



## **I. TEMÁTICA “JUEGOS DE ANTAÑO”**

### **I.1.-INTRODUCCIÓN**

La selección de la temática de los juegos de antaño para integrar a la sociedad, fue posible por el criterio de los profesionales entrevistados y la bibliografía revisada.

El juego es una actividad inherente del ser humano. Es la primera y la principal actividad por la que nos comunicamos con los demás, observamos y exploramos la realidad que nos rodea, establecemos relaciones con los objetos... es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él.

La infancia es el periodo de mayor crecimiento y desarrollo, jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales, afianzan su personalidad, se transmite valores culturales, normas de conducta... y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen.

En la sociedad actual, los juegos tradicionales se ven limitados por la falta de espacios físicos adecuados para el esparcimiento e incluso, por la falta de tiempo y el mismo desconocimiento de los progenitores o de los propios niños.

Sociólogos los cuales interpretan lo que es la influencia de la tecnología en nuestros tiempos actuales:

Citado por Pérez, A (47,178), los juegos populares tradicionales corren el peligro de desaparecer ante la ola de nuevos juguetes y otras formas de vida actuales. Hoy se sabe que las vivencias actuales son una muestra de cómo el desarrollo de la humanidad, constituye una amenaza para la existencia de esas extraordinarias riquezas espirituales, precisamente por la generalización de las diversas generaciones de juegos, alentados por una cada vez más pujante tecnología.



## **I.2.-MARCO TEÓRICO**

Los juegos tradicionales son típicos de una región y mediante los mismos los niños y niñas han socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos de una manera amena y recreada, siendo esta de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un pueblo y su recuperación supone una fuente de riqueza cultural importante. Así como el desarrollo de la formación personal y social.

- **Desde un punto de vista social.-**

Al respecto Santos C, y Correa, Sociólogo, aseguran: “...una de las vías de que dispone la escuela para desarrollar en sus educandos valores y cualidades de la personalidad es el juego, el cual constituye la primera forma de aprendizaje de la vida en colectividad. El respeto a las normas y otros elementos del juego van creando en el niño las condiciones necesarias para su pleno desenvolvimiento social”.

Podemos decir que el juego ha sido y es, la herramienta principal en el proceso de socialización o paulatina adaptación a la estructuración, los sistemas de regulación social (mediante la aplicación de las normas o el control social) y a la propia interrelación del individuo con la colectividad de pertenencia y su entorno.

- **Desde un punto de vista psicológico.-**

Rudik. P considera que: “El juego es un tipo de actividad que tiene un gran significado formador y educativo en la vida del hombre” y más adelante valorando sus posibilidades de realización y sus expectativas precisa: “Es el único tipo de actividad que está al alcance del niño y que responde a su necesidad de ser activo...es el camino de los niños hacia el conocimiento del mundo en que ellos viven y al que están llamados a cambiar”.

Su modo de actuar desde lo lúdico, permite que el mundo infantil de forma casi inconsciente se desarrolle en su capacidad física, psíquica y relacional, en su futuro.

- **Desde un punto de vista físico.-**

Rudik, P. A señala: “Todos los juegos sí están organizados de manera correcta, constituyen un excelente medio para el desarrollo integral de los niños, contribuyen tanto al desarrollo físico como intelectual...” Ese propio autor insiste en esos detalles: “El buen juego debe

enseñar al niño a realizar los esfuerzos psíquicos y físicos que son necesarios para el trabajo.”

El juego favorece decididamente el desarrollo físico e intelectual de los niños, entre otros aspectos y las personas encargadas de atenderles velarán porque ese derecho reconocido transcurra de manera feliz. Es por ello que maestros primarios y profesores de Educación Física, requieren de una alta preparación encaminada a promover el uso sistemático de tales expresiones lúdicas, en función del progreso corporal de sus discípulos.

- **Desde un punto de vista intelectual.-**

Pérez A. afirma: “El niño no es un niño porque juega, sino que precisamente juega por ser niño. No puede pretenderse, por tanto, que deje de jugar para que se vuelva adulto, sino por el contrario es preciso que juegue para que sea un mejor hombre en el mañana”.

Con los juegos de antaño infantiles, se aporta al niño múltiples beneficios y opciones para recrearse, donde van a desarrollar cualidades multifacéticas en su personalidad, potenciar la fuerza física e intelectual, agudizar los sentidos, liberar las energías, estimular la imaginación, la comunicación, las facultades de coordinación y concentración, espontaneidad y curiosidad, solidaridad y cooperación, así como en sentido general, logra la confianza en sí mismo.

- **Desde un punto de vista ambientalista.-**

Ya que mediante su conservación y fomento, se protegen las diferentes formas culturales de una región determinada, lo cual ayuda considerablemente a preservar el medio ambiente en su conjunto. Debe tenerse en cuenta que el hombre es el componente más importante del paisaje y que toda forma de mejorar su calidad de vida, es un serio propósito para el cuidado ambiental.

### **I.3.-MARCO CONCEPTUAL**

#### **INVESTIGACIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN “JUEGOS DE ANTAÑO”**

Entonces podemos definir los “juegos de antaño” como “los juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de estos a sus hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia”

## **CONCEPTUALIZACIÓN**

### **CONCEPTO DE JUEGO**

Se han enunciado múltiples definiciones, pero de una manera sencilla y educativa se puede definir juego como una actividad necesaria e innata que realizan los/as niños/as, de cualquier cultura y clase social, para proporcionarles entretenimiento y diversión. Esta actividad se realiza de forma voluntaria y espontánea.

### **CONCEPTO DE ANTAÑO**

Significado de "antaño": En el año próximo pasado. / En tiempo antiguo. Si hablamos de antaño hablamos de lo que es en tiempos lejanos o tiempos antiguos lo que fue, o pasó anteriormente.

### **CONCLUSIÓN FINAL DEL CONCEPTO “JUEGO DE ANTAÑO”.**

Las herramientas investigativas aplicadas en el presente trabajo, permitieron demostrar la eficacia de lo que son los “juegos de antaño”.

### **I.4.-MARCO HISTÓRICO**

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

El juego surgió históricamente como una necesidad del trabajo, lo que significa que el hombre antes de haber jugado tuvo necesidad de trabajar para poder subsistir. Los juegos, el canto y el baile inicialmente acompañaban al trabajo.

Lo que es indiscutible, coincidiendo en ello los autores es que en todas las partes del mundo, donde han aparecido las sociedades humanas, han existido los juegos sin embargo entre los sociólogos e investigadores de esta materia surgió la interrogante sobre la primacía entre el trabajo y el juego.

Lavega Burgués (1995) con respecto al juego tradicionales acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego de antaño, de la etnografía o la teología.”

**ESTUDIO Y ANÁLISIS DE INVESTIGACIÓN A NIVEL MUNDIAL CON  
RESPECTO A LOS JUEGOS DE ANTAÑO**

- ❖ A nivel mundial
- ❖ A nivel sud América
- ❖ A nivel Nacional
- ❖ A nivel Local



## MARCO HISTORICO

### ANÁLISIS HISTÓRICO A NIVEL MUNDIAL

#### JAPÓN

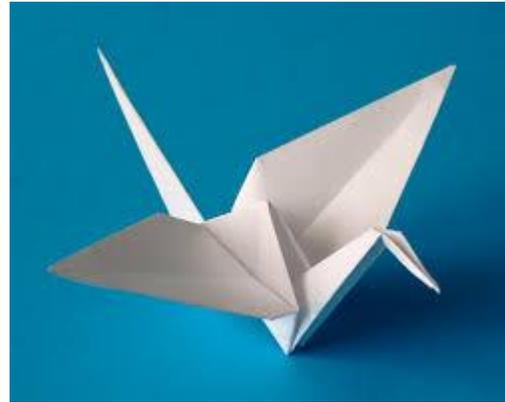
Japón cuenta con innumerables juegos que han ido pasando de generación en generación. Las reglas y los complementos pueden ir cambiando con el tiempo, pero incluso hoy en día los niños japoneses siguen gustando y gozando de los juegos antiguos. Algunos de los juegos que les presentaremos en estas páginas son probablemente similares a los de su propio país.

Desde la antigüedad, los juegos, sobre todo los de grupo, fueron muy apreciados y populares en los ambientes de la corte: juegos de comparación, de relación, de mesa, de palabras y de cartas. En la literatura de época Heian, entre los primeros juegos registrados se encuentran los awase, competiciones en las que los participantes se desafiaban a combinar o comparar poesías (uta awase), pinturas (e awase), conchas (kaiawase) y también inciensos, flores y pájaros. Las competiciones de poesía se hacían entre poetas profesionales y consistían en recitar un verso al que los demás, por turnos, debían responder de acuerdo con el tema y el estilo. De ahí derivó la poesía en cadena. Entre los juegos más fascinantes está sin lugar a dudas el de las conchas, en el que había que acercar las dos partes de la concha pintadas o escritas para completar una poesía. Literatura, poesía, caligrafía y pintura estaban muy unidas en estos pasatiempos, tanto que implicaban una notable preparación y, en ciertos niveles, se transformaban en verdaderas competiciones entre profesionales. Existían también otros juegos de mesa importantes, procedentes de China y más parecidos al ajedrez o al backgammon, como el clásico Gō, el sugoroku y el shōgi. Inicialmente se difundieron solo entre la aristocracia, pero enseguida se volvieron un pasatiempo para todas las clases sociales. Incluso se jugaban al aire libre, por la calle o en salones de juego públicos, como sucede hoy en día.

Muchos juegos de palabras encontraron un terreno fértil en Japón por la notable cantidad de homónimos existentes en la lengua japonesa, correspondientes a signos y significados diferentes, con los que se podía jugar combinando caligrafía y sonido. La técnica era muy usada incluso en poesía, para crear dobles sentidos, lecturas paralelas o relaciones ambiguas entre versos, que demostraban la habilidad técnica del poeta.

#### ORIGAMI

El origami es uno de los pasatiempos más conocidos de Japón. La idea es doblar un trozo de papel cuadrado, consiguiendo diferentes figuras. Es un arte de origen japonés que consiste en el plegado de papel sin usar tijeras ni pegamento para obtener figuras de formas.



### KagomeKagome

El juego consiste en que un niño es elegido como el *Oni* (demonio) y debe sentarse con los ojos cubiertos en medio de un círculo formado por los demás participantes. Los demás niños unen sus manos y caminan en círculo alrededor del *oni* mientras cantan la canción del juego. Cuando la canción termina, el *oni* habla y pronuncia el nombre de la persona que se encuentre detrás de él en ese momento. Si acierta, esa persona cambiará de rol con el *oni*.



La canción dice lo siguiente:

*Kagome, Kagome, el pájaro se encuentra en la jaula,  
¿cuándo la abandonará?  
En la noche o el amanecer,  
la grulla y la tortuga se deslizan  
¿Quién se encuentra detrás de ti?*

En algunas ocasiones las últimas dos líneas se traducen literalmente de la siguiente manera:

*En las noches y amaneceres*

*¿Quién está al frente de tu espalda,  
donde la grulla y la tortuga se deslizan y caen?*

### **Jankenpon**

Conocido en español como Piedra-Papel-Tijera; todo el mundo sabe cómo se juega, este juego fue inventado en china, No hay registro del juego en Occidente hasta que se tuvo contacto directo con los asiáticos.



## **JUEGOS TRADICIONALES CHINOS PARA JUGAR AL AIRE LIBRE**

¿A qué juegan los niños chinos en el patio del colegio o en el parque?

### **Cabeza de dragón**



Este es un juego muy tradicional en China. Se juega en grupos de al menos 10 niños. Se hace una fila y cada uno se agarra a la cintura o a los hombros del que está delante. El primero hace el papel de cabeza de dragón, y el último es la cola. El dragón está dormido hasta que la cola de dragón grita: “Un, dos, tres, dragón”, y comienza el juego.

Entonces el niño que hace de cabeza de dragón y que conduce la fila, sin que los demás se suelten, ha de correr para pillar la cola. Si la fila se rompe, el jugador que hace de cabeza pierde el turno. Entonces, el niño se traslada al final de la fila y se convierte en cola. El jugador que estaba en segunda posición se convierte en la cabeza.

Si la cabeza logra alcanzar a la cola sin que la fila se rompa, se detiene el juego y la cabeza se mueve también al último lugar. Eso si, cada vez que la cabeza alcanza la cola, el jugador que hace de cabeza gana un punto.

### **El ratón y el gato**

Un juego perfecto para niños de todas las edades. Se elige a un niño que hace de gato y que intentará alcanzar a otro que es el ratón. Los demás niños se dan las manos en un círculo. El ratón se coloca dentro, y el gato fuera. Todos los niños del círculo comienzan a dar vueltas mientras cantan la siguiente canción:

*“¿Sabeis que hora es? Hora de comer, son las nueve*

*¿Está el gato en casa? Si, ¡y su estómago se mueve!”*

Cuando termina la canción, los niños paran y el gato comienza a perseguir al ratón, entrando y saliendo del círculo de niños. El gato siempre ha de seguir el camino del ratón. Cuando el gato pilla al ratón, el niño o niña que hace de ratón se apunta un tanto.

### **Yaaltjihutu (¿a dónde voy?)**

Un grupo de niños se sienta en círculo, y otro con los ojos vendados se coloca en el centro. Dentro del círculo se coloca en el suelo un objeto plano- como un trozo grande de papel.

Los compañeros que están en el suelo sentados, dirigen al niño del centro hacia el objeto diciendo en Chino: “*Tjampukutu*” (a la izquierda), “*Ngalyapitja*” (hacia mi) o “*Watipitja*” (cruza). Cuando el niño pisa el objeto, otro jugador le sustituye y va al centro del círculo. Este juego también se puede jugar en parejas, buscando juntos el objeto con las manos unidas.

### **La pelota china**

Este juego tradicional chino ayuda a desarrollar la psicomotricidad y la concentración. Está recomendado para niños mayores de 5 años, y grupos grandes, de más de 10 personas.

Los niños se sientan en un círculo con una pelota. Se tira la pelota de manera rápida dentro del círculo. Cuando un niño la pilla, los que están a sus lados han de subir sólo una mano, la más cercana al jugador que tiene la pelota. Han de ir pasando la pelota con una mano únicamente. Si a un niño se le cae la pelota, usa más de una mano o es demasiado lento, se le descalifica del juego. Cuando el grupo de jugadores se reduce a 5, se declara a todos los niños como ganadores, y se comienza otra vez el juego.



## **6. El primero corre, el segundo persigue**

Este es un juego de persecución muy rápido, en el que nadie puede estar quieto, a menos que haya sido atrapado. Los jugadores se dividen en dos equipos y cada uno elige una casa, que ha quedar la una frente a la otra.

Para empezar el juego, un jugador del primer equipo sale de su casa. Inmediatamente, otro del segundo equipo sale a perseguirlo. Tal y como sale de su casa el del segundo equipo, otro jugador del primer equipo sale a perseguirle. En cuanto un jugador abandona su casa, uno más del equipo contrario sale a perseguirle, de forma que, en un momento, no quede nadie en las casas. Cada niño sólo puede perseguir a una única persona durante todo el juego.

Un jugador puede refugiarse en su propia casa, pero si es atrapado, queda prisionero en la base del otro equipo. Los jugadores atrapados, pueden ser salvados si los toca un compañero libre. Los jugadores atrapados pueden hacer una cadena para ser salvados todos a la vez, siempre que un compañero toque la casa donde están presos. El juego termina cuando todos los jugadores de un equipo son atrapados.



## MARCO HISTORICO

### ANÁLISIS HISTÓRICO A NIVEL INTERNACIONAL

#### EL JUEGO EN LAS CULTURAS PREINCAICAS



A pesar de las inclemencias meteorológicas con corrientes frías en un mar tropical, la falta de lluvias y del penetrante desierto, la cultura mochica-chimú realizo diversas actividades recreativas. (Von Hagen, 1976: 1079)

Los niños conocían la peonza o trompo que, como antes se ha podido describir fueron, juguetes utilizados por niños en culturas como el greco-romano y en la civilización Azteca.

#### Juegos Aztecas



PATOLLI- JUEGO AZTECA

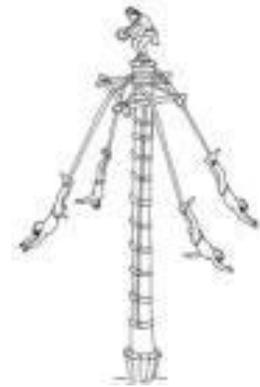
Las actividades básicas de todo ser humano: caminar, correr y saltar no fueron inventadas por los esclavistas griegos sino surgieron en el devenir de la evolución de los humanos.

Lanzar, o arrojar fue algo natural aprendido para solucionar un problema y luego se convirtió en ejercicio o práctica

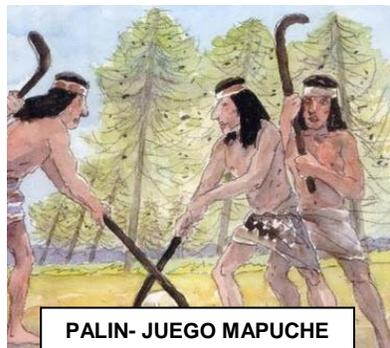
para lograr "puntería". Lanza, arco y flecha, arpón, etcétera son los elementos que fueron utilizados por distintos pueblos del mundo y entre ellos los de Abya Yala. Bolear también fue una actividad realizada por algunos humanos con el fin de obtener un resultado esperado. La honda también lo fue.

Todos estos objetos fueron en algún momento juguetes de niños y/o niñas quienes jugando aprendieron a dominarles con fines recreativos y utilitarios. De estas actividades surgieron juegos algunos de los cuales han quedado registrados y otros se perdieron.

También crearon juegos con fines rituales para lo cual se exigía una determinada preparación previa: conocer las reglas y el modo de juego. Esos juegos también tenían otro tiempo y espacio físico en el cual se podían practicar para el disfrute como es el caso del palin, el polke, el tlachtli, etcétera.



#### Juegos Mayas



PALIN- JUEGO MAPUCHE

Otros juegos populares son la maya (juego del escondite), el corre que te vi (variante del anterior que se juega por todo el pueblo), el campo quemado, el gato gatejo, el palomato, la gallinita ciega... Muchos juegos van acompañados de cancioncillas.

LOS ALFILERES. Son varias las versiones encontradas en las que se utilizan alfileres como objeto de juego, típicamente femenino. En una primera variante, cada

jugador esconde un alfiler en un montón de tierra. Se va tirando con una piedra al montón, alternativamente. Si al tirar la piedra descubre el alfiler, la jugadora se lo lleva. Cuando todos los alfileres han sido descubiertos se pasa a la siguiente ronda. En una segunda, intervienen dos niñas, situadas una frente a la otra; con los dedos se golpea un alfiler que reposa en el suelo, tratando de montarlo sobre el alfiler de la otra compañera, ya que cuando monte haciendo una cruz se lo llevará.

POLLITOS. - Se hacen dos grupos, uno hace de ángel y otro de demonio, cada uno de ellos pone como nombre un color a cada uno de los de su grupo. Aparece el ángel y dice: soy el ángel con la cruz a cuestas y vengo a llevarme el color... y si ha acertado el que tiene dicho color se va con él. Luego le toca al demonio que aparece diciendo: soy el demonio pinchando... en un plato y vengo a llevar el color... Gana el que consigue llevarse mayor número de colores.

CHURRO, MEDIAMANGA, MANGA ENTERA.- (En otros lugares se conoce como el BURRO o CHORRO, MORRO, PICO, TALLO, QUÉ). Juego de chicos. Un grupo se colocaba frente a la pared, en fila, apoyándose uno en otro y, agachados, cada uno metía la cabeza entre las piernas del delantero. Otro grupo saltaba encima de ellos y tenían que resistir el peso sin caerse.

## MARCO HISTORICO

### ANÁLISIS HISTÓRICO A NIVEL NACIONAL

#### Juegos de Antaño los Tobas



Sabemos de los juegos que se desarrollaban en América antes de la llegada de los europeos a través de distintos testimonios como los relatos de los cronistas o por medio de objetos materiales que han llegado hasta nuestros días.

Las carreras a pie y los juegos de azar. La mayoría de las niñas aborígenes tenían muñecas, que eran fabricadas por sus madres o por ellas mismas de acuerdo con la visión de su propia cultura. También jugaban con arco, flecha, boleadoras, hondas, a montar el caballo y nadar en el río, actividades que les permitirían desenvolverse en el mundo adulto.

**EL VOLANTE.-** Con la chala de maíz entrecruzándola y atándola formaban una pelota blanda y ligera.

El juego consistía en tirar de uno a otro esta pelota volante pegándola con la palma de la mano. Perdía el que la dejaba caer en el piso.

**EL MBOTO- MBOTO.-** Se practicaba cuando el maíz ya había madurado. Se sacaban las chalas enteras, en ellas se envolvían sus granos. Una vez cerradas en forma de pelota, se les colocaban dos o tres plumas o antes de atarlas se les dejaba algunos extremos libres de las hojas para facilitar el vuelo del objeto que tenía forma de cometa. Se practicaba entre dos o más personas. Se arrojaba hacia arriba mediante impulsos dados con la mano derecha del jugador evitando que cayera al suelo. Cuando eran varios los jugadores se jugaba en círculo.

#### JUEGOS DE AZAR

**SUKA (tobas).-** Se practicaba con 4 cañitas partidas longitudinalmente y en las que cobraban importancia las caras: cóncavas u convexas. Los jugadores, generalmente dos, se colocaban enfrentados y en cuclillas, arrojando por turno las cañas y contando los tantos de acuerdo con la forma en que éstas caían según las diferentes combinaciones posibles.

En el caso de jugarlo en el Jardín y con el fin de simplificar se puede otorgar 1 punto si cae con la concavidad hacia arriba y 2 puntos si cae con la concavidad hacia abajo. Gana la partida el niño que más puntos suma.



## OTROS JUEGOS INFANTILES

Muy difundidos entre los más pequeños, eran los que imitaban o tomaban como modelo a los demás seres de la naturaleza o a los adultos, por ejemplo a ser mamás jugando con muñecas fabricadas por las madres, de trapo, barro, hueso o madera.

TOJNAJ (matacos).- Formaban una hilera sentados y saltando en esa posición, imitaban el andar del sapo.

KUA (guaraníes): efectuaban rondas tomados con el dedo índice únicamente. Giraban lentamente y luego más ligero, perdían los que se soltaban o se caían.

TABA.- Conocido desde la antigüedad, este juego relacionado con procedimientos de adivinación se difundió rápidamente por estas tierras. La taba es un hueso corto con dos caras, una de las cuales se llama suerte; el juego consiste en arrojar la taba tratando de que caiga parada y con la suerte hacia arriba. El hueso se arroja tantas veces como sea necesario para que gane uno de los jugadores.



## MARCO HISTORICO

### ANÁLISIS HISTÓRICO A NIVEL LOCAL

Los juegos tradicionales son parte inseparable de la cultura y tradiciones de la comunidad, que se fueron transmitiendo de generaciones en generaciones, y existe la necesidad imperiosa de rescatar estos juegos y mantenerlos vivos, porque forman junto a otros fenómenos sociales un escudo cultural e ideológico de esta ciudad.

A medida que crece la humanidad y las regiones, los juegos hacen que se integren y a medida que se va fortaleciendo, haciendo que la unidad educativa también tenga influencia de esta forma hacer prevalecer los juegos de antaño.

Nos referimos a aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

Se menciona los más representativos en nuestro país.

El trompo, chubis, bolitas, rum- rum, en choque, palama o avión, hula- hula, yoyo, autitos realizados por ellos mismos, autos de carrera hechos de madera los cuales eran pechados por otra persona; tamaño real, carreras en sacos, pesca – pesca, arroz con leche, liga- liga, la cuerda, , voladores, los cuales eran pechados por otra persona, quema quema, Carreras con llantas de bicicletas, etc.

Los juegos se clasifican de acuerdo a la temporada del año, los cuales son:

### JUEGOS QUE SE REALIZABAN EN LAS DIFERENTES TEMPORADAS DEL AÑO

#### JUEGOS EN PRIMAVERA Y VERANO:

Después de la producción de los cítricos, se sabía jugar con las pepitas, tuncuna, barquitos de papel, en choque, en verano jugaban los juegos de conjunto, autitos, etc.





### **JUEGOS EN OTOÑO:**



Chorro morro, sellos para los billetes, en choque, juegos recreativos.

### **JUEGOS EN INVIERNO:**

La cuerda, pilla ditás, chorro morro, zorra con wawas, juegos recreativos.

### **CLASIFICACIÓN LOS JUEGOS**

Los juegos se los clasificó

de la siguiente manera en:



### **JUEGOS INDIVIDUALES:**

Trompo, chubis, bolitas, la moneda, la tincha, rum- rum,



en choque, autitos, autitos de carrera, tuncuna o avión, pelotas de goma.

### **JUEGOS DE CONJUNTO:**

Chorro morro, tira la cuerda, a la una pario mi mula, voladores, kechis, gallitos, carrera con llantas de bicicletas, cunitas, la sortija, la zorra con wawas, barquitos de papel, la cuerda, liga- liga.



### **JUEGOS RECREATIVOS:**

Escondidas, encantados, pilla ditas, pepitas, quita manchas, sol hielo, gallinita ciega, arroz con leche, lobo lobito, mandandiru-diruran, sellos para los billetes, carrera en sacos.

## **CONCLUSIÓN**

Una vez realizado un análisis de los juegos tradicionales a nivel mundial, Internacional, Nacional, y Local anteriormente realizado, el cual busca fortalecer por medio del sector recreativo, el desarrollo tanto físico como mental y en el desenvolvimiento de cada ser humano y sobre todo de las futuras generaciones, todo esto por medio de los juegos, enseñando valores partiendo desde la cabeza que sería tanto padres y maestros.

Es por ello, que se hace imprescindible que los padres y maestros/as tengamos una adecuada formación en este aspecto para poder ofrecer un tratamiento adecuado y ajustado

en cuanto al juego, de manera que estimulemos y potenciemos todos los aprendizajes que con lleva la actividad lúdica.

## **I.5.-MARCO LEGAL**

### **EL DÍA INTERNACIONAL DEL JUEGO EN ESTADOS UNIDOS.**

El derecho a jugar fue reconocido por primera vez, el 20 de noviembre de 1959 cuando la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la Declaración de los Derechos del Niño. El 20 de noviembre de 1989, se aprobó la Convención de los Derechos del Niño, que recoge el derecho al juego en el Artículo 31.

Recuperar el juego como una ilusión y un reto compartido es el objetivo del Día Internacional del Juego, al que año tras año se adhieren más ciudades en el mundo.

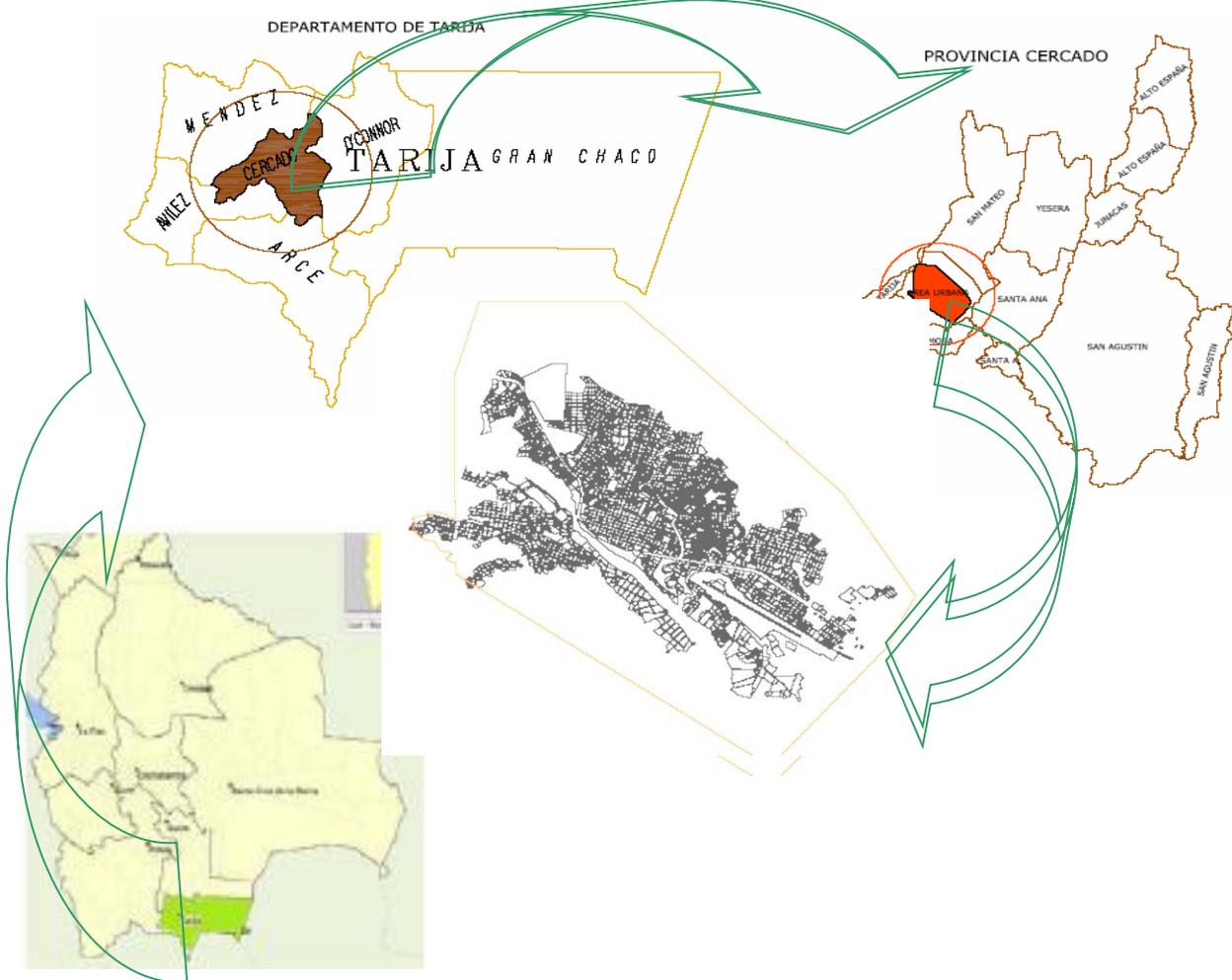
Abelino Siñañy (Ley de educación) contempla los juegos de Antaño basados en el tema social a la formación social.

## II. IDENTIFICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO EN LA CIUDAD DE TARIJA

### II.1.-ANÁLISIS URBANO

La capital del departamento de Tarija, desarrollada a orillas del Guadalquivir, Río Grande, se encuentra emplazada en la parte central del departamento, la que mediante la red fundamental, conecta al departamento con el sector norte del país, mientras que por el sur mediante la carretera recientemente asfaltada a la población de Bermejo, permite al país establecer la conexión con la República Argentina, en tanto que por el este, la conexión con dos ciudades importantes del departamento como Yacuiba y Villamontes, se dificulta debido a la precariedad de la ruta a la provincia chaqueña del departamento.

#### UBICACIÓN DE TARIJA, CERCADO Y LA CIUDAD DE TARIJA



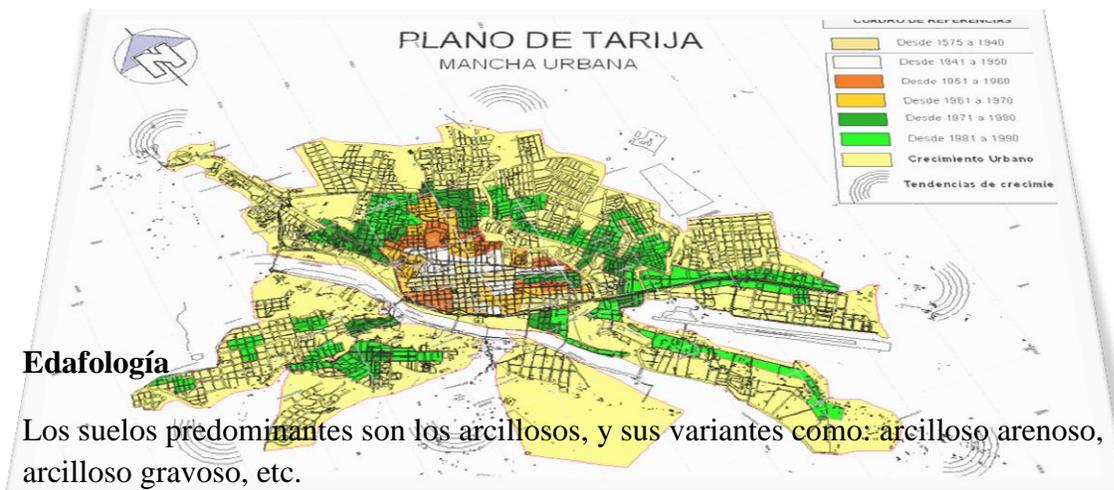
## II.2.-DELIMITACIÓN DE LA ZONA DE ESTUDIO

La ciudad de Tarija tuvo un crecimiento por etapas; la primera se estructuró al margen del río Guadalquivir en una superficie plana y con una estructura ortogonal y ordenada; posteriormente crece hacia el este y el norte en una topografía accidentada y rompiendo la trama ortogonal; luego se vence un umbral físico como el río Guadalquivir creándose en el sector oeste de la ciudad asentamientos sin planificación; en 1985 debido a la migración existente el crecimiento es caótico debido a asentamientos no planificados.

## II.3.-CONTEXTO FISICO NATURAL

### Topografía

Según las características planimetrías y fisiográficas de la ciudad, se observó que la topografía más accidentada del terreno, se encuentra en el sector noreste en una franja comprendida entre pampa galana y las aproximaciones de San Mateo y una segunda franja en el sector noroeste, abarcando la parte norte del barrio Aranjuez; en contraposición en toda la parte sur, la topografía del terreno es plana y escarpada.



### Edafología

Los suelos predominantes son los arcillosos, y sus variantes como: arcilloso arenoso, arcilloso gravoso, etc.

El sigma admisible varia bastante, contando con suelos poco resistentes desde 0.30 kg/cm<sup>2</sup> hasta suelos de mejor calidad con un sigma admisible de 360kg/ cm<sup>2</sup>.

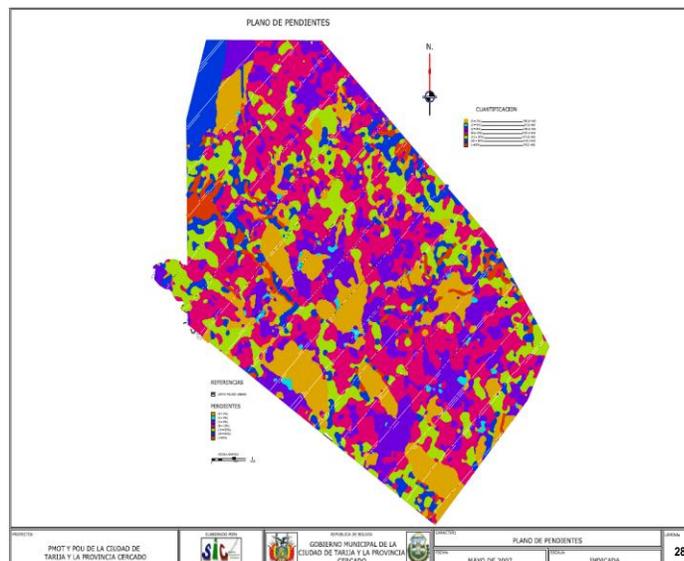
### Hidrografía

Por la ciudad hace su curso el río Guadalquivir con una longitud de 16 Km. a lo largo del radio urbano en dirección norte a sur, además de este drenaje natural pasan dos quebradas, la Quebrada de El Monte, la que divide los distritos 4, 5, 7, 8 y parte del distrito 9, siendo ésta la mayor causante de riesgos de inundación a lo largo de su curso. La quebrada San Pedro que divide los distritos 9 y 10, es menos propensa a grandes avenidas que la anterior.

