



PARQUES DE JUEGOS INFANTILES

Luis Moya González

Es un hecho que no hay zonas de juego suficientes para niños, y las que hay no reúnen las condiciones necesarias, pues muchas veces están desiertas.

No habrá terrenos de juego hasta que no se comprenda lo importante que es para la evolución del individuo y de la sociedad el que el tiempo libre de los niños debe ser un tiempo de formación por medio del juego.

Cada vez es más angustiosa la situación en que se encuentran los niños en las grandes ciudades, y no porque no tengan sitio, pues la calle por su complejidad es el lugar teóricamente más completo para el desarrollo libre de sus facultades, sino por la cantidad de peligros y prohibiciones que les amenazan continuamente.

Hay que admitir que es raro hoy día el barrio nuevo que no tiene una zona de juegos tradicionales, pero tal como están planteadas, su utilidad es muy pequeña. Generalmente son lugares de unos 200 m.² con suelo de arena y siete u ocho aparatos de hierro fijos, con ninguna o escasa vegetación.

En realidad, la única finalidad es satisfacer a los adultos: a los promotores, porque venden mejor las viviendas; a los proyectistas, para completar su proyecto; a los mayores sin relación con niños les puede parecer un adorno del barrio (aunque estéticamente no tiene ningún valor); para los que tienen hijos o nietos es una solución donde colocarlos.

Lo que está claro es que a los niños les da una sensación de terreno árido, monótono y abu-

rrido sin más posibilidades de juego que unos aparatos que después de cinco minutos producen hastío y donde, en fin, no van si no les llevan, y la prueba es que a los niños mayores, que se les da más libertad de elección, no se les encuentra en estos lugares. Se puede alegar que es porque están pensados para menores de ocho años, lo cual en parte es verdad; pero plantea el grave problema de qué hacen los mayores, dónde juegan, ¿o es que sólo tienen que estudiar en el colegio y luego encerrarse en unas viviendas en general estrechas y mal ventiladas?

En otros países, en los que, bien por tener más medios económicos o porque están sintiendo las consecuencias de la falta de provisión de terrenos de juegos y llevan bastantes años preocupándose por este tema, han empezado estudiando al niño para ver lo que quiere y proyectar los parques en función suya exclusivamente.

Los auténticos juegos de niños tienen cuatro constantes: fantasía, aventura, imitación a los mayores y desarrollo físico.

Como se ve, el parque tradicional sólo satisface la cuarta constante, y no de la forma óptima.

Estas constantes son comunes para todas las edades, pero hay una característica que separa a dos grupos de edades: los comprendidos entre dos y cinco años y los mayores de cinco años. La característica consiste en que hasta los cinco años el niño necesita actuar individualmente para conocer sus posibilidades físicas, lo que se refleja en que los juegos los hace sin participación de otros niños, a pesar de que estén juntos



sobre el mismo juego. Los mayores de cinco años prefieren los juegos en equipo.

No hay ninguna característica más que diferencie las actividades según la edad, únicamente la evolución física y mental normal. No existe por tanto necesidad alguna de separarlos. Al contrario, es conveniente que los comprendidos entre las edades de cinco y quince años estén juntos. En los juegos de fantasía, imitación y aventura, cada uno según su edad, responsabilidad y desarrollo mental tomará su papel. Sólo se diferenciarán ellos mismos en los ejercicios físicos en función de sus posibilidades, pues los niños conocen perfectamente lo que pueden hacer. Los accidentes no provienen de los peligros que los niños ven, sino de los que surgen de improviso, como, por ejemplo, un objeto que pierde la estabilidad por mala construcción, materiales de mala calidad...

Para el primer grupo (dos-cinco años), los materiales de juego deben ser muy elementales. Los fundamentales son: hierba, arena, agua y la mezcla de los dos últimos: barro. Sin embargo, también es necesario el complemento de un lugar que puede ser la guardería y el jardín de infancia, con personal especializado, y material de pinturas, papel, maderas, trajes, etc., para el desarrollo de la constante imitación a los mayores y el sentido artístico (muchos autores consideran esta edad definitiva en la afición por las artes visuales).

