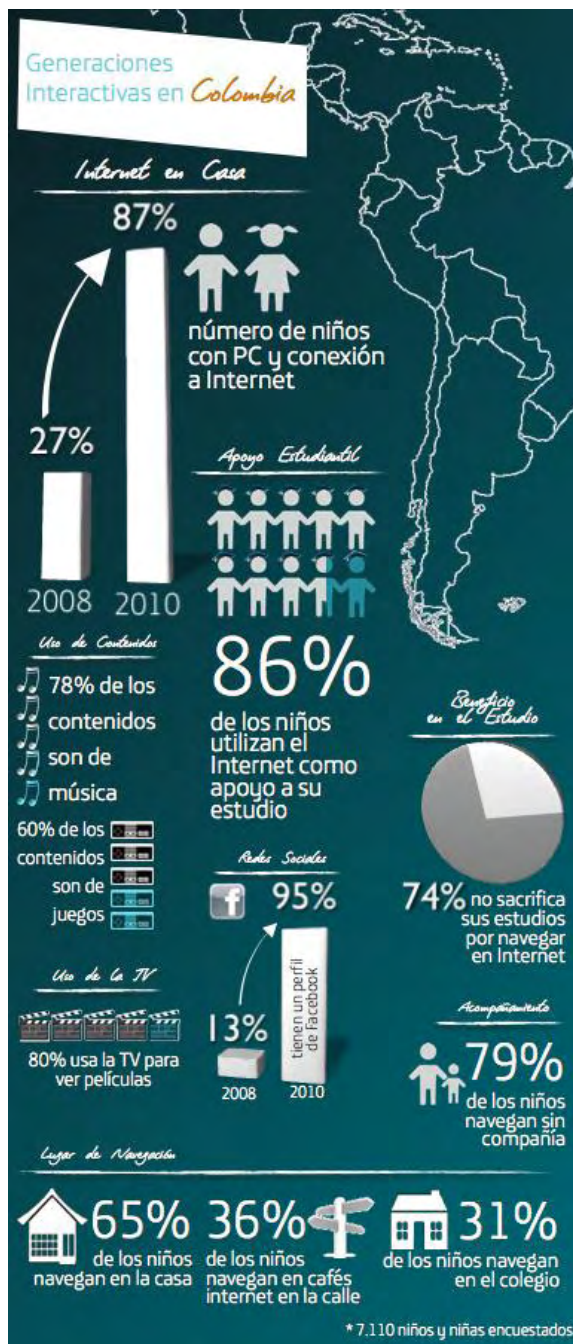
Otros datos clave de esta última ronda de la investigación son las siguientes:

- 50% de los preadolescentes en los países de habla Inglés, y el 44 por ciento del total en este grupo de edad ya usan los medios sociales en sus teléfonos móviles.
- Sólo el 5% de los niños de 10 a 13 años de edad han sido víctimas de cyberbullying según sus padres. En Australia y EEUU es un 9% por ciento, en Francia sólo el 3%.
- Dos tercios de los padres dicen que saben que las contraseñas de sus hijos. En los EE.UU., esta cifra se eleva al 78 por ciento.

- Seis de cada diez padres tienen acceso a los ordenadores de sus hijos para ver lo que están haciendo en línea. EE.UU. (72 por ciento) y Canadá (67 por ciento) en el Reino Unido (58 por ciento).
- En Italia (90 por ciento), República Checa (86 por ciento) y Reino Unido (83 por ciento) son los usuarios más prolíficos de SMS, mientras que Francia (61 por ciento) y Australia (62 por ciento) utilizan el servicio en menor medida.
- 58 por ciento de los niños de 10 a 13 años del Reino Unido utilizan su PC en la intimidad de su propio hogar, en comparación con el 81 por ciento en Alemania, el 69 por ciento en Francia, el 49 por ciento en Italia, el 41 por ciento en los EE.UU., de 36 por ciento en Australia y el 11 por ciento en la República Checa.
- En el Reino Unido (36 por ciento) son más propensos a comprar un teléfono inteligente que en EE.UU. (28 por ciento) y franceses (16 por ciento).
- Los italianos (76 por ciento) y españoles (72 por ciento) son los preadolescentes más dados a tener su propio ordenador personal, mientras que los neozelandeses (40 por ciento) y canadienses (53 por ciento) son los menos propensos.

Naturalmente el contexto de los países donde se realizó el estudio es distinto al de países de Latinoamérica, mas no difiere en demasía con la realidad que viven los nativos digitales latinoamericanos. Tal y como lo demuestra un estudio realizado por el “foro generaciones interactivas” y “telefónica”, en el que fueron encuestados 24500 niños y jóvenes entre 6 y 18 años de distintos países de procedencia (Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Guatemala y Perú) entre ellos 7110 colombianos, arroja datos sobre la posesión y uso de dispositivos electrónicos en los cuales Colombia junto a Argentina, Brasil y Chile parece liderar en gran parte de ítems del estudio.

De acuerdo con los datos de la investigación, una de las aplicaciones más populares en Internet estos últimos años son las redes sociales. Esta forma de compartir intereses y mantener relaciones ha sido rápidamente adoptada por la Generación Interactiva en Colombia: el 82% de los menores de entre 10 y 18 años son usuarios de estas redes.⁵



La telefonía celular ha experimentado un crecimiento muy relevante en los últimos años, tanto por los avances técnicos que ha alcanzado como por la rápida proliferación entre la población mundial. En este aspecto, los menores colombianos no se quedan atrás y el 72% de los niños de entre 10 y 18 años posee un terminal propio y el 47% de estos menores asegura no apagar nunca su celular.

El ocio y entretenimiento ha evolucionado de un modo especial con la emergencia de los videojuegos en diversas plataformas: videoconsolas, celular, a través de las computadoras, etc. El 60% de los menores colombianos de entre 10 y 18 años afirma jugar en solitario. En estas edades comienza a consolidarse el juego individual de forma creciente y los progenitores pierden opciones como compañeros habituales en el uso de videojuegos.

La televisión puede seguir considerándose el “medio rey” en términos de posesión en los hogares colombianos, es por ello que el 46%

de los menores de entre 6 y 9 años asegura disponer de un televisor en su propio cuarto.⁶

Este estudio fue realizado en el año 2010 y se vio claramente el crecimiento del uso de la tecnología en tan solo un periodo de 2 años, en la actualidad con la inclusión al mercado de smartphones y tablets más asequibles este crecimiento en los últimos 3 años se ha hecho

6. www.generacionesinteractivas.org/es/noticias/presentado-en-colombia-el-estudio-la-generacion-interactiva-en-iberoamerica-2010-ninos-y-adolescentes-ante-las-pantallas-109-es

exponencial y el consumo de estos por partes de los menores es aún mayor con el desarrollo de aplicaciones y juegos cada vez más adictivos.

4.1.2 Moda

Los niños y jóvenes inciden cada vez más en la decisión de compra de sus padres, de igual manera en la actualidad han adquirido un poder adquisitivo propio ya que cada vez más jóvenes reciben dinero para realizar sus propias compras, representando así cerca del 36% del total de habitantes del país, significan un gran nicho de mercado, pero al ser altamente influenciables naturalmente su consumo va a estar dirigido principalmente a aquello que está de moda (*Tendencia repetitiva de uso*). En 2012 se realizó un estudio en Bogotá para determinar cuál era el consumo de los jóvenes de 9 a 17 años, esta investigación fue realizada por el Politécnico Grancolombiano y arrojó datos interesantes sobre cuáles son las prioridades de ellos al momento de comprar y por qué están siendo principalmente influenciados.

El desplazamiento que ha tenido la televisión frente al internet es cada vez más evidente. El 70% de la muestra en el estudio afirmó que siempre que puede, prefiere navegar en la red en lugar de ver T.V. El impacto del internet es tan fuerte que el 65% de los menores entrevistados sostuvo que cuando entra a navegar no tiene claro por cuánto tiempo lo va a hacer. Igualmente la dinámica social se ve comprometida, 50% de los entrevistados asegura preferir comunicarse con sus amigos por medio de redes sociales y mensajería instantánea. Respecto a las actividades en las que más invierten tiempo los niños, se destacan las tareas relacionadas con el colegio, el uso de videojuegos y del computador. Los adolescentes, permanecen mucho en internet escuchando música, descargando videos, canciones y software de diferentes clases, "chateando" con los amigos y visitando páginas con contenidos más sociales y de entretenimiento como YouTube, Twitter y Facebook.

Estos datos son respaldados por un estudio hecho por enticconfio.gov.co, plataforma virtual del gobierno colombiano para fomentar el uso y desarrollo de las TIC. El mismo año, éste señala que el número de horas dedicadas a la televisión ha disminuido en un 19%, por otro lado el número de horas dedicado a las redes sociales y celulares crece en un 46% y 25% respectivamente entre los niños de 6 a 12 años.

En Colombia 3 de cada 10 niños prefiere navegar en internet que mirar la televisión, el 55% de los niños obtuvieron su primer celular a los 8 años, el 50% de los niños entre 6 y 9 años navegan solos, el 95% de los niños tienen cuenta de Facebook, el 60% de los niños reconoce que el internet los aísla de sus amigos reales. El 40% de los niños navega más de 2 horas al día, del año 2008 al 2010 aumentó un 87% la cantidad de niños con acceso de internet desde sus casas.⁷

El consumo virtual se divide en promedio de esta forma (horas de uso por semana)

USO	INTENSIDAD
Redes sociales	3 horas
Mensajería instantánea	3 horas
Llamadas por celular y uso de aplicaciones	3 horas
YouTube	2 horas
Videojuegos	2 horas
Búsqueda de información	2 horas

Así pues, se ve claramente la influencia que los canales digitales pueden tener en el consumo de los niños y jóvenes. Siendo éstos junto a la influencia de familia y amigos los principales factores al momento de una compra y en la concepción sobre lo que está de moda. La influencia de la televisión pasa casi a un segundo plano ya que la interacción actualmente es prácticamente multi-pantalla, puesto que al momento de ver televisión usan simultáneamente el teléfono móvil, la Tablet o la laptop.

El marketing provee una visión más específica sobre como saben los niños qué es tendencia o que está de moda ahora. Miguel Gonzales-Duran, licenciado en las ciencias de la educación y considerado un experto en el marketing infantil, resalta que la comunicación a la hora del consumo actualmente tiene un sentido horizontal, teniendo los niños mayor decisión de compra que hace unos años. De igual manera resalta la importancia que tienen los nuevos medios digitales y sus lenguajes al momento de llegar a este público objetivo, también señalo que quienes deciden la compra suelen ser las familias (en el caso de niños menores de 9 años)

7. <http://www.poli.edu.co/comunica/prensa/comunicadoqueestanconsumiendolosni%C3%B1os.pdf>

para los cuales presenta especial relevancia las “conversaciones en el patio del colegio” por tanto la influencia del grupo de amigos y la importancia de su comportamiento de imitación.

4.2 CAMBIOS SOCIALES

4.2.1 Sociedad

El proceso mediante el cual nos adaptamos a las normas establecidas socialmente se denomina socialización. Podría definirse la socialización como un proceso mediante el cual la cultura es inculcada a los miembros de la sociedad, transmitiéndose así de generación en generación. Los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y las habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y su adaptación a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad. En este sentido, las relaciones sociales del niño, son probablemente una de las dimensiones más importantes del desarrollo infantil.

El niño es un ser fundamentalmente social desde el mismo momento de su nacimiento. Su conducta está modulada por la interrelación con los otros y su conocimiento sobre sí mismo lo va a adquirir mediante la imagen que va a recibir a través de los demás.

Naturalmente este desarrollo se encuentra condicionado en gran parte por el contexto en el que se da la socialización, tanto por los agentes de socialización (la familia, la escuela y otros entes que influyen en este proceso) como por situaciones específicas y características concretas de la sociedad que pueden actuar sobre los niños directa o indirectamente.

En Colombia son muchos los problemas que aquejan a la sociedad. Factores como la inseguridad, el problema de las drogas, el consumismo, el individualismo, la situación económica, los nuevos medios de comunicación y nuevas formas de entretenimiento (y el abuso de los dos últimos) intervienen en el correcto desarrollo de los niños y han hecho que el concepto que se tiene de infancia haya cambiado y que se vean enfrentados al mundo a una edad cada vez menor. Que para el caso específico de éste estudio resulta en un cambio en los hábitos de juego y los elementos predilectos para eso.

Vale la pena, también considerar en la sociedad y sus subgrupos, el concepto de *identidad colectiva* que alude a aquellos elementos culturales que nos hacen diferentes a otros grupos o sociedades, que nos distinguen y nos permiten hacer comparaciones o afirmar nuestros valores. Ella radica en la memoria colectiva de las comunidades y se alimenta de las experiencias, tradiciones y en general de las formas de relaciones establecidas por las comunidades en su devenir histórico particular. La apropiación de estos elementos no se efectúa "enseñándolos" en un aula, sino en su vivencia y en la práctica reflexionada, comprendiendo sus lógicas y simbologías. La apropiación de los elementos culturales de la comunidad es una labor encaminada a contener procesos de disgregación social, en un país con altas tasas de migración que generan sentimientos de desarraigo.⁸

4.2.2 Educación y hogar

Educar es desarrollar plenamente las potencialidades de una persona. A la familia, como primer ámbito de encuentro con la cultura, le corresponde un lugar destacado en el proceso de socialización que ha de finalizar en su adolescencia alcanzando la autonomía, la diferenciación y la capacidad de tomar decisiones, responsabilizarse de sus consecuencias y últimamente definir su propia identidad.

Así mismo, la escuela forma parte del proceso de educación, no es solo el lugar donde el niño complementa su aprendizaje empírico, también es donde el niño se enfrenta a la "cultura familiar" de otros niños y en donde estas "culturas" interactúan y generan nuevos valores y significados en el niño.

También en este proceso de aprendizaje se hace importante que tanto en la casa como en el colegio se ayude al niño a reconocer las características de su entorno su cultura, costumbres y sepa apropiarse de ellas y que a su vez sepa conservarlas.

Últimamente, las condiciones laborales, problemas con los medios de transporte, y otras circunstancias han hecho que el tiempo que los padres tienen para poder dedicar al acompañamiento de los niños en este proceso sea cada vez menor, además del tiempo que les queda muy poco es dedicado a los hijos. Por esta razón en estos días es más común ver a

8. Breaudillard, Jean. *La sociedad de consumo sus mitos y sus estructuras*.

niños solos en las casas después de las jornadas escolares o acompañados por la empleada de servicio y en el mejor de los casos algún familiar. Pero todo esto termina en la creación disfunciones en el crecimiento y desarrollo de los niños.

De la misma manera condiciones sociales como la inseguridad y la falta de espacios libres han hecho que los niños, e incluso sus padres, prefieran pasar todo el tiempo dentro de sus casas, encontrando refugio tanto para el aburrimiento y para la compañía en alternativas como las nuevas tecnologías o la televisión (siendo también una de las opciones más escogidas por los padres como actividad de entretenimiento).

4.2.3 Seguridad

Cada día es más difícil ver a los niños en las calles y es que la situación por la que pasan la sociedad colombiana no es la mejor, las ciudades ahora son más peligrosas que antes; asaltos robos a establecimientos, robos a viviendas, ataques contra la integridad de las personas, homicidios y muchos otros problemas hacen que la visión de las ciudades haya cambiado y ahora sea más negativa, y hace que en muchos casos se prefiera estar en la “seguridad” que representa el hogar.

Nadie está exento de esta situación ni siquiera los niños para los cuales todos estos problemas son potencialmente más peligrosos que para los adultos, y es que ellos no están únicamente expuestos a estos problemas en la calle ellos también tienen contacto con temas como el consumo de sustancias, pandillismo, abuso sexual y mucho más. Además está el tema del tránsito y la cultura de esta, las capitales colombianas son ciudades en las que priman los automotores, poco respeto hay por las bicicletas y menos por los transeúntes lo cual representa un peligro más para los niños y jóvenes.

Todo esto ha hecho que vivamos, si se puede decir, en la sociedad del miedo, y que con tantos peligros latentes se prefiera que un niño pase todo el día en la casa (en muchos casos solo acompañados de la televisión, internet y videojuegos) a que este jugando en los parques o en la calle (barrio), lo cual años atrás era inconcebible.

Ahora bien, esta realidad no es completamente cierta, los gobiernos locales se han esforzado por mitigar todos estos problemas, de igual manera la circulación, el tránsito y la cultura sobre ello, haciendo una ciudad más amigable con el transeúnte y el ciudadano, facilitando su apropiación. El mejor ejemplo de esto puede ser Medellín. No obstante la anterior concepción es la que generalmente se maneja entre los habitantes del país.

No hay datos específicos sobre los delitos contra los menores pero los presentados a continuación sirven para dar una idea general a lo que se enfrentan los niños y jóvenes a diario. El estudio fue realizado por el DANE en las 20 ciudades principales del país en el año 2013.

Según el estudio, sobre seguridad y convivencia, el número de víctimas de la delincuencia en ese año fue de 3'795.000.

- El hurto a residencias ha afectado a 180 mil hogares, siendo casas y apartamentos en su orden los de mayor incidencia.
- En cuanto al hurto a personas, la modalidad más frecuente es el atraco a mano armada (43%), seguido por el llamado "cosquilleo" (19%), raponazo (15%), descuido (13,4%).
- En el año 454 mil personas fueron víctimas del robo de vehículos.

Pasto, Bogotá, Armenia, Medellín y Popayán, son las ciudades donde más personas han sido afectadas por la delincuencia.

En cuanto a accidentes de tránsito en los que resultaron heridos transeúntes según la Policía, en el 2012 se registraron 8.389 accidentes de este tipo, los cuales causaron la muerte de 1.364 personas y lesiones a 7.607. Esto quiere decir que, en promedio, cuatro transeúntes perdieron la vida cada día. Con estos datos es fácil entender el porqué de la percepción de los ciudadanos.

La desaparición de los niños de las calles afecta mucho a la ciudad; la ciudad sin niños es peor, así lo afirma Francesco Tonucci, un psicopedagogo y dibujante italiano quien brinda una visión

distinta de esto, resalta que "los adultos somos peores si no nos controlan los niños, peores como personas, como conductores, etc. y la ciudad se hace más insegura". Paradójicamente, "no dejamos salir solos a los niños, pero la calle es peligrosa porque no hay niños". Tonucci quien se ha dedicado a estudiar el papel de los niños en la sociedad, plantea que *una ciudad pensada para los niños sería mucho mejor*. Resultado de esto fue un proyecto llamado "la ciudad de los niños" el cual era un experimento para plantear un nuevo paradigma de una ciudad vista desde los ojos de los niños, "si una ciudad es apta para un niño es apta para todos los ciudadanos en especial los más débiles".

4.2.4 Posibilidad de ser niños

Al hablar de la *posibilidad de ser niños* se hace referencia a todas esas circunstancias que afectan de una manera más directa el proceso normal de desarrollo en los niños, esto en cuanto ellos se ven enfrentados a una realidad a una edad más temprana de la que debería o para la cual no estaban preparados y se encuentran en una posición en la que deben tomar decisiones que normalmente competiría tomar a un adulto.

Ya sean por razones económicas o sociales estas situaciones son cada día más comunes y se presentan cada vez a edad más temprana. Entre estos problemas se encuentran; embarazos no deseados, trabajo infantil forzado, trabajo infantil por falta de recursos, deserción escolar y muchos más.

4.2.4.1 Trabajo infantil

Niños, niñas y adolescentes que venden dulces, limpian carros, hacen malabares, interpretan canciones, cocinan, lavan ropa, cargan agua, etc., etc., en el tiempo en que deberían estar en la escuela, es algo tan común y cotidiano que la sociedad parece ya haberse acostumbrado a verlo como un "mal inevitable" de los difíciles tiempos que corren. Y no sólo en Colombia, pues es un problema mundial.

En Colombia los índices de trabajo infantil continúan siendo alarmantes y representan una grave vulneración a los Derechos de la Niñez. Según cifras del DANE, en el último trimestre de 2013 se registraron 1.805.063 niños y niñas trabajadores, muchos de ellos en actividades que realizan ante los ojos de toda la sociedad, en lugares públicos y concurridos. Otros, en peores

condiciones, se dedican a labores como el trabajo doméstico y la explotación sexual sin dejar de lado a aquellos que empiezan a realizar actividades para grupos al margen de la ley, actividades éstas catalogadas como las peores formas de trabajo infantil.

Es decir, el fenómeno se presenta cuando las actividades laborales de los niños y niñas perjudican su desarrollo físico y emocional y los llevan a la desescolarización. Según la OIT, no debe mirarse de forma negativa el hecho de que un niño o una niña ayude a sus padres en algunas labores del hogar o en negocios familiares, siempre y cuando no descuiden la escuela ni se les vulneren los derechos a la recreación, la salud y el buen trato. En algunos casos los menores dedican la mayor parte de su tiempo a actividades tan demandantes, que pierden todo espacio para la educación y la recreación”.

En un país como Colombia, una de las razones más comunes para que los niños y niñas cambien la escuela por el trabajo, es el alto índice de pobreza y exclusión que afecta a miles de familias. Según el DANE, el 49.9% de los niños(as) y adolescentes trabajan para contribuir a la economía de la familia.⁹

9. <https://www.dane.gov.co/index.php/mercado-laboral/trabajo-infantil>

4.3 CIUDAD

La ciudad es un elemento vivo y dinámico que se encuentra en cambio continuo. Supera en todos los aspectos y de una manera formidable a cada uno de sus habitantes que de una u otra forma ayudo a crearla. Pero es a su vez un reflejo de los mismos, reflejo de sus gustos, de sus desagrados, de sus problemas, de su cultura en general.

En la actualidad, los continuos cambios laborales y familiares, las constantes migraciones tanto de otros municipios como del campo han influenciado en gran medida la forma en que se construyen las ciudades, ya sea en respuesta a problemas de movilidad, de preservación de patrimonio o de falta de espacio, la forma de edificarla difiere mucho a como se hacía hace una o dos décadas. Naturalmente estos cambios han afectado también la interacción de los ciudadanos con la ciudad y con ellos mismos. Así pues los niños y jóvenes que se han criado en estas ciudades han cambiado muchas costumbres y comportamientos que antes eran característicos de su edad.

Más específicamente en lo relacionado con el juego y su desarrollo personal, toda esta transformación ha ocasionado que se aleje a los niños de las actividades físicas, al aire libre, y con contacto natural, y se prefieran actividades alternativas, principalmente tecnológicas, las cuales no requieren de un gran espacio físico para poder llevarlas a cabo.

4.3.1 Vivienda

Tanto la explosión demográfica como el desplazamiento del campo y de municipios pequeños a las ciudades causaron una expansión descontrolada de las mismas, haciendo estas urbes cada vez más extensas, dificultando el desplazamiento de los habitantes hacia sus sitios de trabajo, zonas comerciales y centros de interés en general.

Este crecimiento horizontal fue en su mayoría desorganizado, e hizo las ciudades no solo más dispersas y desorganizadas sino que además las dejó con poco espacio *central* para el aprovechamiento. Es por esto que se ha visto una tendencia, o bien se pueda llamar estrategia, la cual es el crecimiento vertical y la construcción de viviendas cada vez más

pequeñas, que si bien solucionan en gran medida los problemas anteriores, no brindan el espacio suficiente para que los niños puedan llevar a cabo juegos más físicos, lo cual no sería gran problema si la vivienda hace parte de una urbanización, la cual seguramente tendrá zonas comunes en las que el niño pueda jugar, pero muchas veces esa no es la situación.

Ahora bien, la falta de espacio y temas antes mencionados como la inseguridad han influido en gran medida que los niños se refugien en las alternativas digitales, dejando de lado actividades que podrían beneficiar más su desarrollo.

4.3.2 Espacio publico

El contacto de los niños con espacios al aire libre adecuados para su recreación y socialización es indispensable para una correcta formación y desarrollo, el parque de barrio y el jardín vecinal son los dos espacios que se encuentran más próximos a las viviendas y por tanto más fácilmente accesibles, y que su uso puede realizarse cotidianamente. Estos espacios actualmente son más escasos y solo han recibido acciones de mantenimiento superficial y por supuesto, que la atención con relación a la infancia se han limitado a incorporar juegos infantiles con escaso valor de juego.

Además la ciudad no es un sitio amigable con los niños, muchas veces no lo son ni con los adultos. El desarrollo de la ciudad y la falta de planeación ha hecho que la mayoría de sitios de la ciudad sean de paso, propiciando así muchos espacios los cuales podrían interpretarse como no-lugares, o sea lugares carentes de identidad, historia y el cual no es posible relacionarse, según Marc Auge profesor de antropología y etnología.

De esa forma los espacio públicos que en tiempos pasados eran considerados espacios sociales y que formaban parte del día a día de los niños, jóvenes y adultos, prácticamente ya no existen. Por estos motivos los niños han sido cada vez más llevados a frecuentar espacios especialmente construidos por adultos y que ha resultado en su exclusión de los espacios públicos y su inserción en espacios cerrados.

Los niños modernos están solos porque suelen ser hijos únicos, están solos porque no pueden salir de casa y encontrarse con sus amigos ya que la mayoría no tienen amigos alrededor de sus hogares solo en el colegio, están solos porque no tienen tiempos ni espacios propios. Las soluciones que resultan gracias a la influencia de los medios y la sociedad son las de la protección dentro de una casa-fortaleza y la de comprar más (videojuegos, televisión, juguetes). Las cuales finalmente no son las más adecuadas.

4.3.3 Barrio

El barrio es una estructura tan antigua como la misma ciudad aunque su naturaleza y función hayan variado significativamente a lo largo de la historia de la ciudad. En el Urbanismo Moderno el barrio desaparece ya que se le da más importancia a la vivienda que a este, y adopta la figura de urbanización o conjunto residencial. Años atrás esta figura era algo importante de la vida en las ciudades, estos pequeños clústeres representaban espacios de amistad, de encuentro, de socialización. Son precisamente estas relaciones que se entablan ahí las que producen un efecto permanente en la personalidad de los niños o jóvenes. Pues es este lugar en donde los niños interactúan con personas externas a sus círculos familiares o escolares, en los cuales incluso si se ejerce cierto control por parte de los adultos no tienen unas reglas tan definidas como las tienen en la casa y en el colegio.