## Clima

La provincia Cercado con su conjunto posee 7 estaciones climáticas y 18 estaciones pluviométricas, siendo las estaciones más completas las estaciones de El Tejar y El aeropuerto, las mismas ubicadas dentro de la ciudad.

El radio urbano prácticamente comprende dos tipos de clima según la metodología de Caldas y Lang, la primera, corresponde a un clima templado árido (24- 21°C) que comprende un 95% del área urbana, mientras que el segundo, corresponde a un clima de tipo templado semiárido (21- 17.5°C), equivalente sólo al 5% del radio urbano.



### a) Precipitación

La provincia Cercado alberga en su totalidad 18 estaciones pluviométricas, las cuales se utilizaron para determinar la precipitación media anual, dando como resultado una precipitación media anual, dando como resultado una precipitación de 683.8 mm/ año. Sin embargo la precipitación media anual radio urbano es 611.8 mm/ año, valor resultado del promedio de dos estaciones ubicadas en la ciudad.

ESTACIÓN	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	TOTAL
<b>Aeropuerto</b>	133,3	113,9	83,6	21,5	2,4	0,8	0,6	2,1	6,8	36,1	69,9	130,9	601,9
<b>El Tejar</b>	133,0	107,1	95,5	18,6	3,1	0,9	1,0	2,8	7,3	39,4	80,9	132,0	621,6
<b>Precipitación Média Anual</b>													<b>611,8</b>

Fuente: SIC. Srl. 2007

Elaboración: Sic. Srl.

### b) Temperatura

La temperatura promedio anual de la ciudad es de 17, 9 °C, dato determinado por medio de datos medidos en las estaciones de El Aeropuerto y El Tejar.

ESTACIÓN	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	TOTAL
<b>Aeropuerto</b>	20,7	20,3	19,9	18,3	15,4	13,3	13,1	15,0	16,8	19,4	20,2	20,7	17,8
<b>El Tejar</b>	21,0	20,5	20,2	18,6	15,7	13,7	13,5	15,4	17,0	19,5	20,3	20,9	18,0
<b>Temperatura Média Anual</b>													<b>17,9</b>

Fuente: SIC. Srl. 2007

Elaboración: Sic. Srl.

### c) Vientos

Predominantes del sur a de 5.2 Km/h. Las velocidades extremas son las siguientes:

Velocidad máxima 7.7 Km/ h, velocidad mínima 4 Km/h.

La incidencia de los vientos en la ciudad son en su mayor parte del año del sur este y el asoleamiento es normal de este a oeste.

#### **d) Humedad Relativa**

Depende de la temperatura, altura, orientación y de las precipitaciones; esta varía de 75 %. Los meses más húmedos son enero a marzo, y 65% en los meses secos.

#### **e) Asoleamiento**

De los 365 días del año en la micro región se tiene aproximadamente 200 días soleados.

#### **f) Vegetación**

El área urbana de la ciudad de Tarija, no presenta importantes formaciones vegetales, lo más destacable son las masas arbóreas en las márgenes del Guadalquivir. Tarija es un Valle cuyas características climatológicas y calidad del suelo favorecen a la proliferación de diferentes especies arbóreas. Todos los árboles y arbustos que encontramos en nuestros espacios verdes y vías arborizadas son especies ornamentales, entre ellas jacarandas, eucaliptos, olmo, paraíso, carnaval, ciprés, sauces, nísperos, lapachos, naranjos, timboys, palmeras, ceibos y por ultimo una variedad de rosas.

#### **g) Áreas Verdes**

Este tipo de suelo está referido a los escenarios destinados a la recreación, dividiéndose en dos categorías: Áreas Verdes y Campos deportivos.

**Plazas – Parques:** Están referidas a áreas libres y verdes, como son los parques, plazas, parques nacionales así como áreas forestales. Los espacios con esta actividad utilizan del total del área consolidada el 5,5 por ciento, habiéndose contabilizado las áreas asignadas en cada uno de los distritos.

## **II.4.-CONTEXTO SOCIOECONÓMICO**

### **DENSIDAD**

Las actividades económicas, financieras, sociales, administrativas y otras se encuentran centralizadas en la ciudad, lo que provoca que la mayor densidad poblacional se encuentre en el distrito Z.C.P.

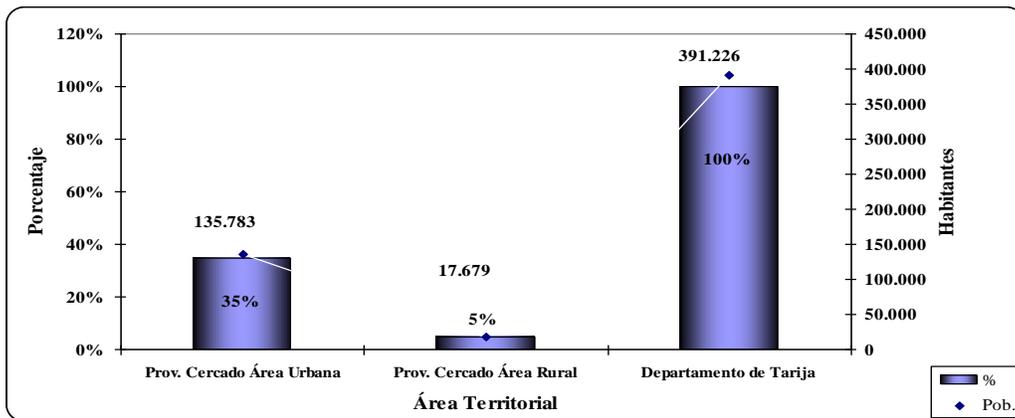
Debido a la actividad comercial que se desarrolla en la parte norte (distrito 6) genera una densidad media lo, que no ocurre en los demás distritos.

### **SISTEMA ECONÓMICO**

PIB.- El Departamento de Tarija en el periodo 1988- 2006, tuvo un crecimiento sostenido de su PIB en una tasa promedio del 7.1%, superior al nacional que para ese mismo periodo tuvo una tasa promedio del 3.5%, la participación en el PIB nacional para 1992 es del 5.2% ya para el año 2006 se incrementa esa participación hasta llegar al 8.9%.

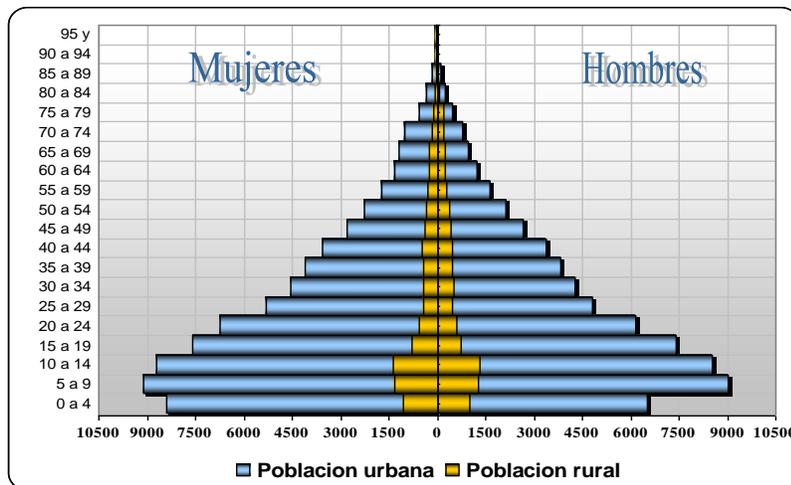
### Demografía

El departamento de Tarija, según el censo del año 2012, cuenta con 482.196 habitantes, por su parte, la provincia Cercado de Tarija alcanza a un total de 205.346 habitantes, de los cuales el 88 por ciento pertenecen al área urbana y el 12 por ciento viven en el rural. La ciudad de Tarija, sede de la Capital del Departamento es el asentamiento humano de mayor tamaño con algo más de 135 mil habitantes. Con relación al total de la población departamental, la provincia Cercado contiene el 28 por ciento, habitantes de los cuales el 25 por ciento se radican en el área urbana o ciudad capital Tarija y el restante 3 por ciento en las diferentes comunidades rurales de la provincia con 17.674 habitantes en el área dispersa.



Fuente: INE CNPV 2001  
Elaboración: SIC. Srl.

La distribución de la población por grupos etéreos nos muestra una población expansiva, el cohorte correspondiente a las edades entre 0 a 4 años tiende a reducirse, lo que implica que entre 1996 y 2001 los nacimientos se redujeron.

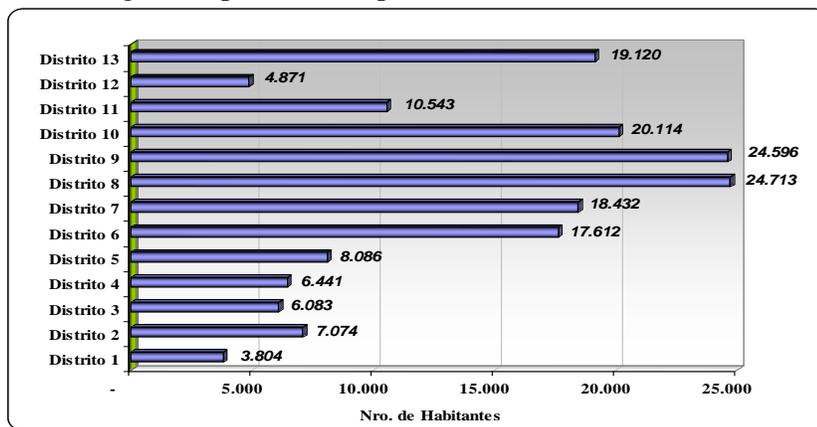


Fuente: INE; Censo 2001  
Elaboración: SIC. Srl.

En la composición de la población según sexo, se tiene que el 48 por ciento (66.218 hombres) corresponde a la población masculina y el 52 por ciento (69.565 mujeres) está representado por la población femenina.

## DISTRIBUCIÓN ESPACIAL DE LA POBLACIÓN

La composición demográfica por distrito se presenta de la siguiente manera: El número promedio de integrantes por hogar en la ciudad de Tarija es de cinco, tomando en cuenta las 35.488 viviendas cuantificadas. Se estima que en la ciudad existen 34.298 familias según el promedio de 5 integrantes por familia que se determinó a través del CNPV-2001.



Fuente: INE 2001; Método de Componentes  
Elaboración: SIC. Srl.

Existen 40.929 viviendas para albergar a una población de 171.489 habitantes, lo que nos proporciona un promedio de ocupación de las viviendas de 4,2 habitantes, aunque en los distritos del área central de la ciudad el número de ocupantes disminuye a 3,5 y en los distritos más alejados o área periférica aumenta 4,8 habitantes por vivienda.

## PROCEDENCIA DE LA POBLACIÓN

El ritmo de crecimiento que presenta la provincia, se debe en su mayor parte a su propio incremento vegetativo, esto se puede constatar por el hecho de que el 60 por ciento de la población censada el 2001, nació en la provincia. Sin embargo, existe un significativo 38 por ciento de población procedente de otro lugar del departamento o del país y 3.161 habitantes (2 por ciento) procedentes del exterior. En algunos casos se presentan datos a nivel provincial, por no contar con información desagregada para el área urbana y rural del municipio.

El CNPV 2001, ha identificado 17.368 migrantes permanentes, de los cuales 15.127 provienen de otra provincia del departamento u otro lugar del país, entre los cuales los más frecuentes son los que provienen de Potosí y Chuquisaca con el 33,54 por ciento y 24,21 por ciento respectivamente.

El Departamento de Tarija tiene una densidad de 10,4 habitantes por kilómetro cuadrado.

a) Densidad Demográfica Ciudad de Tarija

La densidad promedio estimada para la ciudad de Tarija es de 43 habitantes por hectárea.

b) Tasa de Crecimiento

El Departamento de Tarija tiene un crecimiento poblacional de 3.77%, con un índice de crecimiento urbano de 4.43 % anual.

c) Proyección de la población para diez años

Con esta misma proyección mediante el método de los componentes pudimos establecer que para el año 2016, fecha de revisión de este plan, la población habrá alcanzado una cifra de 284.869 habitantes, mostrando un incremento de 113.380 habitantes a partir del año 2006.

**TASA DE CRECIMIENTO**

Se han estimado tasas de crecimiento poblacional para la ciudad de Tarija para los tres quinquenios siguientes:

2001- 2006 4.8%

2007- 2011 5.6%

2012- 2016 4.8%

**EQUIPAMIENTOS E INFRAESTRUCTURA  
CARACTERÍSTICAS DE LA VIVIENDA**

En la ciudad de Tarija existen diferentes tipologías de vivienda:

**ÁREA RESIDENCIAL**

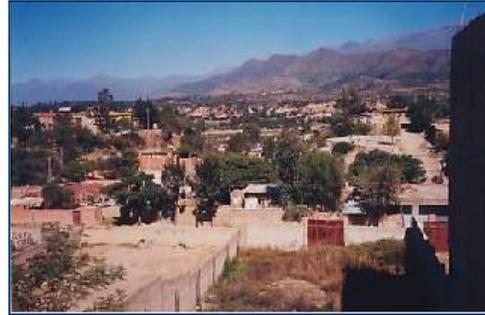




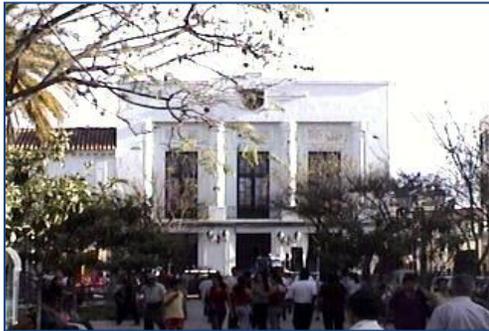
### ÁREA PRIVADA



### ÁREA PERIFÉRICA



### ÁREA ADMINISTRATIVA



### COMERCIO HABITACIONAL



## SERVICIOS BÁSICOS

En la ciudad de Tarija los servicios básicos de los cuales se sirve la población son básicamente:

- Energía domiciliaria
- Alumbrado público
- Gas a domicilio
- Gas envasado
- Agua potable
- Alcantarillado sanitario
- Alcantarillado pluvial
- Recojo de residuos sólidos.

La cobertura, así como la calidad de los mismos en toda la ciudad varía según la zona o distrito, es por esto que para realizar un análisis más real del estado de los servicios nuestro estudio comprende los 13 distritos que conforman la ciudad de Tarija. Los distritos que cuentan con un 100% de los servicios son: 1, 2, 3, 4,5 (ZCP), 6 y 11, dentro de los cuales es el sector ZCP el que cuenta con un mejor porcentaje de cobertura de los mismos. Los distritos 7 y 8 no cuentan con el servicio de gas domiciliario además de ser el porcentaje de usuarios beneficiarios del alcantarillado pluvial muy bajo. Los distritos 9,10 y 13 cuentan con poca o ninguna cobertura en lo que se refiere al servicio de gas a domicilio y alcantarillado pluvial. Finalmente el distrito cuya menor cobertura se registra es el distrito 12 donde carecen de alcantarillado sanitario, pluvial y distribución de gas a domicilio. El servicio de energía eléctrica, la dotación de agua potable como así también la distribución de gas envasado son los servicios cuyo porcentaje de cobertura es mayor en los diversos sectores; caso contrario sucede con la infraestructura del alcantarillado sanitario, pluvial y la distribución de gas a domicilio, que son servicios de los cuales gran parte de la población no se beneficia en nuestra ciudad. Una vez más vemos que son las zonas centrales y barrios cercanos a estas, los que se encuentran cubiertos por los servicios de infraestructura básica cuyo uso es indispensable para la población, mientras que en los barrios más alejados las necesidades son más grandes y no llegan a contar con los servicios básicos, así como la calidad del servicio es baja. Esto sucede por la baja densidad de estos sectores.

## II.5.-CONTEXTO CULTURAL

### ASPECTO SOCIO CULTURAL

#### Origen Étnico

La población del valle de Tarija, corresponde a la población de origen mestizo. "Chapaco" así como también, grupos étnicos con rasgos culturales propios. "Chapaco" originalmente es el hombre de campo del valle central de Tarija.

"Chapaca" es un término destinado a la mujer nativa del Valle de Tarija, que se pintaban las "chapas" o mejillas de rojo, de ésta manera adquirió el denominativo.

La población mestiza se caracteriza por la familia nuclear y el idioma castellano, el 10 % de la población total tarijeña habla quechua y menos de 2 % el aymará.



El 37 % de la población es católica y sólo el 5 % pertenece a otras religiones.

### **Idioma**

El idioma predominante en el área del centro es el español, seguido por una variedad de lenguas de las etnias que se encuentran en la zona del mercado.

### **Religión**

La población de Tarija profesa la fe Católica, sin embargo, es notoria la presencia de iglesias Evangélicas y Adventistas en los diferentes barrios del área urbana y comunidades rurales.

### **Identidad Cultural**

Las tradiciones, costumbres, folklore, están ligadas en su mayoría a fiestas religiosas, la música la poesía son los principales protagonistas de las actividades culturales que día a día se amplifican por la cantidad y variedad de su población actual.

Por todas las connotaciones físicas históricas sociales y culturales se crea una identidad propia del Tarijeño. Según sus imaginarios urbanos nos muestra que la identidad del Tarijeño “chapaco” posee las siguientes características:



Lo bohemio y cantor andariego y pacífico amante de la naturaleza de costumbres sencillas de hablar pausado y querendón de su tierra, amistoso y de fácil trato honesto, fiestero y soñador despreocupado fiel; pero también la de flojo, dejado, tosco, crédulo, regionalista, revolucionario, superficial.

### **Folklore**

Indudablemente, el folklore del valle Tarijeño tiene proyección turística por constituir un importante recurso cultural de atracción y encanto para el visitante da su originalidad, aspecto pintoresco, animación y alegría, bien expresadas en las fiestas patronales de la región.



**El folklore espiritual** regional está representado

por las fiestas patronales, que conjugan manifestaciones religiosas, música, danzas, bailes, cuentos, creencias populares. El chapaco se divierte como festejante, intérprete o músico según la fiesta con los instrumentos del violín, caña, cajita y camacheña. Participa cantando tonadas, coplas y contrapuntos. El Tarijeño tiene aptitud innata para cantar y tocar la guitarra interpretando las alegres cuecas y chacareras Tarijeñas que reflejan el ámbito valluno.



## **II.6.-CONCLUSIONES**

El crecimiento poblacional exige una mayor cantidad de equipamiento para cubrir las necesidades de la población.

Mejora de la calidad de vida a través de una inversión equitativa en los diferentes aspectos que conforman nuestra sociedad y su entorno.

Gestión, planificación y buena inversión, que maximice nuestra producción y minimice nuestra pobreza.

Mejoramiento de la imagen urbana a través de la conservación, preservación y recuperación normado del ecosistema de nuestra ciudad.

### III. DIAGNÓSTICO DE LA TEMÁTICA” JUEGOS DE ANTAÑO” EN LA CIUDAD DE TARIJA

#### OBJETIVO

Para realizar el diagnóstico de la temática” Juegos de Antaño” nuestro objeto de estudio, la ciudad de Tarija, sus valores costumbres y enseñanzas.

#### III.1.-OBJETIVO GENERAL

Conocer la temática dentro de la ciudad de Tarija descubrir al juego “como contenido de valor cultural, incentivando su presencia en las actividades cotidianas” y encontrar sus raíces de lo que fue y será, basándonos en una política que sería la Ordenanza Municipal y haciendo encuestas para saber la importancia y recuperar lo que son los “Juegos de Antaño”.

#### III.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Nos planteamos las siguientes preguntas como objetivos específicos de la investigación

- Ubicación e historia de cómo era Tarija antes de su crecimiento y sobre todo la realización de los “juegos de antaño” en esas épocas.
- Conocer qué y cuáles fueron los juegos que se practicaban en el departamento de Tarija?
- Conocer si se jugaban los mismos juegos durante el año o variaban por estaciones o temporadas.
- Existe un lugar en el que se practique específicamente las actividades recreativas de los “juegos de antaño” en Tarija?
- Conocer tipos de recreación existente en la ciudad de Tarija como la actividad activa y pasiva.
- Realizar entrevistas a alguien encargado del tema, sobre los juegos de antaño.
- Conocer tipos de recreación existentes en el departamento de Tarija.
- Los flujos de afluencia de niños/as en parques de la ciudad de Tarija.
- Identificar las entidades que se encargan de los juegos de antaño
- Realizar encuestas a la gente de la ciudad de Tarija sobre los juegos de Antaño.

#### III.3.- POLITICAS

- Conocer las ordenanzas sobre los juegos de antaño, ¿cuándo y cómo se deben realizar?



## Ubicación e historia de cómo era Tarija antes de su crecimiento y sobre todo la realización de los “juegos de antaño” en esas épocas.

Tarija es la capital de la provincia Cercado y se encuentra ubicado, al sur de Bolivia, que a su vez este se encuentra en el continente Sudamericano.

La ciudad así fundada se integraba a un área natural de abundante vegetación y hermoso paisaje.

La villa fue construida bajo el patrón urbano hispano que consideraba a la plaza como el centro de la estructura urbana. En Tarija hispana se establecieron dos plazas, significando cada una de ellas un centro a partir del que se desarrollaron, claramente diferenciadas, dos mitades de la ciudad: la Plaza del Rey (hoy Plaza Uriondo) relacionada topográfica, política y socialmente con “lo alto”, mientras que la otra, la Plaza Mayor o Común (que en 1574 recibió el nombre de Plaza de Andalucía, hoy Plaza “Luís de Fuentes”)



En función de estos dos centros (Plaza del Rey y Plaza Mayor o Común) se fue



edificando la ciudad con un diseño urbanístico basado en el concepto de cuadras y barrios. Desde la Plaza Mayor partían en líneas rectas y paralelas las calles principales.

La vivienda colonial

mantuvo en Tarija las características hispánicas: un

patio principal alrededor del cual se disponían los

ambientes destinados al uso familiar y social de los propietarios;



Patios secundarios en relación con los cuales se encontraban habitaciones para la servidumbre, el cumplimiento de las tareas domésticas y el almacenamiento y conservación de alimentos; corrales para la crianza y estancia de aves y animales de corral y de carga.



Lo infaltable en las casas coloniales eran los huertos cuyo conjunto dio a Tarija una de sus características más mentadas.

Los tarijeños de distintas edades y clases sociales parecen unificar sus imaginarios a la hora de proyectar una ciudad ideal que, como es natural, está fuertemente arraigada en la

memoria y los recuerdos que permanecen sobre la Tarija de antaño en la que primaban los lazos de amistad, confraternidad y familiaridad entre sus habitantes.



En sus proyecciones, los tarijeños desean una Tarija que dé la sensación de estar en

una ciudad pequeña pero que crezca conservando el estilo tradicional de las edificaciones antiguas y de las casas (estilo «chapaco», de una sola planta), con calles con suficiente espacio para caminar, plazas o plazuelas en las cuales se pueda compartir juegos y socializar, con muy



pocos edificios modernos. Que sea una ciudad tranquila apacible y agradable para vivir, en la que predomine la naturaleza, el verde y el añorado río Guadalquivir, ahora (seco y contaminado en la actualidad). Los habitantes proyectan en sus mentes una ciudad que esté diseñada para la creación de áreas verdes, plazas y parques, pues existe una relación indisoluble entre los árboles y las huertas en la vida cotidiana del tarijeño.

- **Conocer qué y cuáles fueron los juegos que se practicaban en el departamento de Tarija.**

Tarija es un lugar que tiene costumbres y tradiciones, con la innovación de los juegos de antaño y difundiendo los conocimientos de estos desde la infancia y fomentando a la creatividad para integrarse a la sociedad y sobre todo los valores que existían, los juegos que se realizaban eran:

### LOS JUEGOS DE ANTAÑO POR EDADES

<b>ACTIVIDAD ACTIVA</b>	<b>EDADES</b>
TROMPO	7- 15 años
CHUBIS	7- 15 años
BOLITAS (CANICAS)	7- 15 años
LA MONENA	10- 14 años
LATINCHA	8- 14 años
TUNCUNA O AVION	7- 15 años
HULA- HULA	7- 15 años
AUTITOS	7- 12 años
AUTOS DE CARRERA	8- 14 años
CARRERAS EN SACOS	8- 16 años
ESCONDIDITAS	5- 12 años
ENCANTADO	7- 10 años
PILLADITAS	6- 10 años
QUITA MACHAS	6-10 años
SOL HIELO	6- 10 años
GALLINITA CIEGA	8- 12 años
ARROZ CON LECHE	4- 10 años
LOBO- LOBITO	6- 10 años
MANDANDIRU- DIRURAN	4- 10 años
LIGA- LIGA	8- 14 años
LA CUERDA	8- 14 años
TIRA LA CUERDA	10-16 años
CHORRO MORRO	8- 14 años
A LA UNA PARIÓ MI MULA	8- 13 años
VOLADORES	8- 14 años
KECHIS	8- 15 años
CARRERAS CON LLANTAS DE BICICLETAS	6- 10 años
SAPITO	15- Adelante
LA TABA	18- Adelante
<b>ACTIVIDAD PASIVA</b>	<b>EDADES</b>
GALLITOS	7- 12 años

YOYO	5- 18 años
CUNITAS	8-10 años
MARIQUITAS	7- 10 años
LA SORTIJA	8- 12 años
RUM- RUM	7- 10 años
ENCHOQUE	10- 15 años

Este tipo de diversión infantil no tiene un alto costo económico ni requiere del acceso a la tecnología, solo necesita que los niños aporten su energía y tener amigos para disfrutar al máximo. Estos juegos se caracterizan por poner a prueba la habilidad y destreza física y mental de niños y adolescentes.

En algunos juegos se necesita correr, bailar, fuerza, saltar, poner a prueba la imaginación y hasta cantar.

Cabe señalar, que aunque en la actualidad mucha de esta diversión existe, poco la cual ha ido siendo remplazada por los nuevos juguetes o juegos digitales.

- **Conocer si se jugaban los mismos juegos durante el año o variaban por estaciones o temporadas.**

Los juegos que se realizaban en la ciudad de Tarija eran hechos en las diferentes estaciones o temporadas del año

#### **JUEGOS EN PRIMAVERA Y VERANO:**

Después de la producción de los cítricos, se sabía jugar con las pepitas, tuncuna, barquitos de papel, en choque, en verano jugaban los juegos de conjunto, autitos, etc.

#### **JUEGOS EN OTOÑO:**

Chorro morro, sellos para los billetes, en choque, juegos recreativos.

#### **JUEGOS EN INVIERNO:**

La cuerda, pilla ditás, chorro morro, zorra con wawas, juegos recreativos.

#### **CLASIFICACIÓN LOS JUEGOS**

Los juegos se los clasifico de la siguiente manera en:

#### **JUEGOS INDIVIDUALES:**

Trompo, chubis, bolitas, la moneda, la tincha, pepitas, rum- rum, en choque, autitos, autitos de carrera, voladores, tuncuna o avión, barquitos de papel, pelotas de goma.

#### **JUEGOS DE CONJUNTO:**

Chorro morro, tira la cuerda, a la una pario mi mula, kechis, gallitos, carrera con aros, cunitas, la sortija, la zorra con wawas, la cuerda, liga- liga.

### JUEGOS RECREATIVOS:

Escondidas, encantados, pilla ditas, quita manchas, sol hielo, gallinita ciega, arroz con leche, lobo lobito, mandandiru- diruran, sellos para los billetes, carrera en sacos.

### JUEGOS ACTUALES:

Hula- hula, yoyo, pata- pata, mariquitas, bicicleta, patines, mono patin, los yacks (yases).

### JUEGOS DE MESA:

Domino, damas, cartas, banco inmobiliario, jhenga, palitos chinos, monopolio.

### JUEGOS INDIVIDUALES:



**TROMPO.-** Es un juguete hecho de madera es medio ovalado y en sus dos extremos, uno tiene una punta de metal y la otra es plana del cual los niños envuelta con un hilo al trompo y del cual tiran y el trompo empieza a bailar.



**CHUBIS.-** Los chubis es un juego por parejas o individual. Se utiliza porotos de color, son de tamaño grande, el juego consiste, en que se marca una línea de la cual tiran los porotos a un hueco hecho en la tierra lo hacen entrar al hoyo el que mete más gana.

**BOLITAS.-** Son hechas de vidrio, el juego consisten en tirar las bolitas una con otra el cual se juega con dos o tres niños el que choca la bolita con la otra de la oponente gana. (Chibola se llama así en el salvador)



**LA MONEDA.-** Es un juego que se lo realiza con un grupo de personas, las cuales tira la moneda a un hoyo en la tierra, el que tiraba más cerca del hoyo empezaba a jugar primero y así sucesivamente hasta hacer ingresar la moneda al hoyo era el ganador.

**LATINCHA.-** Es un juego que también se lo realiza en grupo y es hecho con tapas de soda golpeadas hasta

aplastarlas y hacerlas planas y tirarlas a un hoyo en la tierra, el que tiraba más cerca del hoyo empezaba a jugar primero y así sucesivamente hasta hacer ingresar la moneda al hoyo era el ganador.

**RUM- RUM.-** Es un juguete hecho con un botón grande colocado con un hilo en sus medio de sus hoyos, del cual tiran de el y comienza a sonar y girar.



**PEPITAS.-** El juego se trata de colocar la mano en el suelo como una araña y los dedos abiertos, se tira una bolita así arriba y se va metiendo las pepitas a cada dedo, se

van metiendo de una luego de dos y así sucesivamente hasta que si el jugador no logra meter las pepas correspondientes pierde.



**EN CHOQUE.-** Es un juguete de madera tiene la forma de un barril, pero la mitad de este tiene como un palo en medio reforzado con alambre alrededor esto para que no se parta él en choque amarrado con un hilo que sostiene a ambos, del cual se lanza para arriba girándolo y haciendo que entre al centro de la otra mitad.

(Capirucho es el enchoque en el salvador)

**AUTITOS.-** Este juguete es construido por los niños con ayuda de sus padres o hermanos, se arma un coche con una lata de sardina colocándole sus rueditas con carretas de hilo.



**AUTOS DE CARRERA.-** Este juguete es construido por los niños con ayuda de sus padres o hermanos, se arma un coche de madera con llantas de madera con dirección para conducirlo los niños se desplazaban en bajadas o también en superficies planas eran pechados por otro compañero así realizaban sus competencias.



**TUNCUNA O AVION.-** Es un juego que se realiza en el suelo marcado con una tiza en forma de cuadrados en el cual se enumera comenzando con el 1 y terminado en el 10 este juego comienza tirando una palama hecha con una cascara de naranja en el cuadro 1 de ahí se salta hasta llegar al final que es el 10 y así sucesivamente hasta llegar ahí. (Peregrina en el salvador)



**PELOTAS DE GOMA.-**

Con estas clásicas pelotas de goma se jugaba a tirarla contra una pared, a pasársela de unos a otros, a botarla y pasarla por debajo de la pierna, a ver quién aguantaba más, etc.

**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 con una extensión de treinta centímetros aproximadamente hace las veces de rienda.



### **JUEGOS DE CONJUNTO:**



**CHORRO MORRO.-** Se lo realiza poniéndose una persona en el centro apoyada en una pared, y las otras agachadas agarrándose la segunda de la primera que se encuentra parada y así sucesivamente las otras, luego hay otros niños que comienzan a saltar por encima de sus compañeros repitiendo una frase el juego concluye cuando al final una vez cabalgados a la cola comienzan a caer por falta de espacio

**TIRA LA CUERDA.-** Se lo realiza con dos grupos de personas ambas con una buena cantidad de personas las cuales sostiene una cuerda larga y tiran de ella hasta llegar hacer pasar una línea marcada ambos tiran y el equipo que una vez pasada la línea gana.





**A LA UNA PARIÓ MI MULA.**-Primeramente se sortean para ver quién se ha de quedar, bien echando una moneda al aire, o cortando tantas pajas como jugadores haya y metiéndolas en el puño asomando sólo por un extremo para ver quién saca la más corta, o echando la “chilla”, que consiste en coger una china en una mano y cerrándola a escondidas de los otros jugadores, sucesivamente; quienes adivinan en qué mano está se van librando y el último que no lo adivina, se queda. Este se coloca en el centro del campo con el tronco flexionado hacia adelante y las manos en las rodillas, haciendo de burro para que los demás salten por encima de él. A continuación van saltando sucesivamente todos los que juegan y repitiendo con la palabra y el movimiento lo que dice y hace el primero cada vez que saltar. Esto se lo realiza cantando.



**VOLADORES.**- Es un juego el cual esta hecho de un papel (periódico o cualquiera de color si se quiere); cuadrado hecho con cañas como estructura o armazón, esto se lo coloca en medio y con otro medio ovalado en los extremos, también se coloca una colita en un extremo y un hilo en el centro sumamente largo para así poder hacer volar el volador, esto se realiza preferentemente cuando hay viento.

**KECHIS.**- Se juega con un grupo determinado; con una pelota la cual es lanzada por un jugador y mientras otros corren a diferentes puntos determinados, correr y llegar a ellos hasta que el que atrapa la pelota y los quema a todos los de los equipos contrarios.



**GALLITOS**- consiste en insertar con una espina a los gallitos los cuales eran lanzadas ganaba el que rompía con ellos, los gallitos

son sacados de una planta llamada ceibo.



**EL ARO.**- consiste en hacer rodar una llanta de bicicleta con un gancho de alambre o un palito que se coloca en la ranura de la misma y se impulsa con estos. Se puede competir en parejas o en grupos, y los competidores deberán dominar el artefacto sin que se les escape. Ganará el primero que llegue a la meta.



**CUNITAS.-** Este juego se practica entre dos personas o individualmente, consiste en atar un hilo o fino cordel por los cabos y después esta circunferencia es pasada sobre el dorso de ambas manos dejando fuera el dedo pulgar, e iniciando las figuras con los dedos medios, en los dedos de ambas manos. Con esta lazada se hacen diversas figuras que tienen nombres como la cuna, la camita, el espejo, la araña, las velas, el somniers, la escoba, la estrella, la taza, la reja. Estas formas se traspasan de uno a otro jugador o jugadora, siendo una de las entretenencias más tradicionales de los niños



**LA SORTIJA.-** Este juego consiste en jugar con un grupo de niños en los cuales existen son dos los jugadores los que uno coloca la sortija y el otro adivina, el que tiene la sortija donde pasa por todas las manos de sus compañeros repitiendo una frase la cual es “esta sortijita me la guardas sin que vea el sol ni la luna” y el otro adivina y si no adivina hasta la tercera vez, le dan la penitencia y así sigue el juego.

### PIEDRA, PAPEL O TIJERA

Es un juego de manos en el cual existen tres elementos. La piedra que vence a la tijera rompiéndola; la tijera que vencen al papel cortándolo; y el papel que vence a la piedra envolviéndola. Este juego es muy utilizado para decidir quién de dos personas hará algo, tal y como a veces se hace usando una moneda, o para dirimir algún asunto.



