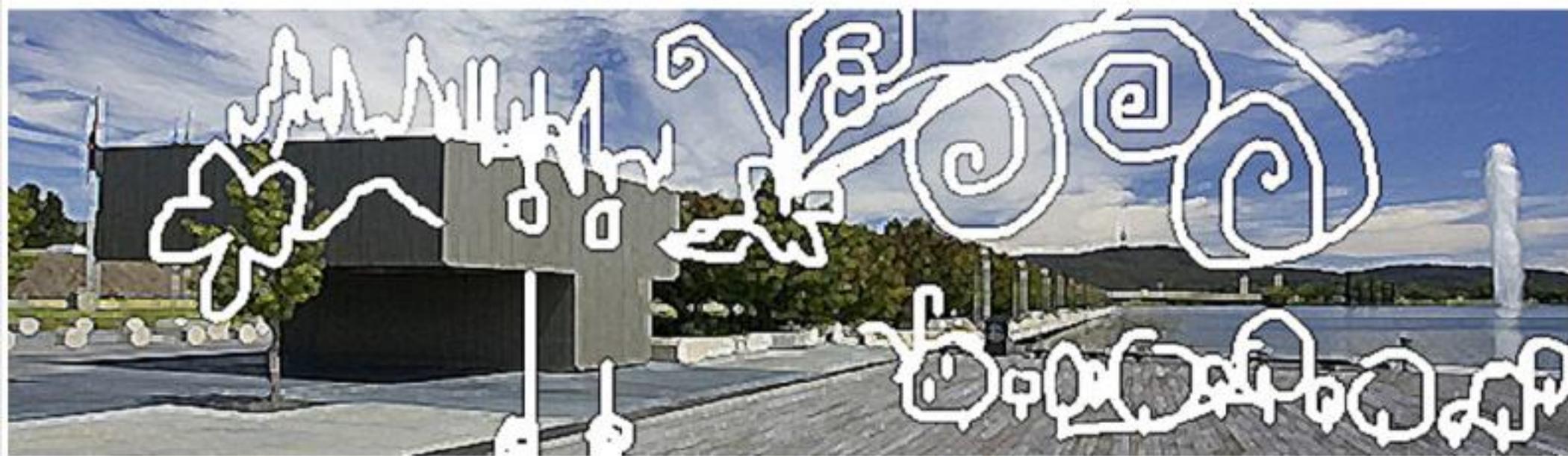


Capítulo 2

ESPACIOS LÚDICOS



En la actualidad, el espacio del niño está cambiando con la tecnología y la ciencia debido a que todo puede ser manipulado: la distancia, el tiempo, la energía, etc. convirtiéndose en materia oficiosa de diseño para concebir un mundo en muchos casos ideal, pero no por eso el mejor.

En el ámbito de la arquitectura de interiores, el niño debe ser considerado un ser demandante y usuario de la arquitectura. El arquitecto debe contemplar ciertas características como son: personalidad, cultura, situación, género, edad, expectativas, etc., que permitan al niño desarrollar su dimensión imaginaria, con el fin de lograr que actúe en simonorfía con el ambiente.

El espacio para los niños en la primera fase es desarrollado dentro de una forma continua. En cuanto a las etapas de reconocimiento de los objetos y el espacio se tiene que ellas se pueden clasificar en tres predominantes:

1. La de los objetos y el espacio dominantes.
2. La de los objetos y espacio dominados.
3. La manipulación de los objetos y el espacio.

En la primera etapa el niño observa y experimenta una vista a la naturaleza de objetos naturales y artificiales, que en ningún momento pueden ser considerados como propios, ya que todo le es ajeno.

En la segunda etapa, el infante conoce los objetos y el espacio, y a través de todos sus sentidos, de manera simultánea, trata de apropiarse de ellos. El espacio tiene que ver con extensión, distancia y tiempo, el niño tendrá una idea de estos aspectos al intervenir en este, de forma consciente e inconsciente.

En la tercera etapa el infante llega a manejar, utilizar y usar a su libre conveniencia el espacio, el tiempo, la distancia y los objetos; es decir es atraído a la modificación del espacio mismo. Ya en este sentido podrá aplicarse a la vida, a modo de juego.

El juego es clave para el aprendizaje y el desarrollo. El juego da a los niños y niñas conocimiento y experiencia y les ayuda a desarrollar la curiosidad y la confianza en sí mismos. . . El juego desarrolla la capacidad verbal, de pensamiento, de planeamiento y de organización, y el poder tomar decisiones.” (UNICEF Convención sobre los Derechos del Niño 1989 . ONU)

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. Por tanto, si se revisa el sentido del espacio para los niños, este comienza con el movimiento y la relación de los objetos. Y se recomienda acudir a la etapa de desarrollo en la cual se incluya el infante.