Aunque su desaparición no fue literal (de manera física) el concepto de barrio cambio tanto por la expansión de la ciudad y la planeación urbana como por problemas antes referidos como la inseguridad, y ahora es visto como un espacio peligroso para los niños y de hecho se han perdido muchas costumbres y tradiciones que tenían lugar en estos espacios, juegos y juguetes que eran justamente los característicos.¹⁰

10.http://www.kreanta.org/programas/pdf/Cultura_y_Estrategia_de_Ciudad_.pdf

4.4 EL JUEGO: Practica Y Valor Importante En La Socialización / Culturización

4.4.1 Importancia del juego

La primera fase en la vida de cualquier persona es la infancia. La infancia se caracteriza por la formación global e integral del niño/a. A través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás.

Muchos son los autores que hablan de la importancia del juego y de la relación entre juego y etapas de desarrollo del niño/a. Uno de ellos es Jean Piaget.

Para Piaget el niño nace en un medio que condiciona su conducta, crece con una serie de factores sociales que estimulan el desarrollo del niño/a en mayor o menor medida y desarrolla un nivel madurativo propio, diferente al de los demás, estos tres factores influyen en el esquema de representación del mundo que el niño/a va creando, ello genera que asimile conductas nuevas y acomode esas conductas en sus esquemas de acción, formando de esta manera nuevos esquemas de acción perfeccionados.

4.4.2 Desarrollo personal

El juego es una actitud ante los objetos, los otros y ante nosotros mismos que marca la situación de tal forma que decimos que "estamos jugando". Es una actividad natural, un comportamiento en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio para el niño, es decir, supone un "hacer sin obligación" de tal forma que esta capacidad de hacer refleja para el propio niño y para los que les rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad. Es un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso proporciona al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro.

El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez que autónomo y libre en sus desplazamientos. El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento.

Estar jugando presupone atravesar la línea divisoria que separa lo que no es juego de lo que sí es. Juego nace de la realidad que rodea al niño, de la cual toma sus elementos y nunca se aleja de ella más allá que lo preciso para volver a ella de nuevo, recrearla y enriquecerla.

El juego siempre es interesante y significativo para el niño, ya que si se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal. El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

El juego proporciona recursos suficientes para participar en muchas actividades sin un despliegue económico muy grande. Algunas requieren la presencia de determinados objetos y materiales, un espacio concreto y un tiempo determinado, pero hay otras que utilizan muy pocos recursos -estas son las que en la vida real tampoco los precisa.

Un factor importante es la afectividad infantil en el juego, este es un factor de equilibrio emocional que proporciona a los niño/as una gama de sensaciones y emociones personales que les resultan benéficas. Las experiencias del juego constituyen una historia de placer y autosuficiencia que permite asociar juego-felicidad y juego-alegría.

4.4.3 Clases de juegos:

Piaget descubre el papel del juego dentro del sistema de desarrollo que él establece y describe las formas que adquieren los juegos espontáneos y los identifica con las formas que adquiere las capacidades infantiles.

Clasifica los diferentes juegos en tres apartados, dependiendo de la relación que tienen con el cambio del niño a lo largo de la vida: sensoriomotor, simbólico y reglado.

- Juegos Sensoriomotores: estos implican la puesta en acción de la capacidad de los niños de construir y operar desde los estímulos que en él provoca el entorno físico, los objetos y su propio cuerpo, elaborando respuestas complejas de carácter motórico-manipulativo, es decir, utilizando su cuerpo. Un ejemplo de este juego son los espontáneos. A través de estos, el desarrollo se va encontrando con su aprendizaje.
- Juego Simbólico: son todas las actividades representativas que se realizan dentro de un marco no estrictamente serio o de comportamiento acomodativo. Un ejemplo de juego simbólico son las imitaciones de movimientos, acciones, etc. Las actividades que

los niños/as realizan entre tres y seis años son actividades simbólicas de carácter lúdico.

- Juego de Reglas: Es el único juego que Piaget lo consideró de naturaleza social, este juego se refiere a un cambio en el concepto de necesidad interna que tiene todo proceso mental. Los niños/as no son capaces de pensar en forma lógica y operar razonadamente, por lo que no podrán comprender los juegos de reglas.

Para Piaget, el juego se diferencia de la actividad seria porque en él los niños/as no se preocupan mucho de que lo que hacen sea exactamente lo que se espera de ellos y lo que deben hacer, ellos se relajan y se olvidan de la necesidad de ajustar su acción.

Para él, el juego simbólico es más una dimensión de expresión que un instrumento de aprendizaje.

Los niños se pueden incluir en juegos ricos e interesantes sin tener dominado completamente las normas, esto les va a ayudar en el progreso de sus capacidades mentales, físicas y motoras.

La clasificación de los juegos de Piaget relaciona el juego y el desarrollo cognitivo, por tanto comprende la actuación de los niños dentro de los juegos, pero no es muy práctica para analizar la relación entre el juego, el desarrollo y el aprendizaje.

4.4.4 Desarrollo físico

Desarrolla la coordinación de los movimientos del cuerpo, equilibrio, postura, tonicidad muscular, flexibilidad, además de confianza, la inteligencia a través del incremento de las conexiones sinápticas, es una maravilla, y los niños lo realizan de forma natural.

4.4.5 Desarrollo social

El juego ayuda a los niños a aprender a comunicarse, compartir, expresar emociones y resolver conflictos. El juego dramático, en particular, permite a los niños representar papeles ficticios, ya sea de creación propia o asignada por otro niño. La estructura del juego dramático implica un continuo dar y tomar social a medida que los niños negocian los eventos que

representan. Habilidades sociales y emocionales desarrolladas a través del juego fortalecen las relaciones futuras y mejoran la preparación para la escuela.

4.4.6 Desarrollo moral

La educación moral no es un proceso de enseñanza de reglas dadas por adultos y que el niño debe adquirir repitiendo esquemas; sino que el educador debe guiar al niño en un proceso de aprendizaje de reglas, normas y valores que le lleven a su autonomía moral. Es importante la actitud de este ante las experiencias que pueden afectar al niño desde el criterio de una moral vivenciada.

Por ello, el proceso de aprendizaje del niño debe apoyarse en experiencias morales, que sirvan de modelo y puedan elaborar aptitudes para ir creando y formando su autonomía moral.

4.5 EL JUGUETE

Teniendo en cuenta los valiosos atributos de sus propiedades esenciales podemos considerar al juguete en general como un elemento socio-cultural en el que se reconocen importantes valores formativos que desempeñan un importante rol didáctico de por sí y que llega a los niños y niñas por otras vías que no son las del establecimiento escolar.

En este punto es importante reconocer que cuando el niño juega conquista conocimientos y adquiere destrezas y su iniciativa se incrementa al actuar en forma voluntaria.

Tenemos también presente que los juguetes, mediadores del juego son objetos que reciben fuertes proyecciones de la personalidad en formación de los pequeños que los utilizan lo que pone de manifiesto otro de sus valores el afectivo.

El juguete es visto como un medio que proporciona alegría y a la vez es receptor de su afectividad con lo cual queremos decir que el juguete genera una gran estabilidad emocional aumentando así su capacidad de percepción del mundo que lo rodea.

Consideramos también que el juguete es un medio que brinda distintas experiencias, estos a su vez son guardianes de sus más íntimos secretos convirtiéndose así en su primer y más leal compañero de aventuras inimaginables generándole compañía, seguridad además mucha creatividad.

El juguete además es un medio que proporciona capacidades psicomotrices y que a la vez dan respuesta a todas sus dudas e incógnitas generando en el niño conocimiento y respuestas claras. Convirtiéndose así en sus primeros y más confiables educadores.

4.5.1 Historia del juguete y juego.

El juguete nace como un objeto que tiene una finalidad la de distraer, divertir, enseñar como necesidad de mantener un pasatiempo en la edad infantil de las personas esta práctica es considerada mucho más antigua que la cultura misma, aparece como una herramienta de distracción hacia la elaboración de nuevos y curiosos objetos, estos fueron primeramente fabricados con elementos naturales Los primeros juguetes fueron hechos de materiales que se encuentran en la naturaleza, tales como piedras, palos y barro. Hace miles de años, los niños egipcios jugaban con muñecas que tenían pelucas y miembros articulados que se hacían en piedra, cerámica y madera. En la antigua Grecia y la antigua Roma, los niños jugaban con muñecas de cera o terracota, palos, arcos y flechas y yo-yos. Los niños griegos, especialmente las niñas, cuando llegaban a la mayoría de edad era costumbre para ellos sacrificar los juguetes de su niñez a los dioses.

Los arqueólogos eslovacos muestran que en el territorio eslovaco se fabricaban juguetes desde el paleolítico superior es decir 5000- 3000a.c los primeros juguetes con toda seguridad fueron objetos que proporcionaba la madre naturaleza como pedazos de troncos ramas, piedras, huesos de animales etc, sobre todo se han conservado objetos de barro cocido, vasijas en miniatura.

El juguete emerge de las distintas civilizaciones y sociedades como ofrenda del adulto hacia el niño en testimonio de su afán de velar por su bienestar, por satisfacer sus necesidades lúdicas por suministrarle fuentes de conocimiento material de experiencias elementos de creatividad, aunque en muchas ocasiones es el niño el que inventa y construye algunos de ellos proporcionándose así mismo de esta clase de recursos.

Al principio el juego fue una actividad propia en el hogar desarrollándose entre individuos de una misma familia esto hacia que en tiempos donde los adelantos tecnológicos eran escasos, fuera el principal medio de diversión, interacción y distracción teniendo como principal objetivo fomentar la comunicación y la unión familiar.¹¹

11. <http://www.ihistoriarte.com/2012/11/la-infancia-el-juego-y-el-juguete/>

4.5.2 Clases de juguetes:

- Juguetes afectivos: receptores de emociones y sensaciones: Buen tamaño, armonía de colores, sea durable y suave al tacto, Como ejemplo tenemos: osos, peluches, muñecas de trapo,
- Didácticos: para el desarrollo intelectual y cognitivo: Este tipo de juguetes proporcionan entretenimiento, disfrute y ayudan a comprender y asimilar contenidos escolares, desarrollan capacidades como la atención, la memoria, el razonamiento, la orientación espacial: En esta línea de juguetes didácticos se encuentran: los puzzles, la sopa de letras, juegos de preguntas y respuestas.
- Juguetes de construcción: Son juguetes que desarrollan el control con los dedos, los reflejos, la precisión, la coordinación ojo-mano, la capacidad auditiva. El niño tiene que encajar o apilar diferentes piezas. Dentro de este tipo de juguetes se enmarcan: construcciones, puzzles, rompecabezas.
- Juguetes y elementos para el desarrollo físico. Son aquellos juguetes y juegos en los que predomina la velocidad, la fuerza, la resistencia, son los juegos que el niño normalmente realiza en grupo, con lo que se favorece la relación con los demás. Además, este tipo de juegos le ayudan a pasarlo bien poniendo a prueba sus capacidades físicas y a mejorar el control de su propio cuerpo. Dentro de este tipo de juguetes y juegos se encuentran: la comba, el hula-hop, el escondite, el fútbol, sonajeros, bicicletas, toboganes, columpios.

4.5.3 Desarrollo creativo

La creatividad es la forma más libre de expresión propio, y para los niños, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente. La habilidad de ser creativo ayuda a consolidar la salud emocional de los niños. Todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio.

Lo importante de recordar en cualquier actividad creativa es el proceso de la expresión propia. Las experiencias creativas ayudan los niños expresar y enfrentar sus sentimientos. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas.

4.5.4 Imaginación

La imaginación del niño pasa en su desarrollo por varios períodos o etapas. El primero, que corresponde a la primera niñez, se caracteriza por la riqueza, exuberancia y concretismo de la fantasía. El juego, que en los dos o tres primeros años de la vida es esencialmente motor y sensorial, se complica después, convirtiéndose en un proceso imaginativo y físico a la vez. La actividad lúdica no encuentra su satisfacción sólo en el movimiento de los miembros, sino más bien en la reacción mental provocada por una sucesión de imágenes. Así, por ejemplo, en el juego de las muñecas, el interés no está solamente en las actividades físicas, sino principalmente en la ilusión que convierte en seres vivos a pedazos de trapo, de madera u otros materiales.

En este primer período del desarrollo mental, la imaginación substituye en gran parte a la experiencia y al poder de reflexión. El niño, no sólo interpreta el mundo exterior con ayuda de su fantasía, sino que piensa por medio de imágenes y juzga y razona, no mediante conceptos lógicos, como el adulto, sino poniendo en relación imágenes, casi siempre individuales y concretas. Durante la segunda niñez, desde los seis hasta los diez doce años, la imaginación, sin dejar, de ser plástica, objetiva y sensorial, va tomando un carácter cada vez más simbólico y abstracto. El niño concreta su experiencia alrededor de imágenes que le sirven de símbolo y que, al final de la niñez, se convierten en conceptos lógicos. Sus juegos son cada vez más sociales, más complejos y caen cada vez más dentro de las exigencias de una cooperación reglada. La imaginación se pone al servicio de intereses concretos y precisos, y el raciocinio, aunque se mueve de preferencia en situaciones concretas y particulares, poco a poco se eleva, mediante el símbolo, al pensamiento abstracto del adulto.

4.5.5 Invención de juguetes

En muchas culturas es poco común comprar juguetes, especialmente fabricados. Principalmente en las regiones más pobres de todos los continentes del mundo. Por lo tanto es algo normal para los niños construir sus propios juguetes.

La creatividad de los niños parece no tener límites, en el entendimiento técnico y las artesanías que se pueden apreciar en sus creaciones es realmente sorprendente.

Cada vehículo hecho con envases plásticos, alambre, cada muñeca cada par de audífonos caseros y cada pistola de madera nos cuentan una historia sobre el mundo en el que se encuentra cada constructor.

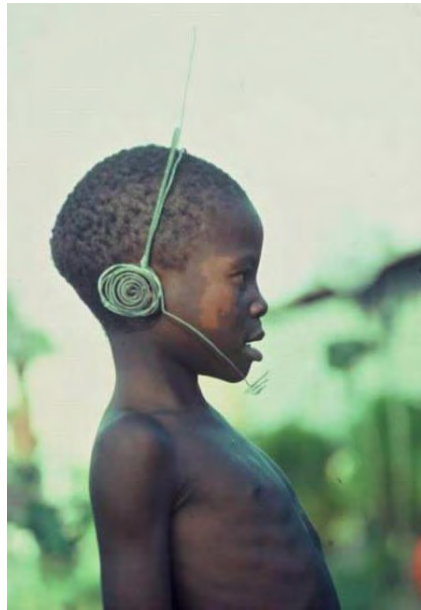
Este juguete habla de sus sueños de sus deseos y también sus miedos a pesar de lo original y divertido que parezca el juguete, el escenario de fondo en el que estos objetos fueron concebidos pueden dejar una devastadora impresión.

El modo en que los niños juegan puede diferir de un país a otro, los niños de los países más ricos son más posesivos con sus juguetes mientras que en los países más pobres como en África a los niños les gusta jugar afuera con sus amigos, su amistad vale más que el juguete.

La exposición "Bamboo, Tin and Callabashes" del etnomólogo Dr. Fritz Trupp muestra juguetes de todo el mundo, en especial de países del *tercer mundo*, en los cuales los niños no están en la capacidad de adquirir juguetes fabricados o tecnológicos, y es una gran ejemplo de la creatividad y recursividad de las que son capaces los niños a la hora de jugar, que se ha perdido de alguna forma con las nuevas formas de entretenimiento.

Bamboo, Tin and Callabashes

Zimbabwe



Borneo



Congo



Indonesia



Panamá



Pakistán



Ruanda



4.5.6 Tradiciones culturales y sus fundamentos

El desarrollo histórico del hombre en el tiempo puede medirse cuando las características más comunes del ser humano de acuerdo a sus épocas, vivenciadas y representadas en forma de juegos infantiles en donde la creatividad se expresa sin prejuicios ni obstáculos entre el pasado, el presente y el futuro.

Sin embargo, la cultura foránea que heredada viene siendo desvirtuada y enajenada por la presencia de elementos culturales producida por los nuevos avances tecnológicos irradiados por los medios de comunicación masivos que trastocan su esencia y pureza, cambiándola por formas y contenidos simplificadores que atentan contra su propia existencia. Por ello la importancia de este estudio, ya que es una forma de rescatar la cultura nariñense, juegos tradicionales, darlos a conocer a los niños y jóvenes que hoy día desconocen las tradiciones de su país, de su región, de hecho es escaso lo escrito, las tradiciones de los abuelos pocos las recuerdan o mantienen, de aquí el interés de indagar y rescatar las tradiciones de los ancestros. Si bien es cierto que la cultura y tradiciones obedecen a cada época y momento histórico-social-económico, es importante conocer el pasado ya que de él se genera el presente y el futuro. Muchos juegos se han mantenido en el tiempo, por supuesto con el toque especial de sus protagonistas.

Tradición un conjunto de bienes culturales que una población hereda de las anteriores y, por estimarlo valioso, trasmite a las siguientes. Se llama también tradición a cualquiera de estos bienes.

Se considera como tradiciones culturales, a los valores, creencias, costumbres y formas de expresión artística característicos de una comunidad, en especial a aquéllos que se transmiten por vía oral. Lo tradicional coincide así, en gran medida, con sus bailes, juegos, fiestas y el folklore o "sabiduría popular".

La visión conservadora de la tradición ve en ella algo que mantener y acatar críticamente. Sin embargo, la vitalidad de una tradición depende de su capacidad para renovarse, cambiando en forma y fondo (a veces profundamente) para seguir siendo útil.

Una definición de la cultura, una forma básica de ver el mundo, un conjunto de ideas, perspectivas, y comportamientos, transmitidos de una generación a otra. Las características distintas de la manera total de vivir compartidas por cierto grupo de personas algo inconsciente e imperceptible. Un sistema integrado, formado de muchos aspectos, la cultura incluye creencias, valores e ideas, costumbres, idiomas y instituciones.

4.5.7 JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos invitan al encuentro comunicativo, lo que implica la correlación entre juego y lenguaje, ya que ambos contribuyen a la disminución del egocentrismo del niño/a: al jugar con otros, la necesidad de comunicarse y entenderse para llevar a cabo ese juego, dan sentido a la palabra. De este modo, el jugar se constituye en un importante medio para la descentración infantil. Los juegos tradicionales son aquellos que se han ido transmitiendo de generación en generación. De algunos de ellos ni siquiera se conoce su origen; muchos se remontan a miles de años atrás, originándose, según se cree, en culturas diversas y con significados diferentes (por ejemplo, se dice que en algunas culturas de oriente creían que el trompo atraía los vientos y las lluvias; por lo tanto, según épocas de siembra o de cosecha, permitían o prohibían a los niños jugar con el trompo) Asegurar que esos juegos perduren es asegurar a los niños un repertorio de juegos para jugar dónde y cuándo les plazca: para jugar a muchos de ellos ni siquiera son necesarios materiales, sólo el espacio adecuado y conocimiento de las reglas del mismo. Al jugar se enseña y una de las formas es ofreciendo este repertorio de juegos; juegos que ya vienen con sus reglas y que es necesario respetar para poder jugar, pero que también pueden ser adaptadas con el acuerdo y conocimiento de los que participan.

De esta creatividad en el juego resultan diversas clases de juegos:

- Tradicional: son aquellos juegos que conocemos desde siempre y que incluso son conocidos por nuestros antepasados, es decir significa arraigo en la cultura. Son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que, por lo tanto, se han ido transmitiendo de forma generacional.
- Popular: practicado por la masa de la población, es decir que forma parte de la llamada cultura popular. Es aquel juego que está muy arraigado en una determinada zona y que los habitantes del lugar lo practican habitualmente ya sea en general o en un sector de población concreto.
- Autóctono: originario de un país. Al no saber cuál es el origen de estos juegos, no podemos afirmar con rigor los términos autóctono, nativo, oriundo o vernáculo, que siendo sinónimos significan atribuir a una zona o cultura el origen de un determinado juego.

Después de estas consideraciones, los juegos conocidos y representativos en una zona o época determinada los deberíamos denominar juegos populares y/o tradicionales, sobre la base de si

combinan representatividad (muy practicados) con temporalidad (proceso de transmisión generacional) (Lavega, 2000). Según esta autora aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región.

Por otra parte, favorecen el encuentro entre generaciones: pocas cosas hay más conmovedoras que invitar a un abuelo, un tío u otro referente de los grupos familiares para que enseñe y comparta sus juegos de infancia. Revalorizar el lugar del juego es revalorizar la infancia, es intentar achicar el abismo que existe entre el pensamiento adulto y el universo lúdico de la niñez... es decir el juego es el lugar de los ensayos y los conjuros. Es un ámbito simbólico y mágico a la vez. Artificio perfecto donde cada episodio, cada pieza, cada jugador, cada jugada se anudan unos con otros formando bellos dibujos que se hacen y deshacen y se vuelven a armar. Mientras jugamos estamos a salvo: de la deriva, del sinsentido, del vacío.”

4.5.7.1 Juegos Tradicionales en Colombia

El origen de los juegos infantiles que se practican en Colombia es apropiado buscarlos en el terreno del mestizaje, tomando en consideración los aportes europeos (españoles)

Y africanos (negros descendientes de esclavos procedentes de África) no parecen existir contribuciones indígenas en este aspecto de la lúdica infantil, aunque las comunidades aborígenes presentan un panorama muy extenso en materia de entretenimientos que han sido poco investigados. Hay apuntes aunque muy inciertos de que los chibchas y los muiscas enseñaban a jugar a los niños, como una especie de ritual de preparación para su vida de adultos, haciéndoles simulacros de carreras y otras actividades en las que empleaban las hojas de los árboles, frutos sólidos, trozos de madera volviendo útiles el viento y el agua.

En las rondas y juegos infantiles se hallan contenidos algunos simbolismos que hacen remontar sus significados hasta el nacimiento de las artes cuando la sociedad humana atravesaba por sus etapas más rudimentarias la conjugación, del movimiento danzado el canto, reconstruye en lo esencial el ritmo primitivo, las danzas ceremonias de la prehistoria, se

realizaban con motivaciones de carácter mágico y religiosos en la larga y dura brega del hombre por dominar la naturaleza.

Después de lo anterior se dieron a conocer los juegos autóctonos puesto que estos hacen parte fundamental en la educación recalcando la importancia de la trasmisión de valores como también de dichos juegos son propios de cada región como lo da a entender la siguiente afirmación, juego autóctono es aquel que es propio de una determinada región comunidad o país, llegando a formar parte de las tradiciones culturales.

El origen de los juegos tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo por ello, los denominan juegos autóctonos.

Con respecto a lo anterior es importante mencionar que estos juegos se practica con mayor frecuencia en cada región pero aun así son elementos para el manejo de la integración ya que todo ser humano tiene sus propios conocimientos, aportes, ideas manifestaciones, saberes que pueden transmitir a los demás y enseñar lo que sabe con las demás personas.

A continuación veremos algunos de los que a lo largo del tiempo, conservan sus características autóctonas.

4.5.7.1.1 Juegos de Competición

4.5.7.1.1.1 La Chaza

La chaza es Considerada como un juego tradicional de Nariño, posee aportes significativos venidos de América y Europa, y marcada semejanza con el tenis, aunque el campo en este caso no se presenta dividida por ninguna red.

Según explicaciones de José Guerrero Mora, éste es un deporte originario de Francia. Su nombre responde a “una corrupción del verbo francés chasser, que entre otros significados, expresa la idea de arrojar, lanzar y desechar e indica también la acepción contraria: cazar o atrapar. Data de tiempo inmemorial y se practica desde la época precolombina.

En la actualidad, este juego de pelota es característico del departamento de Nariño y de algunas áreas vecinas como el territorio del Putumayo, el sur del Cauca y la provincia ecuatoriana del Carchi, región que va del río Mayo en Colombia al río La Chota en el Ecuador.

4.5.7.1.1.2 El Sapo

El sapo consiste en una caja de madera en cuya parte superior se encuentra la figura de un sapo escoltado por varios orificios. Los jugadores, ubicados en una distancia de tres o más metros de la caja, lanzan sucesivamente seis argollas metálicas buscando introducirlas en la boca del sapo o en los orificios adyacentes. La puntuación obtenida varía de acuerdo a los aciertos del jugador. Quien logra introducir una argolla en la boca del sapo, obtiene 5.000 puntos que se le sustraen al equipo contrario. Cada puntuación varía entre los 3.000 y los 200 puntos.

Los lanzamientos se realizan en forma alternativa y el ganador será el equipo que alcance el total de puntos acordado con anterioridad al juego.

4.5.7.1.1.3 El Cuspe

Consiste en una especie de trompo elaborado a mano en un trozo de madera. Difiere del trompo tradicional en que es más alto, delgado y tosco. De forma cilíndrica terminada en punta, tiene aproximadamente 10 centímetros de altura. El juego consiste en hacer bailar el cuspe azotándolo constantemente con una cabuya que estará húmeda o seca en el momento, de acuerdo a las preferencias del jugador.

4.5.7.1.2 Juegos pasatiempos

4.5.7.1.2.1 La Purishinga

La palabra purishinga significa en quechua “que baila o se mueve como borracho”. Éste es un trompo vegetal confeccionado con la mitad de la cáscara de la granadilla seca todavía y adherida a la rama, la cual debe tallarse para formar la punta del trompo. El jugador ha de colocar sus dedos pulgar e índice en la punta para dar la purishinga el movimiento necesario.

