



**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**
SERÉIS MIS TESTIGOS

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

TEMA:

ELEMENTOS DE LOS JARDINES CHINO Y JAPONÉS ADAPTADOS A UN
AMBIENTE TEMÁTICO INTERIOR Y EXTERIOR PARA EL DESARROLLO
INTEGRAL INFANTIL MEDIANTE EL JUEGO.

**DISERTACIÓN DE GRADO PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERA EN DISEÑO INDUSTRIAL.**

AUTOR:

ANA BELÉN DELGADO LANA

DIRECTOR:

ING. ERICK GROES-PETERSEN A.

AMBATO-ECUADOR

DICIEMBRE 2008



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

SEDE AMBATO

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

**ELEMENTOS DE LOS JARDINES CHINO Y JAPONÉS ADAPTADOS A UN
AMBIENTE TEMÁTICO EXTERIOR E INTERIOR PARA EL
DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL MEDIANTE EL JUEGO**

Autor:

ANA BELÉN DELGADO LANA

Erick Groes-Petersen A., Ing.
DIRECTOR DE DISERTACIÓN

Xavier Espinoza Jurado, Arq.
CALIFICADOR

Oswaldo Altamirano, Ing.
CALIFICADOR

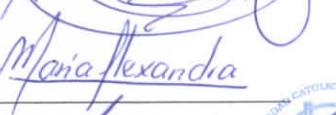
Ma. Alexandra López, Dis.
DIRECTOR UNIDAD ACADÉMICA

Pablo Poveda Mora, Ab.
SECRETARIO GENERAL PUCESA

f. 

f. 

f. 

f. 

f. 

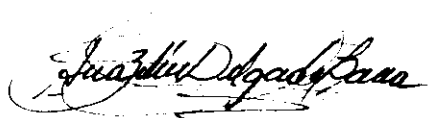


Ambato – Ecuador
Diciembre 2008

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Ana Belén Delgado Lana portadora de la cédula de ciudadanía No. 180359349-8 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título de INGENIERO EN DISEÑO INDUSTRIAL son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.



Ana Belén Delgado Lana

CI. 180359349-8

Agradecimiento

A Dios por sobre todas las cosas.

Al Ing. Erick Groes-Petersen, director de mi plan de disertación quien siempre me ayudó a buscar la excelencia.

A mi primo Franklin, por aportar a mi proyecto con sus invaluable conocimientos.

A la Lic. María Paula Naranjo quien me abrió las puertas de su instituci

De manera muy especial al Arq. Xavier Espinoza (Profe Gato) por su incondicional y desinteresada ayuda.

Dedicatoria

A mis abuelitos Ernesto y Martha, por su amor y comprensión durante toda mi vida, por ser la luz que ha guiado mi camino...

A mi mamá Dolores y mis hermanos Andrés y Ernesto...

A Juan Carlos, por ser fortaleza cuando soy débil, por estar junto a mí siempre, apoyándome y recordándome que la perseverancia y la constancia tienen su recompensa. Gracias por tanto amor...

A Dios por permitirme la vida; gracias Padre por todas bendiciones recibidas.

Resumen

Actualmente, la niñez es un sector poblacional al cual se le ha dado la importancia requerida, pues, se ha llegado a comprender la importancia de esta etapa del desarrollo humano, ya que de ésta partirá la base de nuestro temperamento, carácter y personalidad. Muchas son las maneras que logran hacer que los niños desarrollen sus capacidades físicas, intelectuales y sociales, pero la principal y más importante es el juego. El juego es un componente imprescindible en la niñez, por medio del mismo los niños adquieren conocimientos, refuerzan lo aprendido en la escuela, conocen la importancia de socializar con las personas, desarrollan confianza en sí mismos, y continúan creciendo convencidos en la trascendencia de vivir valores humanos. Al encontrarse los niños en el entorno natural, no existen limitaciones para descubrir el ambiente que los rodea, juegan utilizando su creatividad e imaginación, y, lo que es muy importante, aprenden a respetar su hábitat. Un ambiente planificado para dicho fin, ordenado y armónico facilita el cumplimiento de las necesidades infantiles actuales; cuyo objetivo primordial es aportar a sus vidas un nuevo punto de vista en cuanto a educación y valores humanos se refiere. El juego abre las puertas al descubrimiento de por qué, cuándo, dónde y quién puede realizar diversas actividades que enriquecen al ser humano, además el juego ayuda a descubrir capacidades y potenciales que en cada persona son muy diferentes, lo cual, consiste en la formación de un entorno social mejor, puesto que, una sociedad se desenvuelve de mejor manera realizando un trabajo en equipo eficiente, cimentado en la ética y moral de nuestra gente.

Abstract

Nowadays, childhood is been considered very important because some studies have shown that at this age the basis of temperament, character and personality are established; elements that in a future will determine social and individual behaviour. There are many ways to help children develop their physical, mental and social abilities but the most important is through games. Games are essential in childhood; through them, children acquire more knowledge and reinforce what they are learning in schools, they also learn the importance of socializing with people, also when children are playing they are developing self-confidence, which is very important for a positive self-image and they are learning different human values such as: sharing, respecting, turn taking that are very important for their future lives. In a natural environment, children don't find limits to discover by themselves what is around them, they play using imagination and creativity, besides they are learning how to respect and take care of the nature and its elements. An organized and planned space to fulfill this porpouse will facilitate the children development; which main porpouse is to contribute to their lives a new point of view referring to education and human values. Games reinforce discovery of why, when, where and who can do activities that increase knowledge to human beings; besides, games help to discover the potential that in every person is different, which consists on building social environment because a society develops in a better way by performing an excellent team of work based on people's ethics and moral.

TABLA DE CONTENIDOS

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Contextualización	1
1.2 Formulación del Problema	3
1.3 Delimitación	3
1.4 Objetivos	4
1.5 Justificación	5

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedente Investigativo	8
2.2 Fundamentación Teórica	26
2.2.1 Introducción e Historia del Jardín	26
2.2.2 Jardín Chino	31
2.2.3 Jardín Japonés	49
2.2.4 Ambientación Temática	63
2.2.5 Decoración Interior Japonesa	64
2.2.6 Desarrollo Integral Infantil	67
2.2.6.1 Teorías Evolutivas o del Desarrollo	68
2.2.6.2 Desarrollo Cognitivo	69
2.2.6.3 Desarrollo Moral	74
2.2.6.4 Desarrollo Social	75
2.2.6.5 Socialización	76
2.2.6.6 Juego	77
2.2.6.7 Recreación Activa	81
2.2.6.8 Recreación Pasiva	81
2.2.6.9 Al aire libre	82

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Variables	85
3.1.1 Variable Independiente	85
3.1.2 Variables Dependientes	85
3.2 Tipo de Estudio	85
3.3 Población y Muestra	86
3.4 Técnicas e Instrumentos	87
3.5 Matriz de Operacionalización	88

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Procesamiento de la Información	96
4.2 Conclusiones	107
4.3 Recomendaciones	108

CAPITULO V

PROPUESTA

5.1 Antecedentes	109
5.2 Finalidad	110
5.3 Propósito	110
5.4 Objetivo de la Propuesta	111
5.5 Fundamentación	111
5.6 Ordenamiento Físico y Espacial	115
5.6.1 Ubicación	115
5.6.2 Levantamiento	116
5.6.3 Marco Legal	117
5.6.4 Alternativa	125
5.7 Presupuesto	150
5.8 Conclusiones	153
5.9 Recomendaciones	154
Bibliografía	155
Páginas Web	155
Glosario	156
Anexos	158

GRÁFICOS

Gráfico IV.1 Resultados Pregunta 1	96
Gráfico IV.2 Resultados Pregunta 2	97
Gráfico IV.3 Resultados Pregunta 3	98
Gráfico IV.4 Resultados Pregunta 4	100
Gráfico IV.5 Resultados Pregunta 5	101
Gráfico IV.6 Resultados Pregunta 6	102
Gráfico IV.7 Resultados Pregunta 7	103
Gráfico IV.8 Resultados Pregunta 8	103
Gráfico IV.9 Resultados Pregunta 9	104
Gráfico IV.10 Resultados Pregunta 10	106
Gráfico V.1 Ubicación	115
Gráfico V.2 Levantamiento	116
Gráfico V.3 Albercas y sus tipos	120
Gráfico V.4 Distribución lugar	125
Gráfico V.5 Áreas	126
Gráfico V.6 Implantación	128
Gráfico V.7 Simbología Detalles	129
Gráfico V.8 Medidas Cubos	130
Gráfico V.9 Cubos	131
Gráfico V.10 Medidas Jardinera	132
Gráfico V.11 Jardinera	133
Gráfico V.12 Medidas Deslizador	134
Gráfico V.13 Deslizador	135
Gráfico V.14 Medidas Murciélago	136
Gráfico V.15 Murciélago	136
Gráfico V.16 Medidas Resbaladera	137
Gráfico V.17 Resbaladera	138
Gráfico V.18 Montañas y Puente de roca	139
Gráfico V.19 Césped	140
Gráfico V.20 Exterior Casa Estilo Japonés	141
Gráfico V.21 Interior Casa Estilo Japonés	141
Gráfico V.22 Arenal	142
Gráfico V.23 Medidas Contenedores de Granillo	143
Gráfico V.24 Contenedores Granillo de Colores	144
Gráfico V.25 Cascada	145
Gráfico V.26 Arupos y Molles	146
Gráfico V.27 Medidas Puente	147
Gráfico V.28 Puente	148
Gráfico V.29 Logotipo Parque Temático	149

IMÁGENES

Imagen II.1 Parque de la Familia Estanque	22
Imagen II.2 Parque de la Familia Caminería	23
Imagen II.3 Museo del Agua	24
Imagen II.4 Museo del Agua	25
Imagen II.5 Museo del Agua Mirador	26
Imagen II.6 Jardín Yu Yuan	31
Imagen II.7 Pabellón Jardín Chino	42
Imagen II.8 Yuanmnig Yuan	44
Imagen II.9 Jardín Japonés	49
Imagen II.10 Jardín de Contemplación	59
Imagen II.11 Jardín Zen	63
Imagen II.12 Niños jugando	76

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Contextualización

Hoy en día la educación infantil se ha convertido en una gran prioridad de la sociedad actual ya que se han realizado conclusiones interesantes con respecto a esta etapa de la vida de los seres humanos.

Existen lugares que cumplen con el fin de aportar al desarrollo de la niñez de varias maneras; una de éstas es mediante el diseño y creación de espacios, ya sean estos: parques de entretenimiento únicamente, parques que cumplan simultáneamente con la función de enseñar al niño practicando juegos y centros de estimulación temprana; sean éstos inspirados en personajes, lugares y un sinnúmero de objetos o no, los cuales permiten al infante descubrir sus capacidades y perfeccionar sus destrezas.

A nivel mundial contamos con numerosos ambientes temáticos ya sean éstos interiores y exteriores que cumplen con el fin de enseñar a la niñez jugando; sin embargo en los países orientales como China y Japón que poseen sus tan populares y legendarios jardines, los mismo que serán parte importante del proyecto a realizarse, no son sitios donde un niño pueda distraerse y aprender paralelamente en ellos puesto que estos jardines tienen el propósito de relajar e invitar a la meditación al visitante;

como uno de los principios de estos jardines es el respeto por la naturaleza, razón por la cual a estos jardines no se les puede descartar totalmente los propósitos de aprendizaje; sin embargo no existen probabilidades altas de la existencia a nivel mundial ambientes temáticos exteriores diseñados exclusivamente para que los niños se distraigan en ellos jugando y descubriendo por si mismos su entorno y que tengan como fundamento la estructura de los jardines chino y japonés.

En cuanto al entorno latinoamericano, de igual forma contamos con hermosos ambientes temáticos interiores y también exteriores que permiten a los infantes aprender jugando, sin embargo estos incorporan los elementos de los jardines chino y japonés tales como el agua, arena, rocas mas no la estructura, fundamentos y las formas de los mismos.

En lo que respecta a nivel latinoamericano, de igual manera no contamos con un lugar de estas características; existen lugares que poseen la finalidad de encaminar a la niñez, desarrollar su creatividad e intelecto mediante el juego, basándose en otras temáticas como por ejemplo, en Argentina existe la República de Niños, que tiene el fin de enseñar pero fundamentándose en otro principio, los niños en este lugar aprenden a desenvolverse en el entorno urbano; sin embargo no cuentan con los elementos y con ciertos principios de los jardines orientales que se consideran importantes.

Ecuador no cuenta con ningún ambiente que goce de estas características; únicamente se aprecian lugares en donde el niño se divierta, no existe el aprendizaje mediante el juego y no se cuenta con instalaciones apropiadas, las mismas son

improvisadas y los materiales muchas veces no son los adecuados; esto desencadena una serie de problemas como la falta de seguridad, la limitación de la creatividad, y una serie de factores que de cierta manera no son positivos para el entorno infantil.

En la ciudad de Ambato, de igual manera no contamos con un área que sea apropiada para esta parte importante de la población, los lugares cuentan con áreas verdes y extensas que no son explotadas de manera adecuada, y las instalaciones para los juegos no son ordenadas ni instaladas de tal manera que el niño por su propia cuenta deduzca el fin de cada una de estas.

1.2 Formulación del Problema

Falta de vinculación entre distracción y aprendizaje enfocado directamente al desarrollo de las habilidades psicomotrices infantiles.

1.3 Delimitación

TEMPORAL: Para el presente proyecto se estima como tiempo de duración un año.

ESPACIAL: El lugar asignado para este proyecto será la ciudad de Ambato, sector Huachi La Joya, Paso Lateral y calle Valdivieso, con un área de 3980 m².

ACADÉMICA: A lo largo de la carrera estudiantil, se han adquirido conocimientos que servirán de fundamento para la creación de este proyecto, los mismos que se emplearán en el diseño de espacios; en la correcta distribución de los elementos del lugar a diseñar, y, en la representación del mismo (ilustraciones); los cuales ayudarán a comprender mejor la propuesta.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Diseñar un ambiente adecuado con elementos y principios de los jardines orientales (chino y japonés) que contribuyan al desarrollo de las destrezas psicomotrices basado en estudios e investigación de las necesidades infantiles utilizando el juego como actividad principal para el aprendizaje.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Priorizar el diseño de las áreas infantiles acorde con sus edades, necesidades y actividades.

- Distribuir apropiadamente las zonas que contendrá el proyecto a diseñar aprovechando cada elemento del ambiente para que cumpla con las funciones asignadas.
- Plantear una correcta ambientación de zonas utilizando elementos de los jardines tradicionales de China y Japón y el uso apropiado de los principios del diseño que conciernen a este tipo de espacios.
- Proponer el diseño de ambientes apropiados para la niñez que cuente con los componentes necesarios de los jardines chino y japonés adaptados a nuestro medio e identidad, para cumplir el propósito del aprendizaje mediante actividades lúdicas en un entorno natural.

1.5 Justificación

La niñez es una de las etapas del ser humano en donde todas sus capacidades tanto físicas como mentales tienden a desarrollar su potencial al máximo; en este ciclo de vida se debe procurar el ejercitamiento integral de las destrezas psicomotrices; de ello dependerá que en el futuro la capacidad de razonamiento, creatividad y resolución de problemas, el nivel afectivo, sean agentes importantes para el correcto desarrollo de la personalidad así como para un óptimo desenvolvimiento en el diario vivir, lo que permitirá o facilitará contar posteriormente con una mayor predisposición para apreciar el entorno de una manera diferente.

Con el argumento mencionado con anterioridad; se pretende la realización de un espacio que cuente con instalaciones apropiadas con el fin de ayudar y aportar a este segmento poblacional para que el mismo cuente con un área donde sus habilidades psicomotrices se desplieguen de un modo natural y espontáneo mediante el juego.

Este espacio contará con elementos y algunos principios de jardines orientales como el chino y el japonés, los cuales presentan cualidades importantes que pueden ser válidas y aprovechadas en un medio natural, y, simultáneamente, se explotarán sus características para que éstas sean medios utilizados para el aprendizaje y desarrollo involucrando el juego sincrónicamente.

Este jardín contará con distintas zonas; cada una de estas con varias áreas en las cuales se puedan efectuar distintas actividades que cumplirán con el propósito de aportar el desarrollo infantil y proporcionando a cada una de éstas la seguridad necesaria y requerida para evitar cualquier tipo de peligro; adicional, este espacio puede ser utilizado como un jardín de fiestas sin perder el objetivo de aprender jugando.

La edad ideal para el uso de esta nueva alternativa de diseño focalizada al sector infantil fluctúa desde los 4 años hasta los 11 años (etapa preescolar y escolar); puesto que en este intervalo es donde todos los conocimientos y las formas de comportamiento del entorno en el que se desenvuelven son receptadas rápidamente; y estos agentes son los que a futuro, marcarán gran parte de su personalidad.

Según el reconocido psicólogo infantil Jean Piaget la absorción de conocimientos comienza el momento en que nacemos a través de nuestros sentidos; sin embargo, esta zona será diseñada para niños que ya puedan por si solos desenvolverse y descubrir nuevas cosas a través de actividades lúdicas propias de su edad (4-11 años).

Los conocimientos adquiridos en la Escuela de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, serán parte importante para el desarrollo del presente proyecto puesto que se pondrá en práctica las nociones de diseño de espacios y los principios de jardinería y paisajismo, las cuales conjuntamente harán del presente plan una opción válida a considerar.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedente Investigativo

Los lugares destinados ya sea para la recreación y aprendizaje de los niños están expresados en un sinnúmero de maneras, tales como: jardines de infantes, parques de recreación, centros de estimulación temprana, e incluso en las propias aulas escolares.

Dichos lugares presentan singulares características que hacen al niño desarrollar y fortalecer toda su potencialidad lo que hará que a futuro cuando éste sea un adulto pueda mirar su entorno de manera diferente y encontrar soluciones a los problemas sin dificultad.

Los parques infantiles y lugares de recreación exterior juegan un papel muy importante en el desarrollo integral infantil puesto que el juego es una actividad trascendental en la vida de los infantes; razón por la cual se han creado varios lugares conocidos o llamados parques temáticos, que permiten despertar la curiosidad por el aprendizaje y el juego es una herramienta primordial para dicho fin.

En todas partes del mundo existen estos espacios dedicados a los niños y que han arrojado resultados extremadamente positivos en sus vidas.

Entre algunos de estos sitios podemos mencionar el famosísimo parque de Disneyland; donde encontramos una extensa variedad de sitios para el entretenimiento y aprendizaje para los niños; cuenta con zoológicos, el mundo de las caricaturas, parques acuáticos, juegos extremos; en fin es un ambiente en donde la felicidad del niño es el principal objetivo.

Lugares más especializados en el aprendizaje para el día a día de igual manera, son varios alrededor del mundo; en América del Sur por ejemplo uno de los más importantes se ubica en Argentina; su nombre:

2.1.1 República de los Niños.

La mágica y encantadora República de los Niños se levantó hace medio siglo en un predio de 53 hectáreas ubicado en la localidad de Manuel B. Gonnet, sobre el camino General Belgrano, partido de La Plata, en tierras que pertenecían al antiguo campo de golf del "Swift Golf Club" destinadas a los frigoríficos ingleses asentados en la región.

Considerado el mayor emprendimiento infantil de Latinoamérica y primer parque temático de América, la República de los Niños fue fundada con un doble propósito: el de esparcimiento creativo en un mundo de sueños y cuentos ligados a la infancia y el de aprender a ejercer los derechos y obligaciones que en todo país democrático poseen los ciudadanos.

Por aquellos años, Walt Disney visitó el lugar y sorprendido por tanta belleza se inspiró para construir más tarde Disneylandia, en la ciudad de California.

El paisaje de la República de los Niños presenta zonas onduladas, espacios verdes parquizados, arboretos con variedad de especies y una depresión central que por drenaje natural de las aguas conforman un lago con islas. El predio se halla sectorizado en tres áreas: urbana, rural y deportiva. El área urbana posee senderos, calles y singulares edificios que constituyen un eje central denominado Centro Cívico donde se concentran las construcciones que albergan las instituciones del Gobierno de la República.

Castillos, palacios orientales, restaurantes, edificios públicos y hasta la misma Capilla en donde se suele officiar misa, respetan esa ley lo mismo que sus muebles. La reducción acorde a niños de 10 años no ha quitado encanto ni posibilidad de goce del paseo por parte de los adultos sino que, por el contrario, los obliga a retrotraerse a su infancia. Siendo los niños los destinatarios de este maravilloso emprendimiento, el objetivo fundacional fue construir los edificios a su escala para que puedan vivenciar el funcionamiento de las instituciones republicanas, formándose en los principios democráticos.

El equipo proyectista y ejecutor de las obras fue encabezado por los arquitectos Lima, Cuenca y Gallo que tomaron como fuente de inspiración los cuentos de Andersen, los hermanos Grimm y las leyendas narradas por Tennyson y Mallory para planificar y dirigir su construcción con influencias de estilos medievales, europeos e islámicos.

El edificio del Banco Municipal Infantil situado frente a la plaza principal, Plaza San Martín, es una réplica del Palacio Ducal de Venecia; cerca de allí se levanta otra construcción, el Palacio de Cultura, inspirado en el Taj Mahal de Agra, de la India, en donde tiene su sede el Museo Internacional del Muñeco. En la Capilla, bajo la advocación de la Virgen de Lourdes, con grandes planos de techos normandos, galerías laterales y torres con campanarios; la Casa de Gobierno con ventanas de estilo gótico coronado por un techo de imaginativas formas elevadas a manera de torres y miradores, cierran la Plaza San Martín.

En torno a la Plaza de las Américas, ubicada en el extremo opuesto y comunicada por una calle peatonal, flanqueada por comercios, se encuentra la Legislatura inspirada en el Parlamento inglés, que alberga los recintos de las Cámaras de Diputados y Senadores del Gobierno Infantil de la República, conformado por alumnos de las escuelas locales.

Un gran espacio de juegos enfrenta al edificio del Palacio de Justicia con su sala de audiencia, despachos y en el subsuelo una pequeña cárcel. Además cuenta con un estudio radiofónico "Radio República", la primera radio infantil del país, con salida a la galería que separa la plaza con el espacio circundante.

Fuera de este sector se ubican construcciones como el Estadio, la Casa del Niño, los edificios de la Marina, Ejército y Aeronáutica. La República de los Niños, que a partir de 1979 pasa del ámbito provincial al municipal, es única en el mundo constituyendo un lugar infantil donde convive la

formación ciudadana, las actividades recreativas, educativas, culturales, sociales, científicas y deportivas.

La República de los Niños ofrece a sus visitantes una serie de servicios que se traducen en distintas propuestas para grandes y chicos.

- Casa de comidas rápidas “La Taberna del Gigante”
- Cafetería “Kinder”
- Pulpería
- Maxi Kiosco
- Heladería
- Oficina de Informes y Turismo
- Salón de Fiestas

Completando el paisaje verde en el que se encuentran la Granja, el Anfiteatro y el Lago, entre otros espacios atractivos, se ubica el lugar destinado al parque de juegos mecánicos.

- Metegol
- Juegos infantiles: carrusel dos pisos, red baron, mini twister, manzanitas giratorias, inflables, vuelta al mundo y pelotero
- Ballena inflable
- Autos a batería
- Autos chocadores a explosión
- Samba
- Scrambler

- Twister gigante
- Barco pirata
- Fórmula uno
- Karting
- Botes chocadores en el lago
- Hidropedales
- Carros a pedal
- Paseo en ponny

El Departamento Cultural y de Promoción Social de la República de los Niños, dependiente de la Municipalidad de La Plata y en convenio con la Dirección General de Cultura y Educación, lleva a cabo Programas Educativos y Talleres. Todos ellos dirigidos al cumplimiento del objetivo fundacional de la República de los Niños y la plena vigencia de los derechos del niño.

- Los niños gobiernan la república
- Centro de Formación Democrática
- Prevención de Adicciones
- Orientación Vocacional y Laboral
- Expresión Artística
- Educación y Seguridad Vial
- Educación Ambiental: Vivero y Huerta
- Derecho a la Identidad
- Granja Educativa
- Niños en Prevención

- Visitas guiadas y temáticas

Los Niños Gobiernan en la República.

El objetivo principal es que todos los niños reconozcan a la República de los Niños como el ámbito propicio mediante el cual pueden hacer llegar a la comunidad sus ideas e inquietudes, desempeñando el rol que le corresponden dentro del Gobierno Infantil: Presidente, Vicepresidente, Jefe de Gabinete, Diputados y Senadores, elaborando proyectos de declaraciones infantiles sobre temas de interés.

Centro de Formación Democrática.

El objetivo es dar lugar a situaciones de deliberación, debate y toma de decisiones que facilita el conocimiento de la constitución, los deberes, derechos, garantías y obligaciones de los futuros ciudadanos a partir distintas actividades lúdico – educativas.

Prevención de Adicciones.

Busca resaltar la importancia que tienen nuestras creencias en las decisiones y conductas que adoptamos. A su vez destaca el valor de una decisión, la cual consiste en intentar encontrar una solución adecuada a un determinado problema. Apela a la capacidad y el potencial presente en cada uno de los jóvenes, que les permitirá elaborar la decisión más apropiada.

Orientación Vocacional y Laboral.

Tiene como principal objetivo, facilitar y guiar la búsqueda del alumno en pos de hallar los aspectos que hacen a su identidad vocacional y laboral. Se trata de abrir perspectivas impensadas generando espacios de creatividad y reflexión para realizar una elección consciente y plena. La modalidad de trabajo, consiste en tres encuentros, en el marco de los cuales se realizarán diversas actividades grupales e individuales coordinadas por un equipo de psicólogos.

Educación y Seguridad Vial.

Taller que propone participar o interactuar en diferentes actividades lúdico-educativas ofreciendo medidas de defensa y seguridad que den respuestas útiles para el desplazamiento correcto y seguro del niño en la vía pública y construyendo así el valor por la vida propia y la de los demás.

