



# Espacios de Acción y Aventura

## Dr. Javier Mendiara Rivas

*Doctor en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte  
Maestro Especialista de Educación Física  
Colegio Público Pío XII de Huesca*

### Palabras clave

circunstancia ambiental, interacción, juego, aprendizaje, desarrollo global

### Abstract

*The present article sets out to explain one of the educational practices carried out in the College of Infant and Primary Education "Pío XII", Huesca (Spain). In its beginnings, the spaces for action and adventure were a teaching experience done in such a way that the younger children could satisfy their need of play and movement in their own scholastic centre. Now it has changed into a teaching proposal, concrete and systematic, based on the pedagogic manipulation of the surrounding circumstances, that can be guided towards the carrying out of a natural physical activity in the education of children from 3 to 8 years old. In the spaces for action and adventure, each child in function of its personal characteristics can find the adequate surrounding situation to demonstrate its capacities and mark a rhythm of progressive advance in its development. In addition, the spaces for action and adventure constitute a peculiar mark that favours the appearance of a dynamic of interaction especially rich between children and between them and the adult. This dynamic of interaction drives the potential of the youngsters and allows various behaviours to be put in motion that lead them to an ideal development and balance of their personality.*

### Resumen

El presente artículo pretende explicar una de las prácticas educativas que se llevan a cabo en el Colegio de Educación Infantil y Primaria Pío XII de Huesca.

En sus inicios, los espacios de acción y aventura fueron una experiencia docente encaminada a que los niños pequeños pudieran satisfacer su necesidad de juego y movimiento en el propio centro escolar. Hoy día se han convertido en una propuesta didáctica, concreta y sistemática, basada en la manipulación pedagógica de la circunstancia ambiental, que puede orientar la realización de una actividad física natural en la educación del niño de 3 a 8 años.

En los espacios de acción y aventura, cada niño, en función de sus características personales, puede encontrar la situación ambiental adecuada para manifestar sus capacidades y marcarse un ritmo de avance progresivo en su desenvolvimiento.

Además, los espacios de acción y aventura constituyen un marco peculiar que favorece la aparición de una dinámica de interacción especialmente rica entre los niños y entre éstos y el adulto. Esta dinámica de interacción impulsa las potencialidades de los pequeños y posibilita que pongan en marcha diversos comportamientos que les conducen a un desarrollo óptimo y equilibrado de su personalidad.

### Introducción

El presente artículo pretende ofrecer una de las aportaciones innovadoras de mi tesis doctoral *Educación física y aprendizajes tempranos. Contribución al desarrollo global de los niños de 3 a 6 años y estudio de sus estrategias de aprendizaje en espacios de acción y aventura*, leída el 18 de septiembre de 1997 en la Universidad de Zaragoza

Doy el nombre de *Espacios de Acción y Aventura* a una de mis formas contextualizadas de trabajar la educación física con los niños del Segundo Ciclo de Educación Infantil y del Primer Ciclo de Educación Primaria de mi Colegio.

Cabe situar el origen de la experiencia *Espacios de Acción y Aventura* en el curso 1982-1983. Surge trabajando el espacio del placer sensoriomotor en la línea de Bernard Aucouturier. Es importante el estímulo inicial que me otorga la Escuela de Expresión de Barcelona. En el año 1985 (II Jornadas Nacionales de Educación Preescolar celebradas en Huesca) la llamo espacios de acción

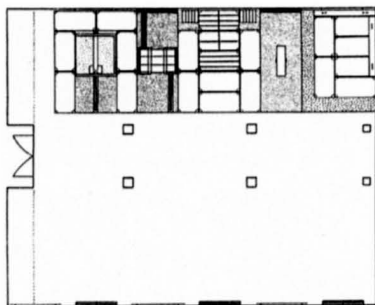


Figura 1.

construidos con material de uso en el Centro. La inserción del término *aventura* se produce el año 1986 bajo la influencia de mis estudios en el Instituto Nacional de Educación Física de Madrid. Registro ya la denominación *Espacios de Acción y Aventura* en una comunicación presentada a las I Jornadas Aragonesas sobre la educación física en la escuela rural (Monzón, febrero de 1987). Dentro de un constante proceso de investigación en la acción, la orientación actual ha recibido el influjo de los cursos de doctorado realizados en la Universidad de Zaragoza desde el año 1991 al 1996.