4.5.7.1.2.2 La Pirinola

Los indígenas dieron a este juego el nombre quechua de piriruy. Se parece al trompo que todos conocemos pero a diferencia de éste tiene cuatro caras, cada una con distinta posibilidad de suerte: perder todo, sacar todo, meter algo y sacar algo.

A lo largo del juego, el jugador la hace bailar y ésta al caer determina el resultado de la apuesta que entre otros logros consiste en la adquisición de dinero, granos de maíz, frijoles, caramelos o bolas.

4.5.7.1.2.3 Los Zumbambicos

El zumbamico está constituido por un disco perforado en el centro que gira sobre un cordel torcido previamente. Se originó en la comunidad de los pastos, la cual los confeccionaba en oro adornado con artísticos calados geométricos. En la actualidad se hacen de lata o simplemente con tapas de gaseosa o botones plásticos.

4.5.7.1.2.4 El Cucunubá

Se juega con bolas de metal, las que se lanzan a determinada distancia, contra un tablero agujereado. Cada agujero tiene un puntaje, siendo mayor el del centro.

El tablero agujereado está soportado por dos tablas, que se abren en forma de ángulo para permitir el paso de las bolas lanzadas por el jugador.

4.5.7.1.2.5 Encostalados

La carrera de sacos es un juego muy popular entre los niños de todo el mundo. Para su desarrollo tan solo son necesarios unos cuantos sacos de tela y terreno suficiente para saltar.

Para ejecutar la carrera los niños se introducen dentro de los sacos y éstos se atan al pecho o bien se agarran con las manos. Los niños deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

4.5.7.1.2.6 Caballitos de madera

Los caballitos de madera han sido un entretenimiento para niños, por imitación con la cabalgadura, desde siempre, desde el balancín, el caballito con ruedas o con un palo de madera con cabeza de caballo. Este juguete consiste, en su forma más elemental, en un palo de escoba o de otro tipo al que se ata en su parte superior un cordón que se divide, y hace las veces de rienda.

Otra forma de construirlo es adosándole a la parte superior del palo una silueta de cabeza de caballo, de cuya boca salen para un lado y para el otro, las cuerdas que hacen las veces de rienda.

4.5.7.1.2.7 Las canicas

Uno de los juegos tradicionales más antiguo es el de las canicas, y que con algunas variaciones fue perdurando a través del tiempo. Se conoce este juego desde el Antiguo Egipto, pues se han encontrado en la tumba de un niño egipcio de alrededor del año 3000 a.C. Se sabe también que en Creta los niños jugaban con canicas pulimentadas de materiales preciosos. En la Roma Antigua el juego era muy popular entre los niños, popularidad que perduró durante la Edad Media. Aún a principios del siglo XX algunas canicas fueron hechas de piedra. En la actualidad se celebran campeonatos mundiales.

4.5.7.1.2.8 Yermis o Los yaces.

Su llegada a Las Américas, se remonta probablemente a que los inmigrante asiáticos la trajeron a principios del siglo XX El nombre matatena: cuyo significado implícito es: "Llenar la mano con piedras" de ma-itl (mano), te-tl (piedra) y tena-lia (llenar).

El grupo de yaces se deja caer de una altura aproximada a 30 centímetros, o estas son arrojada, ligeramente, sobre el piso o la mesa, a modo que quede al alcance del o la participante. La posición que tomen las piezas al dejar de moverse será muy importante; esto es un factor que determina si el turno es más fácil o difícil.

Con la pelota en una mano, desde una altura cómoda al jugador, la pelota se deja caer sobre la superficie horizontal; en cuánto la pelota deja la mano del participante, el mismo alcanzará hacia las piezas tomando con la misma mano una de éstas; enseguida cachará la pelota con la misma mano. Continuará hasta que pierda la pelota o fracase en tomar la pieza o piezas siguientes.

Una forma de jugar es rebotar la pelota y tomar una pieza a la vez. Otra manera de jugar es botar la bola y entonces ir acumulando las piezas en cantidades consecutivas; por ejemplo, después de botar la pelota, capturar la primera pieza, y recibir la pelota bajando del único rebote permitido, todo con una sola mano extrema, entonces, repetirá los movimientos, pero

esta vez con la condición de capturar dos piezas, y así consecutivamente en orden de los números integrales hasta que se terminen todas las piezas.

4.5.7.1.2.9 El yo-yo

El yo-yo (o yoyó) es un juguete de malabares.

Está formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y abajo.

Los más hábiles han logrado hacerlo patinar en el suelo o realizar pruebas y piruetas según les permita la imaginación y la práctica.

Se han encontrado evidencias de la existencia del yo-yo entre 1386 y 1644 durante la dinastía Ming (China). La versión china consistía en dos discos de marfil con un cordón de seda arrollado alrededor de su eje central.

4.5.7.1.2.10 El trompo

El trompo es un juguete muy antiguo y que fue permaneciendo vigente a través del tiempo. Hay rastros de trompos en pinturas muy antiguas y en textos literarios que citan el juego. Se han hallado trompos pertenecientes a la civilización romana, y también en Tebas. También hay diversos ejemplares de trompos americanos, en México, en Argentina, que dan testimonio de su permanencia en el tiempo.

Son muchas las características del trompo en sí, según la región. hay formas y tamaños totalmente variados, y han llegado a hacerse trompos de todo tipo de materiales y modelos, con luces, con resortes internos, etc. pero el tradicional es el de madera y cordel.

Para lograr que el trompo gire, se enrolla un piolín o cordel desde la púa hacia la espiga, y luego se lo lanza al trompo al suelo con un movimiento brusco, sosteniendo el piolín desde el

cabo que quedó sobre la espiga. Así se desenrosca al llegar al suelo, y comienza un movimiento giratorio sobre la púa, con un ritmo y duración que varían según el tipo de trompo, el impulso que se le haya dado, y la superficie sobre la que está "bailando". Luego comienza a inclinarse hacia los costados, hasta que pierde su movimiento, y se expresa que el trompo está "muerto".¹³

5. MARCO CONCEPTUAL

5.1 TENDENCIA DIY

El «hágalo usted mismo», DIY («Do It Yourself»), es la práctica de la fabricación o reparación de cosas por uno mismo, de modo que se ahorra dinero, se entretiene y se aprende al mismo tiempo. Es la tendencia que más ha llamado la atención desde el año 2009, tras pasar varios años de irse haciendo popular y reivindicarse, vuelve nuevamente a considerarse una tendencia en auge y con la capacidad de transformar.

El origen real del DIY, allá por los años setenta, proviene de la subcultura punk, y estaba ligado a posturas anti consumistas y antisistema; ya que rechaza la idea de tener que comprar siempre a otros las cosas que uno desea o necesita pero no fué hasta los años noventa cuando empezó a considerarse como un movimiento realmente emergente, sobre todo en Inglaterra, que fue donde más rápidamente se popularizó.

Hay muchos ejemplos del uso de esta filosofía, por ejemplo las reparaciones que suele hacer el dueño de casa, sin la necesidad de tener que recurrir a profesionales como carpinteros, electricistas, etc.

Al haberse constituido como un recurso de ocio, que además añade el valor de la exclusividad en el producto realizado, son cada vez más y más numerosos los adeptos de este movimiento social. Es fácil ver hoy día a alguien de corta edad realizando labores de punto, o crochet, tanto para vestir como para decorar. Además, este movimiento ha hecho que colectivos que típicamente no realizaban determinadas tareas, se interesen por ellas de una forma cada vez mayor: el DIY ha hecho que el bricolaje no sea una actividad típicamente masculina, así como ha hecho de muchos hombres, grandes diseñadores de moda, complementos, o piezas de artesanía clásicamente fabricadas por mujeres.

Dada su naturaleza objetiva del movimiento, la perfección de la obra, su carácter y, en definitiva, la habilidad del artesano, priman sobre su sexo, condición o incluso edad. Todo ello convierten lo "Hecho por uno Mismo" en algo más que un movimiento social.

Este movimiento ha dado paso a la creación de nuevos modelos empresariales basados en el DIY, pero el modelo en general consiste en convertir un producto o servicio cerrado y

completo, en una oportunidad de aprendizaje, satisfacción y autonomía para el usuario, que es ahora quien lo concibe, fabrica, integra y/o completa usando las herramientas, materiales, piezas y/o instalaciones que facilita la empresa como parte de su oferta de valor. Aunque el concepto pone el énfasis en la idea de la autogestión, está siendo promocionado por las empresas como estrategia para dar salida a productos que de otra forma costaría vender, con la idea de diversificar su cartera, o para diferenciarse.

Por ejemplo: 1) En lugar de venderte “mi” mueble, trae el diseño de “tu” mueble, y fábrícalo tú mismo en mi “fábrica abierta”, 2) En vez de que contrates un jardinero, te ofrezco un paquete que incluye equipamiento + semillas + insumos + formación para que te conviertas en tu propio jardinero.

Los motivos u objetivos que las empresas buscan con innovaciones del tipo “hazlo tu mismo” pueden ser variados. Éstos son los cinco principales:

LÚDICO: Para ofrecer al cliente una experiencia lúdica, de ocio, que añada valor a su interacción con el producto/servicio (Ej.- Curiosity)

APRENDIZAJE: Algunos productos pueden incorporar elementos de DIY para generar en los clientes más curiosos (usuarios-Geek) una oportunidad de aprendizaje. El producto añade una faceta formativa a la experiencia de consumo (Ej.- Adafruit).

COSTES: Puede aprovecharse el DIY para que el cliente asuma parte del proceso de elaboración del producto, y así reducir el precio final (Ej.- Ikea)

IMPLICACIÓN EMOCIONAL: Se busca provocar una mayor satisfacción en el cliente al generar una sensación de autonomía y de sentido de pertenencia. Un producto o servicio "hecho por uno mismo" puede reforzar la autoestima y el espíritu de autogestión en aquellos clientes que lo buscan (Ej.- Arduino)

PERSONALIZACIÓN: La posibilidad de que el cliente “personalice” el producto que quiere, a partir de un menú amplio, añade flexibilidad. Se sigue el principio de autoservicio con la idea de “customizar”, para que el cliente tenga la sensación de que sirve a la carta (Ej.- Mymuesli, Canales RSS)

5.2 JUEGOS FLASH

Los videojuegos flash pueden considerarse un tipo de videojuegos de navegador. Son desarrollados en Adobe Flash, de ahí su nombre. Los hay de muy diversos géneros, como acción, estrategia, aventuras, plataformas, simulación (y de éste a su vez de varios tipos, como por ejemplo espacial), deportes, carreras, música, entre otros. Existen sitios web gratuitos enteramente dedicados a este tipo de videojuegos. Estos sitios web suelen incluir rankings para ver los mejores puntuaciones logrados por los jugadores. Los videojuegos flash más avanzados pueden incluir gráficos 3D, pero en general se limitan a las dos dimensiones. También es común que incluyan una opción para establecer la calidad de los gráficos (baja, media, alta), lo cual resulta especialmente útil para gente que posee computadoras con insuficiente rendimiento de video o conexiones de baja velocidad.

Un videojuego de navegador es todo aquel videojuego que se juega mediante un navegador web (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome, etc).

Este tipo de videojuegos ha crecido a la par que lo hacía la Web. El usuario normalmente no necesita realizar instalaciones extra para jugar. Estos archivos se ejecutan en el navegador, sin ser necesario ejecutar otros programas, pero si puede necesitar el plugin.

La principal diferencia con los videojuegos de videoconsola o de computadora es que los de navegador son normalmente independientes de la plataforma, basados exclusivamente en tecnologías usadas por el cliente (normalmente llamadas plugins o players). Habitualmente, todo lo que se requiere para jugar a un videojuego de navegador es un navegador web y el plugin apropiado.

Tecnología

Dentro de la tecnología de los videojuegos de navegador, hay muchos tipos de plugins diferentes, la mayoría gratuitos, como la máquina virtual de Java, Macromedia Shockwave, Macromedia Flash Player entre otros. Hay herramientas especializadas para desarrollar videojuegos usando estas tecnologías, como por ejemplo Macromedia Director para crear videojuegos en Macromedia Shockwave.

Además existen videojuegos donde no se necesitan plugins externos y hacen uso del lenguaje JavaScript para darle usabilidad al videojuego. Videojuegos como Ogame o Ikariam hacen uso de JavaScript de diferentes formas. Esta clase de videojuegos se conocen como PBBG. Además no es necesario tener JavaScript habilitado para jugar alguno de ellos, como en Ogame, donde el JavaScript se usa de forma no intrusiva. Sin embargo otros videojuegos como MolehillEmpire necesitan obligatoriamente tener JavaScript habilitado. En algunos casos todo el contenido es generado con JavaScript, como en el videojuego Shogun'sFate.

Los videojuegos que requieren plugins son procesados normalmente en la computadora del usuario, en vez de ser en el servidor que los almacena. No obstante existen videojuegos con capacidad multijugador que requieren de ambos procesos: una aplicación gráfica ejecutada en el ordenador del usuario que se comunica con un servidor que gestiona las partidas. Un ejemplo son los videojuegos de rol multijugador masivos en línea que fueron hechos posibles con el crecimiento del acceso a Internet en muchos países desarrollados, usando Internet para permitir que centenares de jugadores jueguen el mismo videojuego todos juntos.

Otro tipo de videojuegos son los que únicamente son procesados por parte del servidor mediante protocolos de red de área local y no requieren plugins, aunque normalmente estos videojuegos no son visualmente tan atractivos.

Los videojuegos más populares de la actualidad son los videojuegos de estrategia en tiempo real jugados vía navegador gracias al desarrollo de nuevas tecnologías como Flash y Java.

5.3 DISPOSITIVOS MOVILES

Un dispositivo móvil se puede definir como un aparato de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada que ha sido diseñado específicamente para una función pero puede llevar a cabo múltiples funciones.

Existen multitud de dispositivos móviles desde los reproductores de audio hasta los GPS, pasando por los teléfonos móviles los PDAs o los Tablet PCs.

5.3.1 Clasificación de Dispositivos Móviles.

Debido a la gran variedad existente de dispositivos móviles, estos han sido clasificados de la siguiente manera:

- Dispositivos de propósito general de trabajo.
Actualmente dominado por las computadoras de escritorio, computadoras portátiles, tablets y similares. Estos dispositivos pueden trabajar una gran variedad de información centradas en las tareas generales. Estos dispositivos pueden ser usados por usuarios para un propósito general de trabajo, como un ejemplo de un joven común, puede usar estos dispositivos para casi cualquier cosa que necesite, como realizar reportes y tareas, o entretenimiento, etc.
- Dispositivos con propósito de entretenimiento.
Tales como como el iPod, PlayStation Portable, Nintendo 3DS entre otros. Estos dispositivos tienen el principal propósito de entretenimiento, (especialmente por medio de videojuegos), pero tienen como objetivo apoyar fácilmente el uso de otros medios de entretenimiento, como el escuchar música o incluso pueden tener servicio de comunicaciones.
- Comunicaciones o dispositivos de control.
En el cual entran teléfonos móviles, teléfonos fijos, PDAs, Blackberries, entre otros. y muchos más dispositivos en un futuro. Estos dispositivos que permiten al usuario comunicarse con otras personas a través de voz, texto, y otros métodos.
- Dispositivos especializados de información.
Estos son los relojes, iPods, Gameboys, cajeros automáticos, etc. Estos dispositivos se centran en ofrecer una experiencia específica para el usuario, y si tiene funciones adicionales, los elementos son muy secundarios. Por ejemplo, un iPod tiene un calendario en ella, pero de ningún modo interfiere con el uso del dispositivo como un reproductor de música.

5.3.2 Tipos de dispositivos móviles.

- ♦ Teléfono inteligente: Mejor conocidos como Smartphones. Como su nombre lo indica, es un aparato que va más allá de un celular común. Es una especie de mezcla entre la tecnología

funcional de un celular y la de una computadora personal. Con uno de estos, puedes realizar muchas actividades al mismo tiempo, por ejemplo revisar tu agenda mientras ves algún video y utilizas el Bluetooth. Para concretar, es como una computadora completa en pequeño; la enciendes, haces tus tareas mientras ves el Facebook, y escuchas música. Así de parecida y completa es la funcionalidad de un Smartphone.

- ◆ Teléfono inalámbrico: Es un teléfono que consiste en un auricular remoto que se comunica por ondas de radio con una base conectada a una línea telefónica. En concreto, es un teléfono fijo normal, con la diferencia que su auricular no está conectado por el cable “colochó” a su base, si no que funciona por ondas de radio de alcance limitado, de generalmente 100 mts.

- ◆ Videoconsola portátil: es un dispositivo ligero y generalmente pequeño, que permite jugar videojuegos de manera fácil, y a diferencia de una consola normal, con joysticks y otros complementos, este trae todos esos complementos unidos e integrados que le da su sentido de portátil. A lo largo de la historia de los videojuegos, han existido 8 generaciones, que parten desde aquellos juegos sencillos, pasando por aquellos de cuadritos, el tamagotchi, el gameboy, hasta los más recientes como el Nintendo DS, DSi, PSP, Nintendo 3DS, y PS Vita. Reproductor de audio portátil: son mejor conocidos por Mp3. Es un dispositivo pequeño fácil de transportar, que permite a su usuario, el almacenamiento, organización y reproducción de todo tipo de archivos de audio. Generalmente es alimentado por baterías que pueden o no ser recargables, y el sonido es omitido generalmente por audífonos o altavoces

- ◆ Cámara: Dispositivo que permite captar y almacenar, ya sea imágenes o audio y video. Según el uso que se le vaya a dar, puede ser una cámara fotográfica, o cámara de video, aunque puede reunir ambas características, como las cámaras digitales.

- ◆ Computadora portátil: Conocida mayormente en el habla hispana como Laptop, es un dispositivo que reúne todas las características de una computadora normal, pero con la diferencia, que puede ser transportada más fácilmente, teniendo un menor peso y con la principal característica que tiene todas sus partes están integradas en un solo aparato y con la ventaja, que pueden pasar cierto tiempo sin estar conectadas a electricidad.¹⁴

14. <http://arielrodrigoreyes.wordpress.com/que-es-un-dispositivo-movil/>

5.4 APLICACIONES

Una aplicación móvil o app es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles. Por lo general se encuentran disponibles a través de plataformas de distribución, operadas por las compañías propietarias de los sistemas operativos móviles como Android, iOS, BlackBerry OS, Windows Phone, entre otros. Existen aplicaciones móviles gratuitas u otras de pago, donde en promedio el 20-30% del costo de la aplicación se destina al distribuidor y el resto es para el desarrollador.¹ El término app se volvió popular rápidamente, tanto que en 2010 fue listada como Word of the Year (Palabra del Año) por la American Dialect Society

Actualmente, hay tres tipos de aplicaciones móviles:

Aplicaciones Nativas: Son las aplicaciones diseñadas para el sistema operativo de cada dispositivo móvil. Sus desventajas es que son más complicadas y costosas de desarrollar porque hay que programar una versión para cada sistema operativo. En cuanto a sus ventajas hay que destacar que pueden utilizar servicios integrados en el dispositivo como la cámara, la agenda.

Aplicaciones Web: se denominan así porque son aplicaciones que se programan con lenguaje estándar (web) y funcionan desde un servidor externo. Su ventaja es que son compatibles con todos los sistemas operativos, con lo cual los costos en el desarrollo, en cuanto a tiempo y dinero se refiere, disminuyen considerablemente. Entre sus desventajas está que no pueden utilizar las herramientas del dispositivo y que no pueden instalarse para utilizarlas sin internet por ejemplo.

Aplicaciones Híbridas: Estas aplicaciones se desarrollan también con lenguajes de programación estándar pero posteriormente son traducidas mediante programas informáticos a lenguajes de programación concebidos para sistemas operativos de Smartphone. Esto permite que sean instaladas en el dispositivo como las nativas.

5.5 APLICACIONES Y ARTEFACTOS (REALIDAD AUMENTADA)

La realidad aumentada (RA) o augmented reality (AR) consiste en añadir, en tiempo real, información digital a la información física de un elemento recibida por un dispositivo, creando una realidad mixta y permitiendo disponer de mucha mayor información de la que se recibiría únicamente con la percepción física de los elementos.

De una manera menos técnica podríamos decir que la realidad aumentada consiste en ampliar la realidad que podemos percibir con imágenes, videos o información digital ayudándonos de un ordenador o móvil de última generación.

La principal diferencia con la realidad virtual, un concepto mucho más extendido, es que no sustituye la realidad física, sino que superpone la información digital en tiempo real al mundo real. Así pues la realidad aumentada extrae del información del entorno convirtiendo lo digital en real.

A diferencia de la realidad virtual que al basarse en entornos virtuales tiene difícil aplicación práctica, la realidad aumentada, al apoyarse en la realidad tiene infinidad de aplicaciones con la única limitación de tener un ordenador o móvil a mano.

La proliferación de los nuevos smartphone permite tener un ordenador a mano en cualquier momento y ha hecho posible el boom las aplicaciones basadas en este tecnología.

El término Realidad Aumentada fue acuñado por Thomas P. Caudell, físico e investigador de Boeing, en 1990.

Funcionamiento de un sistema o aplicación de realidad aumentada:

Cualquier aplicación de realidad aumentada tiene 5 componentes fundamentales:

- Cámara: Para poder activar cualquier sistema de realidad aumentada necesitamos una cámara que capte la realidad y sea la fuente de información real para la aplicación.
- Marcador: El marcador es el elemento que activará la aplicación de realidad aumentada. Puede ser de varios tipos, puede ser una imagen que capturemos con la cámara, o simplemente un punto geográfico que al aproximarnos, inicie una secuencia de realidad aumentada.

- Información virtual: Se trata de todos los datos que se ofrecerán al usuario una vez se haya activado un marcador mediante cámara o GPS.
- Pantalla: Es imprescindible contar con una pantalla con la que visualizar la información virtual.
- Software AR: El último elemento es el software o programa informático que interprete la aplicación y la reproduzca en el ordenador o móvil.

5.6 GAMIFICACIÓN

Es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas.

La eclosión de la web 2.0 ha acelerado la creación de comunidades en torno a todo tipo de redes sociales, medios digitales o webs corporativas. Pero no siempre es fácil estimular la actividad dinámica y frecuente entre los miembros de una comunidad.

Una correcta implementación de estrategias de gamificación permite pasar de la mera conectividad al engagement (o compromiso), logrando que los miembros de una comunidad, los trabajadores de una empresa, los estudiantes de un instituto, los habitantes de una ciudad -prácticamente cualquier colectivo o individuo- participen de manera dinámica y proactiva en acciones que generalmente requieren un esfuerzo de la voluntad.

La integración de dinámicas de juego en entornos no lúdicos no es un fenómeno nuevo, pero el crecimiento exponencial del uso de videojuegos en los últimos años ha despertado el interés de expertos en comunicación, psicología, educación, salud, productividad -y casi cualquier área de actividad humana- por descifrar las claves que hacen del videojuego un medio tan eficaz. En estos últimos años ha comenzado también la expansión en el estudio de su aplicación a otros ámbitos no necesariamente lúdicos. Gamificación es el término escogido para definir esta tendencia.

5.7 Impresión 3D

La impresión 3D es un grupo de tecnologías de fabricación por adición donde un objeto tridimensional es creado mediante la superposición de capas sucesivas de material. Se basan en modelos 3D mediante algún software de modelado para definir qué se va a imprimir.

Las impresoras 3D son por lo general más rápidas, más baratas y más fáciles de usar, aunque como cualquier proceso industrial, están sometidas a un compromiso entre su precio de adquisición y la tolerancia en las medidas de los objetos producidos. Las impresoras 3D ofrecen a los desarrolladores de producto, la capacidad para imprimir partes y montajes hechos de diferentes materiales con diferentes propiedades físicas y mecánicas, a menudo con un simple proceso de montaje. Las tecnologías avanzadas de impresión 3D, pueden incluso ofrecer modelos que pueden servir como prototipos de producto.

Desde 2003 se presentó un crecimiento en la venta de impresoras 3D. De manera inversa, el costo de las mismas se ha reducido.

Esta tecnología también encuentra uso en los campos tales como joyería, calzado, diseño industrial, arquitectura, ingeniería, automoción y sector aeroespacial, industrias médicas, educación, sistemas de información geográfica, ingeniería civil y muchos otros.

Hoy en día la impresión 3D todavía no es un fenómeno masivo en el ámbito doméstico, o como mínimo se puede decir que no ha llegado a convertirse en un objeto cotidiano en el hogar, como sí lo son las impresoras de tinta convencionales. Sin embargo se ha acrecentado mucho el uso personal de estas herramientas gracias a empresas como maker-bot la cual tiene entre sus productos maquinas muy asequibles.

Los materiales que actualmente pueden utilizarse para 'imprimir' son variados y lo cierto es que influyen bastante en el costo de la impresora. Cualquier impresora de bajo costo suele funcionar con termoplásticos como el PLA o ABS. Pero nos encontramos impresoras capaces de trabajar con metal, fotorolimeros o resina líquida, aunque resultan prohibitivas para entornos no industriales.

Existen tres tecnologías principales a la hora de hablar de impresoras 3D; La primera de ellas es la fusión por deposición de material el cual por medio de extrusión se deposita el material capa sobre capa hasta generar la pieza. La segunda es la impresión por medio de laser como la Estereolitografía o SLA, la cual emplea un láser para fotocurar un polímerolíquido capa por capa hasta terminar la totalidad del objeto. La tercera es la Sinterización Selectiva Láser o SLS el cual es similar al método anterior pero en lugar de usar un polímero líquido utiliza un material en polvo el cual al momento de ser impactado por el láser se funde y solidifica (sinterizado).

6. ESTADO DEL ARTE

6.1 Proyectos regionales

Qirujuegos autóctonos

Proyecto de grado de Mónica Elizabeth Delgado sustentada en febrero de 2013 en la Institución Universitaria Cesmag. El proyecto trata de una maleta didáctica que consta de 5 elementos los cuales son los siguientes.

