

El espacio público de juego como dispositivo cultural

Public play spaces as cultural tools

Olmo Oztoc Arrúa Ortiz¹

Universidad de Guadalajara

México

olmoarrua@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-8688-6062>

DOI: 10.32870/rhgc.a2.n4.1.22b

Obra bajo licencia internacional:

Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0



Recibido: 05/01/2022

Revisado: 17/02/2022

Aprobado: 14/03/2022

Resumen

Los espacios públicos de juego deben considerarse dispositivos culturales y herramientas educativas de gran importancia social, ya que por medio de ellos, se transmiten códigos, reglas, filosofías y pedagogías sobre diferentes visiones de concebir a la niñez y el juego. Es decir, que el espacio público de juego no es neutral, sino que tiene una serie de paradigmas pedagógicos que van implícitos a un arquetipo de cultura que moldea distintos estereotipos de conducta y comportamiento de la niñez. La gestión cultural, tiene un amplio campo de acción para replantear y proponer nuevos espacios. Este artículo propone sustentar un diseño de espacios de juego con metodologías más participativas.

Palabras clave: cultura, gestión cultural, espacio de juego, niñez, educación.

Abstract

Public play spaces should be considered cultural devices and educational tools of great social importance, since through them codes, rules, philosophies and pedagogies are transmitted on different visions of conceiving childhood and play. In other words, the public play space is not neutral, but has a series of pedagogical paradigms that are implicit in an archetype of culture that molds different stereotypes of conduct and behavior of children. So, cultural management has a wide field of action to rethink and propose new spaces. This article proposes to support a design of play spaces with more participatory methodologies.

Keywords: culture, cultural management, play space, childhood, education.

1. Creador e investigador, Licenciado en Artes Visuales por la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Maestro en Gestión y Desarrollo Cultural y candidato a Doctor en Ciudad, Territorio y Sustentabilidad, ambas por la Universidad de Guadalajara. Interesado en el desarrollo e investigación de temas relacionados con la sustentabilidad, ecotecnologías, espacio público y niñez. Apasionado en la búsqueda e implementación de alternativas para una vida sustentable en la naturaleza.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8688-6062>

Introducción

La cultura comprende el conjunto de rasgos distintivos aprendidos que caracterizan a una sociedad. Noelia Enriz (2011) define que “la cultura es transmisible y transformable, transformadora y guía de códigos, sentidos, significados, valores y prácticas. Producto de la interacción del individuo y la comunidad”. De manera que la cultura juega un papel decisivo en la generación y transmisión de un sistema de valores y creencias.

Por otra parte, el gestor cultural es un germinador en el campo de la cultura, que siembra y propaga nuevas realidades (Olmo, 2009), es decir, que la impronta de la gestión cultural es tanto las herramientas administrativas y operáticas para desarrollar e implementar procesos y proyectos, así como su finalidad última de transformar y generar acciones que aporten al cambio de cara a los desafíos históricos frente a los que cada sociedad se encuentra.

Un aspecto que refleja la cultura de las sociedades contemporáneas es la forma en la que juega la niñez. Desde la perspectiva de *Homo ludens* (hombre que juega), Johan Huizinga ([1938] 2017) propone que el juego y la cultura se hallan implicados el uno en el otro e invita a reflexionar las potencialidades del juego como generador y transformador de la cultura. Para Sutton-Smith (1997), el juego nace en cada cultura como medio para asegurar la transmisión de sus propios valores e ideologías en la niñez y plantea la relación existente entre la clase de juegos y la cultura, puntualizando que los juegos son un medio de transmisión cultural.

Para que el juego de la niñez sea concebido como un generador y transformador de la cultura, éste debe ser comprendido como todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por las y los niños, obedece a una motivación intrínseca, y es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin. También entraña el ejercicio de la autonomía y, entre sus principales características se encuentran la incertidumbre, el desafío y la flexibilidad, por lo que es considerado como una dimensión fundamental y vital del placer de la niñez (UNICEF, 2014).