**LA ZORRA CON WAWAS.-** Se trata de un grupo de personas las cuales todas se sujetan de la cintura de la que va ser la mama y existe otra la cual trata de quitárselas hasta dejarla sin ninguna y de ahí gana la que quito o viceversa.



**BARQUITOS DE PAPEL.-** El cual era más cuando llovía los niños creaban los barquitos con papel periódico los construían y luego salían a las calles a orillas de la vereda y los colocaban y los barquitos bajaban con el agua.

LA CUERDA.- Se lo realiza con una cuerda sujeta por dos personas en sus extremos las cuales hacen girar y las otras comienzan a saltar en el centro pueden saltar las que entren es de acuerdo al largo de la cuerda y es acompañada de canciones.



#### LIGA- LIGA.-

Es un juego que se realiza con un elástico del cual, dos sirven de apoyo en los extremos y otra empieza a saltar al centro esto se juega con un grupo pequeño de personas saltando y de varias formas. (Hule en el salvador)

#### QUEMADO

Para jugar Quemado es necesario contar con un balón y un campo amplio por donde los niños puedan correr libremente. Es necesario marcar el campo de juego por la mitad para separar el área de un equipo y de otro.

Los jugadores deberán “quemar” a los jugadores del equipo contrario. Para ello, deberán lanzarles el balón y este deberá tocar alguna parte de su cuerpo y luego caer al piso. Los jugadores pueden correr y moverse libremente dentro de su campo para evitar el balón. Para evitar ser “quemado”, el jugador puede intentar coger el balón. Si lo consigue, seguirá con vida. Es importante resaltar que en estos casos el balón no deberá tocar el piso. El juego concluye cuando todos los jugadores de un equipo sean “quemados”.



#### JUEGOS RECREATIVOS:



ESCONDIDITAS.- Es un juego en el cual se juega con un grupo de personas donde uno se encarga de contar hasta 10 y el resto corre a ocultarse, hasta que termina de contar busca a todos sus compañeros si encuentra los quema y si el último queda sin quemar salva a todos los compañeros.

y comienza a correr y pillar al resto, al que pille lo encanta y ese se queda quieto, existe otro que desencanta y así siguen corriendo durante el juego.

ENCANTADOS.- El juego se trata de un determinado grupo de personas que corren, donde uno es el encantado



**PILLADITAS.**- Es cuando un grupo de niños tienen como decir “casa” pero en realidad es un espacio donde ellos corren antes que los atrapen para no ser pescados por otra persona que se encarga de pillarlos.



**QUITA MACHAS.**- Este juego se lo realiza con un grupo de personas las cuales corretean y una es la mancha y la otra la quita mancha si una es atrapada por la mancha tiene que esperar a que algún quita mancha lo libre y así seguir corriendo.

**SOL HIELO.**- Este juego se juega con un grupo de personas, se trata de que existen un niño que es sol y otro que es hielo estos corretean y comienzan a atraparse si hielo los atrapa los congela y tiene que llegar el sol para descongelarlos y poder seguir corriendo.



**GALLINITA CIEGA.**- Este juego se lo realiza con un grupo de personas, consiste en tapar los ojos de una persona a la cual la hacen girar como tres veces de ahí ella sale a buscar y si los agarra gana.

**ARROZ CON LECHE.**- Se lo realiza con un grupo de personas haciendo un círculo y una persona queda al centro, empiezan a girar alrededor de ella cantando una canción y así se realiza este juego.



**LOBO-LOBITO.**- El juego se trata de formar un círculo con un grupo de personas las cuales empiezan a dar vueltas cantando una canción y otra persona se encuentra al medio la cual representa el lobo esa persona se encuentra de cuclillas y terminada las preguntas de la canción y el lobo sale corriendo a pillarlas.

**MANDADIRU-DIRURAN.**- El juego se trata de dos grupo de personas formadas en forma lineal los dos grupos paralelos los cuales agarrados de la mano cantando una canción ambos grupos se acercan uno al otro cantando y al final se juntan ambos formando un círculo.

**A LA VÍBORA DE LA MAR.**- Es un juego que permite que una niña o un niño (al que llamaremos “el jefe”), sea quien organice el juego. Una vez organizada esta parte del juego, también elegirá a la persona encargada de llevar La víbora, quien por cierto también estará pendiente de que no haya empujones o “excesos de velocidad” a la hora del juego. Un par de indicaciones más que dará “el jefe” son: pedir al grupo que cante fuerte y si se tomarán de los hombros o de las manos.



**SELLOS PARA LOS BILLETES.**- El sello se lo hace con madera blanda, o con palo de naranjo y se lo hacía en esa madera para sellar billetes con los cuales se jugaba.



**CARRERAS EN SACOS.**- Los competidores se introducen en el saco desde una línea de meta arrancaran, se da la voz de preparados y luego la de, ¡ya ¡Los niños(as) saltarán como canguros llegarán a [la meta](#) intermedia, retornan a la línea de salida y ganará el primero que llegue.

**EL JUEGO DE LA HORCA.**- Es un juego que se realiza con un canto, el cual se juega en grupo con las manos extendidas y palmeando una con la otra entre todo el grupo una por una.

### JUEGOS ACTUALES:

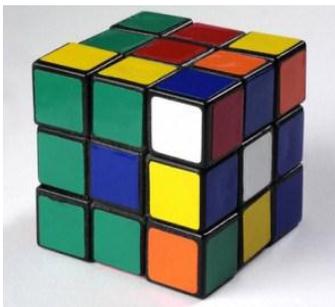
**HULA- HULA.**- Es un juego que se realiza con un tubo de plástico en forma redonda unida en sus extremos el cual se hace girar en medio de la cintura de la persona manteniéndola en movimiento giratorio.



**YOYO.**- Este juguete es más moderno hecho en fábrica se juega haciéndolo girar tirando de una cuerda atada a sí misma y haciendo malabares y formas.

Este juego se trata de cortar unas hojas en las cuales tienen dibujos de mujercitas las cuales llegan con sus diferentes ropas o accesorios listas para vestir las como quieras.

**MARIQUIAS.**-



**EL CUBO.**- Es un pequeño “juguete de plástico”, los muros coloreados del cubo de Rubik, que despliega al menos 53 algoritmos. Cada uno de ellos consiste en una serie de giros de las filas y columnas del cubo en una secuencia determinada.



### LOS YACKS (YASES)

Regir y tirar los yases a la mesa, si es el caso, recoger los yases con un bote de pelota y pasarlos a la otra mano para reservarlos. Ir recogiendo sucesivamente de 1 en 1, de 2 en 2 y así hasta recoger los 6. Concluir el juego pasando todos los yases a la otra mano con un bote y cogiendo con la mano libre la pelota.

### PATINES



### MONO PATÍN



### BICICLETA



### FUTBOLÍN





## JUEGOS DE MESA

### CARTAS



### LUDO



### MONOPOL

### DOMINO



### BANCO INMOVILIARIO

### AJEDRES



- **Existe un lugar en el que se practique específicamente las actividades recreativas de los “juegos de antaño” en Tarija?**

En realidad no existe un lugar específico dedicado a esta actividad, ya que la realizan en diferentes lugares de la ciudad de Tarija como ser: en el parque temático y en algunas escuelas, etc.

En Tarija existen diferentes sectores o espacios de recreación en los cuales niños y padres comparten juntos unos momentos de recreación o diversión ya sea sobre todo un fin de semana, o en los momentos que se pueda, ya que la mayoría trabaja y abecés es difícil compartir en días de semana gratos momentos con su familia. Debido al trabajo u otras ocupaciones que se tiene.

Los parques más representativos en la ciudad de Tarija, en los cuales se realizan diferentes actividades para los niños sobre todo en el mes de Abril y en especial el 12 de Abril día del niño podríamos mencionar:

- Parque Los Changuitos
- Parque Óscar Alfaro
- Parque Bolívar
- Parque Temático

El 12 de Abril es el mes del niño en el cual existe una celebración, la realizan en el “Parque de los changuitos”, en la cual asisten más de 400 entre niños y/o niñas. Asisten tanto en la mañana como en la tarde.

También celebran el día del niño en el Parque Óscar Alfaron en el cual van los niños/as a festejar su día con los juegos actuales típicos existentes en el parque asisten unas 600 entre niños y/o niñas. Y en el Parque Bolívar también tienen su asistencia unas 450 entre niños y/o niñas.

En la ciudad de Tarija se está tratando de rescatar los valores, principios de lo que son nuestras costumbres y tradiciones los cuales se están perdiendo día a día y esto se lo está haciendo durante todo el año por parte de la alcaldía la cual realiza diferentes actividades, pero sobre todo en el mes de abril se realizan actividades a los niños, tratando de rescatar lo que son los “Juegos de Antaño”.

En el mes de Abril podemos mencionar que por ser el mes aniversario de Tarija se realiza el mes cultural en el cual se hacen diferentes actividades las cuales están los juegos de antaño y se lo hace en el parque temático al cual asisten unas 480 entre niños y/o niñas.

Esta actividad de los juegos de antaño hoy en día se la está tratando de recuperar en el mes de Abril. La responsable de Cultura Ciudadana del Gobierno Municipal, Rosario Velásquez. Se lo realiza por medio del “Festichiquis” y lo realizan en el Parque Temático.



El 15 de Mayo y el 6 de Julio en este mes celebraron las cebritas por su mes aniversario el “Festichiquis” el cual se realizó en el parque temático, realizan para los niños una diversidad de juegos como ser: juegos inflables pero de preferencia los “Juegos de Antaño” en el cual asisten unas 530 entre niñas y niños. Así de esta manera tratar de rescatar las costumbres y sobre todo encaminar un poco a los niños y sobre todo a la juventud, ya que son el futuro del mañana e inculcando principios y haciendo rescatar valores los cuales se están perdiendo con el pasar del tiempo y la implementación de las nuevas tecnologías.

- ❖ Y en algunas escuelas pero no siempre y sólo en su mes aniversario podemos mencionar algunas de ellas como ser:

Colegio CastelfortC.	Colegio La Salle	Colegio San Luis	Colegio Gral. M. Belgrano	Colegio Santa Ana	Colegio De Arq.
Aniversario Marzo	Aniversario Mayo	Aniversario Junio	Aniversario Julio	Aniversario Julio	Aniversario Abril
Juegos realizados	Juegos realizados	Juegos realizados	Juegos realizados	Juegos realizados	Juegos realizados
Bolitas	Chorro morro	Chorro morro	Chorro morro	La zorra	Taba
Tuncuna	Bolitas	Voladores	Bolitas	Martin pescador	Tuncuna

Voladores	La zorra	Bolitas	La zorra	Ronda	Bolsas
Bolsas			Martin pescador	Elástico	Cuerda
Trompo	Ronda		Ronda	Tuncuna	
	Elástico		Elástico		

También se vio en este año 2015 la participación de universitarios de la carrera de Contaduría Pública que jugaban juegos de ronda en la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho.



- **Conocer qué tipo de espacios recreativos hay actualmente en la ciudad de Tarija.**

En la ciudad de Tarija existen Parques pero los más conocidos y en los cuales durante el año existe una buena afluencia de gente son los siguientes:

- Parque Bolívar
- Parque los Changuitos
- Parque el Tobogán
- Parque Óscar Alfaro
- Parque Juan Pablo II

A pesar que en toda la ciudad existen parques, plazas, áreas verdes en todos los distritos y en los diferentes barrios de la ciudad de Tarija cuentan también con parques. Pero los más concurridos son los ya mencionados.

Como también podemos mencionar el **Parque Temático** pero ese es para diferentes actividades ya sea conciertos, shows de bailes, campañas políticas, exposiciones de distintas ferias, exposición de todo tipo de comidas sobre todo el chanco a la cruz, etc.

Existen también lugares privados como corbatitas, el castillo en los cuales no solo sirven como áreas recreativas sino también como eventos privados por ejemplo celebraciones de cumpleaños, etc.

- **Realizar entrevistas a alguien encargado del tema, sobre los juegos de antaño.**

A la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles en niños y niñas de la ciudad de Tarija lo realizan las siguientes entidades como ser:

Oficialía Mayor de Cultura y Fomento a la Producción Dentro del gobierno municipal existe esta dirección que fomenta, direcciona este tipo de actividades, encargada la licenciada Cira Flores.

- **Conocer tipos de recreación existente en la ciudad de Tarija como la actividad activa y pasiva.**

Parque los Changuitos (activa)

Parque Óscar Alfaro (activa y pasiva)

Parque Bolívar (activa y pasiva)

Parque el Tobogán (activa)

Parque Juan Pablo II (activa)

El Candelero (pasiva)

## LUGARTES DE RECREACION ACTIVA

### ■ Parque de los Changuitos



**Parque infantil Oscar Alfaro**



**Parque Bolívar**



**Parque el Tobogán**



## Parque Juan Pablo II



## RECREACIÓN PASIVA

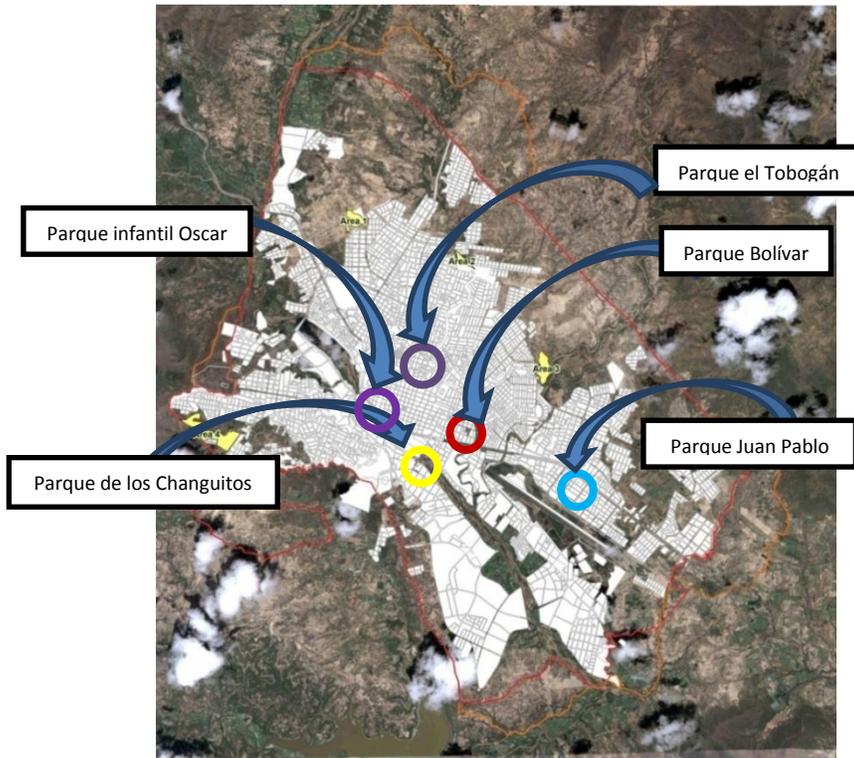
### Candelero

Es una vivienda en la cual se realizan todo tipo de juegos de mesa es un lugar cristiano Este se encuentra sobre la calle Méndez entre Abaroa.



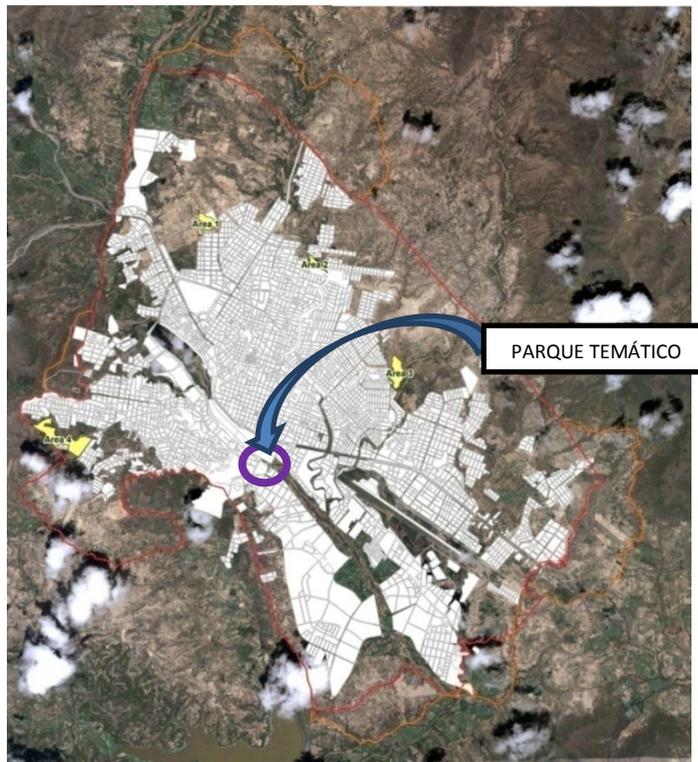


## UBICACIÓN DE PARQUES EXISTENTES EN LA CIUDAD DE TARIJA



El lugar donde se realiza las diferentes actividades es en el:

 PARQUE TEMÁTICO



PARQUE MULTIRECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA



FLUJOS DE AFLUENCIA DE NIÑOS EN LOS PARQUES DE LA CIUDAD DE TARIJA															
EPOCAS DEL AÑO	HORAS	PARQUE BOLIVAR							PARQUE LOS CHANGUITOS						
		L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
Primavera	9:00 a 11:00	35	40	55	65	90	100	120	36	44	54	65	72	85	102
	4:00 a 6:00	20	30	45	78	78	90	100	30	38	46	54	66	72	93
Verano	9:00 a 11:00	25	30	43	62	76	90	100	28	40	50	58	68	76	100
	4:00 a 6:00	18	20	35	55	70	84	96	24	34	40	52	60	70	95
Otoño	9:00 a 11:00	20	20	36	50	60	70	80	30	40	54	65	80	90	99
	4:00 a 6:00	15	18	22	42	55	63	65	22	32	45	60	72	80	85
Invierno	9:00 a 11:00	15	18	28	40	50	58	70	26	34	40	48	54	68	79
	4:00 a 6:00	10	16	18	34	40	60	65	20	22	32	36	40	55	65
TOTAL		158	192	282	426	519	615	696	215	284	361	438	512	596	718
<b>TOTAL</b>		<b>2888</b>							<b>3820</b>						

PARQUE MULTIRECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA



FLUJOS DE AFLUENCIA DE NIÑOS EN LOS PARQUES DE LA CIUDAD DE TARIJA																						
EPOCAS DEL AÑO	HORAS	PARQUE EL TOBOGÁN							PARQUE OSCAR ALFARO							PARQUE JUAN PABLO II						
		L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
Primavera	9:00 a	44	56	63	76	83	90	110	44	56	70	83	90	115	135	18	23	25	30	40	60	80
	11:00 a 4:00 a 6:00	36	45	58	66	78	80	98	40	50	65	78	85	99	120	14	20	21	24	35	40	65
Verano	9:00 a	42	46	57	73	78	80	90	36	46	60	70	80	90	110	15	20	26	30	36	50	70
	11:00 a 4:00 a 6:00	40	43	50	62	68	73	85	30	40	50	64	73	82	98	10	17	18	20	32	40	60
Otoño	9:00 a	38	40	42	55	65	80	88	30	35	45	50	60	70	85	12	15	20	26	30	45	60
	11:00 a 4:00 a 6:00	36	34	36	50	54	70	80	28	31	34	40	52	60	71	8	10	14	16	20	30	50
Invierno	9:00 a	26	36	40	48	54	76	86	26	30	40	46	52	63	73	10	14	18	23	26	35	53
	11:00 a 4:00 a 6:00	18	20	25	30	32	66	76	20	22	28	30	33	40	60	7	9	12	18	20	25	34
TOTAL		280	280	371	460	512	615	713	254	310	392	461	525	619	752	94	128	154	186	239	325	409
<b>TOTAL</b>		<b>3231</b>							<b>3313</b>							<b>1535</b>						



- **IDENTIFICAR LAS ENTIDADES QUE SE ENCARGARAN DE LOS JUEGOS DE ANTAÑO**

A la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles en niños y niñas de la ciudad de Tarija y también implementando la actividad de la comida típica y gourmet, lo realizarán las siguientes entidades como ser:

**Cultura Ciudadana del Gobierno Municipal**, Rosario Velásquez antes llamada

**Secretaría Mayor de Cultura y Fomento a la Producción** Dentro del gobierno municipal existe esta dirección que fomenta, direcciona este tipo de actividades, encargada la licenciada Cira Flores C.



▪ **REALIZAR ENCUESTAS A LA GENTE DE LA CIUDAD DE TARIJA SOBRE LOS JUEGOS DE ANTAÑO.**

**Procesamientos [matemáticos](#) y estadísticos:**

Los datos obtenidos en la presente investigación, fueron procesados, obteniéndose la sumatoria y [los valores](#) porcentuales, comparándose los mismos con la Tabla de significación porcentual de [Ramón Folgueira](#), todo ello elaborado en [programa](#) computarizado [Excel](#) sobre plataforma de [Windows](#).

Durante la realización de la investigación no se consideraron otros procedimientos más complejos, dada la propia [naturaleza](#) del presente trabajo.

Medios utilizados:

-Computadora

-Cámara fotográfica

-lápiz

-calculadora

Con la aplicación de los métodos seleccionados en la presente investigación, se procedió a resolver los objetivos propuestos.

**GRADO DE PARENTESCO Y EDADES DE LOS ENCUESTADOS**

Parentesco	Edades						Total	%
	10-15a	15-20a	20-30a	30-40a	40-50a	Más de 50a		
Madre		2	45	53			100	33%
Padre			53	51			104	35%
Abuela				3	11	17	31	10%
Abuelo					5	10	15	5%
Hermana	1	5	2				8	3%
Hermano		7	2				9	3%
Tía			11	5			16	5%
Tío		1	3	5			9	3%
otros	1		2	1	1	1	5	2%
Ninguno					1	2	3	1%
Total	2	15	118	118	18	30	300	100%

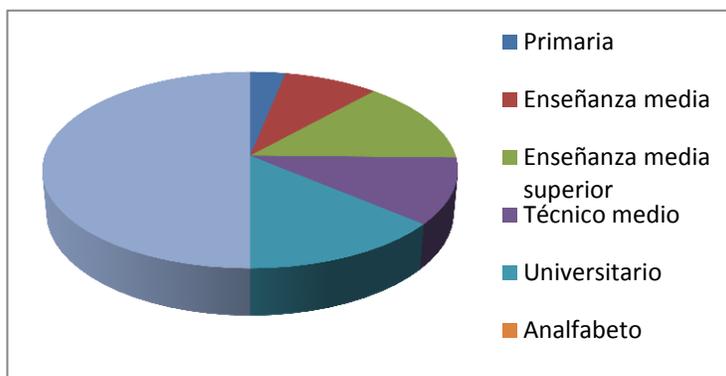
Observamos que la mayoría de las encuestas fueron aplicadas a ambos padres de los pequeños (100 madres para un 33% y 104 padres para un 35%), cifra que resulta muy significativa según la tabla estadística de significación de la proporción de Ramón Folgueiras.



Podemos observar que las edades que predominaron fueron de 20 a 40 años con 236 para un 78.6%, por lo que son personas jóvenes, con una buena [memoria](#) lúdica para poder aplicar la propuesta devenida de la investigación y lograr buenos resultados en la misma.

### NIVEL DE ESCOLARIDAD

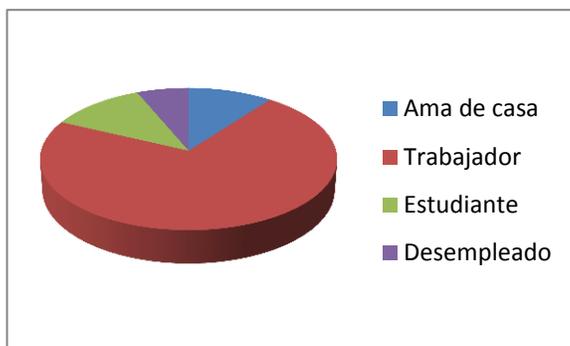
	Nº	%
Primaria	19	6
Enseñanza media	51	17
Enseñanza media superior	82	27
Técnico medio	65	22
Universitario	83	28
Analfabeto	10	3
Total	310	103



Los encuestados poseen un nivel cultural alto, si se tiene en cuenta que el 55% de los encuestados (165 personas) son universitarios o graduados de la enseñanza media superior. Esta cifra además de ser muy significativa, sí se atiende a la tabla de significación de la proporción de Ramón Folgueiras. Exponemos la escolaridad de los encuestados

### Nivel ocupacional

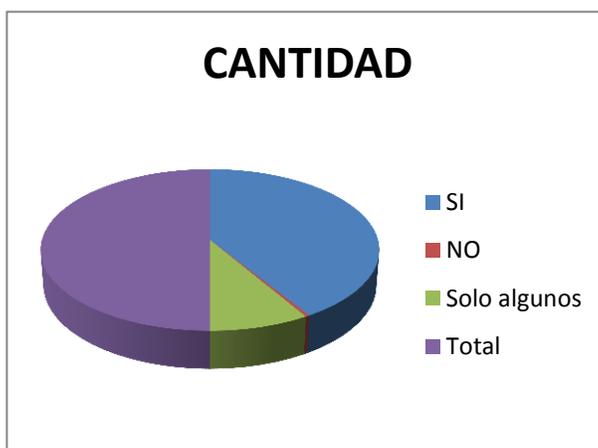
OCUPACIÓN	Nº	%
Ama de casa	31	10
Trabajador	215	72
Estudiante	35	12
Desempleado	19	6



El 72 % de los familiares trabaja (215 personas), este nivel ocupacional pudiera ser motivo de posibles daños en la atención a las expresiones lúdicas de niños y niñas en la comunidad, aunque no fuera confirmado en esta investigación.

**CONOCIMIENTOS DE LOS FAMILIARES DE LOS JUEGOS QUE REALIZAN LOS NIÑOS.**

CATEGORÍAS	CANTIDAD	%
SÍ	247	82
NO	2	1
Solo algunos	51	17
Total	300	100



La pregunta estuvo referida al conocimiento que poseían los familiares de los juegos que practicaban niños y niñas en los ratos libres.

La mayoría de los encuestados (247 para un 82 %) consideran que conocen los juegos a los que se dedican los niños y niñas en sus ratos libres.



Llama la atención, que un total de 53 familiares, no conozcan todos o sólo algunos de los juegos practicados por los niños y niñas en sus ratos libres. Este es un dato no significativo estadísticamente, pero que si ofrece la posibilidad de probar que existe abandono lúdico en algunas de las familias estudiadas, proceso que afecta notablemente la transmisión y práctica de los juegos populares tradicionales.

### JUEGOS QUE REALIZAN NIÑOS Y NIÑAS CONOCIDOS POR LOS FAMILIARES.

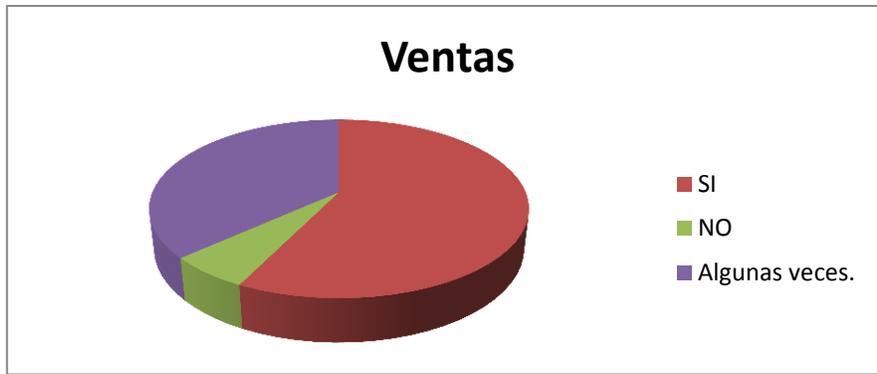
Nombre del juego	Nivel de coincidencia	%
Escondidas	101	34
Bolitas	99	33
trompo	90	30
La cuerda	72	24
Pilla ditas	70	23
Hula Hula	51	17



Todos los juegos reconocidos por los encuestados son expresiones de carácter popular tradicional. El juego de mayor nivel de coincidencia fue los escondidos (101 para un 34%).

### PARTICIPACIÓN DE LOS FAMILIARES EN LOS JUEGOS DE NIÑOS Y NIÑAS

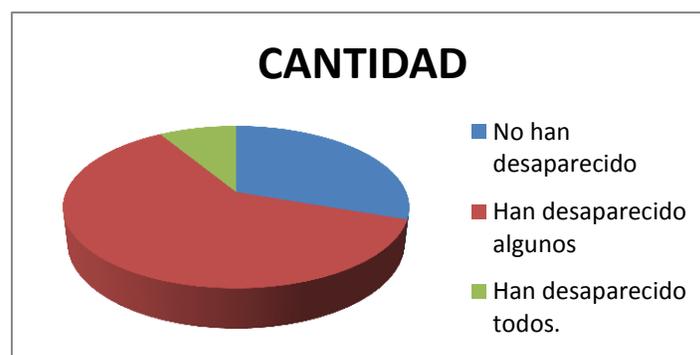
<b>PARTICIPAN</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>%</b>
SÍ	172	<b>57</b>
NO	18	<b>6</b>
Algunas veces.	110	<b>37</b>



La pregunta estuvo referida a sí los familiares, consideran que los juegos realizados por ellos distan muchos a los practicados por niños y niñas en la actualidad. Un total de 172 familiares (57%) aseguran que juegan con sus niños y niñas. Resulta de gran interés que 128 de los familiares (43 %), admitan que nunca o sólo algunas veces jueguen con sus niños y niñas, lo cual denota en alguna medida desatención lúdica familiar. Se puede valorar y definir el posible deterioro de las expresiones lúdicas de carácter popular y tradicional entre los miembros de esta comunidad.

### OPINIÓN SOBRE LA SITUACIÓN DE DETERIORO DE LOS JUEGOS DE ANTAÑO

CATEGORIA	CANTIDAD	%
No han desaparecido	91	30.
Han desaparecido algunos	183	61
Han desaparecido todos.	26	9



La pregunta estuvo referida acerca de aquellos juegos que en su opinión habían desaparecido o deteriorado de una generación a otra.

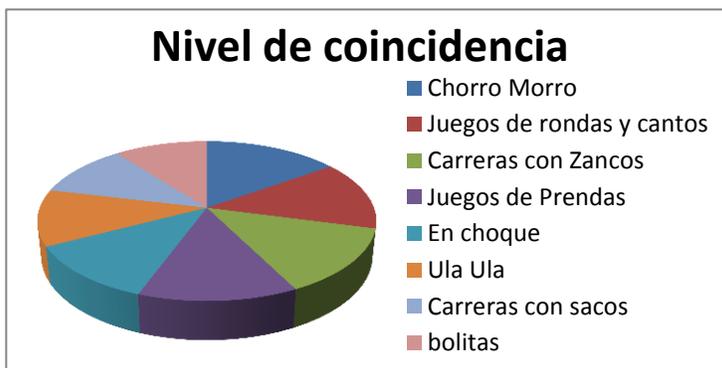
La inmensa mayoría de los encuestados (183 para un 61 %), manifiestan que los juegos que ellos realizaban cuando infantiles, han desaparecido algunos.



Sólo el 30% (91 personas) plantean que no han desaparecido dichas expresiones lúdicas. El resultado de esta pregunta es una clara confirmación de la situación de deterioro experimentada por los juegos de tipo popular tradicional.

### JUEGOS QUE LOS FAMILIARES CONSIDERAN SE HAN DETERIORADO

Nombre del Juego	Nivel de coincidencia
Chorro Morro	98
Juegos de rondas y cantos, Arroz con leche.	91
Carreras con Zancos	87
Juegos de Prendas	85
En choque	76
Ula Ula	74
Carreras con sacos	70
bolitas	68



La pregunta estuvo referida acerca de la alusión a las causas probables del deterioro. Se aprecia que todos los juegos referidos como deteriorados se corresponden con expresiones populares tradicionales.

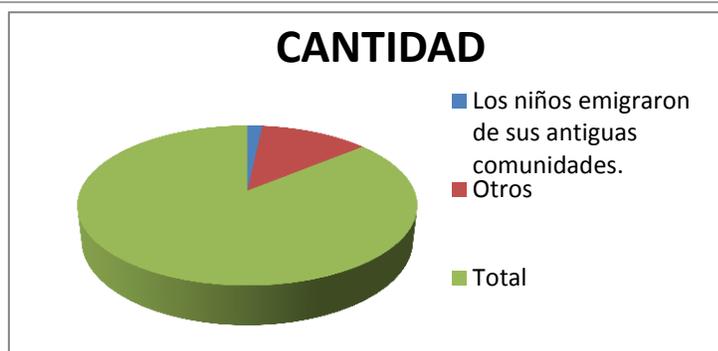
Los juegos representados son los de más alta coincidencia entre todos los mencionados por los encuestados (chorro morro, jugado preferentemente por los varones y los juegos de rondas y cantos como Arroz con leche, practicado más por las niñas, en comparación con los varones).

El siguiente inciso respondido por los encuestados hacía alusión a las causas probables del deterioro.



### CAUSAS DEL DETERIORO DE LOS JUEGOS SEGÚN LOS FAMILIARES

CATEGORÍA	CANTIDAD	%
Existen nuevas formas de juegos (nintendos, playstation, computadoras, etc.).	229	76,3
Los niños están influenciados por otras formas de juego relacionadas con el <u>turismo</u> .	22	7,3
Los niños emigraron de sus antiguas comunidades.	6	2.0
Otros	43	14.3
Total	300	100



La pregunta estuvo referida acerca a la desatención lúdica de la familia, por llevar una vida muy agitada que le roba todo el tiempo que puedan dedicarle a esta importante tarea. De la misma manera se destaca la desatención docente. La causa del deterioro fundamental de los juegos de carácter popular tradicional se corresponde con la existencia de nuevas formas de juegos (los juegos tecnológicos) expresada por la gran mayoría de los encuestados (229 para un 76.3%).

Entre otras causas señaladas, los encuestados se refirieron a la desatención lúdica de la familia, por llevar una vida muy agitada que le roba todo el tiempo que puedan dedicarle a esta importante tarea. De la misma manera se destaca la desatención docente.

1.- Los juegos son realizados preferentemente en las escuelas o casa, puesto que no existe un área disponible para ello, aun cuando estas expresiones lúdicas se caracterizan por realizarse en cualquier espacio. (5 personas para el 62,5% de coincidencia)

2.- No existen en la ciudad personas dedicadas a enseñar a jugar a niños y niñas. Las pocas actividades que se realizan no comprenden acciones de enseñanza aprendizaje. (8 personas para el 100% de coincidencia).