1. pieza editorial para el docente guía o tutor.
2. pieza editorial cuento para que los niños conozcan la historia de estos juguetes.
3. pieza audiovisual.
4. tótems informativos y decorativos.
5. Juegos funcionales: cuspe, pirinola, zumbambico y carro de madera.



Pieza editorial para el docente



Primer carnaval de juegos autóctonos y tradicionales de Nariño

Este carnaval es una iniciativa de la Ramp (Red del Adulto Mayor de Pasto) donde más de 2.500 adultos mayores desfilaron por las calles de Pasto, para revivir la infancia y recordar todos los juegos autóctonos de la región.

Realizado el 26 de abril de 2011 esta busca una oportunidad para que por medio de un encuentro intergeneracional que los jóvenes no olviden las tradiciones y la identidad de su pueblo. Además es una oportunidad para que los adultos mayores olviden la rutina y los males que les aquejan.

También se programó un encuentro con 500 jóvenes de diferentes instituciones educativas.



6.2 Proyectos nacionales

Un proyecto de la universidad nacional sede Orinoquia, en respuesta a una convocatoria hecha por el Ministerio de Cultura, a través de la Fundación para el Desarrollo Agrícola Social y Tecnológico (Fundaset) presento jornadas de encuentro entre personas de la tercera edad y estudiantes pertenecientes a la institución educativa, en las cuales organizaron torneos de juegos tradicionales tales como la zaranda, el trompo, las bolas criollas y el mararay (cucunuba). Esto como una alternativa que conllevara a la apropiación social del patrimonio cultural y al respeto por la diversidad cultural. El proyecto se llevo a cabo el 18 de noviembre de 2013 en Arauca¹⁵



Bololólab

Es un colectivo de diseño barranquillero con identidad caribe, desde el diseño industrial y otras disciplinas trabajan para generar propuestas de diseño con impacto cultural, social y productivo experimental partiendo de la riqueza que brinda el caribe con el diseño como semilla crean productos que realzan su identidad.¹⁶



15. <http://www.agenciadenoticias.unal.edu.co/ndetalle/articulo/un-sede-orinoquia-al-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>

16. <http://bolololab.com/>

6.3 Proyectos internacionales

Escuincle

Es una empresa mexicana conformada por jóvenes diseñadores gráficos que se inspiran en los colores, formas, materiales, texturas y demás elementos que forman parte de la cultura popular mexicana.

Tiene a su favor el trabajo manual como parte del proceso de producción para generar objetos únicos.

Una marca que diseña y produce de manera mayormente artesanal artículos utilizados en la vida cotidiana de jóvenes y adultos. Los objetos que diseña *Escuincle*® son en cierto modo un homenaje, a la cultura mexicana.

A través de estos productos busca difundir y compartir parte de su cultura sobre todo a las nuevas generaciones. Promoviendo la revalorización de objetos y materiales tradicionales propios de dicha cultura, así como una búsqueda de alternativas en cuanto a materiales y procesos de producción.¹⁷



17. http://escuinclemx.blogspot.com/p/lerolero_05.html

7. METODOLOGIA

Para este proyecto, como lo que se pretende es ayudar a la preservación de tradiciones materiales es necesario apoyarnos en los conocimientos de los que las conocen mejor en este caso son las personas mayores, aquellos que usaron estos elementos en su niñez y que posiblemente también los fabricaron. Por esto se planea usar como metodología una que nos permita recoger todo este conocimiento y, junto con las necesidades y los deseos de la gente a quien va dirigido el proyecto (principalmente población infantil y juvenil), traducirlo en ideas para la resolución del proyecto.

La metodología usada es un híbrido entre la HCD de IDEO, Human Centered Design o Diseño Centrado en las Personas, y el Design Thinking, o Pensamiento de Diseño. El HCD es un método muy bueno para la recolección de información e historias de las partes que intervienen en el problema, en este caso niños, padres y adultos mayores. Por otra parte El Design Thinking presenta ejercicios que permiten una mejor empatía con los objetivos de la investigación, lo cual es muy importante para este proyecto. En cuanto a la etapa proyectual y los tests ambos presentan herramientas similares para estas.

Finalmente se distribuyó la metodología en 4 fases:

- 1. Comprender.** Esta fase se centra en conocer el problema y todas sus partes así como su contexto. Esto con el fin de tener un conocimiento base para poder realizar correctamente el proceso de empatía y finalmente el proyectual.
- 2. Empatizar.** Esta fase trata de ver a través de los datos e historias de la fase anterior y profundiza en problemas específicos y procura la definición de necesidades, miedos y motivaciones de los sujetos de la investigación, y así facilitar la identificación de temas y oportunidades de diseño.
- 3. Crear.** En esta fase se empieza la búsqueda de posibles soluciones, por medio de la creación de conceptos y el desarrollo de los mismos a través de la bocetación y prototipado básico.
- 4. Entregar (testear).** La fase entregar pasa de unas soluciones abstractas a unas más concretas por medio de prototipos completos y sus respectivos tests, que finalmente llevarán al producto final.

7.1 Enfoque de la Investigación

El enfoque de la investigación es principalmente cualitativo, dado que se usaran herramientas las cuales por medio de la observación y deducción llevaran a determinar los factores que han causado la perdida tanto del juego como de la tradición material e inmaterial que se da alrededor de esta actividad, para después a través del análisis y la inferencia de estas variables poder desarrollar las posibles soluciones para el problema de estudio.

De igual manera es una investigación de carácter exploratorio pues lo que se pretende con el proyecto es abordar este tema desde puntos de vista distintos al que se ha usado para tratar esta problemática, el cual ha sido principalmente educativo. Para así plantear soluciones alternativas que se espera tengan mejores resultados que las ya implementadas o que de alguna forma las complementen.

7.2 ETAPA COMPRENDER

En esta etapa se procura el entendimiento del problema en toda su magnitud, sus partes y contexto. Para este proceso, además de la documentación propia, se usan las siguientes herramientas tomadas del HCD:

- Entrevistas personales
 - encuesta de apoyo
- Entrevistas grupales
- Entrevistas con expertos

7.2.1 Entrevistas personales

Ya que para este caso en particular se tomó como principales actores a los niños, pues son ellos precisamente los que deben conocer estos elementos para que las tradiciones puedan perdurar, se escogió la entrevista personal con el fin de obtener información más fiel, y que de esta manera sus respuestas no puedan ser influenciadas por comentarios de otros compañeros así como para evitar que puedan sentirse intimidados al responder temas personales frente a otros niños, buscando la mayor comodidad del entrevistado para poder lograr los mejores resultados. Las entrevistas fueron del tipo semi-estructurado en el cual se buscaba más una charla, un dialogo, con los niños que una suerte de interrogatorio.

El grupo a entrevistar se fijó por grados de escolaridad desde el grado quinto de primaria hasta el grado octavo de bachillerato, los cuales representarían un intervalo de edad entre los 9 a 13 años, este intervalo fue escogido pues se consideró como el intermedio en el que los niños apenas están dejando de jugar y están buscando la definición de su personalidad, sus gustos y preferencias.

Teniendo en mente muchos de los factores que hacen parte de la problemática a estudiar tales como el nivel de educación o el nivel socio-económico. Se escogieron 3 colegios para realizar el proceso de entrevistas.

Como primera opción se tomó al Instituto Champagnat, un colegio privado el que supone un nivel económico medio-alto y posee un conocido nivel académico y educativo.

7.2.1.1 Niños



En segundo lugar se escogió al Liceo de la Universidad de Nariño, un colegio público de un nivel económico similar al Champagnat, tal vez un poco menor, y de similar nivel académico.



Como tercera opción se tomó a la Institución Municipal Educativa Ciudadela Pasto, un colegio público de un nivel económico un poco menor a los anteriores.



Los resultados de las entrevistas están resumidos en ejercicios posteriores, pero nos sorprendieron tres puntos principalmente:

- Encontrar que la mayoría de los entrevistados antes de los 10 años dejaron de jugar (con juguetes analógicos), y que gran parte ya no tenía ninguno en su posesión bien sea porque los regalaron, los botaron o se perdieron.
- La principal actividad que los niños realizan en la casa es jugar en páginas de juegos flash o navegar en redes sociales, incluso sin tener la edad necesaria para hacerlo (13 años suele ser la edad mínima para poder crear cuenta en estas páginas).
- La imagen de diversión ha cambiado mucho, los niños entrevistados dicen que casi no salen de su casa y encuentran más diversión dentro de ella que fuera, caso contrario era el de generaciones anteriores.

También encontramos algunas diferencias de resultados entre los colegios, tales como:

- En cuanto a la actividad de juego, el Instituto Champagnat fue el que encontramos más niños que todavía jugaban y que tenían juguetes (analógicos). Seguido del Liceo de la

Universidad de Nariño y por último el Institución Municipal Ciudadela Educativa en el cual observamos que dejaban de jugar a edades más tempranas.

- De igual manera se esperaba que el uso de consolas y videojuegos fuera mayor en el Instituto Champagnat, dado su nivel socio-económico, pero fue el que menor uso presento, la Institución Municipal Ciudadela Educativa fue el primero en este ítem y el Liceo de la Universidad de Nariño fue un intermedio entre estas dos instituciones.

A lo largo de la entrevista se les preguntó si conocían palabras como “cuspe”, “purishinga”, “cucunubá” y con que las relacionaban. Adicionalmente se les presento a los niños y niñas imágenes de diferentes juguetes tradicionales, esto con el fin de comprobar la familiaridad de ellos con los juegos tradicionales. Estos elementos muy pocas veces fueron reconocidos por los niños, a excepción del trompo y el yo-yo los cuales presentan periodos temporales en los cuales se vuelve a retomar estos juegos en los colegios lo cual sin embargo no pasa de ser una moda.



Dada la popularidad de estos dos juguetes el resultado era previsible, por otro lado se ve claramente la falta de conocimiento de juguetes como el cucunubá o el cuspe, que paradójicamente del grupo de imágenes son los juguetes más relacionados con la región.

8.2.1.2 Adultos Mayores



Las entrevistas personales a la gente mayor se realizaron mayormente en dos puntos de la ciudad; en la liga departamental de chaza y en un sector externo del estadio libertad, estos dos sitios fueron escogidos pues son sitios de encuentro para estas personas en las cuales ellos socializan y más importante aún es donde ellos se reúnen a practicar juegos tradicionales y autóctonos como la chaza y el juego de las tapas, al escoger estos sitios se esperaba garantizar que los entrevistados conocieran distintos juegos tradicionales y que le dieran importancia a su transmisión a próximas generaciones.

Inicialmente fue difícil entrevistar a estas personas pues no muchos querían colaborar y algunos de ellos aludían a su mala memoria y decían ya no recordar esos tiempos pasados. No obstante hubo personas interesadas en colaborar pero preferían hacerlo en grupo de dos o tres personas, en algunos casos padre e hijo.

Los resultados de estas entrevistas nos arrojaron dos sorpresas y otras conclusiones igualmente interesantes.

- La primera sorpresa fue ver que la mayoría parecía no tener problema con la tecnología, es más la veían beneficiosa solo que su uso (por parte de los niños) les parecía exagerado y sin supervisión. Un punto de vista que iba en contra de lo que se esperaba encontrar, una posición fuerte en contra de la tecnología y el uso que se le da por los niños.
- El segundo punto que nos sorprendió fue que preferían que el niño estuviera en casa frente al computador o cualquier otra pantalla a estar fuera de ella, esto debido a la imagen de la calle que se tiene ahora, insegura y peligrosa para ellos.
- Con respecto al olvido de estos juegos ellos creen que gran parte del problema es la educación y el tiempo que se pasa con los niños.
- La inseguridad actual también fue un tema que ellos recalcaron.
- Y en cuanto a los juegos ven importante los lazos de amistad que estos representaban, si bien había competencia en ellos era una competencia sana que unía más al grupo de amigos, a diferencia de los juegos actuales en el que prima ser el primero o el mejor.

7.2.1.3 Expertos

Considerando que este tema, los juegos tradicionales, no solo abarca el juego en si mismo sino que también es una actividad pertinente a ámbitos sociales, culturales, psicológicos

(desarrollo de los niños) se vio necesario tomar en cuenta la perspectiva de expertos en estos temas y así ampliar la visión sobre el problema planteado y poder entenderlo en su totalidad. Así pues se realizó el proceso de entrevistas con:

- Un psicólogo
- Un antropólogo
- Dos sociólogos

Los resultados de estas y los aportes significativos que hicieron cada uno fueron los siguientes.

- **Patricia González**

Psicóloga con Maestría en Educación.

Docente tiempo completo universidad de Nariño.

En la entrevista ella recalco la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños principalmente en cuanto a temas de sociabilidad, desarrollo de psicomotricidad y de la imaginación y como estos se han visto afectados por el cambio de la forma de jugar, inclusión de elementos tecnológicos en el juego. También habló como la moda y la globalización ha causado que los niños se hayan vuelto más exigentes con sus juguetes y como se crea una competencia entre ellos por ver quien tiene mayor cantidad o el más nuevo. En contraposición explica como antes cualquier objeto era digno del juego, y como los niños cuando no tenían con que jugar usaban la imaginación e inventaban formas de jugar o hacían sus propios juguetes. Para finalizar, y entendiendo que es extremadamente difícil alejar a los niños de la tecnología, invitó a que el proyecto use la tecnología a su favor y que esta esté al servicio del juego mas no sea directamente la fuente de él.

- **Claudia Afanador**

Antropóloga con Maestría en Educación

Docente tiempo completo Universidad de Nariño

Directora Grupo de Investigación en Estudios Etnohistóricos y Antropológicos
Universidad de Nariño – Investigación y gestión patrimonio cultural.

Ella explicó cómo los juegos no desaparecen sino que se ajustan a las nuevas condiciones de la sociedad como lo son los cambios habitacionales, así pues antes se vivía en casas ahora la mayoría vive en apartamentos, y esto causo que el espacio

para llevar a cabo esta actividad sea cada vez menos y que por ende se haya buscado opciones que precisen menor espacio para su desarrollo y también que el juego haya pasado de ser grupal a algo más personal. La pérdida del concepto de “barrio” y la interacción en el, al igual que problemas sociales que llevan a los niños a dejar su niñez más rápido son otros puntos que influyen en la pérdida del juego. Así mismo señaló el gran poder que tiene el juego como un espacio de unión y de transmisión de tradiciones, pudiendo ser un hilo de unión entre generaciones. En cuanto al proyecto recomendó que el resultado final enfrente al niño a hacer el juguete tanto para el desarrollo de su creatividad como para que haya una mayor apropiación del juguete, preferiblemente con cosas que hay en la casa o materiales reciclables.

- **Vicente Salas**

Sociólogo con Maestría en Sociología, Especialidad en Cultura y Maestría en Antropología Filosófica, actualmente cursa estudios de Doctorado en Ciencias Sociales Docente asistente Universidad de Nariño.

Para él, el juego representa una parte importante en el desarrollo del niño no solo físico sino social que aporta espacios donde se desarrollan ideas sobre las reglas y se crean imaginarios como el apostar, ganar o perder. Cree que la tecnología ha convertido a los niños en autómatas que no pueden vivir alejados de una pantalla, además los ha vuelto solitarios y hace que pasen la mayoría del tiempo encerrados en la casa. Sin embargo aclara que esto también se debe al modelo social actual, en el cual todo actúa en función del miedo ya sea por la inseguridad, desconfianza o por miedo de que se vea en peligro el bienestar de los niños. Al mismo tiempo es una sociedad en la que imperan patrones de competencia e individualidad. Para finalizar habló sobre como el concepto de la mercancía ha cambiado la imagen que tenemos de los objetos y como la auto producción le proporciona un valor sentimental adicional, valor que tenían los juguetes antes así hayan sido producido por el vecino carpintero. Y que no es tan importante recuperar el juego como tal sino las dinámicas sociales que se presentaban alrededor de ellos.

- **Jairo Arcos**

Sociólogo con Maestría en Estudios de la Ciudad, Especialidad en Salud Comunitaria, Especialidad en Pedagogía.

Docente asistente Universidad de Nariño.

El cree que gran parte del problema son los espacios para que los niños puedan jugar, o mejor dicho la falta de ellos, ya que dado el poco espacio en las viviendas para que ellos desarrollen esta actividad se ve necesario el uso de otro lugares para esto, pero la forma en la que está pensada la ciudad simplemente no los brinda, y los pocos que hay (parques vecinales) no invitan a practicar estos juegos, y así no se hace posible su conservación.

7.2.1.4 Encuestas

Las encuestas fueron unos elementos de apoyo a través de los cuales se buscaba tener una herramienta que permitiera conectar los testimonios de los niños y los adultos mayores. Fueron respondidas por los padres de los niños entrevistados en los colegios.

Para nuestra sorpresa ellos mostraron la posición que se esperaba ver en los adultos mayores. Estas fueron algunas conclusiones de estas encuestas:

- La mayoría de los niños pasan entre 2 y 4 horas usando dispositivos electrónicos (sean pc, celulares, tablets o consolas de videojuegos).
- En general los padres ven a los juguetes actuales y dispositivos tecnológicos como algo malo para los niños ya que generan dependencia y los aísla mucho, además que acarrear problemas como la obesidad y la hiperactividad.
- Algunos consideran que pueden traer beneficios a los niños como buena estimulación mental, desarrollo de habilidades y destrezas. Pero el mal uso de estos es el que finalmente los hace contraproducentes para sus hijos.
- En cuanto a su popularidad los padres ven dos factores importantes, su atractivo visual y las variadas posibilidades que brindan, pero principalmente es a causa de los medios de comunicación.
- Y la mayoría está de acuerdo en que querrían que sus hijos jugaran de formas más sociales y que en lo posible los uniera más con la familia

7.3 ETAPA EMPATIZAR

Empatizar se enfoca en el análisis y entendimiento, a profundidad, de los datos que arrojaron las entrevistas. Para de esta forma encontrar temas importantes y oportunidades de diseño.

Para esta fase se usaron las siguientes herramientas del DesignThinking:

- Modelo comparativo.
- Mapa de empatía.
- Definición de insights
- Mapa de relaciones.

7.3.1 Modelo Comparativo

Videojuegos

- Interactivos
- Siempre algo nuevo
- Status
- Conoce gente nueva
- La posibilidad de usarlos en cualquier parte
- Varios en uno solo
- Brinda interacción más rápida y fácil con otros
- Son más fáciles de usar
- Hay para todos los gustos
- Dan recompensas
- Brinda la posibilidad de personalización
- La posibilidad de ser lo que quiera (roles)
- Generan adicción
- Aburre jugarlos solo
- Enseñan muy poco
- Sedentarios
- Costo

Juegos tradicionales

- Mas sociales
- Son más físicos
- La competencia es más directa
- Da mayor satisfacción la experticia
- Facilidad de fabricación
- Costo
- Solo interesan cuando son novedad (moda)
- Necesariamente sociales
- No siempre hay donde jugar
- Se necesitan varios objetos
- No se consiguen tan fácil
- Son monótonos
- Más difíciles de usar
- No hay para todos los gustos
- Generalmente solo se usan en el colegio

El modelo comparativo nos sirve para establecer, a través de los resultados de las entrevistas, como se perciben los juegos electrónicos y su contraparte análoga, tanto en sus fortalezas como sus desventajas. Y así con los resultados apoyarnos para encontrar un intermedio, un resultado que reúna las fortalezas de ambas partes y sea una solución más completa.

7.3.2 Mapa de Empatía

DICEN

- Me gusta jugar para no estar aburrido, con las cosas tecnológicas no me meto mucho.
- La sociedad fuera mejor si se dedicara más tiempo a los juegos tradicionales.
- Juguetes tradicionales feos por lo simple "color".
- Los niños ya no juegan con sus padres, estos no les dedican mucho tiempo.
- Vuelven de moda porque la gente los compra y los compra.
- Los juguetes tradicionales siguen siendo chéveres que los usen para lo moderno.
- Les gusta todo lo que sea táctil.
- Los trompos no son antiguos están de moda.
- Balero, trompo, yoyo mejor que los juguetes de ahora porque generan habilidades.
- 9-10 años ya no juegan.
- Aburre lo repetitivo.
- Los juegos-juguetes no son autóctonos, son una migración
- Los juegos se ajustan a las nuevas condiciones de sociedad.
- La tecnología debe estar al servicio del juego.
- Que el niño construya el juguete.
- El desarrollo moral del niño se ve afectado por la pérdida del juego.
- Ahora son todos niños autómatas.
- Antes la misma naturaleza proveía el juego.
- Ahora saben hacer de todo.
- Se la pasan pegados al computador
- Aprenden más rápido

HACEN

- Un niño cuenta como una vez hizo un trompo con los tapones del gas.
- ya no juega porque sus amigas tampoco juegan.
- Le enseñó a jugar trompo a su mamá.
- Cuando el niño esta solo se conecta a internet, Facebook, YouTube.
- Hacen manualidades en papel, cartón.
- Pocos juegan con consolas.
- Ya no juegan en la calle.
- Con amigos juegan consolas, estando solo juegos en internet.
- Por moda los niños son más exigentes con sus juguetes.
- Algunos juguetes aparecen según la necesidad de niño.
- En los tiempos de ahora el niño permanece más encerrado en su casa
- No pueden salir a jugar por las noches.

PIENSAN

- Prefieren lo interactivo.
- son para jugar con amigos.
- Hay niños que no saben jugar, con trompo, yoyo, canicas.
- Los videojuegos en exceso son malos.
- Videojuegos alejan de la sociedad.
- La tecnología soluciona todo.
- Yoyo-balero-trompo más imaginativos, divertidos.
- Los juguetes se olvidan por culpa de los videojuegos.
- Deben tener más interacción con la naturaleza.
- Productos auto fabricados +valor de uso +valor sentimental.
- Usar el juego para cambiar patrones en la sociedad.
- Los cambios en la vivienda son causantes de la perdida de los juegos de barrio.
- La tecnología es buena.
- Mejor que los niños permanezcan en la casa, la calle es muy peligrosa.

SIENTEN

- Les interesa estar conectados.
- Al olvidar estos juguetes se pierde la cultura.
- Tienen un gran afecto por un juguete que fue dado por sus padres "madera-muñecas de trapo"
- Antes se divertían mejor "compartir".
- Nostalgia al recordar las historias de cómo sus padres, abuelos jugaban cuando eran niños.
- Ya no les gustan los muñecos barbies- maxsteel.
- Antes cualquier juguete era digno de jugar
- Nostalgia al recordar sus juegos
- La educación ha cambiado mucho, empeoro.

El mapa de empatía provee una visión más profunda de las respuestas de los entrevistados. A través del análisis de “lo que hacen” y “lo que dicen” se trata de obtener pistas sobre los deseos y pensamientos de los entrevistados. También permite encontrar temas en común entre las tres partes (niños, adultos mayores y expertos) y diferencias entre los mismos.

Después de analizar estas semejanzas y diferencias se procede a buscar insights que finalmente darán conclusiones sobre este ejercicio.

7.3.2.1 Insights

- Los niños necesitan una forma de divertirse que sea más física y no tan digital porque ahora pasan más demasiado tiempo entre internet y nuevos dispositivos tecnológicos
- Los niños necesitan una forma de divertirse fuera de la casa porque deben conectarse más con la naturaleza
- Los niños necesitan una forma de entretenerse más parecida a como lo hacían sus padres porque es una opción más sana para su desarrollo
- Los niños necesitan encontrar una forma de jugar más sana porque la tecnología les está trayendo problemas de salud.
- Los niños necesitan una forma de divertirse fuera de la casa porque la tecnología los está encerrando
- Los niños necesitan rescatar los juegos antiguos porque representan dinámicas sociales que aportan más a su desarrollo personal
- Los niños necesitan encontrar una forma de divertirse que combine la tecnología con los juegos analógicos porque así equilibrarían el uso de la tecnología y el ejercicio físico

- Los niños necesitan conocer más como jugaban sus abuelos y padres porque no solo es una opción más sana de diversión sino que hacen parte de su cultura y puede unirlos más con otras generaciones
- Los niños necesitan combinar las formas de divertirse de antes y ahora porque así tendrían las cosas buenas de ambos juegos
- Los niños necesitan retomar los juegos de la calle porque una calle con niños es más segura que una sin ellos
- Los niños necesitan recuperar las costumbres de juego de sus abuelos porque estas representan formas más sanas de entretenimiento además de ayudar a preservar tradiciones
- Los niños necesitan recuperar la forma en que se jugaba antes y combinarla con la forma de divertirse ahora porque así equilibran el uso de la tecnología y recatan costumbres pertenecientes a su cultura
- Los niños necesitan recuperar la forma de jugar de antes porque así conocerían más acerca de su cultura
- La sociedad necesita rescatar los aspectos positivos de cómo se jugaba antes y combinarlas con las actuales porque así se brinda una mejor manera de divertirse y se ayuda a la perduración de tradiciones de la región
- La sociedad necesita intervenir en la forma en que se divierten los niños porque se pueden proponer mejores opciones que las actuales además de enseñarles sobre su cultura

- Los niños necesitan encontrar una alternativa de juego que proponga dinámicas sociales que favorezcan a su desarrollo porque las actuales solo están contribuyendo a crear más problemas
- Los niños necesitan conocer cómo se jugaba antes porque esto hace parte de las costumbres de su región y es importante hacerlas perdurar
- Los niños necesitan valorar las costumbres antiguas como las del juego porque las nuevas formas están ayudando a la pérdida de valores
- Los niños necesitan nuevas formas de divertirse que rescaten valores inculcados antes por medio del juego porque actualmente carecen de ellos y son importantes para su desarrollo personal
- Los niños necesitan conocer otras formas de diversión porque las nuevas no aportan los mismos valores que las de antes
- Los niños necesitan rescatar las dinámicas y los valores de los juegos antiguos porque son mejores para su desarrollo
- Necesitan conocer como jugaban, antes sus padres porque así pueden entender cómo se interactúa con estos juguetes.
- Los niños necesitan pasar más tiempo jugando con sus amigos porque así mejoran el desarrollo social-moral.
- Necesitan que la tecnología este de la mano con el juego físico porque así se evitan problemas físicos a futuro.