Concibo los *Espacios de Acción y Aventura* como un procedimiento didáctico que utiliza la manipulación pedagógica de la circunstancia ambiental para potenciar el juego, el aprendizaje y el desarrollo global de los niños pequeños. Son, pues, mis objetivos:

- Que los niños jueguen y en ese jugar alcancen la autonomía, desarrollen su capacidad creativa y potencien su adaptación al mundo exterior.
- Que los niños aprendan y en ese aprender adquieran competencias, desarrollen capacidades y aprendan a aprender.
- Que los niños maduren y en ese madurar desarrollen todos los aspectos componentes de su personalidad (biológicos, cognitivos, afectivos y sociales).

Con diversos objetos y aparatos que puedo disponer en el gimnasio del Colegio, confecciono trece montajes de grandes dimen-

siones de modo que todos los niños de una clase puedan ocuparlos implicándose globalmente.

La composición de los montajes y su adecuado aprovechamiento pedagógico aconsejan que cada uno pueda permanecer fijo en el gimnasio durante varios días. En función de las respuestas infantiles, yo busco el equilibrio entre persistencia y variabilidad y cambio el montaje normalmente cada dos semanas.

El gimnasio no fue construido como tal sino como sala múltiple en la que se pueden realizar diversas actividades normalmente relacionadas con el movimiento y la expresión global de los niños. Para que otras labores docentes tengan cabida se hace necesario que los montajes dejen suficiente espacio libre. Once de los trece montajes ocupan un terreno fijo, 16 metros de largo y 5 de ancho, que representa aproximadamente un tercio del local (ver figura 1). Solo los dos últimos montajes invaden todo el gimnasio, pero con la posibilidad de desalojar y recomponer rápidamente las zonas de juego que ubico en el lugar reservado a otras posibles tareas.

Sucesivamente, a lo largo del curso, presento los trece montajes a los niños siguiendo un metódico orden basado en la clasificación de los juegos de Piaget (\*): juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos con reglas. Los juegos de ejercicio aparecen los primeros, potencian el funcionamiento sensoriomotor de los niños y motivan el placer de actuar. Los juegos simbólicos aparecen después, estimulan la actividad representativa de los pequeños, actividad que implica un alto nivel de desarrollo intelectual y emocional. Al sistema de los juegos simbólicos se superponen progresivamente los juegos con reglas que impulsan la acción reflexiva de los niños e incrementan su capacidad de organización social.

Yo tomo esta clasificación y la adapto a mi práctica en la que ejercicio, símbolo y regla no son estructuras lúdicas por sí mismas, sino tres moldes en los que introduzco el jugar y en ese jugar el contenido de enseñanza:

- Desarrollo de habilidades motoras y aumento de la eficacia motriz.
- Adquisición de competencias y construcción de conocimientos.
- Adopción y mejora de actitudes personales, de valores socioafectivos y la aceptación de normas.

Sin perder de vista el sentido de globalidad de esta etapa educativa (3 a 8 años) y teniendo en cuenta la profunda interdependencia existente entre los tres estadios de juego, respeto su orden cronológico de aparición (ejercicio, símbolo, regla), su grado creciente de desarrollo intelectual (actividad sensoriomotora, representativa y reflexiva) y su carácter transitorio de la individualidad (ejercitarse uno solo) a la socialización (las reglas suponen necesariamente relaciones sociales o interindividuales). Contemplo tres ciclos, a modo de bloques temáticos. Cada ciclo o bloque temático engloba una serie de montajes con características comunes. Doy a cada ciclo o bloque temático y a cada montaje que lo compone un nombre de acuerdo con el tipo de ambiente que he querido crear:

**Ciclo I. Juegos de ejercicio. Espacios naturales.** Cinco montajes cuya construcción pretende acercar las actividades en el entorno natural al gimnasio. Se proponen elementos materiales y motivacionales que potencian la consecución de una creciente autonomía y autocontrol en la acción de jugar.