Como parte de la presente investigación, se propone que los espacios de juego pueden ser una estrategia que aporte a un cambio cultural, ya que, podrían incidir en factores como el aprendizaje por el descubrimiento, la creatividad en las personas, la autonomía y la conciencia ambiental, a través de la creación de modelos alternativos de espacios de juego.

Metodología

Para este trabajo se realizaron los siguientes pasos:

Paso 1. Se realizó una revisión de la literatura de enero a agosto de 2020. Ésta incluyó artículos de revistas, tesis y libros en los cuales se recolectó información sobre los modelos alternativos de los espacios de juego. Se utilizó el motor de búsqueda de Google Académico empleando palabras claves como: “espacio de juego alternativo”, “espacios de juego contemporáneo” y “paisajes de juego”. Se repitió la búsqueda en inglés: “alternative playground”, “contemporary playground” y “landscape playground”. Se revisó un total de 40 documentos del año 1984 a 2020.

Paso 2. Se implementó un método de observación directa del juego libre de las y los niños. Se empleó el método de las Observaciones a las Percepciones de Kumar, (2013, p. 138-139), el cual sirve para extraer información de lo observado en busca de percepciones, también llamadas *insights*. Una percepción es el acto de “ver” una situación o comprender la “naturaleza interna” de lo que se observa. Este método se aplicó en el jardín público Mexicaltzingo en Guadalajara, Jalisco, y se llevó a cabo con niñas y niños entre 6 y 12 años, vecinos de esta comunidad en el año 2020.

El Jardín Mexicaltzingo es un amplio espacio público con forma rectangular, que mide aproximadamente 65 metros de largo por 40 de ancho. Se colocaron piedras de río en la plaza central de este espacio público en la fecha acordada y conforme fueron llegando las y los niños, las mismas se constituyeron, espontáneamente, en un atractivo para ellas y ellos, se iban incorporando y tomando contacto con las piedras, de tal manera que comenzaron a jugar en tanto las personas adultas que les acompañaban se sentaron en las bancas de alrededor de la plaza a observar atenta y curiosamente el desarrollo de la actividad.

Paso 3. Se realizó una propuesta de espacio público de juego que se ejecutó en el Parque Agroecológico de Zapopan, Jalisco.

Resultados

Paso 1. En este proceso de búsqueda, extracción y recopilación de la información, se encontraron cuatro modelos principales de espacios de juego: (1) el modelo estandarizado tradicional, (2) el *natural playscape* (o paisajes naturales de juego), (3) el *adventure playground* (espacios de juego de aventura) y (4) los espacios de juego escultóricos y arquitectónicos.

(1) Se encontró que el modelo tradicional estandarizado, se ha mantenido prácticamente sin cambios desde 1900 a la fecha en numerosos parques. Sin embargo, autores como Frost (2010) y Solomon (2005), entre muchos otros, son muy críticos hacia este tipo de espacio público, porque el equipamiento solo tiene una función específica y por lo general, el participante juega realizando ejercicios preestablecidos, acorde a la función predeterminada del equipamiento. Esto limita experimentar otras dimensiones fundamentales del juego, como el riesgo, la autonomía y la incertidumbre, que nutrían más áreas de desarrollo de la niñez. Por lo tanto, en la actualidad se muestra poco vigente y se vuelve injustificable continuar repitiendo el mismo modelo. Por ello, es importante conocer diferentes perspectivas sobre el espacio de juego, para entender otras alternativas pedagógicas, con otras propuestas de diseño y de materiales.