Educación Especial.

Educación Ambiental: Vivero – Huerta

Busca concienciar a la comunidad infantil sobre la problemática ambiental, a través de la participación en actividades recreativas y educativas que despierten su interés y curiosidad.

Derecho a la Identidad.

El objetivo del taller es que los niños y niñas comprendan el concepto de identidad como derecho básico y universal. Para lograr tal fin el espacio pedagógico cuenta con un laberinto como estímulo lúdico para el tratamiento conceptual de la identidad.

Granja Educativa.

Favorece el acercamiento del niño con la vida natural, conociendo la vinculación existente entre los seres vivos y su medio ambiente, mediante experiencias y propuestas concretas.

Visitas Guiadas Temáticas.

Las mismas nos permiten reconocer la historia de la República de los Niños, sus objetivos fundacionales y el funcionamiento de sus edificios.

Niños en Prevención.

Es un taller vivencial llamado " juego de las misiones" destinado a sensibilizar a niños sobre la elección de comportamientos de auto cuidado para la prevención de accidentes en el hogar, escuela y vía pública. Programa a cargo de la ONG "Médicos en Prevención"

En este ámbito desarrollan sus actividades otras instituciones argentinas como:

- Mundo Nuevo

Programa de divulgación y enseñanza de las ciencias de la Universidad Nacional de La Plata e integrante de la Red Pop – UNESCO

- Administración General de Ingresos Públicos

Realiza el programa de “Educación Tributaria y Formación Ciudadana” en un espacio de juego y aprendizaje en el que los niños pueden comprender el sentido social de los impuestos, el rol y las funciones que lleva a cabo, la importancia del Presupuesto, y la asignación de recursos para beneficio de la comunidad.

- Centro de Experimentación y Seguridad Vial (Cesvi)

Lleva a cabo el “Taller de Educación Vial” dentro de un marco de aprendizaje y juego los niños pueden incorporar contenidos de educación vial de una forma divertida y didáctica. A cargo del Centro de Experimentación y Seguridad Vial (Cesvi).

Edificios:

- Legislatura
- Palacio de Justicia
- Casa de Gobierno
- Palacio de Cultura
- Banco Infantil
- Capilla
- Granja Educativa
- Estadio

- Lago
- Hangares de la Ciencia
- Marina
- Anfiteatro
- Aduana
- Casa del Niño
- Parque de Juegos Mecánicos
- Estación Terminal de Trenes
- Cuartel de Bomberos
- Estación de Servicio
- Microcine

La República de los Niños posee en total 35 edificios que, realizados en una escala menor acorde a niños de 10 años de edad, muestran una elaborada mezcla de estilos arquitectónicos que le otorga al conjunto un aspecto de fantasía y magia.

En esas construcciones, además de reconocerse influencias de estilos medievales, europeos e islámicos, se representan las sedes de las instituciones públicas, instalaciones fabriles, deportivas, comerciales, educativas y religiosas, concentradas en su mayoría en el Centro Cívico, área urbana, y otra que reproduce las características de un medio rural.

Los edificios públicos se encuentran ubicados sobre el eje longitudinal que conforman la Plaza de las Américas junto con la calle peatonal y la Plaza San Martín, es decir en el Centro Cívico:

- Legislatura
- Palacio de Justicia
- Casa de Gobierno
- Palacio de Cultura
- Banco Infantil
- Capilla

Frente a la Plaza de la Amistad se hallan:

- Estación del Ferrocarril
- Cuarteles de Bomberos y Policía
- Estación de servicio

Sobre un **paisaje verde** se asientan:

- La Granja
- Estadio
- Pileta de Natación
- Marina, Ejército y Aeronáutica
- Anfiteatro
- Aduana
- Casa del Niño
- Parque de Juegos Mecánicos

2.1.2. Funny Farm (México)

Funny Farm es una granja didáctica y **ecológica**, enfocada a enseñar a los visitantes de una manera divertida y entretenida a través de una visita guiada, con duración de 2 a 3 horas, las diferentes especies de animales típicos de granja, sus características

generales, los beneficios y productos que aportan al hombre, así como también, su interrelación con ellos y de esa manera reforzar el conocimiento adquirido por los alumnos en la escuela.

La Seguridad

Funny Farm se encuentra totalmente bordeada y su acceso es controlado, cuenta con: seguridad privada permanente y seguro contra accidentes.

Es importante destacar que los niños en ningún momento pisan la calle, ya que el embarque y desembarque se hace dentro de Funny Farm.

Funny Farm está diseñada especialmente para niños y personas discapacitadas, para evitar al máximo cualquier tipo de imprevistos.

Asesoría Profesional.

Es fundamental para Funny Farm de tal forma que cuenta con expertos en el diseño arquitectónico, técnico y operacional, como son, los catedráticos de los centros de enseñanza, investigación y extensión en producción de las diferentes especies de la facultad de veterinaria de la UNAM, los cuales colaboran en forma permanente con este centro de aprendizaje y entretenimiento infantil.

Para los discapacitados.

Funny Farm está construida con rampas y sistemas adecuados para ellos.

Actividades Interactivas.

En Funny Farm poseen actividades interactivas relacionadas con cada animal de la granja y de cómo se producen los productos derivados de cada animal, son el objeto de amenizar y divertir a los niños, logrando así, cumplir con su slogan “ DONDE LO DIVERTIDO ES APRENDER”

La ecología.

Forma parte integral de este proyecto y los niños tendrán pláticas y prácticas de sistemas elementales pro ecológicos, con los que logran crear en ellos conciencia de la importancia que tiene este tema en nuestras vidas cotidianas.

LA GRANJA

En Funny Farm aprenden acerca de:

- La ecología
- Los productos de la tierra
- La piscicultura
- El clima

Cuentan con visitas guiadas, corrales interactivos, paseo en ponnys, fuentes, cafetería, salón de eventos, área de juegos, estacionamiento.

2.1.3 Parque de la Familia (Ambato)

El Parque de la Familia está ubicado en la vía a Quisapincha, sector Palama, a 7 km de la ciudad de Ambato y a tan solo 15 minutos.

Es un lugar moderno y ecológico que permite la recreación y sana distracción de las familias tungurahueses y de los turistas nacionales e internacionales.



Imagen IL.1 Parque de la Familia Estanque con Rocas

El Parque de la Familia cuenta con los siguientes servicios:

- Área de juegos infantiles
- Centro de atención
- Área de pic-nic
- Miradores y senderos con vista de Ambato
- Granja agro ecológica
- Miradores con vista al volcán Tungurahua
- Canchas deportivas
- Glorieta de lectura
- Pista de aerodelismo

- Pista de MotoCross
- Ágora de conciertos al aire libre
- Módulos de información turística y comercialización de artesanías



Imagen II.2 Parque de la Familia Caminerías

2.1.4 Museo del Agua (Quito)

El Parque-Museo del Agua, denominado Yaku, está ubicado en el centro histórico en el barrio ‘El Placer’, sobre los primeros tanques de recolección y purificación que abastecían de agua a la ciudad de Quito desde principios del siglo XX. Yaku es un museo interactivo que permite disfrutar mientras se aprende. Es un lugar de esparcimiento que ofrece una vista privilegiada de Quito en medio de un entorno estético.

El Parque-Museo del Agua, denominado Yaku, está ubicado en el centro histórico en el barrio ‘El Placer’, sobre los primeros tanques de recolección y purificación que abastecían de agua a la ciudad de Quito desde principios del siglo XX. Yaku es un museo interactivo que permite disfrutar mientras se aprende. Es un lugar de

esparcimiento que ofrece una vista privilegiada de Quito en medio de un entorno estético.



Imagen IL.3 Museo del Agua

Reseña Histórica

Los antiguos tanques de ‘El Placer’ son un patrimonio cultural importante que tiene la ciudad de Quito. El barrio de ‘El Placer’ está asentado en las laderas del volcán Pichincha, lugar en donde se sitúa una chorrera. La tradición cuenta que en este sector se ubicaban baños ceremoniales y de purificación de los Incas, razón por lo denominó El Placer.

En 1913 se instalaron en ese mismo lugar lo primeros tanques de recolección y purificación de agua, los mismos que proveían de agua a la ciudad de Quito. Actualmente una parte de este sistema de tanques sigue abasteciendo de agua a un sector del centro histórico y a la zona sur de la ciudad.



Imagen IL.4 Museo del Agua

Concepción y ejecución del proyecto

El parque Museo del Agua recientemente inaugurado en la ciudad de Quito por la Corporación Vida para Quito, la Municipalidad, la EMAAP-Q y el FONSAL, tiene como objetivo básico convertirse en una alternativa educativa orientada al conocimiento, valoración y disfrute del agua, uno de los patrimonios vitales para el ser humano.

Su estructura metálica y de vidrio de 2.365 m² de construcción, cuenta con una vista privilegiada del centro histórico de Quito.

Los recorridos por el parque Yaku han sido dispuestos en tres ejes que se caracterizan por sus actividades lúdicas e interactivas. El primero, dedicado a la temática Agua Viva, el cual trata sobre la composición química y las características del líquido vital. El área denominada Agua que Crea es el segundo recorrido, el cual destaca la importancia biológica del Agua como fuente de vida. Y, el tercero, la zona Nuestra Agua la cual muestra la relación entre el agua y el ser humano.

Este proyecto ha sido posible gracias a las donaciones voluntarias del 25% del impuesto a la renta que realizan los contribuyentes en beneficio de los proyectos ambientales de Quito.



Imagen II.5 Museo del Agua Mirador

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1 Introducción e Historia del Jardín

Enciclopedia Monitor, editorial Salvat; el jardín es un terreno grande o pequeño donde se plantan árboles y otros vegetales ornamentales, con arreglo a determinadas normas artísticas, y que sirve de lugar de recreo o de estudio.

El arte de cambiar las características naturales de un terreno y cultivar hierba, árboles y plantas de adorno, según un orden prefijado, con el fin de obtener un definido resultado estético, es antiquísimo. Ya en el Antiguo Oriente se desarrolló este arte: son famosos los Jardines Colgantes de Babilonia (sobre terrazas), una de las siete maravillas del mundo. Esta tradición oriental continuó en el período helenístico y pasó a la civilización islámica (jardín del Generalife, Granada).

En el período clásico, el jardín se desarrolló principalmente como parte de las construcciones arquitectónicas. Junto a los setos de flores y a los paseos rectilíneos, aparecieron fuentes, pequeños lagos y termas.

En la Alta Edad Media, decayó el arte del jardín y se redujo a las breves áreas de los recintos monásticos, pero volvió a florecer lentamente en la época gótica. Las descripciones literarias, junto con las miniaturas y pinturas, muestran el jardín gótico, cerrado por muros como en los claustros conventuales, con una fuente en el centro, la *fons juventutis o fons amoris*, rodeada de pequeños paseos, bancales y árboles frutales. Al principio limitado, con en la Edad Media, el jardín del Renacimiento, en la segunda mitad del siglo XVI, abrió gradualmente sus confines hacia el paisaje cercano: la arquitectura en la piedra, los palacios, villas rústicas, ninfeos y templetos tuvieron una función determinante y, junto con el agua en las fuentes, cascadas y pequeños lagos, fueron parte integrante de la armónica unidad de su composición.

En el siglo XV y durante todo el siglo XVI la moda del jardín a la italiana se difundió en Europa. En la segunda mitad del siglo XVII, en Francia, Le Notre llegó a nuevas formas expresivas, dictadas sobre todo por la naturaleza del terreno casi llano. Sus inventos, los parterres floridos, los inmóviles espejos de agua y las célebres allées, constituyeron el lenguaje de la moda del jardín a la francesa, que dominó Europa todo el siglo siguiente.

Mientras tanto en Inglaterra, y a fines del mismo siglo nació el jardín romántico, denominado a la inglesa, con paseos sinuosos, cuidadísimos prados, pequeños bosques, falsas ruinas y esculturas antiguas, pequeños lagos y grutas.

En el Extremo Oriente, y sobre todo en China y Japón, el arte del jardín se regula con normas precisas y ha sido uno de los aspectos fundamentales de aquellas civilizaciones.

El jardín chino por huir de la simetría y de artificios más o menos evidentes, se inspira en la naturaleza y reproduce, por medio de elementos alusivos, una atmósfera tranquila de soledad y recogimiento. Rocas, lagos, puentes, islas, pequeños bosques de bambú, caminos floridos, cerezos y almendros son elementos indispensables que, tanto en los pequeños como en los grandes jardines, que componen un paisaje rico en lejanas perspectivas y de tranquila intimidad (antiguos jardines imperiales de Pekín).

En el Japón, la tradición del jardín utiliza los mismo elementos formales del jardín chino, del que deriva, pero tiende a usar símbolos de algunos conceptos abstractos, como la juventud, la castidad, la paz, por medio de una sutilísima variedad de disposiciones y de formas, que se complica con la existencia de numerosas escuelas de jardinería que hacen difícil la interpretación y comprensión para los no iniciados.

En nuestros días el arte del jardín ha abandonado el tono palaciego del pasado para enfrentarse con los problemas propuestos por el urbanismo que considera los grandes espacios verdes como una clara exigencia social y como elementos determinantes en la arquitectura de las nuevas ciudades.

La Enciclopedia, Editorial Salvat; el arte de los jardines consiste en cuidar y sistematizar el terreno y la vegetación según las exigencias prácticas, utilitarias y estéticas de la vida de los pueblos. Los ingleses le dan el nombre de arquitectura del paisaje. En las antiguas civilizaciones, la organización del paisaje estuvo determinada por impulsos míticos religiosos. Los bellos jardines renacentistas fueron realizados para satisfacer el lujo de las cortes europeas. Hasta el siglo XIX no se desarrolló el concepto de jardín abierto al público y realizado con miras a tal función. En su forma moderna, el jardín se incluye dentro de la concepción urbanística actual, para la distribución de las zonas verdes del complejo urbano. Las crónicas antiguas cuentan entre las maravillas del mundo a los Jardines Colgantes de Nínive y Babilonia. Los jardines griegos, cercanos a las habitaciones se dejaban crecer en estado natural, sin ninguna ordenación; se plantaban, sobre todo productos hortícolas, frutales y viñedos. En Roma, en la época republicana se concibió el jardín según un esquema geométrico, en el interior de los peristilos; durante el Imperio creció el interés por el jardín como mero objeto ornamental, y era decorado con pérgolas, fuentes, ninfeos, etc.; se inició también la obra de jardinería, *opus topiarius*, que se preocupa de cortar y recortar las plantas dándoles formas variadas. En la antigua China los jardines se situaban alrededor de palacios, conventos y templos budistas, de forma simétrica, pero intentando identificar la obra de los artistas con la propia naturaleza. Los jardines islámicos son de tradición sasánida; la *Primavera de Corroes*, tapiz con representación de plantas y animales hallado en Ctesifonte, inspiró durante largo tiempo el modelo del jardín árabe. En el siglo XV, el jardín adquiere su aspecto definitivo, fundado en criterios espaciales y arquitectónicos. Tratadistas como León Batista Alberti diseñan sus jardines en conjunción con elementos arquitectónicos y paisajísticos. Al iniciarse el siglo XVI, con las obras de

Bramante (jardín de Belvedere) y Rafael (Villa Madama), se impone el modelo de jardín italiano, construido en terrazas sobre pequeñas colinas, con escalinatas, de composición rígida y geométrica, donde domina la parte constructiva. Este tipo de jardín se extendió por toda Europa. El rococó francés introdujo modificaciones originales en el jardín italiano y creó el tipo de jardín francés; este mantiene ciertos aspectos del italiano (ordenación geométrica, sujeción de la naturaleza al dibujo), pero simplifica la composición, alarga la perspectiva y extiende las zonas de césped; el nuevo elemento ornamental, que obtiene gran éxito, es el parterre. Son famosos los jardines de Versalles y de Aranjuez, éstos imitados de los franceses. Ambos tipos de jardín alcanzan gran desarrollo en toda Europa hasta fines del siglo XVIII; en la centuria siguiente se impone el jardín inglés. Este jardín, creación romántica se libera de las formas geométricas y esquemas simétricos, y tiende al aspecto natural; se enriquece con la utilización de grandes árboles atravesados en los senderos, y su aspecto romántico lo completan lagos y sauces llorones.

Con el desarrollo de la arquitectura moderniza jardinería se libera de cánones clásicos y románticos, y se da entrada a elementos más utilitarios, como la pista de tenis, la piscina, árboles frutales, fundido todo con el jardín propiamente dicho.

A través de la historia del jardín y el paisajismo se ha podido apreciar la evolución del jardín con sus principales estilos de jardines clásicos y sus relaciones sintetizada de la siguiente manera:

- Jardín chino y japonés
- Jardín romano
- Jardín árabe español
- Jardín inglés

Historia

La historia de la jardinería, en China, es más que milenaria.

El jardín tuvo, en principio, un origen místico: Zhuangzi así lo aseveraba atribuyéndolo a un discurso de Confucio en el que se mencionaba el parque de Xiwei, soberano legendario anterior al Emperador Amarillo (mítico) (II milenio antes de nuestra era). El jardín chino tradicional simboliza el paraíso en el mundo. Según las antiguas leyendas chinas este paraíso se hallaba en la cumbre de una gran montaña que estaba en unas lejanas islas que se hallaban en medio del mar. Allí se encontraba el elixir de la "eterna juventud" que permitía acceder a la inmortalidad. Esta leyenda explica la gran importancia que la montaña, la mar y las islas tienen en la simbología de los jardines chinos.

Más prosaicamente, la jardinería se desarrolló, sin duda alguna, durante el período de la Dinastía Han. No se buscaba, por aquél entonces, su concepción estética, sino que estaba, más bien, dedicado al descanso (El Jardín "por el que pasear sin preocupaciones"-Mianyuan) y a la caza. El Shuowen jiezi recopilado en el siglo II de nuestra era, menciona los términos you (parque), pu (huerto), yuan (jardín) y yuanyou (parque). El parque Bechaï, ampliado y reformado más tarde, se creó bajo la Dinastía de los Han en 104 adC.

A partir de la época de los Tang y de los Song, el entorno, tanto interior como exterior, empezó a adquirir una importancia preponderante en la concepción de los jardines, y ya, durante el imperio de los Ming y los Qing, adquirieron su dimensión artística y alcanzaron su plenitud. Por tanto, cuando se mencionan los jardines

chinos, se hace referencia a los jardines creados durante ese período. Según la creencia popular al sur del Río azul o en su delta se encuentran los jardines más hermosos que puedan imaginarse:

"El cielo existe, y el paraíso está en la tierra", Suzhou y Hangzhou. A partir del siglo III, los jardines se expandieron, abandonando la esfera imperial, gracias al crecimiento de una clase de mercaderes enriquecidos y, especialmente, a los altos funcionarios (shidafu) que querían disfrutar de los dones de la naturaleza sin tener que abandonar la ciudad y renunciar a su trabajo. Los diferentes estilos empezaron a multiplicarse en función de la utilización que de ellos quisiera hacerse. Algunos eran de grandes dimensiones y muy opulentos y fueron abiertos al público con el fin de demostrar la prosperidad de sus propietarios. Otros, por el contrario, permanecían ocultos a las miradas exteriores, preservando su intimidad. Esencialmente son el reflejo de la cultura humanista china, que se puede asociar al triunfo social logrado por el Estado y el Emperador que ponían de relieve, de manera especial, los valores confucionistas, el desarrollo de la espiritualidad que se adquiere cultivando la vida interior basado, todo ello, en los principios taoístas. Aplicado a los jardines éstos adquieren una dimensión simbólica, intentando recrear una naturaleza idealizada, convirtiéndolos, de este modo, en un refugio para la meditación.

El desarrollo del budismo y del taoísmo propiciaron que los jardines formaran parte del mundo religioso incorporándose a los templos que los monjes construyeron alrededor de las ciudades.

El arte de la jardinería china se desarrolló en tres estadios diferentes (imperial, burgués y religioso) y fue perfeccionándose hasta el siglo XVIII. La penetración occidental (misioneros, colonizadores), introdujo, entonces, la cultura de los jardines occidentales. El jardín Yuanming Yuan, diseñado por los misioneros franceses, es el ejemplo más evidente de esta intromisión que puso fin, asimismo, a la jardinería china tradicional.

Pese a la profusión de los mismos en la antigüedad, muy pocos jardines chinos tradicionales subsisten actualmente. La mayor parte de ellos fueron víctimas de incendios fortuitos o provocados. Como quiera que los edificios tradicionales chinos se construían con madera, ningún vestigio, ni siquiera arquitectónico, subsiste.

La influencia que la jardinería china pudo ejercer frente a la jardinería japonesa y coreana quedó pronto diluida al desarrollar, éstos, su propia estética.

Principios generales

Ji Cheng, autor del *Yuanye*, consideraba que, el éxito de un jardín, dependía de dos principios básicos: la adaptación al entorno y la imitación de otros paisajes.

Podría añadirse, también, a estos dos principios, la creación de un mundo en miniatura. El mundo "en un grano", es una expresión budista que refleja una de las mayores preocupaciones del diseñador chino. La pequeñez es lo que revaloriza el objeto. La reproducción del objeto natural se aleja, por sus dimensiones, de la realidad y adquiere un carácter mágico o místico. Cuanto más se aleja la

reproducción del objeto natural de la realidad, por sus dimensiones, tanto más adquiere un carácter mágico. Este punto debe acercarse al precedente. Si acondicionar un parque que contenga, por completo, todas las esencias y elementos del universo constituye, de por sí, un acto de magia, reducirlo al estado de miniatura vuelve a despojarle del último parecido con la realidad y, por ende, lo eleva por encima de ésta última.

En los apartados siguientes pueden constatarse los diferentes aspectos que son llevados a la práctica en la concepción de un jardín chino.

El artista tiene que demostrar su capacidad para utilizar el entorno natural para crear su obra sin intentar dominarlo. La simetría no es el objetivo, como sucede con los jardines occidentales, el artista trata, sobre todo, de buscar una armonía general que pueda dar una apariencia natural, intentando, de alguna manera, llegar a una representación ideal de la naturaleza, y de sublimarla.

La vivienda se compone de diferentes edificios separados entre sí por unos patios dispuestos según un orden convencional, en principio a lo largo de un eje (yang). Los jardines tienen un plan libre y asimétrico (yin). En toda composición existe un espacio abierto en el cual se disponen las principales decoraciones y los pabellones más importantes dedicados a la contemplación, situados en el centro de una encrucijada de galerías, paseos y bosquecillos.

Un jardín es un elemento con vida propia. Tiene que verificar los mismos cambios que la naturaleza verifica en las diferentes estaciones y de la sucesión de floración

que la acompaña, así como de los juegos de luz y sombra proporcionados por el ciclo solar, y de las variaciones diurnas y nocturnas. A través de las incesantes y múltiples transformaciones, el jardín va adquiriendo una nueva dimensión, en el que, a cada instante, se disfruta de una visión efímera e impresiones fugaces de un universo en continuo movimiento.

La imitación de paisajes

La imitación del entorno es también determinante en la cualidad del jardín. Múltiples documentos procedentes de la dinastía de los Jin del Este mencionan esta práctica. No se trata de hacer una copia exactamente igual, pero sí de recrear, en el ánimo de quienes lo contemplan, las sensaciones que podría experimentar si estuvieran ante el escenario representado. Chen Chongzhou escribió: "Toda la sutileza reside en la palabra "lo veo": la imitación alcanza su éxito entre la intención y la casualidad de una manera totalmente natural y elegante.

El jardín dispone, de esta manera, de dos espacios, donde se encuentra, en esta concepción, la necesaria continuidad espacial entre el espacio interior y el exterior.

La frontera entre el artificio y la realidad es muy tenue, como lo demuestran los jardines de las lamaserías (convento de Lamas) a los que habían sido destinados los sacerdotes, o en los arrozales en los que trabajaban como campesinos.

El Feng Shui

El Feng Shui, (literalmente viento y agua), es una práctica de origen chino que consiste en estudiar los elementos que constituyen el entorno donde se quiere construir un edificio a fin de aprovechar los flujos de energía para asegurar la armonía del mismo con el entorno y determinar su idoneidad.

El Feng shui proviene, por lo menos, del siglo III, y sus raíces ideológicas son, incluso, más antiguas. Según las reglas, el Feng shui, consiste en desarrollar una forma de vivir armoniosa que asegure la prosperidad y el bienestar. La energía vital qi (literalmente aire, respiración, energía, temperamento o atmósfera) deben ser captados y destinados a fines benéficos para el ser humano. Según la filosofía taoísta el flujo de una energía invisible es portadora de una energía vital. Progresivamente al Feng shui fueron incorporándose otros elementos como, por ejemplo, la geomancia o el horóscopo.

A partir del siglo III fue haciéndose cada vez más corriente el consultar con los expertos en Feng shui para determinar el emplazamiento o la orientación de una casa o de una tumba. La aplicación de estos preceptos Feng shui en el diseño de los jardines fue convirtiéndose, poco a poco, en un hecho de lo más natural.

Un jardín chino tenía que ser un reflejo de la naturaleza y, como ya se ha mencionado, la armonía general era mucho más importante que la simetría y el orden. El principio fundamental del Feng shui: "menos es mejor", se evidencia en los jardines: la calidad debe prevalecer sobre la cantidad. El jardín chino no es, en lo absoluto, el exponente de una colección botánica. Los árboles se plantan de manera

asimétrica porque constituyen por sí mismos un elemento estructural que permite crear unas interesantes perspectivas realzando, a su vez, otros elementos del jardín (piedras, agua, etc.).

Según el concepto taoísta del yin y del yang la armonía se produce a consecuencia de elementos totalmente opuestos: belleza y fealdad, claro y oscuro, luminoso y apagado. Y este equilibrio entre elementos opuestos es aplicado en la concepción de los jardines. Las piedras, con sus formas tortuosas representan el yang, mientras que los estanques o las balsas, con su equilibrio, representan el yin.