Dentro de los rasgos propios del ciclo, cada montaje posee un grado distinto de peculiaridad y tiene la misión de motivar la aparición de determinados comportamientos:

**Montaje n.º 1: *explorada*.** Este primer montaje se compone de una sola zona de juego, grande y bastante llana, como una pradera. La zona lúdica estimula la participación de los niños llevándolos gradualmente del suelo duro, exterior y periférico, al blando, interior y central, a través de los siguientes elementos materiales: losetas as-

(\*) Para Piaget, "tres grandes tipos de estructura caracterizan los juegos infantiles y dominan la clasificación de detalle: el ejercicio, el símbolo y la regla" (*La formación del símbolo en el niño*. FCE, Méjico, 1984, p. 153).



fálticas, moquetas y colchonetas de menor a mayor blandura y grosor.

**Montaje n.º 2: vacaciones en el pueblo.** Este montaje propone varias zonas de juego claramente diferenciadas y con suelo distinto e irregular que potencia el funcionamiento del esquema sensoriomotor de los niños. Recrea un ambiente rural lleno de esos sitios divertidos que están cerca de los pueblos: el río, la era o el pajar, un montículo o montaña, un terraplén o tobogán y una granja o corral.

**Montaje n.º 3: campamento de verano.** Este montaje confiere al espacio lúdico la condición de lugar de acampada, camping familiar que está rodeado de itinerarios y escenarios naturales que los niños pueden explorar. Se trata de ir de acampada a un prado cerca del cual se encuentran varios lugares muy interesantes para visitar y jugar: un camino de obstáculos, un peñasco, una ladera y una caverna, un barranco y una gruta, un sendero, una cueva y una roca de escalada (fig. 2).

**Montaje n.º 4: excursión a la montaña.** Este montaje sitúa la acción en un paraje montañoso al que vamos de excursión. Se trata de un lugar lejano y desconocido en el que los niños pueden hacer muchas cosas, pero que deben examinar con cuidado, pues está lleno de riesgos y peligros que primero deben tener en cuenta y luego superar: ruinas, altiplano, repisa, travesía y guarida.

**Montaje n.º 5: espacio ¿aquí qué?** Este montaje incorpora nuevas variables y aumenta el grado de dificultad de apropiación espacial, como culminación del Ciclo I destinado a la consecución por parte de los niños de una suficiente autonomía, eficacia y seguridad en la acción de jugar. Promueve el aprendizaje de la autointerrogación ¿aquí qué?, sugerida por el adulto, de modo que los niños puedan construir conscientemente sus propias tareas y alcanzar por sí mismos sus propios aprendizajes en todas las zonas de juego: pasadizo, trampolín, puente, pasillo y caja o nido.

**Ciclo II. Juegos simbólicos. Espacios imaginarios.** Cinco montajes cuya construcción pretende trasladar mundos irreales,

fingidos por la fantasía, al gimnasio. Se incorporan elementos materiales y motivacionales que potencian una participación cada vez más atrevida y cada vez más creativa.

**Montaje n.º 6: fantasilandia.** Este montaje propicia un clima fantástico en el que los niños, a través de su imaginación, pueden vivir sus propias aventuras y sumergirse en una profunda actividad investigadora. Motiva la participación imaginativa de los niños el hecho de que el nombre y la construcción de las zonas de juego estén inspiradas en el cuento de Peter Pan: morada de los niños perdidos, rincón de los niños exploradores, fábrica de niños voladores, barco de los piratas malos y reserva de los indios peleones (fig. 3).

**Montaje n.º 7: laberinto.** Este montaje trata de incrementar el clima misterioso y aventurero iniciado en el montaje anterior. Busca estimular la imaginación y la fantasía de los niños de modo que sus producciones tengan un carácter más creativo. Quiere motivar a los niños invistiendo el espacio como un lugar lleno de misterio, de fantasía, de aventuras que pueden suceder en zonas tan sugestivas como: un laberinto de escaleras, un gran laberinto en el que hay trampas, túneles misteriosos, puertas secretas, estrechos pasadizos, pozos oscuros, un pantano, una cascada fantástica y un escenario mágico en el que los niños que se suben dejan de ser niños para convertirse en otra cosa.

