

## *Capítulo III*

# *La importancia del juego*

33

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle (Arango, et. al. 2000: 4-9)

Al pensar en las actividades contenidas dentro de este tercer lugar dirigido a la convivencia familiar y, específicamente con atención a pequeños de tres a seis años de edad, resultó fundamental buscar la forma más adecuada para llamar la atención de los niños pero también de los adultos. Fue así como surgió el juego como propuesta para la conceptualización de este espacio.

## *¿Por qué es sano jugar?*

A pesar de lo que muchos adultos y padres de familia, pudieran considerar como una actividad de distracción y poco compromiso, el juego implica una serie de procesos que contribuyen al crecimiento integral del infante. A continuación, se enlistan las principales funciones que tiene el juego en la vida infantil (Arango, et. al 2000: 10).

**1. Educativa.** El juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, permitiéndole hacer juicios sobre su conocimiento propio al solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo. Asimismo, desarrolla su creatividad, imaginación e intelligen-

cia ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende, lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real.

**2. Física.** El niño desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo. El juego provoca un desahogo de energía física, a la vez que le enseña a coordinar sus movimientos e intenciones para lograr los resultados deseados en el juego.

**3. Emocional.** El juego resulta un escape aceptable y natural en el niño para expresar emociones que muchas veces con palabras no puede expresar. Al usar su imaginación, el párvulo puede pretender ser otra cosa a lo que es en realidad. Permite a un niño desarrollar una actividad sin tener responsabilidades totales o limitantes en sus acciones. Fomentando su personalidad e individualidad, ayudándolo a adquirir confianza y un sentido de independencia. Se le permite tomar sus propias decisiones y reglas, sin que exista alguien más imponiéndose o reprimiéndolo.

**4. Social.** A través del juego el niño se va haciendo conciente de su entorno cultural y de un ambiente que había sido durante sus primeros años ajeno a él. Funciona como un ensayo para experiencias venideras, ya que va entendiendo el

*La importancia del juego*

funcionamiento de la sociedad y de las acciones de los seres humanos. De esta manera, aprende a cooperar y compartir con otras personas, conociendo su ambiente. Asimismo, aprende las reglas del juego limpio, así como a ganar y a perder.

Aunque el juego se da en todos los niños, desde que nacen es importante mencionar que a lo largo de su crecimiento infantil, el carácter de esta actividad va cambiando también, ya que esta en relación con diversos cambios de conducta que determinan la manera en que la que llevará el juego.

De acuerdo a la edad del niño, se observan en el juego seis conductas principales que dan forma al juego (Mack y Gilley 1980: 11-37, Arango 2000: 12-14):

- 1. Conducta desocupada.** Observa objetos y acciones cercanos a él momentáneamente sin participar directamente (2 y 2 1/2 años).
- 2. Comportamiento de espectador.** Observa mientras otros juegan, habla con otros pero no se ofrece a participar en el juego (2 y 2 1/2 años).
- 3. Juego solitario.** Juega solo con otros juguetes, no habla ni juega con los otros aunque puede

intervenir en la conversación (2 y 2 1/2 años).

En esta etapa es normalmente el padre u otro adulto, quien puede intentar acercarse al infante con los otros niños, o tratar de enseñarle la importancia de compartir con los otros al ser los únicos a quienes permite tomar sus objetos.

**4. Juego paralelo.** Elige los mismos juguetes que los niños que lo rodean, pero no hace esfuerzos por interferir con los otros (3 años).

**5. Juego asociativo.** Forma libre de juego en grupo y, es el intento inicial de actividad colectiva (3 1/2 a 4 años).

En este caso, el niño ya tiene mayor capacidad para socializar y para seguir ciertas órdenes y patrones (de orden y limpieza) que observe a su alrededor. Empieza a tomar decisiones propias sin la necesidad de que un adulto le indique lo que es correcto. Puede interactuar cómodamente con niños que ya conoce, sin necesidad de enfrentarse, de esta manera los momentos en los que juega solo van disminuyendo cada vez más.

**6. Juego cooperativo.** Actividad colectiva organizada donde participan en grupo para con una meta específica con materiales (4 a 5 1/2 años).

A esta edad el juego ya tiene fines más específicos y, la actitud en ellos se va relacionando más con su personalidad y su sexo. Actúa de forma más realista, teniendo la capacidad de hacer nuevas relaciones sociales y desarrollar un mejor autocontrol.