La montaña y el agua constituyen los dos elementos fundamentales a tener en cuenta cuando se examina el lugar, la primera ejerce su influencia sobre el destino del hombre, la segunda sobre su fortuna pecuniaria. Si se hace un examen cuidadoso respecto a la concepción china de los jardines, se evidencia el arraigo del Feng shui y sus fundamentos, expuestos comúnmente en los grandes tratados paisajísticos.

Elementos fundamentales: el agua y la montaña

Como ya se ha dicho, el agua y la piedra son elementos de un gran valor simbólico y constituyen, asimismo, los pilares de la estética de los jardines chinos.

Las piedras pueden disponerse de diferentes maneras. Pueden acumularse para producir el efecto de una montaña (Shan (etnia)|shan), en este caso se trata de un aspecto simbólico, no estructural.

Estructural, en este caso las piedras forman una especie de telón de fondo de una perspectiva, separando la siguiente sin ningún elemento artificial. Disimuladamente contribuyen a dar una impresión de amplitud pese a la pequeñez del jardín. Los peñascos, dispuestos solitariamente, se escogen en razón de sus formas tortuosas. Representan la incertidumbre y el wei (equilibrio precario). Constituyen la osamenta del esqueleto de la Tierra simbolizada por las montañas, representadas, aquí, en miniatura. El agua (shui), se suma a esta metáfora, porque su movimiento perpetuo en los canales o riachuelos que recorren el jardín simbolizaría el pulso viviente de la Tierra.

El agua es uno de los elementos esenciales. Favorece, por la calma que transmite, la contemplación meditativa. El sonido de una corriente de agua, adecuadamente situada, reforzará este sentimiento. El estanque, de formas sencillas, procurando siempre preservar la armonía natural, se sitúa en el centro enlazando los diferentes elementos del jardín. El agua simboliza, también, la fuerza latente que, recorriendo las sinuosidades del terreno, es capaz de erosionar el peñasco más firme. El agua ilustra, en este caso, uno de los valores primordiales del taoísmo:

El hombre de una virtud superior es como el agua

El agua procura hacer el bien a todos los seres sin luchar

Vive en los lugares que detesta la locura

Entre todas las cosas que conforman el mundo, el agua es el elemento más blando y más débil

y, sin embargo, puede quebrar lo más duro y lo más resistente, ¡nada puede vencerla!

Por eso nada puede reemplazar al agua

Lo que es débil triunfa sobre lo que es fuerte

Lo que es blando triunfa sobre lo que es duro

Lao-Tse, Tao-te king.

La presencia del arte en los jardines chinos: las influencias taoístas

La ideología de la filosofía taoísta acerca de la naturaleza, de la misma manera que se refleja en las artes como la poesía y la escritura, constituye una constante en la concepción de los jardines chinos. El Tao (literalmente la vida) es más bien un proceso, que un camino a seguir. Esta filosofía hace hincapié en la unidad con el universo, en el que todos los elementos están constituidos del mismo material, el qi. El Tao es el compendio de todas las cosas pasadas, presentes y futuras.

Los inmensos peñascos erosionados por el paso del tiempo son una manifestación del Tao ya que en ellos se pone de relieve el transcurrir del tiempo y nuestro incierto porvenir.

Los jardines chinos tienen profundas raíces filosóficas. Los elementos naturales se eligen por su significado histórico, literario o simbólico. Los pintores paisajistas y el arte de los jardines se desarrollaron en perfecta simbiosis en China. El aspecto de "grabado" de algunos jardines chinos no es fruto del azar, sino que es el resultado de la observación del pintor y diseñador paisajista. Podrían, por tanto, considerarse paralelamente la concepción de los jardines y la pintura sobre rollos (inventada por Wang Wei sabio del período Tang) sistema que impide ver la obra al completo, e irla

descubriendo de una manera progresiva. De la misma forma el jardín no puede contemplarse de un solo vistazo.

Un jardín tiene que reflejar dos aspectos vitales. El de la naturaleza que trata de representar por medio de los árboles, de las rocas y de las corrientes de agua que transcurren por el jardín y el del diseñador que representa la creación, una creación que debe aproximarse, del modo más armónico posible, al equilibrio natural.

El espectador

El jardín es una obra de arte, un espectáculo que se ofrece al visitante. Éste jamás podrá llegar a conocerlo por completo. El conjunto está equilibrado por una red de muros, que se abren aquí, tienen puertas redondas allá, ventanas caladas que terminan transformando el jardín en una infinidad de diminutos jardines y rincones. Estos compartimentos estructurales y las aberturas practicadas en ellos están cuidadosamente dispuestos a fin de producir, artificialmente, un conjunto de sensaciones visuales. Las aberturas logran que la mirada encuadre un espacio determinado y que éste pueda contemplarse como si fuera una pintura. Lo simbólico se percibe incluso en sus formas: la búsqueda de la inmortalidad o la longevidad (Qnghui yuan en Shunde).

Este sistema permite revalorizar o desechar determinados elementos. Los dispositivos más elaborados tienen en cuenta, incluso, el desplazamiento del visitante por el interior del jardín. El diseñador puede disponer, a su gusto, una sucesión de espacios yuxtaponiéndolos en un orden estudiadamente determinado. Es posible, por

tanto, crear un largo recorrido que, constituido por múltiples espacios preserva, no obstante, la unidad del conjunto. En Wanghi yuan, en Suzhou, pueden constatarse, perfectamente, los diferentes contrastes creados por el artista. El visitante pasa, sin solución de continuidad, de un espacio apacible dominado por los bambús, a otro vertiginoso en el que un precipicio está representado por un acantilado. Uno de los espacios más recurrentes en este lugar es, sin duda alguna, la montaña artificial de piedras (yang) levantada por encima del estanque (yin).

El jardín no es tan sólo un lugar para ser contemplado, es un complemento más de la vivienda, es decir, un lugar en el que vivir y, por tanto, debe permitir que se penetre en él y disfrutarlo.

La arquitectura



Imagen II.7 Pabellón Jardín Chino

La arquitectura ocupa un importante lugar en el arte de los jardines chinos.

Los pabellones, comunicados entre sí por un conjunto de galerías permiten que el diseñador del jardín escoja los puntos de vista que quiere dar al visitante. Las galerías

y los muros permiten, asimismo, la contemplación del jardín en espacios independientes.

En ellos pueden encontrarse múltiples formas de la arquitectura china tradicional:

- Pabellones
- Quioscos
- Pagodas
- Galerías
- Vestíbulo
- Arcos
- Puentes
- Barcas

Las plantas y los animales

Los animales

Los animales pueden estar presentes o simbolizados por medio de esculturas.

El dragón chino representa, o bien al emperador, o bien al qi cuando baila. No tiene connotaciones negativas. El Fénix simboliza a la emperatriz, asociado con el dragón representa a toda la China. La Tortuga es, frecuentemente, un símbolo de longevidad y resistencia. El Pez (Carpa), representa la perseverancia: la carpa lucha contra corriente hacia la puerta del dragón donde se transformará en dragón. La Chiroptera (murciélago) significa suerte o fortuna.

Las plantas.

El sauce (llorón) constituye el símbolo de la docilidad y de la feminidad. Las diferentes especies permiten alejar a los demonios.

Los bambús (zhu) simbolizan la modestia y la rectitud (el tallo), la humildad (el hueco), y la eterna juventud (las hojas verdes). Representa también, con frecuencia, la escritura. Su presencia transmite serenidad al paisaje.

El loto (lian hua) simboliza la pureza, con sus flores emergiendo del lodo. Es, asimismo, una metáfora del junzi, el honesto hombre confuciano.

El Yuanming yuan la quinta esencia del jardín chino

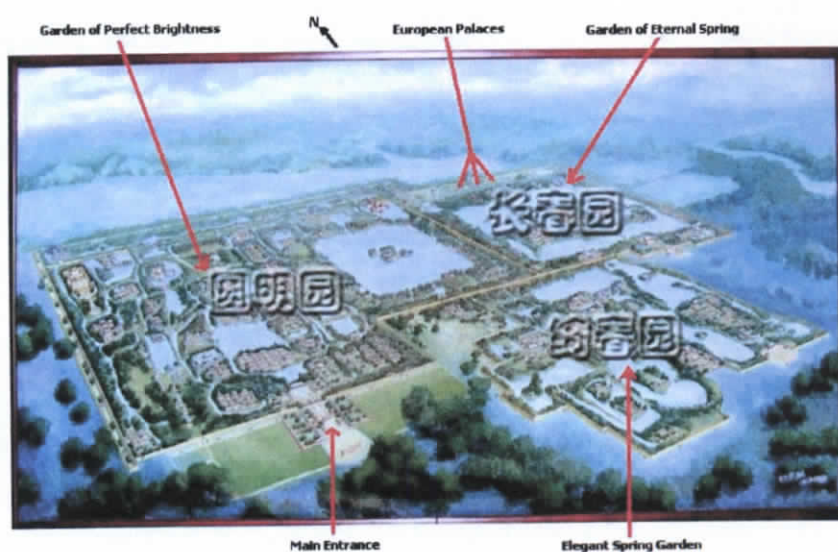


Imagen II.8 Yuanming Yuan

El jardín del Yuanming yuan (el jardín del palacio de verano o, literalmente, el jardín de la Claridad perfecta) constituye, sin duda alguna, el ejemplo del apogeo de dos mil años de evolución en el arte de los jardines imperiales.

En 1677 el Emperador Kangxi (1662-1722) decidió restaurar un jardín proveniente de la derrocada dinastía de los Ming que se hallaba muy próximo a la ciudad. Rebautizado con el nombre de Primavera gloriosa, el parque se convirtió en la residencia de recreo del soberano que abandonó la Ciudad Prohibida en la que reinaban un calor sofocante en verano y un frío glacial en invierno. En 1709, Kangxi le ofreció a su hijo, el futuro Emperador Yongzheng (1723-1735, un jardín que comprendía un dominio al que puso por nombre: Yuanming, Claridad perfecta.

Después de su ascensión al trono, Yongzheng convirtió este lugar en su residencia principal. El lugar fue ampliado y remodelado tras la configuración geofísica de China, de manera que se constituyó en un microcosmos del Imperio que se convirtió en el centro político. Educado en Yuanming yuan, su hijo, el futuro Emperador Qianlong (1736-1796), se enamoró del jardín. Hizo que los jesuitas puestos a su servicio, terminaran la obra construyendo un conjunto de palacios europeos rodeados de fuentes y juegos de agua. En su plenitud el jardín de los jardines abarcaba 350 hectáreas al Noroeste de Pekín y contenía inestimables tesoros.

La realización de este jardín en el siglo XVIII corresponde a la plenitud tanto política, como económica y cultural de China. En el transcurso del siglo siguiente la corrupción empezó a gangrenar el poder y la decadencia empezó a hacer mella entre los mandarines. Un siglo más tarde, tras la culminación del Yuanming yuan, se

produjo el enfrentamiento entre China y Europa estallando la Segunda Guerra del Opio, lo que conllevó la trágica indigencia. El dominio fue asaltado por las fuerzas franco-británicas y, posteriormente fue quemado por orden de Lord Elgin (1860). Actualmente sólo queda un jardín que fue restaurado después del incendio, un triste testimonio de la magnificencia del jardín de los jardines.

"Construid un sueño con mármol, con jade, bronce y porcelana, recubridlo con madera de cedro, cubridlo de piedras, envolvedlo con sedas, convertidlo aquí en santuario, acullá en harén, allá en ciudadela, poned en él a los dioses, a los monstruos, barnizadlo, esmaltadlo, doradlo, adornadlo, hacedlo construir por aquellos arquitectos que sean los poetas de mil y un sueño, de mil y una noches, añadid jardines, estanques, surtidores de agua y espuma, cisnes, ibis, pavos, soñad, en una palabra, con una especie de deslumbrante caverna salida de la fantasía humana en forma de templo y de palacio, eso es este monumento". Víctor Hugo
"Lettre au Capitaine Butler" (Carta al capitán Butler).

El jardín de los jardines

El Yuanming yuan representa, por sí mismo, la creación de un universo en miniatura. Es posible que parezca raro el escoger un jardín más vasto y grandioso que el del palacio de verano para ilustrar el concepto primordial de un microcosmos. Sin embargo, si se considera que, en tanto que jardín imperial, este microcosmos representa a todo el Imperio, esta paradoja sólo resulta aparente.

El jardín es completamente artificial, incluso los relieves y el agua que le caracterizan. Todo ha sido creado por la mano del hombre bajo las órdenes de un bufete dedicado, exclusivamente, a su elaboración. Están presentes los fundamentales elementos naturales del jardín chino: el relieve y el agua que estructuran y dividen el espacio.

La naturaleza está representada de manera idealizada. Su disposición refleja la personalidad de su propietario: el emperador, que da la impresión de haber trabajado personalmente en la elaboración de su proyecto.

En el caso del Yuanming yuan, el Feng shui predomina de manera irrefutable. Un documento sin fecha, da cuenta del examen minucioso que se llevó a cabo antes de permitir que fuera abierto y se demostrara la perfecta concordancia entre los elementos interiores (montaña y agua) y las figuras geománticas. Se examinó, de forma particular la cercanía, por el Oeste, de la cadena montañosa que, en forma de "biombo montañoso", permite preservar el qi, fuerza vital del lugar.

En el interior del cuadro formado por la montaña y el agua que estructuran el jardín, surgen los diferentes paisajes que han sido diseñados evocando los más preciados lugares chinos. En el jardín de la Claridad perfecta, rocas y estanques han sido dispuestos respondiendo a la configuración del Imperio: "nueve regiones y cuatro mares". El punto culminante representa el monte Kunlun, progenitor de las principales cadenas montañosas de China. De éste parten las tres grandes cadenas montañosas del jardín. El agua se divide en dos ramas principales: una de ellas forma una bifurcación que confluye en un estanque de cuatro hectáreas; la otra,

bifurcándose varias veces, acaba en un inmenso lago de veintisiete hectáreas, que simboliza el mar de la China. El jardín refleja, también, la doctrina confucionista destacando, de este modo, el carácter imperial del lugar: el respeto por gobierno del Estado, y por los ancestros son, asimismo, dos valores que destacan de modo particular. El acondicionamiento paisajístico es el vector de los mensajes políticos.

El Yuanming yuan, construido sobre una llanura perfectamente plana no tuvo más que adaptarse al relieve, su localización demostró el cuidado que se tuvo en la utilización del entorno preexistente, respetando los preceptos de Ji Cheng. El sector de Haidan está perfectamente provisto de agua, elemento esencial en la concepción del jardín chino.

Célebres jardines chinos

Jardines privados

- Zhuo zheng Yuan (Jardín de la Política de los Humildes)
- Wang Shi Yuan (Jardín del Maestro de las Molduras)
- Yi Yuan (Jardín de la Armonía)
- Le Cang Lang Ting (Jardín del Pabellón de las Vaguedades)
- Le Liu Yuan (Jardín de los Afectos)
- Le Huan Xiu Shan Zhuang (Villa en el Seno de la Belleza)

Jardines imperiales

- Palacio de verano en Chengde

- Bei Hai (Mar del Norte)
- Yuan Ming Yuan

Jardines de templos

- Lingyin
- Huang Long Dong (la gruta del dragón amarillo)

2.2.3 Jardín Japonés



Imagen II.9 Jardín Japonés

www.wikipedia.com: El jardín japonés (Kanji 日本庭園, nihon teien) forma parte integrante de la tradición en las casas privadas de Japón, en la vecindad de los parques de las ciudades, en los templos Budistas ó capillas Sintoistas, y en lugares históricos tal como viejos castillos. Muchos de los jardines japoneses más famosos en Occidente, y así mismo dentro del propio Japón, son los jardines Zen. La tradición

de la Ceremonia del Té, ha generado jardines japoneses refinados en un grado sumo de cualquier otro estilo, que evocan la simpleza rural.

Surge muy pronto, ya en la era Heian, como arte importado de China. Se desarrollará durante las eras Kamakura, Muromachi, Momoyama y el periodo Edo hasta los jardines de la actualidad.

Microsoft Encarta Premium 2008: El jardín japonés, porción de terreno, con límites precisos, donde, a través de elementos naturales o creados por el hombre, se pretende crear un espacio placentero y armonioso. La jardinería en Japón cuenta con más de 1.300 años de historia; el primer tratado data de la segunda mitad del siglo XI, y existen otros muchos posteriores. A lo largo de estos siglos se han ido desarrollando numerosos estilos, que tienen algo en común: todos representan el universo y todos están concebidos para inspirar serenidad y para facilitar la meditación y la existencia en armonía con la naturaleza.

Los jardines en el periodo Heian

En torno al año 1000, una dama de la corte Heian, Murasaki Shikibu, escribió La historia de Genji, una de las obras cumbres de la prosa lírica japonesa. En ella se describen detalladamente los jardines cortesanos (a modo de mandalas, como representación del cosmos), además de narrar cómo se desarrollaba la vida en ellos.

Algún tiempo después, en la segunda mitad del siglo XI, se escribió el primer tratado sobre jardinería, el Sakutei-ki, literalmente 'Tratado sobre diseño de jardines'. Probablemente escrito por Tachibana No Toshitsuna, se trata de una colección de reglas para la construcción de jardines en los palacios nobles. El tratado se componía

de dos partes presentadas en dos rollos. La primera parte era una introducción con los principios básicos, y la segunda, contenía la descripción de cinco tipos de jardines (entre los que distingue ocho clases de islas y nueve tipos de cascadas). En este tratado se alude también a China como lugar de creación del jardín originario y a las técnicas de geomancia desarrolladas en ese país para su construcción.

En realidad se trata de una guía para los aristócratas del periodo Heian. Contiene los principios de la jardinería paisajística, que fueron introducidos en Japón a partir del siglo VII desde China y Corea. En este sentido, demuestra una gran influencia del arte chino de esa época, y en particular, de uno de los estilos pictóricos, el Yamato-e. Así se incluyen montículos y estanques, que simbolizan las islas y el mar; las orillas de esos estanques simulan playas de arena, de contornos sinuosos y perfiles distorsionados por efecto de la bruma.

El estilo característico de jardín de época Heian es el san-sui, que significa ‘monte y agua’. Son jardines donde predominan los lagos y las islas, pudiendo recorrerse en barca. A este tipo de jardín le corresponde un estilo arquitectónico de tipo ortogonal, el shinden, usado para la construcción de los palacios Heian.

Algunos de los ejemplos más notables se encuentran en los templos de Hokongo-ji y Motsu-ji. En el primero, construido en torno a 1130, hay una cascada escalonada de cuatro metros de altura, que responde a uno de los tipos descritos en el Sakutei-ki: la tsutai-ochi. En el templo de Motsu-ji se viene celebrando desde su construcción, a principios del siglo XII, la fiesta del Arroyo sinuoso, una costumbre cortesana de época Heian.

Los jardines en el periodo Kamakura

A partir de 1180 se produce un cambio político en Japón, y empiezan a llegar desde China el budismo zen y el arte de la dinastía Song. De este modo, se producen algunos cambios en la concepción tradicional: a partir de entonces se crean jardines para la meditación, tratando de imitar la esencia interna de la naturaleza y no sus manifestaciones externas. Se desarrolla pues un jardín austero, abstracto, el llamado kare-sansui, de paisaje seco con montaña y agua. Se origina también el estilo arquitectónico shoin-zukuri, donde el edificio más común es el shoin o estancia más importante en las viviendas de los samuráis y de los sacerdotes zen.

Los jardines de esta etapa fueron realizados por monjes shingon, con los más importantes ejemplos en templos y palacios. Algunos de ellos son jardines de transición entre los de época Heian y los del periodo Kamakura, creándose un nuevo prototipo, el jardín zen. El santuario de Saiho-ji, en Kyoto, fue reconvertido en monasterio zen en 1134, y destaca por los tres imponentes grupos de rocas: la isla de las tortugas, que se eleva sobre un ‘mar’ de musgo; la gran piedra plana de la meditación, llamada zazen-seki; y el kare-taki o cascada escalonada, con grandes bloques de granito apilados.

También el templo zen de Tenryu-ji muestra influencia del arte chino de la dinastía Song, y destaca por la introducción de la técnica del shakkei, que se desarrollará plenamente en el periodo Edo. Esta técnica consiste en la incorporación del paisaje del fondo a la composición del jardín, como si se tratara de una pintura, muy en sintonía con el paisajismo chino de esa época.

Existen además importantes ejemplos de jardines palaciegos del periodo Kamakura, como el Kinkaku-ji o el Ginkaku-ji, ambos contruidos por los sogunes Ashikaga y con una fuerte influencia del arte Song.

Los jardines en el periodo Muromachi

Durante el periodo Muromachi, se desarrollan los más bellos ejemplos de jardines zen, caracterizados por una absoluta austeridad. Se retoma como modelo la arquitectura palaciega shinden, y los encargados de la realización de los jardines serán un nuevo grupo social, los llamados kawaramono, ‘las gentes de la orilla del río’. Este grupo adquiere el rango de arquitectos profesionales de los jardines, y a ellos se deben unos 323 kare-sansui.

Los jardines del templo Ryoan-ji no tienen agua ni plantas ni árboles; solo algunas rocas sobre arena rastrillada. Se trata de representar simplemente la belleza del espacio vacío y el contraste entre la forma natural y el ángulo recto, creado por el hombre. De similares características son los jardines del santuario zen Daitoku-ji, el más grande en Japón.

Los jardines en el periodo Momoyama

Durante el periodo Momoyama se produce la tercera de las oleadas chinas, con la entrada de nuevas formas y gustos. Los jardines, sin embargo, usan las formas estereotipadas del tipo san-sui y kare-sansui, propias de periodo Heian. Algunos ejemplos son los jardines del palacio Tokushima en Shikoku, concluidos en 1592,

aunque los actuales fueron realizados en 1908, y que presentan esos dos tipos estereotipados de jardín seco y jardín con lago; también los del templo de Sambo-in, que datan de 1598.

Durante esta etapa se desarrolla otro tipo de jardín ya propio de este momento: el roji, literalmente ‘senda que conduce al so-an’. Se trata del prototipo del jardín del té; ya no se crea para ser contemplado, sino que tiene un uso, esto es, un camino que se recorre a pie hasta llegar al so-an (cabaña cubierta con paja). Forma parte del wabi-cha, la ceremonia del té, que se describe en un libro publicado en 1694 y que dedica los últimos cinco capítulos al jardín.

A partir del so-an se desarrolla un tipo de arquitectura, sukiya, el estilo de la casa del té. Algunos ejemplos de este tipo son los jardines de la escuela del té Omote-Senke y los del palacio de Katsura, realizados en el siglo XVII.

Los jardines en el período Edo

También en el periodo Edo se usan las mismas formas estereotipadas de jardín sansui y kare-sansui. Del primer tipo se conservan los jardines del templo Emman-in, realizados en torno a 1647 dentro del complejo religioso de Enjo-ji en Otsu; también en Kyoto se realizaron los jardines de Sanzen-in, entre 1648 y 1654, y los de Chishaku-in en 1674. Del segundo tipo, kare-sansui o jardín seco, se realizaron en Kyoto los de Manshu-in y Nanzen-ji, en torno a 1656.

En este momento aparecen los niwa-shi o artistas profesionales encargados de realizar los jardines para los daimio. Surge además una nueva tipología de jardín, llamada meisho, que significa ‘vistas famosas’. Así el jardín se presenta como un paseo con un recorrido prescrito donde se pueden contemplar esas vistas, que son reproducciones a escala de bellezas naturales famosas, o bien paisajes ficticios ensalzados en la poesía del momento. Este nuevo tipo surge probablemente a raíz de los numerosos viajes realizados por los daimio a través de paisajes montañosos. Así quedan incorporadas al nuevo jardín una serie de colinas artificiales cónicas que representan esas montañas, y que se recogen en un tratado aparecido en 1680, el llamado Manual ilustrado de jardinería. Instrucciones para crear vistas peculiares, escrito probablemente por Hishikawa Moronobu, y donde se describen las bellezas naturales de Japón y China.

También es el momento de máximo desarrollo del shakkei, el ‘paisaje prestado’, que hizo su aparición en la época Kamakura. Se trata de incluir el paisaje de fondo a la composición del jardín, y para ello existen una serie de métodos que enmarcan elementos del paisaje y que crean la ilusión de estar dentro del jardín, como si de una pintura se tratara. Uno de los ejemplos más bellos de esta tipología son los jardines del templo Entsu-ji, en Kyoto, realizados en 1678. Allí un grupo de cipreses blancos y cedros japoneses, situados en el muro, enmarcan con sus troncos y ramas el monte Hiei.

El jardín en la era Meiji y la época contemporánea

En 1871 se promulgó una ley en virtud de la cual numerosos jardines religiosos y otros tantos realizados por los daimio en época Momoyama y Edo fueron declarados parques públicos. Los que se construyen siguen las tipologías tradicionales: san-sui, como los de la villa Murin-an (Kyoto, 1896); kare-sansui, como los del templo Tofuku-ji (Kyoto, 1940); y roji, como los jardines de Isui-en, construidos en Nara en 1890, todos ellos en el periodo Meiji.

A partir de la II Guerra Mundial se produce el cambio más importante en la concepción del jardín japonés, debido a la necesidad de reconstrucción y a la apertura de Japón al resto del mundo. Ahora los jardines son fruto de la imaginación y la fantasía de su autor, ya sea arquitecto, escultor o paisajista. Ya no se trata de imitar la esencia interna de la naturaleza, sino de mostrar la propia individualidad del autor.