El segundo grupo requiere: un terreno lo más accidentado posible (natural o creado artificialmente), materiales de construcción (troncos, tablones de madera, poleas, planchas de uralita, hierros, cuerdas, redes, recortes de goma-espuma, etc.); herramientas para manejarlos, una persona responsable que sugiera pero no ordene ni controle, y sobre todo un ambiente apropiado con la libertad de hacer cualquier cosa que se les ocurra, aunque esté prohibida fuera del recinto del parque infantil.

De esta forma los niños construyen sus propios elementos de juego. En los juegos que tienen como base estos elementos aparecen espontáneamente las constantes a que nos hemos referido antes. Se desarrolla la creatividad, imaginación y personalidad.

Esta idea tan sencilla supone una gran modestia por parte del proyectista que comprende su limitación imaginativa en comparación con la de un niño. Surgió en el arquitecto danés Sorensen, el cual después de proyectar magníficos parques de juegos en Copenhague vio que los niños preferían jugar en la calle. Así, el programa del primer parque infantil consistió en llevar todos los elementos de la calle que atraían a los niños a un lugar sin peligro y con un monitor que los vigilara.

Desde que publicó sus ideas, en 1933, pasaron diez años hasta que las pudo poner en práctica; a partir de entonces, viendo el éxito alcanzado se propagó la idea a varios países de Europa y de U. S. A.

La sensación que dan en un principio estos parques de juego es de absoluto caos. Una maraña de tabloncillos, cables con poleas, cuerdas y

redes se entrecruzan por todos lados. Los niños suben y bajan entre ellos con toda facilidad e incluso por lugares que por la altura y la débil sujeción da la impresión que se van a caer. Otros niños, a base de martillos, clavos y madera, construyen cabañas, y otros encienden una hoguera...

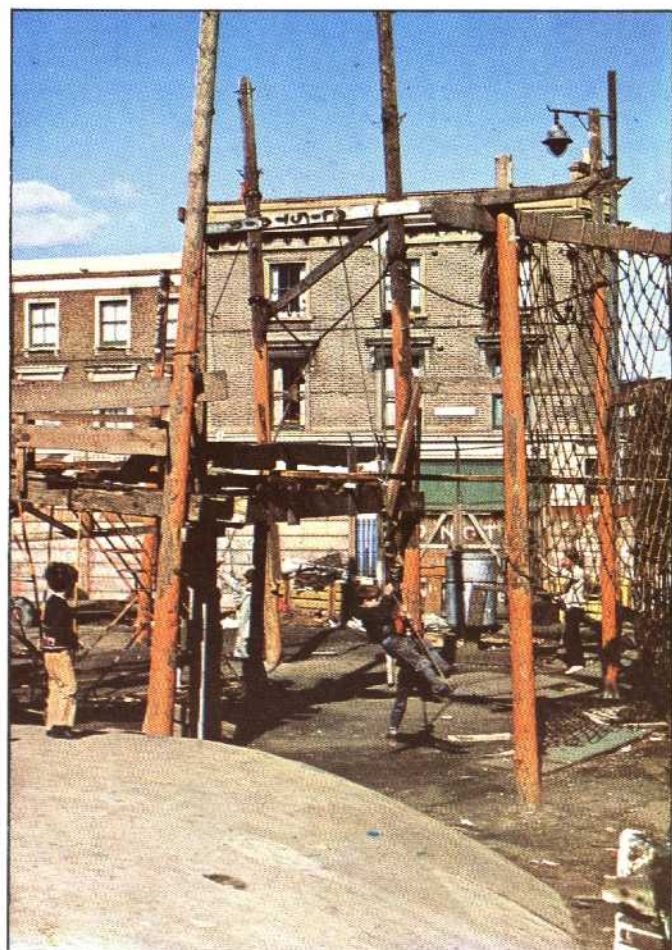
Aunque parece que se tienen que producir muchos accidentes, se ha comprobado, después de bastantes años de existencia de este tipo de parques (13 concretamente en Inglaterra), que los accidentes son los mismos que en cualquier parque de juegos tradicional, y que se reducen a pequeñas lesiones por caídas.