**Montaje n.º 8: país maravilloso.** Este montaje enriquece la aparición de juegos de imaginación mediante nuevas propuestas encaminadas a que los niños conecten lo que hacen con lo que piensan de una manera cada vez más elaborada. Impulsa a los niños a tener "ideas maravillosas", que estén dispuestos a probar con las propias ideas hasta que encuentren la respuesta correcta. El espacio se presenta como un lugar maravilloso, en el que viven niños maravillosos, que son capaces de hacer cosas maravillosas en las siguientes zonas de juego: gomas asombrosas, puente del diablo, olla misteriosa, liana salvadora y brincador prodigioso.

**Montaje n.º 9: circo fabuloso.** Este montaje infunde simbología circense a ciertos

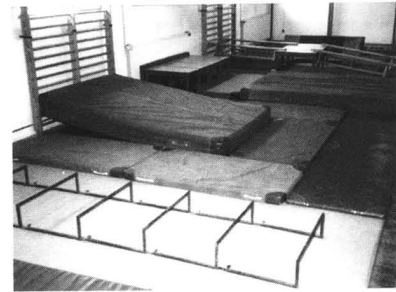


Figura 2.

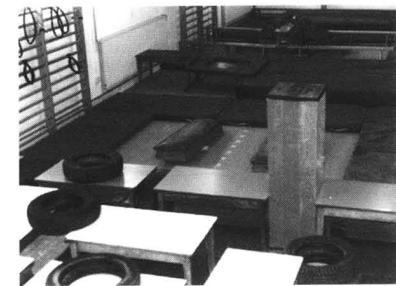


Figura 3.

elementos característicos del gimnasio de modo que contagien ilusión y optimismo a los niños en su interacción con ellos. Se aprovecha de la infraestructura de una de las franjas laterales del gimnasio (escalera horizontal colgada del techo, anillas, palo liso de trepa, espalderas) para crear un ambiente inspirado en el circo: escalera de acróbatas, zoológico, columpio de trapezistas, camino de equilibristas, palo liso de gimnastas, pista de volatineros y cuadro de escaladores.

**Montaje n.º 10: misión imposible.** Este montaje coloca a los niños en un ambiente general de aventura en el que pueden vivir la experiencia de sentirse útiles y valiosos. Se presenta como un lugar en el que intrépidos aventureros llevan a cabo misiones imposibles: tierras movedizas, rampa gigante, corredor sin retorno, templo maldito y poblado indígena.

**Ciclo III. Juegos con reglas. Espacios recreativos.** Tres montajes cuya construcción pretende transferir los lugares recreativos infantiles y sus normas al gimnasio. Se introducen elementos materiales y motivacionales que potencian una participación cada vez más organizada.



Figura 4.



Figura 5.



Figura 6.



Figura 7.



Figura 8.

**Montaje n.º 11: paraíso infantil.** Este montaje está inspirado en los propios niños y en su afición por los parques recreativos infantiles. Constituye un lugar altamente llamativo en el que los niños pueden actuar placenteramente sobre sus esquemas sensoriomotores al propio tiempo que hacen intervenir no solo la imaginación sino también, cada vez más organizadamente, la inteligencia y los sentimientos. Lo componen las siguientes zonas de juego: boca, casa, escalinata, balancín y castillo.

**Montaje n.º 12: parque de atracciones.** Este montaje convierte el gimnasio entero en un imaginario parque de atracciones formado por tres grandes zonas de juego inspiradas en ese tipo de recintos: montaña rusa, mesa deslizante y circuito de patinetes. Estas zonas promueven que los niños, a la par que se divierten, se adaptan con eficacia a una nueva y más amplia estructuración del espacio, se coordinen y equilibren suficientemente bien en relación con los objetos y desarrollen conductas de organización social y de colaboración con los demás.