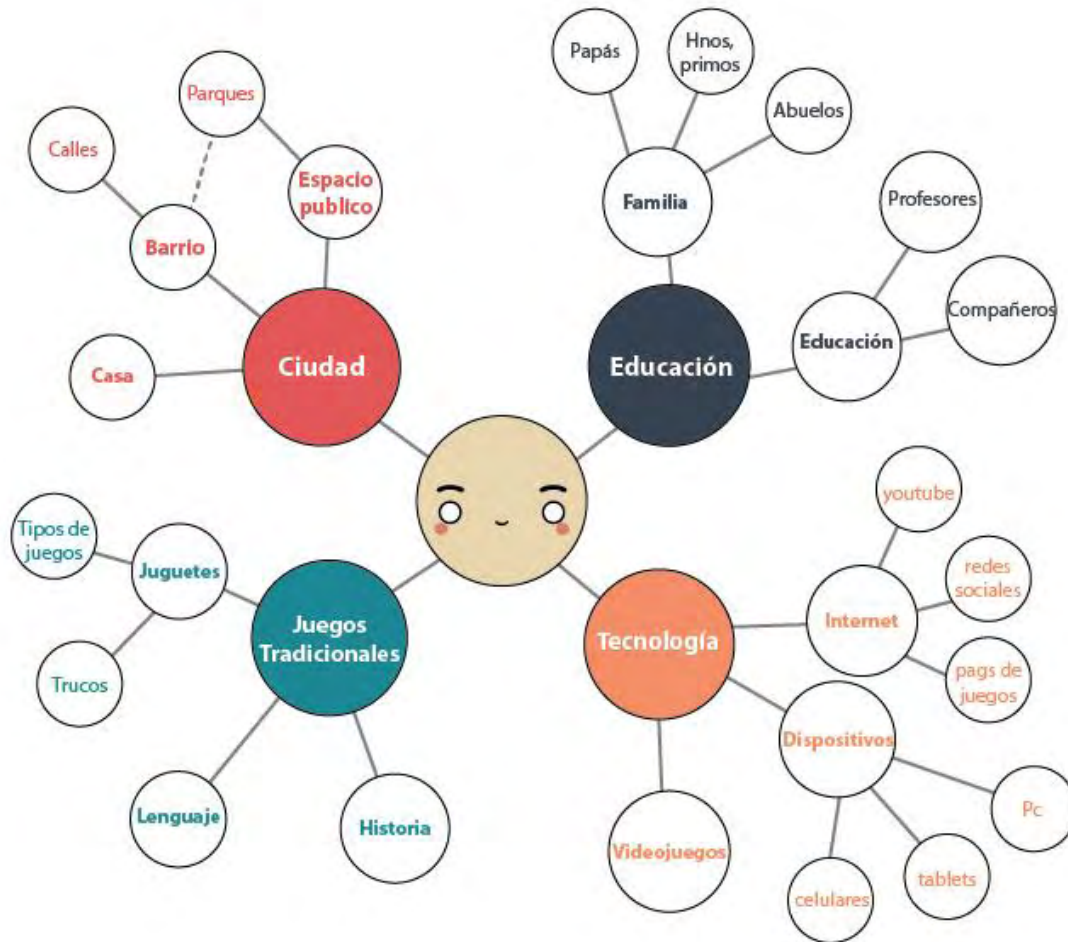
- Necesitan conocer los juguetes tradicionales porque muchos niños nunca han visto un juguete tradicional o si lo han visto no saben cómo se llaman, mucho menos la manera en que se juega.
- Estos juguetes necesitan ser llevados a un contexto más contemporáneo porque de esta manera volverían a ser más llamativos para las nuevas generaciones que los desconocen.
- Los niños deben aprender que también se pueden divertir sin depender todo el tiempo de la tecnología porque así retomarían otras actividades ya sean físicas o didácticas con sus amigos.
- Necesitan aprender a jugar con cualquier elemento que se encuentre en su entorno porque así estimulan la creatividad convirtiendo cualquier cosa en lo que ellos quieran.
- Necesitan conocer cómo se originan estos juguetes porque así aprenden de la historia de su región.
- Necesitan aprender a construir sus propios juguetes de manera fácil y entretenida porque así estimulan su creatividad y le dan mayor valor sentimental, sentido de pertenecía.
- Los niños necesitan espacios propios para divertirse ya sea solos o con los demás niños porque en la ciudad los parques no son adecuados para los niños siempre tienen que estar acompañados.
- Los niños necesitan recuperar espacios de la calle porque de esta manera se recuperarían los llamados juegos de barrios haciendo así las calles más seguras y llenas de vida.
- Los juguetes tradicionales necesitan modernizarse porque de esta manera serían más llamativos para los niños ya sean en su forma, color modo de uso.

- Se necesita integrar a la experiencia en la recordación de estos juegos porque son las personas mayores (abuelos), los que atreves del mismo juego o una historia oral ayudan a que se mantenga vivas las tradiciones.
- Los niños necesitan una manera de expresarse ya sean gustos, preferencias, creencias lo que está bien o mal porque así es como ellos dicen quienes son es una manera de hacerse notar.
- Necesitan intervenir en la creación de sus juguetes porque al tener contacto directo con el objeto tienen la posibilidad de modificarlo a su gusto.

De la anterior lista de Insights se escogieron los siguientes que representan o más bien engloban a los demás, son los siguientes:

- Los niños necesitan rescatar los juegos antiguos porque representan dinámicas sociales que aportan más a su desarrollo personal.
- Los niños necesitan encontrar una forma de divertirse que combine la tecnología con los juegos analógicos porque así equilibrarían el uso de la tecnología y el ejercicio físico.
- Los niños necesitan conocer más como jugaban sus abuelos y padres porque no solo es una opción más sana de diversión sino que hacen parte de su cultura y puede unirlos más con otras generaciones.
- La sociedad necesita rescatar los aspectos positivos de cómo se jugaba antes y combinarlas con las actuales porque así se brinda una mejor manera de divertirse y se ayuda a la perduración de tradiciones de la región.

7.3.3 Mapa de Relaciones



El mapa de relaciones es una representación gráfica que ayuda a visualizar el problema en toda su magnitud, en este caso sirvió para poder ver todas las variables del tema así como para contextualizar los resultados anteriores. También servirá más adelante para crear relaciones entre elementos de las posibles soluciones generadas en la etapa entregar.

7.4 ETAPA CREAR

Esta fase es en la que se trata de dar soluciones y concretarlas por medio de bocetos y prototipos básicos. Los ejercicios se escogieron para el proceso fueron:

- Prototipado rápido
- Brainstorm
- Definición de parámetros
- Bocetación

7.4.1 Prototipado Rápido

Este taller se realizó con la colaboración de 6 personas de diferente edad y profesión. Entre ellos:

- Un estudiante de 12 años de edad.
- Un profesor de educación física.
- Un docente de ciencias sociales.
- Un Sociólogo.
- Un Adulto Mayor.
- Un diseñador.



Inicialmente se expone el tema del trabajo a los integrantes del grupo, y se termina dando pautas que explican lo que se espera conseguir con el resultado, estas pautas simplemente encaminan el taller pero se procura no influenciar el correcto desarrollo del taller.



A continuación se inicia un proceso corto de Brainstorming en el cual cada participante hace una lista de posibles soluciones, siguiendo las pautas anteriormente explicadas, de las cuales se escogen las mejores y se trata de llegar a una sola solución que incluya los puntos positivos de las anteriores y sea una mejor opción para solventar el problema.



El resultado final fue una página en internet, posible red social, para niños en la que pudieran aprender sobre la historia de los juguetes tradicionales, los trucos y la forma de hacerlos. Así mismo habría un sistema de recompensas (por niveles o regalos) que entre otras cosas invitaría a los niños a subir videos haciendo sus trucos o hablando de su juguete favorito.

Adicionalmente se crearía una aplicación móvil en la cual podrían aprender cómo hacer estos juguetes con cosas que se encuentran en casa, al igual que ver fechas en las que se realizaran eventos tanto en parques como en colegios.

Respecto a los juguetes se precisó que serían juguetes sencillos pero llamativos, los cuales invitarían a los niños a usar su creatividad personalizándolos o creándolos por medio de partes armables.



Resumiendo, según el taller el resultado del proyecto deberá tener estas características:

- Llamativo.
- Sencillo, de fácil fabricación.
- Interactivo (que integre a la tecnología).
- Invite a jugar fuera de la casa.
- Vincule generaciones.
- Enseñe sobre los juegos tradicionales.

7.4.2 Parámetros De Diseño

7.4.2.1 Técnicos-productivos

- Uso de materiales tradicionales y relacionados a los juegos tradicionales, principalmente madera.
- Los productos deben ser de fácil fabricación, que se puedan hacer usando procesos encontrados en carpinterías de la ciudad..
- Los productos deben ser de buena calidad.

7.4.2.2 Prácticos

- Interactividad, el producto debe tener alguna forma de interacción con las nuevas tecnologías.
- Fácil uso.
- Que contribuya a la enseñanza y práctica de los juegos tradicionales.
- Lograr interacción entre lo virtual y lo social.
- Generar espacios de encuentro para los niños en donde se pueda practicar estos juegos.

7.4.2.3 Estético-Simbólicos

- Aspecto limpio y sencillo.
- Que invite a jugar fuera de la casa.

- Que genere un vínculo afectivo con el niño.
- Generar apropiación de juegos tradicionales de la región.
- Contribución a la conservación de tradiciones.

7.4.2.4 Ambientales

- Tratar de aprovechar material de desecho de las carpinterías de la ciudad.
- Generar estrategias para evitar el rápido descarte de estos elementos.

7.4.3 Brainstorm

El resultado del taller fue muy positivo, mostró el sentido que debe tomar el proyecto y ayudo a definir los parámetros del producto final. En general lo que se propone es un sistema el cual integra la tecnología para el aprendizaje de los juegos tradicionales. Sin embargo se observó que había unas falencias las cuales se podían mejorar y hacer un sistema más completo. Por medio de una sesión de brainstorming se complementa el resultado del taller y se adicionan otras variables las cuales dan como resultado el siguiente sistema:

El sistema cuenta con 5 elementos

- El juguete.
- Inclusión de carpinterías.
- Intervención en los parques.
- Página de internet.
- Aplicación móvil.

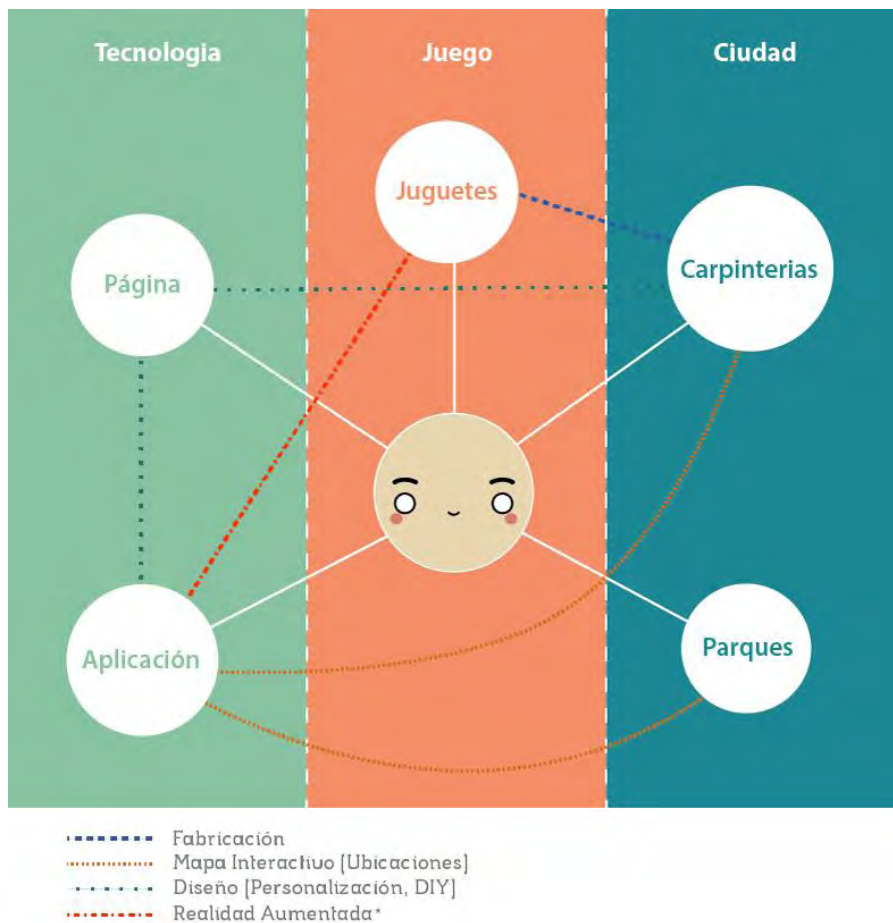
-**El juguete:** este es creado por el niño por medio de una herramienta de la página la cual le permite crearlo e imprimirlo a escala real con medidas para ser llevado a una carpintería cercana y este pueda ser fabricado.

-**Las carpinterías:** La propuesta consiste en que el niño pueda llevar los planos a la carpintería y en esta el juguete pueda ser fabricado a partir de los materiales sobrantes o de desecho de este establecimiento. Su inclusión en el sistema no cambia el hecho de que el niño haya creado el juguete pero mejora la calidad del mismo y además contribuye en la recuperación de estos residuos.

-Intervención de Parques: Uno de los problemas que se observaba era que los parques no invitaban a usar estos juguetes, por lo que se propone una intervención ya sea por medio de elementos gráficos o con la instalación de objetos sencillos en estos espacios que estimulen estos tipos de juegos en estos espacios.

-La página: Además de contar con la herramienta de creación del juguete, esta contiene la historia de los juguetes, videos y fotos de los trucos, y una zona en la que los niños cargan su diseño personalizado a la galería de juguetes o sus videos haciendo trucos. Además provee un mapa en el que se puede consultar la carpintería más cercana o la ubicación de los parques intervenidos, y los eventos a realizar.

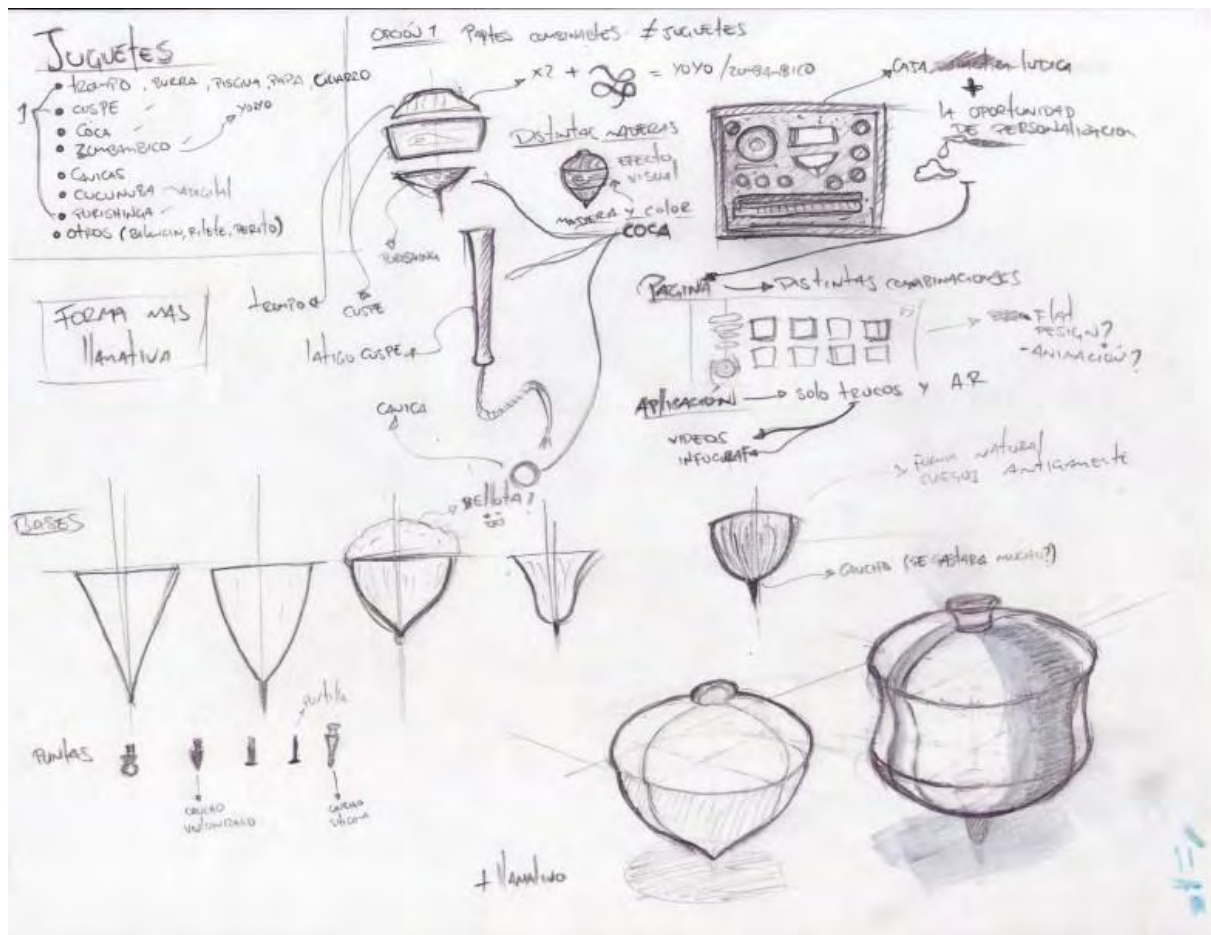
-Aplicación móvil: La aplicación es pensada como complemento a la página y como el elemento de unión entre el juguete y la tecnología. La interactividad se da por medio de la realidad aumentada, la cual le permite por medio de un marcador ver los trucos y analizarlos desde varios ángulos y así aprenderlos mejor, o probar diseños de la galería y ver como luciría en su juguete.



7.4.4 Bocetación

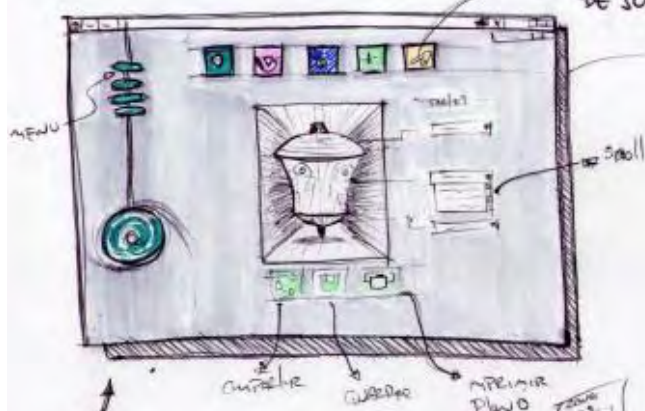
Con esta herramienta se explora visual y formalmente los elementos del sistema antes definido e igualmente sus posibilidades. Para desarrollar este paso se hizo necesario escoger los juguetes que por sus características formales y de fabricación son más adecuados para hacer parte del proyecto, principalmente aquellos que se elaboran por medio del torneado, así pues se escogieron las siguientes piezas:

- Trompo
- Cuspe
- Coca
- Yo-yo
- Cucunuba (posible uso en la aplicación)



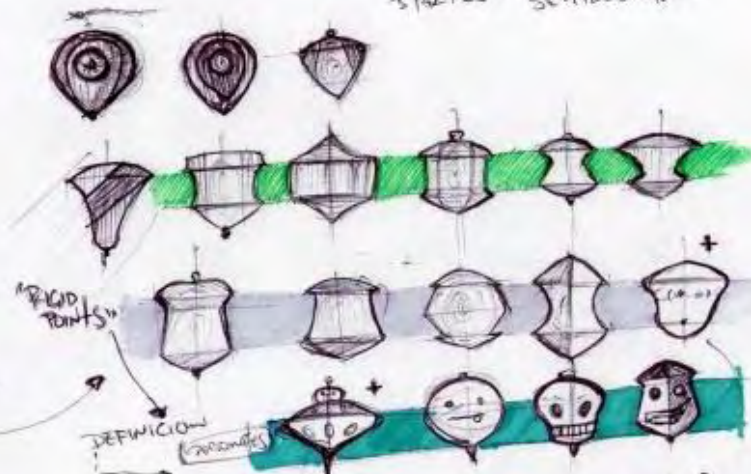
OPCIÓN 2 Partes combinables ≠ estilos (PERSONALIZADO)

• DISEÑO A PARTIR DE LA PÁGINA

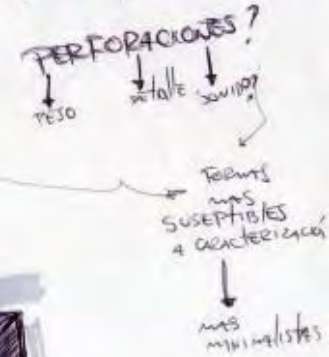
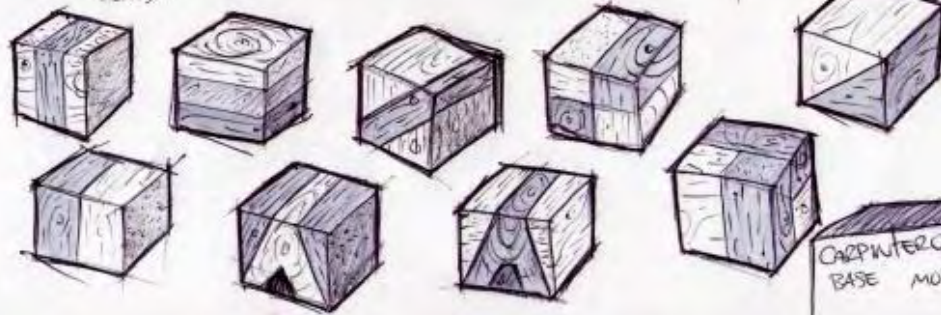
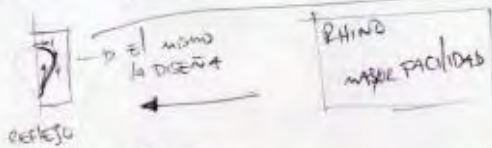


+ llamativo ≠

3 PARTES + DISTINTOS SENTIDOS GRABO



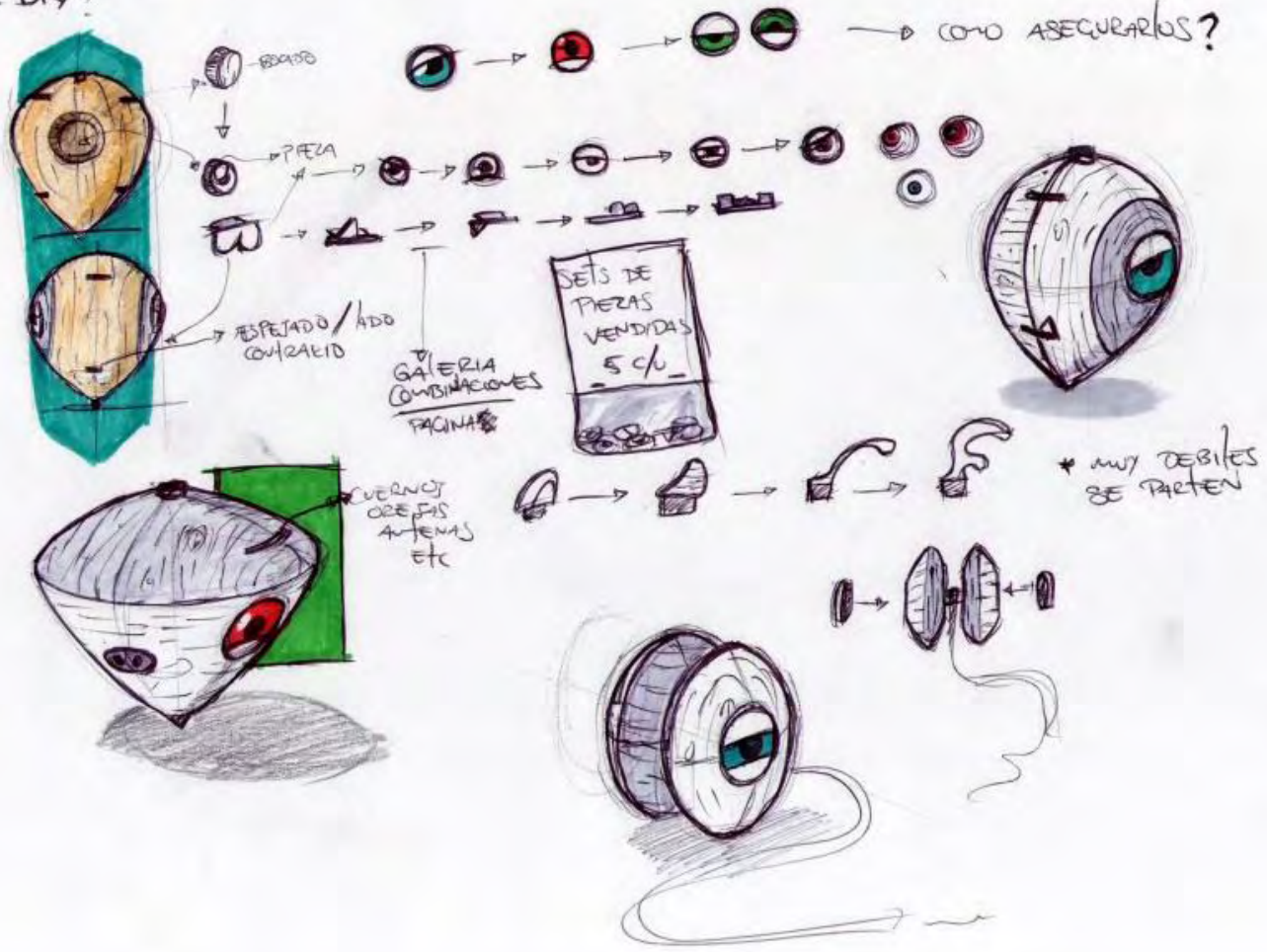
• DIBUJAR LA CURVA?