(2) *Adventure playground* (espacios de juego de aventuras) y *Junk Playground* (espacios de juego de chatarra): comparten un mismo origen y postulado. Tienen una fuerte carga poética, ya que surgieron en Europa en tiempos de posguerra y de lo que una vez, había sido basura (desechos de civilización). La niñez re-diseñó y re-creó otras posibilidades y construyó con ella otras formas posibles a través de su juego (Kozlovsky, 2007). En este modelo el espacio es construido por los propios niños y niñas, y de esta manera se genera un espacio estimulante y experimental, que le permite a la niñez a través de su juego, expresarse, crear y construir libremente. De manera que este modelo de espacio posibilita experimentar las características

fundamentales del juego: libertad, espontaneidad y autonomía (Shier, 1984). Los adultos deben permanecer fuera del espacio de juego, lo cual busca estimular el sentido de la responsabilidad y negociación de las y los participantes. Esto con el objetivo de desarticular las relaciones de poder jerárquicas entre las personas adultas y la niñez.

(3) El juego en escenarios arquitectónicos y escultóricos: estos espacios se caracterizan por un alto grado de experimentación, donde el diseño arquitectónico y escultórico se supedita al servicio de la pedagogía y el juego. Se diferencian de los diseños repetitivos de los fabricantes de catálogos porque se diseñan acorde a las características únicas de cada contexto y lugar, así mismo, se desarrollan bajo el postulado de que la imaginación debe aportar a la niñez a través de su juego, y no el arquitecto o diseñador (Solomon, 2005). Por lo tanto, se trata de escenarios abstractos que incitan a la experimentación libre del espacio, la escultura-espacio-juego cobrará sentido sólo a partir de la experiencia vivencial de juego del participante (Van Eyck, 2014). A mediados del siglo XX escultores como Isamu Noguchi en EE. UU o Mathias Goeritz en México, desarrollaron interesantes propuestas de esculturas para jugar.

(4) *Natural playscape* (paisajes naturales de juego): naturaleza y libre experimentación son dos de los conceptos más destacados en el diseño contemporáneo de los espacios de juego. Debido a la crisis ambiental contemporánea y a un mundo cada vez más urbanizado y privatizado, el acceso de la niñez a espacios de juego con naturaleza se convierte en un factor cada vez más importante. La experimentación libre se convierte en un elemento clave en este tipo de espacios de juego contemporáneo, debido a que la niñez vive vidas y horarios cada vez más estructuradas, tanto dentro como fuera de la escuela (Solomon, 2014). Un paisaje natural de juego no es un diseño que imite árboles o troncos manufacturados en plástico, tampoco es un playground tradicional con un agregado de área verde con plantas. Un paisaje natural de juego implica crear un escenario que posibilita la experiencia de descubrir libremente a la naturaleza, con toda su complejidad y belleza, experimentando el riesgo medido e interactuando con todos los elementos cambiantes (agua, tierra, árboles, insectos, el cambio visible de las estaciones del año). Este tipo de espacio fomenta el bienestar físico tanto como el psicológico (Frost, 2010), ya que el juego en la naturaleza mejora el sistema inmune a la par que reduce los niveles de estrés y depresión (Park & Riley, 2005), Por otra parte, investigadoras como Christine Kiewra y Ellen Veselack (2016) concluyen que la niñez mejora su creatividad con respecto a la solución de problemas, y el ingenio, cuando trabajan y pasan tiempo jugando en la naturaleza y al aire libre.

Analizar las diferentes perspectivas de los espacios de juego, permite identificar diferentes pedagogías, que antes parecían invisibles y que sin embargo están allí presentes en cada modelo de espacio de juego. Por ejemplo, los *natural playscape* considerarán la importancia y los beneficios del aprendizaje por el descubrimiento en la naturaleza; los *adventure playground* se enfocan en los beneficios de juego a través del riesgo medido, los escenarios abstractos señalan la importancia del juego desestructurado o no dirigido por parte del diseñador, y el modelo *playground* tradicional fomenta un tipo de juego que refleja el ejercicio mecánico de las máquinas de la producción en serie (acorde al contexto industrial en el que fueron concebidos). Además de que dicho modelo estandarizado únicamente considera las necesidades y perspectivas de las personas adultas.

