

PARQUE INFANTIL EN ESCUELAS PÚBLICAS RURALES PARA EL AFIANZAMIENTO PSICOMOTOR

Rural public schools playground for psychomotor strengthening

Ana María Parra Cuenca

SÍNTESIS:

La educación rural colombiana ha venido desvirtuando las potencialidades del acto del juego en los estudiantes, pero actualmente las escuelas no poseen los instrumentos adecuados para el libre esparcimiento de los niños o los elementos que conservan se encuentran desgastados y corroídos. Este informe pretende dar una solución real a la problemática de los parques infantiles propios del contexto de la educación rural. Se analizaron tipologías existentes, el estado actual de las escuelas rurales en el Valle del Cauca, teorías sobre el juego y la psicomotricidad, entre otros, que permitieron ampliar conceptos sobre la recreación infantil y la implementación de prácticas agrícolas, con el fin de llegar a resultados que favorezcan a una comunidad relegada por muchos entes gubernamentales.

DESCRIPTORES: Educación rural, desarrollo psicomotor, recreación, diseño experiencial.

ABSTRACT:

Colombian Rural education has been distorting the potential of the gaming act students where schools currently do not have the right tools for the free entertainment of children or the elements that are conserved worn and corroded. This report aims to provide a real solution to the problem of playgrounds specific to the context of rural education, which analyzed existing typologies, the current state of rural schools in the Valle del Cauca, theories of play and motor skills among others, that allowed expanding child recreation concepts and implementation of agricultural practices in order to reach the results in favor of a community relegated by many government agencies.

DESCRIPTORS: Playground, School education, Psychomotor, Agricultural, Public school, Rural zone, Recreation, Didactic, Play, Experiential design.

Es en el juego y sólo en el juego donde el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo.

Donald Woods Winnicott

1 Trabajo de grado

2 Graduada del programa de diseño industrial UCP en 2013-2

Los animales, al igual que el ser humano, han utilizado el juego para divertirse y afianzar las relaciones con otros individuos. Es una actividad que siempre ha existido, pero solo hace menos de 100 años se reconocieron todos los beneficios psicológicos, motrices, mentales y sociales que se desarrollan en una persona al practicar el acto del juego.

A partir de este reconocimiento, el juego ha estado cada vez más presente en los modelos pedagógicos de la educación escolar. Gracias a los aportes significativos que brinda al aprendizaje y desarrollo de los estudiantes es común encontrar en escuelas urbanas un espacio específico con elementos lúdicos que permiten al niño interactuar con estos en sus tiempos de ocio.

Lamentablemente, esta situación no se ve reflejada en las escuelas públicas rurales, ya que aunque algunos profesores reconocen los beneficios de las actividades lúdicas en los estudiantes, existe poca inversión en el mejoramiento de la infraestructura recreativa en estas instituciones, y así mismo, el estado actual de los elementos lúdicos que poseen en algunas ocasiones es deplorable. Es común evidenciar parques infantiles elaborados con materiales que no son aptos para exteriores, u objetos desgastados y corroídos que en vez de aportar al crecimiento del niño, lo enfrenta a una situación de riesgo al estar en contacto con elementos que no le brindan ninguna garantía de seguridad.

Un aspecto clave en el desarrollo del proyecto es asociar actividades complementarias que realizan los estudiantes en las escuelas públicas rurales, como son las prácticas agrícolas hidropónicas que benefician a la comunidad y afianzan competencias cognitivas y sociales en el niño. De ahí que se

integran los conceptos de psicomotricidad y agricultura en la propuesta para generar doble usabilidad en dos temas que favorecen el desarrollo integral del niño y que puede ser utilizado como un elemento didáctico para apoyar no sólo las clases agrícolas, sino también las de matemáticas, geometría, ciencias naturales, entre otras., gracias a los conceptos de forma, conjuntos, unión, vértices, figuras geométricas y colores primarios que se encuentran implícitos en el diseño facilitando una educación experiencial.

Así pues, el proyecto busca reconocer las dificultades y competencias que se generan en el contexto escolar en espacios lúdicos, proponiendo nuevas alternativas de recreación para niños de escuelas públicas rurales, donde puedan afianzar su psicomotricidad y realizar prácticas agrícolas propias de su contexto social.

Por tal motivo, el objetivo principal del proyecto es diseñar un parque infantil para niños entre 5 y 10 años de edad que brinde dentro de las escuelas públicas rurales un espacio propicio para el afianzamiento psicomotor y facilite prácticas agrícolas en el usuario directo. El caso de estudio es la institución educativa Monseñor José Manuel Salcedo, sede Antonio José de Sucre (corregimiento el Bolo Alizal, perteneciente al municipio de Palmira, Valle del Cauca). Por sus condiciones infraestructurales, la escuela posee grandes deficiencias recreativas que han limitado el afianzamiento psicomotor de la población infantil, y además, posee un terreno que no brinda los suficientes nutrientes a la huerta infantil de la institución y no han logrado generar cultivos prósperos, apto para la ejecución de las prácticas hidropónicas.