**7. Juego grupal.** El niño ya puede asociarse y hacer amigos al encontrar en ellos semejanzas en gustos e intereses (5 1/2 a 7 años).

A esta edad el niño ya toma actitudes más reales en relación con el entorno exterior y, por lo tanto, sus juegos son más organizados y complejos. Se dirige ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende, lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real.

## *Los padres*

La presencia de los padres a lo largo del crecimiento del niño es de suma importancia, ya que cuando uno de los dos no está presente, es posible que el infante experimente dificultades en su desarrollo; sin embargo, según el Dr. Mariano Diez Benavides, la probabilidad de que un niño con dichas características se convierta en un adulto equilibrado, es la misma que la de aquel criado dentro de un hogar armónico (1992: 20).

Lo anterior no quiere decir que aún cuando el niño crezca en presencia de sus padres, vaya a tener un desarrollo perfecto, ya que el infante puede llegar a tener problemas debido al abando-

no o a la poca atención por parte de sus padres biológicos.

Como menciona Vigotsky, la familia es la primera escuela del pequeño, ya que él imita lo que ve a su alrededor; tanto las acciones y formas de expresarse por parte de los que lo rodean, hasta su forma de pararse o vestir. Por tal motivo, es necesario estar conciente de la importancia que tiene la educación del infante, y de lo que probablemente puede aprender dentro del hogar (Morea, Lucas: [http:// www.monografias.com/trabajos15/lev-vigotsky/lev-vigotsky.shtml](http://www.monografias.com/trabajos15/lev-vigotsky/lev-vigotsky.shtml)).

Desafortunadamente, en algunas familias es posible observar una total despreocupación por el desarrollo integro de los niños, creyendo que los aspectos educativos son únicamente responsabilidad de la escuela. Mas desconocen que el pequeño percibe o siente el menor cambio en el tono de sus padres, llegando todas estas sensaciones mediante vías invisibles que no se perciben a simple vista (Diez 1992: 20).

Debido a que vivimos dentro de una sociedad que es mayoritariamente patriarcal, es el padre sobre el que cae una gran cantidad de responsabilidades, restándole tiempo para poder convivir con su familia.

El Dr. Mariano Diez Benavides, dice que los padres pueden ser clasificados en tres grandes grupos (1992: 22):

- 1. Los bien intencionados y buenos educadores.** Son padres acertados (responsables, respetuosos, recíprocos y justos).
- 2. Los bien intencionados pero malos educadores.** Son padres no acertados debido a la falta de educación, comprensión, planificación, falta de tiempo, o a causa de sus propias carencias.
- 3. Los que no son bien intencionados ni buenos educadores.** Son únicamente padres debido al hecho de haber engendrado hijos.

De esta manera, podemos decir que un padre acertado, es aquel que educa, corrige, protege, permite, procura, alimenta, moraliza, disciplina sin castigo, sirve de modelo y enseña a su hijo a vivir en sociedad. La comunicación que establece con su hijo es mediante frases como las siguientes: confío en ti; estoy orgulloso de...; estoy contento de que seas mi hijo; tienes derecho a disfrutar y ser feliz; ¿Qué necesitas?; ¿Qué puedo hacer para que te sientas mejor?; tendrás éxito en lo que te propongas; estuviste muy bien ¡bravo!; siempre podrás contar conmigo, aun en los momentos más difíciles; te quiero; entre algunas otras.

Un padre acertado o positivo tiene las siguientes características (1992: 23):

- 1. Permisivo.** Condescendiente, tolerante, flexible, justo, adaptable, considerado.
- 2. Protector.** Afectuoso, benévolo, orientador.
- 3. Reflexivo.** Sensato, razonable, competente.
- 4. Sagaz.** Astuto, audaz.
- 5. Alegre.** Divertido, auténtico, espontáneo.
- 6. Amistoso.** Amable, cortés.

Mientras que un padre no acertado o negativo, tiene las siguientes (1992: 23):

- 1. Perseguidor.** Controlador, dominante, represivo, castigador, suele presionar y amenazar.
- 2. Consentidor.** Sobre protector, posesivo.
- 3. Rutinario.** Tradicionalista, aburrido, rígido.
- 4. Manipulador.** Dogmático, déspota, autoritario.
- 5. Arrogante.** Soberbio, amargado.
- 6. Emotivo.** Terco, resentido, rencoroso, culpable.