En Escandinavia se han llamado parques de juegos de construcción, porque de hecho hay que construirlos, y además ésta es la actividad más importante para estos países; en Inglaterra, «de aventuras», pues es lo que sugiere un lugar así; en Suiza, «de Robinson», y en otros países, nombres parecidos. Pero en todos, a pesar de sus pequeñas diferencias, tienen la característica común de que los niños son los creadores de sus propios juegos.

Naturalmente se ha pasado por etapas anteriores. Además del parque tradicional con aparatos fijos, existe aquella en que los aparatos no son concretos y no tienen una sola finalidad, sino que sugieren objetos diferentes y lo define el niño en el momento de utilizarlo. Por ejemplo, estructuras tubulares en forma de objeto con alas que puede ser un pájaro, un avión o un barco; masas de hormigón con entrantes y salientes; cuerdas y hierros sujetos a ellas (este sistema se ha desarrollado mucho en Birmingham (G. B.); materiales plásticos y fibras de vidrio con todas las formas imaginables (desarrollado en U. S. A.).

El que estas dos etapas se hayan superado no significa que deban desaparecer. Lo ideal es hacer un parque infantil complejo con varias zonas donde hubiera cabida para algunos aparatos tradicionales, pues éstos sirven de foco de atracción; otra con estructuras no definidas que vayan acostumbrando, sobre una base, a desarrollar la imaginación, y una tercera zona de aventuras o construcción, como se ha explicado más arriba. Ya que estamos con un parque infantil lo más completo posible, veamos las partes que aún son necesarias: un edificio que sea utilizable para el mal tiempo, por la noche y para actividades que requieren lugares cerrados, como trabajos manuales, reuniones, música, etc.; almacén para guardar durante la noche los materiales usados durante el día y aseos (un inodoro y un lavabo para cada sexo en parques de cincuenta niños); una zona algo separada del resto, bien soleada y cerca del edificio para el grupo dos-cinco años; una superficie pavimentada para juegos de balón, bicicletas y patines, y una zona con más vegetación, árboles, bancos y mesas para poder leer, escribir, hablar y pensar. En una parte de esta última zona se pueden colocar algunos animales domésticos para que los cuiden los niños (diagrama 1).

Es interesante hacer constar que en los países donde hay este tipo de parques infantiles, sobre todo en Inglaterra y Suiza, se intenta hacer un centro de barrio donde vayan también los adul-





