

La **teoría de las Affordances de Gibson** establece que percibimos el mundo no sólo en cuando a la forma de los objetos y sus relaciones espaciales, sino también en términos de las posibilidades de acción que nos sugiere nuestro entorno. Y esto es porque nuestra percepción dirige nuestras acciones.

El psicólogo americano, James Jerome Gibson fue una gran influencia durante SXX en el estudio de la percepción visual. Según su teoría, **la percepción de entorno lleva de manera inevitable a la necesidad de ejecutar una acción**. Con *affordances*, se refiere al abanico de posibilidades que nos muestra un espacio, y está directamente relacionado tanto con los objetos que encontramos en él, como con su disposición en el espacio.

Este concepto está directamente relacionado con el aprendizaje, ya que **asociamos objetos y disposiciones espaciales a acciones concretas**, y además lo hacemos de manera inconsciente. Los objetos que los alumnos perciben en su entorno, las formas y colores que tienen a su alcance visual, van a condicionar su comportamiento.

Durante una reciente investigación realizada en el entorno del Media Lab Prado Madrid, por Sara San Gregorio y Ana Mombiedro, se ha observado que el tipo de juego desarrollado por los niños está influenciado por el entorno en el que se encuentran. Como resultado, se han relacionado tres tipos de espacios de juego con tres estados energéticos de los niños:

Espacio dinámico. Mucha luz y aire fresco, escaleras, rampas... El objetivo de este espacio es que los niños suelten la energía acumulada después de horas sentados en el aula.

Espacio combinado. En este espacio los niños podrán entrenar sus habilidades psicomotrices. La localización es importante porque debe estar conectado con los dos otros espacios, haciendo de umbral de transición entre la zona de máxima actividad y la de juego relajado.

Espacio tranquilo. Para inducir al silencio tiene que haber materiales que absorban el sonido (telas porosas, alfombras...) Para inducir a la calma, baja iluminación. Idealmente este espacio fomentará la imaginación, con geometrías abstractas proyectadas en la pared o en los límites de una cabaña.