Lo anterior, puede tener como consecuencia el criar a un niño que con el tiempo pueda presentar un conflicto psíquico, ya que puede tener problemas (como tristeza, ser un individuo aislado y deprimido), presentar confusión (ser agresivo, destructivo y antagónico), o tener alguna dificultad (ser miedoso, inseguro, angustiado).

## *La importancia del juego*

El Dr. Mariano Diez Benavides, explica la existencia de consecuencias que pueden desarrollarse a causa de algunas situaciones comunes dentro del hogar, las cuales mediante la existencia de límites son posibles de evitar; estas situaciones son (1992: 53):

- 1. Mandatos, órdenes, prohibiciones.** Hacen que el niño tenga resentimiento, así como sentimientos hostiles (peleas, desafíos).
- 2. Amenazas, regañños, advertencias.** Ocasionan que el infante se ponga en el papel de poner a prueba lo que sus papas le dicen.
- 3. Amonestaciones, exhortos, obligaciones.** Pueden ocasionar sentimientos de remordimiento y culpa, así como hacerle creer al niño que no tiene derechos.
- 4. Consejos, sugerencias.** Puede provocar una especie de dependencia, ya que el padre evita que el niño tome sus propias decisiones.
- 5. Sermones, argumentaciones, conferencias.** Ocasiona con frecuencia que el pequeño aparezca como subordinado, inadecuado.
- 6. Críticas, juicios, evaluaciones.** Cuando estas críticas son frecuentes, el infante puede llegar a creer que no es bueno y, que por lo tanto, sus padres no lo quieren.
- 7. Elogios, alabanzas.** Si estos son frecuentes, el niño puede llegar a ser dependiente de ellos, ya

que la carencia de los mismos, puede hacerles creer que algo está mal.

- 8. Ridiculizar, avergonzar.** Puede disminuir la imagen que el niño tenga de sí mismo.
- 9. Interpretaciones, retórica, análisis.** Frases como “no me puedes engañar” o “puedo verlo en tu cara”, impiden que el niño pueda entablar una buena comunicación con su papá.
- 10. Consolar, tranquilizar, ayudar.** En algunas ocasiones, estos mensajes pueden ser interpretados por el niño como el hecho de que el padre quiere que deje de sentirse como se siente en ese momento.
- 11. Interrogatorios, cuestionamientos.** Limitan la libertad de la persona a hablar tranquilamente.
- 12. Bromas, burlas.** Puede hacerle sentir al pequeño que el padre no tiene respeto por él y sus sentimientos.

Una verdadera figura paterna, debe permitir al niño conocer sobre su vida laboral, hacerle ver al infante que es una cuestión seria y respetable, es importante que los pequeños lo vean en función de las conquistas y logros generales y, no como hechos aislados y personales.

Es necesario que el padre desde la infancia de sus hijos, muestre interés por lo que acontece en sus vidas: el círculo de amigos que tiene, sus

intereses, las cosas que le desagradan, cómo va en la escuela,... todo ello no debe hacerle creer o sentir que es perseguido u observado. Lo ideal es crear un ambiente en el que el pequeño se sienta con la tranquilidad, la confianza y el gusto de hablar acerca de él con sus padres.

El éxito de la educación infantil dentro de la familia, depende de que se alcance una organización familiar, en donde tanto padres como hijos, respeten mutuamente su libertad y derechos en la medida posible, aprendiendo unos de otros, divirtiéndose y compartiendo la mayor cantidad de experiencias (Diez 1992: 60).

*La importancia del juego*

## *Los adultos también pueden jugar*

El jugar no es exclusivo del niño, sino también del adulto capaz de ser creativo y de utilizar toda su personalidad. El juego podría definirse aquí como una actividad ejercitada de acuerdo a reglas libremente consentidas y desligadas de toda noción de necesidad o de utilidad material. Es también, experimentar las propias facultades en las que opera la imaginación y en donde la fantasía se sobrepone a la realidad, **conciliando la libertad y la obligación.**

Según Blatner y Blatner, la necesidad de jugar en los seres humanos es permanente a través de toda la vida. Señalan que la base de la vida del

hombre es la habilidad para amar, para trabajar, para jugar y para pensar y la relación que se forme entre estos cuatro aspectos primordiales de su vida. Para estos autores, entre más cercana sea esta relación, podremos disfrutar nuestras actividades, aunque en algunos momentos impliquen un grado de presión, errores y frustraciones según la etapa de vida en la que estemos (1988: 7).