CARPINTERO BLOQUES
BASE MODELOS PARA
TENER

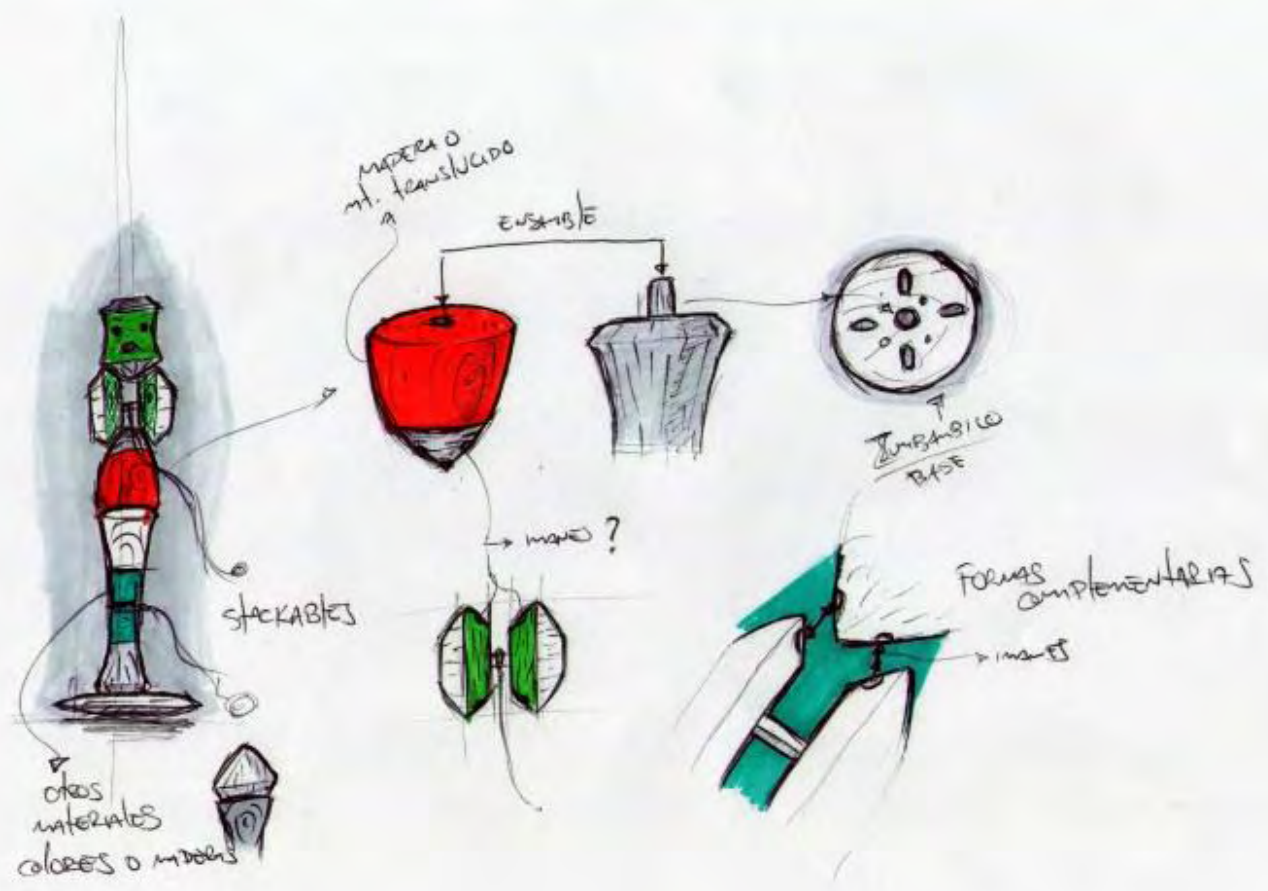
Opción 4 - Partes combinables (Accesorios caracterización) → posible usar con las otras opciones

- 3Dprint?
- venta & reparado?
- Diy?

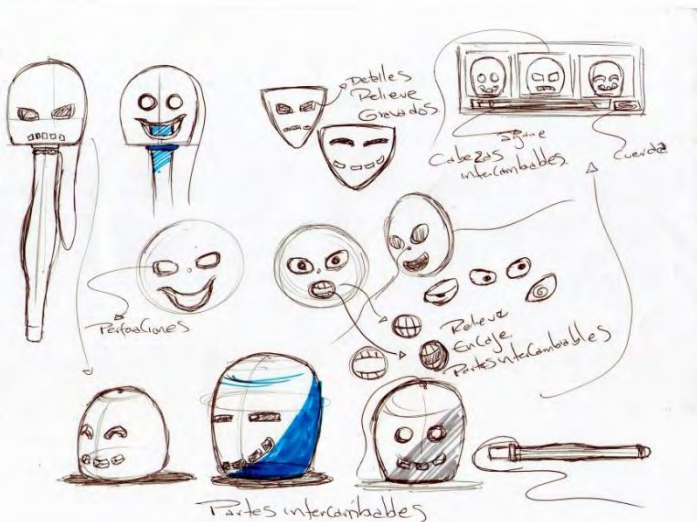
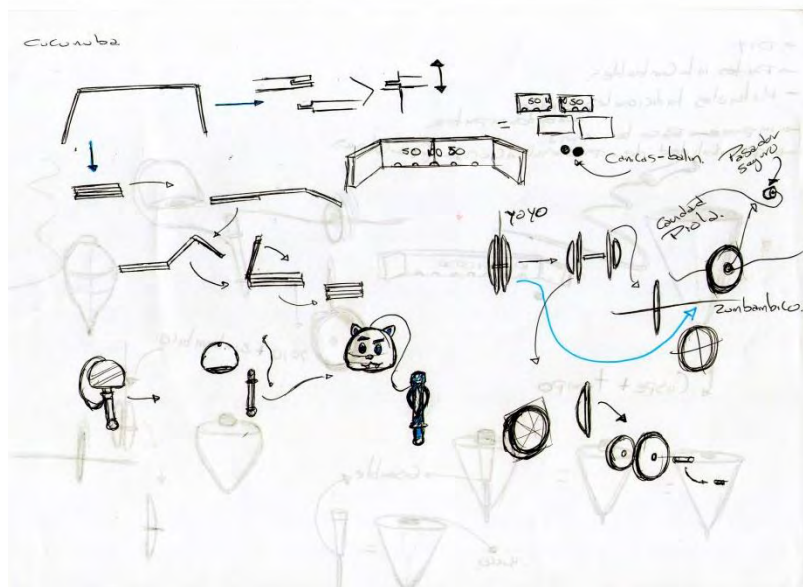
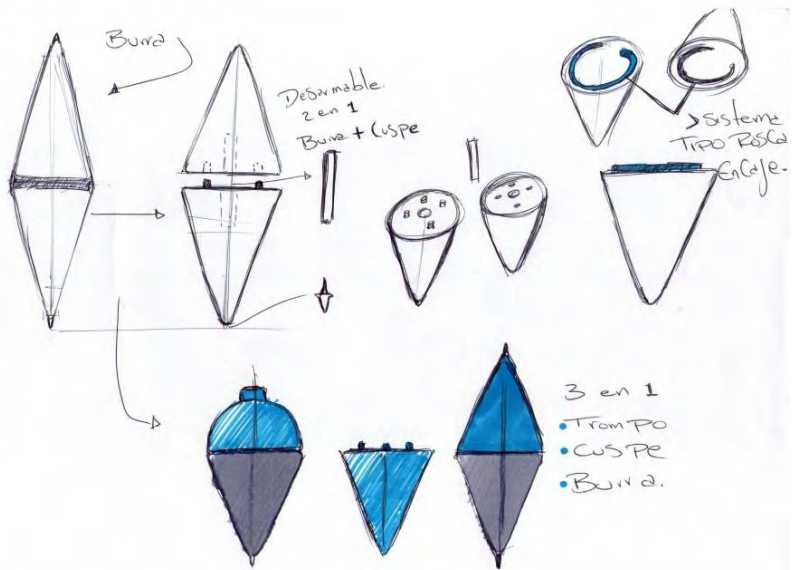
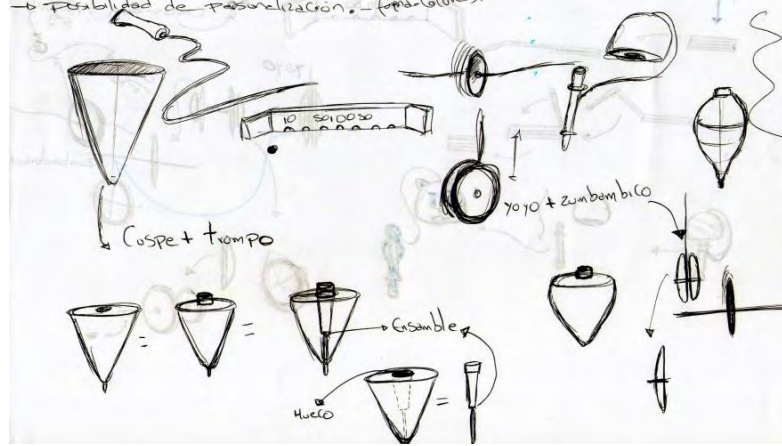


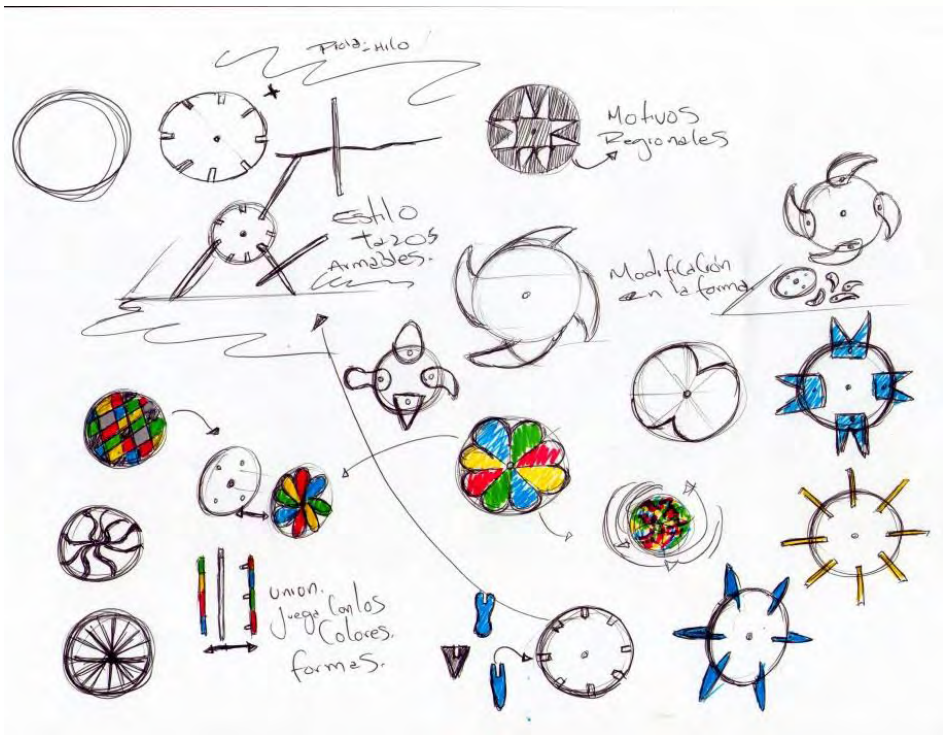
OPCIÓN 5

INTERACCIÓN ENTRE LOS ~~SE~~ SUJETES



- DIY
- Partes intercambiables.
- Materiales tradicionales - madera
- acabados en pintura.
- Impime - Por la - Arma.
- Posibilidad de personalización. - (ma-colors).





7.5 ETAPA ENTREGAR

Aquí se aterrizan los bocetos y prototipos anteriores en propuestas más concretas a partir de las cuales se desarrollan prototipos más complejos y funcionales, que llevaran al resultado final.

Para esta fase se siguieron los siguientes pasos

- Creación de identidad para el proyecto.
- Diseño de productos.
- Desarrollo de personajes.
- Diseño página Web.
- Intervenciones parques.

Desarrollo de Identidad

Para facilitar el reconocimiento del proyecto así como de los productos se hizo necesaria la creación de una marca, la cual debía representar tantos elementos regionales-tradicionales como modernos e infantiles, por otra parte debía ser de fácil recordación para el público objetivo, los niños.

Por medio de un Brainstorm y tomando como base palabras autóctonas (tomadas del diccionario pastuso) que se identificaran con los niños y con los juguetes. Se tuvieron en cuenta varias opciones entre ellas: Piruro, Tilinga, Zarandelo, Písguas. Finalmente el nombre escogido por su significado, el fácil reconocimiento y posible posicionamiento fue:

Pites: *Pedazo o fragmento de algo. También se relaciona con la baja estatura de una persona. Se utiliza de modo afectivo para referirse a los infantes.*

Este nombre también consolidó el concepto de diseño que se estaba siguiendo para el desarrollo de los productos, la personalización de los objetos por medio de distintas partes combinadas para hacer un todo. Así para el desarrollo del logotipo se siguió la misma línea.

Buscando el fácil reconocimiento se tomó como base el trompo, ya que este es de los juguetes tradicionales el más conocido y la primera opción al momento de pensar en ellos.

En cuanto a tipografía era necesario encontrar una que fuera juvenil y dinámica, pero que a su vez tuviera buena legibilidad, más aun pensando en el grupo objetivo.

Algunas de las opciones desarrolladas fueron las siguientes.



Resultado final



Positivo negativo



Paleta



C = 90
M = 15
Y = 26
K = 3



C = 61
M = 46
Y = 48
K = 40

7.5.3 Diseño de Productos

Para este punto del proyecto fue necesaria inicialmente la identificación de las partes que componían a los juguetes, para que de esta forma teniendo de base esta relación se pudiera proponer piezas que al combinarlas crearan un producto nuevo pero que siguieran teniendo coherencia tanto entre ellas como con el juguete mismo.

En promedio los juguetes presentaron 3 partes

- El Trompo: Cabeza, cuerpo y punta.
- El Balero: Coca y Mango (en ocasiones otra punta).
- El yo-yo: Las dos partes exteriores y el centro.

Se generaron 5 piezas por cada parte que componen los juguetes, número que a pesar de ser bajo genera ya un gran número de variables por cada juguete. A continuación están 5 modelos de cada juguete, los cuales son solo una muestra de la gran cantidad de combinaciones que son posibles.

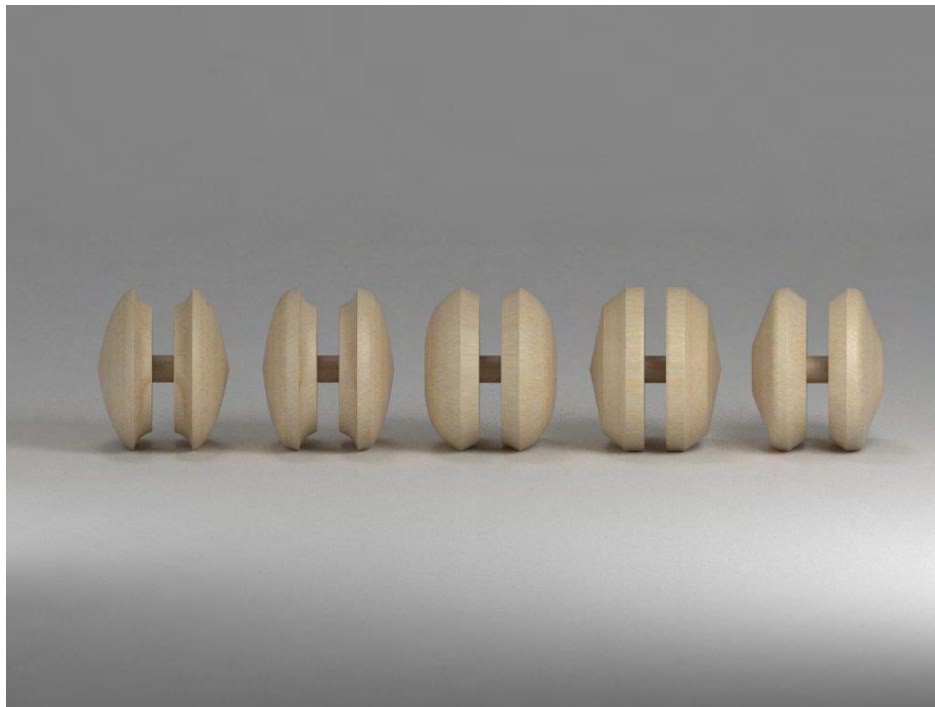
-Trompos



-Balero

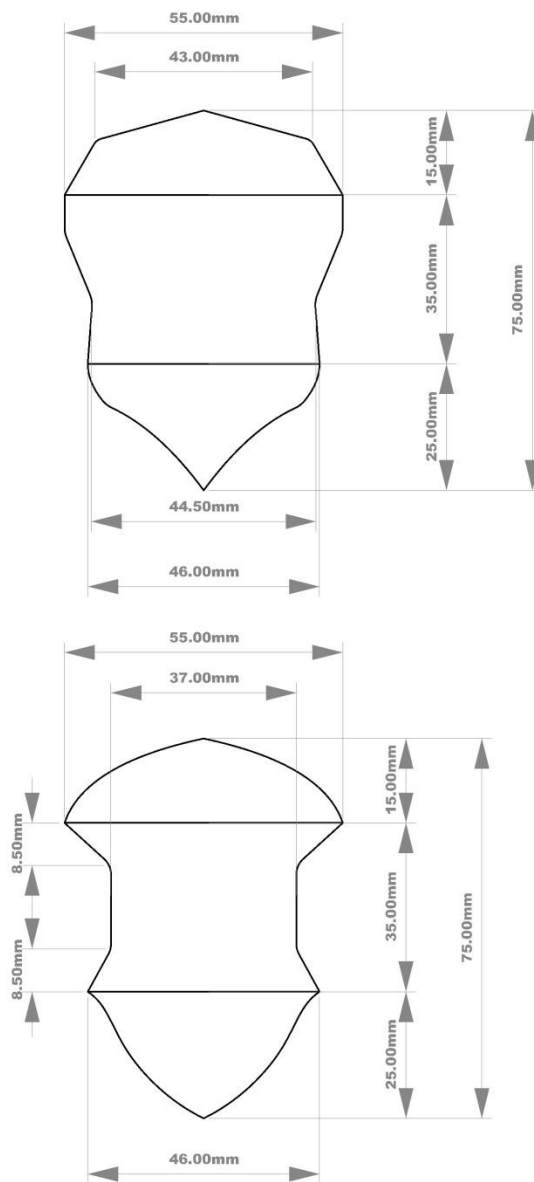



-Yo-yo

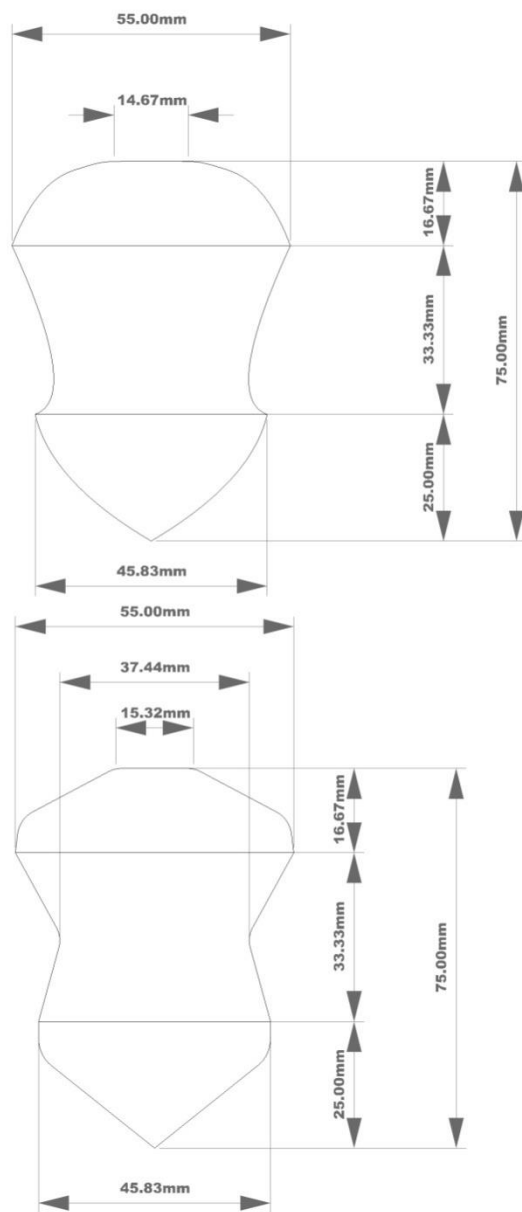


Planos

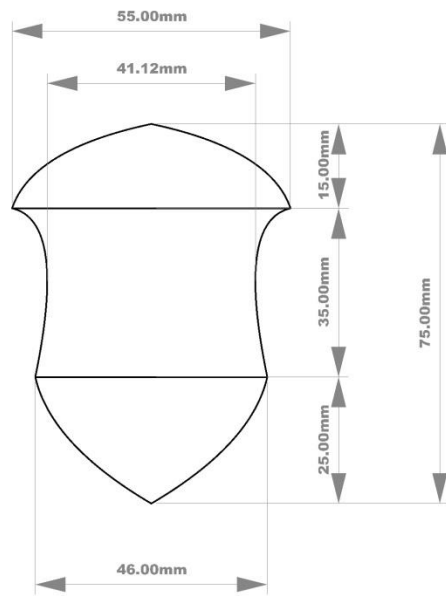
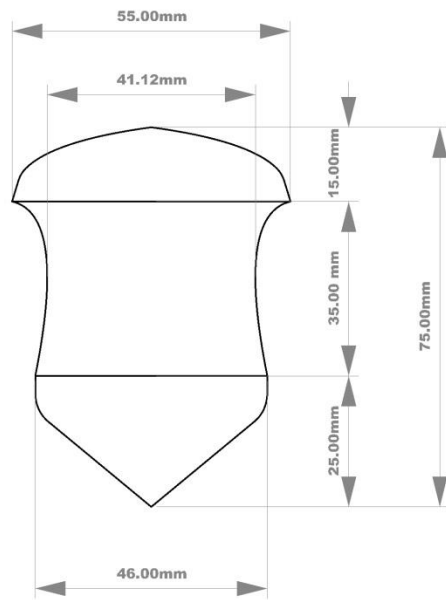
-Trompos.