En 1958 el arquitecto Kenzo Tange realizó en la cara sur del palacio de la Prefectura de Kagawa en Takamatsu unos jardines con lago, que sirven como plaza pública y como escenario. En 1961 el escultor Nagare Masayuki creó los jardines situados junto al Hotel Palace en Tokio, donde la tradicional cascada ha pasado a ser una escultura de duras líneas ortogonales, que quiere mostrar el absoluto dominio de la voluntad del hombre sobre la naturaleza.

Otros escultores han creado también jardines: en 1975 Shigemori Mirei realizó uno junto al edificio Yuzen en Kanazawa, una empresa dedicada a la fabricación

tradicional de kimonos. Mirei se inspiró en las espirales pintadas sobre los kimonos para crear en su jardín un grupo de espirales en piedra tallada y cantos rodados.

También en 1989 Itsuko Hasegawa creó para el centro cultural Shonandai en Fujisawa un jardín con árboles metálicos, donde se manifiesta el tremendo contraste entre la forma natural y el ángulo recto, motivo ya usado desde el periodo Muromachi.

Interpretación del jardín japonés

Tiene una lectura geográfica y topográfica, el propio paisaje japonés, un archipiélago de islas organizadas en su mayoría en torno al Mar Interior de Seto. El Mar Interior de Seto (瀬戸内海, Seto Naikai) o Mar de Seto separa las islas de Honshu, Shikoku y Kyushu, exactamente en el sur de Japón. Este mar hace conexión con el Mar de Japón y el Océano Pacífico.

En un segundo plano, el jardín japonés también tiene una visión del cosmos, la que corresponde a la religión sintoísta, un gran vacío (mar) que se llena con objetos (islas).

Elementos del jardín japonés

Las rocas son los elementos base del jardín, la roca como montaña o como isla, contenidos en el vacío que representa el mar. Las más usadas son aquellas de origen volcánico, sobre todo el basalto.

- Shima (島, Shima). Isla, se usa para designar a las rocas del jardín y al recinto que las contiene, y finalmente por extensión a todo el jardín.
- Iwakura (岩倉, Iwakura). Textualmente, el lugar que ocupan las rocas. En ocasiones se atan las rocas con cuerda como si delimitaran el lugar que ocupan. Esta práctica procede del jardín chino, que usa rocas mucho más plásticas y redondeadas. Las rocas japonesas, por el contrario, son escarpadas. Se escogen en función de su forma y se trasladan y colocan tal cual se encuentran en la naturaleza, evitando las manipulaciones y protegiendo las rocas de los daños que puedan sufrir durante el transporte.
- El Monte Shumi, la montaña del eje del mundo para la religión budista. Se representa como una roca en el jardín.
- La isla/monte Horai (蓬莱, Hōrai). Un lugar místico heredado del Monte Penglai de la mitología china. En cierto modo sería una especie de paraíso. Isla de los Bieaventurados, Isla de las Grullas e Isla de las Tortugas, se representan como piedras rodeadas por agua.

Estas piedras no se distinguen las unas de las otras, se dan forma a unas ideas que se transmiten por tradición oral, dando finalmente lugar a un modelo.

Aparte de las rocas, un jardín típico japonés puede contener, de forma real o simbólica, los siguientes elementos:

- Agua
- Una isla de verdad.

- Un puente a la isla
- Una linterna, típicamente de piedra
- Una casa de Té ó pabellón



Imagen II.10 Jardín de Contemplación

Además, se usan elementos vegetales como bambús y plantas relacionadas, plantas de hoja perenne, como el Pino negro japonés, y árboles de hoja caduca tales como arces que dejan desarrollarse debajo una alfombra de helechos y musgos.

Sakutei-Ki

Se trata de un texto del siglo XII con órdenes para construir el modelo de jardín japonés. Todas las enseñanzas se basan sobre el principio del equilibrio inestable, siempre a punto de romperse (representa el equilibrio entre el Hombre, el Cielo y la Tierra. Las practicaban personas de clase alta, no por mera composición, sino para ejercitar la mente.

Principios:

- Paisaje (montaña-agua) de la naturaleza viva (Shotoku no sansui (山水, 'sansui'?).

- Cumplir los deseos de las rocas (Kohan ni shitagu).
- Asimetría, equilibrio asimétrico (Suchigaete).
- Soplo de sensibilidad (Fuzei). De la sensibilidad del lugar, es como el *genus loci* latino, el genio del lugar.

Instrucciones sobre la forma precisa de concebir el jardín:

- *Escoge un número de piedras, pequeñas y grandes, y transpórtalas al jardín.*

No se comienza por la idea y luego se busca el material, sino al revés.

- *Las piedras de pie deben ser erigidas.*

También aparecen rocas tumbadas.

- *Juzga el arriba, el abajo, delante y detrás.*

Buscando el deseo de la roca.

- *Colocar primero las rocas principales, con aristas vivas y de grandes dimensiones. Luego las demás.*

En la parte llana, se colocan piedras bajas, como si hubieran sido abandonadas. Se encuentra belleza en lo imperfecto, lo inacabado. Existe un alto grado de artificio para conseguir este efecto. Si la roca está aislada, poner a un lado. Si está inclinada, colocar otras para sujetarla. Las piedras no deben coincidir con los ejes de los soportes de la casa (evidencia de la búsqueda del no orden). No representar nunca un vasto océano, sino un mar que fluye entre estrechas aberturas entre montañas.

Mecanismos básicos de composición

Escala

Jardín como topografía pero en pequeña escala, un micropaisaje.

- Cuarto, Escena prestada (借景, Shakkei). Se usan algunos elementos del paisaje exterior relacionados con el genio del lugar para incluirlos en la percepción del jardín (por ejemplo, las copas de los árboles que sobresalen tras la tapia del jardín). La composición del interior del jardín puede organizarse en función de estos elementos, a través de relaciones visuales, pero no se los modifica directamente.

Tipos de jardín japonés

Los jardines japoneses pueden quedar encuadrados dentro de uno de estos estilos:

- Jardines de Paseo, para verlos desde un sendero. Suelen incluir un paseo en torno a un estanque, que también sigue patrones naturales de marea alta, baja, etc. Es de este estilo el jardín del Palacio Katsura.
- Jardines de Aposento, para contemplarlos desde un lugar, tal como la minúscula tsuboniwa que se encuentra en machiya (Casa de madera tradicional de la ciudad).
- Jardines de té (Rōji). Camino que conduce a la cabaña de paja, atravesando el lugar en donde cae el rocío. Se colocan piedras sobre musgo, para evocar esta idea del rocío. Para el camino se usan baldosas regulares o piedras irregulares colocadas en línea recta.
- Jardines de contemplación (Karesansui, paisaje de montaña y agua). Lo introducen los monjes Zen en sus templos. Zen significa meditación, para eso es para lo que sirven estos jardines. Están hechos para ser contemplados desde la plataforma del templo y facilitar la meditación a través de su

contemplación. Debido a su presencia en estos templos, mucha gente los conoce también como Jardines Zen.



Imagen II.11 Jardín Zen (Kare Sansui)

2.2.4 Ambientación Temática

La Enciclopedia, Editorial Salvat, Volumen 1, Pág. 537: Ambientación es el proporcionar a un lugar un ambiente adecuado, mediante decoración, luces, objetos, etc.

Diccionario de la Lengua Española, Real Academia Española: Temático: que se arregla, ejecuta o dispone según el tema o asunto de cualquier materia. Conjunto de los temas parciales contenidos en un asunto general.

Por lo tanto ambientación temática es el proporcionar a un determinado lugar ya sea éste interior o exterior, varios aspectos relacionados con un tema; en este caso los jardines chino y japonés, los mismo que serán utilizados como fuente de inspiración e ideas para la planificación de un espacio.

2.2.5. Decoración Interior Japonesa

"Equilibrio universal" es el concepto que mejor define la cultura japonesa y esto se manifiesta abiertamente en las decoraciones no solo de espacios interiores, también en el exterior, jardines...

Los interiores japoneses como una manera diferente de apreciar los colores

Negro y blanco para los interiores no han sido los colores mejor considerados en nuestra decoración tradicional pero por todo Oriente han sido los colores más importantes. El decorado interior negro se considera como signo distintivo y define el interior de manera estructural.

Considere que los colores interiores más utilizados son los blancos y los neutros que toman su señal de la naturaleza. El negro no impacta, es un color definido, funciona en armonía.

El mejor ejemplo lo tenemos en los divisores de habitación de papel de arroz blanco opaco con los marcos de madera negros pulidos; aquí la regla es la armonía. Los neutros le ayudarán a conseguir un orden que pronto descubrirá y que debe ser un objetivo secundario del estilo de decoración japonés completo.

Continuando la búsqueda japonesa del equilibrio

Como hemos advertido para el color (blanco y negro), seleccionando materiales firmes y de buen acabado y combinándolos con otros muy contrastados no entraremos en contradicción si el objetivo es conseguir la tranquilidad, el equilibrio y el orden.

Piense en el yin-yan, la doctrina budista extensamente conocida de equilibrar los contrarios. Una mesa larga de madera de cedro emparejada con un caja perfectamente elaborada y barnizada. Suelos de madera de bambú que rodea una gran losa de piedra.

Muebles de mimbre cubiertos con cojines lisos de seda. Pantallas separadoras de espacios, tipo shoji....Esfuércese por la simplicidad. Nada de complejidad.

Una persiana de cañas en el centro de una pared finamente acabada del mismo tono (sin ventana) se transforma en un material acabado. Esto no es un simplemente objeto colgado en la pared, más bien forma parte de de la búsqueda de contrastes muy marcados, el equilibrio.

No puede haber paz donde hay desorden

El rasgo principal de un cuarto decorado con estilo japonés es la simplicidad. La colocación del mobiliario y los accesorios sigue las reglas de tendencia hacia la fluidez. La decoración del cuarto incluye toda la estancia, desde el suelo hasta el

techo, pues hay que crear un tráfico de patrones que cruzará el centro de la habitación.

El estilo japonés establece un punto focal arbitrario hacia por el cual se crea un pequeño flujo visual y de movimiento físico con el único objetivo de conseguir el contraste.

El centro puede ser un grupo de muebles agrupados puestos en orden para facilitar la conversación, una piedra simple de jardín, o quizás una urna con tierra dentro. Hay que diferenciar el desorden y la decoración. Cuide bien las líneas y objetos de estos puntos focales para que queden limpios a la vista.

No se trata de colocar objetos encima de otros, o poner dos muebles juntos en un lado o en medio de la habitación, en el estilo japonés las paredes también participan en el esquema global.

Deje las paredes despejadas para facilitar el movimiento y la fluidez en la habitación; pero también es acertado disponer en el dormitorio su colección de cuadros. O todo lo contrario, teniendo en su dormitorio tan solo una cama.

La decoración del interior. Menos es más.

No hay que insistir más sobre el mobiliario japonés, cuanto menos mejor. No tenga miedo por dejar muchos espacios abiertos si la habitación que usted está decorando es con este estilo decorativo.

Deje que su espacio se delimite solo, y piense que no es necesaria una inversión grande en muebles. Muchos artículos son multifuncionales. Un futón (colchón de algodón) es un buen ejemplo; Enrollado y puesto de pie, puede ser una pieza decorativa que podría utilizarse como asiento improvisado ante una visita inesperada.

Eso sí, la calidad es importante en todas sus selecciones. Concentre su búsqueda con habilidad en la evidencia, como la porcelana Japonesa Imari. Si el presupuesto es más bien limitado, no lo fuerce y intente conseguir cantidad más que calidad. El minimalismo puede estar de nuestra parte.

Siglos de fabricación; un largo futuro espera

En pleno siglo XXI, podemos decir que no hay nada nuevo sobre el estilo japonés respecto a la decoración de interiores. Ha evolucionado despacio y de manera elegante durante siglos. Si que ha habido mejoras en los materiales y procesos de fabrica con pero los elementos esenciales se han mantenido.

Cuando parece que en nuestro mundo crece lo caótico, el lugar de paz y orden que crea la decoración japonesa dentro de casa hará que usted aprecie más la paz y la tranquilidad.

2.2.6 Desarrollo Integral Infantil

Microsoft Encarta Premium 2008: Los diversos aspectos del desarrollo del niño abarcan el crecimiento físico, los cambios psicológicos y emocionales, y la

adaptación social. Muchos determinantes condicionan las pautas de desarrollo y sus diferentes ritmos de implantación.

2.2.6.1 Teorías evolutivas o del desarrollo

Una teoría del desarrollo debe reflejar el intento de relacionar los cambios en el comportamiento con la edad cronológica del sujeto; es decir, las distintas características conductuales deben estar relacionadas con las etapas específicas del crecimiento. Las leyes que regulan las transiciones entre estas diferentes etapas del desarrollo también deben identificarse. Las principales teorías evolutivas son la teoría freudiana de la personalidad y la de la percepción y cognición de Piaget. Ambas explican el desarrollo humano en la interactividad de las variables biológicas y ambientales.

La teoría de Freud sostiene que una personalidad sana requiere satisfacer sus necesidades instintivas, a lo que se oponen el principio de realidad y la conciencia moral, representados desde una perspectiva estructural por las tres instancias de la personalidad: el ello (fuente de los impulsos instintivos), el yo (instancia intermedia, que trata de controlar las demandas del ello y las del superyó adaptándolas a la realidad) y el superyó (representación de las reglas sociales incorporadas por el sujeto, especie de conciencia moral).

El centro fisiológico de los impulsos instintivos se modifica con la edad, y los periodos de los diferentes centros se denominan etapas. El ‘ello’ de los recién nacidos, por ejemplo, alcanza la máxima satisfacción al mamar, actitud que define la

etapa oral, primera etapa de las cuatro que permiten llegar a la sexualidad adulta. Freud integró así en su teoría las variables biológicas y las ambientales.

2.2.6.2 Desarrollo Cognitivo

Por su parte, Piaget basa sus teorías sobre el supuesto de que desde el nacimiento los seres humanos aprenden activamente, aún sin incentivos exteriores. Durante todo ese aprendizaje el desarrollo cognitivo pasa por cuatro etapas bien diferenciadas en función del tipo de operaciones lógicas que se puedan o no realizar:

En la primera etapa, la de la inteligencia sensomotriz (del nacimiento a los 2 años aproximadamente), el niño pasa de realizar movimientos reflejos inconexos al comportamiento coordinado, pero aún carece de la formación de ideas o de la capacidad para operar con símbolos.

Enciclopedia de la Psicopedagogía, Editorial Océano Centrum: En esta etapa sensoriomotora del desarrollo cognitivo los niños aprenden mucho acerca de la realidad. En primer lugar, adquieren una noción elemental de la permanencia del objeto, esto es, la comprensión de que los objetos siguen existiendo aunque no los veamos. Mediante sus exploraciones sensoriales y motoras adquieren las nociones del espacio, tiempo y causalidad. Desarrollan el concepto de espacio al descubrir que pueden esconderse detrás, debajo o dentro de las cosas. Aprenden el concepto de tiempo; empiezan a comprender que esperar hasta después de la cena para comer un pastel no es lo mismo que esperar hasta el día siguiente. Desarrollan una comprensión de la causalidad al aprender que ellos, o sus padres, pueden colocar los juguetes dentro o

fuera de la caja en la que los guardan, y que ellos o sus amigos pueden derribar un castillo de arena. Los conceptos de permanencia del objeto, espacio y tiempo y causalidad siguen siendo importantes en las actividades intelectuales diarias de adolescentes y adultos, pero se desarrollan por primera vez en la primera infancia.

Así pues la teoría de Piaget sugiere claramente que las dificultades de aprendizaje de los estudiantes de primaria y secundaria pueden, en parte, tener su origen en una comprensión inadecuada de estos conceptos fundamentales y en experiencias sensoriales insuficientes o inadecuadas en la primera infancia.

En la segunda etapa, del pensamiento preoperacional (de los 2 a los 7 años aproximadamente), el niño es capaz ya de formar y manejar símbolos, pero aún fracasa en el intento de operar lógicamente con ellos, como probó Piaget mediante una serie de experimentos.

Enciclopedia de la Psicopedagogía, editorial Océano Centrum: entre los dos y siete años el niño se guía principalmente por su intuición, más que por su lógica. Dado que Piaget empleó el término operación para referirse a actos o pensamientos verdaderamente lógicos, denominaremos a este estadio más intuitivo del razonamiento en estadio preoperatorio. A pesar de que en este estadio el niño utiliza muy poco la lógica, usa un nivel superior de pensamiento al que caracteriza el estadio sensomotor del desarrollo. Esta nueva forma de pensamiento, llamada pensamiento simbólico conceptual, consta de dos componentes: simbolismo no verbal y simbolismo verbal.

Podemos observar simbolismo no verbal cuando el niño utiliza los objetos con fines diferentes de aquellos para los que fueron creados. Así, una silla vuelta del revés puede convertirse en una elegante casa, o un palo puede servir de pistola. Mientras que en el estadio sensomotor el niño utiliza los objetos de un modo bastante convencional, en el estadio preoperatorio los utiliza como símbolos de otros objetos.

A medida que progresan en la utilización de símbolos no verbales, los niños crean rápidamente ambientes en los que pueden disfrutar con las experiencias más dispares. En un mismo día, un niño que se halle en este estadio puede jugar a los colegios, a las casas, a las tiendas, y a policías y ladrones, utilizando tan solo unos pocos elementos. Un juego tan imaginativo es imposible en el estadio sensomotor, en el que los niños están más apegados a la realidad y son menos capaces de utilizar y entender el simbolismo. Un segundo componente fundamental del pensamiento conceptual simbólico es el simbolismo verbal: la utilización por parte del niño del lenguaje, o de signos verbales que representan objetos, acontecimientos y situaciones. El lenguaje permite a los niños descubrir cosas acerca de su medio, en parte gracias a las preguntas que formulan y en parte a través de los comentarios que hacen. Por ejemplo un niño puede preguntar por qué se mueve la luna o contarnos por qué la luna tiene caras. En cualquier caso el niño está utilizando el lenguaje para poner a prueba una idea u obtener información nueva. Esas preguntas y comentarios permiten a los niños desarrollar y perfilar sus capacidades intelectuales. A pesar de todas sus ventajas, el aprendizaje del lenguaje origina al principio un gran desequilibrio, confusión y frustración.

Alrededor de los dos años de edad, los niños son muy hábiles en la manipulación de objetos, en la averiguación de la procedencia de ruidos, en la previsión de lo que ocurrirá si realizan determinados movimientos físicos y en la resolución de problemas sensomotores, como sacar un bombón de una bandeja tapada. Al final del estadio sensomotor los niños son como capitanes de ese mundo. Y entonces, se encuentran con que tienen que volver a la línea de salida para aprender cómo funcionan los símbolos verbales, o lenguaje. Deben descubrir qué palabras sirven, cómo se unen y cuándo producen consecuencias deseadas o no deseadas.

La adquisición del lenguaje es uno de los pasos más duros, y a la vez más importantes, que el niño debe dar en el estadio preoperatorio. Piaget (1967) afirmó que el lenguaje es esencial para el desarrollo intelectual en tres aspectos:

1. El lenguaje nos permite compartir ideas con otros individuos y, de este modo, comenzar el proceso de socialización. Esto, a su vez, reduce el egocentrismo.
2. El lenguaje ayuda al pensamiento y a la memoria, pues ambas funciones requieren la interiorización de acontecimientos y objetos.
3. Quizá lo más importante, el lenguaje permite a la persona utilizar representaciones e imágenes mentales, o pensamientos, al realizar “experimentos mentales”.

Se puede apreciar, pues, que el pensamiento simbólico que aparece en el estadio preoperatorio del desarrollo procede en gran parte del desarrollo del lenguaje del niño.

cualitativo alcanza su punto más alto en este estadio. Una vez dominadas las operaciones formales, sólo se produce un desarrollo cuantitativo. En otras palabras, una vez que los niños han aprendido las operaciones precisas para resolver problemas abstractos e hipotéticos, el aprendizaje posterior se refiere únicamente a cómo aplicar estas operaciones a nuevos problemas.

2.2.6.2 Desarrollo Moral

Enciclopedia de la Psicopedagogía, Editorial Océano Centrum: La investigación de Piaget sobre el desarrollo moral intentó examinar principalmente las cogniciones de los niños de los conceptos de correcto e incorrecto. Casi nunca estudió las conductas morales como tales. En *El Juicio moral del niño* (1932), informó sobre investigaciones diseñadas para estudiar la comprensión de las reglas por parte del niño, su juicio de las conductas morales y su concepto de justicia o castigo merecido por conductas que tuvieran implicaciones morales.

Basándose en muchos experimentos diferentes, que él mismo dirigió, sobre estas cuestiones, Piaget halló dos morales básicas en la infancia: la moral de la obligación y la moral de la cooperación. En el estadio de la moral de la obligación o realismo moral, los niños perciben a todos los adultos como superiores; piensan generalmente en la conducta moral en términos de consecuencias antes que en términos de intenciones e identifican la buena conducta con la conformidad a las reglas de los adultos.

2.2.6.4 Desarrollo Social

Microsoft Encarta Premium 2008: Las relaciones sociales infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de los juegos, especialmente dentro de lo que se conoce como su 'grupo de pares' (niños de la misma edad y aproximadamente el mismo estatus social, con los que comparte tiempo, espacio físico y actividades comunes). De esta manera pasan, desde los años previos a su escolarización hasta su adolescencia, por sistemas sociales progresivamente más sofisticados que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro. La transición hacia el mundo social adulto es apoyada por los fenómenos de liderazgo dentro del grupo de iguales, donde se atribuyen roles distintos a los diferentes miembros en función de su fuerza o debilidad. Además, el niño aprende a sentir la necesidad de comportarse de forma cooperativa, a conseguir objetivos colectivos y a resolver conflictos entre individuos.

La conformidad (acatamiento de las normas del grupo social) con este grupo de pares alcanzará su cota máxima cuando el niño llegue a la pubertad, a los 12 años aproximadamente, y nunca desaparecerá del comportamiento social del individuo, aunque sus manifestaciones entre los adultos sean menos obvias.

Los miembros de los grupos de pares cambian con la edad, tendiendo a ser homogéneos (del mismo sexo, de la misma zona) antes de la adolescencia. Después pasan a depender más de las relaciones de intereses y valores compartidos, formándose grupos más heterogéneos.



Imagen II.12 Niños jugando

2.2.6.5 Socialización

El proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento se llama socialización. Se espera que los niños aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas, el robo y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos. Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprende a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos. Sin embargo, las teorías más recientes destacan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, del pensamiento y el conocimiento, y sostienen que la madurez social exige la comprensión explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en las diferentes situaciones tipo.

La socialización también incluye la comprensión del concepto de moralidad. El psicólogo estadounidense Lawrence Kohlberghas demostró que el pensamiento moral tiene tres niveles: en el inferior las reglas se cumplen sólo para evitar el castigo (nivel característico de los niños más pequeños), y en el superior el individuo comprende racionalmente los principios morales universales necesarios para la supervivencia social. Hay que tener en cuenta que la comprensión de la moralidad a menudo es incoherente con el comportamiento real, por lo que, como han mostrado algunas investigaciones empíricas, el comportamiento moral varía en cada situación y es impredecible.

2.2.6.6 El Juego

Enciclopedia de la Psicopedagogía: Actividad estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio-motrices, intelectuales y sociales, ya en la reproducción ficticia de una situación vivida.

La importancia social y cultural del juego es universalmente admitida. Según Piaget, el papel del juego, es fundamental en el desarrollo cognitivo del niño, por lo que propone una clasificación, fundada en la estructura, que al mismo tiempo, sirve de análisis y de evolución del juego al crecer el niño en edad a) juegos de ejercicio, en los que se hace cualquier cosa por gusto; b) juegos simbólicos, que añaden al ejercicio un nuevo elemento estructural, el símbolo y la ficción; c) juegos con unas reglas ya tradicionales, transmitidas de generación en generación y que son instituciones sociales propiamente dichas.

Según Freud, el juego no sólo tiene una función en la estructuración de las especiales formas de relación objetales, sino que expresa directamente dicha relación (“juego de la bobina”). Para M. Klein, el juego no es simplemente la satisfacción de un deseo, sino un triunfo y dominio sobre la realidad penosa mediante el proceso de proyección en el mundo exterior de los peligros internos. // Juego experimental, situación lúdica utilizada en psicología social para el estudio experimental de las interacciones sociales tales como la competición, la cooperación y la toma de decisiones en un contexto conflictivo.

Aprender más y de mejor manera, con contenidos trascendentes para el ser humano en una concepción dinámica de la inteligencia en el que intervengan factores internos y externos a partir de un potencial, debe ser el objetivo primero y último de cualquier proyecto educativo que postule el desarrollo físico, psíquico y social infantil.

Nadie dudaría, a estas alturas, que los niños y niñas son felices jugando, sólo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste.

Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa.

Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será un niño/niña feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social. Esto es el JUEGO.

El placer de jugar

A partir del nacimiento los seres humanos somos fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar son actividades de juego que producen placer y alegría al niño y a la niña.

Antecedentes.

El juego aparece en la historia del ser humano desde las más remotas épocas, desde los albores de la humanidad. En excavaciones de periodos muy primarios se han encontrado indicios de juguetes simples. En pinturas, vemos niños/niñas en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir el juego como actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

El juego no es una actividad privativa de los niños/niñas ya que, en todas las etapas del ser humano, éste desarrolla actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especificidades, lo que ayuda al fortalecimiento de su desarrollo integral.

Componentes psicológicos del juego.

En un enfoque de educación integral y globalizada, los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal. El juego funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos- sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación.

El interés y la decisión personal serán el motor de la actividad lúdica. Nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego.

¿Qué es jugar para el niño/niña?

Es ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando en estas sus estados emocionales, carencias, frustraciones. Es el lenguaje propio del niño/a con el que se relaciona con su medio y facilita la formación del colectivo infantil.

Hacer en cuanto a las acciones que se realizan durante el juego sin fin específico, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

Es conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella.