Para el desarrollo de la investigación se emplea la metodología de diseño, de Rodríguez (1997), y la de diseño centrado en el usuario, de Norman (1990).

Materiales y métodos

Para la realización de este proyecto se toma como caso de estudio todos los niños entre 5 y 10 años de la institución educativa Monseñor José Manuel Salcedo. Se estudian las distintas medidas antropométricas, el desarrollo integral de los niños en ese contexto y cuáles son las limitaciones recreativas y didácticas propias del corregimiento El Bolo Alizal.

Así pues, tomando como metodología el diseño participativo, se logra interactuar con los usuarios directos. Gracias a los grupos focales de discusión se construye un diseño para los niños y por los niños, que arrojan los siguientes resultados:

- Material ecológico, resistente y durable que no atente contra las condiciones medioambientales del contexto (madera plástica).
- Uso de formas geométricas para afianzar la psicomotricidad y que se pueda considerar una herramienta didáctica (domos infantiles de juego).
- Los ejercicios a realizar dentro del parque infantil deben ser de escalado, balanceo, gateo y braquiación, que permiten afianzar la psicomotricidad en la edad escolar.
- El parque infantil debe permitir la estimulación de juegos creativos y procesos de sociabilización.

- Se implementan bandejas de cultivos hidropónicas que afianzan procesos cognitivos en los niños y permiten producir alimentos propios para el beneficio de la comunidad.
- El parque infantil debe ser ensamblado por la comunidad, para generar tejido social.

Así pues, se plantea el concepto de diseño graficado en la Figura 1.



Figura 1. Concepto de diseño

El diseño final se expone en las Figuras 2 y 3.

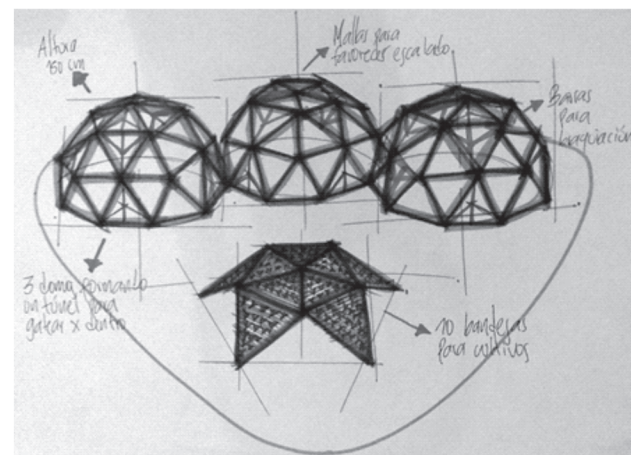


Figura 2. Planos del diseño final

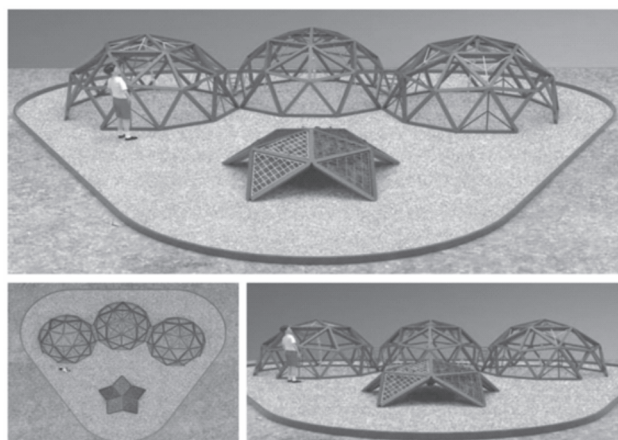


Figura 3. Proyección del diseño final

Discusión

Se establecen 11 variables para analizar el parque infantil actual (supuesto), que tradicionalmente implementan en las escuelas públicas rurales, comparando el parque infantil “Domodus” propuesto para determinar el rendimiento de cada una y sus posibles ventajas y falencias (Tabla 1).

VARIABLE	PARQUE ACTUAL	PARQUE PROPUESTO
Afianza psicomotricidad	4,3	4,3
Incentiva la creatividad	1.5	4.8
Producción ecológica	3.0	5.0
Aprendizaje agrícola	0.0	4.5
Interactividad social	3.9	4.1
Fácil mantenimiento	4.0	4.5
Implementa normativa	0.0	4.8
Superficie amortiguante	0.0	5.0
Formal - estético	3.7	4.7
Innovación	2,9	4,8
Contexto rural	3,7	4,2
TOTAL	27	50,7

Valoración:

0 – 0,9 No aplica 1,0 – 1,9 Regular 2,0 – 2,9 Bueno 3,0 – 3,9 Muy bueno 4,0 – 5,0 Excelente

El parque infantil “Domodus” cumple satisfactoriamente con las variables de análisis, superando en casi un 50% el rendimiento del parque infantil actual. Se configura como una propuesta altamente viable para ser implementada en el contexto rural vallecaucano, con impacto favorable en la población escolar objeto de estudio.

Referencias

Norman, D. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. España: Nerea.

Rodríguez, G. (1997). *Manual de diseño industrial*. México: Ediciones G. Gili.