**Montaje n.º 13: ferias.** Este montaje transforma el gimnasio en un espacio ferial lleno de motivos divertidos (casetas de tiro, atracciones sobre ruedas, grandes muñecos, música alegre), pero también de límites referidos a distancias de tiro, duración de viajes, cuestiones de orden en la espera, etc., que favorecen la aproximación de los niños al mundo de las reglas. La fotografía adjunta (fig. 4) recoge el sector de las casetas de tiro.

En cada uno de los montajes coloco normalmente cinco zonas de juego ligadas entre sí y armonizadas en cuanto a presentación de proposiciones. En total 63 zonas de juego que, en aplicación del concepto de zona de desarrollo próximo de Vygotsky, se convierten en auténticos instrumentos de ayuda altamente eficaces para el aprendizaje. Cada zona favorece el desarrollo de capacidades y la adquisición de competencias en función de las posibilidades de cada niño.

A la hora de construir los montajes y las zonas de juego, incorporo niveles de dificultad progresiva de modo que los alumnos tengan la posibilidad de implicarse en espacios cada vez más inciertos y en situaciones cada

vez más complejas que les permitan acumular sucesivas experiencias de éxito:

- La "fábrica de niños voladores" del montaje n.º 6 "fantasilandia" permite a los pequeños impulsarse en el trampolín y ejecutar saltos con trayectoria sesgada (fig. 5).
- El "brincador prodigioso" del montaje n.º 8 "país maravilloso" (zona que aparece en primer plano de la fig. 6) supone una progresión con relación a la anterior. Favorece que los niños puedan ejecutar impulsiones cada vez más eficaces en el trampolín para llegar a una superficie más elevada.
- La "pista de volatineros" del montaje n.º 9 "circo fabuloso" da la oportunidad a los niños de establecer puentes de mejora aprovechando las competencias previas obtenidas en las ocasiones precedentes. Esta zona (fig. 7) les permite llegar a una superficie elevada que tiene una extensión más reducida que la del "brincador prodigioso" y promueve que busquen soluciones de continuidad en la colchoneta más baja que está detrás.

Cada zona de juego, en función de los materiales empleados para construirla, de su decoración y del nombre que le he dado, puede incidir en todos o especialmente en alguno de los aspectos componentes de la unidad global del niño: factores perceptivo motores, físico motores y afectivo relacionales. Sin embargo, el centro de atención es el niño y no la zona de juego. Yo acepto que los niños puedan hacer algo distinto de aquello para lo que el espacio ha sido concebido:

- El "templo maldito" del montaje n.º 10 "misión imposible" es un cuadro de trepa múltiple que incide especialmente en los factores físico motores, pero puede despertar toda la imaginación simbólica infantil (fig. 8).
- En esta ocasión (fig. 9) el armazón del cuadro de trepa ornamentado con tela y papeles, sirve para poner a los niños en un contexto muy cargado en el plano emocional, recreativo por excelencia. Lo que no impide a los niños comprometerse en precisas ejecuciones motrices, como bajar por el banco deslizándose de pie.



- Con los mismos medios (armazón del cuadro de trepa y telas) se puede construir un "oso tragabolas" (fig. 10). La zona incita a que los niños realicen lanzamientos de precisión (clara inducción del trabajo hacia el desarrollo de los factores perceptivo motores), pero también puede surgir una batalla de pelotas entre niños que se sitúen dentro y fuera.

El material que empleo para confeccionar las zonas de juego tiene diversa procedencia. Mi experiencia es fruto de muchos años de dedicación. A lo largo de ellos he podido atesorar objetos que hoy día constituyen para mí un rico arsenal pedagógico. Pero esta riqueza no proviene tanto de la compra en tiendas de material deportivo, como de la afición por recoger elementos de la naturaleza, del interés por rescatar objetos de desecho, de la imaginación para aprovechar algunos que son de uso general del Centro, del entusiasmo por reciclar y elaborar aquellos que me interesan, de las ocurrencias para usar inespecíficamente diversos aparatos de educación física, de la perspicacia para combinarlos entre sí, de la invención de usos nuevos y, en definitiva, de la motivación por este tipo de pedagogía.