Es expresar y compartir, es decir en acciones y luego, verbalizando lo interno. Es compartir participando en intereses comunes facilitando la interacción con los otros. El juego proporciona placer, felicidad al niño/a; consolidando un mundo diferente del de la realidad objetiva tomando elementos de ésta pero transformándolos.

A través del juego el niño/a se prepara para la vida futura, al alcanzar metas siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus frustraciones.

2.2.6.7 Recreación Activa

Conjunto de actividades dirigidas al esparcimiento y al ejercicio de disciplinas lúdicas, artísticas o deportivas, que tienen como fin la salud física y mental, para las cuales se requiere infraestructura destinada a alojar concentraciones de público.

2.2.6.8 Recreación Pasiva

Conjunto de acciones y medidas dirigidas al ejercicio de actividades contemplativas, que tienen como fin el disfrute escénico y la salud física y mental, para las cuales tan solo se requieren equipamientos mínimos de muy bajo impacto ambiental, tales como senderos peatonales, miradores paisajísticos, observatorios de avifauna y mobiliario propio de las actividades contemplativas.

2.2.6.9 Al aire libre

Feng Shui para Niños: ¿Qué maravillas esperan a los ojos, al corazón y a la mente de quienes exploran la Tierra? La naturaleza es la fuente más fértil de imaginación infantil. Todos los ingredientes que el Feng Shui intenta replicar en el interior están a nuestro alcance en el exterior.

La proporción es el elemento que otorga ese carácter tan persuasivo y convincente a la naturaleza. Los niños son incapaces de evaluar las escenas de gran tamaño con el mismo éxtasis con que lo hacen las más íntimas, manejables, pequeñas y detalladas.

Para un niño, las grandes escenas parecen estar desenfocadas, apenas son discernibles, constituyen meras abstracciones que no permiten demasiada integración e implicación. Cualquiera puede ocultarse entre unos arbustos, aspirar su aroma e investigar el veteado de una hoja, pero una cima lejana no es más que una fotografía o un cuadro que no aporta nada tangible.

El entorno natural

En su libro *The Geography of Childhood*, los naturalistas Gary Nabhan y Stephen Trimble dicen que una cuarta parte de los niños que nazcan en Estados Unidos en la próxima generación vivirán recluidos en barriadas urbanas y no tendrán ninguna experiencia con la tierra en la que crecen los alimentos. Esto significa que muchos niños no tendrán jamás una experiencia de primera mano con flores, arbustos, árboles, hierba, pájaros u otros animales que viven en la naturaleza en estado salvaje.

Es lógico que tu hijo no pueda experimentar todo lo que hay bajo el sol, pero es esencial que le expongas al mayor número posible de experiencias naturales.

La naturaleza proporciona una inigualable libertad a los niños. Por otro lado, los daños que pueden ocasionar en un entorno natural son mínimos. Si bien es cierto que pueden pisar un parterre de flores, dejar una rodera con la bicicleta en el césped húmedo o hacer caso omiso de un rótulo que prohíbe arrancar las flores, también lo es que la propia naturaleza se regenera con tal rapidez y abundancia que evita, en muchos supuestos, que los niños puedan destruirla.

Hay muchas actividades que no dañan el entorno natural, como arrojar un guijarro al agua, trepar a los árboles para examinar un tronco hueco, dejarse caer rodando por una pendiente y acarrear cubos de agua desde un arroyo hasta un hoyo excavado en la tierra. Todas estas actividades están prohibidas o necesitan supervisión si se realizan dentro de casa, pero fuera de ella están mucho menos restringidas.

La libertad derivada de la diversidad e indestructibilidad del entorno natural es un don para todos los niños. Las condiciones climatológicas no deberían impedir jamás que pudieran jugar dentro de casa. Si llevan las prendas de vestir apropiadas, pueden hacerlo todo el año.

Árboles

¿Has pensado en lo beneficioso que resulta un árbol? Se puede trepar hasta su copa, ocultarse detrás de un tronco y utilizarse como refugio, punto de referencia,

demarcación territorial y barrera de privacidad. Las hojas del árbol dan sombra y proyectan un caleidoscopio de formas en el cielo. El niño puede examinar sus intrincadas venas, percibir su textura y oler su fragancia. Por su parte, las hojas secas se pueden amontonar, patear, arrugar y usar para hacer collages. ¿Qué otro objeto dentro de casa proporcionaría tal diversidad de posibilidades? Incluso un árbol caído ofrece materiales para construir un fortín y un emplazamiento ideal para vivir un sinfín de aventuras acrobáticas y descubrir marcar de dientes de pequeños animales o colonias de setas. Si tienes la suerte de tener un patio o un jardín alrededor de la casa, planta un árbol. Elige una variedad de crecimiento rápido o quizá un árbol frutal cuyas ramas no se alejen demasiado del suelo. Ningún objeto comprado puede superar la combinación de oportunidades que ofrecen estos auténticos paraguas vivientes.

Los hábitats naturales son las áreas en las que los niños pueden ser los arquitectos. Su interacción con la naturaleza es parecida a la que se establece entre un pintor y su tela, un músico y su instrumento, un herrero y el metal. Dentro de casa el entorno está formado y concebido por adultos para satisfacer necesidades sociales, económicas y culturales, mientras que al aire libre los niños tienen mil oportunidades de explorar su personaje en profundidad y de evaluar su potencial de atrevimiento, todo ello con la satisfacción añadida de saber que no van a ensuciar ni romper nada. Al aire libre la tela está en blanco y el alcance de la intervención humana depende de la magnitud de la imaginación de su inventor. El mundo natural es un lugar para vivir libertad personal.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Variables

3.1.1 Variable independiente:

Elementos de los jardines chino y japonés adaptados a un ambiente temático exterior e interior.

3.1.2 Variable dependiente:

Desarrollo integral infantil

3.2 Tipo de estudio

- **Por sus objetivos:** En una modalidad aplicada que se construyen tomando como base la operatividad y el alcance de la investigación, y que es posible verificar cuando culmine la ejecución del proyecto.
- **Por el alcance:** En modo descriptivo se concreta en detallar las características fundamentales, destacando los elementos primordiales que caracterizan al tema en estudio.

- **Por el lugar:** En estudio de campo, se refieren al análisis sistemático de problemas en la realidad con el propósito de describirlos, interpretarlos y entender su naturaleza, explicando sus causas y efectos, así como predecir su concurrencia.

3.3 Población y Muestra:

- **Población:** La población o universo esta referido al conjunto de elementos a los cuales se pretende inquirir y conocer sus características, o una de ellas, y para el cual serán válidas las conclusiones obtenidas en la investigación. Es el conjunto finito o infinito de personas, casos o elementos que presentan características comunes.

Se determina que la población a investigar serán los directores, profesores y padres de familia de los diferentes centros de estimulación temprana y escuelas particulares de la zona centro, Ficoa y Miraflores de la ciudad de Ambato.

- **Muestra:** La muestra es una parte de la población, o sea, un número de individuos u objetos seleccionados, que refleja las características que definen la población de la que fue extraída, lo cual nos indica que es representativa.

Se determina que el conjunto distintivo de la población a investigar, serán los directores y maestros de los institutos: ABC English Kids Modalidad Guardería y Cursos de Inglés, CENEDI y el Instituto Particular Mixto León Becerra y sus respectivos padres de familia.

Se determina la muestra con la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N \cdot Z_{\alpha}^2 \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N-1) + Z_{\alpha}^2 \cdot p \cdot q}$$

Donde:

N: Total de la población (2128)

Za2: (1.96) (1.96)

p: Proporción esperada 0.05

q: 1-p, en este caso 0.95

d: Precisión 0.03

Partiendo de la resolución de esta fórmula se obtiene que el total de la muestra es de 185 personas, de las cuales:

- 3 directores
- 35 profesores
- 147 padres de familia

3.4 Técnicas e instrumentos:

Las técnicas e instrumentos a utilizar serán:

- **Observación:** Mediante fichas de observación, que son utilizadas para anotar los datos recogidos mediante la investigación.
- **Encuesta:** Es una técnica que permite la recolección de información mediante un cuestionario estructurado, que es llenado por el encuestado.

3.5 Matriz de operacionalización

Variable independiente: Elementos de los jardines chino y japonés adaptados a un ambiente temático exterior e interior.

Concepto	Categoría	Indicadores	Índice	Ítem
Elemento - Se considera elemento al fundamento, móvil, o parte integrante de una cosa Jardín japonés - Porción de terreno, con límites precisos, donde, a través de elementos naturales o creados por el	- Agua - Piedras - Arquitectura - Animales	- Vínculo entre los demás elementos - Simbolizan islas - Permite la contemplación del jardín desde varios puntos de vista - Simbolizados en esculturas	- Calma, contemplación meditativa, armonía, fuerza - Montañas - Puentes - Pabellones - Galerías - Quioscos - Arcos - Dragón - Ave fénix	¿Conoce Usted los elementos de los jardines chino y japonés? SI NO ALGUNOS

hombre, se pretende crear un espacio placentero y armonioso. Jardín Chino • Parte del hogar y lugar de recreo, un lugar mágico, un cosmos en miniatura en el que se procura recrear la imagen de una naturaleza ideal. Adaptabilidad • Hacer que un objeto o mecanismo desempeñen funciones distintas de	• Plantas • Arena • Función diversa	• Componentes principales de un jardín • Simboliza el mar • Simboliza el mar • Ambiente	• Tortuga • Murciélago • Pez carpa • Loto • Bambú • Sauce llorón • Helechos • Musgos • Temático	¿ Cree Usted que es factible el uso de ambientes inspirados en un personaje o en un lugar en
---	---	--	---	---

aquellas para los que
fueron creados.

zonas recreativas?

SI

NO

¿ Cuáles de los siguientes
elementos e los jardines chino
y japonés, diferentes a nuestra
cultura, considera Usted
podrían adaptarse a la
funcionalidad de nuestros
parques recreativos dirigidos a
niños de edad preescolar y
escolar?

ARENA

AGUA

ROCAS

PUENTES

Ambiente Temático

• Tema específico

• Jardín Chino

• Elementos

- Proporcionar a un determinado lugar ya sea este interior o exterior aspectos relacionados con un tema específico.

• Jardín Japonés

Variable dependiente: Desarrollo integral infantil.

Concepto	Categoría	Indicadores	Índice	Ítem
Desarrollo Integral Infantil Los diversos aspectos del desarrollo del niño abarcan el crecimiento físico, los cambios psicológicos y emocionales, y la adaptación social. Muchos determinantes condicionan las pautas de desarrollo y sus diferentes ritmos de implantación.	• Desarrollo cognitivo • Desarrollo moral • Socialización	• Referente al conocimiento • Conocer los conceptos de correcto e incorrecto • Pautas de comportamiento social	• Etapa sensomotriz • Etapa preoperacional • Etapa de operaciones concretas • Etapa de operaciones formales • Moral de obligación • Moral de cooperación • Comportamiento cooperativo para resolver problemas colectivamente	• ¿Qué tanto le podría ayudar al niño en su aprendizaje la manipulación de los elementos que le provoquen búsqueda y descubrimiento? (califique en una escala de 5 a 1, donde 5 equivale a una puntuación alta y el 1 a una puntuación baja). 5 4 3 2 1 • ¿Cree ud que el ambiente

temático aplicado con los
jardines orientales ayudan
al respeto de la naturaleza?

SI

NO

No aplica

Juego

Actividad estructurada que
consiste ya sea en el simple
ejercicio de las funciones
sensomotrices, intelectuales y
sociales o en la reproducción
ficticia de una situación vivida

- Actividad física
- Actividad simbólica
- Actividad convencional

- Recreación activa

- Juguetes
- Ambientes
- Texturas naturales o propias
- Simbolismo

- ¿Qué tanto cree Usted que
el desarrollo social de los
niños, fomentado en el trabajo
en equipo, ayuda en su
comportamiento?

MUCHO

POCO

NADA

- ¿Considera Usted que las

actividades físicas en los niños (correr, saltar, arrastrarse) mediante el juego desarrollan su capacidad creativa?

SI

NO

- ¿Cree Usted que las actividades simbólicas (imaginación de los niños al usar un elemento) asociadas a objetos de otra cultura, podrían ayudar a despertar la curiosidad y creatividad en los niños?

SI

NO

- ¿Cree Usted que se podría combinar la recreación activa con elementos tradicionales (sube y baja, columpios, resbaladeras, etc) con elementos fundamentales de los jardines orientales (arena, agua, rocas, puentes, etc.)?

SI

NO

- ¿Considera Usted válido la iniciativa de cambiar los actuales elementos que encontramos en los

espacios recreativos
(camas elásticas,
resbaladeras, columpios,
sube y baja, resbaladeras,
túneles, etc.) por
elementos temáticos de
los jardines japonés y
chino?

PASAMANOS SI NO

CAMAS ELÁSTICAS SI NO

SUBE Y BAJAS SI NO

RESBALADERAS SI NO

TÚNELES SI NO

COLUMPIOS SI NO

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Procesamiento de la Información

Pregunta 1: ¿Conoce Usted cuáles son los elementos de los jardines chino y japonés?

- Si
- No
- Algunos

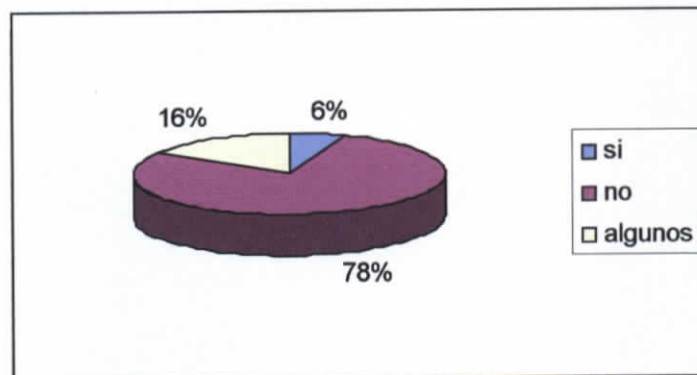


Gráfico IV.1 Resultados Pregunta No. 1

La mayoría de la población desconoce los elementos de los jardines chino y japonés, lo cual se convierte en una gran ventaja para el proyecto debido a que se da paso a la innovación; a la creación de un lugar de recreación con características distintas a las usuales en nuestro país.

El 16% de los encuestados indica conocer alguno de los elementos de los jardines en cuestión; el 6% afirma conocerlos, lo que además de mostrar el grado de penetración de

la cultura oriental en la cotidianidad de la gente, nos permitirá diseñar entornos que despierten el interés y curiosidad que de hecho existe por los temas orientales per se.

Pregunta 2: ¿Cree Usted que es factible el uso de ambientes inspirados en un personaje o en un lugar para el diseño de zonas recreativas?

- Si
- No

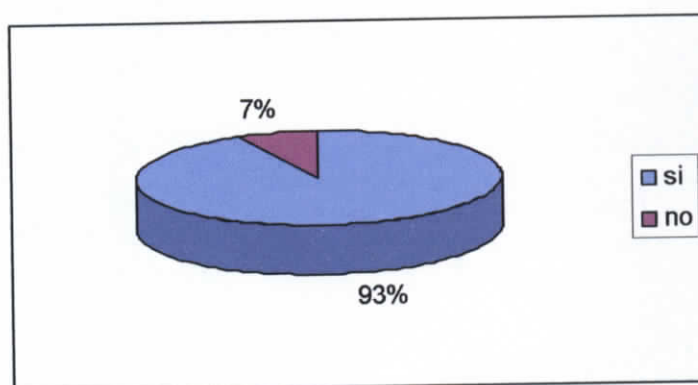


Gráfico IV. 2 Resultados Pregunta No. 2

La mayor parte de la población encuestada cree en la factibilidad de crear un ambiente inspirado en un personaje o en un cierto lugar; la introducción de un sitio con características regidas a un mismo contexto, presentan orden y armonía; factores que a primera vista transmiten una sensación agradable al usuario de dicha zona.

Pregunta 3: ¿Cuáles de los siguientes elementos de los jardines chino y japonés, diferentes a nuestra cultura, considera Usted podrían adaptarse a la funcionalidad de nuestros parques recreativos dirigidos a niños de edad preescolar y escolar?

- Arena (espacio para que el niño dibuje con la ayuda de un rastrillo)

- Agua (estanque no profundo donde pueden mojar sus pies y resuelvan juegos de encaje)
- Rocas
- Puentes

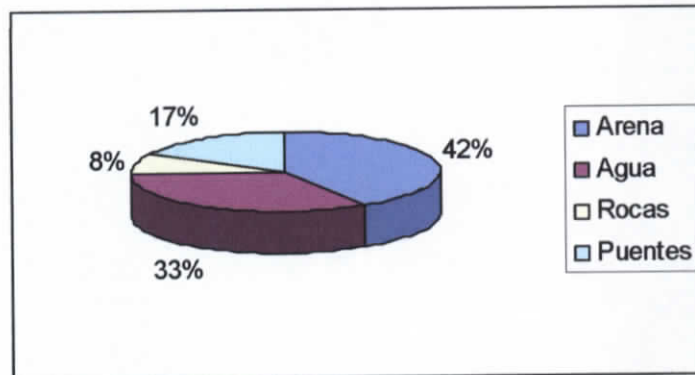


Gráfico IV. 3 Resultados Pregunta No. 3

El 42% de la población encuestada considera que la existencia de la arena en un lugar de recreo es viable; debido a que en este espacio, la arena será utilizada como un medio de distracción y de relajación simultáneamente; los niños podrán descubrir y ampliar su sentido creativo dibujando con la ayuda de un rastrillo y sentir nuevas sensaciones al realizar una actividad tan común que es el dibujar, en un espacio distinto al cuaderno; paralelamente, estará en contacto con la arena su sentido del tacto a través de sus manos y pies. La inclusión de arena en espacios recreativos es un factor innovador en lo que a espacios infantiles lúdico – aprendizaje se refiere.

El 33% de la población cree que debería prevalecer la presencia del agua en un espacio de recreación y aprendizaje infantil debido a que la misma será empleada en un modo diferente a lo habitual, donde los niños podrán sumergir sus extremidades superiores e inferiores para resolver juegos de encaje y, a la vez, probarán diferentes sensaciones y

texturas estimulando sus sentidos; cumpliendo de esta manera, con el aprendizaje mediante el juego.

El 17% de la muestra opina que deben existir puentes en un área infantil. Los puentes serán utilizados como alternativas de comunicación entre las diversas zonas del jardín; además, los puentes son parte de la composición de los jardines chino y japonés.

El 8% del sector encuestado pretende la validez del uso de las rocas en lugares de concurrencia infantil, pueden especular que estos elementos de los jardines orientales sean peligrosos; o a su vez, muy comunes. Las rocas dispuestas en maneras innovadoras y con apariencia colorida e inofensiva cambiarían el concepto de pensamiento con respecto a estos componentes del paisajismo oriental.

Pregunta 4: ¿Qué tanto le podría ayudar al niño en su aprendizaje la manipulación de los elementos que le provoquen búsqueda y descubrimiento? (Califique en una escala de 5 a 1, en donde 5 equivale a una puntuación alta y 1 a una puntuación baja)

- 5 - Alta
- 4 - Considerable
- 3 - Mediana
- 2 - Poco considerable
- 1 - Baja

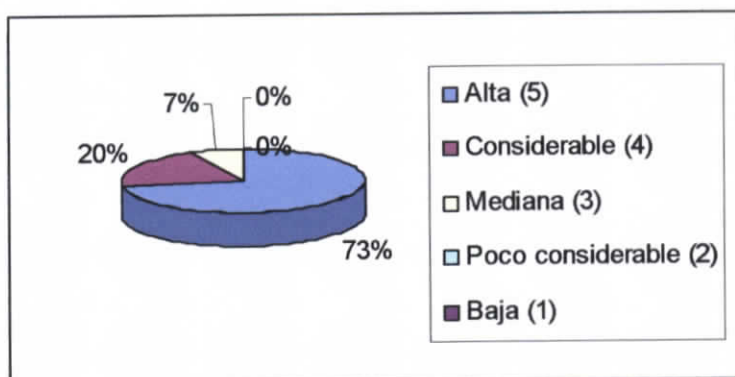


Gráfico IV.4 Resultados Pregunta No. 4

Gran parte de la muestra está convencida que es posible el aprendizaje a través de manipulación de objetos, esto permite a los niños descubrir por sí solos las funciones de los diferentes elementos que lo estarán rodeando.

El 20% de la muestra cree que existe una posibilidad considerable que la niñez pueda asimilar conocimientos mediante la manipulación de objetos.

Una minoría del 7% de la muestra opta porque el conocimiento a través de la manipulación de objetos no es un factor que asegure el aprendizaje en los infantes.

El descubrimiento y la curiosidad de cómo funcionan las cosas hace que los niños sientan una necesidad por conocer el desempeño de los objetos; por lo que, ellos se encargan de develar maneras hasta confirmar la esencia del objeto sometido a manipulación, por lo tanto, estar en constante contacto con objetos de distintos mecanismos estimula el pensamiento y refuerza el aprendizaje.

- Nada

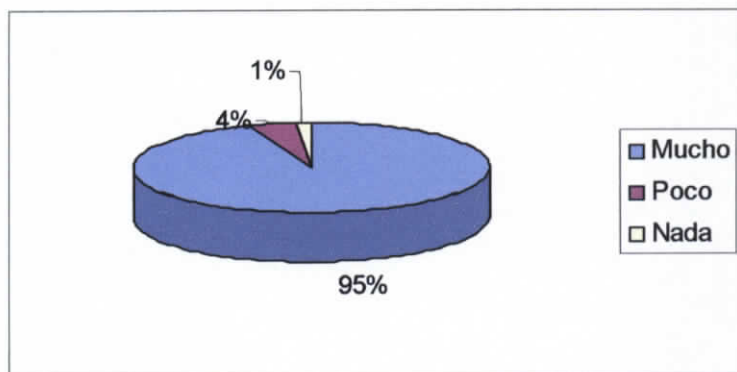


Gráfico IV.6 Resultados Pregunta No. 6

Gran parte de la población encuestada afirma que el desarrollo social de los infantes fomentado en el trabajo en equipo ayuda al comportamiento diario de los pequeños.

El desarrollo social de la niñez es un agente importante en el progreso infantil, este constituye en el fundamento de la sociedad en la que los seres humanos se desenvuelven, por lo que, el comportamiento de los individuos influye notablemente en la formación de los mismos como comunidad; la cooperación, solidaridad y el trabajo mancomunado hacen de los sujetos que forman una sociedad personas con principios sólidos y un pensamiento muy personal apoyado en la ética, moral y buenas costumbres.

Pregunta 7: ¿Considera Usted que las actividades físicas en los niños (correr, saltar, arrastrarse, etc.) mediante el juego, desarrollan integralmente su capacidad creativa?

- Si
- No

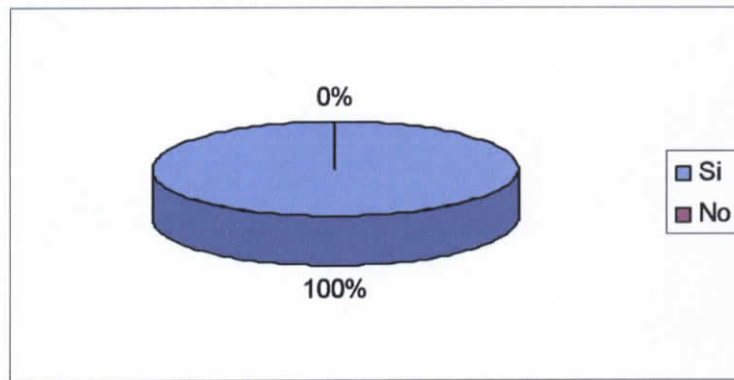


Gráfico IV.7 Resultados Pregunta No. 7

La totalidad de la muestra coincide en que las actividades físicas contribuyen en el acrecentamiento del sentido creativo.

Pregunta 8: ¿Cree Usted que las actividades simbólicas (imaginación de los niños al usar un elemento), asociadas a objetos de otra cultura, podrían ayudar a despertar la curiosidad y creatividad en los niños?

- Si
- No

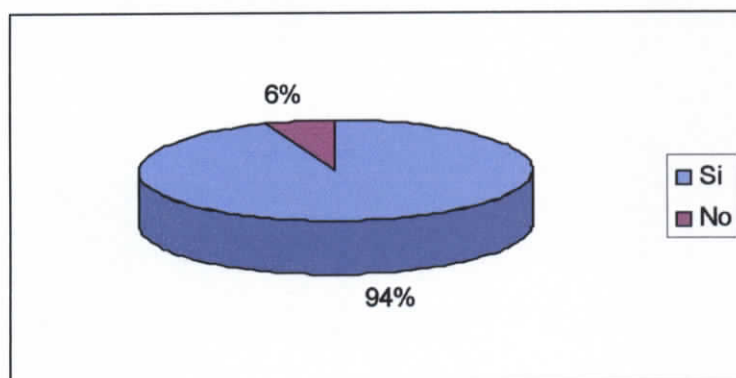


Gráfico IV.8 Resultados Pregunta No.8

El 94% de la muestra argumenta que las actividades simbólicas se constituyen en un gran apoyo para el acrecentar la creatividad e iniciativa en los niños.

La minoría representada en el 6% del total de la muestra se encuentra escéptica con lo que concierne al simbolismo como vínculo para el desarrollo de la creatividad infantil.

La imaginación juega un papel importantísimo al instante de despertar el instinto creador, es por eso que los niños nunca se conforman utilizando los objetos solamente con la función para los que fueron creados; al contrario, encuentran una gran cantidad de usos para un solo objeto. Esta etapa en la niñez es propia a la edad 5 a 7 años, por lo que se debe tomar ventaja de este estado en los niños para que en el futuro les sea posible resolver problemas y producir ideas rápidamente.