	PITES	
	TROMPOS 1 y 2	
	Fecha: 22/07/14	Escala: 1,1
	Dibujo: Sergio Ordoñez Muñoz	

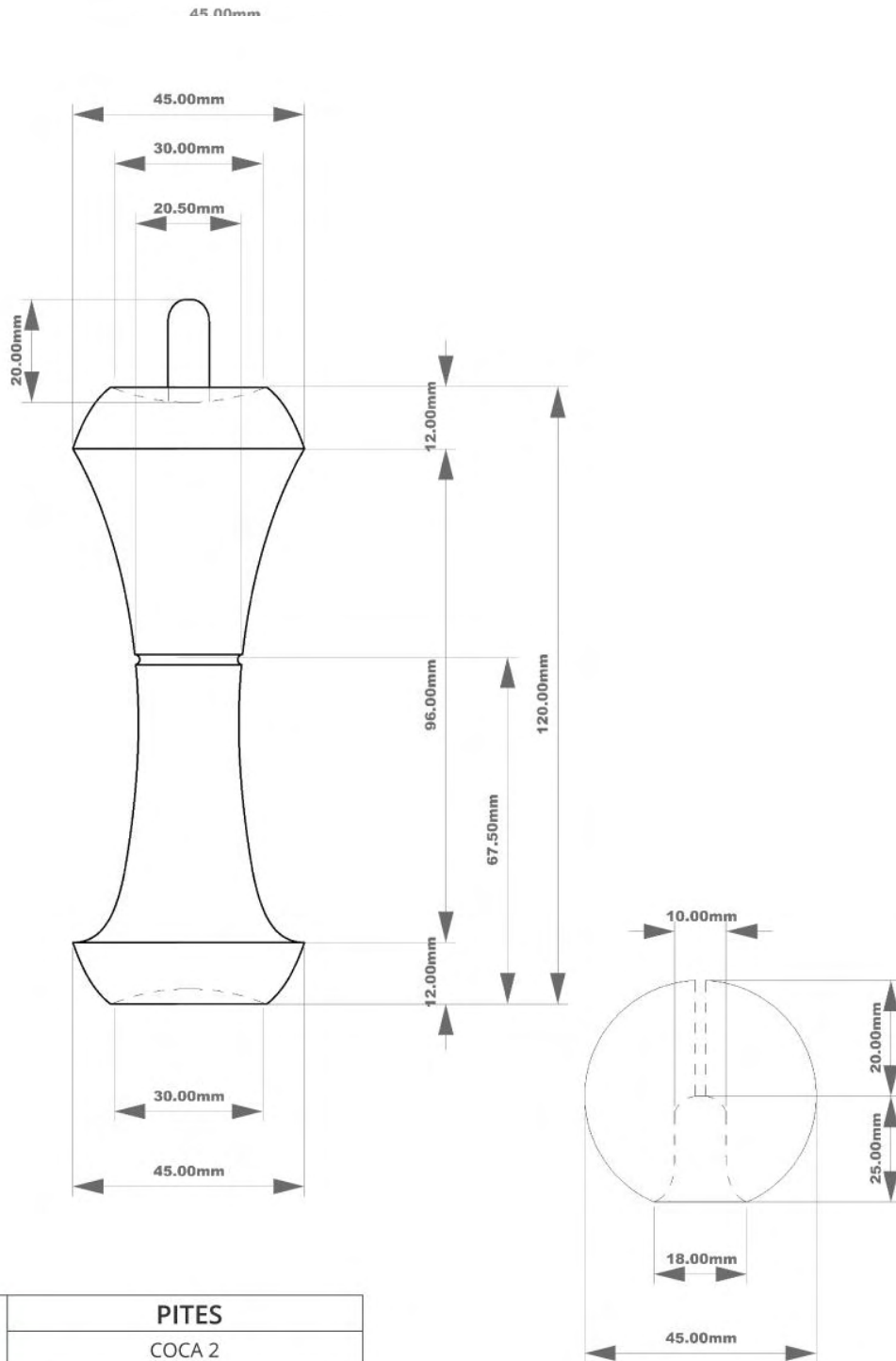


TROMPOS 3 y 4

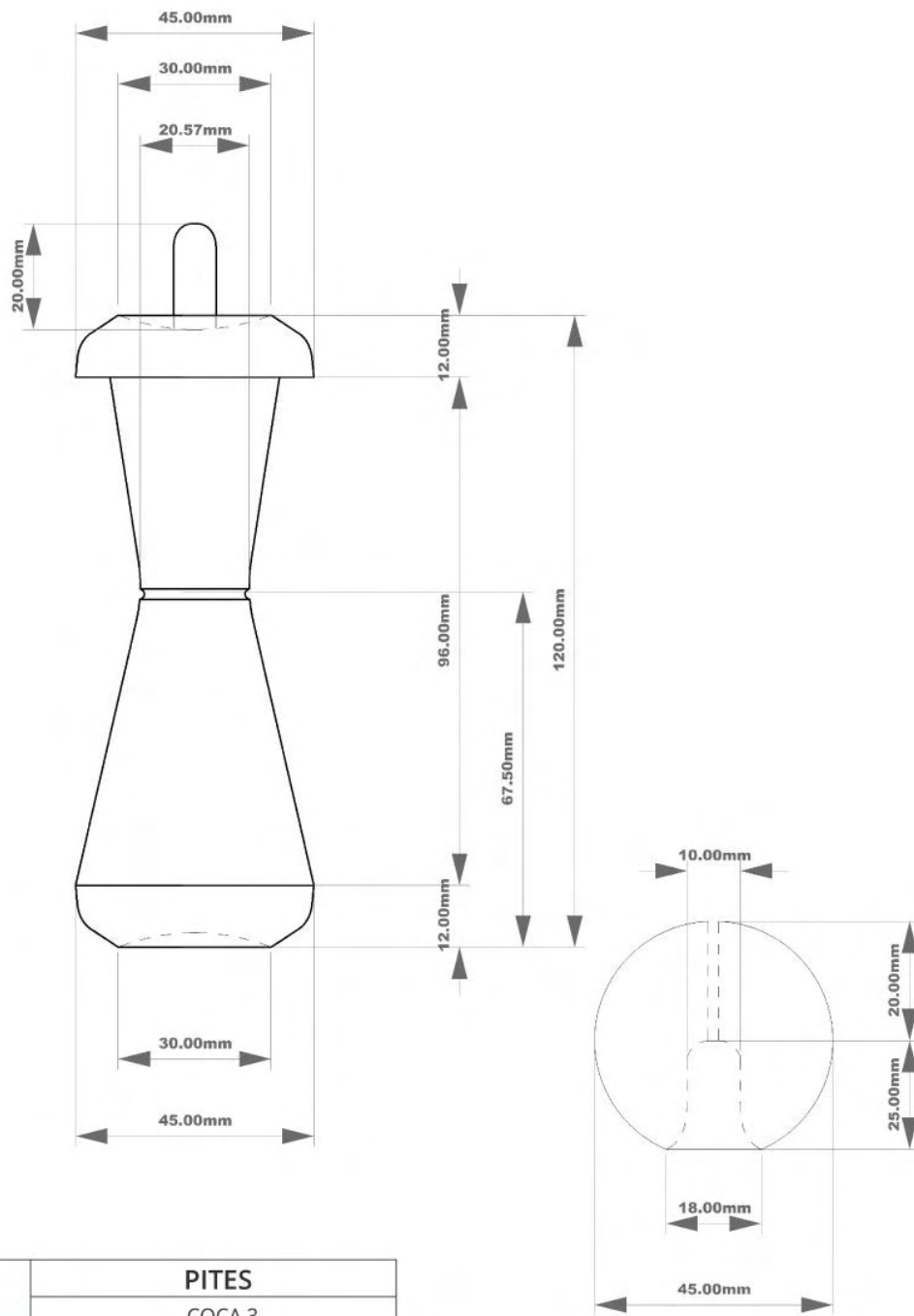


	PITES	
	TROMPOS 5 y 6	
	Fecha: 22/07/14	Escala: 1,1
	Dibujo: Jose Luis Goyes	

-Balero.

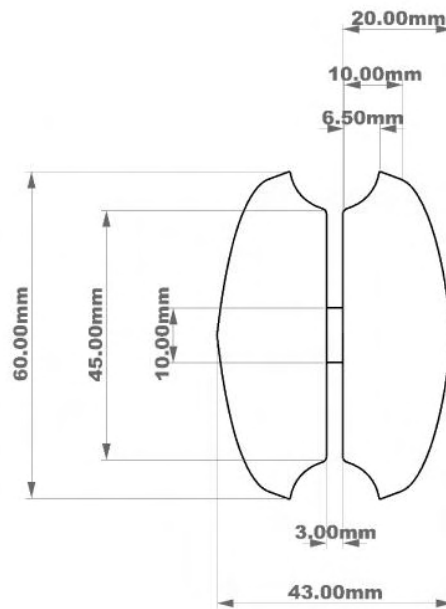



	PITES	
	COCA 2	
	Fecha: 22/07/14	Escala: 1,1
	Dibujo: Sergio Ordoñez Muñoz	

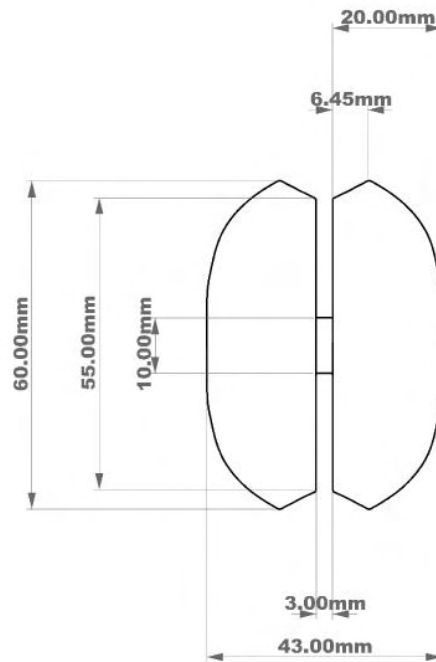



	PITES	
	COCA 3	
	Fecha: 22/07/14	Escala: 1,1
	Dibujo: Jose Luis Goyes	

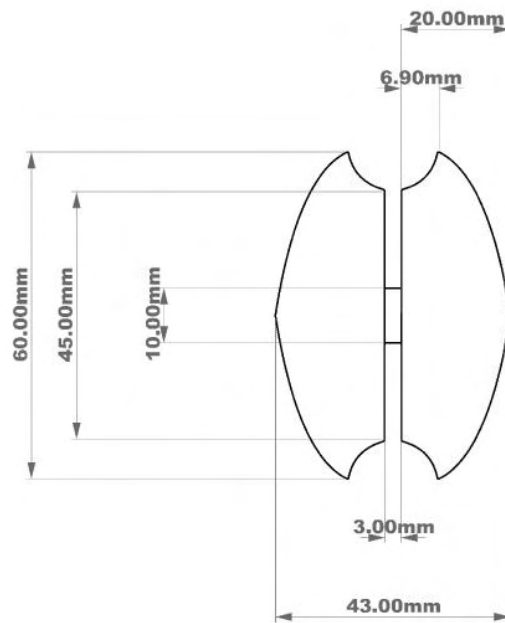
-Yo-yo.




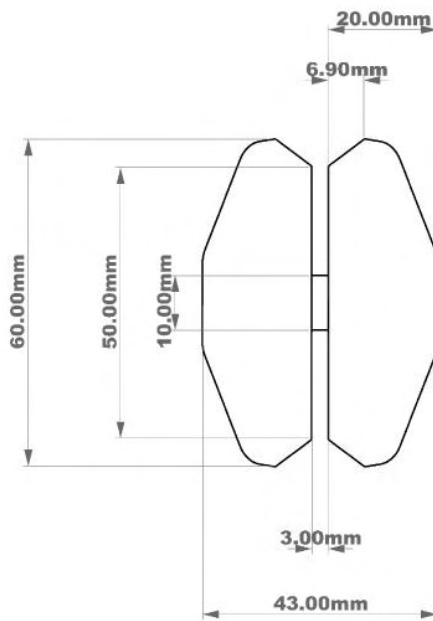
	PITES	
	YO-YO 1	
	Fecha: 22/07/14	Escala: 1,1
	Dibujo: Jose Luis Goyes	




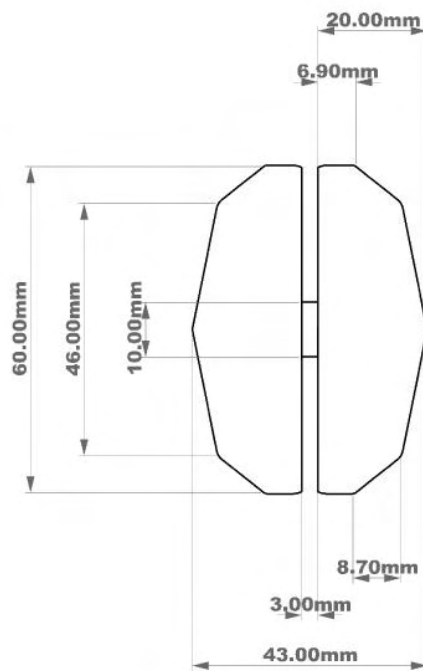
	PITES	
	YO-YO 3	
	Fecha: 22/07/14	Escala: 1,1
	Dibujo: Jose Luis Goyes	




	PITES	
	YO-YO 2	
	Fecha: 22/07/14	Escala: 1,1
	Dibujo: Jose Luis Goyes	



	PITES	
	YO-YO 5	
	Fecha: 22/07/14	Escala: 1,1
	Dibujo: Jose Luis Goyes	



	PITES	
	YO-YO 4	
	Fecha: 22/07/14	Escala: 1,1
	Dibujo: Jose Luis Goyes	

7.5.4 Costos

Piezas normales

Pieza	Material	Descripción	Cantidad	Costo
Trompo	Madera	Materia prima + mano de obra	1	3.700
Cuerda	terlenca	1.5 m	1	200
Punta	Roblón en acero	2mm x 4 cm	1	100
Total				4.000

Pieza	Material	Descripción	Cantidad	Costo
Yo-yo	Madera	Materia prima + mano de obra	1	3.700
Cuerda	Terlenca	1.5 m	1	200
Unión	Pegante	Colbón para madera	5 gr	100
Total				4.000

Pieza	Material	Descripción	Cantidad	Costo
Coca	Madera	Materia prima + mano de obra	1	8.000
Cuerda	Terlenca	25 cm	1	50
Total				8.050

Pieza	Material	Descripción	Cantidad	Costo
Cuspe	Madera	Materia prima + mano de obra	1	4.000
Agarre	Madera	Materia prima + mano de obra	1	2.000
Cuerda	Terlenca	2 m	2	500
Total				6.500

Piezas exclusivas

Pieza	Material	Descripción	Cantidad	Costo
Trompo	Madera	Materia prima + mano de obra	1	3.700
Cuerda	terlenca	1.5 m	1	200
Punta	Roblón en acero	2mm x 4 cm	1	100
Personaje diseño exclusivo	Pintura para madera	Mano de obra	1	4.000
Empaque	Cartulina Kraft	Gramaje de 290 gr	1	1.000
Total				10.000

Pieza	Material	Descripción	Cantidad	Costo
Yo-yo	Madera	Materia prima + mano de obra	1	3.700
Cuerda	Terlenca	1.5 m	1	200
Unión	Pegante	Colbon para madera	5 gr	100
Personaje diseño exclusivo	Pintura para madera	Mano de obra	1	4.000
Empaque	Cartulina Kraft	Gramaje de 290 gr	1	1.000
Total				10.000

Pieza	Material	Descripción	Cantidad	Costo
Coca	Madera	Materia prima + mano de obra	1	8.000
Cuerda	Terlenca	25 cm	1	50
Personaje diseño exclusivo	Pintura para madera	Mano de obra	1	4.000
Empaque	Cartulina Kraft	Gramaje de 290 gr	1	1.000
Total				10.000

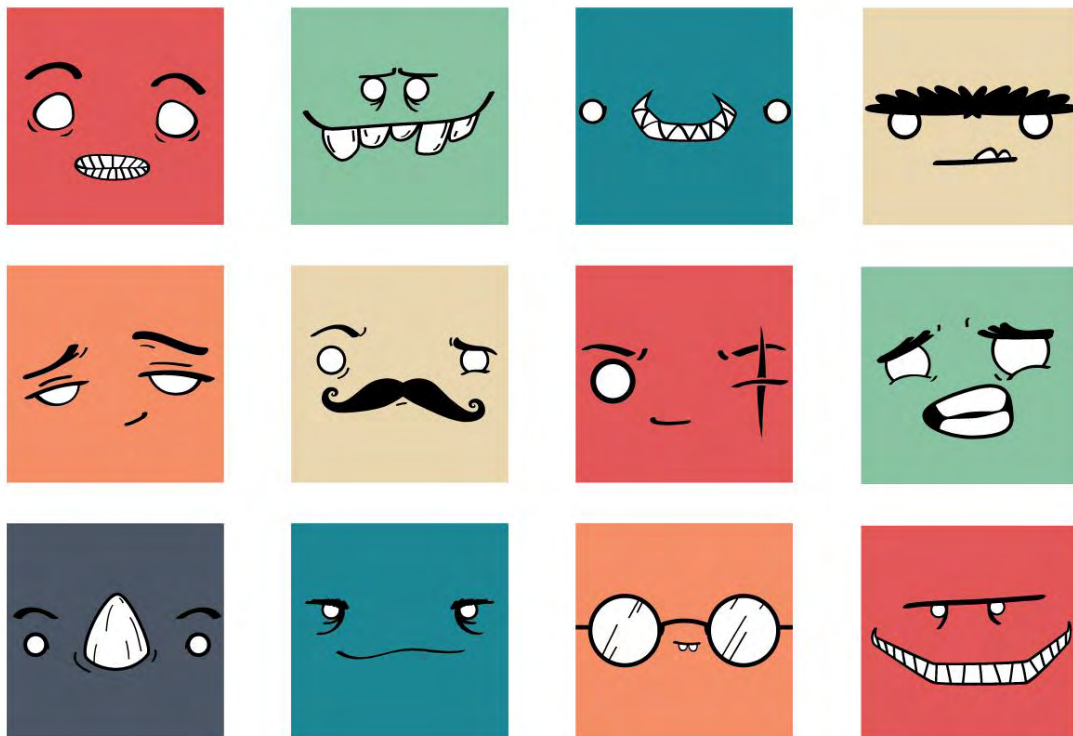
Pieza	Material	Descripción	Cantidad	Costo
Cuspe	Madera	Materia prima + mano de obra	1	4.000
Agarre	Madera	Materia prima + mano de obra	1	2000
Cuerda	Terlenca	2 m	2	500
Personaje diseño exclusivo	Pintura para madera	Mano de obra	1	4.000
Empaque	Cartulina Kraft	Gramaje de 290 gr	1	1.500
Total				12.000

Creación de personajes

Como estrategia para mejorar la apropiación del juguete y generar relación más directa entre este y el usuario se propuso la creación de personajes con los cuales los niños pueden personalizar aún más sus juguetes y darle carácter al mismo, estableciendo así un vínculo afectivo, asemejándose a la relación que tenían niños de generaciones anteriores con sus juguetes.

Teniendo en cuenta que las capacidades artísticas de cada niño son distintas, se procuró el diseño de estos personajes a partir de figuras básicas y con la menor cantidad de elementos posibles para que de esta forma no intimiden al niño al momento de aplicarlo a sus juguetes, y por el contrario invite a la creación de sus propios personajes.

Los diseños se muestran sobre una base de color solo con propósitos de exhibición, la escogencia de colores queda completamente a criterio del usuario.



Diseño aplicación móvil

La aplicación móvil fue diseñada con el propósito de que sea el elemento que haga que la interacción entre el niño y el juguete sea más completa y novedosa.



- Home

Esta página principal muestra artículos de interés para el usuario ya sean tutoriales, nuevo contenido descargable, promociones o eventos que se vayan a realizar (en el caso de eventos estos aparecen también en el aparte de mapa).



- Historia

Muestra la historia de 4 juguetes, además brinda la posibilidad de verlos por medio de realidad aumentada.



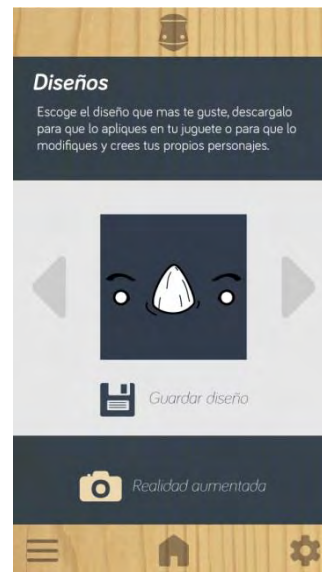
- Trucos

Muestra una lista de trucos básicos de los juguetes los cuales lo redirigen a videos de cómo realizar este truco, esto facilita el crecimiento de las habilidades del usuario.



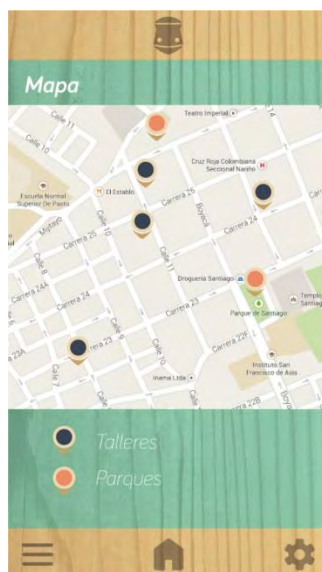
- Diseños

Aquí se muestra una galería de los diseños disponibles para su descarga en la página, además permite por medio de la realidad aumentada la contemplación total del diseño aplicado en un juguete, facilitando la escogencia por parte del usuario.



- Mapa

El mapa facilita la ubicación tanto de puntos donde se pueden encargar la fabricación de los juguetes, de parques intervenidos con distintos juegos donde se pueden encontrar los niños para jugar entre ellos, de puntos de venta de los productos y de eventos a realizarse.



CucunubAR

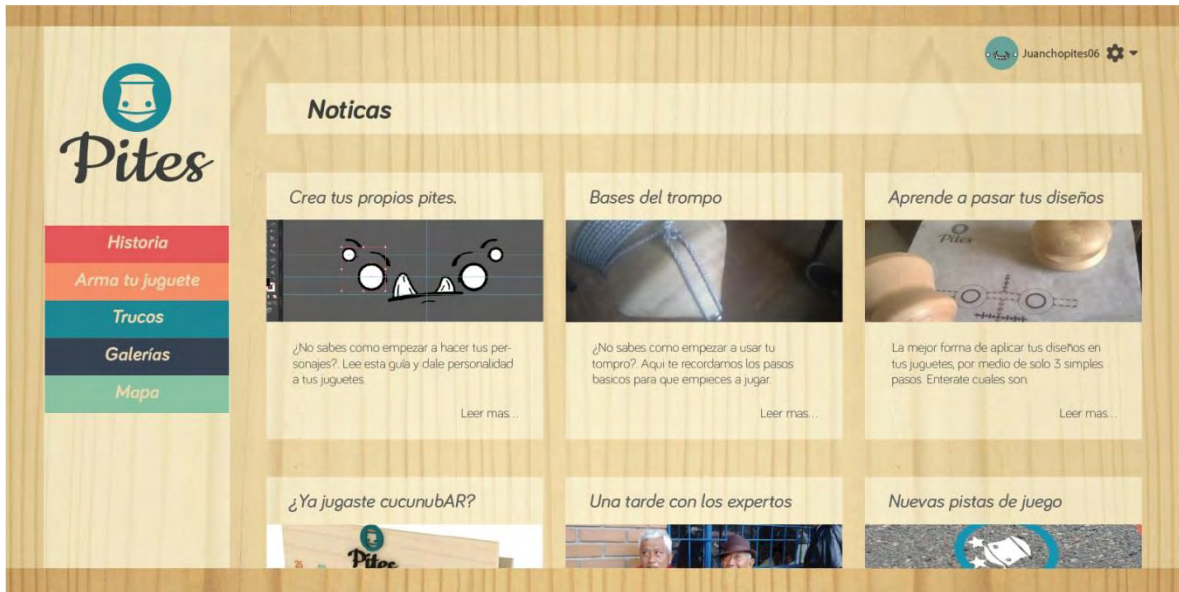
CucunubAR es la parte más interactiva de la aplicación, esta permite por medio de un marcador y el dispositivo móvil jugar Cucunubá en realidad aumentada.



Diseño página web

-Home

Aquí se encuentran las noticias y artículos nuevos.



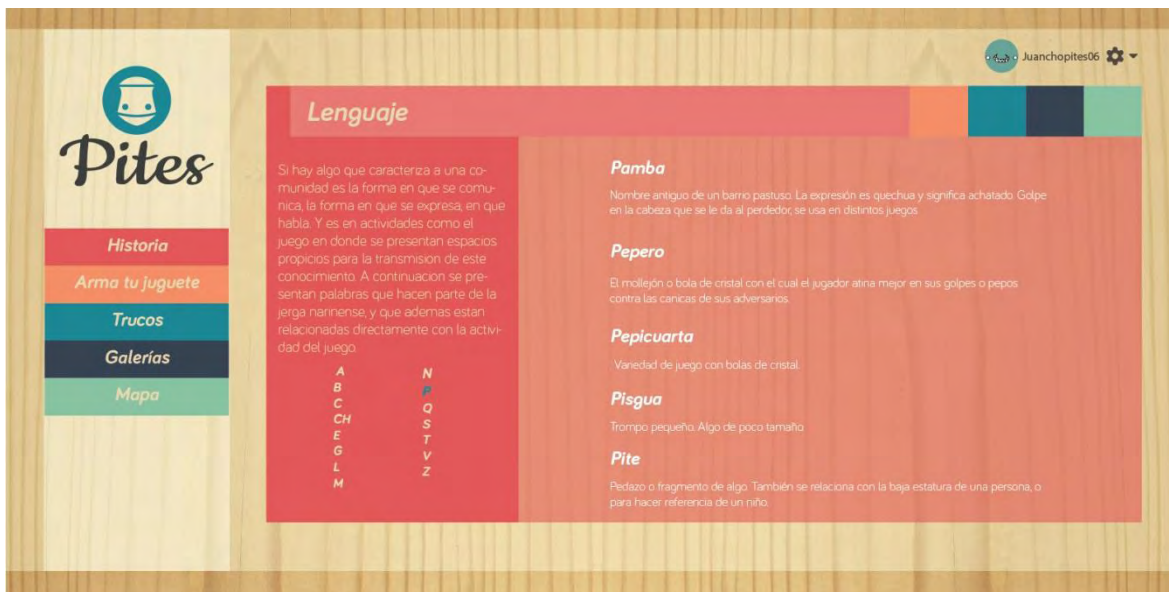
-Historia

Muestra la historia de gran parte de los juguetes tradicionales.



-Lenguaje

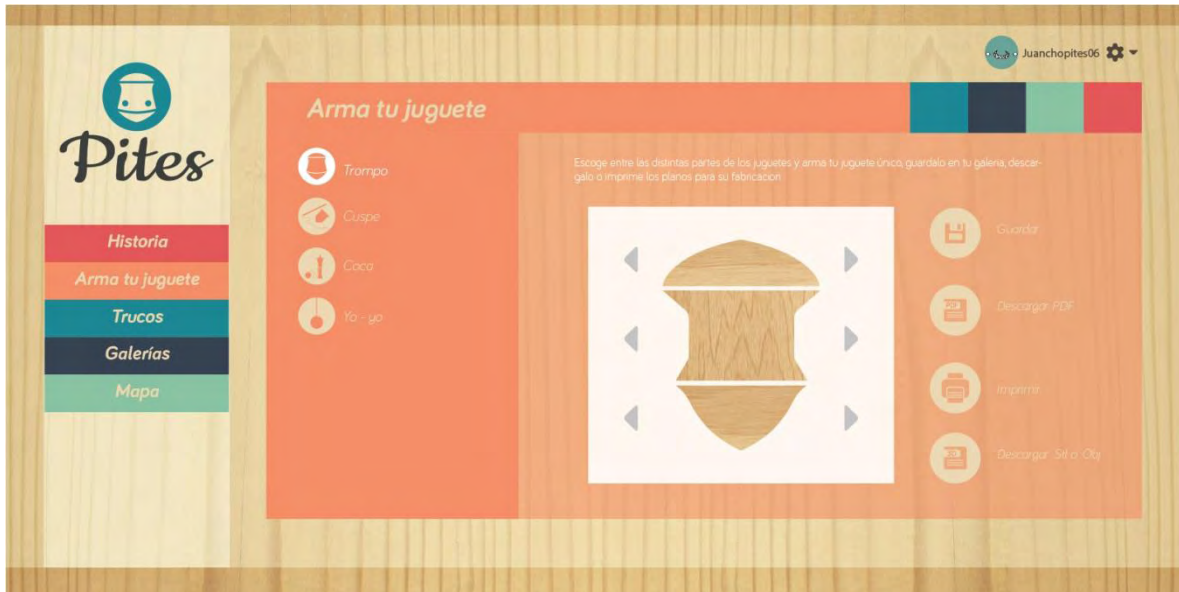
Aquí se muestran 40 palabras extraídas del diccionario pastuso, todas relacionadas a estos juguetes o al juego en general.