Sin embargo, en el mundo Occidental, estos cuatro aspectos se han ido separando cada vez más. Como consecuencia, el juego se ha ido dejando cada vez más como una actividad perteneciente a nuestra niñez y, que al ser adulto se lleva a cabo y se reconoce a través de prácticas más formales de competencia y actuación, como los deportes y las artes, donde existen una serie de expectativas y evaluaciones.

Es verdad que todas las actividades no pueden convertirse en juegos. Sin embargo, la alternancia del juego (actividad lúdica) y del trabajo (actividad obligada) ayuda a que el adulto acepte mejor este último, dándose la posibilidad de renovarse. Por otra parte, hay que tener en cuenta que una actividad realizada con gozo y placer, frecuentemente resulta ser más eficaz que cuando se estima desagradable, dejando una menor sensación de fatiga, aburrimiento y obligación.

Muchas disciplinas como la antropología, el desarrollo infantil, la psicología, sociología, etc., se han dado a la tarea de investigar más ampliamente acerca del juego, para dar a conocer su importancia en toda la existencia del ser humano y para buscar maneras para practicarlo. A partir de diversos enfoques, se han generado algunas técnicas para estimular el juego en el adulto, algunos ejemplos son (1988: 11):

1. "Los Nuevos Juegos"  
(Brand y Farrington, 1970).
2. El teatro Improvisacional  
(Stanislavsky y Spolin)
3. Teatro Creativo y Educacional.
4. Terapia Teatral.
5. El arte del Juego (Blatner y Blatner, 1988).

Todas ellas están basadas en la expresión teatral, y reflejan la preocupación por despertar el niño interno de los adultos, en este caso a través de un recurso artístico en específico.

Y es que para los niños, el juego se les da de forma natural, no tienen problema en interpretar otros papeles o fingir ciertas actitudes, mientras que al adulto le cuesta más trabajo apartarse de su realidad y sus preocupaciones, para poder jugar más natural y espontáneamente. Blatner y Blatner,

en su libro "The Art of Play", mencionan una serie de aspectos básicos que el juego del adulto debe tener para ser exitoso (1988: 13):

1. Oportunidad para crear **ideas espontáneas** que provengan de su imaginación.
2. Crear un **ambiente cálido** donde se ponga especial atención a la actividad en curso.
3. Mantener el grupo de juego lo suficientemente pequeño para **que todos puedan jugar** (10 personas aproximadamente).
4. **Contemplar el tiempo suficiente** para permitir que las personas se involucren y también se despejen y despreocupen.
5. **Eliminar el juicio**, competitividad y el análisis.
6. Contar con una persona que mantenga un flujo de actividades y que juegue como **guía**.

Según estos autores, el juego espontáneo se aprende de manera similar a nadar o andar en bicicleta, es una habilidad que se adquiere a través de la práctica y de mayores experiencias de juego.

Esto se debe a que probablemente el aprender a jugar de nuevo, cause un cambio de viejos hábitos y orientaciones de pensamiento, aunque realmente las estructuras del juego permanecen a lo largo de nuestra vida a pesar de haber crecido y a pesar de no practicar el juego constante.

## *La importancia del juego*

## *La necesidad de jugar con los hijos*

Como ya hemos mencionado anteriormente, **el juego es para el niño no sólo entretenimiento**, sino un trabajo, ya que es por medio de este que va adquiriendo nuevos conocimientos, mejorando sus capacidades para poder desempeñar nuevas tareas, vive nuevas experiencias, y sobre todo, es una forma de expresarse y de crear todas las maravillosas cosas que quizás el adulto no puede proporcionarles.

Existen muchas cosas que el niño debe de **aprender de sus padres**, como por ejemplo vocabulario, el funcionamiento de la sociedad, iniciando por la más pequeña, como lo es la familia; y, **¿qué**

**mejor manera de hacerlo mediante el juego?**; el padre mientras juega, puede proporcionarles al infante una cantidad de actitudes, habilidades e información necesarias para su crecimiento, y sobre todo, el deseo de aprender. Asimismo, el adulto podrá disponer de más tiempo para su persona, si aprende a jugar con su hijo, gozando al descender a su nivel.

Para poder llevar a cabo lo anterior, es necesario que el adulto no centre completamente su atención en la vida de su hijo, de la misma manera en la que el niño no debe de enfocar todas sus actividades en los intereses del padre; es importante que ambos tengan vidas independientes, de esta manera el niño no sólo aprenderá al estar con sus padres, sino también de aquellos momentos en los que tenga que estar solo, aplicando algunos conocimientos a nuevas experiencias, reforzando lo aprendido y mejorándolo, como lo son las estructuras mentales establecidas por Jean Piaget.