Pregunta 9: ¿Cree Usted que se podría combinar la recreación activa con elementos tradicionales (sube y baja, columpios, resbaladeras, etc.) con los elementos de los jardines orientales (arena, agua, rocas, puentes, etc.)?

- Si
- No

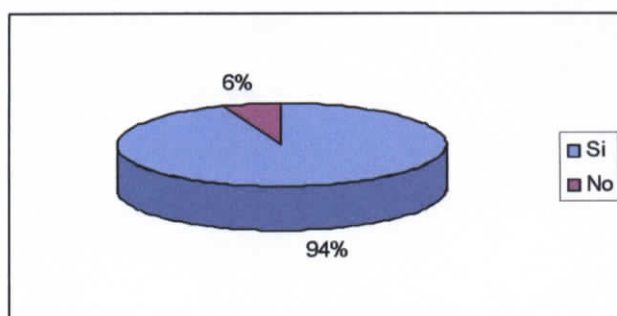


Gráfico IV.9 Resultados Pregunta No. 9

El 94% de la muestra se encuentra de acuerdo con que la combinación de los elementos que componen la recreación activa habitual es compatible con los elementos de los jardines chino y japonés; mientras que, el 6% de la muestra no está de acuerdo con que los elementos del paisajismo oriental estén vinculados con los objetos de recreación habituales presentes en los parques infantiles.

La fusión de los componentes del paisajismo chino y japonés con los de recreación habitual es posible debido a que cada uno de ellos tiene distintas funciones; además, se podrá apreciar la unión entre la recreación activa y la recreación pasiva, las cuales son esenciales para activar ambos hemisferios cerebrales.

Pregunta 10: ¿Considera Usted válida la iniciativa de cambiar los actuales elementos que encontramos en los espacios recreativos (camas elásticas, resbaladeras, columpios, túneles, etc.) por los elementos de los jardines chino y japonés?

- Si
- No

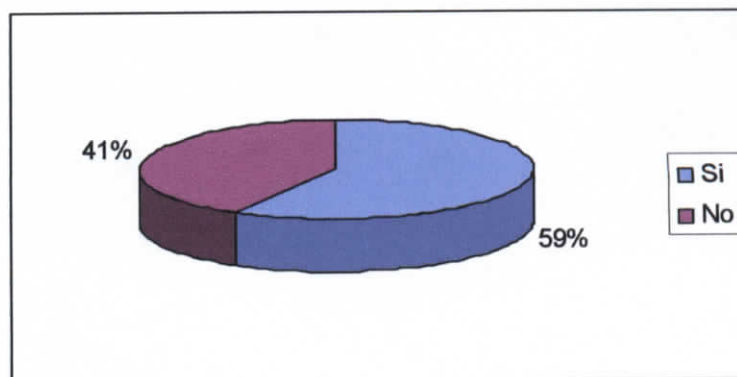


Gráfico IV.10 Resultados Pregunta No. 10

La mayoría del 59% de las personas encuestadas estima que los elementos de los sitios destinados para la recreación infantil habituales tales como: columpios, resbaladeras, sube y bajas, camas elásticas, etc., deberían ser sustituidos por la arena, agua, rocas y puentes; los cuales constituyen los componentes principales de los jardines chino y japonés.

Mientras que; el 41% de la muestra discrepa con la sugerencia de cambiar los elementos de la recreación infantil con los que ya están familiarizados, por la nueva propuesta de incorporar alternativas orientales.

Esta opinión es el indicador para introducir una nueva alternativa; combinando objetos con funciones novedosas, con lo que ya se encuentra establecido, punto de vista que constituye una mejoría para los entornos que proporcionar recreación para el sector infantil.

4.2 Conclusiones

- Factibilidad del proyecto puesto que presentas las siguientes características: innovador, creativo y propositivo de espacios de recreación con particularidades propias con el uso de la cultura oriental. Introducción de ambientes inspirados en personajes y lugares en áreas verdes.
- El aprendizaje a través de la manipulación de objetos permite a los niños buscar y descubrir la relación con su entorno natural. “Nada va hacia el cerebro sin pasar por los sentidos”.
- Los ambientes temáticos aplicados a los jardines ayudan a valorar, respetar, convivir y mantener el equilibrio de la naturaleza.
- El desarrollo social de los individuos en su etapa infantil fomentando el trabajo en equipo se convierte en un agente importante para el proceso de convivencia de los seres humanos y su desenvolvimiento en la comunidad. Mediante la cooperación, solidaridad y trabajo mancomunado hacen de los sujetos que forman una sociedad, personas con principios sólidos y un pensamiento muy personal apoyado en la ética, moral y buenas costumbres.
- Incorporar actividades físicas y simbólicas que aportan al desarrollo integral de nuestras capacidades creativas y el uso de la curiosidad e iniciativa, imaginativa por el uso de objetos multifuncionales.

4.3 Recomendaciones

- La realización del proyecto con los componentes principales del paisajismo chino y japonés
- Adaptación de funciones de parques recreativos dirigidos a niños de edad preescolar y escolar mediante la utilización de arena, rocas, agua y puentes.
- Inclusión de elementos que involucren la utilización de los cinco sentidos, dando así paso a la estimulación sensorial (nada hay en la mente sin que pase por los sentidos).
- Aportar al cuidado del medio ambiente por medio del disfrute lúdico de la naturaleza.
- Incorporar actividades físicas para fomentar la cultura de salud física a la vez que se está contribuyendo al desarrollo integral infantil.

CAPITULO V

PROPUESTA

5.1 Antecedente

Las circunstancias y el ritmo de vida actuales son factores que representan una gran influencia en la vida de los niños y niñas de hoy en día; la ausencia de la figura familiar, la poca práctica de valores humanos y la sobredimensionada importancia a los objetos materiales y el dinero, son razones por las cuales se requiere la creación de un espacio que permita a los niños formar su carácter y personalidad en base a los principios éticos y morales, sin que las experiencias negativas y el modo de vivir y pensar de la actualidad afecten a su desarrollo y desenvolvimiento como personas positivas dentro de la sociedad.

Un sitio de las características descritas a continuación ayudará a la niñez a vivir los valores humanos; objetivo que se puede alcanzar inculcando los mismos desde temprana edad; además, será un aporte positivo para entender la importancia de convivir con la sociedad; todo esto es posible lograrlo mediante el juego.

La introducción de elementos diferentes a nuestra cultura abre la posibilidad de conocer más sobre el mundo en que vivimos, en este caso; los elementos de los jardines chino y japonés, son tomados con el propósito mencionado anteriormente y, ya que se habla de una cultura cuya base es la meditación y su objetivo es la paz

interior, se pretende vincular estos fundamentos puesto que se lograría un contraste positivo en el entorno social, creando así un balance ideal basado en dos criterios diferentes.

El sector Huachi La Joya, sitio donde se encontrará el proyecto, posee características peculiares tanto geográficas como culturales. Se introducirá un nuevo concepto referente a lugares de distracción y aprendizaje infantil. La población que reside en esta zona podrá conocer y familiarizarse con esta alternativa diferente realizando publicidad oportuna, capacitación y demostración de cómo utilizar una zona que relativamente es nueva en nuestro entorno social.

Este sector cuenta con vías de ingreso accesibles, todos los servicios básicos, cerramiento y se encuentra rodeado de viviendas y eucaliptos.

5.2 Finalidad

Llegar a la construcción de un ambiente propio para la niñez que cuente con los elementos necesarios para permitir el desarrollo integral de sus destrezas psicomotrices y por consiguiente su personalidad.

5.3 Propósito

Proponer el diseño de un ambiente apropiado para la niñez que cuente con los elementos necesarios para cumplir el propósito del aprendizaje mediante actividades lúdicas en un entorno natural.

5.4 Objetivo de la Propuesta

Introducir una alternativa diferente e innovadora en cuanto a espacios que permitan a la niñez interactuar con el juego y el aprendizaje simultáneamente, proporcionando un área física adecuada de 3.922 m2, la misma que será zonificada ordenadamente para el cumplimiento de dicho fin.

5.5 Fundamentación

Tabla V.1 Elementos de los Jardines Orientales y su Significado

JARDÍN	ELEMENTOS	SIGNIFICADO
Jardín Chino	• Agua • Piedra • Dragón • Ave Fénix • Tortuga • Pez carpa • Murciélago • Sauce llorón • Bambú	• Calma • Montaña • Fuerza, emperador • Emperatriz, China • Longevidad • Perseverancia • Suerte, fortuna • Docilidad • Modestia, humildad, eterna juventud.
Jardín Japonés	• Rocas • Agua • Puentes • Piletas • Arena	• Montañas, islas • Calma • Agua

El proyecto a considerar tiene capacidad para 1567 niños, cuenta con un área de 3.922 m², los cuales dispondrán de nueve zonas distribuidas de la siguiente manera:

Un estanque natural situado en el centro del parque, el cual será empleado para contemplar el agua en su forma más natural. Alrededor del mismo se encontrarán varias especies de plantas propias del estanque, entre estas podemos citar papiros, bambúes, nenúfares, totoras, etc. El agua es un elemento imprescindible en los jardines orientales, razón por la cual ésta ocupa una parte significativa en el parque.

Sobre el estanque se encontrará un gran puente que atraviesa al mismo; dicho puente estará confeccionado de madera y en sus barandales, en la parte superior, se encontrará un dragón a lo largo de los mismos; el dragón en la mitología oriental simboliza fuerza y poder, es por eso que está ubicado en el centro del espacio, dando así lugar a la jerarquía lógica de los elementos de los jardines orientales.

Alrededor del gran estanque encontramos las siguientes zonas:

- Piscina
- Un chapoteadero para jugar con burbujas
- Un chapoteadero para juegos de encaje
- Un área de aprendizaje y contemplación
- 1 gran bosque y 3 bosques pequeños bosques; tres en la parte posterior y uno en la parte frontal del parque
- Una zona de césped libre
- Un área seca con rocas y arena
- Una casa ambientada al estilo japonés

La piscina será destinada para la natación. Junto a esta se sitúa un chapoteadero en el cual los niños estimularán sus sentidos haciendo burbujas; el fondo de dicho chapoteadero poseerá varias texturas, las mismas que cumplirán dos propósitos: los niños no estarán en peligro de resbalar; y, se dará paso al descubrimiento de nuevas sensaciones mediante el sentido del tacto.

Además se podrá apreciar un chapoteadero destinado para juegos de encaje el cual gozará de pequeños agujeros no profundos en forma de peces carpa; (el pez carpa en la mitología oriental representa la perseverancia) donde los infantes podrán desarrollar su mente encajando peces en el agujero correcto; cabe destacar que los peces dispondrán de texturas y colores diferentes.

El sector de contemplación y aprendizaje será una representación de la naturaleza como tal; donde se apreciará plantas y flores de diversa especie, estanques naturales, rocas, los mismos que estarán identificados con sus respectivos nombres científicos y comunes. En este lugar los niños podrán aprender acerca del entorno que estarán contemplando, así como también, apreciar la naturaleza y respetarla.

Los bosques actuarán como cortinas de viento y permitirán la climatización del lugar, razón por la cual estarán situados en la parte delantera y en la parte posterior del parque. Estos bosques contendrán arbustos y árboles para cumplir con la finalidad de proporcionar la apropiada climatización al parque; además, los niños podrán explorar la naturaleza, animales, y también jugar con los árboles explotando al máximo su imaginación.

El jardín seco (kare sansui) es un área donde se podrá admirar la representación del agua en un elemento totalmente contrario a la misma, lo cual forma parte del principio de los jardines japoneses. El lugar cuenta con cuatro secciones, la primera que contendrá rocas grandes; la segunda con rocas medianas; la tercera con rocas pequeñas y la cuarta con arena. Los niños podrán utilizar su imaginación y recorrer el área seca, y, en la arena, dar vida a sus ideas con rastrillos sobre un nuevo espacio totalmente diferente a una hoja de papel.

La casa cuyo exterior e interior gozará de las características japonesas; será destinada para el descanso y la contemplación del parque del niño y su familia; y, a su vez, contendrá los vestidores necesarios para el cambio de ropas.

La sección del césped servirá para que los infantes jueguen libremente. Éste contendrá detalles de la jardinería japonesa.

El sector de los juegos tradicionales, estará situado en la parte posterior del parque; cada uno de estos reflejará algunos de los animales de la mitología oriental, tales como el ave fénix en la resbaladera, y el murciélago en el deslizador.

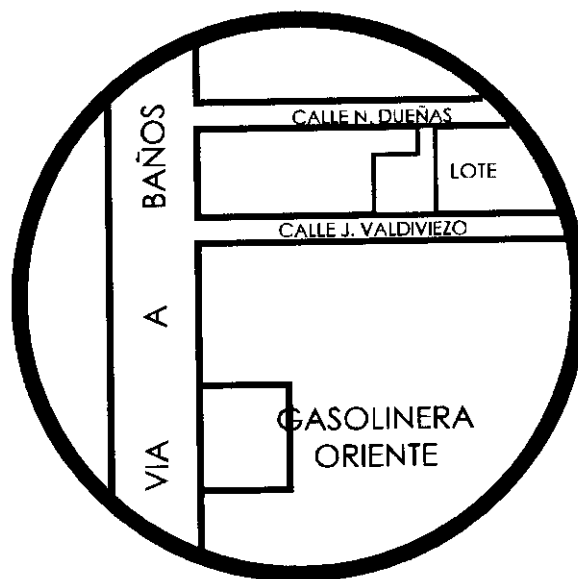
En las caminerías del parque se podrá observar la disposición de las rocas como la cultura oriental acostumbra; además existirán asientos alrededor de todo el parque en forma de tortuga que es otro de los animales característicos de la mitología oriental.

5.6 Ordenamiento Físico Espacial

5.6.1 Ubicación

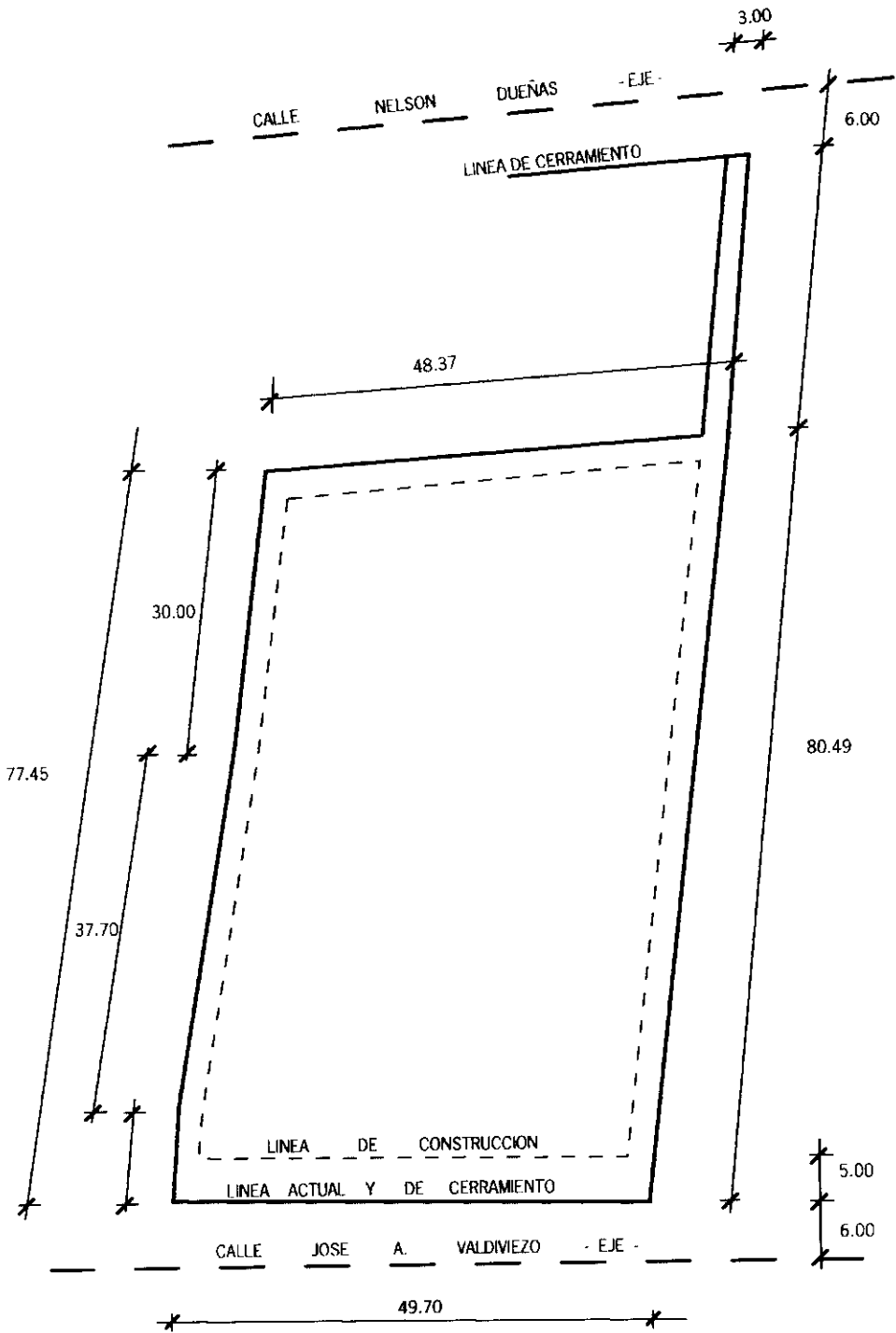
El lugar asignado para este proyecto será el sector Huachi La Joya, Paso Lateral y calle Valdivieso, con un área de 3980 m².

Grafico V.1 Ubicación



5.6.2 Levantamiento

Grafico V.2 Levantamiento



5.6.3 Marco Legal

Se utilizará las normas de urbanismo contempladas en el Plan de Ordenamiento territorial Ambato 2020.

Juegos Infantiles

La instalación de los deportes, en nuestra vida, puede decirse que comenzó con los juegos de la infancia.

De todos estos juegos, que son muchos, algunos no requieren instalaciones especiales, otros sí.

Estas instalaciones se hacen principalmente en los parques públicos, en los jardines para niños y en algunas casas particulares que cuentan con espacio para tal efecto.

En el “kinder” o jardín de niños, se acostumbra a construir la “caja de arena” ya que uno de los pasatiempos favoritos de los niños de esa edad es jugar con tierra.

La Caja de Arena puede ser: redonda o rectangular, de concreto o de madera. Si es redonda el diámetro medirá 2.60 a 5.20 m, y si es rectangular, puede ser de 1.80 x 3.00 m o de 3.60 x 6 m como máximo. El fondo de ambas es de 50 cm. Hasta una altura de 30 cm se llena de arena (de preferencia de playa o de río) y el resto, o sea 20 cm, queda libre para que al jugar los niños no la saquen; con este mismo fin alrededor de la caja va una banca fija de 25 cm de ancho que se remete unos 5 cm y que también sirve de asiento a los niños.

La arena debe ser cambiada periódicamente, según lo que se use, y además regada con bicloruro de mercurio para evitarles enfermedades a los niños.

Desde luego, las cajas de arena deben quedar situadas en lugares donde, de preferencia en la mañana, de el sol. Se procurará que estén cerca de algún árbol para situar bancas, ya sean fijas o movibles, donde puedan descansar las personas que estén al cuidado de los niños.

En algunos parques o clubes, se acostumbra instalar la caja de arena cerca de la alberca, siempre y cuando se haya previsto la forma de recoger la arena del fondo de la alberca.

Columpio. Hay diversos tipos de columpio, desde el más económico que consiste en atar a los extremos de una reata gruesa y resistente a la rama apropiada de un árbol, hasta los de metal, que se construyen en series de 2, 3 y hasta 6. Estos últimos pueden ser con canastillas para seguridad de los niños más pequeños, o sin ella para los mayores.

Los tubos de metal que sostienen la barra transversal en donde se sostienen los columpios, deben quedar bien fijos sobre bancos de concreto.

Sube y Baja. Es una tabla colocada en equilibrio, de tal manera que dos niños, sentados en los extremos, puedan ascender y descender alternativamente. Las hay de diferentes clases.

El soporte puede ser una simple viga atravesada sobre un tronco, o pueden estar hechos de tubos metálicos. La altura sobre el nivel del piso es de 80 cm.

El largo de la tabla es de 4 m y debe soportar un peso de 120 kg de cada lado, ya que hay ocasiones en que se suben dos o tres niños en cada extremo.

Generalmente se utilizan tablonces de encino de 20 a 25 cm de ancho y 5 cm de grueso.

Tobogán o Resbaladera. Este es uno de los juegos que más divierten a los niños pequeños y en el cual hacen bastante ejercicio. Consta de dos partes: la escalera por la cual suben para poder deslizarse por la resbaladera y esta última, que es una superficie plana e inclinada, de 50 cm de ancho, con barandal por ambos lados de 10 a 15 cm de alto.

Las resbaladeras pueden estar hechas de madera o de metal; estas últimas son las más usuales. Las hay de diferentes alturas y sus bases se fijan al suelo sobre bancos de concreto.

Alberca. La natación es un deporte que se practica hace mucho tiempo. Antiguamente era obligatorio para los militares. Los romanos realizaban competencias de natación en las termas, las cuales medían aproximadamente 100 m de largo por 28 m de ancho.

La natación puede ejecutarse en ríos, lagos o mares y a cubierto o descubierta en albercas y piscinas.

El significado de estas dos palabras es el siguiente:

Alberca: depósito de agua con muros y fondo de fábrica.

Piscina: estanque para conservar peces. (También se acepta: Estanque en donde pueden bañarse a la vez distintas personas).

Clasificación de albercas.

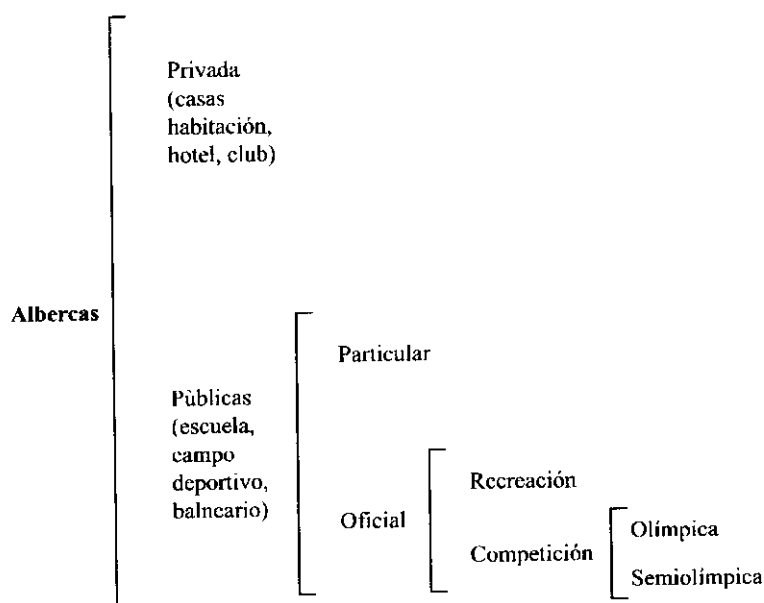


Grafico V.3 Alberca y sus Tipos

La clasificación anterior obedece al funcionamiento más generalizado, aunque últimamente se han construido instalaciones dedicadas exclusivamente al aprendizaje, considerando al alumno desde los seis meses de edad, lo que obliga a crear un proyecto especial.

Para cualquier tipo de alberca que se vaya a construir, antes de iniciar el proyecto se estudiarán y se resolverán, de la mejor manera posible, la localización y la orientación adecuadas.

Resueltos los dos problemas anteriores se necesita conocer la forma y las dimensiones que tendrá la alberca, puesto que las hay redondas, ovaladas, arriñonadas y de algunas formas caprichosas.

La profundidad de la alberca dependerá de los usuarios que a ésta acudirán; en el caso de niños la profundidad máxima será de 1.20 m; se deberá construir un chapoteadero cuyas dimensiones equivalgan al 20% del área total de la alberca y con profundidad de 40 a 60 cm.

El área para recreación que los niños utilizan es de 2 a 2.50 m².

Las Plantas

La siguiente tabla indicará con detalle características y cuidados que se deben tomar en cuenta para la conservación de las mismas; la naturaleza de las mismas revelará la factibilidad de uso de las especies para el proyecto en cuestión.

Plantas Ornamentales

Tabla V.2 Plantas Ornamentales

NOMBRE COMÚN	NOMBRE CIENTÍFICO	VARIETADES	CARACTERÍSTICAS	CUIDADOS
Lavanda	Lavandula angustifolia	• Sky • Ice	• Buen aroma • Largo tiempo de florecimiento • Renovación rápida • No tiene polen	• Poda • Fertilización • Curación de plagas y enfermedades • Reemplazo de plantas muertas. Todos estos pasos en un intervalo de 3 meses.
Viola	Viola cornuta	• Blanca • Púrpura bicolor • Amarilla • azul	• Florecimiento rápido • Buena resistencia al clima cálido y frío • 12,5 cm de altura • No tiene polen	• Poda • Fertilización • Curación de plagas y enfermedades • Reemplazo de plantas muertas. Todos estos pasos en un intervalo de 3 meses.
Verbena	Verbena canadensis	• Toronto • Santos • Silver pink • Sterling star	• Rápida renovación • Resistencia considerable al clima cálido y frío • 25 a 30 cm de altura • No tiene polen	• Poda • Fertilización • Curación de plagas y enfermedades • Reemplazo de plantas muertas. Todos estos pasos en un intervalo de 3 meses.
Cabeza de alfiler rosado	Polygonum capitatum		• Planta utilizada para recubrimiento • Atractivo follaje • Largo tiempo de florecimiento • No tiene polen • Rápida renovación	• Poda • Fertilización • Curación de plagas y enfermedades • Reemplazo de plantas muertas. Todos estos pasos en un intervalo de 3 meses.