-Arma tu juguete

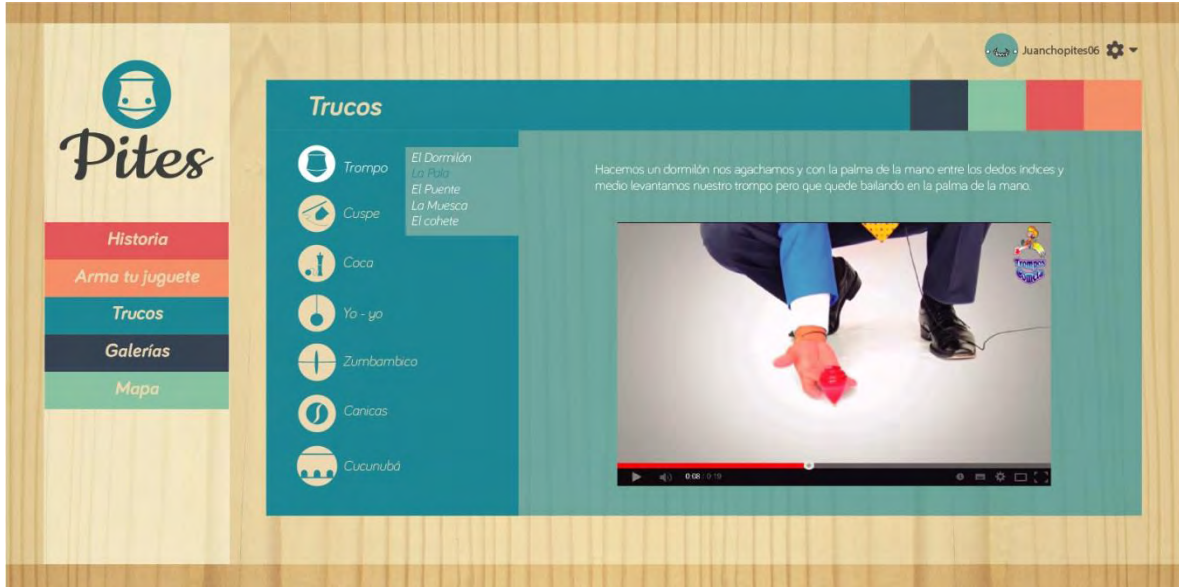
En este aparte el niño escoge que juguete quiere armar y las piezas que desea usar. Este presenta cuatro opciones de salida para el juguete recién creado.

- Guardar: permite almacenar el diseño en el perfil.
- Descargar PDF: Descarga los planos para poder ser guardados o impresos y así poder ser llevados a cualquier punto de fabricación.
- Imprimir: imprime directamente los planos.
- Descargar 3D: Permite descargar los archivos .OBJ para poder imprimirlo por medio de una impresora 3D



- Trucos

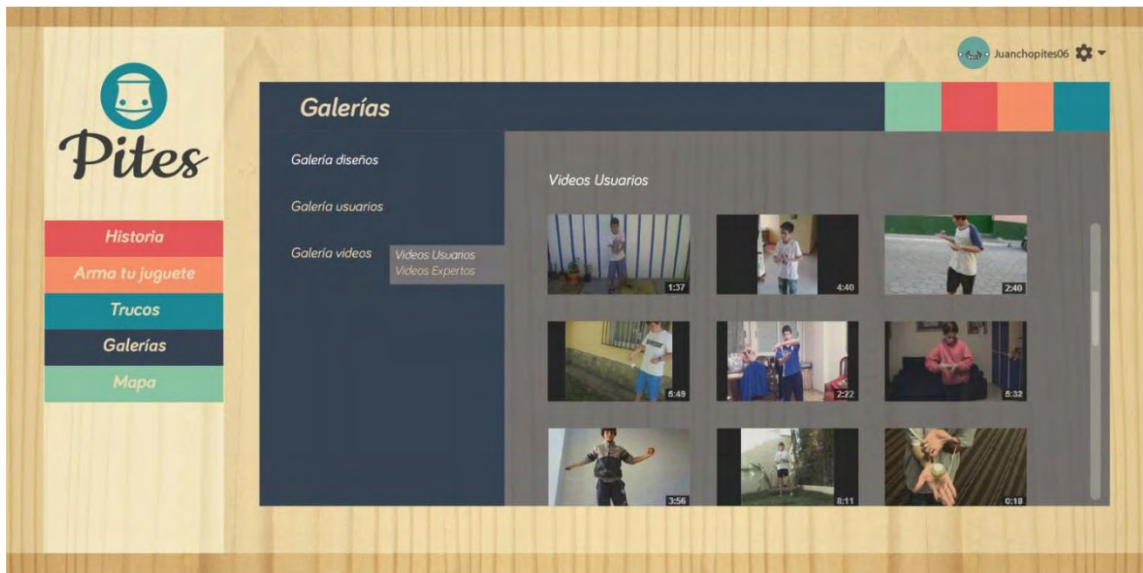
En este se encuentran la descripción de los trucos que se pueden hacer con cada juguete, al igual que un video-tutorial. (Presenta más trucos que la aplicación)



- Galerías

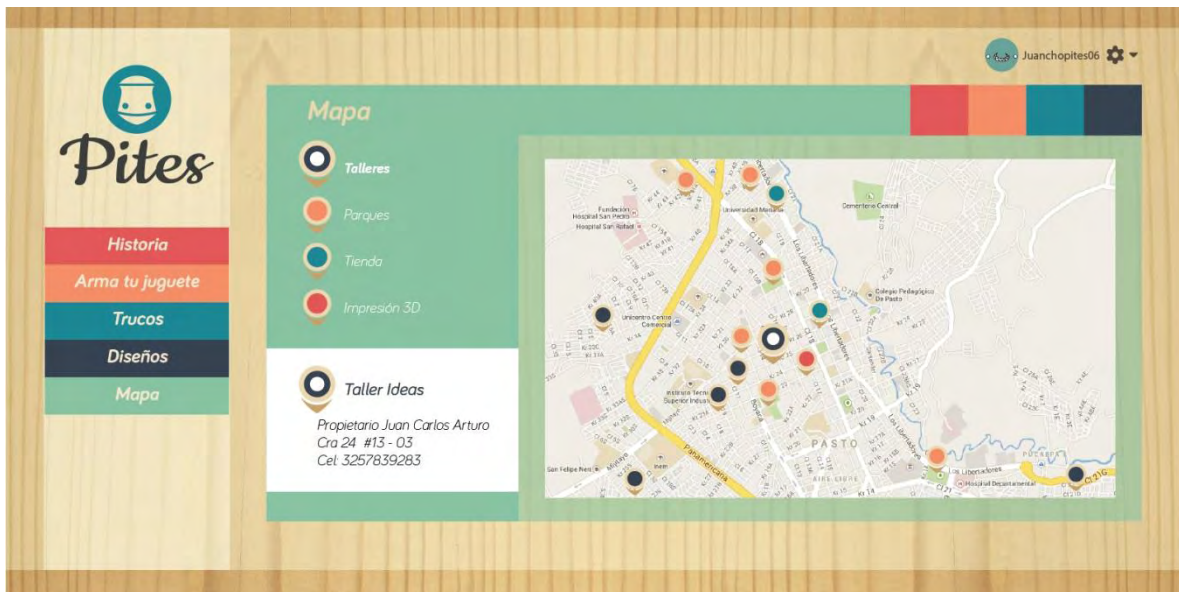
En la galería se encuentran tres secciones:

- Galería de diseños: Aquí se puede ver los personajes descargables de pites y además muestra diseños exclusivos que pueden ser ordenados en línea y son entregados en el domicilio, o bien sean comprados y descargados.
- Galería de usuarios: En esta se encuentran fotos y diseños subidos por los mismos usuarios mostrando sus juguetes y personajes.
- Galería de videos: Muestra los videos subidos por los expertos (tercera edad) y videos de los usuarios con rutinas de trucos.



- Mapa

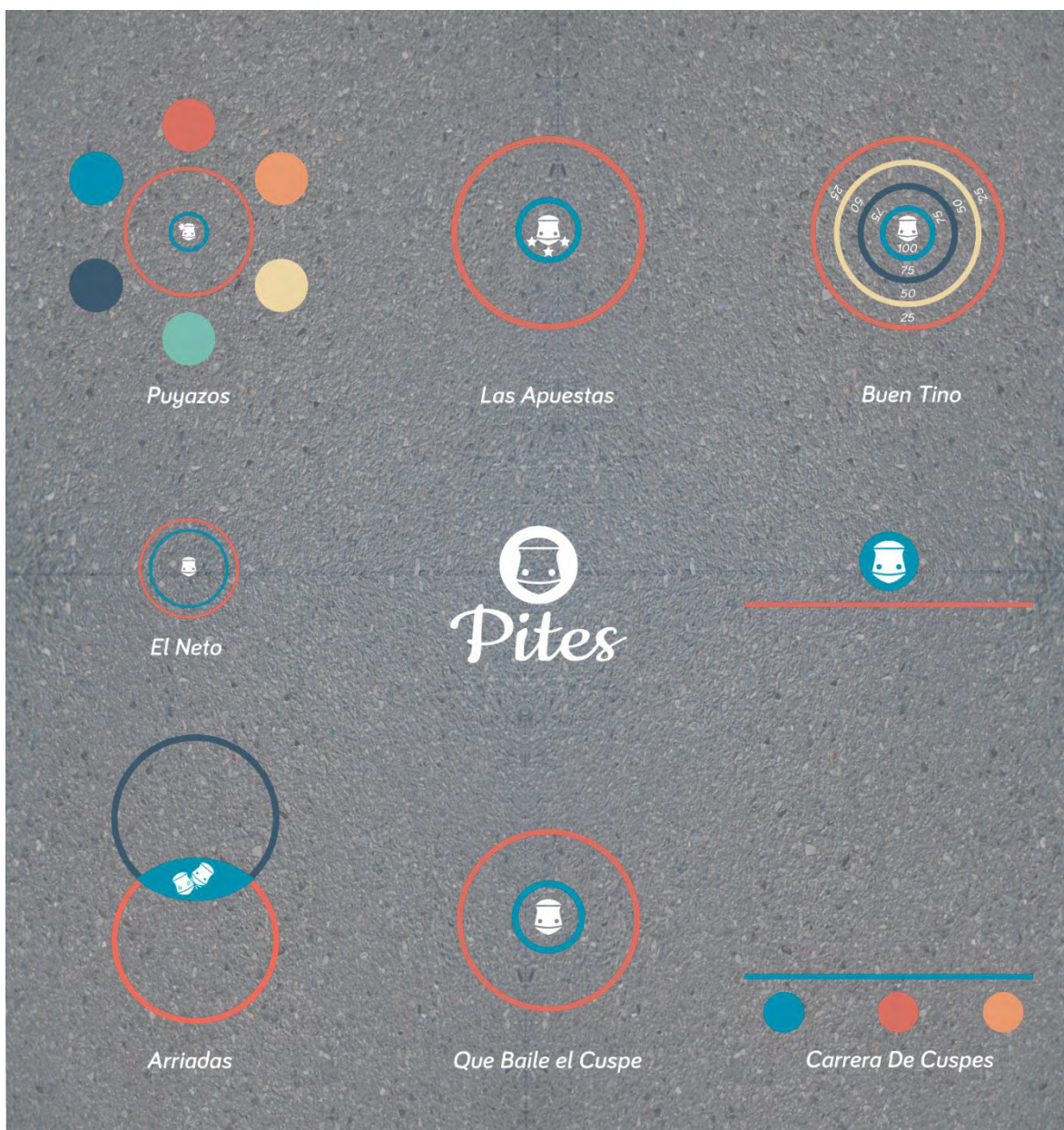
El mapa muestra la ubicación tanto de puntos donde se pueden encargar la fabricación de los juguetes, de parques intervenidos con distintos juegos donde se pueden encontrar los niños para jugar entre ellos, de puntos de venta de los productos y de eventos a realizarse.



Intervenciones parques

Estas intervenciones se realizan con el propósito de que sea el mismo espacio público el que invite a la práctica de estos juegos y que a su vez estos sirvan para el encuentro de niños para que socialicen con gente nueva.

En total son 7 intervenciones entre los cuales encontramos 4 juegos de trompo, 2 de cuspe y 1 de canicas. Así:



-Puyazos

En este juego pueden tomar parte todos los jugadores que quieran. El que obtuvo el último puesto al determinar el orden del juego, deja su trompo en el suelo y los demás le atacan; si alguno no le da por lo menos un puyazo pierde y deja el suyo en lugar del otro. Como se ve, este juego es muy sencillo, pero los buenos jugadores suelen complicarlo para convertirlo en juego de destreza. Para esto se deben dar dos o tres piques, etc. En ocasiones tiran, dos o más a un tiempo, y cuando uno va a dar pique le desvía otro el trompo con el suyo y se estorban mutuamente.

-Las apuestas.

Designado el orden, cada jugador pone en el centro del círculo una moneda, una canica u otro objeto con el que se quiera jugar. Después tira el primero su trompo, y coge para él cuantas piezas consiga sacar del círculo con toda clase de puyazos. Las que no salgan se dejan en el sitio en que queden sin volverlas al centro; y si alguna quedara tocando la raya, no se considera fuera hasta que otro jugador la saque por completo. En cuanto muera el trompo del primero, tira el segundo y juega del mismo modo, y así los demás.

-Arriadas de trompos.

3 o más jugadores giran todos a la vez sus trompos en la pista designada teniendo estos que quedar girando dentro de los círculos. La idea es sacar los trompos de los oponentes de la pista o hacer que dejen de girar, se pueden usar trucos como la pala o las arriadas. El último trompo girando dentro de la pista gana.

-Buen tino.

Este juego consiste en lanzar el trompo y que este caiga en el puntaje más alto los jugadores designan cuantos lanzamientos se deben hacer el que obtenga el mayor puntaje gana.

-Que baile el cuspe.

En este juego se pone a prueba la capacidad del jugador para mantener el cuspe girando, los cuspes participantes deben quedar dentro del círculo. Quien lo haga girar más tiempo gana, se puede hacerlos chocar entre sí para disminuir la velocidad.

-Carrera de cuspes

Se alinean dos o más participantes en la línea de partida (las estrellas), se da la salida y gana el que primero lleve su cuspe a la línea de llegada (el pite), el cuspe debe llegar solo por medio de azotes.

-Neto

Se determina quien empieza, lanzando las canicas hacia la línea roja el que quede más cerca empieza y dependiendo la distancia se reparten los otros turnos. Se ponen canicas dentro del círculo azul quien las saque de este se queda con ellas. Si la canica que tira el participante queda dentro del círculo y no saco nada deberá dejarla ahí, cualquier jugador que le pega a esa canica elimina al dueño. Gana el último que quede sin ser eliminado.

8. Bibliografía

- PRENSKY, Marc, Nativos e Inmigrantes Digitales. 2001.
- Plan vive digital 2014-2018 <http://www.mintic.gov.co/>
- La infancia y la Sociedad del Conocimiento. <http://infanciasociedadconocimiento.blogspot.com/2011/11/la-adaptacion-de-los-ninos-las.html>
- Estudios AVG internet security. <http://www.avg.com/ww-es/avg-family-safety>
- ¿Qué están consumiendo los niños y adolescentes en Bogotá? <http://www.poli.edu.co/comunica/prensa/comunicadoqueestancosumiendolo-sni%C3%B1os.pdf>
- BRAUDILLARD, Jean. La sociedad de consumo sus mitos y sus estructuras. 2009.
- Encuesta de convivencia y seguridad, <https://www.dane.gov.co/index.php/educacion-cultura-gobierno-alias/encuesta-de-convivencia-y-seguridad-ciudadana-ecsc/93-sociales/seguridad-y-justicia/4997-2013>
- Cultura y estrategia de ciudad la centralidad EPU.
- La infancia el juego y el juguete. <http://www.ihistoriarte.com/2012/11/la-infancia-el-juego-y-el-juguete/>
- Tipos de juguetes. <http://www.juguetes.es/tipos-de-juguetes/>
- BOLAÑOS Hector, Diccionario Pastuso. Pasto, 1972.
- Juegos tradicionales <http://www.culturapasto.gov.co/index.php/component/content/article?id=256:juegos>
- Do It Yourself <http://htm-studios.blogspot.com/2013/04/origendiy.html>

9. Anexos

GUIA ENTREVISTA NIÑOS/JOVENES

Datos Personales

Nombre

Edad

¿Tienes hermanos?

¿Qué hacen tus papás?

Historias

¿Qué historias te han contado tus padres de cuando eran niños?

¿Sabes cómo jugaban tus padres cuando eran niños? ¿Con que?

¿Te han contado como jugaban antes?

¿Te han enseñado algún juego?

Juguetes Actuales

¿Qué juguetes tienes?

¿Tienes algún juguete que haya sido de tus papás o abuelos?

¿Tienes muñecos, peluches?

Interacción

¿Cómo juegas con ellos?

¿Cuándo fue la última vez que jugaste con muñecos?

¿En algún momento has hecho un juguete para ti? ¿Accesorios para ellos?

¿Si pudieras hacer tus propios juguetes lo harías?

¿Cómo los harías? (cual)

Como juegan ahora

¿Qué haces en el descanso?

¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre? ¿Por qué?

¿Qué te gusta jugar por qué?

¿Dónde te reúnes a jugar con tus amigos? ¿Que juegan?

¿Qué juguetes no te gustan, por qué?

¿Te gusta dibujar?, ¿Hacer manualidades?

¿Juegas con tus papás? ¿Cómo juegan?

Sentimientos

¿Cuál es tu juguete favorito, por qué?

¿Cuál es el juguete que más te ha gustado que te den tus papás? ¿Por qué?

¿Qué juguete es el que más has querido y no te lo han dado? ¿Por qué?

¿Por qué crees que no te lo han comprado?

¿Prefieres un muñeco/otro o un videojuegos? ¿Por qué?

Videojuegos

¿Qué opinas de los videojuegos?

¿Te gustan los videojuegos? ¿Cuál? ¿Por qué?

¿Cómo te sientes cuando los juegas? ¿Por qué?

¿Crees que aprendes cosas jugando videojuegos? ¿Que aprendes?

Dispositivos Electrónicos

¿Tienes alguna consola de videojuegos, computador, Tablet, celular?

¿Tienes internet? ¿Qué te gusta ver en internet?

¿Cuánto tiempo pasas usando estos dispositivos?

¿Qué te gusta ver en tv?

Papás

¿Cuánto tiempo te dejan tus padres jugar?

¿Que no te dejan jugar tus papás? ¿Por qué crees que lo hacen?

¿Qué juguetes no te compran tus papás?

¿Qué opinan tus padres sobre los videojuegos?

¿Te regañan si pasas mucho tiempo jugándolos?

¿Que sientes cuando no te dejan jugar? ¿Por qué?

Conocimiento Juegos Tradicionales

¿Qué juguetes crees tú que son antiguos?

¿Qué juguetes crees que han pasado de moda? ¿Por qué?

¿Sabes cómo se llamaban los juguetes con los que jugaban tus padres?

¿Has jugado con trompos/canicas/yo yo/balero? ¿Qué opinas de ellos?

¿Has jugado con títeres/muñecas de trapo/peluches/muñecos de madera? ¿Qué opinas de ellos?

¿Sabes lo que es un cuspe, un zumbambico, un cocinaba?

Define esos juguetes en 3 palabras

GUIA ENTREVISTA PERSONAS MAYORES

Datos personales

Nombre

Edad

Ocupación

¿Tiene hermanos?

¿Tiene hijos?

¿Tiene nietos?

¿Qué hacían sus padres?

Forma de diversión

¿Qué hace para entretenerse actualmente? ¿Por qué?

¿Cómo se entretenía/divertía cuando era niño? ¿Por qué?

¿Cómo se entretenía/divertía cuando era joven? ¿Por qué?

¿Qué hacía cuando no tenía con que jugar?

Historias recuerdos sentimientos

¿Recuerda alguna historia relacionada con su niñez?

¿Cuál era su juguete/juego favorito?

¿Cuál es el juguete que más recuerda de su niñez?

¿Recuerda la última vez que jugó con un juguete?

¿Cuál fue el juguete que siempre quiso y nunca tuvo?

Como eran los juguetes

¿Cuál era el juguete más popular en su época?

¿Cuál era el juguete más común en su época?

¿Cómo se hacían los juguetes antes?

¿Sabe de algún juguete/juego que sea típico de la región?

¿Qué juguetes consideraría u como tradicionales de la región?

¿Tuvo juguetes heredados de sus papas o abuelos?

¿Sus padres les compraban los juguetes o usted/el los hacían?

¿Cree que algún juguete no ha pasado de moda a pesar de los años? ¿Cuál?

Varias

¿Sus hijos jugaron con los mismos juguetes que usted de niño?

¿Les enseñó/contó a sus hijos como jugaban antes?

¿Conoce lugares donde las personas de su edad se reúnan a jugar como lo hacían de niños?

¿Dónde le compraban los juguetes cuando era niño?

¿Cuándo fue la última vez que vio alguien jugando con un trompo, yoyo, cuspe, zumbambico, etc.?

Nuevas tecnologías

¿Qué opina de las nuevas tecnologías?

¿Con que ha tenido contacto de estos elementos?

¿Qué opina de los videojuegos?

¿Cómo cree que afectan estos a los niños/jóvenes de ahora?

Punta de vista respecto a los cambios

¿Cree que sus nietos (niños/jóvenes) juegan de la misma manera que jugaba Ud.?

¿Cuál cree que es la razón por la que cambio la forma de jugar de los niños/jóvenes?

¿Qué piensa de la forma en que se divierten ahora los niños/jóvenes?

¿Cómo le gustaría que sus nietos jugaran ahora? O ¿Qué?

¿Cree que es importante mantener vivos los juegos/juguetes de antes?

GUIA ENTREVISTA EXPERTOS

Datos Personales

Nombre

Edad

Profesión/títulos

¿Con que jugaba Ud. de niño?

¿Cuál es su opinión personal sobre el tema?

¿Cuándo fue la última vez que jugo con uno de estos juguetes?

Qué importancia cree que tenga el proyecto

Juegos + Juguetes

¿Cuáles considera como juguetes tradicionales?

¿Sabe de algún juguete que sea autóctono de la región?

¿Sabe de personas que coleccionen juguetes tradicionales?

¿Conoce gente que todavía los fabrica?

¿En la ciudad había un fabricante empresa reconocido por hacerlos?

¿Sabe que materiales eran los más usados para su fabricación?

Enfoque Profesional Problema

¿Cómo afecta la pérdida de tradiciones a una sociedad? ¿A la región?

¿Qué importancia tiene conservarlas?

¿El que no existan talleres que los fabriquen afecta la economía de la región?

¿Cuál cree que es una solución a este problema?

Cambio tradición

¿Hace cuánto cambio la forma de jugar? ¿Cuándo se dejó de jugar así?

¿Dónde se reúna la gente a jugar?

¿Cuál puede ser la razón por la que se han perdido estas tradiciones?

Padres + Niños

¿Ud. cree que los padres tienen que ver con la forma en que se juega ahora?

¿La interacción padre hijo se ve afectada por este cambio?

¿Cómo afectan estos cambios a los niños, jóvenes, la sociedad?

¿Por qué los niños sienten más apego por los juguetes nuevos que por los antiguos?

¿Cómo afectan estos cambios al desarrollo de los niños, jóvenes?

¿Cómo afectan el comportamiento de los niños/jóvenes?

Opiniones proyecto

¿Ve posible cumplir con el reto del proyecto?

¿Qué puntos ve importantes tratar para la exitosa consecución del proyecto?

¿Qué temas cree que se deben tratar en el proyecto?

¿Qué herramientas recomienda para investigar este problema?

¿Cómo cree que el proyecto aportara a la región/niños/jóvenes/sociedad?

Ref.

¿Sabe de estudios realizados en su campo sobre este problema?

¿Conoce iniciativas afines, similares a las de este proyecto?

¿Sabe de grupos de personas que siguen con estas tradiciones y prácticas?

FICHA ENCUESTA PADRES DE FAMILIA

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Departamento de Diseño
Programa de Diseño Industrial



El objetivo de esta encuesta es conocer la opinión que tiene los padres respecto a la forma en que se divierten sus hijos hoy en día y la manera en que creen que los afecta o favorece.

Responsables: José Luis Goyes, Sergio Ordóñez Muñoz.

¿Aproximadamente cuánto tiempo deja jugar a su hijo en el día?

30 mins a 1 hora 2 a 4 horas 4 a 6 horas Más de 6 horas

¿Cuánto de este tiempo lo hace con algún dispositivo electrónico (celular, Tablet, computador, consola de videojuegos)?

30 mins a 1 hora 2 a 4 horas 4 a 6 horas
 Más de 6 horas

¿Qué opina de los juguetes con los que juegan los niños de hoy?

¿Qué opina sobre los videojuegos?

¿Cree que los juguetes modernos son los más adecuados para el entretenimiento de su hijo?

¿Por qué?

¿Cómo cree que estos juguetes afectan el desarrollo de los niños?

¿Qué tipo de juguetes usaba Ud. cuando era pequeño?

¿Le ha enseñado a su hijo sobre estos juguetes o juegos de su infancia? ¿Cuáles?

¿Qué diferencias encuentra entre los juguetes de hoy con los de antes?

¿Le gustaría que sus hijos jugaran con los juguetes que jugaba Ud.?

¿Cuál cree que sea la mayor razón por la que ya no son populares estos juguetes?

Muchas gracias por su tiempo.