Lo anterior poco a poco lo comprenderá el padre, ya que será el niño el que le indique cuál es la necesidad que tiene, es decir, cuando quiera hacer ejercicio, se desperezará, correrá y brincará; si necesita desarrollar una actividad manual, edificará, construirá y usará las herramientas que crea

convenientes; cuando necesite información o estímulo, hará preguntas; cuando necesite amor, se acercará a sus padres; cuando quiera estar solo, pedirá que se le deje solo; y cuando necesite vivir una nueva experiencia, probará distintas actitudes y las aplicará a diversas circunstancias.

De esta manera, según el Dr. Mariano Diez Benavides, el padre no debe tratar de anticiparse a las necesidades del niño, ya que será éste el que le indique el momento en el que requiera de su presencia, y es la mejor manera de resolver dicha necesidad el juego mismo, ya que el niño no sólo percibe la importancia que tiene para su papá, sino que también lo ve en la misma perspectiva que él. (1992: 61)

Luise Saatmann, propone diez consejos a los padres de cómo deben de ver el juego en el niño, estos son (1960: 92-93):

- 1. Deben tomar en serio el juego de los niños,** puesto que para él es la preparación más importante para la vida.
- 2. Quien quiera comprender el sentido del juego** debe conocer y tener siempre presente el desarrollo del alma del niño.
- 3. No se deben de aplicar los juicios** de los adultos a las acciones de los niños y juzgar por tanto

como reprobables algunos actos, por ejemplo arrojarse las cosas, pisarlas, destruirlas.

**4. No deben de inquietarlos** por ciertos juegos, ya que con eso no hacen otra cosa que despertar el placer de que hagan corajes.

**5. Si se encuentran en la necesidad de limitar** los juegos de los juegos por respeto a la familia, no deben de imponer prohibiciones, sino encauzar su necesidad de movimiento por la vía justa.

**6. Deben dejarle un rincón** donde pueda jugar solo sin que lo perturben.

**7. No deben perturbarlo en el juego** sino en caso de absoluta necesidad.

**8. No deben intervenir arbitrariamente** en el juego, deben buscar el momento adecuado.

**9. El niño debe ejercitar variedades de juegos:** movimiento, comunidad, fantasía, juego-trabajo.

**10. El niño necesita juguetes** que no sean frágiles, que se ensucien poco y que dejen a la fantasía infantil la más amplia libertad.

Asimismo Luise Saatmann, menciona que el mejor juego que un adulto puede realizar con su hijo, es aquél en el que no existe la competencia, sino en el cual la participación es lo esencial, es decir; que la habilidad y rapidez que se necesiten, deberán ser proporcionales a la capacidad de comprensión y coordinación del infante para que pueda aprovechar el ejercicio (1960: 93).

## *La importancia del juego*

El juego forma parte de un derecho que tiene el niño, a tener una parte del tiempo materno y/o paterno, no sólo para recibir de su cuidado, alimento o corrección, sino también para que se distraiga y lo divierta. Ese momento debe de ser algo sagrado, en donde el infante sienta que ese tiempo es exclusivamente suyo, de esta forma al percibir que cuenta con su hora de juego regular; y siente que el padre realmente se divierte al acompañarlo y al convivir con él.

El Dr. Mariano Diez Benavides, recomienda que la hora del juego, se lleve a cabo de forma regular, puede terminar diariamente a una hora similar; el pequeño conocerá su espacio, y no exigirá más tiempo aparte del que ya posee (1992: 65).

Por otra parte, tampoco se recomienda que el padre exalte demasiado a su hijo, o trate de estimularlo excesivamente, ya que en lugar de aprender en esa proporción, puede llegar a ser tan inactivo como un niño abandonado.

Lo anterior no pretende ser una limitación para los padres en el cuidado de sus hijos, por el contrario, cualquier momento extra que puedan compartir con el pequeño será beneficioso para ambos. Sin embargo, si se destina un espacio exclusivo para convivir con los niños (quizás en el fin de

semana), no sólo será un buen momento para el infante, sino también para el adulto, pudiendo así salirse de la monotonía del trabajo, teniendo la oportunidad de salir a otros lugares que estén diseñados para la convivencia familiar, como lo es el presente proyecto.