El área interna constituye toda la zona exterior de las instalaciones accesibles a los niños y el personal autorizado de la institución, es por ello que debe estar sujeta a normas de seguridad.

Los exteriores pueden dividirse en distintos espacios funcionales, dependiendo de las posibilidades que ofrezca el diseño, estos deben complementar el concepto funcional de la edificación y deben apoyar la línea pedagógica de la institución.

El planteamiento de los espacios lúdicos parte de que el diseño es la creación de un espacio para niños que lleva implícito el hecho de que puedan vivir sus fantasías y desarrollar su imaginación de la mano del aprendizaje. El encuentro que ellos tengan con la arquitectura puede ayudarlos a experimentar la relación entre ellos mismos y todo lo que le rodea.

2.4 Aplicación de Espacios Lúdicos

Como habíamos mencionado anteriormente, el espacio lúdico es un lugar creado y pensado exclusivamente para el niño, en donde satisface sus necesidades espaciales, pedagógicas y psicológicas, siempre a través de un importante elemento: el juego.

A continuación se presentan 9 ejemplos entre escuelas, guarderías y lugares públicos que son “espacios prototipo” arquitectónicamente lúdicos y que llevan inmerso en todo sentido el juego.

Estos espacios son sugerentes, concebibles, limpios, seguros, luminosos, con exteriores e interiores funcionales, estéticos con un buen uso de colores llamativos y buenas aplicaciones tecnológicas y constructivas; espacios que permiten al usuario aprender, jugar y soñar. Ambientes imaginativos que son muestras para el diseñador que desee crear espacios más adecuados a los niños.



Imagen 1. Quiosco en Commonwealth Place, Australia



Fuente: <http://blog.bellostes.com>. Fecha de consulta: 27 de marzo

El quiosco Commonwealth Place, está situado en el centro político-administrativo de Australia, dentro de un entorno sobrio y solemne, rodeado de instituciones como el parlamento, el tribunal superior, la galería nacional, etc. Este pequeño quiosco, destinado a la venta de helados y bebidas, es un ejemplo de cómo incorporar un pequeño espacio lúdico en un contexto bastante solemne para un usuario adulto.

El quiosco adopto una estructura escultórica bastante sencilla, de estilo minimalista, adaptándose así al contexto. Para darle ese carácter lúdico, se incorporó una disonancia en la estructura en cuanto a forma y color. El alero posee un hueco en donde bajan cilindros en diferentes niveles en vivos colores que contrasta con lo lineal y color gris claro de la estructura total. Esto crea un interesante juego de luz y color. (Ver imagen 1).

Imagen 2. Children's Activity Center, Australia



Fuente: <http://blog.bellostes.com>. Fecha de consulta: 27 de marzo

El centro de actividades lúdicas y educativas para los niños de Australia: Children's Activity Center, se ha construido con cuatro contenedores abandonados y con materiales reutilizados con el objetivo de construir un edificio evitando la producción de residuos. Todos los materiales utilizados son reciclados, desde los contenedores, las carpinterías, los revestimientos, el equipamiento en baños, cocina y muebles. Este espacio, además de ser rico en pedagogía también es un aporte a la educación del niño en la conservación del medio ambiente. (Ver imagen 2).

Imagen 3. Multimedia pavilión, China



Fuente: <http://blog.bellostes.com>. Fecha de consulta: 27 de marzo

El pabellón multimedia de Jinhua, es una sala de proyecciones que aporta al niño así como al adulto, una reflexión espacial sobre el lugar de encuentro social que define la acción de mirar y escuchar historias. La estructura esta compuesta por la adición de dos conos invertidos, construidos con una secuencia continua y dinámica de franjas (fotogramas), que modulan la forma y el uso del espacio. Las franjas construyen las gradas exteriores y constituyen la envoltente del espacio interior. El pabellón es un plano elevado desde donde se puede observar la planicie del parque (la realidad), en este caso la pantalla en que se proyectan las películas (la ficción). (Ver imagen 3).

Imagen 4. Instalación “Ko no mo to” Japón



Fuente: <http://blog.bellostes.com>. Fecha de consulta: 27 de marzo

El “Ko no mo to” en Japón, es una manera diferente y además creativa de cómo educar a los niños con espacios lúdicos no precisamente fijos sino que estacionarios.