Parque
de Juegos
Infantiles

TIEMPO DE LAS VISITAS DE NIÑOS A PARQUES DE J. INFANTILES

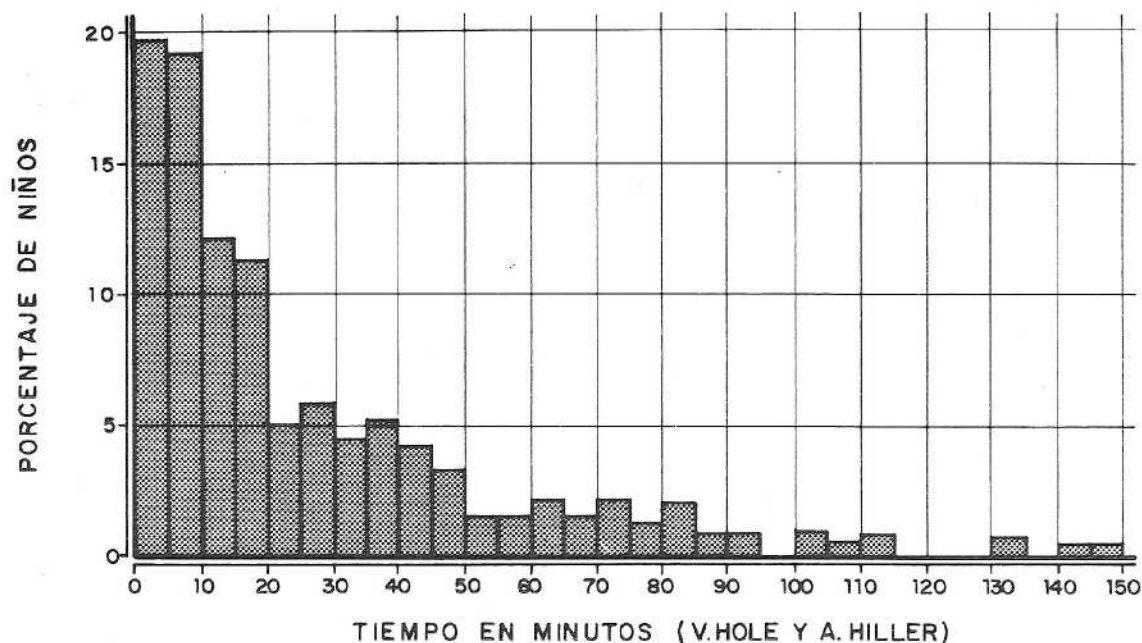


Diagrama 1

ORGANIGRAMA DE UN PARQUE DE JUEGOS INFANTILES DE BARRIO (RADIO DE ATRACCION 1 Km.)

(1) EL EDIFICIO CONSTA DE:

- SALA ACTIVIDADES RUIDOSAS
- SALA ACTIVIDADES NO RUIDOSAS
- ASEOS
- HABITACION MONITOR (LLAVES DE INSTALACIONES)
- ALMACEN

LA SUPERFICIE APROXIMADA DE LAS DIFERENTES PARTES SE OBTIENE:
-MULTIPLICANDO EL DIAMETRO DEL CIRCULO EN CENTIMETROS POR 100. EL RESULTADO DE ESTE PRODUCTO SON LOS m² QUE SON NECESARIOS.

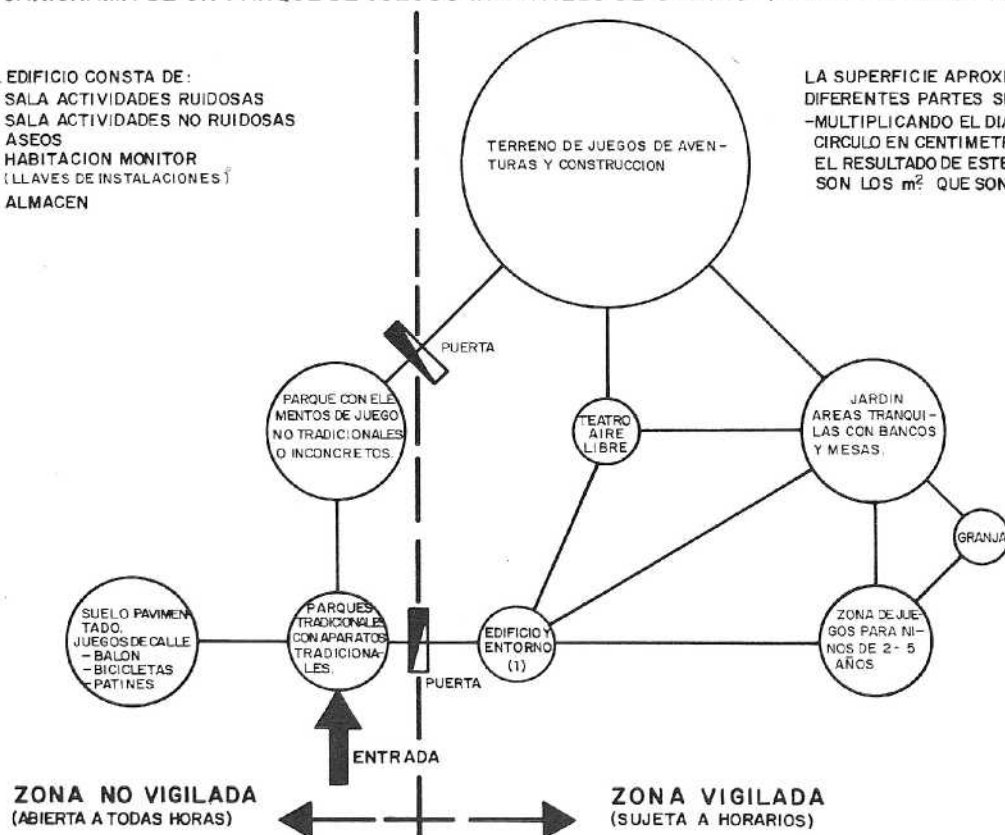
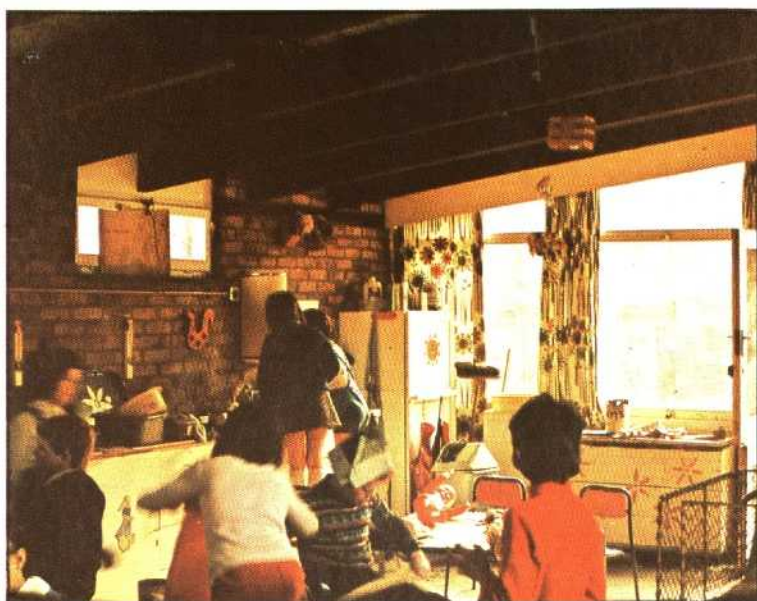