Plantas de Estanque

Tabla V.3 Plantas de Estanque

NOMBRE COMÚN	NOMBRE CIENTÍFICO	VARIEDADES	CARACTERÍSTICAS	CUIDADOS
Bambú	Bambusa multiplex riviereorum		• Crece entre los 10 y 100 cm • Crecimiento rápido •	• Poda de hojas secas • Proteger del viento • Mantener humedad constante • Proporcionar luz suficiente
Papiro	Cyperus Papyrus		• Requiere humedad • No se ve afectado por plagas y enfermedades •	• Retirar las hojas amarillentas • Durante el periodo de crecimiento, abonar una vez al mes
Caballo Chupa	Equisetum bogotensis		• Altura de 50 a 60 cm.	• Proporcionar luz suficiente • Poda de hojas secas
Totora	Scirpus californicus		• Raíces fibrosas • Planta perenne • Escaso porte	• Mantener la humedad adecuada.

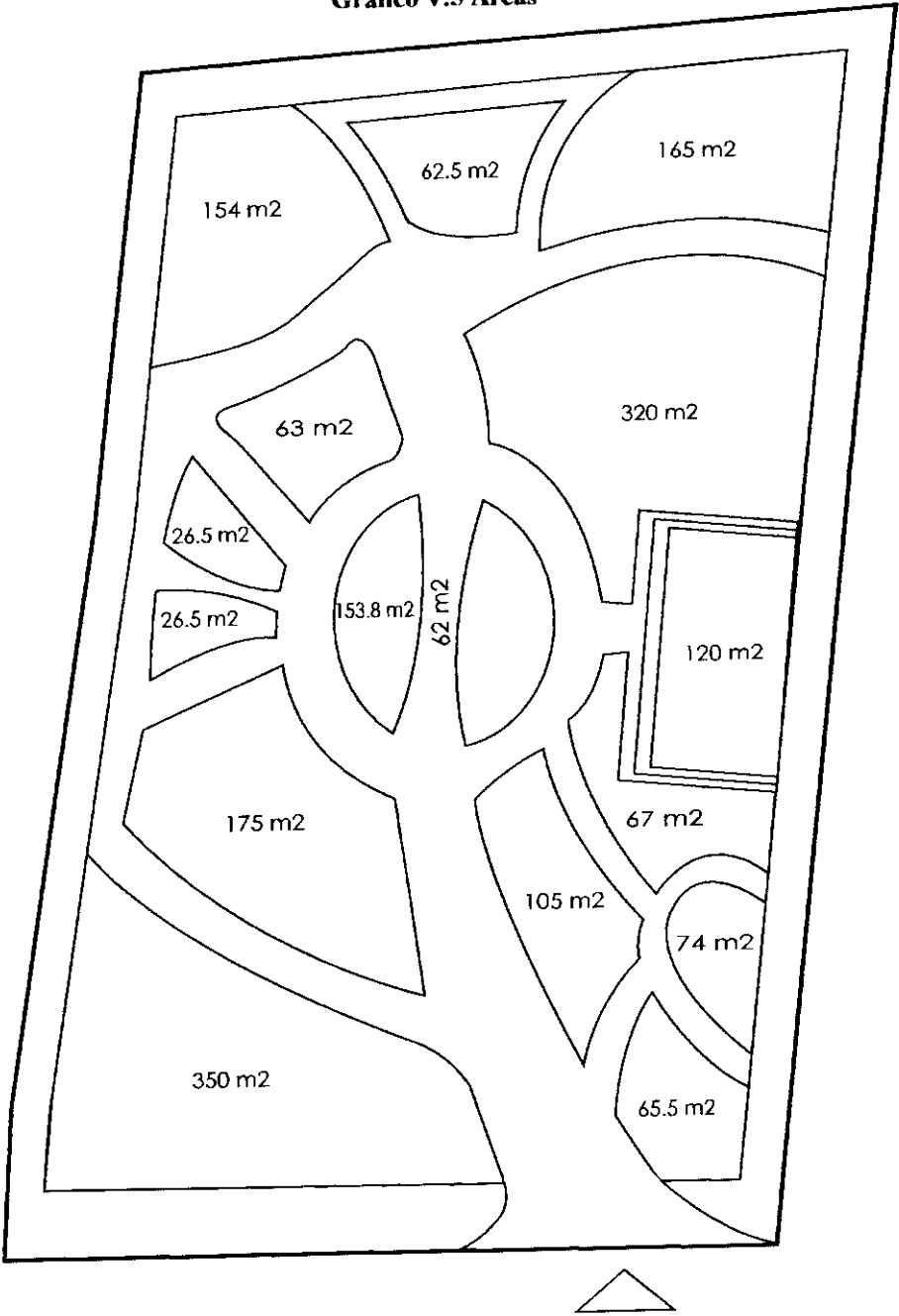
Árboles

Tabla V.4 Árboles

NOMBRE COMÚN	NOMBRE CIENTÍFICO	VARIEDADES	CARACTERÍSTICAS	CUIDADOS
Arupo	Chionanthus pubescens	- Rosado - Blanco	- Árbol ornamental - Altura 2 a 3 metros	- Poda de hojas secas - Mantener humedad constante - Proporcionar luz suficiente
Molle	Schinus molle		- Especie perenne - Excelente productor de leña	- Proporcionar riego adecuado - Durante el periodo de crecimiento, abonar una vez al mes
Capuli	Alseodaphne glabra		- Frutos agri dulces	- Proporcionar abono en etapa de crecimiento, una vez por semana - Poda de hojas secas
Manzana	Malus domestica		- Raíces fibrosas - Planta perenne - Escaso porte	Mantener la humedad adecuada.

5.6.4.2 Áreas

Gráfico V.5 Áreas



5.6.4.3 Implantación

Ver página siguiente.

5.6.4.4 Simbología Detalles

Gráfico V.7 Simbología de Detalles

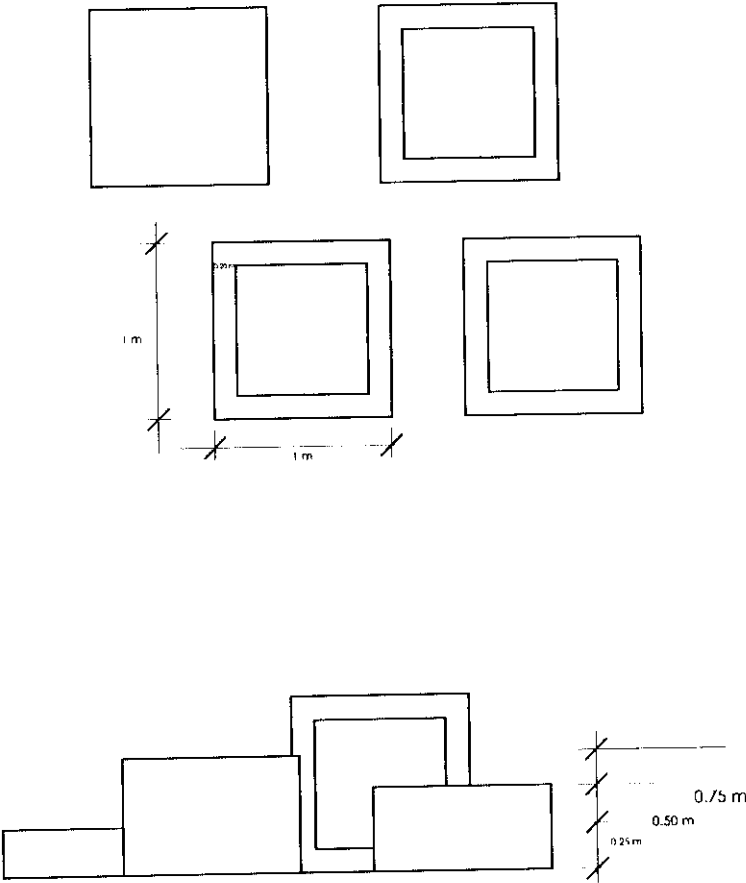


- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| 1. Jardinera Japonesa | 7. Casa (exterior e interior) |
| 2. Cubos | 8. Arenal |
| 3. Deslizador | 9. Contenedores de Granillo |
| 4. Resbaladera | 10. Cascada |
| 5. Montañas y puente de piedra | 11. Arupos y Molle |
| 6. Césped | 12. Puente |

5.6.4.5 Detalles

- Cubos

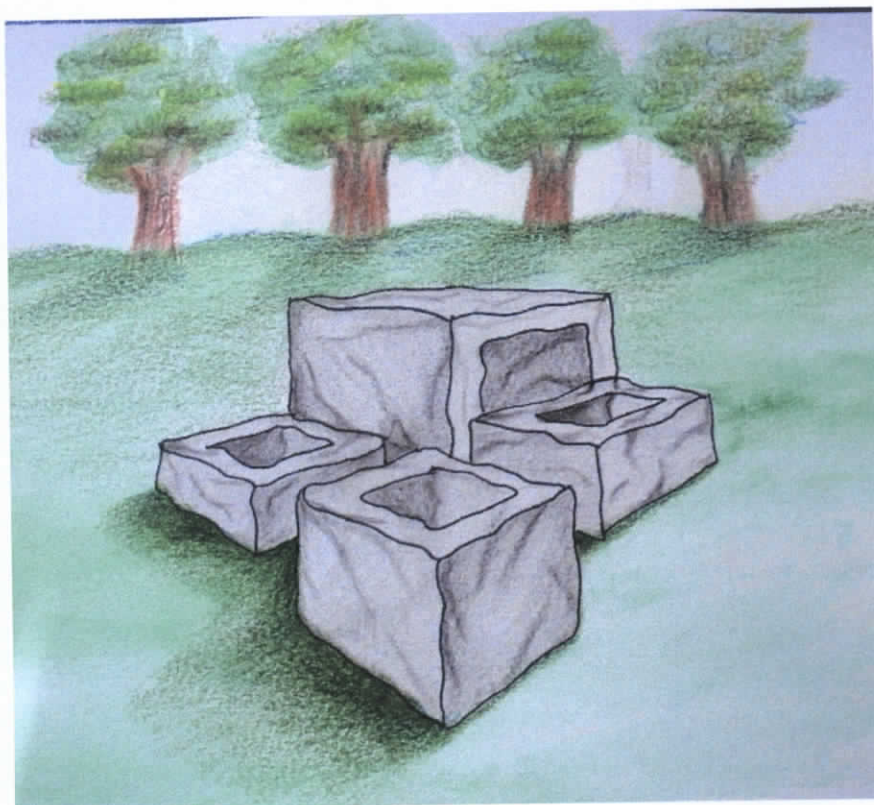
Gráfico V.8 Medidas Cubos



Materiales:

- Esqueleto de varilla
- Cemento

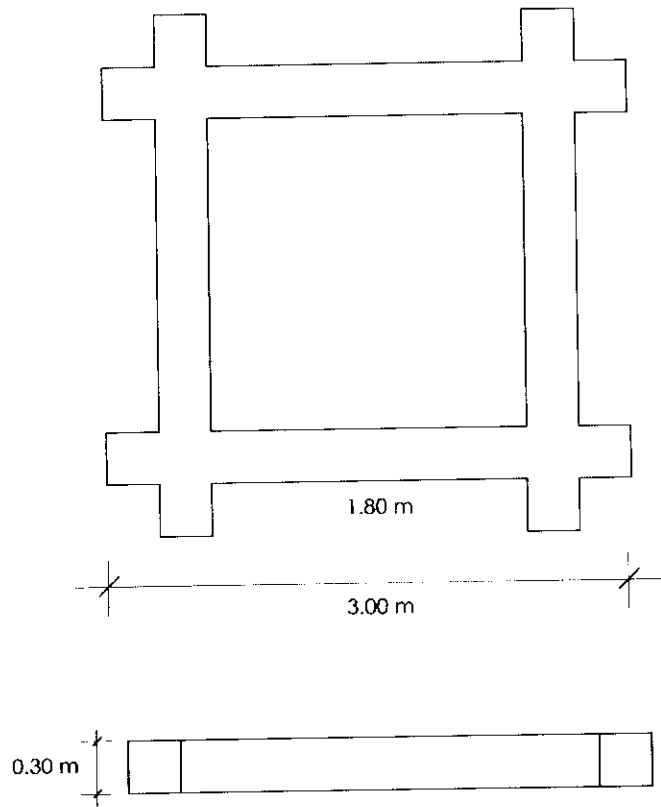
Gráfico V.9 Cubos



Perspectiva (Detalle 1)

- **Jardinera**

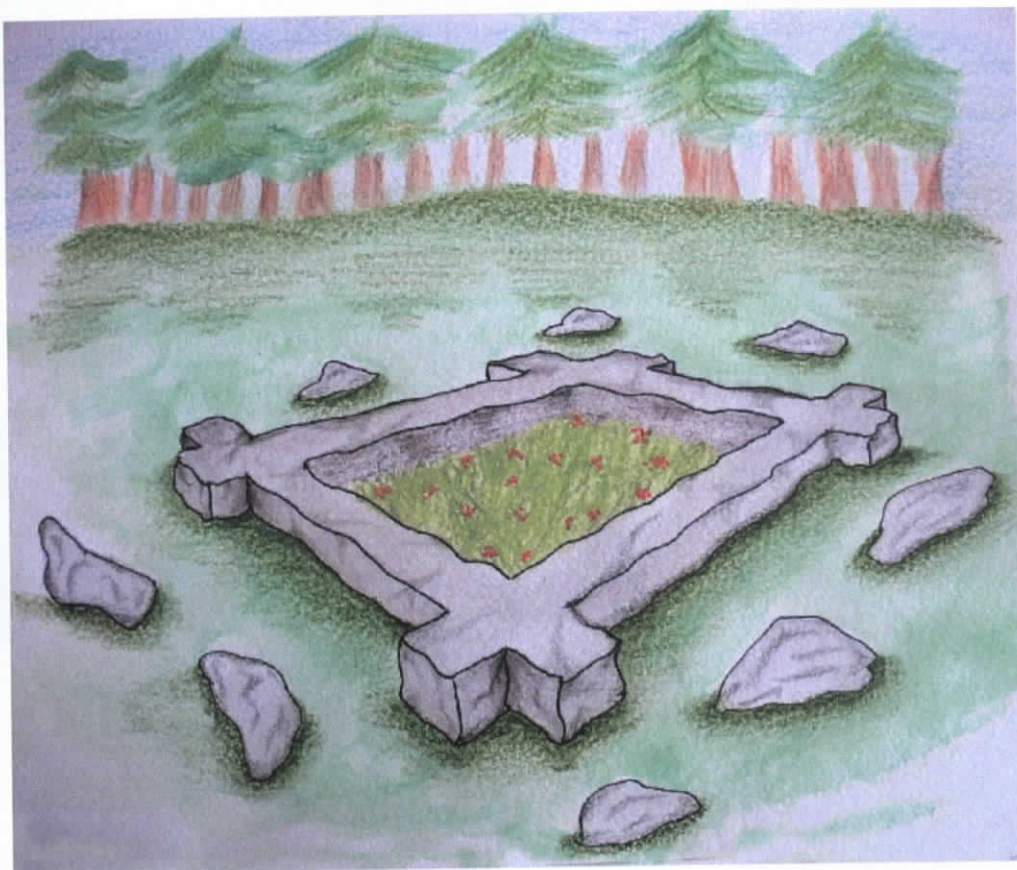
Gráfico V.10 Medidas Jardinera



Materiales:

- Cemento
- Rocas
- Lavanda

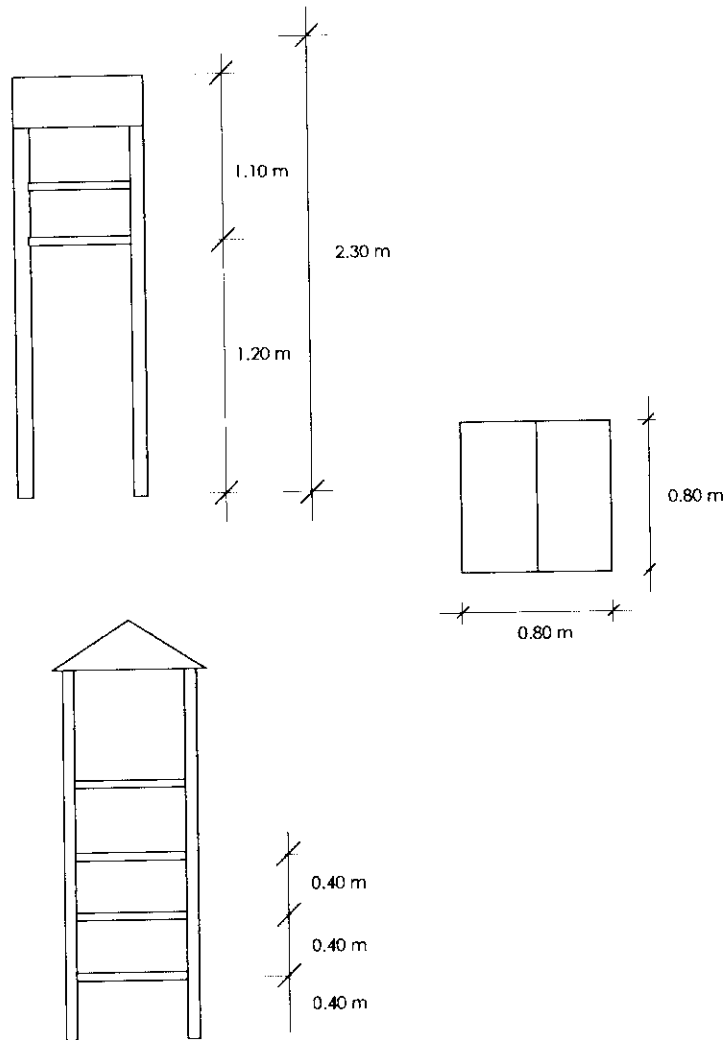
Gráfico V.11 Jardinera



Perspectiva (Detalle 2)

- **Deslizador**

Gráfico V.12 Medidas Deslizador



Materiales:

- Madera
- Tejas
- Clavos
- Pegamento

Gráfico V. 13 Deslizador



Perspectiva (Detalle 3)

- **Murciélago (Parte del deslizador)**

Gráfico V.14 Medidas Murciélago

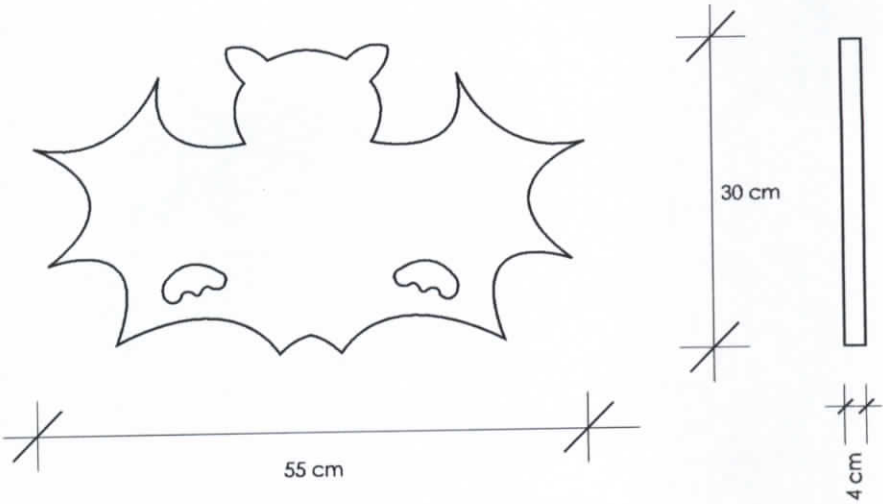
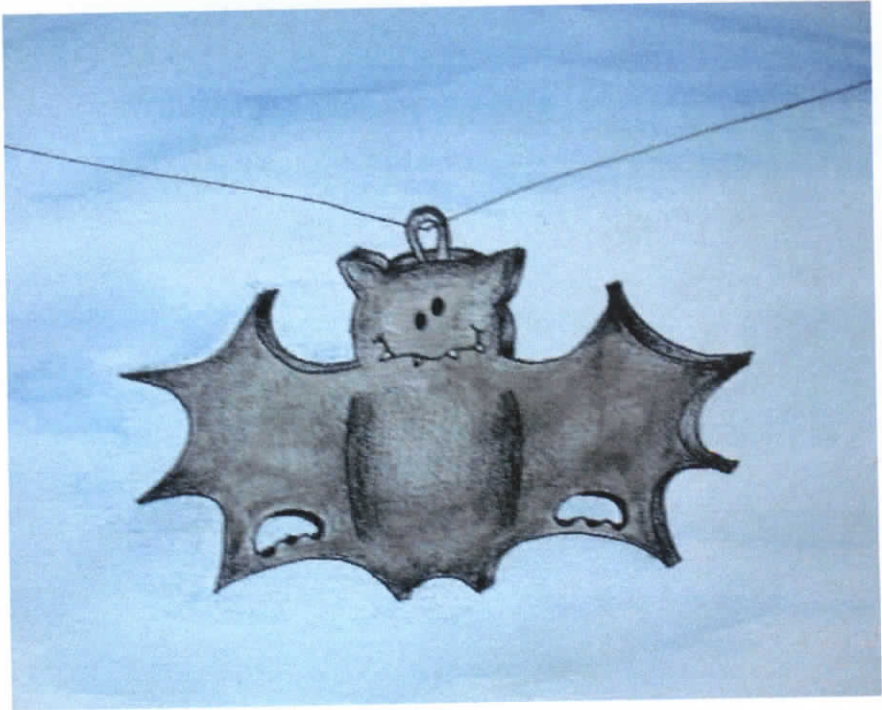


Gráfico V. 15 Murciélago



Perspectiva (Parte del Detalle 3)

- **Resbaladera**

Gráfico V.16 Medidas Resbaladera



Materiales:

- Fibra de vidrio
- Esqueleto de varilla

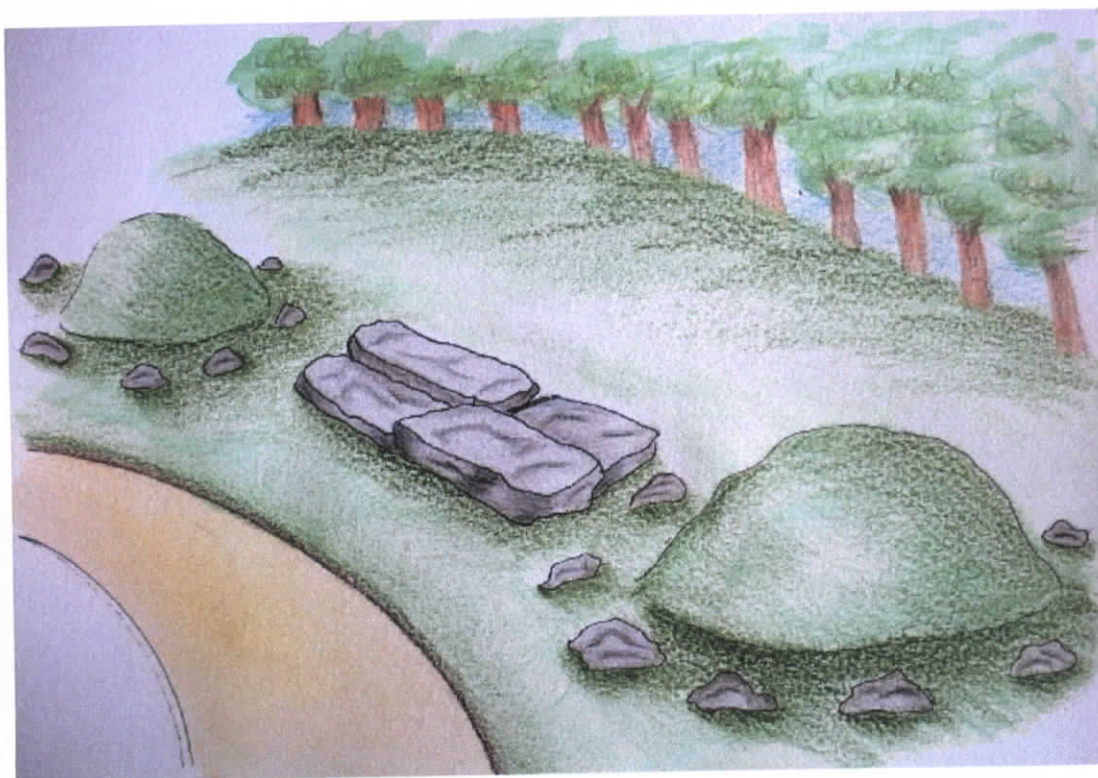
Gráfico V.17 Resbaladera



Perspectiva (Detalle 4)

- **Montañas y Puente de Rocas**

Gráfico V.18 Montañas y Puente de Rocas



Perspectiva (Detalle 5)

Materiales:

- Tierra
- Quicuyo
- Rocas

- Césped

Grafico V.19 Césped



Perspectiva (Detalle 6)

Materiales

- Quicuyo
- Trozos de un tronco de árbol
- Pintura para exteriores roja y amarilla
- Pared recubierta de hiedra