3.- Los juegos en las calles son muchos menores que antes, han decrecido de generación en generación. (7 personas para el 87,5% de coincidencia)

4.- Son pocas las acciones a favor de la realización de juegos con sus niños y niñas en la ciudad. (8 personas para el 100% de coincidencia)

De igual manera se procuró referir las coincidencias más representativas de las entrevistas a los maestros primarios y profesores de Educación Física. Los criterios son los siguientes:

1.- Los juegos que realizan los niños y niñas en los horarios de recreo, durante su estancia en la escuela están representado de la manera siguiente: Es muy característico en los varones realicen los juegos de carácter deportivos (pelota, fútbol y baloncesto), los denominados juegos de mesa (parchís, damas, ajedrez) y algunos juegos populares tradicionales (bolas, pilladitas, trompo). Las mujeres se acercan más a los juegos populares tradicionales (tuncuna, cuerda, ula ula) y en menor escala juegos deportivos y de mesa. (30 personas para el 100% de coincidencia)

2.- Las causas más representativas del deterioro de los juegos de carácter popular y tradicional en las escuelas de la ciudad, se refieren a los juegos tecnológicos y la desatención lúdica en los hogares. (29 personas para el 96,66% de coincidencia)

La observación fue otra de las herramientas utilizadas, que como ya se ha planteado, fue realizada en las escuelas y en los barrios. De las percepciones efectuadas se han considerado las siguientes conclusiones parciales:

- **CONOCER LAS ORDENANZAS SOBRE LOS JUEGOS DE ANTAÑO, ¿CUÁNDO Y CÓMO SE DEBEN REALIZAR?**





**CONCEJO MUNICIPAL**  
**DELIBERANTE DE TARIJA Y LA PROVINCIA CERCADO**

**ORDENANZA MUNICIPAL 116/2013**

*Lic. Rodrigo Paz Pereira*  
**PRESIDENTE DEL H. CONCEJO MUNICIPAL**

**CONSIDERANDO:**

Que, la Constitución Política del Estado en su Artículo 302º, Parágrafo I, Numerales 2), 16) y 31) establece que son competencias exclusivas de los gobiernos municipales autónomos la planificación, la promoción del desarrollo humano en su jurisdicción, la conservación y fomento de la cultura, el patrimonio cultural histórico, artístico, monumental, arquitectónico, arqueológico, paleontológico, científico, tangible e intangible municipal, además de la promoción de la Cultura y actividades artísticas en el ámbito de su jurisdicción.

Que, la Ley Marco de Autonomías y Descentralización "Andrés Babiñez" dispone en su Artículo 7º, Parágrafo II, Numeral 6), entre los fines de los gobiernos autónomos se encuentran el mantener, fomentar, defender y difundir los valores culturales, históricos, éticos, cívicos de las personas, naciones, pueblos y las comunidades en su jurisdicción.

Que, el mismo cuerpo legal en su Artículo 86º, Parágrafo III, Numerales 1) y 2) concordante con los Numerales 16) y 31) del Parágrafo I del Artículo 302º de la Constitución Política del Estado, establece que son competencias exclusivas de los gobiernos municipales autónomos, el formular y ejecutar políticas de protección, conservación, recuperación, custodia y promoción del patrimonio cultural municipal y descolonización, investigación y prácticas de culturas ancestrales de naciones originarias y pueblos indígenas, idiomas del Estado Plurinacional, en el marco de las políticas estatales. Elaborar y desarrollar normativas municipales para la declaración, protección, conservación y promoción del patrimonio cultural, histórico, documental, artístico, monumental, arquitectónico, arqueológico, paleontológico, científico, tangible e intangible a su cargo, dentro de los parámetros establecidos en la Ley Nacional del Patrimonio Cultural.

Que, la Ley de Municipalidades N° 2028 en su Artículo 12º establece que el Concejo Municipal es la máxima autoridad del Gobierno Municipal y constituye el órgano normativo de la gestión municipal; en el numeral 4) determina que entre sus atribuciones se encuentra "Dictar y Aprobar Ordenanzas como normas generales del municipio"; concordante con la Ley Marco de Autonomías y Descentralización "Andrés Babiñez", que en su Artículo 34, Parágrafo I estipula que el gobierno municipal está constituido por "un Concejo Municipal, con facultad deliberativa, fiscalizadora y legislativa en el ámbito de sus competencias.

Que, los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, mediante los mismos, los niños y las niñas son socializados e instruidos a cerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esta de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un pueblo, de un país, en suma los juegos tradicionales son parte del patrimonio de nuestra sociedad, su recuperación supone una fuente de riqueza cultural importante que nos ayuda a entender nuestro pasado y nuestro presente.



**CONCEJO MUNICIPAL**  
**DELIBERANTE DE TARIJA Y LA PROVINCIA CERCADO**

**ORDENANZA MUNICIPAL 116/2013**

preservación y la valorización de los juegos tradicionales de antaño como ser: el Chorro Morro, los Voladores, la Pelota Quemada, Piedra Libre, el Trompo, las Pepitas, el Enchoque, la Rueda, la Zorra con Guaguas, Pasaré no Pasaré, la Seguidilla, la Tuncuna, las Bolitas, el Run Run, el tallado de Sellos, la Farolera, el Chicote Escondido y otros.

**ARTÍCULO TERCERO.-** Las actividades de celebración por el **Día de los Juegos Tradicionales**, deberán realizarse en todos los establecimientos educativos, parques, espacios recreativos, espacios culturales y campos deportivos dependientes del Gobierno Autónomo Municipal de la Ciudad de Tarija y la Provincia Cercado.

**ARTÍCULO CUARTO.-** El Ejecutivo Municipal a través de las instancias que correspondan, deberá presupuestar los recursos que sean necesarios para el cumplimiento de lo establecido en la presente Ordenanza Municipal.

**ARTÍCULO QUINTO.-** El H. Alcalde Municipal, en su condición de Máxima Autoridad Ejecutiva del Gobierno Municipal de la Ciudad de Tarija y la Provincia Cercado, queda encargado de la ejecución y cumplimiento de la presente Ordenanza Municipal.

Es dada en la Sala de Sesiones del H. Concejo Municipal, a los doce días del mes de noviembre del año dos mil trece.

**REGÍSTRESE, COMUNIQUESE Y CÚMPLASE**

  
*Rodrigo Das Perreira*

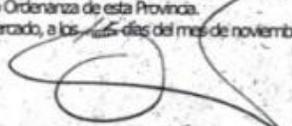
**PRESIDENTE DEL H. CONCEJO MUNICIPAL**

ES CONFORME:

  
*Delia Garcia Obillas*

**H. CONCEJAL SECRETARIA**

Por tanto, la promulgo para que se tenga y cumpla como Ordenanza de esta Provincia.  
Palacio Consistorial de la Ciudad de Tarija y la Provincia Cercado, a los 15 días del mes de noviembre del año dos mil trece.

  
*Oscar Montes Barzón*

**HONORABLE ALCALDE MUNICIPAL**



### **III.4.-CONCLUSIÓN**

Al realizar un análisis de la ciudad de Tarija y viendo lo que antes fue y como estaba organizada la ciudad, podemos ver que en esas épocas, existía más la unión tanto en el aspecto social, y psicológico, pero hoy en día; si no fuese por la concientización de autoridades con respecto a lo que son los juegos de antaño. Una vez hecho el estudio de la ciudad de Tarija lo que son sus costumbres y tradiciones, y sobre todo saber lo que eran los juegos de antaño o tradicionales en esas épocas donde las personas dedicaban su tiempo libre a socializar entre ellos, a compartir juegos recreativos los cuales eran educativos para todos aquellos que lo realizaban. Ya que estos eran realizados en las plazas, calles, hasta dentro de sus casas, las cuales tenían un patio central en el cual los niños jugaban ahí, ya que los padres castigaban a los niños reprimiendo su salida a la calle.

Pero con el pasar del tiempo estas costumbres fueron desapareciendo con el crecer de la ciudad el implemento de otras costumbres de afuera e incorporación del vehículo, y la tecnología avanzada. Con la construcción actual de la vivienda y más moderna; ya no existe el famoso patio central, solo en las casas antiguas y hoy son pocas las que quedan en la ciudad de Tarija. Ya que el resto fueron demolidas, modificadas y modernizadas las cuales se están perdiendo día a día.

La selección de ordenanzas basado en juegos populares tradicionales infantiles fue posible, gracias a la preocupación de las autoridades mediante un profundo estudio del tema y el análisis acerca de los fundamentos teóricos previos a esta investigación, así como los resultados obtenidos por intermedio de las encuestas aplicadas en cuanto a los juegos y las otras investigaciones realizadas



### **III.5.-FODAS**

#### **FORTALEZAS**

- Los juegos de antaño forman parte de la cultura de los pueblos.
- Los juegos son una importante fuente de interacción social entre el ser humano, ya que esta actividad es recreativa sana y física.
- Mediante la práctica de los juegos de antaño se integra familias y a nuevas generaciones, promoviendo la comunicación, educación y el respeto mutuo.

#### **OPORTUNIDADES**

- La existencia de ordenanzas municipales a los juegos de antaño en la ciudad de Tarija
- El interés de realizar estrategias para conservar los juegos de antaño por parte del gobierno o alguna autoridad encargada.
- El interés de la población a que vuelvan esos valores que existían cuando eran niños ya que era más sano, disciplinario y divertido.

#### **DEBILIDADES**

- Las generaciones actuales tienen mayor interés en la parte tecnológica e informática.
- La falta de espacios donde se pueda desarrollar los juegos de antaño.
- Los padres de hoy prefieren que sus hijos estén en lugares resguardados y frente a una pantalla.

#### **AMENAZAS**

- Falta de visión por parte del gobierno u otras autoridades.
- La pérdida de identidad del ser humano por la implementación de juegos agresivos los cuales se están implementando hoy en día.
- Falta de costumbre y tiempo por parte de las personas.



## **IV. IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS**

Podemos ver e identificar la problemática que existe en los siguientes aspectos:

### **IV.1.-Aspecto socio Cultural**

- Falta de práctica en los juegos de antaño en la ciudad de Tarija; ya que los juegos tradicionales son parte inseparable de la cultura y tradiciones de la ciudad, los cuales fueron se trasmitiendo de generaciones en generaciones.
- Falta de espacios o áreas verdes en la cual las personas se integran e interrelacionan en la naturaleza.

### **IV.2.-Aspecto Económico Administrativo**

- No existe una gestión a la implementación de espacios destinados exclusivamente a los juegos de antaño.
- No existe interés por parte de algunas autoridades en querer preservar lo que son los juegos de antaño.
- No existe una entidad específica que se dedique a la organización de esta actividad, la cual es importante para el desarrollo de las personas sobre todo la niñez.

### **IV.3.-Aspecto Urbano**

- No existen espacios que permitan desarrollar los juegos de antaño dentro de la ciudad, en la cual no existe una que pueda ser destinada específicamente a ello ya que la mayoría son espacios sellados y destinados a otros usos o juegos.
- No existe una red de áreas destinadas a la recreación y enseñanza didáctica o pedagógica de las personas.

### **IV.4.-Aspecto Ambiental**

- Pérdida de la vegetación, introducción y sustitución de otras especies nativas foráneas.
- Como también la pérdida de ríos y quebradas de la ciudad de Tarija por la extracción de áridos y desvío del caudal y la contaminación.

### **IV.5.-Aspecto Legal**

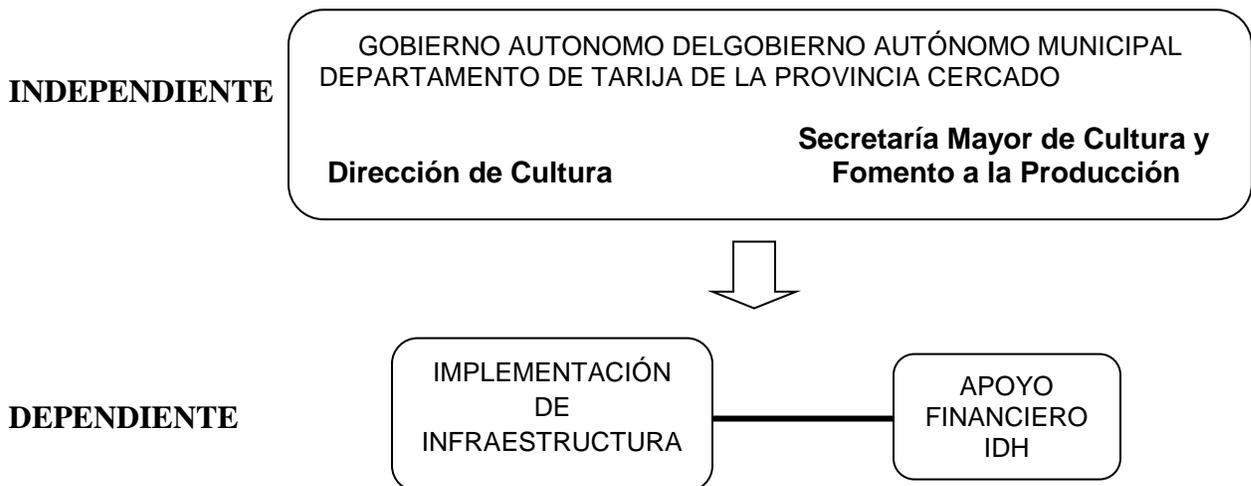
- Falta de cumplimiento de dicha ordenanza, la cual no es respetada por la ciudad.

- Falta de sanciones por parte de los municipios a las personas que prestan servicios de atención a los juegos electrónicos inadecuados a los niños.

## V. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Al identificar y analizar la problemática que existe en la ciudad de Tarija podemos observar la falta de un espacio o infraestructura destinada a los juegos de antaño. En la que la población pueda rescatar sus costumbres y tradiciones a través de la **Dirección de cultura** del Gobierno Autónomo Municipal del Departamento y la **Secretaría Mayor de Cultura y Fomento a la Producción** Gobierno Autónomo Municipal de la Provincia Cercado.

Se necesita gestionar la implementación de una infraestructura o espacio donde se realicen estas actividades A través de los recursos obtenidos del IDH las cuales tendrán una trascendencia en la población, durante un periodo de 20 años.





## DELIMITACIÓN DEL TEMA (URBANO – ARQUITECTÓNICO)



En la zona de intervención existen los predios de la asociación de aéreo modelismo de la ciudad Tarija que en la actualidad se encuentra en una situación lamentable.

Estos predios se encuentran en peligro de avasallamiento por parte de vecinos inescrupulosos que no respetan la propiedad pública ni las áreas verdes del distrito.

Otra debilidad que aqueja a esta institución es la desatención por parte de las autoridades tanto deportivas como administrativas del departamento y de la ciudad.

Es por ello que en virtud de las observaciones vertidas por el tribunal de revisión de la primera etapa de la materia de proyecto de grado y analizando las fortalezas oportunidades debilidades y amenazas que existen en el lugar llego a la conclusión de incluir en mi diseño urbano arquitectónico los predios de la asociación de aéreo modelismo de Tarija

**potenciando y jerarquizando las actividades ya existentes en el lugar. La asociación del aéreo modelismo** que hoy por hoy se ve descuidada y sin las condiciones mínimas para su desarrollo. Esta actividad. La del modelismo se constituye en una actividad lúdica recreativa muy importante. Ya que incorpora valores como la disciplina el compañerismo y refuerza los vínculos entre padre e hijo mejorando su comunicación siendo pieza clave para el desarrollo cognitivo del niño niña y adolescente, otro generador de conductas positivas que incorporo en mi diseño es el realce y valorización a **nuestro potencial gastronómico que en la actualidad lucha por encontrar un sitio adecuado en el que pueda desarrollarse y crecer...**nuestro potencial gastronómico no solo se orientara a captar la atención del turismo sino que también se constituirá en un eslabón que refuerce a la familia motivándolos a pasar tiempo al aire libre dotándoles de espacios cubiertos y encubiertos en los que pueda pasar tiempo de calidad en compañía de sus seres queridos... **estas actividades se verán enlazadas a través del factor más importante en el desarrollo de nuestras generaciones futuras... los juegos de antaño...** hace un par de décadas Tarija se caracterizaba por su gente amable y alegre con claros rasgos de bondad, solidaridad y respeto... debido a los constantes cambios generados por la globalización y la pérdida de los valores éticos y morales nuestros niños se olvidaron de jugar.. a cambio de convertirse a un mundo globalizado y tecnológicamente avanzado el niño niña y adolescente de hoy no juega ni se divierte ni comparte con otros niños... perdiendo la solidaridad y capacidad de sentir empatía y es así que se desensibiliza hacia la naturaleza su

entorno inclusive hacia su propio prójimo. es imperiosa la necesidad de incentivar a que el niño juegue tal como lo hacían sus padres que comparta y ría tal cual lo hacían sus abuelos... solo así recuperaremos nuestra identidad y nuestras sanas costumbres con este fin incorporo en mi diseño espacios abiertos, cubiertos y encubiertos en los cuales se desarrollara actividades relacionadas con los juegos de antaño. no podríamos diseñar incorporando los juegos de antaño si es q nos olvidamos de los primeros impulsores de los valores éticos y morales... los adultos mayores... nuestros abuelos se constituyen en un puntal clave para el desarrollo de nuestras familias sin ellos nuestra esencia se desvanecería , son ellos los q nos enseñan continuamente a pensar y reflexionar es por eso q este proyecto estará orientado también a nuestros adultos mayores brindándoles un lugar donde puedan adquirir productos orgánicos libres de conservantes y aditivos y sin hacer uso de semillas transgénicas... ya q estos alimentos demostraron ser nocivos para la salud. Es por eso q mi diseño se adapta y se adecua a sus limitaciones convirtiéndose en un edificio amigable. En la q pueda permanecer con comodidad y también pueda participar activamente en la vida y desarrollo de los más pequeños





## V.1.- PROPUESTA

Al hacer un análisis de la ciudad de Tarija llegamos a la conclusión de implementar un proyecto el cual beneficiará a toda la ciudad de Tarija, para la recuperación de valores por medio de lo que eran los juegos de antaño, en el cual se realizaran todo tipo de juegos como el trompo, tuncuna, bolitas, voladores, chorro morro, etc. Y otras actividades como ser barco modelismo. Automodelismo, y manteniendo el aeromodelismo, incorporando también la gastronomía. Será un espacio destinado aun "PARQUE MULTI-RECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA". La habilitación de un espacio recreativo en la ciudad de Tarija será beneficiosa para la ciudad y sus habitantes.

## V.2.-CONCEPTUALIZACIÓN

### CONCEPTO DE PARQUE MULTI-RECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA

Son procedentes de épocas antiguas y tienen gran fortaleza. Ya que son de épocas en las cuales servían como un intercambio social y como relajación por su vida cotidiana y rutinaria que realizaban.

**Parque:** Es un espacio público destinado a satisfacer funciones sociales como ocio, paseo, estancia, deporte, educación etc. conservar lugares de interés público e importancia cultural, científica o histórica.

Que demandan un cierto aislamiento del entorno. Generando espacios verdes y abiertos importantes para la planificación y el ordenamiento de la estructura urbana.

**Multi- recreativo:** Elemento prefijal que entra en la formación de palabras con el significado de 'muchos'.- Que recrea o es capaz de causar recreación.

**Integral:** Que entra en la composición de un todo, que está completo o es global (constituir un todo, completar un todo con las partes que faltaban o hacer que alguien o algo pase a formar parte de un todo).



### V.3.-JUSTIFICACIÓN

Poder establecer valores alejados de los patrones que tantos quebraderos de cabeza nos están causando, es una idea personal que considero necesaria para el devenir de nuestra sociedad.

A través de la riqueza natural y cultural que existe en Tarija y sobre todo que es un lugar de costumbres y tradiciones, donde se rememoran lo que eran los juegos de antaño los cuales eran practicados en un medio natural.

Lo que se pretende es fomentar y motivar a toda la población a la interacción, ya que gracias a ello existían valores, respeto y principios, la cual se está perdiendo debido a la aparición de juegos mecanizados.

### V.4.-IDENTIFICACIÓN DE LOS BENEFICIARIOS

Los beneficiarios será en realidad la población de nuestra ciudad de Tarija además de ser partícipes, contarán con un espacio adecuado para efectuar esta actividad recreativa tradicional, referente a los “Juegos de Antaño”, además de congregar las inquietudes y necesidades de la ciudadanía en el aspecto recreativo tradicional.

En especial también serán los niños y la juventud, conjuntamente con sus padres los cuales serán los protectores, a la vez de inculcar a sus hijos a continuar con las tradiciones y valores de nuestra región.

Las entidades las cuales podrían ser partícipes de estas actividades podrían ser la **Secretaría Mayor de Cultura y Fomento a la Producción, Ministerio de Educación, Ministerio de Deporte y Cultura** conjuntamente con el Gobierno Municipal y la alcaldía.

### OBJETIVOS

#### V.5.-OBJETIVOS GENERALES

A través del proyecto se pretende integrar familias, promoviendo la comunicación y el respeto mutuo dando valores a través de la tarea educativa, ordenanza municipal estos se realizaran con ayuda de las instituciones encargadas de estas actividades, podrían mencionarse como ser: La **Oficialía Mayor de Cultura y Fomento a la Producción**



Dentro del gobierno municipal y el consejo municipal, existe esta dirección que fomenta, direcciona este tipo de actividades, encargada la licenciada Cira Flores.

Y los juegos más comunes que se practicaba podemos mencionar:

Las bolitas, el trompo, voladores, chorro morro, tuncuna (rayuela o avión), las escondidas y los chuwis, chorro morro, etc.

### **V.7.-OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Lograr que los padres de familia tengan la tranquilidad y seguridad de que sus hijos se encuentren en un lugar con un entorno agradable para que los niños den rienda a sus emociones y juegos infantiles.
- Promover la interacción social de la ciudad.
- Enseñar lo que son los valores y el respeto los cuales se están perdiendo.
- Enseñar a fabricar los juguetes y practicar de lo que son los juegos a través de los padres o abuelos en espacios adecuados para su ejecución.
- Lograr la recreación de la niñez y juventud con la finalidad que realicen actividad social y salgan de la monotonía de sus quehaceres diarios y de igual manera las personas adultas de la comunidad socialicen sus vivencias.
- Desarrollar el espíritu de amistad y compartir unos con otros, para de esta manera las personas puedan saber si son capaces de hacer lo que el otro hace, alimentado de esta manera su autoestima y deseos de mejores días de vida.

### **V.8.-MISIÓN**

La misión será de recuperar valores e identidad y objetos que favorezcan el desarrollo intelectual del niño, fomenten las relaciones con la gente que le rodea y su entorno, ayuden a mejorar sus cualidades físicas y, sobretodo, mantengan a las enfermedades tan lejos como sea posible.

### **V.9.-VISIÓN**

Lograr que niños crezcan con una educación correcta que favorezca al desarrollo integral de ellos mismos conjuntamente con sus padres. Puedan a través de los juegos y gracias a él adquiere conocimientos, emociones, sentimientos y relaciones interpersonales

### **V.10.-CONCLUSIÓN**

Analizando la situación actual de nuestra ciudad en los diferentes aspectos tales como su situación físico espacial, socioeconómico y cultural.

Observamos que si bien nuestro departamento cuenta con una economía creciente la misma que garantizaría un buen desarrollo cultural económico y poblacional, los mismos recursos con los que se cuentan no son invertidos o gestionados de manera adecuada para lograr tales objetivos, si no malversados entre los políticos y mal invertido en proyectos inconclusos y sin futuro

Viendo una solución a la problemática que existe hoy en día en cuanto se refiere a recreación, de los juegos de antaño, la implementación de los video juegos hoy en día y la tecnología que cada día va arrasando con la creatividad de los niños y la juventud, la poca importancia que se da a los juegos de antaño hoy en día y la falta de espacios, el incentivo por parte de padres o educadores.

De esta forma llegamos a una conclusión la cual se pretende beneficiar a la ciudad de Tarija, implementando un proyecto educativo, ambiental y recreativo.





## VI. MODELOS REALES

### ANÁLISIS DE MODELOS REALES INTERNACIONALES

#### PARQUE LUCIANO ANDRADE MARÍN

##### UBICACIÓN

Hacia el nororiente de Los Chillos está la Armenia se encuentra en el Ecuador.

##### EMPLAZAMIENTO

El parque recreativo forestal “Luciano Andrade Marín”, comprende 30 hectáreas de bosque nativo y exótico. Es un área natural

##### FUNCION

El parque cuenta con senderos ecológicos, áreas de recreación infantil, espacios para colocar carpas, puentes de madera, baterías sanitarias y un vivero forestal.



##### MEDIO AMBIENTE

En este espacio se han sembrado cientos de especies de todo el Ecuador, y son árboles los cuales se los han conservado todos, así como en su estado natural.



## CONCLUSIÓN

Haciendo un análisis del parque recreativo forestal “Luciano Andrade Marín”, es un bosque nativo y exótico en el cual existen diferentes áreas recreativas o esparcimiento.



## ANÁLISIS DE MODELOS REALES INTERNACIONALES

### PARQUE PRESIDENTE ADOLFO SUÁREZ

#### UBICACIÓN

Este parque se encuentra en Sant Vicent del Raspeig, Alicante, España. Está situado entre el polígono industrial Canastell y el casco urbano, a espaldas del Hospital, por lo que sirve de elemento vertebrador entre la zona industrial y el casco urbano.



#### EMPLAZAMIENTO

Se encuentra emplazado en una extensión de 80.000 metros cuadrados.

#### FORMA

Tiene forma irregular con ondulaciones las cuales se conectan a las diferentes actividades a que se está destinada.





## TECNOLOGÍA

Tiene estructura de hierro, hormigón armado, vidrio con cubierta vegetal



## FUNCIÓN

Dispone de zonas de arbolado, praderas, dos lagunas artificiales, zonas húmedas, un parque de tráfico y reserva de suelo para equipamientos deportivos, cafetería y otros servicios.

Desde un mirador, donde se ha instalado un monolito en homenaje al ex presidente del Gobierno Adolfo Suárez, se puede contemplar todo el parque y la ciudad.

El parque cuenta con tres accesos por la zona más próxima al casco urbano, el polígono industrial y la zona norte.



## **MEDIO AMBIENTE**

El proyecto contempla la plantación de más de 600 árboles, 40.000 arbustos y 15.000 metros cuadrados de praderas.

## **CONCLUSIÓN**

En este parque existen diferentes espacios de juegos como también para los adultos, este parque es un pulmón verde para la ciudad y está hecho sobre todo en un ambiente natural.



## ANÁLISIS DE MODELOS REALES NACIONAL

### PARQUE BICENTENARIO

#### UBICACIÓN

El parque estará ubicado en el área colindante con las avenidas Circunvalación y Cuarto Centenario, en proximidades de la urbanización El Bosque, en el noroeste de la ciudad de Cochabamba.

#### EMPLAZAMIENTO

Estará emplazado sobre diez hectáreas de terreno en el norte de la ciudad; será el más grande del municipio de Cercado.



#### FORMA

Tiene forma irregular con círculos y ondulaciones las cuales se conectan a las diferentes actividades a que se está destinada.





## TECNOLOGÍA

Piedra, ladrillo visto, madera, teja y otros elementos naturales son los materiales a emplearse para recrear elementos de antaño.



En un recorrido virtual por el parque, a base de imágenes tridimensionales del proyecto, se observa que el ingreso tiene una fuente de agua ornamentada con una pareja vestida a la usanza típica, fabricada en ferro cemento.



Ingreso En una maqueta virtual, se observa la puerta de ingreso al parque, adornada con gran cantidad de árboles y construida con materiales casi rústicos. - Redacción Central Los Tiempos



## **FUNCIÓN**

Su principal característica es que tiene un sector para cada edad, pero dentro un mismo espacio familiar. Y cuenta con áreas destinadas exclusivamente a niños, jóvenes y personas de la tercera edad

En el recorrido pasivo están incluidos el paseo de jardín de flores, mirador, puente colgante de paso, espacio de recreación para el adulto mayor que tendrá equipos de gimnasia terapéuticos, teatro al aire libre, estares de descanso cubiertos y semicubiertos, vertientes de agua, fuentes de agua, paseo semicubierto, cañadones y acuario.

A continuación sorprende un gran espejo de agua, de unos 2 mil metros cuadrados de superficie, con una catarata en medio y botes a pedal.

En otra área, una sala de reuniones de jatata y vidrio, con un equipo antiguo para escuchar discos de vinilo, entre otros entretenimientos, esperan a los ancianos, quienes también podrán disponer de un gimnasio al aire libre cuyas características fueron sugeridas por representantes del Centro del Adulto Mayor.

Mientras que para los jóvenes habrá una pista de patinaje, juegos aéreos, un andarivel para pasar sobre la laguna y un área de juegos de guerra.

En el área infantil, habrá un espacio con juegos tradicionales, atalayas de madera, un parque inflable, una ciclo vía y un tren que hará un recorrido por el parque. Los juegos también tendrán accesos para discapacitados.

Si bien hay un área específica por edad, la plaza de comidas y los parrilleros con mesas rústicas y asientos hechos de troncos, son el centro común de reunión familiar.

Para los jóvenes, muros para escalar, y para los niños, parques de diversión con toboganes y otros juegos”

Además, habrá una ferrovía, una vía de caminata, miradores y un acuario gigante, obra que sería concluido hasta diciembre.

“Para los adultos, instalaremos aparatos para ejercicios y campos especiales de diversión. Para los jóvenes, muros para escalar, y para los niños, parques de diversión con toboganes y otros juegos”, explicó ayer al mostrar su “

## **MEDIO AMBIENTE**

En el recorrido pasivo está incluido el paseo de jardín de flores, mirador, puente colgante de paso con una variedad de árboles.



Recreo floral Una área destinada exclusivamente a las flores, resalta en medio del complejo turístico. En el recorrido se observan pequeñas atalayas de madera. - Redacción Central Los Tiempos.

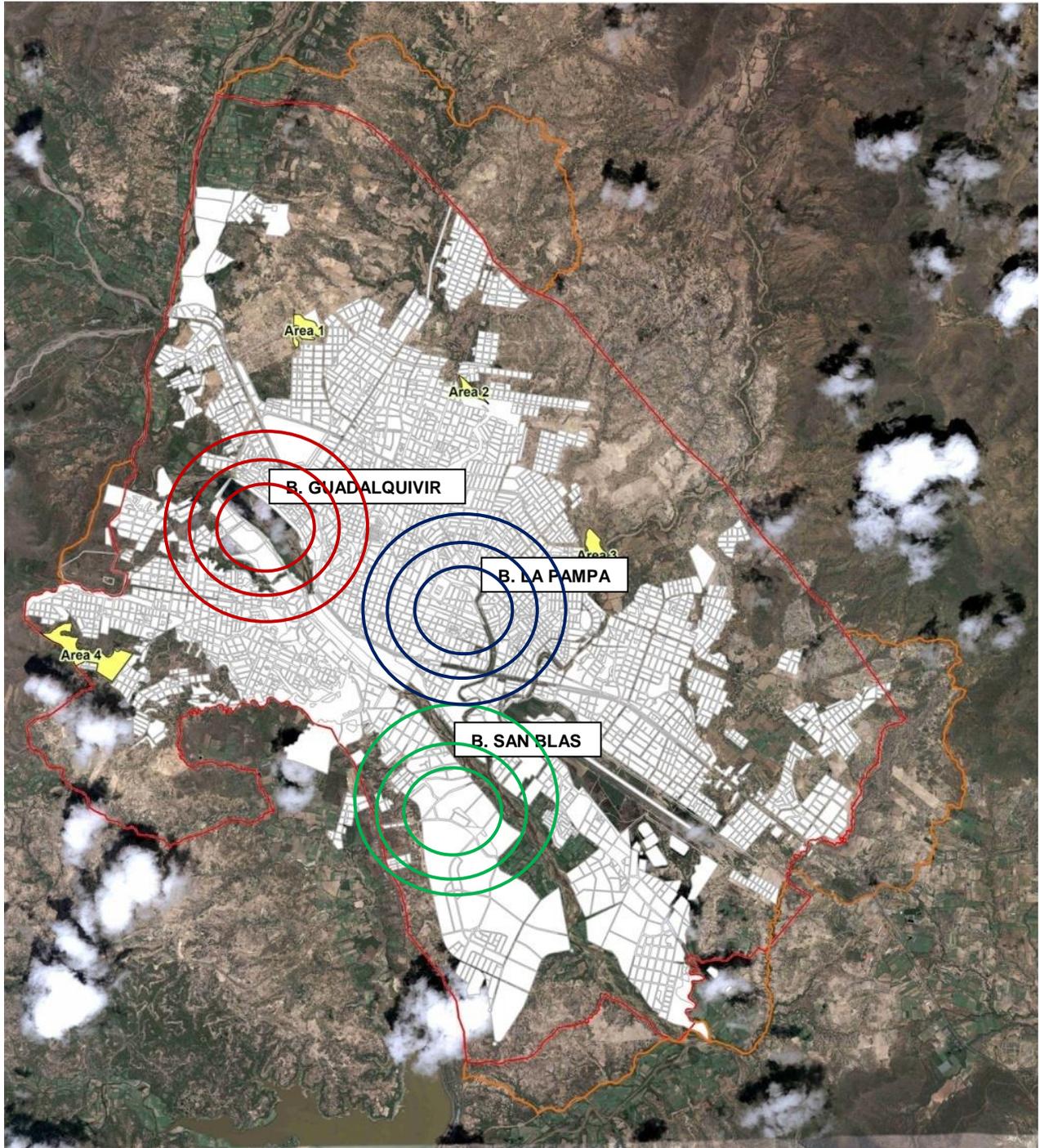
## CONCLUSIÓN

Podemos ver que en este parque existen diferentes espacios de juegos para los niños y adultos. Y la integración y creación de espacios verdes en el entorno y envolvente al parque bicentenario.