En este sentido, quiero señalar la polivalencia que otorgo a los objetos en la construcción de los montajes. Su utilización puede ser más específica en un momento dado o más indeterminada en otros casos en los que, empleados como instrumentos de investigación en el juego, permiten un contacto con ellos de tipo más emocional:

- Los plintos o sus cajones se convierten en casas, trenes, pasos elevados, muros, guaridas, puentes, puertas...
- Las colchonetas en prados, barrancos, piscinas, castillos de aire (paredes blandas)...
- Las cuerdas de trepa se tornan lianas de árboles...
- Las anillas de gimnasia deportiva pasan a ser columpios...
- El palo liso de trepa es un péndulo.
- El trampolín elástico permite volar.
- El carro porta-colchonetas se utiliza como cuadro de trepa, autobús...

- Las espalderas son rocas de escalada, puestos de vigía, precipicios para un salto al vacío...
- La escalera horizontal colgada del techo o apoyada en dos plintos pasa a ser puente colgante y sus peldaños sirven para hacer agarres de murciélago (fig. 11).
- Las vallas de atletismo invertidas y cubiertas por una tela configuran túneles de reptación, tiendas de campaña,...
- Las moquetas remarcan algunas zonas y evocan el juego de tipo social.
- Las cajas grandes de cartón y los cestos de mimbre son empleados de una forma ambivalente, entre la soledad y el encuentro, el acogimiento y la opresión, el refugio y la mazmorra,...
- Con las cámaras y las cubiertas de neumáticos las posibilidades son múltiples.
- Lo mismo sucede con los bancos suecos, trampolines, sillas, mesas, y resto de materiales.
- Combinando moquetas, escaleras, mesas, bancos suecos y colchonetas se puede conseguir una escalinata capaz de entusiasmar a los niños (fig. 12).

En definitiva, las zonas de juego que se pueden diseñar o conceptualizar son innumerables, especialmente si se tiene en cuenta que no es el maestro sino que son los niños, a través de sus manifestaciones motrices, quienes indican en cada momento el cariz que toma el espacio en cuestión. Considero en cada sesión tres fases: información inicial, juego activo y verbalización final. Busco que cada niño aprenda a participar de forma consciente en todas ellas.

- En la información inicial ofrezco a los niños las explicaciones, orientaciones y normas relativas al montaje y las zonas de juego, acompañadas de un importante factor motivacional: la historia ambiental adaptada a su edad. Los datos ambientales comunican a los niños un insospechado matiz seductor que atrae poderosamente su atención (fig. 13) y provoca que se interesen por lo que se puede hacer, piensen lo que van a hacer y sientan el deseo de salir a actuar.



Figura 9.



Figura 10.



Figura 11.



Figura 12.

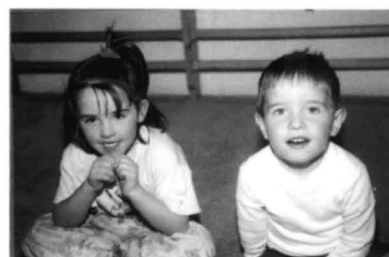


Figura 13.





Figura 14.

- La fase de juego activo (fig. 14) constituye la parte fundamental de la sesión en la que los pequeños (solos, en colaboración con sus compañeros o con mi ayuda) desarrollan su propio programa de aprendizaje, satisfacen su necesidad de movimiento y su curiosidad por afrontar pequeños riesgos y salvar pequeñas dificultades, exploran sus propios intereses, toman decisiones, ponen a prueba su responsabilidad, aprenden cómo aprender lo que quieren saber o hacer, se involucran en el trabajo, descubren sus posibilidades, resuelven sus problemas, se imponen un tipo de disciplina que es reconocida y aceptada por ellos mismos y se ejercitan en la autoevaluación.
- La verbalización final que propongo a los niños no es habitual en la escuela ni en las clases de educación física. Esta verbalización supone para el niño recuerdo de la actividad realizada, implicación personal en la explicación y demostración en la acción. A ello sigue inmediatamente mi valoración positiva, que pretende hacer consciente al niño del proceso cognitivo que ha seguido. Proceso que parte muchas veces de la fase de información inicial e implica por parte del niño: pensar lo que va a aprender, aprenderlo, saber que lo ha aprendido, recordarlo, saber expresarlo y demostrarlo.

