

# *Introducción*

Dentro de toda sociedad existe un elemento fundamental llamado familia, el cual funge como primer vínculo de los individuos que la integran, con el mundo exterior. Es en esta dinámica donde se adquieren conocimientos y valores, y se construyen los primeros lazos afectivos, que definirán en gran medida la personalidad y comportamiento del individuo, que es la unidad mínima de la sociedad.

El ser humano desde su nacimiento desarrolla habilidades de percepción (visuales, motoras, sensoriales, espaciales, etc.) principalmente a partir de la convivencia en familia, que le permiten generar

## 2

conocimientos propios de su realidad y entorno. Sin embargo, es de los tres a los seis años, la edad en la que los niños son más receptivos a la información que reciben del exterior:

Jean Piaget postula en su Teoría Cognoscitiva, que “lo sustancial del comportamiento inteligente es una capacidad innata para adaptarse al ambiente”. A partir de esto, podemos decir que el fomentar esa adaptación permite formar estructuras cognoscitivas más complejas y un aprendizaje más efectivo. Asimismo, estas personas serán más humanas, seguras y abiertas a cualquier tipo de entorno y problemas con los que se encuentren.

La familia es el elemento más cercano que también puede contribuir a esta adaptación, buscando la manera de estimular las virtudes de los niños a esta edad. Por lo tanto, son necesarios un tiempo y un espacio dirigidos al aprovechamiento de estas capacidades, fuera de las presiones escolares y del trabajo, que fomenten el aprendizaje pero también la convivencia en familia.

Sin embargo, en México, existe una falta de difusión sobre esta información, así como de la importancia de la etapa infantil y del juego con los hijos para un desarrollo integral de la persona. Esto

usuario con el entorno, planteado de una manera propositiva, dinámica y participativa, para ello se emplearon métodos de diseño de información, que permiten recopilar los datos necesarios para la comprensión de las necesidades de nuestros usuarios.

***“Information design is the defining, planning, and shaping of the contents of a message and the environments it is presented in with the intention of achieving particular objectives in relation to the needs of users”***  
(IIID<sup>1</sup>: <http://www.iiid.net/>)

*“El diseño de información es el definir, planear y dar forma al contenido de un mensaje y del entorno en el que es presentado con la intención de alcanzar objetivos particulares en relación a las necesidades del usuario”*

En el presente proyecto se comprueba entonces, que por medio de la creación del concepto de un tercer lugar para la familia estructurado en base al diseño de información, es posible fomentar y estimular el aprendizaje y la convivencia en familias donde existan niños de tres a seis años de edad, en San Andrés Cholula, Puebla.

## ***Introducción***

El desarrollo del trabajo inicia con un análisis histórico de lo acontecido en cuanto a espacios infantiles como la escuela, el museo y los espacios lúdicos, para conocer y comprender el contexto actual.

Posteriormente, se presentan los autores que fundamentan la investigación tanto pedagógica como psicológicamente, que aunque no pertenecen al área de diseño, sientan las bases para entender mejor a nuestro usuario.

Después de ello, se habla sobre la importancia del juego, tanto en el niño como en el adulto y la posibilidad de integrarlos para lograr objetivos conjuntos, una mayor comprensión y convivencia. El siguiente paso comprende el análisis de espacios existentes, para recopilar datos que posteriormente nos permiten definir una prueba, llegando finalmente a la propuesta real.

Cada capítulo es un paso dentro de un proceso, presentan lo que da pautas para seguir en la investigación y finalmente obtener un resultado.