Por último, es necesario aclarar y romper con la creencia de que es malo que el niño juegue con juguetes de niñas o viceversa, ya que en lugar de perjudicarlo, le permite tener un desarrollo más completo, por ello es recomendable que en el momento de jugar con su hijo, la madre juegue con el niño, así como el padre con la niña, de esta manera los pequeños acentuarán sus respectivas actitudes acordes a su sexo, sin dejar de conocer las actitudes del sexo opuesto (1992: 67).

## *Complementos para el juego y la convivencia*

### *1. Jugando juntos*

En la etapa de tres a seis años de edad, el niño comienza a ser más conciente de su entorno y de la sociedad. Dejan de observarse como un ser apartado de los demás y egocéntrico; empiezan a darse cuenta que forma parte de un todo.

Debido a ello, es importante que el pequeño comience a socializar dentro de sus prácticas diarias, que aprenda a compartir y a pensar en los demás. Johnson, Johnson y Holubec, señalan una alternativa práctica en la educación, para transmitir a los alumnos beneficios de lo que ellos definen

como **juego cooperativo**. Según estos autores el rendimiento efectivo en un grupo, dependerá principalmente del buen desempeño colectivo y no solamente del desarrollo personal (1999: 13).

*“La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. Es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos, para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás”*  
(Johnson, et. al.1999: 13).

Dentro de esta dinámica los niños pierden el sentido de competitividad que abunda en el ambiente escolar, esforzándose por complacer a los demás. En el juego cooperativo, los alumnos trabajan de manera voluntaria e interesada, contribuyendo con lo que cada uno puede hacer para lograr una meta común.

Para este proyecto, el concepto de juego cooperativo resulta fundamental, ya que conjuga los elementos más relevantes que conforman el proyecto y que ya han sido mencionados (**los niños pequeños, el juego y los padres**).

### *La importancia del juego*

Este espacio busca la **convivencia entre adultos y niños de tres a seis años de edad**. Tiene como objetivo la interacción entre los infantes, pero también aquella entre adultos y niños, así como entre los adultos mismos. Todos forman parte de un espacio público donde a través de actividades lúdicas, puedan alcanzar el bien común del aprendizaje.

De esta forma, si el adulto se acostumbra a recordar a través de actividades divertidas lo que era ser niño, probablemente pueda entender mejor a sus hijos, le dará más importancia a una actividad, que como se mencionó anteriormente es tan vital como otros aspectos de la vida del hombre, y que además, también le beneficiará para disfrutar más su vida y sus actividades diarias.

## ***2. Un buen ambiente***

En el caso de los niños, un buen ambiente físico motiva su aprendizaje y el juego, influye en el concepto que el párvulo se forma de la gente a su alrededor. Fomenta los sentimientos positivos del pequeño sobre sí mismo y lo motiva a ser más activo en su proceso de aprendizaje, así como a interactuar dentro de este espacio libremente.

Es recomendable que para diseñar un espacio para niños, como adultos nos pongamos en sus

zapatos, para notar lo que se está perdiendo de vista y lo que queda fuera de alcance. Y es que muchas de las decisiones acerca del entorno de los niños son tomadas por los adultos, lo cual puede desplazar las necesidades reales del infante. Su lugar tanto en el hogar como en la escuela tradicional, es en su mayoría planeado a partir de las necesidades de los adultos, en donde además de adaptarse, el niño debe apegarse, a ciertas reglas de comportamiento (Asensio 1978: 3).

A esto se suman las presiones de la vida adulta en familia (económicas, laborales y sociales), como otra posible limitante para dirigir la atención a otros aspectos dentro del hogar y de la escuela. Es así como la expresión del ser infantil en la vida diaria, puede ser limitada de manera importante dentro de los dos entornos que son fundamentales para su desarrollo.

Debe tener las comodidades humanas básicas, además del equipo y mobiliario para la enseñanza y diversión, promoviendo el desarrollo físico, social, intelectual y emocional. Asimismo, debe proveer espacio para actividades de aprendizaje y lugar para el movimiento en el juego colectivo e individual. Los criterios básicos que deben tomarse en cuenta para el desarrollo de un espacio infantil, que pueden aplicarse también al uso del

adulto, son los siguientes (Mack y Gilley 1980: 77-95; Brewer 1992: 173-185):

**1. Ubicación.** El lugar debe ser accesible para las familias, hay que considerar el terreno natural del lugar, el drenaje, las zonas de estacionamiento, ascenso, descenso y espacio para el patio de juegos, situación de calles y edificios y características del paisaje. Es importante que otras actividades no interfieran con el juego.