De tal forma que, cuando se implementa un modelo de espacio de juego en el espacio público, en realidad, lo que se está promoviendo es un modelo pedagógico, que abre o cierra posibilidades de aprendizaje, que están íntimamente relacionados con las creencias de poder, autoridad, democracia y libertad concernientes a los valores y creencias culturales de una sociedad.

Paso 2. La actividad de juego libre con piedras que se realizó en el Jardín Mexicaltzingo, permitió observar que, a través del juego, la niñez explora su entorno, lo experimenta y genera nuevos aprendizajes. Como producto de estas observaciones se hallaron las siguientes categorías que necesita considerar un espacio de juego:

- Desarrollo de las capacidades perceptuales: a través de la experiencia multisensorial del juego, y de la misma, se desprenden las destrezas perceptuales que van desarrollando las niñas y los niños.
- Desarrollo de capacidades psicomotrices: tanto la motricidad gruesa como la fina, así como el desarrollo de la consciencia corporal, la coordinación física y el sentido del equilibrio.
- Autonomía: se observa el desarrollo del autocuidado y de la autorregulación, cabe destacar que las piedras no se utilizaron nunca para agredir sino para expresar posibilidades creativas.
- Relaciones sociales: se observa el desarrollo de capacidades relacionadas y la aceptación de reglas. Se desprenden habilidades comunicacionales referidas a sus lenguajes (verbal y no verbal), que se ejercitan de manera auténtica en la convivencia de la niñez (sin interferencias adultas).
- Emocionales: el gozo fue una constante que se pudo observar a lo largo de la realización de esta actividad. Hay un gozo que produce el contacto con las piedras, el juego por sí mismo produce gozo.
- Espacio de juego: la niñez no necesita de espacios de juego completamente estructurados y con equipamientos estandarizados para jugar, sino de acciones que activen el espacio público para jugar con libertad. El espacio de juego con elementos y materiales simples estimuló una serie de movimientos libres y espontáneos, así como la libertad para experimentar con los materiales, manipularlos y transformarlos de manera creativa.

Todo esto se corrobora con la literatura revisada de investigadores como Frost (2012), Solomon (2005, 2014), Park & Riley (2015) y Kozlovsky (2007), en relación a la importancia del espacio de juego desestructurado en beneficio del desarrollo de la niñez.

Paso 3. A partir de los conocimientos obtenidos de la revisión de la literatura y de la observación de la experiencia de juego de la niñez en su contexto, y del diálogo entablado con ellas y ellos, se realizó una propuesta de un diseño de espacio de juego. El objetivo consistió en desarrollar un espacio de juego para la niñez en edad preescolar, en un área dentro del Parque Agroecológico de Zapopan. La gestión cultural fue la herramienta para llevar la teoría a la práctica, a partir de la vinculación interinstitucional. Se realizaron diversas reuniones con la Dirección de Desarrollo Comunitario de dicho municipio, donde se expusieron los resultados principales del presente trabajo para justificar la importancia de desarrollar nuevos modelos de espacios públicos de juego. El interés que generó en las autoridades municipales esta propuesta, permitió alcanzar una vinculación entre la Universidad de Guadalajara (UdeG), a través de la Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural (MGDC) y el municipio de Zapopan, a través de la Dirección de Desarrollo Comunitario.

La sede del proyecto fue el Parque Arqueológico de Zapopan (PAZ) se ubica en la calle Cerrada Santa Laura S/N, Colonia Santa Margarita, Zapopan, Jalisco. C.P. 45130. El municipio de Zapopan es uno de los 125 municipios que conforman el estado de Jalisco en México, siendo el segundo más poblado del estado, con una población en 2015 de 1.332, 272 habitantes (IIEG, 2018). El PAZ se ubica en la Colonia Santa Margarita, la cual abarca un área de 230 hectáreas aproximadamente y tiene una población de 21, 603 habitantes (IIEG, 2020).