## VII. SITIOS DE INTERVENCIÓN

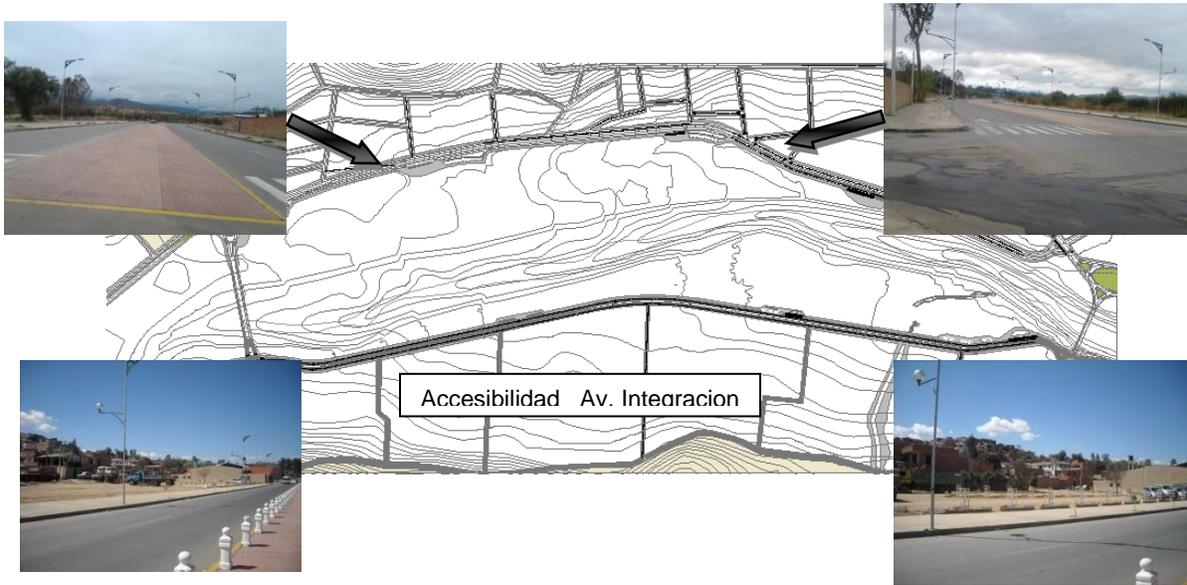
- 1.- Distrito 6 (Barrio Guadalquivir) —
- 2.- Distrito 12 (Barrio San Blas) —
- 3.- Distrito 9 (Barrio La Pampa) —





## Distrito 6 (Barrio Guadalquivir)

### Vistas



## Distrito 12 (Barrio San Blas)

### Vistas





**Distrito 4 (Barrio La Pampa)**

**VISTAS**



**VII.1.-TABLA COMPARATIVA**

**EVALUACIÓN Y ELECCIÓN DEL TERRENO**

CARACTERÍSTICA	B. GUADALQUIVIR	B. LA PAMPA	B. SAN BLAS
<b>Terreno</b>	Pendiente totalmente plano.	Pendiente plana.	Pendiente con 0% a 5% plano
<b>Posibles actividades que es considerado zona de recreación.</b>	Es considerada como zona habitacional de alta densidad, cuenta con grandes áreas de recreación no definidas, Plazuela, campos deportivos, aeromodelismo.	Es considerada como zona Habitacional de alta densidad. La cual tiene pocas áreas de recreación.	Es considerada como zona de densidad baja, con áreas de cultivo.
<b>Accesibilidad</b>	Buena	Regular	Buena



<b>CUADRO EVALUATIVO DE PROPUESTA</b>	<b>B. GUADALQUIVIR</b>	<b>B. LA PAMPA</b>	<b>B. SAN BLAS</b>
Accesibilidad al predio	4	3	2
Infraestructura vial	3	2	2
Transporte urbano	0	2	2
Tiempo de recorrido desde el centro de la ciudad	5	4	2
Disponibilidad del terreno	5	4	3
Área del terreno	5	4	4
Topografía	5	4	5
Resistencia del suelo	4	4	5
Visuales	5	4	5
Servicios Básicos	4	4	3
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>34</b>	<b>32</b>

### Valor de Características

Malo 0 Deficiente1 Regular 2 Bueno 3 Muy Bueno 4 Excelente 5

### VII.2.-CONCLUSIÓN

Al hacer un análisis de los diferentes distritos y en el cual se eligieron tres como son:

Distrito 6 (Barrio Guadalquivir)

Distrito 12 (Barrio San Blas)

Distrito 9 (Barrio La Pampa)

Se hizo una investigación a los tres sectores elegidos llegando a la conclusión que es el más adecuado por su ubicación y el cual se encuentra cerca del casco viejo de la ciudad de Tarija y es representativo por lo que se encuentra ubicado cerca del río Guadalquivir el cual es una historia para Tarija, es el distrito 6 en el barrio Guadalquivir.

### VII.3.-JUSTIFICACIÓN DEL TERRENO

Realizamos una evaluación de cada terreno tomando en cuenta 2 aspectos fundamentales: Aspecto Vial, Aspecto Físico Natural y Aspecto Urbano, asignándole una ponderación en cada aspecto y comparando ambos terrenos.

De acuerdo a la evaluación efectuada en cada alternativa se determina que la opción N° 1 “distrito 6”, barrio Guadalquivir es la más calificada para la elaboración de este Proyecto arquitectónico, ya que es un área natural. En relación con el centro histórico (patrimonial), por el río Guadalquivir y de esta forma recuperamos el río y evitamos agredir el paisaje urbano con construcciones manteniendo el lugar en su habitación natural.

### VII.4.- EMPLAZAMIENTO Y UBICACIÓN

Para la elección del emplazamiento se tomó en cuenta la estructuración de los núcleos; cada uno relacionado con su entorno.



## DISTRITO 6



### VII.5.-Tipos de Suelo

**Suelo Gravoso Arenoso.-** Este tipo de suelo se encuentra a lo largo del río Guadalquivir, con características impermeables. Esta zona está perdiendo sus propiedades naturales, gracias a la extracción desmesurada de los áridos de la zona, que son utilizados como materia prima para la construcción. Los usos que se les da a este tipo de suelo son, para la construcción ligera y de baja densidad.



**Suelo Arenoso Arcilloso.**-Este tipo de suelo es utilizado mayormente en la agricultura, tiene características erosionables de baja compresión y una granulometría muy fina. El uso que se le da a este suelo es para la construcción de baja densidad y como material para carreteras.

**Suelo Arcilloso.**- El suelo de esta zona es muy fino, se toma plástico cuando esta húmedo, también es muy erosionable los cuales causan pendientes muy pronunciadas, los usos que se les da a este tipo de terreno son para la construcción de densidad baja.

**Subsuelos.**- El tipo de subsuelo que tenemos en esta área, son las sedimentarias y clásicas, eso debido a las características que presenta la superficie del suelo, que son las siguientes: sedimentos de plantas acumuladas en lugares pantanosos, areniscas, traventino, conglomerado, etc. Este tipo de suelo es utilizado casi siempre, en la agricultura, zonas de conservación o recreación y una urbanización baja.

## VII.6.-Topografía

La topografía varía en torno al lugar ya que se encuentra en ambos extremos del río Guadalquivir que de acuerdo a la característica del terreno podemos observar gran parte de la riberia del río está erosionada a consecuencia de la misma topografía existe quebradas que en tiempo de lluvia tiene un desagüe de toda la zona alta del lugar.



En cuanto en la parte de Aranjuez podemos observar que es una zona plana con una pendiente de 2- 5%. Está pendiente óptima para usos urbanos no presenta problemas de drenaje. No presenta problemas al tendido de redes subterráneas ni de construcción de obras civiles.

Este tipo de pendiente es buena para tener una densidad alta y baja.



**VII.7.-Accesibilidad**

La accesibilidad hacia el área de intervención, es buena ya que se tiene accesos, Muy importantes desde diferentes zonas, como la avenida Panamericana y Avenida Circunvalación con influencias de tráfico significativas.



**AVENIDA PANAMERICANA**



**AVENIDA CIRCUMBALACION**

Avenida las Américas y Av. Panamericana que tiene un flujo vehicular muy importante, por ser vías principales estructurantes. Y la Av. Libertad la cual es importante porque descongestiona a la ciudad.

Puente San Martín, en el desemboca el flujo vehicular de diferentes barrios aledaños, como ser Juan Pablo segundo, Aranjuez, Chaguaya, Mecánicos, Obrajes, Méndez Arcos el Carmen y el Molino.



**PUENTE SAN MARTIN**

Todos los barrios de este distrito tienen como vía principal de acceso el camino carretero “Panamericano”.

A continuación detallamos la población beneficiaria:

Nº	BARRIO
1	La Loma
2	Guadalquivir
3	El Carmen
4	57 Viviendas
5	Luis Pizarro
6	15 de Noviembre
7	Juan Pablo II
8	Virgen de Chaguaya



9	Libertad
10	15 de Agosto
11	Panamericano
12	Unión
13	Carlos Wagner
14	Los Álamos
15	Los Olivos
16	Paraíso
17	Urbanización los Mecánicos
<b>Total Población Personas</b>	<b>22.127</b>

## VII.8.-INFLUENCIA DEL MEDIO AMBIENTE

Para entender mejor las características climáticas se desarrollan diferentes cuadros de lluvia, vientos, radiaciones solares y temperaturas.

### Lluvias y viento

INDICE	UNID.	ENE	FEB	MA R.	ABR	MA Y.	JUN	JUL.	AG O.	SEP.	OCT	NO V.	DIC.	ANU -AL
PRESIPI- CION	Mm/dí a	133	107. 1	95.5	18.6	3.1	0.9	1	2.8	7.3	39.4	80.9	132	621. 7
Pp.MAX. DIARIO	Mm/dí a	91.5	80	71	33	20	19	17.5	23	15.4	48.6	105. 7	90	105. 7
DIAS C/LLUVIA		15	13	11	4	1	0	0	1	3	7	10	14	79
VELOC. DEL VIENTO	Km/dí a	4.8	4.6	1.5	4.8	4.4	4.2	5.3	6.4	8.3	7.8	7.1	5.5	5.6
DIR. DEL VIENTO	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
MAX. PRESIPITACIONES Y VELOCIDAD DE VIENTO														
MIN. PRESIPITACIONES Y VELOCIDAD DE VIENTO														

### Temperatura

INDICE	UNID.	ENE.	FEB.	MAR.	ABR	MA Y.	JUN	JUL.	AGO.	SEP.	OCT	NO V.	DIC.	ANU -AL
NUBOSIDAD	Octas	5	5	5	4	2	2	2	2	3	4	4	5	4
INSOLACION MEDIA	Horas	5.6	5.8	5.9	6.6	7.4	7.4	7.5	7.7	7.5	7.3	6.5	5.9	6.8
EVAPORACION MEDIA	Mm/dí a	4.54	4.48	4.07	3.57	3.04	2.76	3.15	4.03	4.87	5.48	5.17	4.9	4.17
RADIACION SOLAR	cal/cm 2/día	4.8	445.6	417.1	388. 9	372	342. 3	349. 3	392	413. 7	446. 2	453	488.8	409.8
VARIACIONES MAYORES														
VARIACIONES MENORES														

### Efectos Solares

INDICE	UNID.	ENE.	FEB.	MAR.	ABR	MA Y.	JUN	JUL.	AGO.	SEP.	OCT	NO V.	DIC.	ANU -AL
TEM. MAX. MEDIA	°C	27.4	26.8	26.8	26.1	25.3	24.7	24.7	25.8	26.3	27.5	27.4	27.6	26.4
TEM. MIN. MEDIA	°C	14.6	14.1	13.7	11		2.7	2.5	4.9	7.7	11.5	13.1	14.3	9.7



TEMP. MEDIA	°C	21	20.5	20.2	18.6	20	13.7	13.5	15.4	17	19.5	20.3	20.9	18
TEM. MAX. EXTR.	°C	36	36.2	35.2	36.6	1	35.8	35.5	38	39	40.5	40	38.5	40.5
TEM. MIN. EXTR.	°C	6	4.5	6.5	- 1.5	4.4	- 8.5	-7.5	- 9.5	- 4.5	1	2.5	5.5	- 9.5
DIAS CON HELADA		0	0	0	0		8	9	4	1	0	0		23
HUMEDAD RELATIVA	%	68	70	70	67	S	57	55	53	54	57	62	66	62
*TEMPERATURAS Y % MAYORES														
*TEMPERATURAS Y % MENORES														

## VII.9.-CONTEXTO SOCIOECONÓMICO

### POBLACIÓN

El distrito N° 6 en la actualidad aglutina unas 22.127 personas agrupadas en 4430 familias con un promedio de 5 miembros por cada familia, todos están ubicados en 16 barrios, gran parte de esta población tiene como fuerte principal el comercio informal, en un porcentaje reducido se tiene a los albañiles, artesanos, pequeños productores y un número mucho menor al sector profesional.

A esto debemos añadir las 8 unidades educativas que se encuentran en este distrito y que alberga a unos 5.000 estudiantes de los diferentes niveles.

Gran parte de estas personas que viven en estos barrios son personas que migraron del campo a la ciudad del departamento de Tarija y de gran parte del resto del país.

Las lenguas que más se habla son el castellano, quechua y aimara.

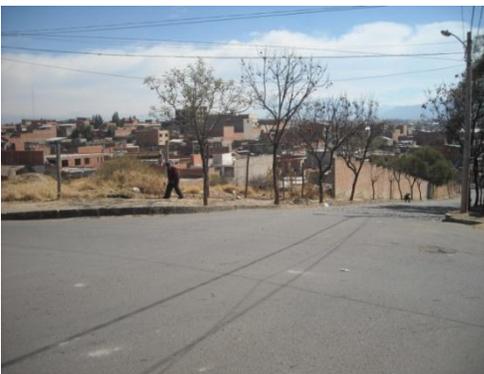
### VII.10.-CARACTERÍSTICAS DE VIVIENDA

Podemos ver que existen diferentes tipos de vivienda en el distrito 6 como por ejemplo en la parte del barrio el Carmen y barrio Guadalquivir la mayoría de las viviendas son de una planta hasta de dos plantas.





Y en la zona de la loma campesino, etc. la tipología de la vivienda es de una planta de dos, de tres, etc.



Como también existen viviendas muy precarias las cuales son con materiales de adobe y otras de material como el ladrillo visto.

Pero también existe con materiales como el vidrio y metal en algunos sectores del distrito sobre todo en el campesino.

En cuanto a la zona de La Loma y el Campesino son zonas sobre todo comerciales, y en el mercado el Campesino es un lugar donde la gente recurre a abastecerse para su uso diario.



## VII.11.-SERVICIOS BÁSICOS

En cuanto a los servicios básicos del distrito 6 cuenta con todos los servicios, luz, agua,



gas, telefonía, cable. Pero los cuales son muy precarios.



## USO DEL SUELO

Es importante aclarar que para el análisis realizado se tomó un radio de influencia del sitio elegido, con el fin de obtener datos necesarios y conocer elementos de impacto directo con el sitio.



ABASTECIMIENTO Y SERVICIOS	
SERVICIOS Y ABASTECIMIENTO	EQUIPAMIENTO
RECOJO DE BASURA	SÍ
MERCADO	NO



<b>INFRAESTRUCTURA TÉCNICA URBANA ACCESIBLE DIRECTAMENTE AL TERRENO</b>	
SERVICIOS	EQUIPAMIENTO
RED DE AGUA POTABLE	SÍ
ALCANTARILADO SANITARIO	SÍ
ALCANTARILADO PLUVIAL	NO
GAS POR TUBERÍA	SÍ
LÍNEA TELEFÓNICA	SÍ
FIBRA ÓPTICA	SÍ
RED ELÉCTRICA	SÍ
ALUMBRADO PÚBLICO	SÍ

<b>INFRAESTRUCTURA SOCIAL</b>	
TIPOLOGÍA DE INFRAESTRUCTURA	EQUIPAMIENTO
ASISTENCIA SANITARIA	NO
EDUCACIÓN Y FOMENTO	SÍ
RELIGIOSA	SÍ
CULTURA Y ESPARCIMIENTO	NO
TIENDA DE ABARROTÉS	SÍ
MICRO MERCADO	NO
REPARTO DE GARRAFAS	SÍ



## VII.12.-CONTEXTO CULTURAL

En el distrito 6 existen diferentes culturas debido a la migración que existe en esa zona. Sobre todo se adquirió costumbres de las zonas del norte.

Como también en cuanto a la educación existen pocos colegios los cuales podemos mencionar:

Colegio Avelina Raña

Colegio Fe y Alegría

Colegio Carlos Wagner

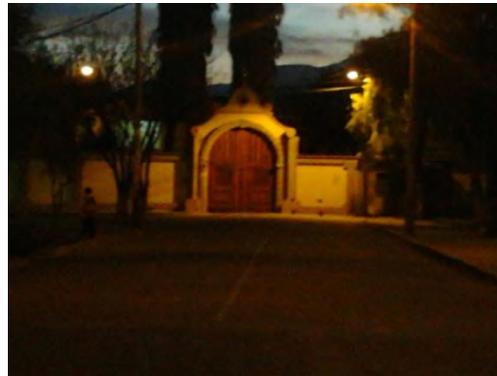
Colegio Nazaria Ignacia March Fe y Alegría

Colegio CEBBA

Y existe la Iglesia de La Loma de San Juan

Iglesia de San Martín de Porres

Así como también existen templos

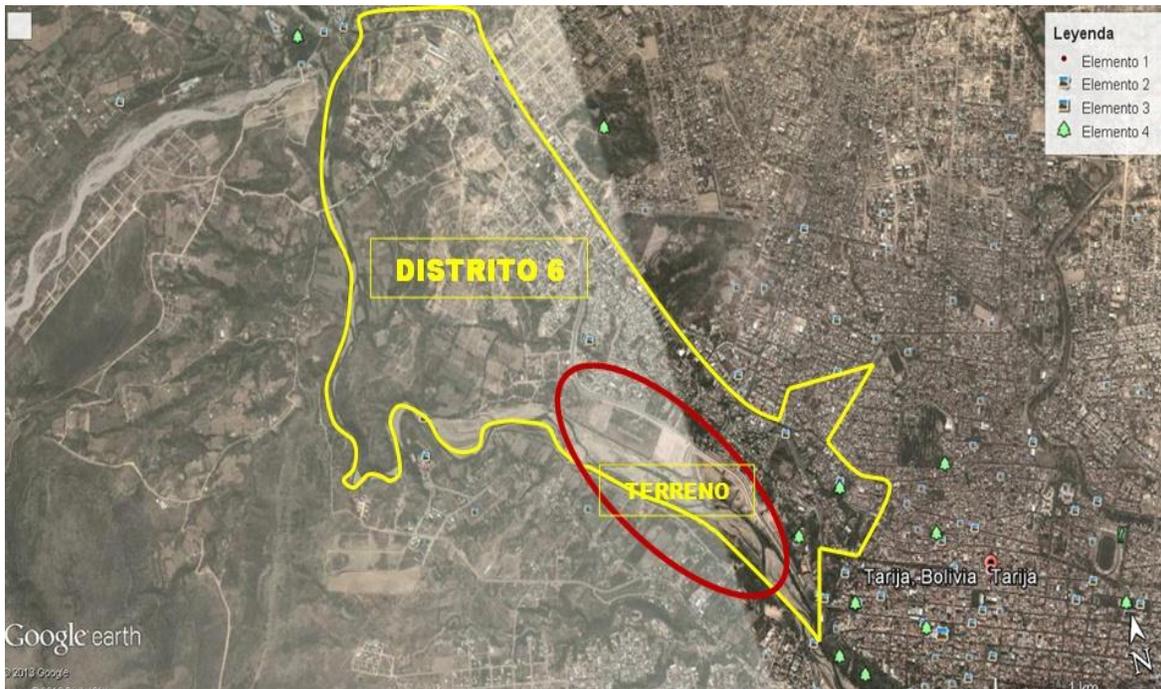


## VII.13.-CONCLUSIONES

Concluyendo con todo éste análisis de la ciudad de Tarija y se determinó la necesidad de equipamientos de educación, recreación y cultura su distribución en el área urbana, y contando con el espacio necesario para el emplazamiento de un Parque multi-recreativo Integral Juegos de Antaño para la Ciudad de Tarija.

## VIII. ANÁLISIS DEL SITIO DE INTERVENCIÓN

### VIII.1.- ANTECEDENTES DEL TERRENO, BARRIO GUADALQUIVIR



El área de estudio se encuentra ubicado en la parte nor- este de la ciudad de Tarija la cual se encuentra dividida en dos partes, por el río Guadalquivir, el cual comprende los siguientes barrios La Loma, El Carmen, Guadalquivir, 57 Viviendas, Luis Pizarro, 15 de Noviembre, Juan Pablo II, Libertad, Virgen de Chaguaya, Aranjuez, Panamericano, Obrajes, Carlos Wagner y Los Álamos

#### Uso del Suelo

Es importante aclarar que para el análisis realizado se tomó un radio de influencia del sitio elegido, con el fin de obtener datos necesarios y conocer elementos de impacto directo con el sitio.

### VIII.2.-EMPLAZAMIENTO Y UBICACIÓN DEL TERRENO

Para la elección del emplazamiento se tomó en cuenta la estructuración de los núcleos; cada uno con un tema relacionado a su entorno.



El terreno presenta una pendiente leve y con una facilidad de acceso, convirtiéndose en una zona estratégica apta para el emplazamiento del proyecto.



### VIII.3.-ACCESIBILIDAD

Tiene una vía principal la cual es la Avenida Integración



#### **Extensión**

El terreno tiene una superficie de 163.000 m<sup>2</sup>.

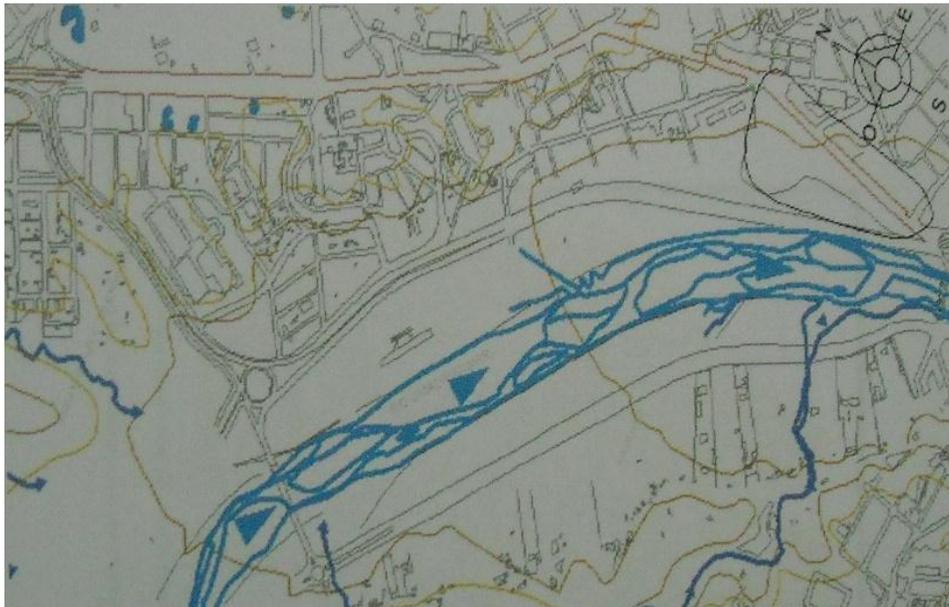


### **Tipo de suelo**

**Suelo Gravoso Arenoso.-** Este tipo de suelo se encuentra a lo largo del río Guadalquivir, con características impermeables. Esta zona está perdiendo sus propiedades naturales, gracias a la extracción desmesurada de los áridos de la zona, que son utilizados como materia prima para la construcción. Los usos que se les da a este tipo de suelo son, para la construcción ligera y de baja densidad.

### **VIII.4.-TOPOGRAFÍA**

El terreno es totalmente plano y se encuentra al lado del río Guadalquivir.



### **VIII.5.-HIDROGRAFÍA**

El crecimiento acelerado de la mancha urbana, ha ocasionado que se presente asentamientos humanos ilegales a lo largo de las riveras de ríos y quebradas sin respetar los aires de Quebrada (25 m. de la última crecida) que por la ley de municipalidades que esta estipula, en consecuencia los causes fueron acortados causando el ascenso de las aguas de avenidas y por ende inundando áreas urbanas.

### **VIII.6.-VEGETACIÓN**

Los tipos de vegetación en el sector son los siguientes:



CARACTERÍSTICAS	
PASTISAL vegetación de fácil sustitución asoleamiento constante temporal de lluvias, temperaturas.	Zona de recreación, preservación por ser un hito en nuestro departamento, paseo ajardinados
VEGETACIÓN ALTA existe a orillas del río.	Sauces, molles, taco, álamo, toborochi
VEGETACIÓN MEDIA se encuentra en las zonas altas, rocosas.	Churqui, tacos y taquillos
VEGETACIÓN BAJA se encuentra en toda el área a intervenir	Tenemos los pastizales y flores silvestres

### VIII.7.-CLIMA

#### Vientos

Los vientos predominantes son los de suroeste con una velocidad de 4 nudos.

### VIII.8.-ASOLEAMIENTO

Existen diferentes climas ya que se encuentra a orillas del río Guadalquivir y está en una superficie plana.

#### Humedad

Existe una humedad de 62% anual.

### VIII.9.-VISUALES

El terreno tiene vistas al norte como ser la avenida Integración en el corte de la zona denominada barrio Panamericano.



La vista que tenemos hacia el este es el barrio Guadalquivir cuya accidentada topografía presenta un paisaje mixto, logrando identificarse casas, en terrenos agrestes

## PARQUE MULTI-RECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA



La vista que tenemos al sureste es con el edificio del cine Mega-Center



La vista que presenta hacia el sur es la Unidad Educativa Aniceto Arce.



La vista que tiene al sud oeste presenta un paisaje con árboles propios de esta región.



La vista que presenta hacia el oeste presenta un paisaje con una topografía más homogénea y no tan accidentada.



La vista que presenta hacia el nor oeste nos muestra un paisaje montañoso con vegetación propia del lugar.



## VIII.10.-CONCLUSIONES

- El terreno está ubicado en el barrio Guadalquivir, tiene un acceso principal el cual es la Avenida Integración, la cual se conecta con la avenida las Américas.
- El mismo presenta una superficie relativamente plana y la cual se encuentra al lado del río Guadalquivir.
- Esta zona es adecuada para realizar las actividades deseadas, ya que el cual tiene conexiones culturales.

- Las áreas de equipamiento ya definidas por la DOT.
- El terreno nos ofrece realizar las siguientes actividades de recreación:
  - Diferentes espacios para cada juego como ser:
    - Los juegos de Antaño
    - Aeromodelismo
    - Barco modelismo
    - Automodelismo
  - Espacios de Gastronomía
  - Espacios al aire libre
  - Espacios cubiertos
  - Espacios semicubiertos
  - Aulas
  - Biblioteca virtual
  - Auditorio
  - Baños
  - Quioscos
  - Tiendas





## I. PREMISAS DE DISEÑO

### IX.1.-PREMISAS MORFOLÓGICAS

La composición morfológica formal del proyecto estará basada en el lenguaje arquitectónico orgánico.



### IX.2.-PREMISAS FUNCIONALES Y ESPACIALES

Según las características del terreno se plantean la organización del espacio estructurado a partir del área que será de mayor relevancia del proyecto que son los espacios para los juegos al aire libre, cubiertos y semicubiertos.

### IX.3.-PREMISAS TECNOLÓGICAS

Las soluciones tecnológicas estarán basadas en el manejo de materiales como el H°A° el metal, vidrio. Además de innovar con materiales livianos y acústicos.

### IX.4.-PREMISAS AMBIENTALES

El desarrollo de los conceptos bioclimáticos para la construcción del parque siguiendo los criterios de sostenibilidad serán adoptadas como líneas de acción. Promoviendo estos criterios de arquitectura mediante la implantación de energías renovables, así como dispositivos técnicos que permitan reducir el consumo de agua y energía; igualmente con el reciclaje de agua de lluvia, aprovechamiento de los recursos naturales como radiación solar, el viento, temperatura. La ventilación natural será parámetro importante del proyecto y promover el aumento de áreas verdes y de esparcimiento mediante la propuesta en el diseño de cubiertas ajardinadas.



## ASPECTOS MORFOLÓGICOS

El aspecto morfológico del proyecto será elaborado tomando en cuenta el Entorno inmediato; es imprescindible no romper con el lenguaje arquitectónico que refleja la identidad de la zona debido al gran valor cultural histórico que tiene la misma. Se podrá captar la atención de los visitantes utilizando elementos formales que reflejen rasgos naturales - tradicionales y señalen la presencia de espacios llamativos.



## **ASPECTOS ESPACIALES**

Consolidar el sector en un polo activo y representativo por medio de actividades, creando un circuito educativo que refuercen a las propuestas dentro de la visión de ciudad que se plantea proporcionar espacios libres y de relajación previa o posterior a la visita del equipamiento, para así junto a los “juegos recreativos de antaño” pudiesen escapar de la vida cotidiana para encontrarse con lo tradicional.

Maximizar los espacios de circulación. Por medio de los recorridos a través de los espacios, generando una apropiación más directa de los mismos, ya que la circulación es un medio eficaz para percibir todo el espacio como una unidad.

Es importante también la creación de espacios semiabiertos para lograr dinamismos de espacios y diferentes percepciones del mismo.



## **ASPECTOS FUNCIONALES**

Conformar la estructura funcional mediante diversidad de actividades y acontecimientos interactivos con una infraestructura singular que permita enriquecer y maximizar la difusión de los acontecimientos recreativos, haciendo de la circulación un espacio abierto, activo que captará permanentemente la atención del público.

La circulación dada entre las áreas mencionadas anteriormente deberá ser fluida, dinámica y clara.

Se creará espacios de encuentro al aire libre con recorridos que conectarán con todos los diferentes sectores del entorno.



## ASPECTOS URBANOS

La vía Peatonal como lugar de Convivencia ir a pie no sólo supone salvar una distancia, también es una experiencia física y también la única forma de circulación con posibilidades de comunicación.

Se pretende que el recorrido peatonal además de ser un espacio de circulación, sea un espacio donde la gente pueda apropiarse del espacio exterior, por medio de la convivencia, la actividad, el intercambio y las manifestaciones al aire libre.



## IX.5.-ALCANCES Y LIMITACIONES

- Esta investigación será de tipo descriptivo con la intención de establecer cuáles son las soluciones o problemas a las diferentes actividades que se requiera dar según las investigaciones y llegando a una conclusión, las cuales beneficiarán a los diferentes sectores de la ciudad.
- ❖ Falta de difusión de los juegos de antaño en función a la recreación, se puede ver reflejada con bajo nivel, puesto que no existe apoyo; al hacer un análisis de la temática.
- ❖ Existe un problema que es la vida cotidiana en la cual se ve reflejada la tensión que sufre cada ser humano al enfrentar su vida diaria sin poder realizar actividades en función a esta y en el cual no exista un espacio adecuado para dicho evento.
- ❖ Pérdida de los valores inculcados a los niños, sobre lo que eran los juegos tradicionales de antaño, por la aparición de nuevas tecnologías, como ser el internet, juegos electrónicos, el alcohol y las drogas.

## IX.6.-CONCLUSIONES

Un recuerdo de los juegos que se van perdiendo y sólo viven en la mente de aquéllos que los jugaron, puesto que las nuevas generaciones ya están metidas en la tecnología, logrando muchas veces tener una imaginación copiada y no creada.



La presencia del internet y los juegos electrónicos hacen que muchos niños supriman las actividades deportivas, lo que puede generar daños a la salud y la pérdida de la creatividad, por ese motivo la dirección de Género y Generacionales de la comuna paceña realizó ayer una feria en la San Francisco para recuperar los juegos de antaño como la choca, ula- ula, pata- pata, entre otras.

## **JUSTIFICACION**

- ❖ A través de la riqueza natural y sobre todo lo que eran los juegos de antaño la cual es representativa en los diferentes sitios existentes en el mundo, se pretende fomentar y motivar a todos, tanto como turistas a involucrarse en una actividad que son los juegos, con el objetivo de impulsar a través de este programa recreativo cultural que se conozcan dicha riqueza de las costumbres sobre lo que eran los juegos y que la gente acostumbraba realizar en esas épocas.

## **HIPOTESIS**

- La construcción de un lugar interactivo mejorara la gestión de espacios públicos del municipio por lo tanto se incentivarán a que los juegos de antaño en la ciudad de Tarija provincia cercado del Departamento de Tarija en los próximos años sean productivo.
- Por eso se propondrá un “lugar de Juegos recreativos de antaño” que ayude a desempeñar mejor las actividades y que introduzca a los Tarijeños de una manera social a la recreación y genere a la vez producción y evitamos el incremento de delincuencia juvenil existente hoy en día.



## X. PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO

### **El usuario.-**

Son diversas las actividades que se van a realizar en el jardín recreativo de tradiciones en la ciudad de Tarija, por lo cual, al que éste va dirigido y es muy amplio y variado, ya que los principales son los mismos usuarios de todas edades identificados.

### **Definición de Áreas**

**Áreas de ingreso.-** Las áreas de ingreso serán espacios al aire libre; donde el planteamiento de área verde (plazas de ingreso) será un nexo entre espacios exterior e interior; donde también se desarrollarán actividades recreativas tradicionales.

**Estacionamiento.-** Ubicar los estacionamientos por áreas para evitar congestionamiento y cruce de circulaciones. Al ubicar los estacionamientos se tendrá un mejor control del ingreso hacia las diferentes áreas; tomando en cuenta parqueos para vehículos, motos y bicicletas. Dividido en aparcamiento para el personal y aparcamiento.

**Área administrativa.-** Cuenta con las diferentes oficinas para las actividades propias de administración y gerencia del jardín además de la organización de eventos dentro del mismo.

**Área educativa.-** La infraestructura que se planteara el de “salas” donde la educación formación en estas actividades.

- Aulas
- Depósitos de materiales
- Informaciones- enfermería: Oficinas de carácter informativo y atención al cliente.
- Servicios sanitarios: Baños por sexo; y especiales para minusválidos.
- Zona de quioscos: servicios de comestibles.

**Área Biblioteca Virtual.-** Como apoyo para las actividades tradicionales, se propone una biblioteca computarizada en general con los siguientes espacios.

- Sala de lectura.
- Sala Audiovisual
- Entrega de libros y revistas
- Batería de Baños
- Deposito

### **Área de Apoyo.-**

Para reforzar o complementar las actividades principales del parque recreativo de tradiciones en la ciudad de Tarija.

- Mostrador de información
- Oficina de encargado



- Cabina de control y seguridad
- Mantenimiento general
- Tiendas
- Dormitorio del sereno
- Batería de Baños

### Área Gastronómica

Pretende ser la unión de actividades, con la intervención social, para eso se pretende crear un sector central de cafetería con áreas de apoyo, donde a la vez aprecie lo que son los juegos de antaño. Para esto contara contara con los siguientes espacios.

- Cafetería
- Comedor
- Cocina
- Caja
- Batería de baños

### Áreas de juego

Lo que se quiere es agrupar dependiendo al tipo de juego y a la actividad ya sea activa o pasiva, para así unir a todos e incentivar a participar de todos los juegos.