**2. Espacio.** Existe una relación entre la calidad del espacio y las actitudes de niños y profesoras. Un centro bien arreglado alienta a los niños a explorar voluntariamente el equipo, y a participar en el juego tanto individual como colectivo. Un lugar desorganizado, apaga el interés de un pequeño y puede alentar la conducta indisciplinada.

**3. Color.** Tienen una influencia psicológica. Afectan el modo en que actúan y sienten los niños. Los tonos deben relacionarse con las dimensiones de las salas, las actividades que se llevan a cabo, el tiempo invertido en cada espacio y la luz natural.

**4. Luz.** Las necesidades de iluminación varían de acuerdo con el tipo de actividad a realizar y el número de niños participantes en cada lugar para aprovecharlo al máximo.

**5. Acústica.** El ruido fuerte puede distraer en el ambiente de aprendizaje y afectar el comportamiento, ya que pueden irritarse y a aumentar su propio nivel de sonido.

**6. Equipo.** Influye en forma vital en la enseñanza, el aprendizaje y la efectividad recreativa que una profesora puede lograr. Algunas características que debe de cumplir, son:

- a) Debe ser **sugestivo**, estimular a los pequeños tanto intelectual como físicamente. La variedad de tipos y tamaños de equipo también inspira el interés y la curiosidad.
- b) Es un **instrumento socializador**, como vehículo para explorar ideas; sirve como apoyo para experiencias de aprendizaje, alentando la habilidad en el control motor y físico.
- c) Ser **seguro** sin características peligrosas.
- d) Apropiado **en tamaño, altura y peso**.
- e) Deberá ser **durable y firme**, resistir el uso rudo y el peso de un adulto.
- f) Debe servir para **más de un propósito**.
- g) Debe haber **suficiente** para que todos elijan una actividad a realizar.

**7. Transito.** El equipo situado apropiadamente dirige el transito en forma lógica a través del espacio, minimizando interferencia de unos niños con

## *La importancia del juego*

otros. Se promueve el aprendizaje y la seguridad cuando el patrón está definido con claridad y los párvulos lo identifican con facilidad.

Permitirles a los niños que tengan un impacto en su ambiente personal es tan importante para el desarrollo como para su educación temprana. No hay mejor manera de explorar quiénes son, qué son y dónde están; se les da confianza y una imagen positiva de ellos mismos (Asensio 1978: 6).

Sin embargo, no sólo en los ambientes infantiles es importante la **libertad y la flexibilidad** del espacio. El adulto también debe adaptarse a estructuras de espacio y de comportamiento en su trabajo y en el hogar, que también lo limitan.

Tanto para niños como para adultos, es importante que no siempre sientan la obligación de usar los espacios de cierta manera establecida, como sucede en los entornos donde pasan la mayor parte de sus vidas. El ser humano se expresa a través de sus movimientos, por lo tanto, es fundamental que esta necesidad natural no se vea coartada por un entorno rígido e impuesto. El poder desplazarse y acomodar ciertas cosas libremente según las necesidades del usuario en algún momento, le permite expresar internamente su identidad (Whyte 1990: 67-73).

Durante toda su vida, el individuo tiene que adaptar su comportamiento a la escuela, el trabajo y el hogar; siendo fundamental para la vida que éste tenga algunos momentos o espacios donde pueda manifestar libremente su identidad. De esta manera tanto niños como adultos podrán involucrarse **sin preocupaciones o prejuicios** en actividades informales que requieran de su imaginación por medio del juego, el cual habrá sido estimulado previamente mediante el diseño del ambiente, basado en sus necesidades.

### *3. Un buen tercer lugar*

La vida social en la actualidad ha cambiado drásticamente en las últimas décadas, el desarrollo económico y social ha dado paso al crecimiento de las ciudades y a nuevas dinámicas dentro de las comunidades. Es por ello que ahora, la presencia de los espacios públicos en la vida cotidiana de los seres humanos, ha cobrado en los últimos años un papel fundamental como oportunidad para reintegrarse a la vida social, separada de las presiones y exigencias de casa, escuela y trabajo.

Debido a que el espacio que se propone en el proyecto tiene un carácter de espacio público, es necesario poseer información significativa sobre lo que es un espacio público, así como los

requisitos con los que nuestra propuesta debe cumplir para serlo.