“Ko no mo to” es una instalación lúdica temporal construida con cartón. En el centro del espacio se encuentra un gran árbol en donde propone actividades diversas como: trepar, deslizarse por toboganes o simplemente descansar, y en el suelo encontramos cojines y colchonetas en forma de frutas en donde se pueden detener a leer, descansar, platicar, etc. (Ver imagen 4).

2.5.4 Psicología infantil. ¿Como aplicarla en ambientes lúdicos?

Muchos estudios han indicado que los niños desde que se encuentran en el útero reciben una influencia directa de las emociones y pensamientos de la madre. Al nacer, al niño otras nuevas emociones y sensaciones le reciben y este entorno es influenciado en él, de manera que es importante que todos los detalles jueguen en perfecta armonía no solo de manera estética y funcional, sino también buscando la estimulación para un mejor desarrollo.

A La hora de diseñar un espacio para uso infantil es importante identificar la personalidad del niño, Tranquilo o Energético; otros estudios que hablan de cómo crear ambientes infantiles a base del Feng Shui clasifica a los niños como Yin el tranquilo y Yang el Energético, pero para los espacios como escuelas, kínder y orfanatos nos encontramos con la problemática que el espacio será utilizado por varios niños con diferentes personalidades: (Ver Tabla 2. Pag 21)

Tabla 2: Cuadro de personalidades del niño

TRANQUILO (YIN)	ENÉRGICO (YANG)
Inactivo	Excitado
Sosegado	Bullicioso
Introverso	Sociable
Quieto	Muy Activo
Concentrado	Impaciente

Una vez definido que tipo de personalidad identifica al niño, se debe buscar el estilo del ambiente opuesto, sin abusar en colocar grandes cantidades, para poder equilibrar y estimularlo en caso de diseñar para un solo niño. Para espacios enfocados a 2 o más niños se deben mantener el equilibrio de las personalidades. (Ver Tabla 3. Pag 22)



Tabla 3: Cuadro para aplicar el estilo en los ambientes

NIÑO TRANQUILO (YIN)	NIÑO ENÉRGICO (YANG)
<p>Elementos acuáticos</p> <p>Cuadros alegres</p> <p>Césped</p> <p>Plantas vivas</p> <p>Reorientar Puertas/Ventanas</p> <p>Rodear la casa de Luces</p> <p>Tejado Rojo</p> <p>Colocar objetos opuestos en el jardín como piedras, rocas..</p>	<p>Iluminación tenue</p> <p>Música tranquila</p> <p>Pintar detalles negros</p> <p>Pocas Plantas</p> <p>Colocar móviles</p> <p>Fuentes de Agua</p> <p>Tonos Azules</p> <p>Evitar ruidos en la casa</p> <p>Cortinas Guesas</p> <p>Cristal de roca</p> <p>Televisión (es recomendable tenerla en un mueble con puertas para cuando no se esta utilizando ya que una televisión apagada puede ser objeto de distracción por encender.)</p>

2.5.6 Psicología del color. ¿Como aplicarla en ambientes lúdicos?

Los colores usualmente se manipulan con un propósito decorativo, pero es importante conocer que estos producen efectos psicológicos y fisiológicos bien definidos, con estos podemos crear ambientes estimulantes, sosegados, creativos, relajados, etc. Y de la correcta elección de los colores depende el desarrollo del niño. A la hora de aplicarlos en un espacio es importante la función de la habitación y las actividades que los niños realizaran en ella, tomando en cuenta el equilibrio de las personalidades. (Ver Tabla 5. Pag. 24-25)

Tabla 5: Cuadro de efectos y usos en los colores

COLOR	EFFECTOS Y USOS
Rojo	Anima y activa. Usar solo en detalles. Es adecuado utilizar en mayores proporciones en niños deprimidos.
Rosa	Proporciona calma y reduce temores. Para niños con problemas de sueño es adecuado utilizarse en espacios de descanso. En caso de guarderías, kinder y orfanatos solo de niños varones se puede aplicar en pequeños detalles ya que en nuestra cultura es asociado a lo femenino.
Amarillo	Claridad y Optimismo. Cuando un espacio carece de ventanas grandes es muy adecuado. También en los espacios para la comida es recomendable por los niños con problemas de apetito.
Anaranjado	Este color no es muy recomendable ya que provoca en la psicología infantil el deseo de pertenencia y desconcentración.
Verde	Aprendizaje y Cambio. Es adecuado para niños pequeños, y no tanto para los adolescentes ya que induce a peter pan, el niño que nunca crece.
Violeta	Exploración al misticismo. Ideal para habitaciones adolescentes, y si se usa para espacios infantiles debe ser de tono pastel muy suave, o en acentos.