#### DEFINICIÓN DE ÁREAS DE JUEGO DE ANTAÑO

SECTOR A	SECTOR B	SECTOR C	SECTOR D	SECTOR E	SECTOR F
TROMPO	RUM- RUM	AUTITOS	LIGA- LIGA	MANDANDIRU- DIRURAN	BARQUITOS DE PAPEL
CHUBIS	YOYO	EL ARO	LA SORTIJA	ARROZ CON LECHE	ESCONDIDITAS
BOLITAS	MARIQUITAS	CARRERAS EN SACOS	TUNCUNA O AVION	LOBO- LOBITO	PILLADITAS
LA MONENA	ENCHOQUE	VOLADORES	CUNITAS	GALLINITA CIEGA	QUITA MACHAS
LATINCHA	EL CUBO				SOL HIELO
PEPITAS	HULA- HULA				A LA UNA PARIÓ MI MULA
SAPITO	LA CUERDA				LA ZORRA CON WAWAS
LA TABA	PATA- PATA				ENCANTADO
GALLITOS					



## LOS JUEGOS DE ANTAÑO POR EDADES

ACTIVIDAD ACTIVA	EDADES
TROMPO	7- 15 años
CHUBIS	7- 15 años
BOLITAS (CANICAS)	7- 15 años
LA MONENA	10- 14 años
LATINCHA	8- 14 años
TUNCUNA O AVION	7- 15 años
HULA- HULA	7- 15 años
AUTITOS	7- 12 años
AUTOS DE CARRERA	8- 14 años
CARRERAS EN SACOS	8- 16 años
ESCONDIDITAS	5- 12 años
ENCANTADO	7- 10 años
PILLADITAS	6- 10 años
QUITA MACHAS	6-10 años
SOL HIELO	6- 10 años
GALLINITA CIEGA	8- 12 años
ARROZ CON LECHE	4- 10 años
LOBO- LOBITO	6- 10 años
MANDANDIRU- DIRURAN	4- 10 años
LIGA- LIGA	8- 14 años
LA CUERDA	8- 14 años
TIRA LA CUERDA	10-16 años
A LA UNA PARIÓ MI MULA	8- 13 años
VOLADORES	8- 14 años
KECHIS	8- 15 años
CARRERAS CON AROS DE BICICLETAS	6- 10 años
PATA- PATA	6- 15 años
SAPITO	15- Adelante



LA TABA	18- Adelante
<b>ACTIVIDAD PASIVA</b>	<b>EDADES</b>
GALLITOS	7- 12 años
YOYO	5- 18 años
CUNITAS	8- 10 años
MARIQUITAS	7- 10 años
LA SORTIJA	8- 12 años
RUM- RUM	7- 10 años
ENCHOQUE	10- 15 años

### JUEGOS ACTUALES POR EDADES

<b>ACTIVIDAD ACTIVA</b>	<b>EDADES</b>
COLUMPIO	3- 14
RESBALADERO	5- 14
SUBE BAJA	5- 14
RUEDA LOCA	6- 14
CUBO	6- 14
BARRAS	5- 14
SALTARIN	6- 12
JUEGOS INFLABLES	3- 12
PINTADOS	3- 14
AUTITOS A CONTROL REMOTO	3- 5
TRICICLO	3- 6
BICICLETA	6- 18

### JUEGOS DE MESA POREDADES

<b>ACTIVIDAD PASIVA</b>	<b>EDADES</b>
CARTAS (BARAJAS)	18-Adelante
CACHO	18-Adelante



LUDO	18-Adelante
DOMINO	18-Adelante
AJEDREZ	18-Adelante
DAMA CHINA	18-Adelante
INMOBILIARIO	18-Adelante
A VER SI SABES	Toda edad
JHENGA	Toda edad
CUBO	Toda edad
MONO POLIO	Toda edad
PALITOS CHINOS	Toda edad
BINGO	Toda edad

## DEFINICION DE AREAS

### JUEGOS DE ANTAÑO

SECTOR A	SECTOR B	SECTOR C	SECTOR D	SECTOR E	SECTOR F
TROMPO	RUM- RUM	AUTITOS	LIGA- LIGA	MANDANDIRU- DIRURAN	BARQUITOS DE PAPEL
CHUBIS	YOYO	EL ARO	LA SORTIJA	ARROZ CON LECHE	ESCONDIDITAS
BOLITAS	MARIQUITAS	CARRERAS EN SACOS	TUNCUNA O AVION	LOBO- LOBITO	PILLADITAS
LA MONENA	ENCHOQUE	VOLADORES	CUNITAS	GALLINITA CIEGA	QUITA MACHAS
LATINCHA	EL CUBO				SOL HIELO
PEPITAS	HULA- HULA				A LA UNA PARIÓ MI MULA
SAPITO	LA CUERDA				LA ZORRA CON WAWAS
LA TABA	PATA- PATA				ENCANTADO
GALLITOS					

### JUEGOS ACTUALES

### JUEGOS DE MESA

SECTOR G	SECTOR H
----------	----------

PARQUE MULTI-RECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA



COLUMPIO	CARTAS (BARAJAS)
RESBALIN	CACHO
SUBE BAJA	LUDO
RUEDA LOCA	DOMINO
CUBO	AJEDREZ
BARRAS	DAMA CHINA
SALTARIN	INMOBILIARIO
PINTADOS	A VER SI SABES
AUTITOS A CONTROL REMOTO	JHENGA
	MONO POLIO
	CUBO
	BINGO
	PALITOS CHINOS

SECTOR A	AREA	CANT. DE PERSONAS	SECTOR B	AREA	CANT. DE PERSONAS	SECTOR C	AREA	CANT. DE PERSONAS
TROMPO	64 m2	6 a 10 personas	RUM- RUM	20 m2	4 personas	AUTITOS	96 m2	10 Personas
CHUBIS	30 m2	2 a 6 personas	YOYO	48 m2	10 personas	AUTOS DE CARRERA	240 m2	6 personas
BOLITAS	64 m2	6 a 10 personas	MARIQUITAS	24 m2	8 personas	CARRERA CON LLANTAS	256 m2	8 Personas
LA MONE-DA	64 m2	6 a 10 personas	ENCHOQUE	24 m2	8 personas	CARRERAS EN SACOS	256 m2	8 Personas
LATIN-CHA	64 m2	6 a 10 personas	EL CUBO	24 m2	8 personas	VOLADO-RES	324 m2	10 personas
PEPITAS	30 m2	2 a 6 personas	HULA- HULA	90 m2	6 personas	BARQUITOS DE PAPEL	24 m2	8 personas
SAPITO	30 m2	6 a 10 personas	LA CUERDA	100 m2	8 personas			
LA TABA	48 m2	4 a 6 personas	PATA- PATA	50 m2	6 personas			
GALLITOS	30 m2	2 a 6 personas						



## DIMENSIONAMIENTO DE LOS JUEGOS DE ANTAÑO POR SECTORES

SECTOR D	ÁREA	CANT. DE PERSONAS	SECTOR E	ÁREA	CANT. DE PERSONAS	SECTOR F	ÁREA	CANT. DE PERSONAS
LIGA- LIGA	16 m <sup>2</sup>	8 personas	MANDANDIRURURAN	20 m <sup>2</sup>	12 personas	ESCONDIDAS	200 m <sup>2</sup>	10 Personas
KECHIS	240 m <sup>2</sup>	10 personas	ARROZ CON LECHE	24 m <sup>2</sup>	10 personas	PILLADITAS	240 m <sup>2</sup>	10 personas
CHORRO MORRO	40 m <sup>2</sup>	6 a 10 personas	LOBO-LOBITO	24 m <sup>2</sup>	10 personas	QUITA MACHAS	240 m <sup>2</sup>	10 Personas
TUNCUNAO AVION	10 m <sup>2</sup>	4 a 6 personas	GALLINITA CIEGA	15 m <sup>2</sup>	10 personas	SOL HIELO	200 m <sup>2</sup>	10 Personas
CUNITAS	15 m <sup>2</sup>	6 a 10 personas				A LA UNA PARIÓ MI MULA	10 m <sup>2</sup>	10 personas
LÁ SORTIJA	15 m <sup>2</sup>	8 personas				LA ZORRA CON WAWAS	10 m <sup>2</sup>	10 personas
						ENCANTADO	36 m <sup>2</sup>	10 personas

## JUEGOS INFANTILES

SECTOR G	ÁREA	CANT. DE PERSONAS	TOTAL
COLUMPIO	1.50 x 5.00	16 personas	30 m <sup>2</sup>
RESBALIN	0.80 x 5.00	20 personas	16 m <sup>2</sup>
SUBE BAJA	4.00 x 2.00	8 personas	32 m <sup>2</sup>
RUEDA LOCA	r =1.2	20 personas	9.6 m <sup>2</sup>
CUBO	4.50 x 4.50	15 personas	81 m <sup>2</sup>
BARRAS	0.80 x 2.50	15 personas	8.00 m <sup>2</sup>
SALTARIN	r= 2	6 personas	16 m <sup>2</sup>
JUEGOS INFLABLES	4.00 x 5.00	15 personas	80 m <sup>2</sup>
PINTADOS	2.5 x 2.5	4 personas	20 m <sup>2</sup>
AUTITOS A CONTROL REMOTO	10 X 10	10 personas	100 m <sup>2</sup>
TRICICLO	10 X 10	10 personas	100 m <sup>2</sup>
BICICLETA	10 X 10	10 personas	100 m <sup>2</sup>



### JUEGOS INFANTILES Y DE MESA

SECTOR H	ÁREA	CANT. DE PERSONAS	TOTAL
CARTAS (BARAJAS)	0.9 x 0.9	4 personas	3.24 m2
CACHO	0.9 x 0.9	4 personas	3.24 m2
LUDO	0.9 x 0.9	4 personas	3.24 m2
DOMINO	0.6 x 0.6	2 personas	1.44 m2
AJEDREZ	0.6 x 0.6	2 personas	1.44 m2
DAMA CHINA	0.9 x 0.9	4 personas	3.24 m2
INMOBILIARIO	0.9 x 0.9	4 personas	3.24 m2
A VER SI SABES	0.9 x 0.9	4 personas	3.24 m2
JHENGA	0.9 x 0.9	4 personas	3.24 m2
MONOPOLIO	0.9 x 0.9	4 personas	3.24 m2
CUBO	1 x 1	4 personas	8 m2
PALITOS CHINOS	0.9 x 0.9	4 personas	3.24 m2



**PROGRAMA CUALITATIVA**

ÁREA	AMBIENTE	CUALIDAD FUNCIONAL	CUALIDAD ESPACIAL
ÁREA DE INGRESOS	Ingreso peatonal vinculado por pasarela	El ingreso por esta zona será delimitado por una plaza la cual tendrá visuales hacia los juegos de antaño.	Es importante también la creación de espacios semiabierto para lograr dinamismos de espacios y diferentes percepciones del mismo.
	Ingreso peatonal al área de juegos y aulas.	Por el tema de seguridad es necesario plantear varios ingresos y salidas para el desalojo inmediato del predio.	Cada ingreso estará delimitado por una plaza la cual servirá como espacio de espera.
	Ingreso vehicular	Existirá un ingreso exclusivo para los vehículos de uso público pero también otro exclusivamente para la carga y descarga de material.	Permitirá y evitara mejor la saturación de vehículos.

ÁREA	AMBIENTE	CANTIDAD	CUALIDAD FUNCIONAL	CUALIDAD ESPACIAL
ESTACIONAMIENTO	Portería	2	De importante, a la vigilancia y control del equipamiento.	Espacio destinado al control de ingreso y salida de vehículos.
	Vivienda de Portero	1	Permitirá el ingreso y salida de las personas que visiten el lugar.	Zona específica para uso del portero y encargado del predio que consta de dormitorio, baño y cocina.
	Cuarto de maquinas	1	Es importante para el control de todos los juegos de antaño.	Espacio destinado para la ubicación de control de las instalaciones eléctricas y de gas.
	Vías y circulación	-	En el cual está destinado específicamente a ello	Espacio destinado a la circulación y a las vías.
	Parqueo vehicular (cajón de 15 m2 c/u)	30 (1% del total)	Permitirá el parqueo a los vehículos.	Área destinada al Parqueo vehicular
	Parqueo bicicletas	50	Permitirá el parqueo a las bicicletas.	Área destinada al Parqueo de bicicletas.

PARQUE MULTI-RECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA



ÁREA	AMBIENTE	CANTIDAD	CUALIDAD FUNCIONAL	CUALIDAD ESPACIAL
ÁREA ADMINISTRATIVA	AHall de ingreso	Variable		Zona libre de circulación y transición.
	Área de espera	1	Servirá a las personas que necesiten ingresar a las diferentes actividades.	Zona específica de espera para usuarios de tránsito
	Secretaría	1	Recepción de asuntos concernientes al área administrativa.	Espacio laboral de recepción.
	ADM. Gral.	1	Contará con un área administrativa.	Espacio laboral de la gerencia administrativa del Jardín recreativo
	Of. del Director	1	Encargado de todo lo que se realice en el parque	Espacio laboral del encargado del parque
	Oficinas de organización de eventos	1	Encargado de todos los eventos que se presenten en los juegos recreativos de antaño.	Espacio laboral de organización de eventos culturales que se realizarán en los juegos de antaño.
	Archivo	1	Lugar para guardar todo lo referente al equipamiento.	Zona de resguardo de documentos legales correspondientes a la administración.
	Oficina contable	1	Encargado de llevar la contabilidad de todo lo que se realice.	Espacio laboral de responsables de la contaduría del jardín.
	Oficina de publicidad y marketing	1	Relacionada con toda la publicidad del proyecto.	Espacio laboral de elaboración de promoción de eventos a realizarse en el predio.
	Sala de juntas	1	En la que se desude todo referido a los juegos de antaño.	Zona de reuniones del personal administrativo y otros.
	Cocineta	1	Mingitorios y lavamanos.	Espacio para el preparado de sus meriendas.
	Baño de M. y H	2 2	Inodoros y lavamanos.	Espacio para el preparado de sus meriendas.

PARQUE MULTI-RECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA



ÁREA	AMBIENTE	CANTIDAD	CUALIDAD FUNCIONAL	CUALIDAD ESPACIAL
ÁREA EDUCATIVA	Informaciones	1	La cual se encarga de dar información correspondiente a las personas.	Zona designada para acceder a informaciones, espacio de una oficina.
	Aulas	2	En la cual podrán realizar sus propios juguetes.	Espacio designadas a la enseñanza de las diferentes tradiciones.
	Aulas	2	En la cual podrán realizar sus propios juguetes.	Espacio designadas a la práctica después de aprender la teórica.
	Enfermería	2	Es un lugar en el cual se atenderá a todo aquel que lo necesite.	Espacio destinado al ofrecimiento de servicios de primeros auxilios en caso de accidentes.
	Depósito de limpieza	1	Se guardaran los accesorios de limpieza.	Lugar de resguardo de materiales de limpieza.
	Quioscos de venta de comida rápida	4	En el cual se ofrecerá todo lo que es referido a comida que quiera acceder a ella.	Espacio de expendio de comida rápida.
	Quioscos de Dulces y gaseosas	4	En al cual se venderán dulces y gaseosas	Espacio de expendio de dulces y gaseosas.
	Baños Hombres, Mujeres	2 2	Inodoros y lavamanos.	Baños para uso exclusivo de espectadores.
	Baños Hombres, Mujeres	2 2	Inodoros y lavamanos.	Baños para uso exclusivo de espectadores con discapacidad.

ÁREA	AMBIENTE	CANTIDAD	CUALIDAD ESPACIAL	CUALIDAD ESPACIAL
ÁREAS DE APOYO	Mostrador de información	2	La cual sirve para dar información a todos los que estén interesados.	Área la que sirve de mostrador e información para los visitantes.
	Oficina del encargado	1	Es el encargado de toda el área.	Área en la que se encargara de organizar toda el área.
	Cabina de control y seguridad		Encargado del control y seguridad de todos los juegos	Servicios para los usuarios.

PARQUE MULTI-RECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA



		2	recreativos de antaño.	
	Mantenimiento General	1	Encargado de mantener y responsabilizar todo ese sector destinado.	Espacio designado al mantenimiento general del lugar.
	Batería de baños	1	Inodoros y lavamanos.	. Servicios sanitarios para los usuarios.
	Cuarto de maquinas	1	Es importante para el control de todos los sectores del parque de antaño.	Espacio destinado para la ubicación de control de las instalaciones eléctricas y de gas.
	Mostrador de información	1	El cual es el que se encarga de dar información a la gente que visita el parque	Espacio destinado a la gente que se encarga de informar.
	Enfermería	1	Para aquellas personas que tengan mal estar y tengan atención en el parque	Espacio destinado a la salud.

PARQUE MULTI-RECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA



ÁREA	AMBIENTE	CANTIDAD	CUALIDAD FUNCIONAL	CUALIDAD ESPACIAL
ÁREAS DE ESPARCIMIENTO Y GASTRONOMÍA	Cafetería	1	Se pretende que esta zona sirva de cafetería.	Espacio designado a la venta de alimentos
	Cocina	1	En el cual se realiza el preparado de los alimentos.	Zona específica para el preparado de alimentos.
	Caja	1	En el cual se realizan cobros de cada producto adquirido.	Espacio delimitado por la cobranza de cada producto vendido.
	Barra	1	Un lugar en el cual se puede sentarse para consumir.	Espacio designado a
	Baños	4	Inodoros y lavamanos.	Servicios sanitarios para los usuarios comensales.
	Patio Principal	1	En el cual servirá en cuanto a distribuidor de las diferentes áreas.	Espacio que distribuye y es un punto de referencia.
	Plaza Verde	1	El cual será de gran interés debido a sus elementos decorativos.	Espacio designado para el paseo de la gente.

ÁREA	AMBIENTE	CANTIDAD	CUALIDAD FUNCIONAL	CUALIDAD ESPACIAL
ÁREA RECREATIVA	Sector A	1	En el cual se realizarán juegos más relajados y tranquilos el cual requiere concentración.	Zona designada a los juegos los cuales estarán en un lugar al aire libre.
	Sector B	1	Son juegos en los cuales se dará una buena enseñanza a la niñez.	Espacio cubierto designado a la enseñanza de los diferentes juegos.
	Sector C	1	Se realizará carreras en las cuales se verá la experiencia y actitud de cada uno de ellos.	Espacio al aire libre designados a la práctica de manejo de estos.
	Sector D	1	Es un lugar más adecuado para niñas las cuales podrán emplear su resistencia física.	Espacio semi -cubierto destinado a los juegos
				Se realizará una mezcla de juegos tanto activos como pasivos.

PARQUE MULTI-RECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA

	Sector E	1		las diferentes actividades.
	Sector F	1	En la cual se realizarán juegos de resistencia física.	Espacio al aire libre para las diferentes actividades.
	Sector G	1	En la cual se realizarán juegos de resistencia física y los tradicionales.	Espacio al aire libre en los cuales se realizará las diferentes actividades.
	Área de Recreación Pasiva		Es el área en el cual se realizan actividades pasivas como juegos de mesa	Espacio semi- cubierto y cubiertos, en los cuales se realizará las diferentes actividades.
	Aeromodelismo	1	En la cual se realizarán juegos con todo tipo de avioncitos.	Espacio semi- cubierto y cubiertos y al aire libre, en los cuales se realizará las diferentes actividades.
	Barco modelismo	1	En la cual se realizarán juegos con todo tipo de modelos de barcos a motor y a vela.	Sera al aire libre, en los cuales se realizará las diferentes actividades.
	Automodelismo	1	En la cual se realizarán juegos con todo tipo de modelos de automodelismo.	Espacio semi- cubierto y al aire libre, en los cuales se realizará las diferentes actividades de educación vial.





**PROGRAMA CUANTITATIVA**

AMBIENTE GRAL.	AMBIENTE DESCRIPCION	Nº DE USUARIO	SUP. NECESARIA (M2)	Nº DE ESPACIOS	SUP. TOTAL (M2)	
<b>ESTACIONAMIENTO</b>	Portería	2	6	2	12	
	Vivienda del portero	1	20	1	20	
	Cuarto de máquinas	2	9	1	9	
	Vías y circulación peatonal	-	40% del total	-	16.500	
	Circulación Vehicular	-	4.000	-	4.000	
	Área de estacionamiento	265	800	2	800	
	Parqueo bicicletas	400	800	400	800	
	<b>TOTAL</b>					<b>1042</b>
	<b>Más el 10% de circulación</b>					<b>10420</b>
<b>ÁREA ADMINISTRATIVA</b>	Hall de ingreso	Variable	60	1	60	
	Área de espera	10	40	1	40	
	Secretaría	1	20	1	20	
	ADM. Gral.	1	20	1	20	
	Of. del Director	1	16	1	16	
	Of. De organización de eventos	1	20	1	20	
	Archivo	1	16	1	16	
	Of. contable	1	25	1	25	
	Of. de publicidad y marketing	1	25	1	25	
	Sala de juntas	12	40	1	40	
	Baño de M. y H	2	30	2	60	
	Cocineta	1	20	1	20	
	Circulaciones horizontales y verticales	(40% del total)			186	
	<b>TOTAL</b>					<b>548</b>
<b>Más el 10% de circulación</b>					<b>5480</b>	

ÁREA	AMBIENTE	Nº DE USUARIO	SUP. NECESARIA (M2)	Nº DE ESPACIOS	SUP. TOTAL (M2)
<b>ÁREA EDUCATIVA</b>	Informaciones	1	25	1	25
	Aulas	50	81	1	93.5
	Aulas	50	81	1	93.5
	Biblioteca	100	187	1	187
	Tienda	100	187	1	187
	Enfermería	4	9	1	9
	Depósito de limpieza	1	4	1	4
	Quioscos de venta de comida rápida	20	20	1	20

PARQUE MULTI-RECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA



	Quioscos de Dulces y gaseosas	20	20	1	20
	Baños Hombres, Mujeres	2	30	2	30
	Baños Hombres, Mujeres	2	30	2	30
	<b>TOTAL</b>				<b>187</b>
	<b>Más el 10% de circulación</b>				<b>1870</b>

ÁREA	AMBIENTE	Nº DE USUARIO	SUP. NECESARIA (M2)	Nº DE ESPACIOS	SUP. TOTAL (M2)	
ÁREAS DE APOYO	Mostrador de información	1	2	1	2	
	Oficina del encargado	1	1	1	1	
	Cabina de control y seguridad	2	4	1	4	
	Mantenimiento General	2	2	1	2	
	Batería de baños	4	20	4	4	
	Cuarto de maquinas	2	2	1	2	
	Mostrador de información	3	3	1	3	
	Enfermería	1	30	2	30	
	<b>TOTAL</b>					<b>48</b>
	<b>Más el 10% de circulación</b>					<b>480</b>

ÁREA	AMBIENTE	Nº DE USUARIO	SUP. NECESARIA (M2)	Nº DE ESPACIOS	SUP. TOTAL (M2)	
ÁREAS DE ESPACIMIENTO Y GASTRONOMÍA	Cafetería	100 (0.9 c/u)	90	1	90	
	Cocina	3	70	1	70	
	Caja	1	1.5	1	1.5	
	Barra	8	8	1	8	
	Aulas		36	2	72	
	Baños	1 cada 30 usuarios	6	4	24	
	Áreas de Exposición	3.500	7.000	1	7.000	
	Circulación	7.000	25.000	1	25.000	
	Plaza verde	-	-			
	<b>TOTAL</b>					<b>193.5</b>
	<b>Más el 10% de circulación</b>					<b>1935</b>



RECREACION ACTIVA						
ÁREA	AMBIENTE	Nº DE USUARIO	SUP. NECESARIA (M2)	Nº DE ESPACIOS	SUP. TOTAL (M2)	
ÁREA RECREATIVA	Sector A	68	670	1	670	
	Sector B	57	384	4	384	
	Sector C	44	484	1	484	
	Sector D	52	222	1	222	
	Sector E	52	174	1	174	
	Sector F	68	6.510	1	6.510	
	Sector G	119	330	1	330	
	Sector H	40	40.04	1	40.04	
	Área de Recreación Pasiva	800	3.350	1	3.350	
	Barco Modelismo	20 participantes y 1000 espectadores	6.500	1	6.500	
	Aéreo Modelismo	20 participantes y 40 expositores 1500 espectadores	6.216	1	6.216	
	Automodelismo	20 participantes y 1000 espectadores	4000	1	4000	
	Área ADM del Modelismo		2000	1	2000	
	Batería de baños	36	576	3 mujeres 3 barones	576	
	<b>TOTAL</b>					<b>3837.64</b>
	<b>Más el 10% de circulación</b>					<b>38376.4</b>

ÁREA	SUPERFICIE EN M2
ESTACIONAMIENTO	1042
ÁREA ADMINISTRATIVA	5480
ÁREA EDUCATIVA	1450
ÁREAS DE APOYO	480
ÁREA DE ESPARCIMIENTO Y GASTRONOMIA	1935
ÁREA RECREATIVA	38376.4
CIRCULACIONES Y ÁREA VERDE	5734
<b>TOTAL</b>	<b>54497.4</b>



## PROYECTO ARQUITECTÓNICO

### Memoria Descriptiva.-

### TEMA: “PARQUE MULTI-RECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA”

#### a) ANTECEDENTES

El haber realizado un análisis a nivel urbano y posteriormente a nivel de sitio, permite tener una idea clara de qué tipo de equipamiento hace falta implementar o mejorar en la ciudad de Tarija, para que con este no solo se solucione la pérdida de los valores sino también se fortalezca el mismo. A través de la riqueza natural y cultural que existe en Tarija y sobre todo que es un lugar de costumbres y tradiciones, donde se rememoran lo que eran los juegos de antaño los cuales eran practicados en un medio natural.

#### b) DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE ANÁLISIS:

##### LOCALIZACIÓN.-

**El proyecto se encuentra localizado**

**DEPARTAMENTO:** TARIJA

**PROVINCIA:** CERCADO

**CIUDAD:** TARIJA

**ZONA:** DISTRITO 6

**CALLES:**El terreno se encuentra ubicado entre dos importantes avenidas como ser: la Avenida Integración en la cual está ubicado el área de mayor atracción que es el parque multi- recreativo y el sector de juegos de antaño y el área gastronómica se encuentra en la Avenida Ángel Baldivieso más conocido como camino a Aranjuez.

**SUPERFICIE DEL TERRENO.-**El terreno donde está los juegos de antaño, aeromodelismo, automodelismo y barco modelismo tiene una superficie de 163.000 m<sup>2</sup> o 16 hectáreas de los cuales 91.000 m<sup>2</sup> es construido y 91.000 m<sup>2</sup> o 9.1 hectáreas.

#### ACCESOS

**Principal.-** Al contemplar un proyecto urbano de tal magnitud y diversidad de funciones multi- recreativas, presentamos más de 4 accesos principales entre los cuales se destaca como:

- ✓ Principal acceso el de la biblioteca al mostrarse como un espacio inmerso en el ámbito lúdico recreativo, dada la proximidad al mega center (en actual se



encuentra en proceso de construcción) y el raquet club Tarija (en pleno funcionamiento).

- ✓ Del acceso al aerodelismo podemos decir q es un acceso franco y directo hacia el sector que agrupa esta actividad siendo jerarquizado por una agrupación de pérgolas que acompañan el ingreso ayudando y protegiendo de los rayos solares a los y las visitantes cuya forma representa las olas y el cauce del rio Guadalquivir rescatando su esencia como principal base y motivo de mi diseño.

Teniendo acceso directo hacia la pista del aerodelismo y ubicando como segunda actividad la exposición y presentación de los competidores e y o participantes de esta disciplina.

- ✓ Ingreso del área gastronómica este ingreso se caracteriza por su sencillez amplitud y claro lenguaje arquitectónico ya que se necesita contar con un espacio completamente amplio que ayude a la circulación de los y las visitantes del área gastronómica.

**ACCESIBILIDAD:** Una de las premisas de mi diseño era la de crear un parque libre y accesible, amigable con las personas de capacidad diferente por tanto evite conformar muros de cerramiento en mi proyecto el cual permite apreciar y disfrutar desde afuera las áreas de diversión.

- **Acceso vehicular.-**El acceso vehicular se encuentra sobre una vía en el interior del parque, para garantizar la seguridad de los vehículos y los peatones al interior y así acceder al parque.

Tenemos un área de estacionamiento soterrada la cual tiene una capacidad para 225 autos, con el fin de poder ser flexible con su entorno natural.

Además de esto se cuenta con un parqueo para los socios del aerodelismo, automodelismo y barco modelismo, para una mejor accesibilidad hacia sus predios con una capacidad de 40 autos.

## **ESTRUCTURACIÓN DEL PROYECTO.-**

Actividad principal del Parque:

El Parque tiene como función principal acoger por medio de su espacio la recreación lúdico recreativo tanto activas como pasivas y o gastronómicas apoyando a la diversidad del parque.

Áreas funcionales.-

Se divide en 4 sectores principales definidos, los cuáles son:

**Área de juegos de antaño**

**Asociación de modelismo de Tarija**



## Área Gastronómica

### Área de Exposiciones de productos orgánicos y artesanales

#### DESCRIPCIÓN DE CADA SECTOR.-

**Área de juegos de antaño.-** El cual se subdivide en dos áreas específicas las cuales son:

- Área de recreación activa
- Área de recreación pasiva
- Biblioteca
- Tiendas Subvinieres
- Aulas
- Administración
- Baños

Divididas por un área de apoyo, las cuales cuenta con una biblioteca, tiendas de subvinieres, aulas pasivas y talleres activos y un área Administrativa.

**Asociación de modelismo de Tarija-** En el cual estará él:

- Aeromodelismo
- Automodelismo
- Barco modelismo
- Auditorio
- Administración
- Auditorio
- Cafetería
- Museo Histórico del modelismo
- Baños

Cuenta con un área de apoyo en el que funciona un área administrativa un auditorio, cafetería y un museo histórico del modelismo en Tarija.

**Área Gastronómica.-** En la cual se podrá realizar exposiciones y degustaciones de comidas tanto típicas tradicionales como de gourmeth.

- Gastronomía tradicional
- Gastronomía gourmeth

**Área de Exposiciones de productos orgánicos y artesanales.-** Que cuenta con sectores de exposición con pergolados tanto para los productos orgánicos como artesanales, que sirven como protección e infraestructura mínima para apoyar estas actividades productivas,.

- Productos Orgánicos
- Artesanía



**Circulaciones:** Verticales: son tres, dos se encuentran concentradas en los extremos y una prácticamente casi en el centro, de éste modo se facilita la fluidez.

Desde éstas se aprecian ricas visuales y se perciben sensaciones a causa de las dobles alturas.

Horizontales: Son claras y distribuyen desde un punto principal que es el ingreso del puente peatonal hacia los diferentes sectores como ser: la de los juegos y el área gastronómica.

### **SOLUCIÓN TECNO-CONSTRUCTIVA.-**

El material empleado para el proyecto responde a la función que éste cumplirá Utilizándose material existente en el mercado Boliviano.

**Fundaciones:** Serán de H°A°, contando con las fundaciones de tipo aisladas.

**Cimientos:** Estos serán de una dimensión de 0.6 x 0.8 reforzando las zapatas evitando desplazamiento.

**Cerramiento:** Para este espacio no existirá un muro debido a que se quiere no delimitar e intimidar a las personas que vayan por este parque.

**Vanos:** los vanos serán cerrados con vidrio de 6mm. Con fijaciones de aluminio.

**Carpintería:** Se empleará carpintería de aluminio con aglomerado de madera.

**Vigas y columnas:** Estas serán de H°A° con secciones definidas de acuerdo a las cargas.

**Estructura de la Cubierta:** Para esto se utilizará estéreo estructura para cubrir las luces que lo requiere.

**Cubierta:** La cubierta será con cubierta verde.

**Revestimiento:** Estos varían de acuerdo a los ambientes en los exteriores se manejarla piedra laja manteniendo un lenguaje como son los pisos actuales exteriores en el centro, en los espacios interiores como vestíbulos pasillos salas granito esmaltado, baños y vestuarios cerámica.

El terminado de los muros exteriores será de H° pulido.

### **INSTALACIONES.-**

En cuanto a las instalaciones necesarias serán de acuerdo a las exigencias del proyecto.

Para realizar las mismas no se tuvo restricción alguna al contar con el tendido de red de servicios sobre calles principales.

### **SOLUCIÓN MORFOLÓGICA.-**

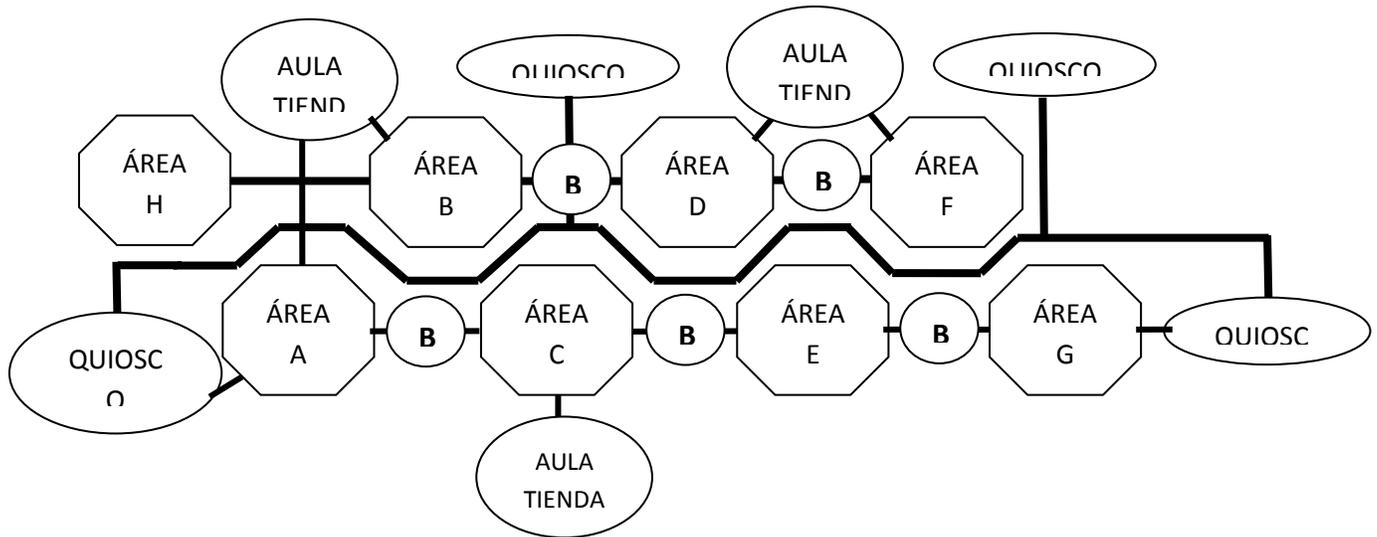
La solución morfológica responde a un dinamismo formal, resultado de una metáfora la cual ha sido inspirada en el tema y rescatando el patrimonio del río Guadalquivir y la vegetación existente del lugar en la forma de los pergolados.