La propuesta del espacio de juego para el PAZ contempló dos zonas de contraste, con el objetivo de brindar diversas oportunidades de juego y satisfacer diferentes necesidades, para que sean las y los niños quienes autorregulen su juego y elijan en qué zona desean jugar. Esto se debe a que no todos ni todas somos iguales y cada quien podemos necesitar de cosas diferentes. Por ejemplo, habrá niños y niñas que hayan estado más tiempo encerrados en sus casas y escuelas, y que se encuentren sobre estimulados por aparatos electrónicos y quizá, tengan necesidad de correr, saltar, escalar, rodar. Por otra parte, habrá niños y niñas que tengan una necesidad diferente y necesiten relajarse, estar quietos o jugar de manera más concentrada y/o contemplativa. Por ello, el diseño del espacio de juego del PAZ se divide en dos áreas de contraste y una de transición:

Área estimulante: compuesta de un campo abierto para correr, una colina desde la que se puede escalar y rodar, así como rocas y troncos para trepar, y un vibráfono para generar sonidos.

Área de transición: es una zona que está conformada por un gran arenero con rocas en su interior, cuenta con palas, cubetas y carretillas. Esta área permite jugar tanto de forma activa como de forma relajada, y permite dividir las dos áreas de mayor contraste.

Área relajante: es una zona que favorece la relajación, concentración, atención, observación y contemplación. Está compuesta por un río de 30 cm de profundidad, realizado con mampostería de piedra y con pequeños desniveles que permiten que se oxigene el agua y se generen sonidos de cascada que estimulan la relajación, en donde pueden remojar sus pies, mojar piedras o hacer flotar objetos. En el interior del circuito del río se cuenta con un área verde, donde está colocada una escultura cinética eólica, que permite observar la velocidad del viento a la par que enciende la bomba de agua, y una zona con hamacas dónde acostarse y reposar.

De manera que este paisaje natural de juego se compone de las siguientes áreas principales: 1) Colina, 2) Cueva, 3) Arenero, 4) Río, 5) Oxigenación escultura eólica, 6) Rocas, 7) Campanas de viento, 8) Vibráfono y 9) Troncos.

Figura 1. Maqueta realizada para el espacio público de juego

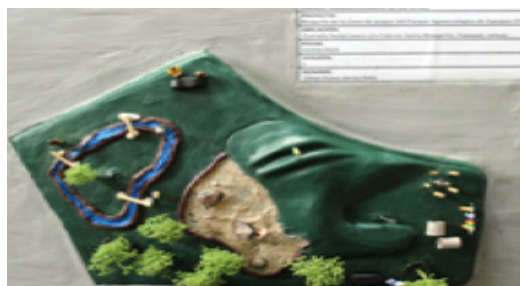
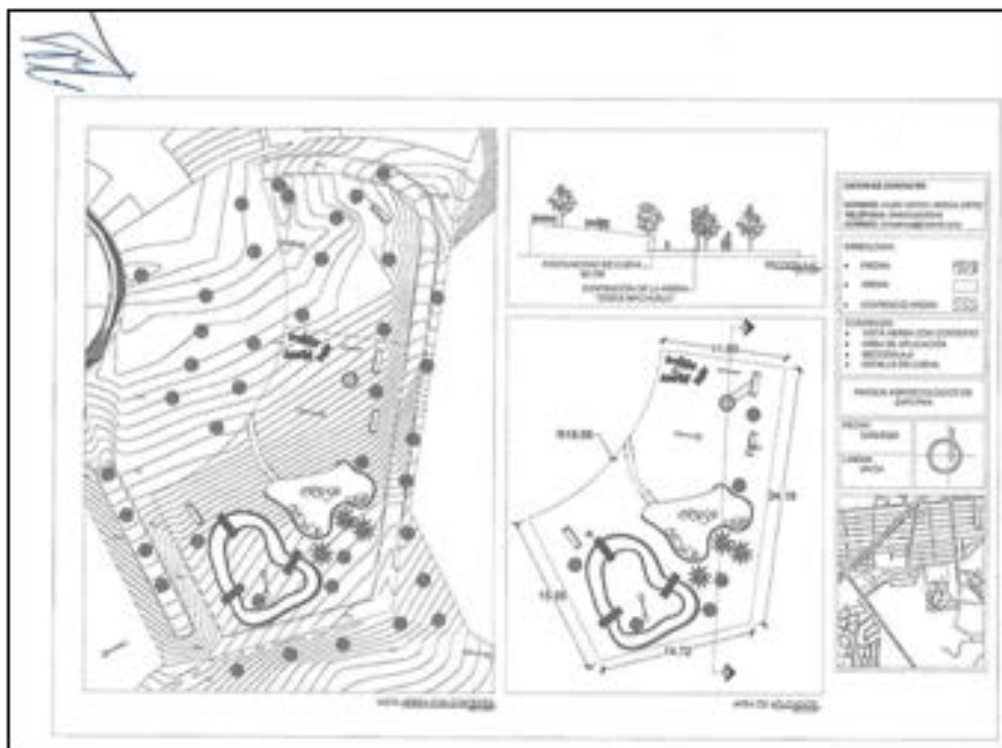