- Casa

Gráfico V.20 Exterior Casa Estilo Japonés

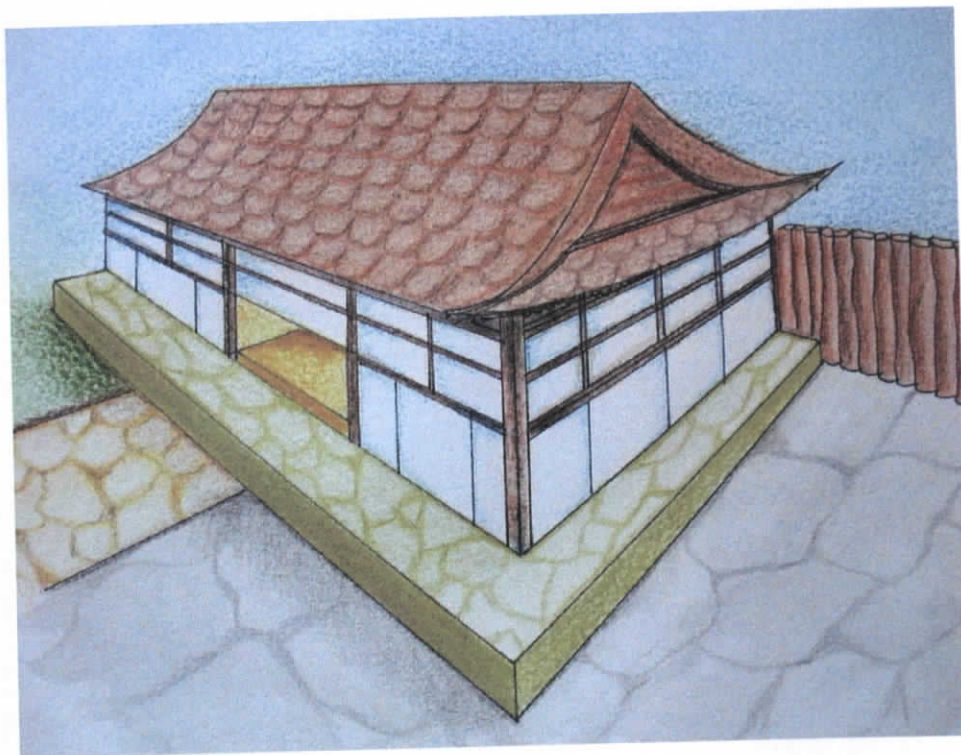
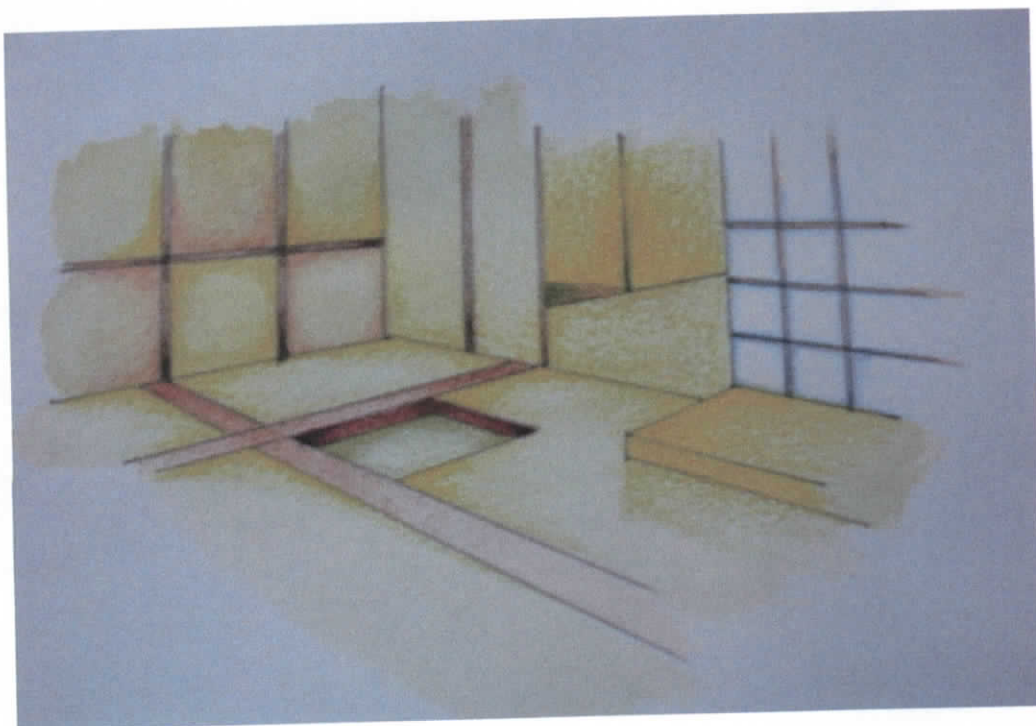
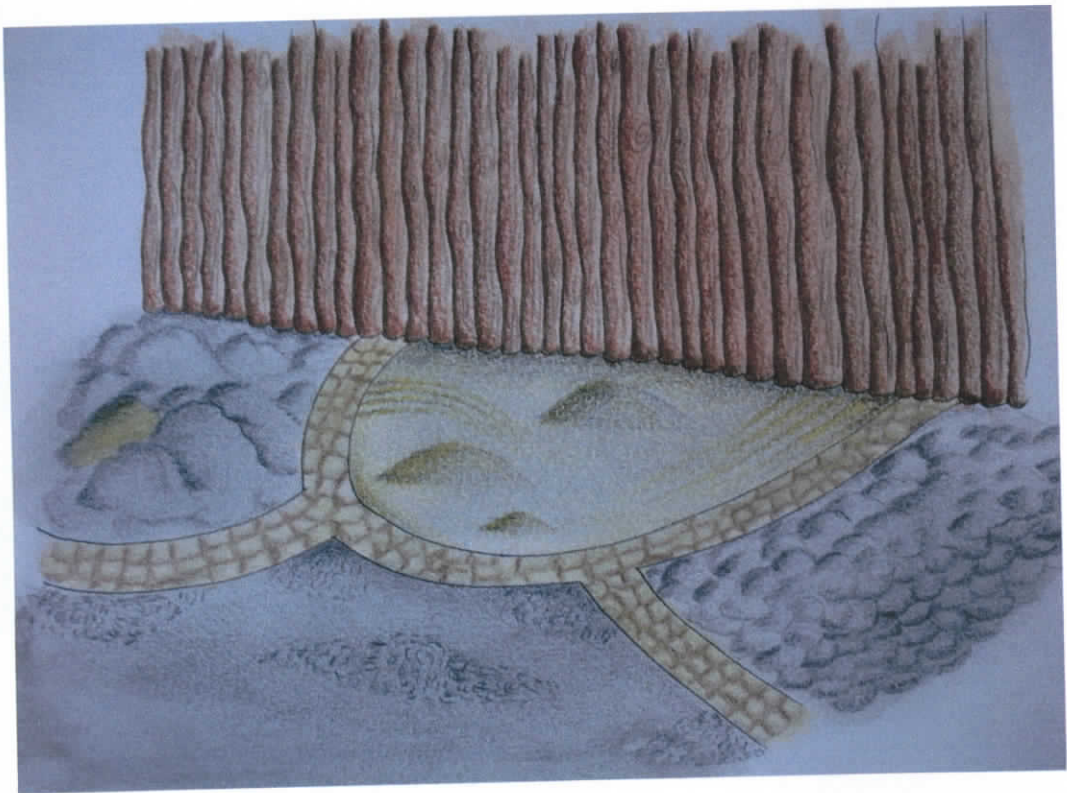


Gráfico V.21 Interior Casa Estilo Japonés



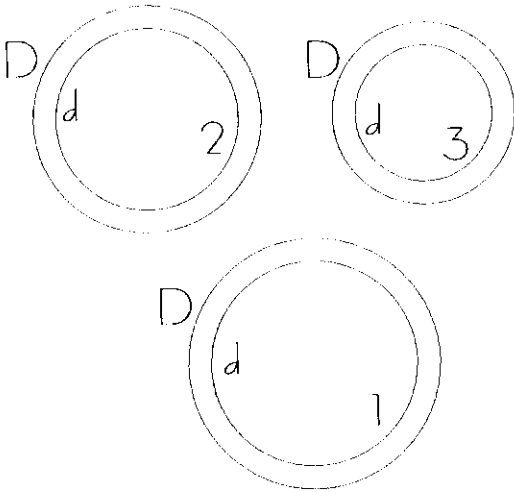
- Arenal

Gráfico V.22 Arenal



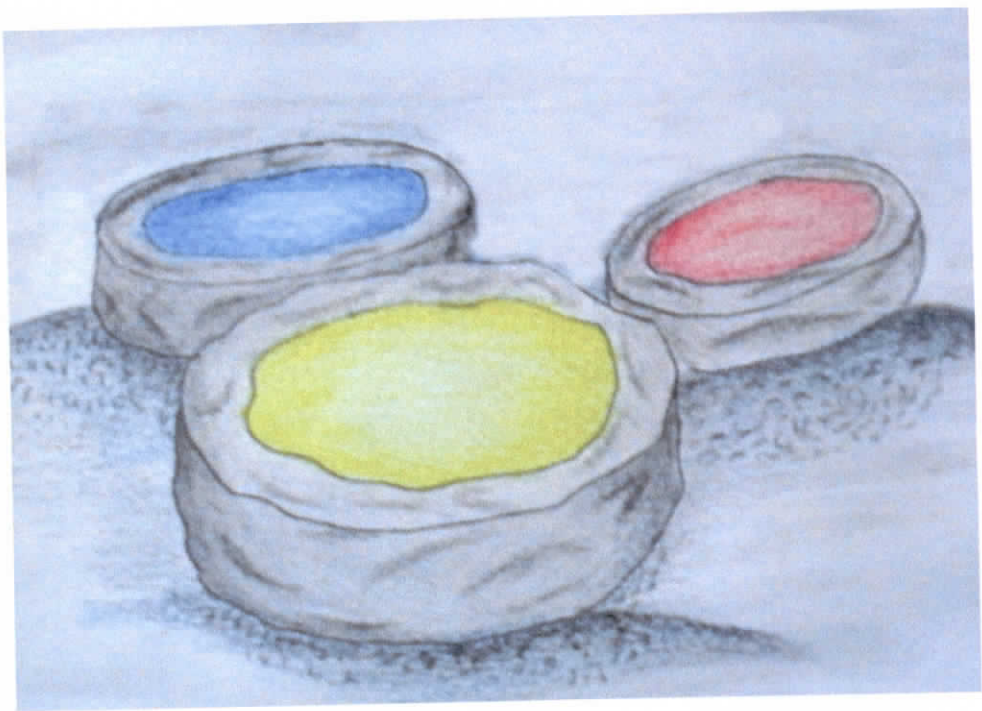
- **Contenedores de Granillo de Colores**

Gráfico V.23 Medidas Contenedores de Granillo



- 1. D: 11m d: 9m
- 2. D: 10m d: 8m
- 3. D: 8m d: 6m

Gráfico V.24 Contenedores Granillo de Colores



- **Cascada**

Gráfico V.25 Cascada



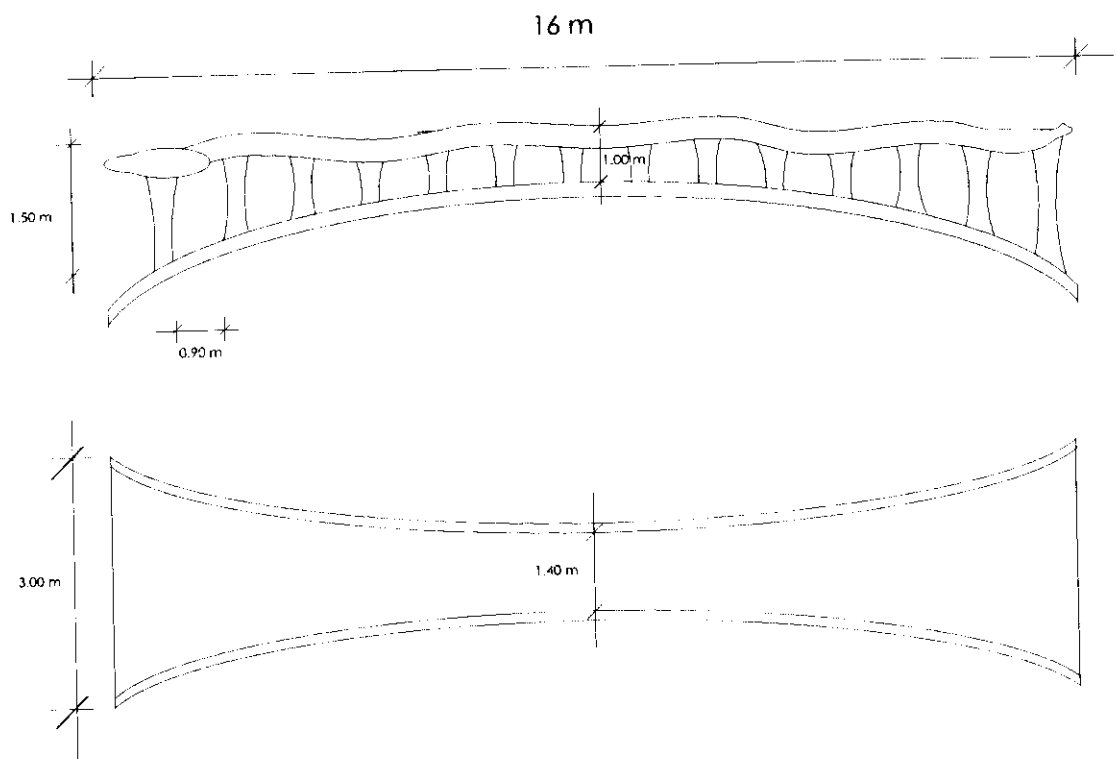
- **Arupos y Molles**

Gráfico V.26 Arupos y Molles



- **Puente**

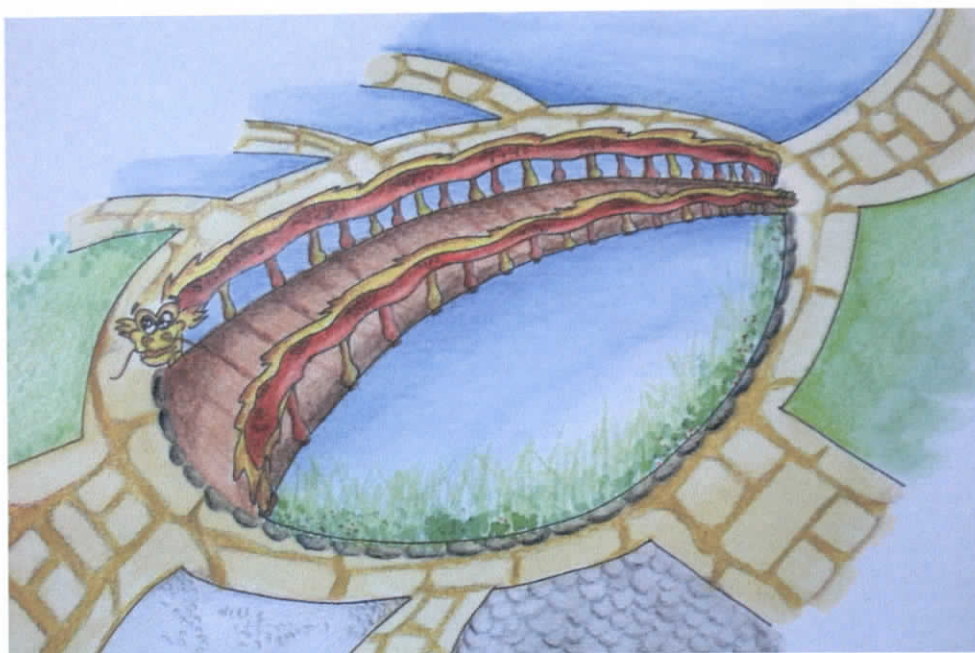
Gráfico V. 27 Medidas Puente



Materiales:

- Madera
- Fibra de vidrio
- Esqueleto de varilla

Gráfico V.28 Puente



Perspectiva (Detalle 12)

5.6.4.6 Logotipo y Nombre del Parque

Grafico V.29 Logotipo Parque Temático



La imagen utilizada para el parque consiste en la abstracción media de un niño oriental adaptada para el público infantil, se lo utiliza ya que enfoca el público al que va dirigido el parque

Se han empleado colores vivos que llaman la atención a los niños, a su vez, se utilizan círculos con los colores primarios y secundarios haciendo de esta imagen algo vistoso.

El nombre, Chinitos, se origina en la cultura china y japonesa que caracteriza al parque temático.

5.7 Presupuesto

5.7.1 Presupuesto Parcial

Plantas

Tabla V.5 Presupuesto Plantas

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
• Kikuyo	• m2	• 876.5	• \$ 3.00	• \$2629.5
• Hiedra	• m	• 45	• \$0.30	• \$13
• Lavanda	• m2	• 4	• \$1.06	• \$4.24
• Viola	• m2	• 60	• \$1.06	• \$63.9
• Verbena	• m2	• 6	• \$1.06	• \$6.36
• Bambú	• m2	• 45	• \$0.50	• \$11.25
• Papiro	• m2	• 45	• \$0.35	• \$15.75
• Totorá	• m2	• 40	• \$0.35	• \$14
• Caballo chupa	• m2	• 35	• \$0.40	• \$ 14
• Arupo	• U	• 6	• \$2.50	• \$15
• Molle	• U	• 30		
• Capuli	• U	• 4	• \$2.50	• \$75
• Manzana	• U	• 3	• \$4.50	• \$18
• Durazno	• U	• 4	• \$4.50	• \$13.5
			TOTAL	\$ 2893.5

Caminerías

Tabla V.6 Presupuesto Caminerías

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
• Adoquín de colores, alto tráfico (Instalación incluida)	• m 2	• 500	• \$15	• \$7500
			TOTAL	\$7500

*Casa***Tabla V.7 Presupuesto Casa**

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
• Construcción incluido Mano de Obra y materiales • Piso flotante cerezo • Porcelanato beige 50*50 • Pintura para exteriores e interiores • Vidrio	• m2	• 120	• \$400	• \$48000
			TOTAL	\$ 48000

*Juegos Infantiles***Tabla V.8 Juegos Infantiles**

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
• Columpios • Resbaladera • Cubos • Jardinera • Deslizador • Asientos • Sube y baja • Puente • Chapoteaderos • Piscina	• U • U • U • U • U • U • U • U • U • U	• 3 • 1 • 4 • 1 • 1 • 25 • 3 • 1 • 2 • 1	• \$80 • \$280 • \$100 • \$40 • \$500 • \$45 • \$178 • \$1500 • \$900 • \$3400	• \$240 • \$280 • \$400 • \$40 • \$500 • \$1125 • \$534 • \$1500 • \$1800 • \$3800
			TOTAL	\$ 10219

*Arenal***Tabla V.9 Presupuesto Arenal**

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
• Arena • Rocas Pequeñas • Rocas	• m3 • m2 • m3	• 12 • 8 • 8	• \$8.33 • \$13 • \$13	• \$100 • \$104 • \$104

Grandes				
• Granillo	• m3	• 8	• \$5.20	• \$41.6
• Troncos de madera	• m	• 25	• \$9	• \$225
			TOTAL	\$ 574.6

5.7.2 Presupuesto General

Tabla V.10 Presupuesto General

DETALLE	VALOR
PLANTAS	\$ 2893.5
CAMINERIAS	\$ 7500
JUEGOS INFANTILES	\$ 10219
CASA	\$ 48000
ARENAL	\$ 574.6
TOTAL	\$126018.50
TERRENO	\$ 300000
TOTAL	\$ 426018.50

5.8 Conclusiones

- El adecuado análisis del comportamiento infantil en cada una de sus etapas, permite el diseño óptimo de espacios de distracción y aprendizaje, puesto que está fundamentado en las necesidades propias y reales de cada período del desarrollo de los niños.
- La zonificación propicia de áreas para la recreación y aprendizaje infantil es substancial ya que la misma será la base para el diseño de un espacio armónico, ordenado y obediente a una secuencia lógica de las actividades que los niños realizarán.
- La propuesta de un ambiente temático basado en elementos de los jardines chino y japonés y una correcta ambientación de zonas tiene aceptación en el mercado, y rompe el paradigma del diseño tradicional generando una opción diferente para aportar al desarrollo integral infantil.
- Un espacio en medio del entorno natural diseñado apropiadamente, ayuda a los niños a descubrir sus capacidades por sus propios medios mediante el juego, poniendo en práctica sus destrezas psicomotrices, y a la vez, se practica un aprendizaje vivencial basado en los valores humanos, que en un futuro, reflejará sus resultados en la manera de desenvolverse en el diario vivir.

5.9 Recomendaciones

- Analizar el comportamiento de los niños en sus diferentes etapas de desarrollo integral, utilizando la observación y la investigación, para llegar a determinar las necesidades fundamentales de los infantes, propias de sus edades y etapas, para así, llegar al planteamiento de un lugar basado en la realidad de nuestro entorno.
- Crear una secuencia lógica de actividades acorde con los elementos a ser utilizados para que, de esta manera, realizar la correcta distribución de zonas y; además, aprovechar cada componente de las zonas que integran el espacio en mención.
- Aplicar los beneficios de los elementos de los jardines chino y japonés adaptados a un ambiente de exterior e interior en la ciudad de Ambato, para lograr una correcta ambientación de zonas que aporten al desarrollo infantil mediante el juego
- A los niños se les debe dar mayor prioridad en la sociedad en la que actualmente nos desenvolvemos, si se quiere tener mejores individuos tanto en el ámbito profesional y personal, se debe procurar fomentar desde muy temprana edad la práctica de valores humanos.

BIBLIOGRAFÍA

Alfredo Plazola, Arquitectura Deportiva. 4ª. Edición. México. Editorial Limusa, 1982.

Nancille Wydra, Feng Shui para Niños. Ediciones Oniro, 2001.

Salvat Editores, La Enciclopedia. España. 20 volúmenes. Salvat Editores, 2004.
---, Enciclopedia Monitor. España. 16 volúmenes. Salvat Editores, 1965.

Real Academia Española, Diccionario de la Lengua Española. 22ª. Edición. España, 2001.

Océano Grupo Editorial, Enciclopedia de la Psicopedagogía. 1ª Edición. España. Océano Grupo Editorial. 1998.

PAGINAS WEB

http://www.vidaparaquito.com/museo_agua.htm

http://es.wikipedia.org/wiki/Jard%C3%ADn_japon%C3%A9s

http://es.wikipedia.org/wiki/Jard%C3%ADn_chino

<http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1751>

<http://aibarra.org/investig/tema0.htm#Conocimiento%20y%20Ciencia>

[http://mistareas.com.ve/elaboración de un proyecto de grado](http://mistareas.com.ve/elaboración_de_un_proyecto_de_grado)

<http://kiefseeds.com>

GLOSARIO TÉCNICO

Acústica.- Utilización de elementos naturales para aislar ruidos externos.

Adaptación de Elementos.- Hacer que objetos, partes o componentes de un jardín, puedan ser utilizados para un fin distinto del que fueron creados.

Aprendizaje Vivencial.- Conjunto de experiencias que se adquieren en el diario vivir a través del ejemplo y propio actuar diario, las mismas que en un futuro llegan a determinar la calidad del ser humano.

Climatización.- Dar a un espacio las condiciones necesarias de diferentes temperaturas que este requiera.

Entorno.- Conjunto de circunstancias u objetos que rodean o pertenecen a cierto sitio.

Jardín.- Espacio propicio para la colocación de plantas, cuyos objetivos son la contemplación, exploración y descubrimiento de fenómenos que conlleva la siembra de flora. Espacio destinado para la recreación activa y pasiva.

Macizo.- Porción de tierra agrupada como una montaña de poca altura y cubierta de césped, la misma que puede ser utilizada para recreación activa o pasiva.

Parque Temático.- Lugar utilizado para recreación activa y pasiva; diseñado en base a una fuente de inspiración, guardando en cada una de sus áreas concordancia con el tema escogido como tal.

Población.- Conjunto de personas que pertenecen a determinado lugar.

Recreación.- Disfrute personal a través de cualquier actividad.

Sendero.- Camino que determina la guía hacia donde ir.

Vinculación Intercultural.- Fusión de distintas culturas, modos de vivir de diferentes lugares agrupados en una sola zona, cuyo propósito es el conocer e intercambiar conocimientos y costumbres para poder formar un criterio personal.

ANEXOS

ENCUESTA
CUESTIONARIO ESTRUCTURADO

- **OBJETIVO:** El presente instrumento tiene como objetivo recolectar información para el proyecto de graduación intitulado: *“Elementos de los jardines chino y japonés adaptados a un ambiente temático exterior e interior para el desarrollo integral infantil mediante el juego”*
- **INSTRUCCIONES:** Marque una X junto a su respuesta; la misma que debe ser veraz y honesta puesto que servirá para una tabulación real de investigación de campo.

Son muy importantes las ideas y sugerencias que Usted gentilmente puede entregar al contestar el cuestionario. Le agradezco mucho por su valioso tiempo

1. Conoce Usted ¿cuáles son los elementos de los jardines chino y japonés?

SI

NO

ALGUNOS

2. ¿Cree Usted que es factible el uso de ambientes inspirados en un personaje o en un lugar en zonas recreativas?

SI

NO

3. ¿Cuales de los siguientes elementos de los jardines chino y japonés, diferentes a nuestra cultura, considera Usted podrían adaptarse a la funcionalidad de nuestros parques recreativos dirigidos a niños de edad preescolar y escolar?

- Arena (espacio para que el niño dibuje con la ayuda de rastrillo)
- Agua (estanque no profundo donde pueden mojar sus pies y juegos de encaje)

- Rocas
- Puentes

3. ¿Qué tanto le podría ayuda al niño en su aprendizaje la manipulación de los elementos que le provoquen búsqueda y descubrimiento? (califique en una escala de 5 a 1, en donde el 5 equivale a una puntuación alta y el 1 a una puntuación baja; encierre en un círculo)

5 4 3 2 1

4. Cree UD. que el ambiente temático aplicado con los jardines orientales ayudan a respetar y cuidar a la naturaleza?

SI

NO

No aplica

5. ¿Qué tanto cree Usted que el desarrollo social de los niños, fomentado en el trabajo en equipo, ayuda en su comportamiento?

MUCHO

POCO

NADA

6. ¿Considera Usted que las actividades físicas en los niños (correr, saltar, arrastrarse) mediante el juego, desarrollan integralmente su capacidad creativa?

SI

NO