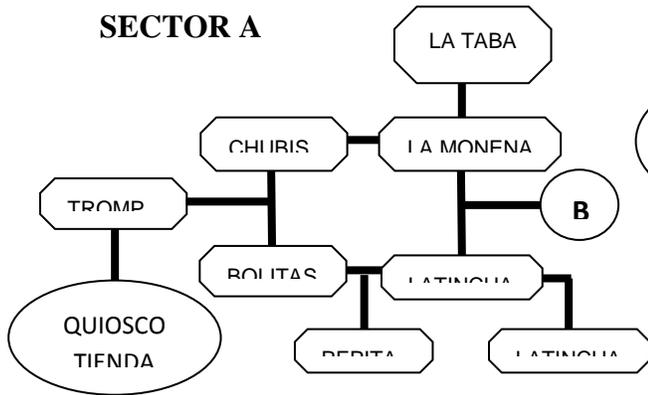




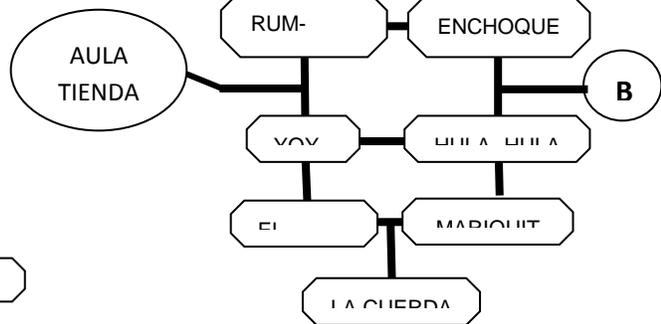
**ÁREA RECREATIVA DE JUEGOS DE ANTAÑO**



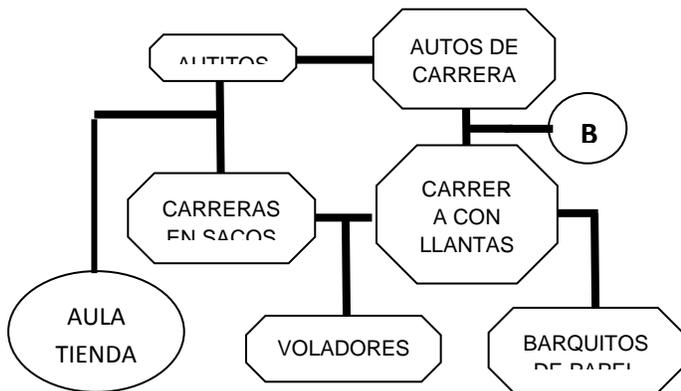
**SECTOR A**



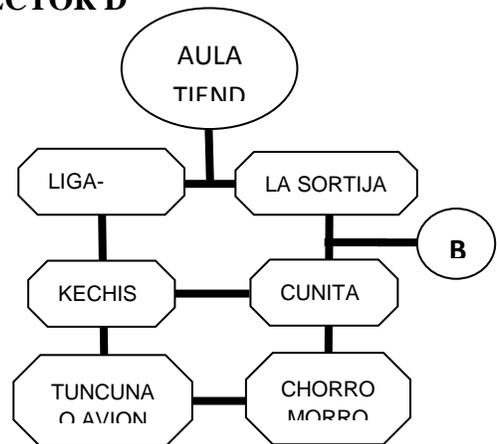
**SECTOR B**



**SECTOR C**

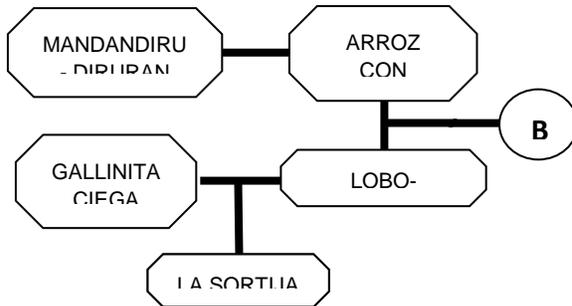


**SECTOR D**

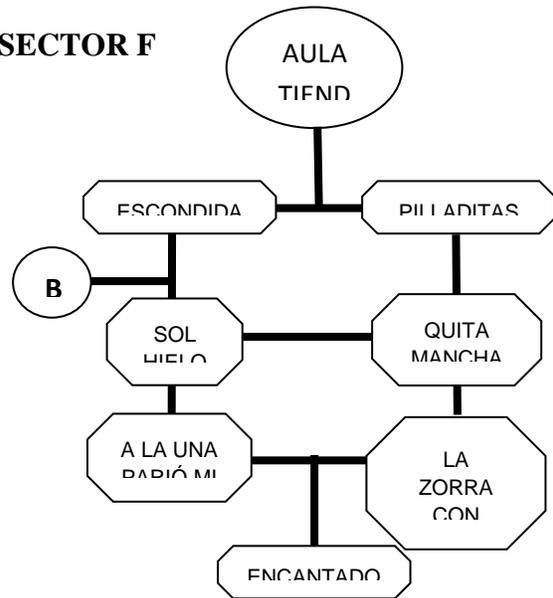




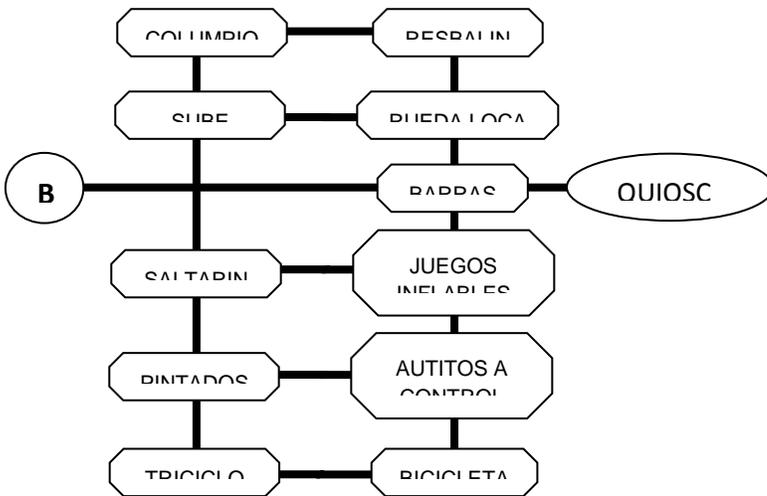
**SECTOR E**



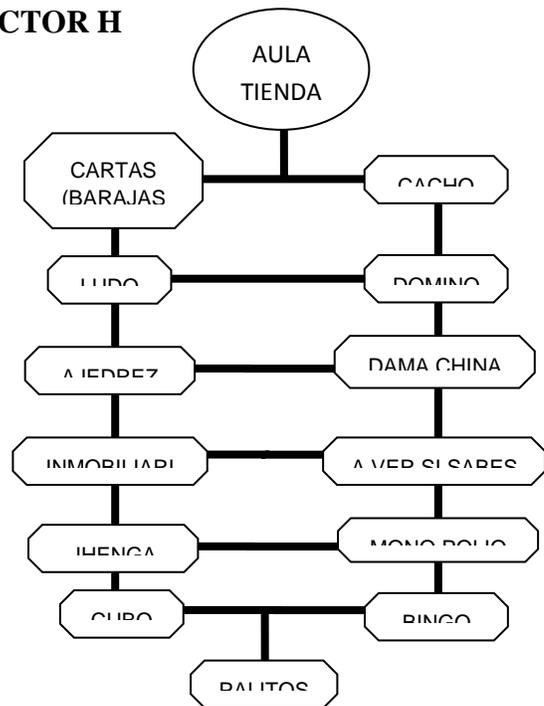
**SECTOR F**



**SECTOR G**

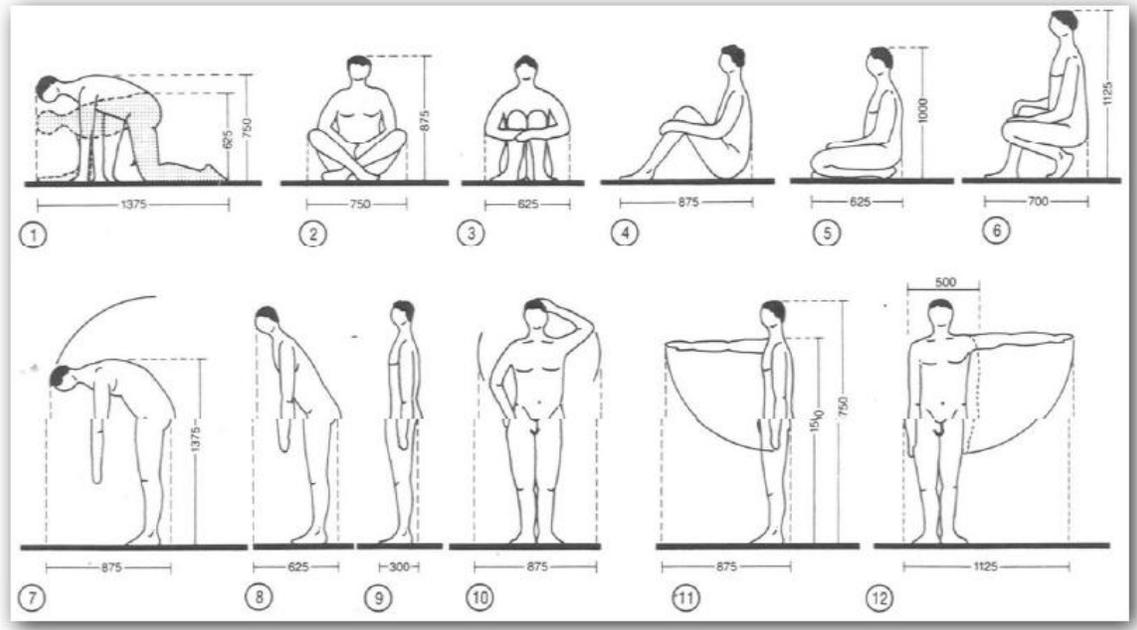
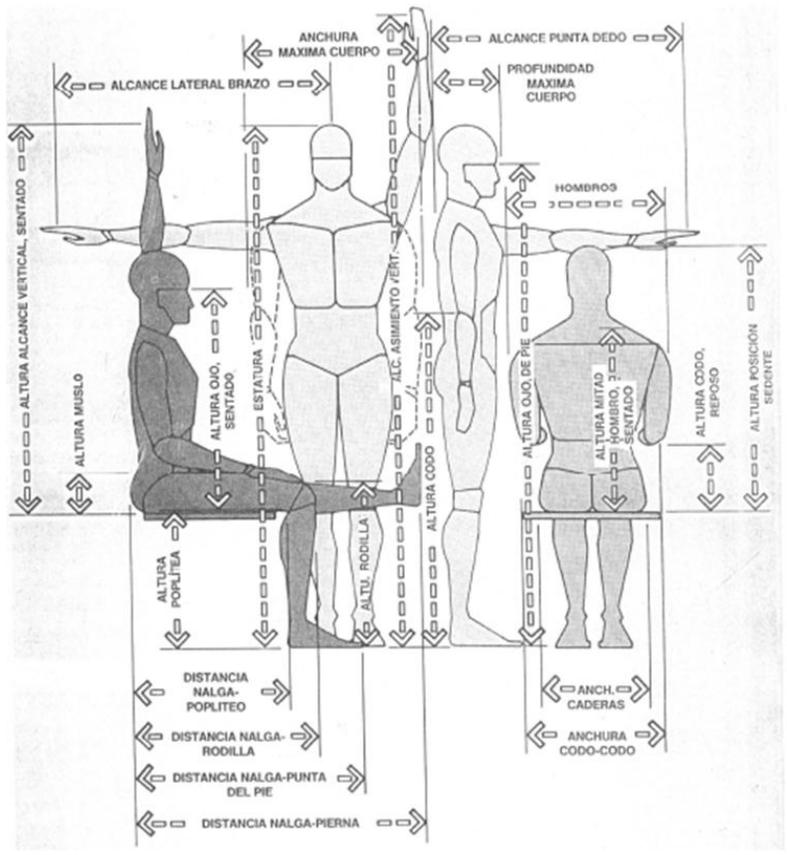


**SECTOR H**



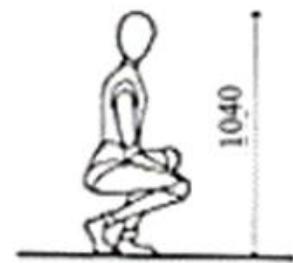
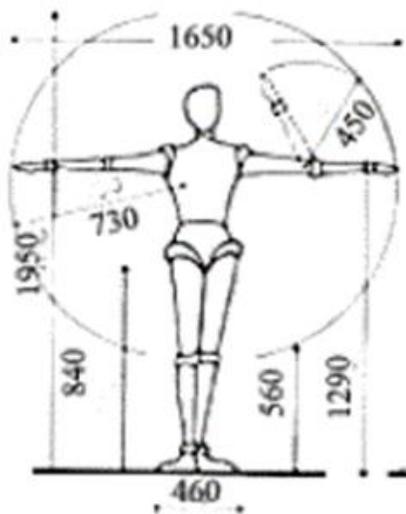
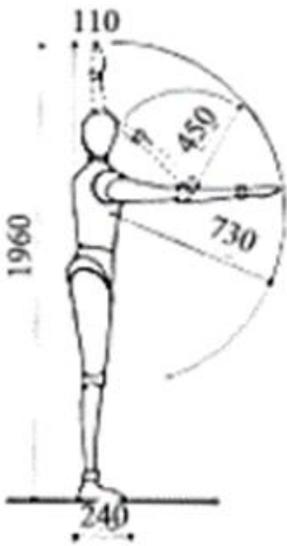
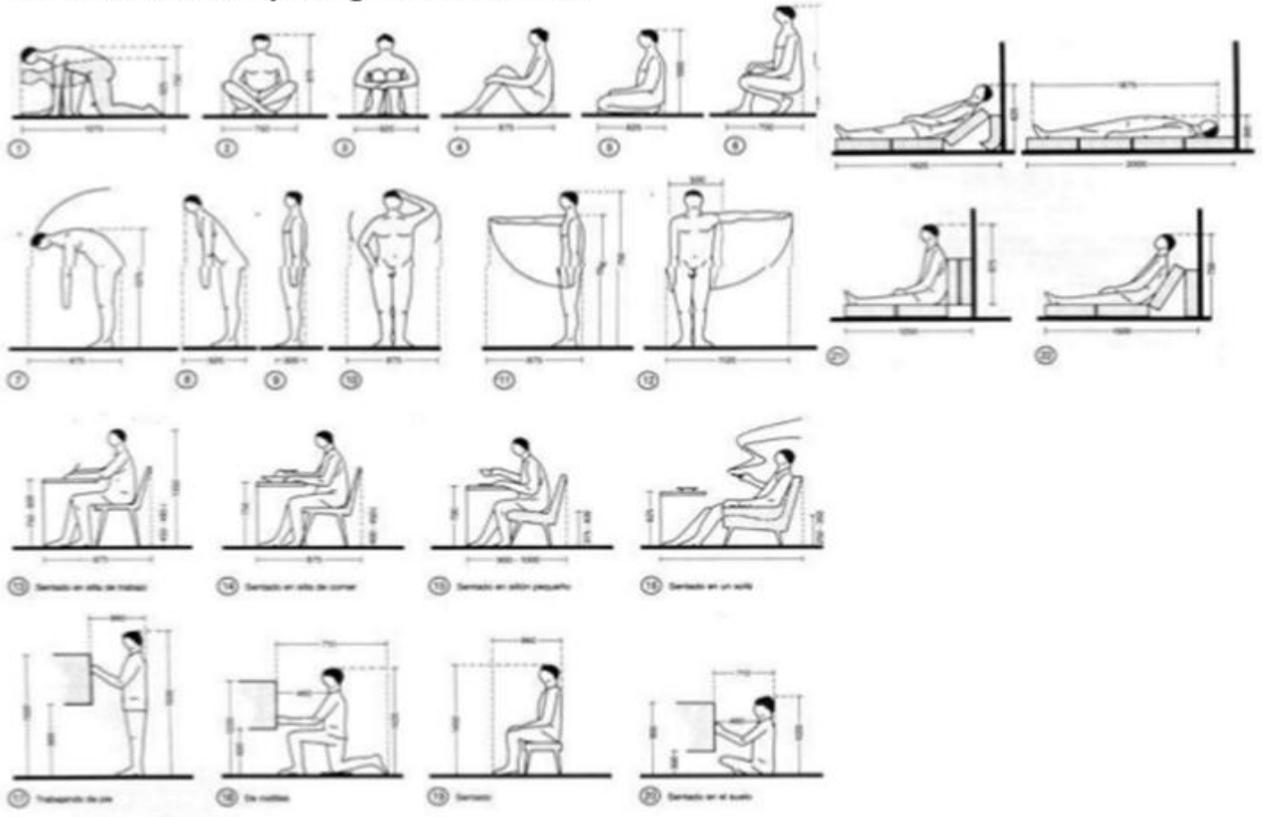


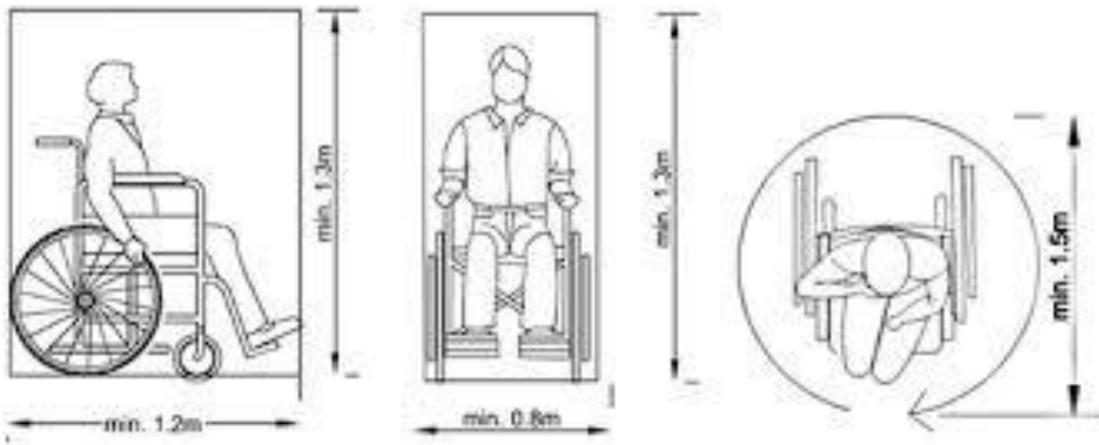
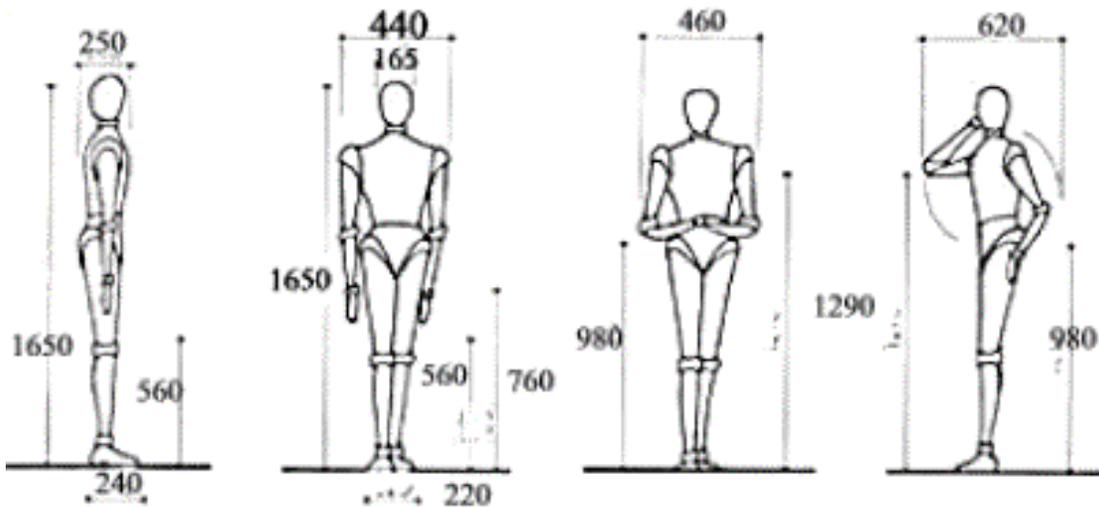
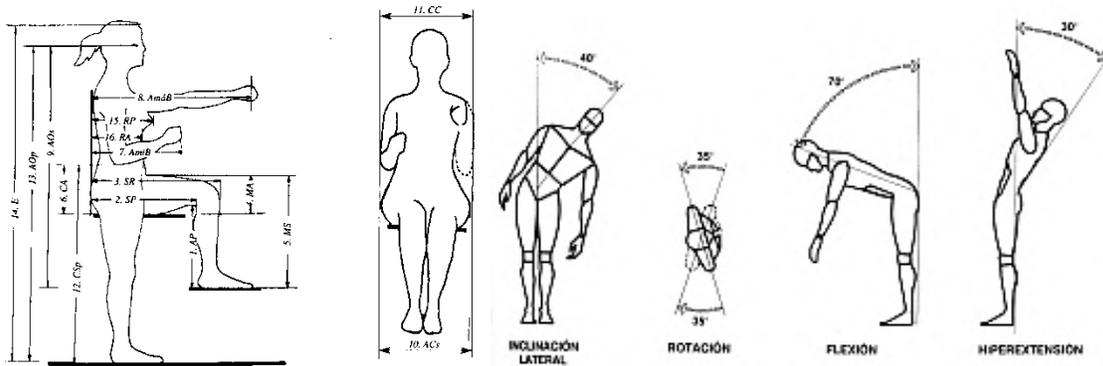
**ERGONOMETRÍA.-**

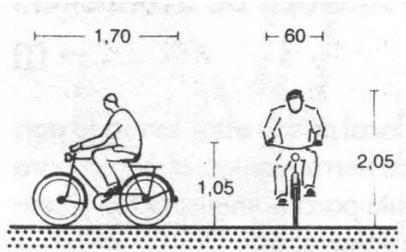




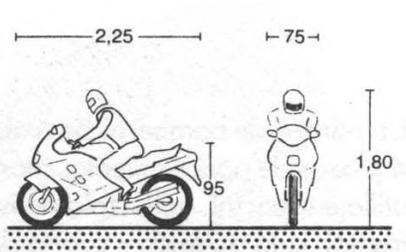
**Medidas del cuerpo según su actividad**



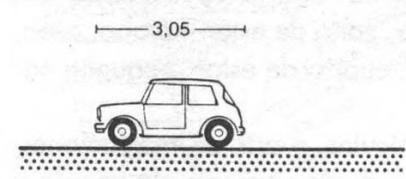




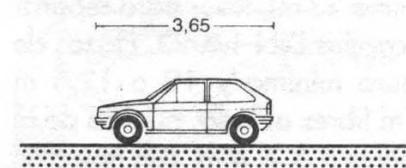
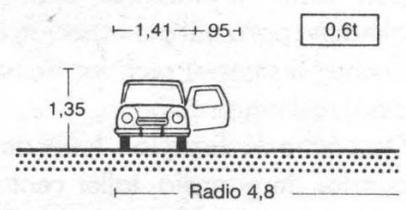
1 Bicicleta



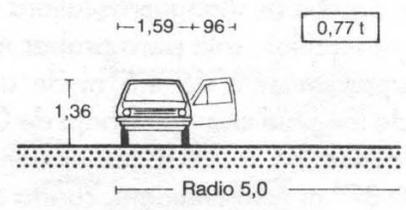
2 Motocicleta



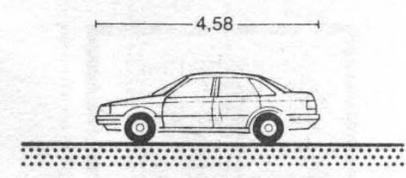
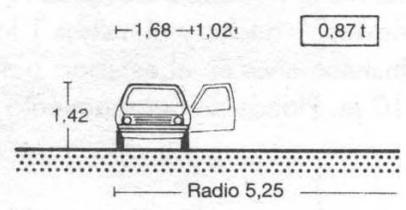
3 Mini



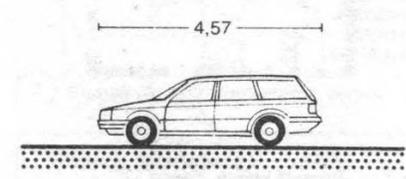
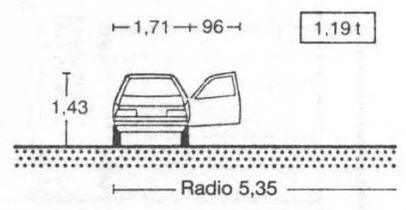
4 VW Polo Cupé



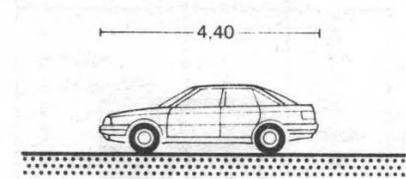
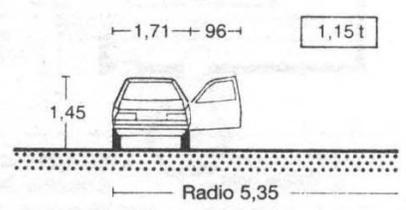
5 VW Golf



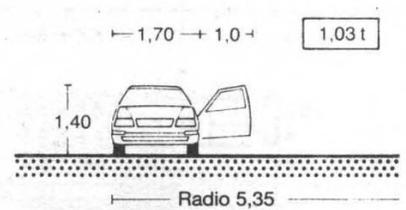
6 VW Passat

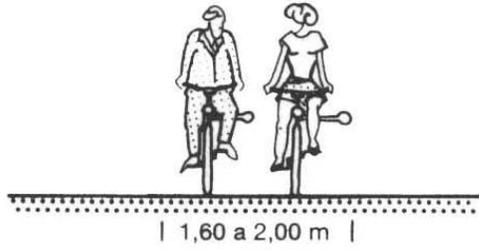
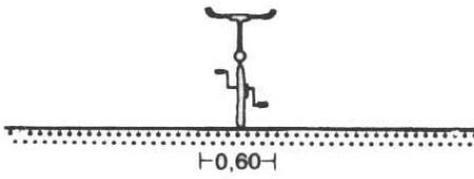
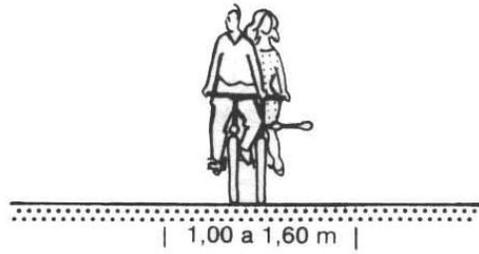
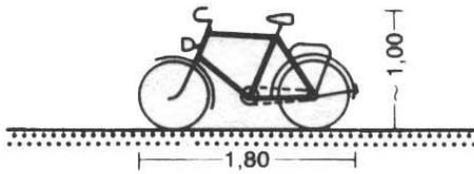


7 VW Passat Variant



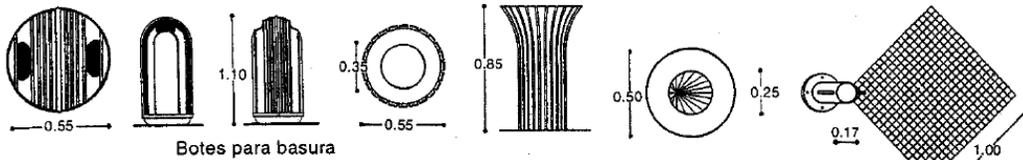
8 Audi 80



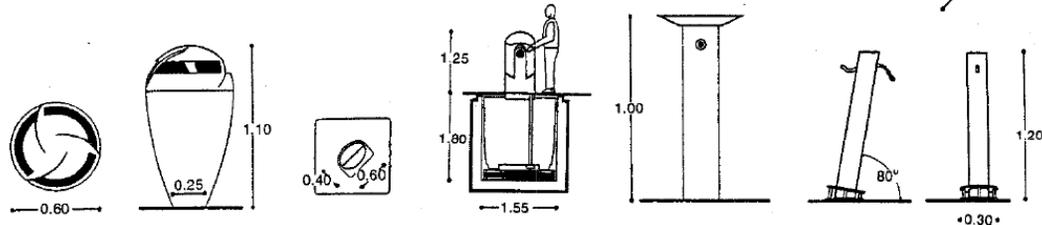


① Medidas de una bicicleta

② Dimensiones del espacio de circulación para bicicletas



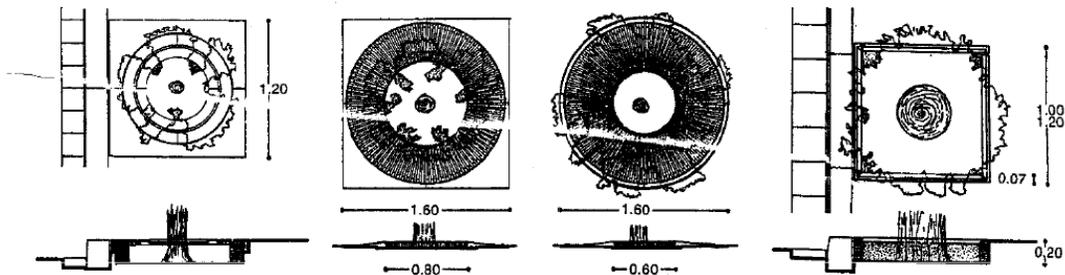
Botes para basura



Bote para basura

Bote basurero con contenedor subterráneo

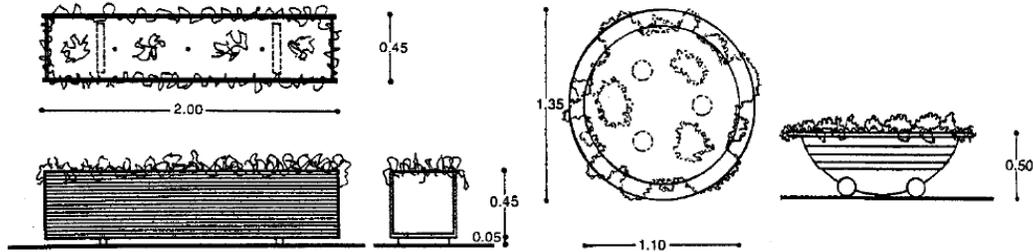
Fuentes para beber agua



Alcorque para árboles

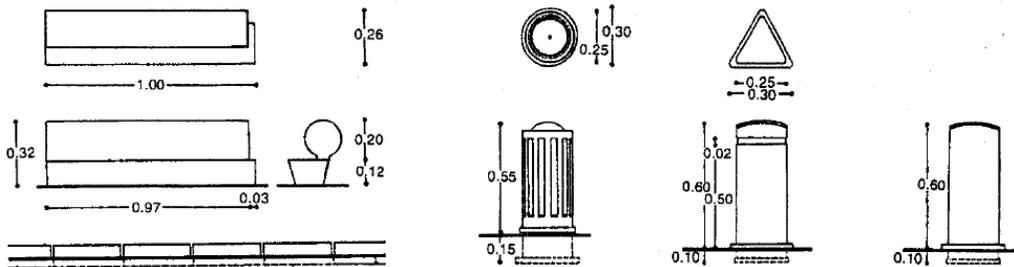
Alcorque para árboles

Marco de alcorque en piso



Jardinera rectangular

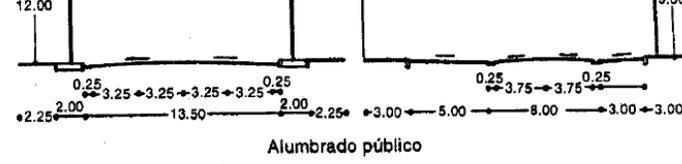
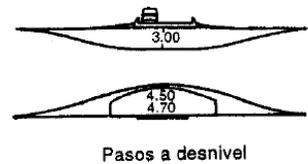
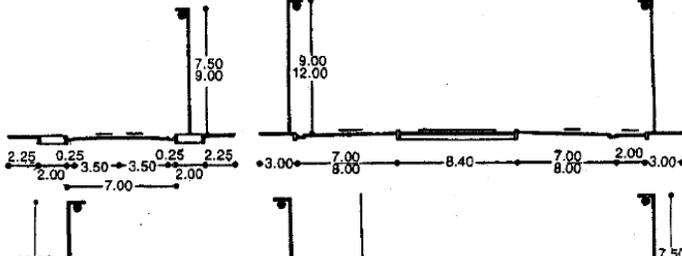
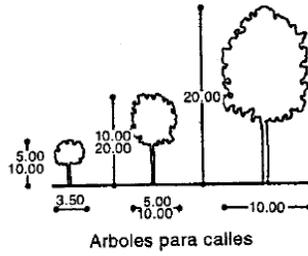
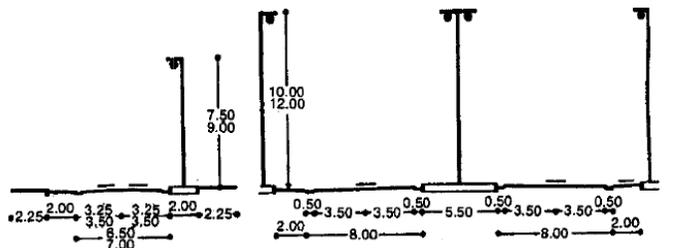
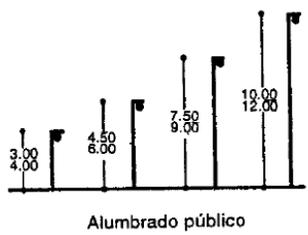
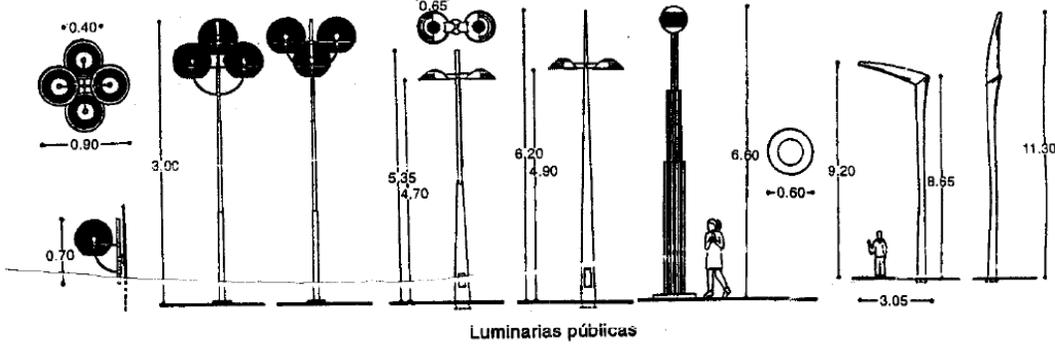
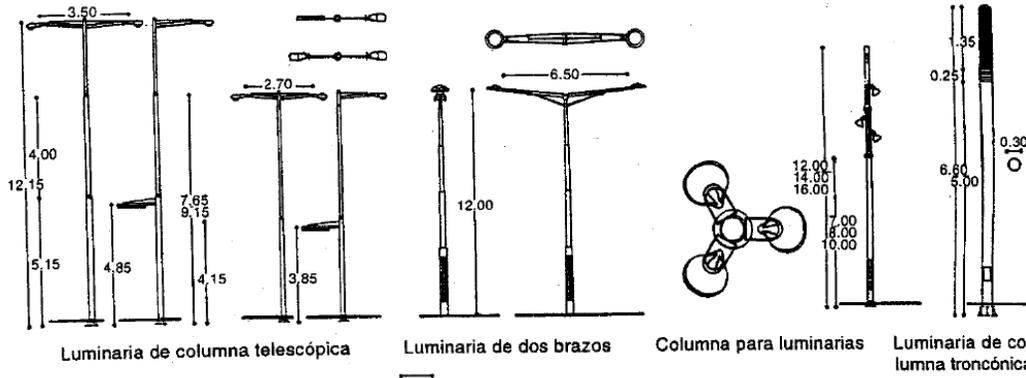
Jardinera circular