Para este caso de estudio, hemos tomado al PPS<sup>1</sup> como referencia a diferentes conceptos que contribuirán a la mejor definición y sustento de nuestra investigación.

PPS se fundó en 1975 en los Estados Unidos y es una organización sin fines de lucro, dedicada a la investigación, creación y sustento de los espacios públicos que construyen las comunidades. Para PPS estos lugares (como plazas, parques, edificios, transporte y mercados públicos) resultan importantes para la comunidad y sus experiencias diarias. Han creado todo un proceso de análisis e investigación, para arrojar datos sobre las personas y cómo usan los espacios, con la finalidad de realizar mejoras o plantear lugares públicos totalmente nuevos (PPS: [www.pps.org](http://www.pps.org)).

Para poder definir de mejor manera el carácter que tendrá el lugar que propondremos, encontramos un concepto conocido como **tercer lugar**, que da una mejor idea del objetivo que se quiere alcanzar.

El concepto de tercer lugar o grandiosos buenos lugares, fue creado por el sociólogo urbano

estadounidense Ray Oldenburg, actual profesor de la Universidad de West Florida. Esta idea surgió de su propia observación, la cual posteriormente lo llevó a concluir en la gran importancia que tiene para las personas el reunirse informalmente en lugares públicos.

Para Oldenburg, un tercer lugar se define como un espacio público donde las personas puedan interactuar y reunirse. Este lugar, a diferencia del hogar y de la escuela conocidos como el primer y segundo lugares respectivamente, permite que las personas hagan a un lado sus preocupaciones. Se dedican a disfrutar de la experiencia que viven dentro de este espacio, de manera individual o en compañía de otros seres humanos. Las personas se reúnen en estos lugares de manera voluntaria, alegre e informal. Para Oldenburg, estos buenos lugares dentro de los cuales encontramos cafeterías, parques públicos, calles y oficinas, fundamentales para la vida comunitaria y para la vida social (PPS:[www.pps.org/info/placemakingtools/placemakers/roldenburg](http://www.pps.org/info/placemakingtools/placemakers/roldenburg))

Es decir, existe una necesidad de crear espacios que sean accesibles para la **convivencia de las familias y de la sociedad**, en donde se puedan expresar libremente, sin la presión de la vida profesional o de su situación económica y social; esto

## *La importancia del juego*

es una necesidad vital que todo ser humano tiene derecho a cubrir:

El espacio que se propone en este proyecto en donde las familias con niños pequeños, de tres a seis años de edad asisten de manera voluntaria, entra dentro de esta clasificación de lugares.

Del mismo modo que un tercer lugar, este espacio difiere de la escuela y del hogar (en donde los roles de padre y maestro son llevados de una manera muy seria), al buscar el **esparcimiento y reunión de la familia**,

Sin embargo, este lugar busca funcionar como enlace entre estos dos espacios principales o primeros lugares, al estimular y promover el buen desarrollo de los infantes en sus primeros años de vida en los entornos donde se involucre.

Tiene como propósito principal, **invitar a los adultos a conocer más sobre el desarrollo de los niños de una manera práctica y divertida**, que les ofrezca información en forma de actividades, sobre lo que necesitan y lo que es importante a esta edad. También busca crear una buena convivencia con otros adultos y los niños de los alrededores con los que pueden identificarse y fomentar la interacción social y comunitaria.

*“What suburbia cries for are the means for people to gather easily, inexpensively, regularly, and pleasurably -- a ‘place on the corner,’ real life alternatives to television, easy escapes from the cabin fever of marriage and family life that do not necessitate getting into an automobile.”*

*(PPS: [www.pps.org/info/placemakingtools/placemakers/roldenburg](http://www.pps.org/info/placemakingtools/placemakers/roldenburg))*

*“Lo que el suburbio pide a gritos son medios para que la gente pueda reunirse fácilmente, sin gastar tanto, regularmente y placenteramente; un lugar cercano, alternativas de vida reales a la televisión, escapes sencillos a la rutina del matrimonio y de la vida familiar que no requieran de subir a un automóvil”*

Este tercer lugar busca ser **punto de encuentro no solo de los niños con su entorno**, sino también de la **familia y la comunidad** que convive con la población de esta edad.

Lo importante en este espacio, es el aprendizaje colectivo por medio del juego, que contribuye a una mejor vida social, a partir del **núcleo más cercano y sólido, la familia**.