Figura 2. Plano del espacio de juego



Fuente: elaborado por la Coordinación de Arquitectura del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño (CUAAD) (2020).

Para realizar la intervención, se trabajó con el equipo de Desarrollo Comunitario de Zapopan, pero a falta de recursos financieros, se decidió redefinir el proyecto, para implementarlo a partir de la vinculación con otras dependencias municipales, y trabajar con los recursos materiales y humanos con los que ya cuenta el ayuntamiento. Por ejemplo, con la Dirección de Parques y Jardines, se consiguieron grúas, troncos de árboles caídos del municipio y plantas; con el Colectivo Agroecológico Teocintle, el préstamo de herramientas de jardinería, sierras y el apoyo para realizar jornadas de trabajo voluntario; con la Dirección de Obras Públicas, la arena que se obtiene del desazolve que anualmente se realiza en los ríos de la zona metropolitana de Zapopan.

Redefinir el proyecto significó eliminar las áreas que requerían de financiamiento: el río requería de una bomba para oxigenar el agua, la escultura eólica para generar electricidad; la zona de hamacas, el vibráfono y la cueva. La forma de la colina se modificó y el arenero se extendió, se incluyó un tronco delgado como barra para el juego de equilibrio, más piedras gigantes para escalar, y rebanadas o huellas de troncos de árboles cortados, así como troncos gigantes que se pudieran encimar y sirvieran para trepar. El muerte de piedra del arenero se reemplazó por troncos de árboles.

Figura 3. Jornada de trabajo voluntario en el espacio de juego del PAZ



Fuente: Elaboración propia (2020).

Figura 4. Traslado y acomodo de los troncos con una grúa municipal



Fuente: Elaboración propia (2020).

Figura 4. Traslado y acomodo de los troncos con una grúa municipal



Fotografía: Fraid Morales (2020)

Conclusiones:

La gestión cultural es una herramienta operativa y administrativa que permite generar vinculaciones interinstitucionales y planificar e implementar proyectos culturales. Esta intervención modesta resultó valiosa y propositiva para impulsar cambios en el paradigma del espacio público del juego municipal. De tal forma, que es importante identificar y analizar cuáles han sido las oportunidades y los desafíos, para que las nuevas estrategias que buscan transformar el espacio público de juego, lo hagan de forma más eficaz y logren transformaciones más profundas.

En relación a las oportunidades, destaca la apertura que mostró el gobierno local de Zapopan a través de sus diferentes dependencias, en particular la Dirección de Desarrollo Comunitario. Esta apertura es importante y debe ser reconocida ya que permite realizar proyectos innovadores en conjunto con la sociedad civil. Otra oportunidad a destacar, fue la participación de diferentes colectivos locales, particularmente el Colectivo Agroecológico Teocintle, que colabora activamente en el mejoramiento del espacio público del PAZ y realiza trabajo voluntario que permite revitalizar el espacio público de carácter comunitario. Por lo tanto, el interés y la apertura de la autoridad pública de Zapopan, aunada a la participación e involucramiento de las organizaciones sociales locales, propician condiciones favorables para la generación de cambios y transformaciones sociales en el espacio público del municipio.