Límite de borde entre jardineras y pavimento

Mobiliario urbano

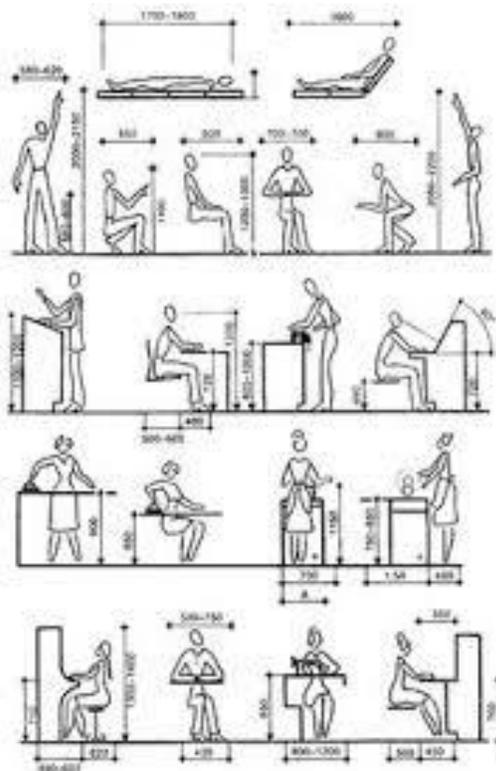
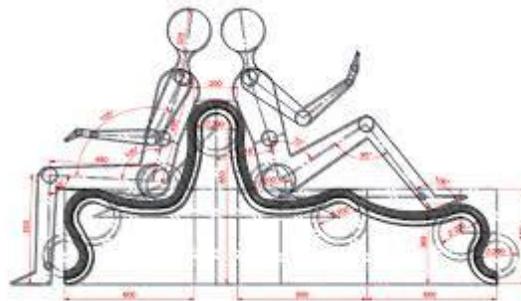
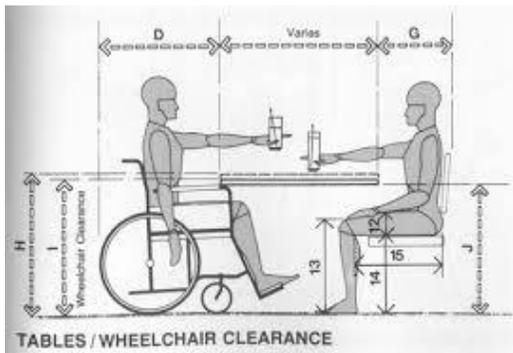
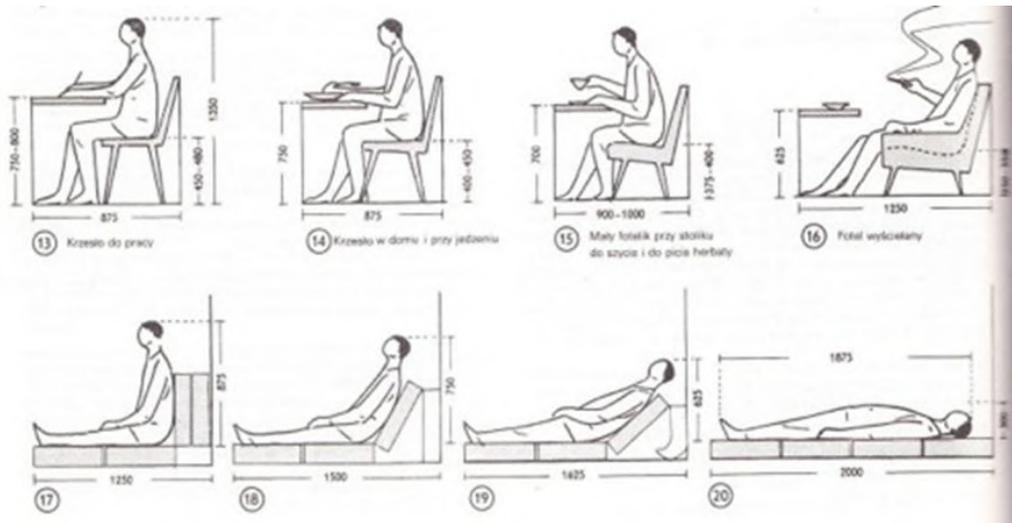
Columna para contención de autos



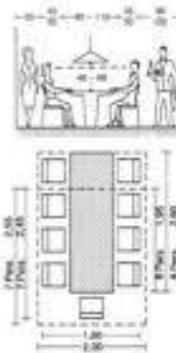
Elementos de iluminación



**ANTROPOMETRÍA.-**



**Medidas para comedor**



**Medidas para baño**

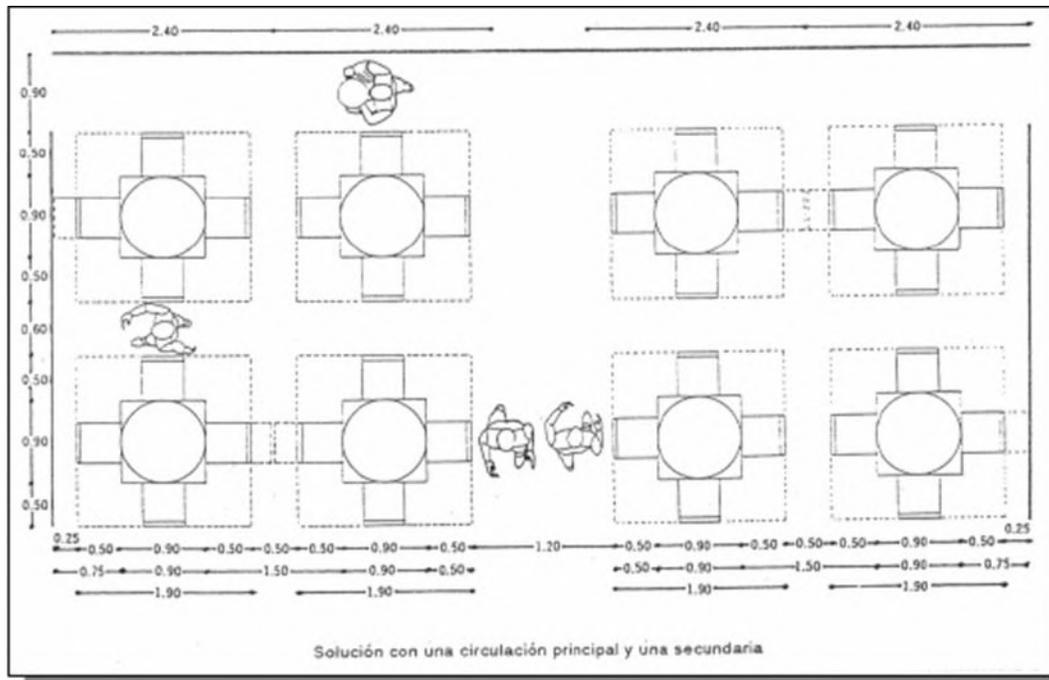
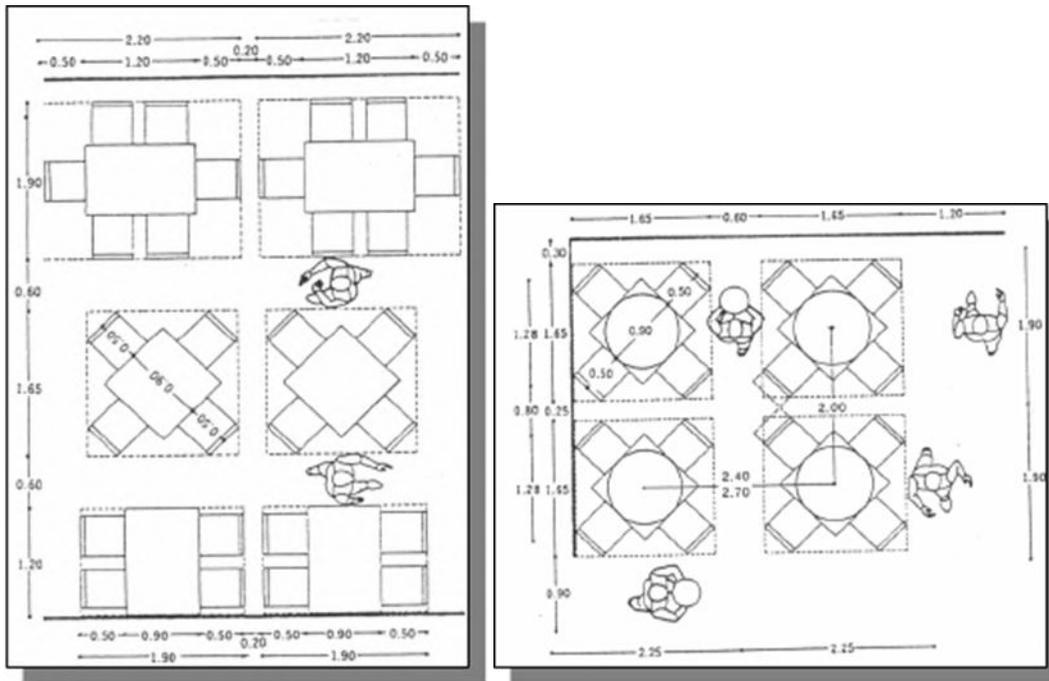


**Medidas para escaleras**



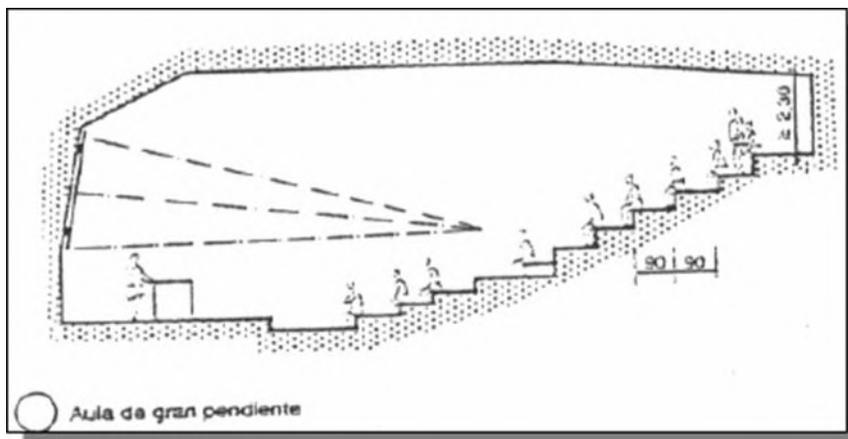
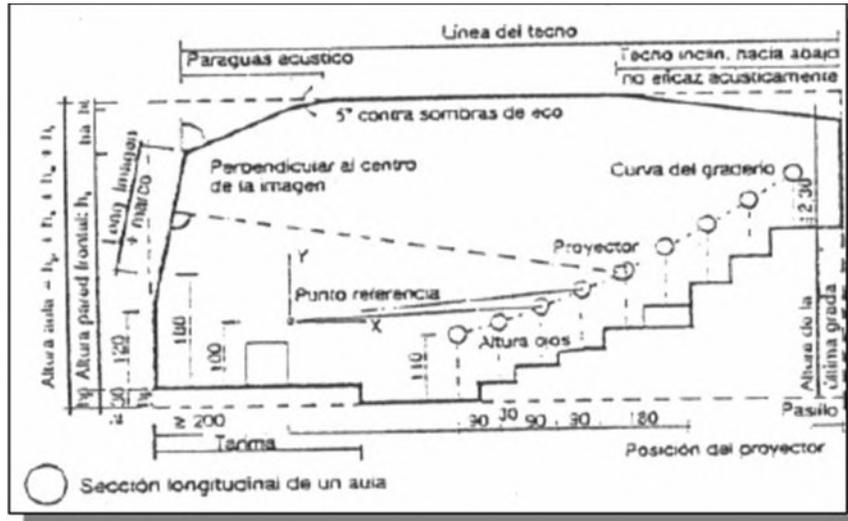
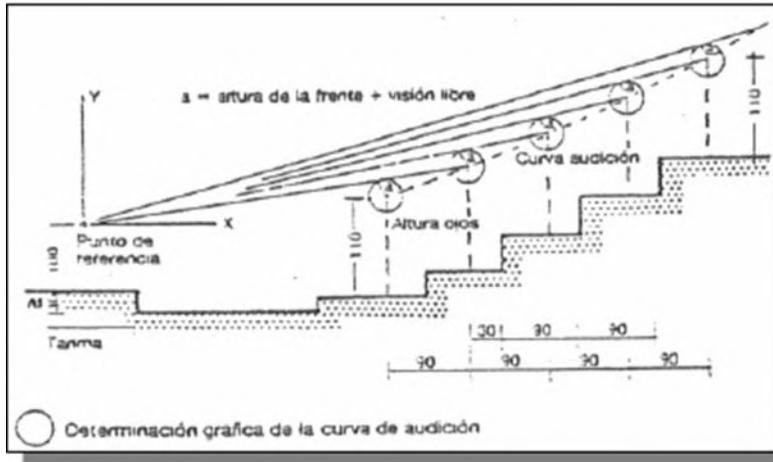


## CAFETERIA



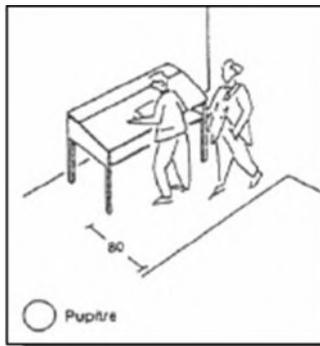


**AUDITORIO**





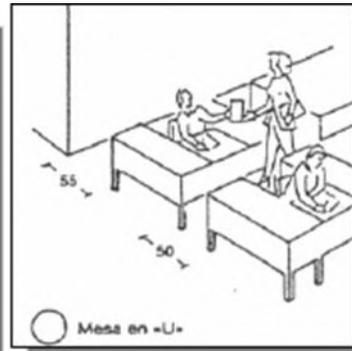
**BIBLIOTECA.-**



○ Pupitre



○ Mesas individuales



○ Mesa en -U-



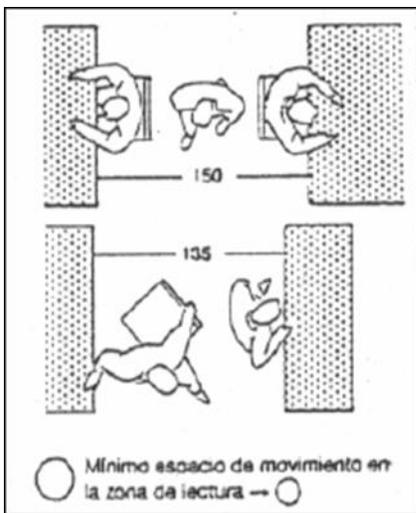
○ Hileras de mesas individuales con peso intermedio



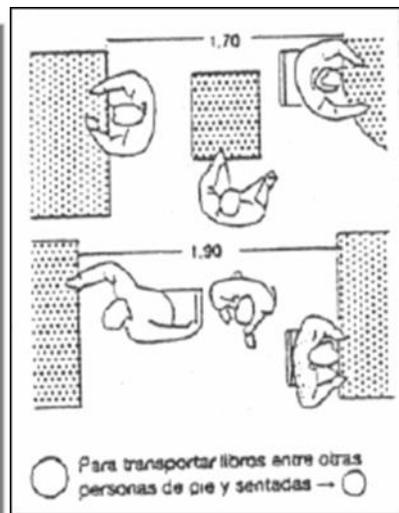
○ Hileras de mesas agrupadas con asientos desplazados



○ Hileras de mesas agrupadas con asientos enfrentados



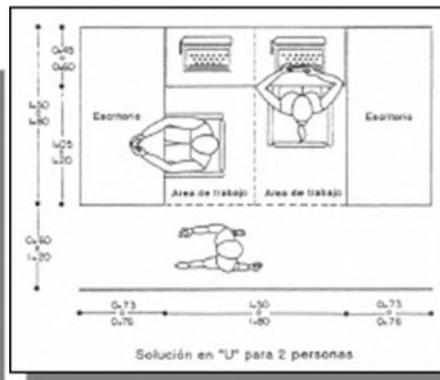
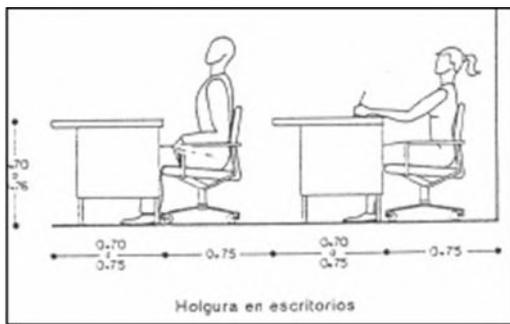
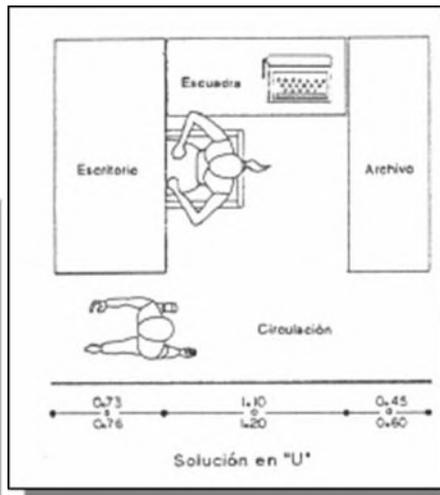
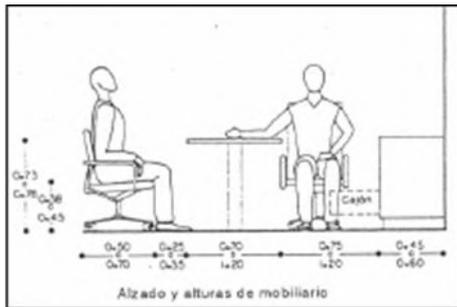
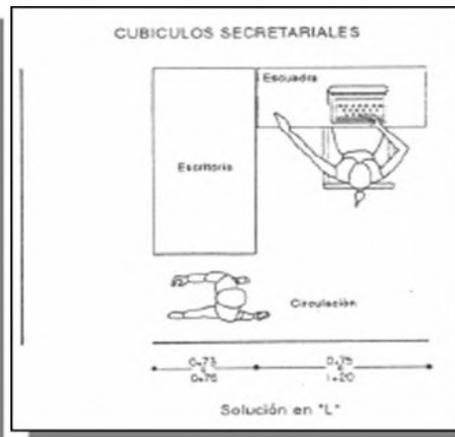
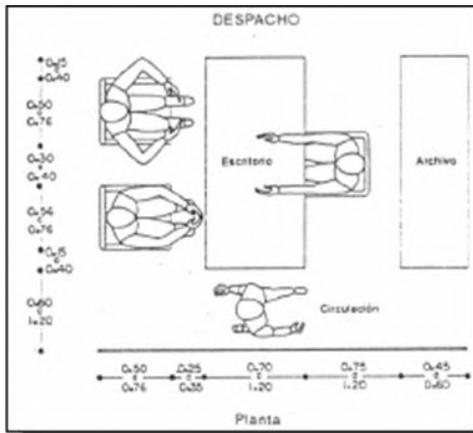
○ Mínimo espacio de movimiento en la zona de lectura → ○

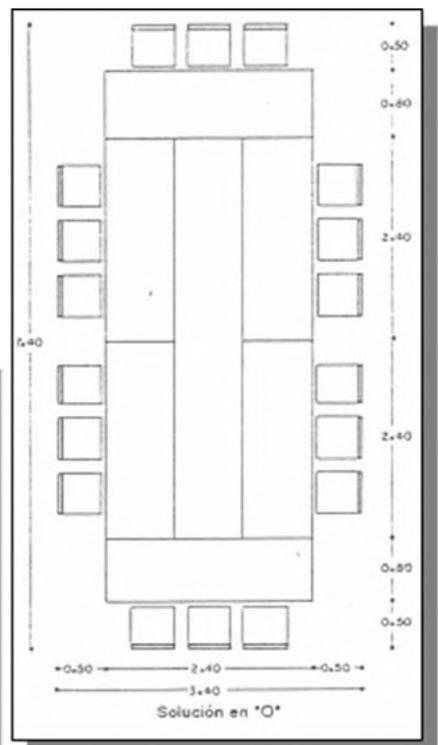
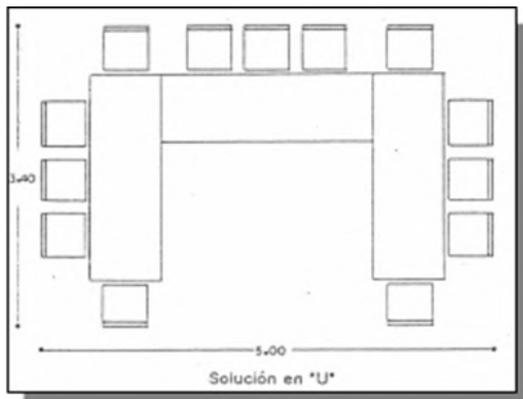
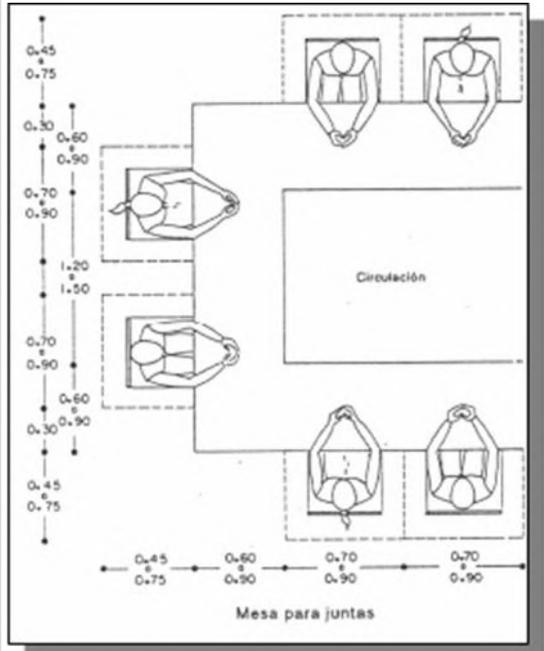
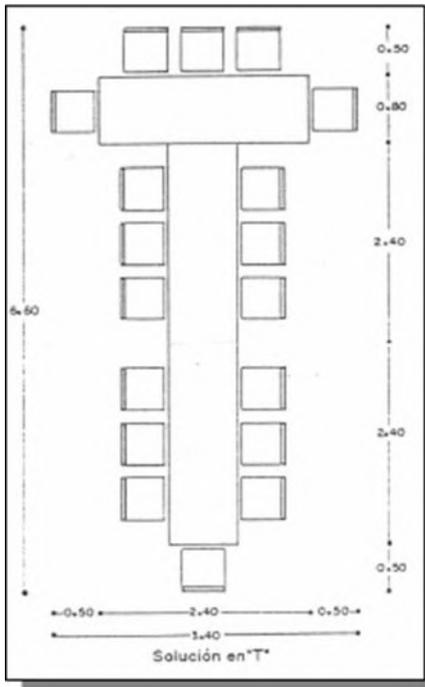


○ Para transportar libros entre otras personas de pie y sentadas → ○



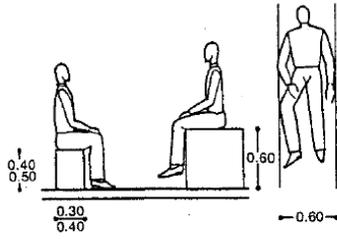
**OFICINAS (Administración)**



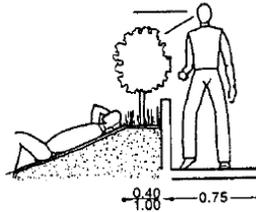




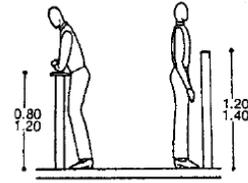
**AREAS VERDES**



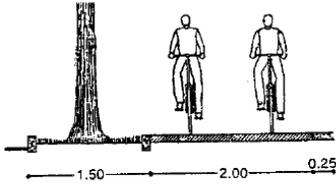
Asientos y bancas



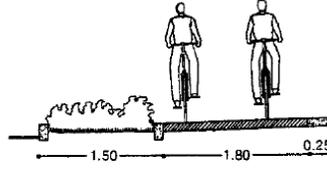
Barreras naturales



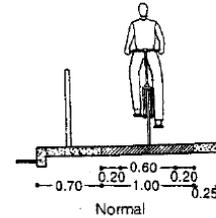
Barandales



Normal

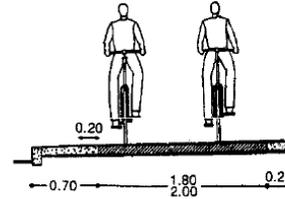
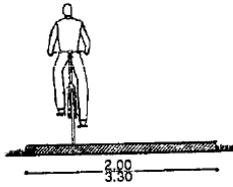
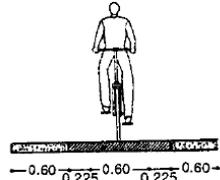
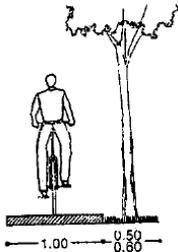


Mínima



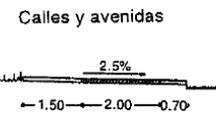
Normal

En parques y zonas residenciales

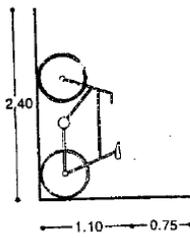


Mínima

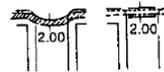
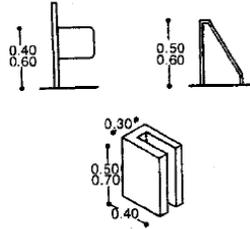
En caminos



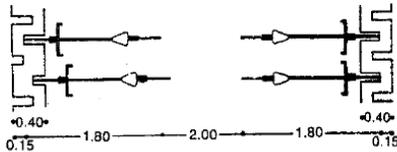
Calles y avenidas



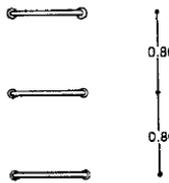
Estacionamiento de pared



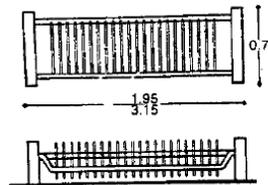
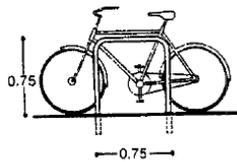
Paso de bicicletas en calles



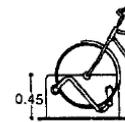
Estacionamiento bicicletas en piso



Barandilla para estacionamiento de bicicletas

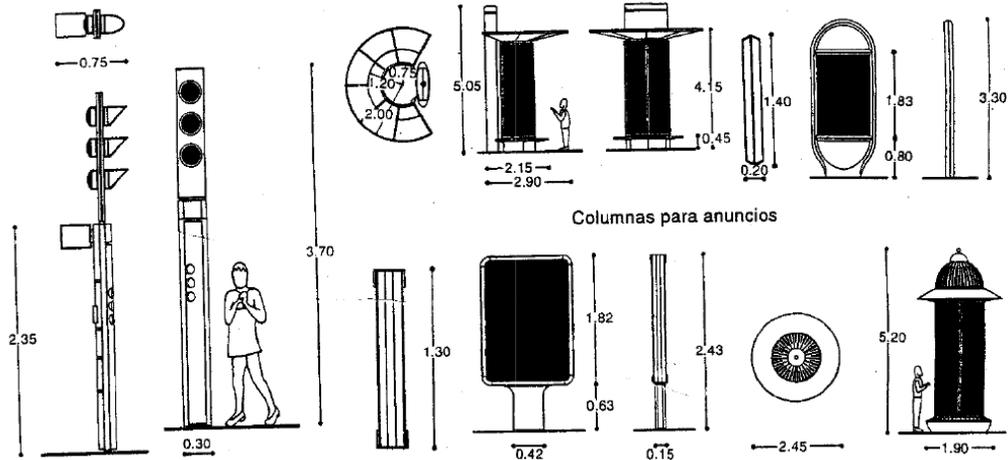


Estacionamiento de bicicletas



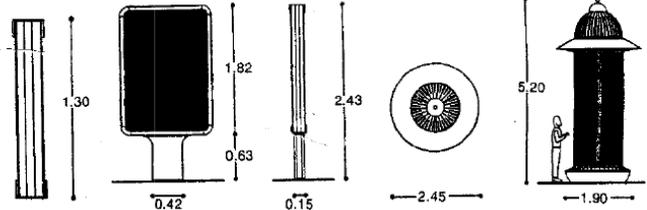
Circulaciones con bicicletas

PARQUE MULTI-RECREATIVO INTEGRAL JUEGOS DE ANTAÑO PARA LA CIUDAD DE TARIJA



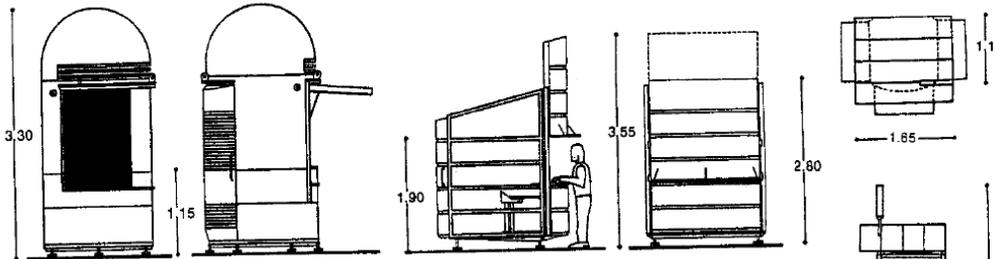
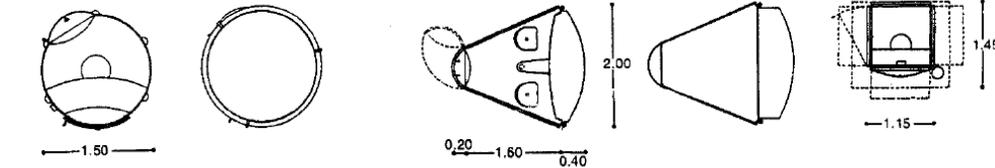
Columnas para anuncios

Semáforo



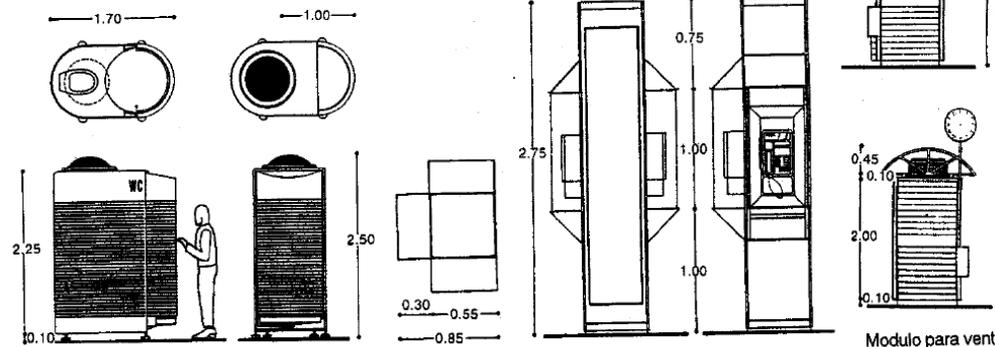
Panel de información

Columna para anuncios



Módulo para taquilla

Módulo de información



Módulo sanitario

Cabina de teléfonos Ladatel

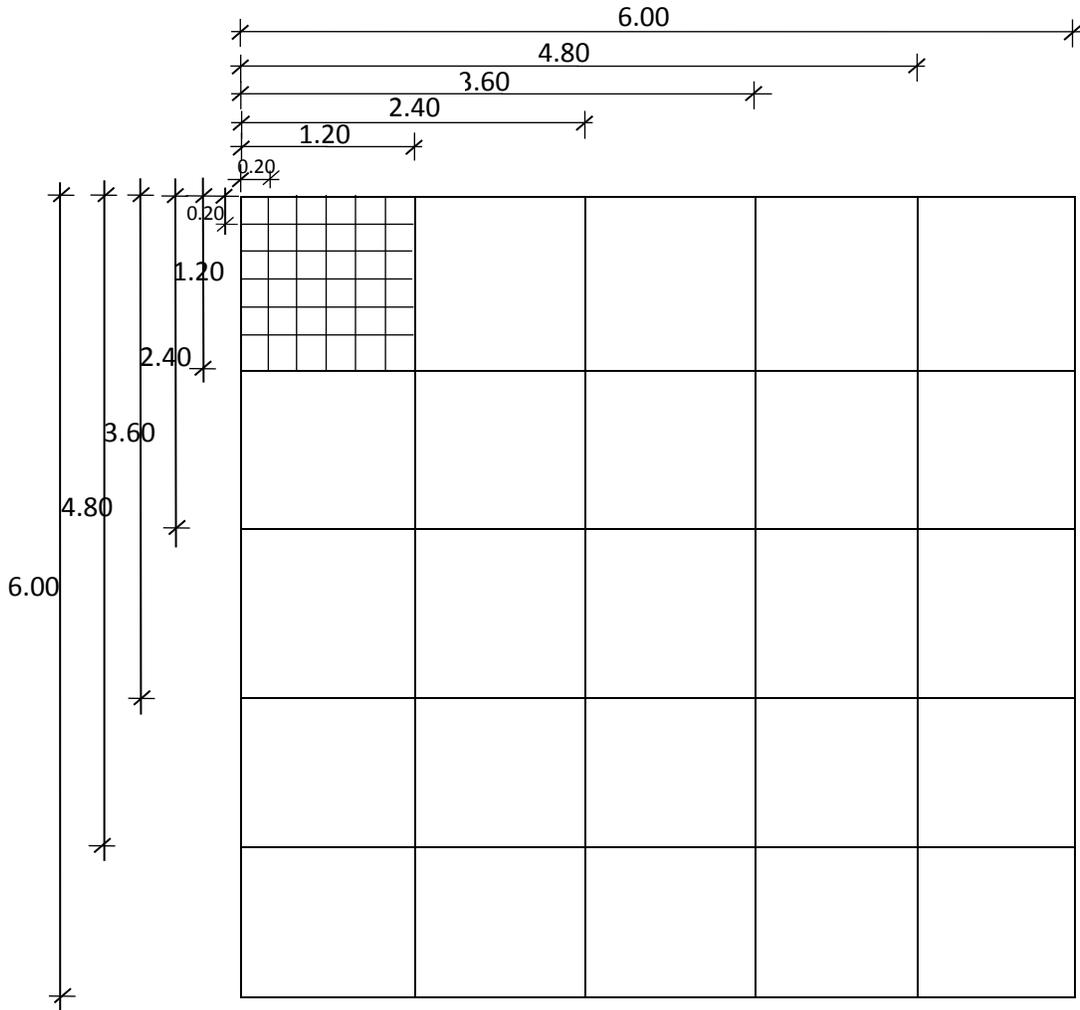
Modulo para venta de billetes de lotería

Mobiliario de servicios



### X.1.- COORDINACIÓN MODULAR.-

Todo el proyecto arquitectónico estará modulado de acuerdo a una rejilla de diseño estructural como espacial.



### DETERMINACIÓN DEL MÓDULO.-

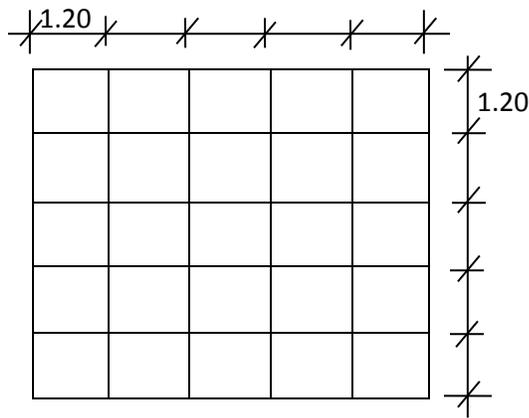
Para determinar el módulo se ha analizado las medidas del hombre a través de la antropometría, ergonómica y posteriormente basado en la normatividad, por lo cual se ha determinado tomar en cuenta cuatro tipos de módulos:

- 1.- Módulo Base
- 2.- Módulo Funcional
- 3.- Módulo Espacial
- 4.- Módulo Estructural



1.- Módulo Base.- Será empleado en rejilla de diseño de 0.20 x 0.20 m. será la más adaptable al diseño y cumplirá con los requerimientos del proyecto.

2.- Módulo Funcional.- Mediante éste se diseñarán los diferentes espacios, será proporcional al módulo base, tomando una rejilla de diseño de 1.20 x 1.20 el cual es un módulo constructivo.



3.- Modulo Espacial.- Mediante éste se dimensionaran las alturas de los ambientes de manera proporcional, se trabajen las aberturas y el modulo es de 3.60 m.

4.- Modulo Estructural.- Son todas las estructuras importantes, responderán a un módulo de diseño estructural tomando en cuenta como medida base y luz máxima entre columnas el modulo es de 6.00 m.