Las viñetas de la figura 15 representan un ejemplo concreto de la gestión mental que

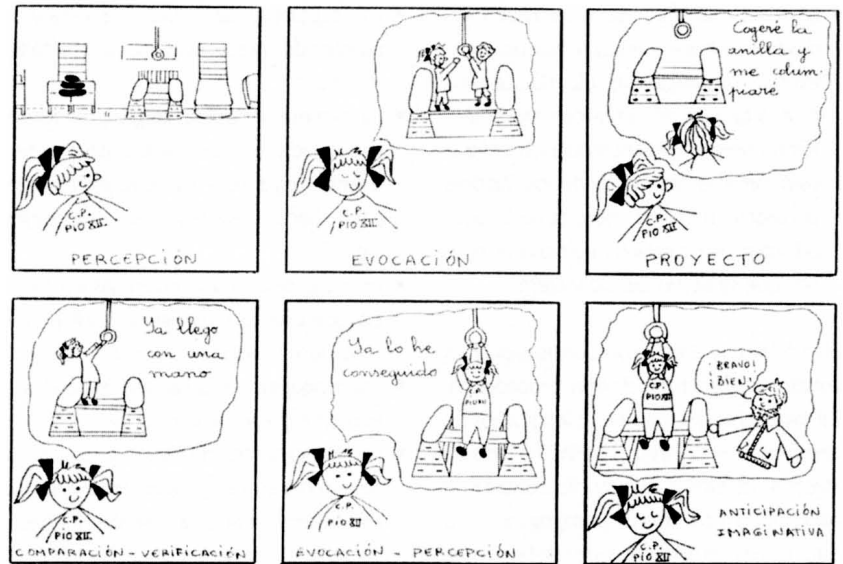


Figura 15.

dirige la actividad de los niños. Cuando la niña que protagoniza la secuencia entra al gimnasio ve el montaje preparado por el profesor, recuerda lo que hizo en una sesión anterior o el año pasado (un niño le ayudaba alcanzándole la anilla o moviéndose para que la cogiera), elabora un proyecto personal (coger la anilla y columpiarse ella sola, sin ayuda), prueba y prueba hasta conseguirlo (participación y realización consciente), por fin, piensa decirlo y hacerlo ante el profesor que le dirá "¡Bravo, muy bien!".

A su vez, estas viñetas muestran que si bien los montajes, las zonas de juego y los materiales tienen mucha importancia en los *Espacios de Acción y Aventura*, los niños hacen, piensan y sienten de una manera determinada porque, entre otras cuestiones de índole personal, están inmersos en un medio humano en el que interactúan con el adulto y con los compañeros.

La interacción motriz que los pequeños llevan a cabo con sus propios compañeros en la fase intermedia de la sesión resulta especialmente potenciadora de comportamientos

estimulantes del proceso de aprendizaje. Esta dinámica de interacción es un principio básico esencial que afecta también al proceso de crecimiento personal. La transferencia a otras situaciones de la vida escolar y familiar es clara: si se quiere mediar en el desarrollo madurativo como persona de los niños conviene potenciar la relación con los iguales, puesto que éstos cumplen una función trascendental para que se manifiesten y se puedan mejorar las capacidades reales de cada uno de ellos.

Finalmente, mi propuesta reconoce la necesidad de un maestro que reflexione previamente y prepare y estimule, guíe y oriente la actividad de los niños, ya que éstos no pueden trabajar ni organizar ellos solos el contenido de enseñanza. Dentro de una pedagogía no directiva y de éxito, son sus funciones como mediador las que hacen insustituible al adulto y junto a esas funciones su actitud, una actitud consistente en considerar a los niños como personas únicas que tienen un carácter peculiar, un estilo de aprender, unas competencias previas y enormes posibilidades de avance progresivo.