En relación a los desafíos, se observa la carencia de una normativa en torno al espacio público de juego, y esto no es un problema exclusivo del municipio de Zapopan, sino un problema que se repite a nivel nacional. Ya que estos espacios públicos no caben dentro de la responsabilidad de ninguna institución en particular.

La ausencia de una política global respecto a los espacios públicos de juego, se evidencia en la ausencia de un registro de estos espacios. Además, se observó que los gobiernos locales aspiran a tener un conocimiento cuantitativo en relación a los espacios públicos de juego de su localidad, ignorando la calidad de los mismos. Es decir que los esfuerzos están dirigidos a realizar un mapeo y lograr un registro del número de espacios junto con su ubicación y área de superficie, pero ignoran por completo su contenido. Por lo tanto, el modelo pedagógico y la cultura que éstos promueven a partir de cada tipo diferente de espacio de juego son desconocidas. De tal forma que todos los espacios de juego se conciben de manera simplificada como entes homogéneos y estandarizados.

Por lo tanto, esta propuesta es una invitación a reflexionar en torno al espacio público de juego y sus potencialidades cuando se concibe como un proyecto más complejo e integral que pueda revitalizar la cultura de una comunidad.

Bibliografía:

Enriz, N. (octubre, 2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de antropología social*. Buenos Aires (34), pp. 93-114.

Frost, J. (2010). *A history of children's play and play environments*. New York: Routledge.

Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Kumar, Vijay. (2013). *101 Design Methods. A structured approach for driving innovation in your organization*. New Jersey: Wiley.

Piaget, J. (2016). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación. CDMX: Fondo de Cultura Económica.

Olmos, H. A. (2009). *Gestión cultural y desarrollo: claves del desarrollo*. Madrid: Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo.

Shier, H. (1984). *Adventure playgrounds an introduction*. Londres: National Playing Fields Association.

Solomon, S. G. (2005). *American playground. Revitalizing community space*. Nuevo Hampshire: University Press of New England.

Solomon, S. G. (2014). *The science of play. How to built playgrounds that enhance children's development*. Nuevo Hampshire: University Press of New England.

Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Massachusetts: Harvard University Press.

Van Eyck, A. (2014). Sobre el diseño del equipamiento lúdico y la disposición de los espacios de juego. En Museo Nacional Reina Sofía, *Playgrounds, reinventar la plaza* (pp. 120-135). Madrid: Siruela.

Webgrafía:

Instituto de Información Estadística y Geográfica de Jalisco [IIEG]. (2020). Distribución poblacional por colonia del municipio de Zapopan. Gobierno del Estado de Jalisco. Recuperada de: <https://iieg.gob.mx/ns/wp-content/uploads/2020/03/ZapopanPob65mas.pdf>

Kiewra, C., & Veselack, E. (enero-agosto, 2016). Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 4 (1), pp. 70-95. Recuperada de: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1120194.pdf>

Park, M.-H., & Riley, J. (2015). Play in Natural Outdoor: A Healthy Choice. *Dimensions of Early Childhood*, 43(2), pp. 22-28. Recuperada de: http://alabamapartnershipforchildren.org/wp-content/uploads/2016/12/Dimensions_Vol43_2_ParkRiley_1.pdf

UNICER. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia). (2014). Observaciones Generales del Comité de los Derechos del Niño. Ciudad de México: UNICEF México. Recuperada de: sipinna.cdmx.gob.mx/sipinna/_pdf/_biblioteca/unicef_observacionesgeneralesdelcomitedelosederechosdelnino_web.pdf