Diagrama 2



tos y crear una comunidad para luchar contra el anonimato de las grandes ciudades. En Inglaterra atraen a las personas mayores organizando ciertas actividades, como clases de gimnasia, reuniones, etc., en días determinados de la semana. En Suiza, intentando que participen de todos los juegos de los niños. Y siempre se integran al parque ayudando económicamente o con materiales y apoyando al monitor.

El parque con las zonas antes explicadas se puede construir en una superficie de 1.500 a 2.000 m.², con capacidad para un máximo de 200 niños, siendo 70 de ellos habituales. Más grande no interesa, porque lógicamente tendría que servir a un área mayor y las distancias serían también superiores. La distancia desde la vivienda al parque no debe sobrepasar un kilómetro o su equivalente en tiempo: quince minutos andando. Se ha visto que a los niños que viven a distancias mayores no les atrae.

En cuanto a la situación, los mejores lugares son los centros de barrio, la proximidad a colegios y guarderías y donde haya el mínimo de circulación rodada en los alrededores. Este último punto es fundamental si se considera que los parques infantiles no son sólo lugares de recreo, sino de encuentro también (ver diagrama número 2). La faceta de centro social a nivel infantil de los parques de juego tiene bastante más importancia de la que se ha considerado hasta ahora, pues repercute en el diseño de la zona de juegos y en el de su entorno. En cuanto al diseño del parque, reservando áreas del mismo donde poder encontrarse fácilmente, o bien puntos determinados donde echar una ojeada rápida al conjunto y localizar a los amigos, lugares donde sentarse para hablar tranquilamente (esta función la asumen actualmente los aparatos tradicionales por falta de sitios más adecuados), objetos de referencia que destaquen por el color, tamaño o forma... En el entorno, además de controlando la circulación rodada, como hemos dicho antes, colocando: bancos, vegetación, caminos amplios de acceso, alguna zona protegida de la lluvia... Muchas veces ni siquiera entran los niños en el parque y se limitan a esperar en la puerta a que llegue algún amigo.

Por extensión de este entorno llegamos a la cuarta etapa, que consiste en que la ciudad entera puede ser un lugar sin peligro, lleno de sorpresas y objetos nuevos, y donde los niños se mueven libremente. Y aunque estemos dentro de la utopía, habría que proponérselo como meta y tender a ella en el planteamiento de las ciudades.

Al margen de las etapas señaladas, el hecho es que se ha pasado de considerar los parques infantiles como un lugar donde se entretenían los niños y hacían ejercicio físico, a pensar que sirven para la formación igual o mejor que cualquier otro sitio cuya única misión es ésta. Y para este fin lo que se requiere es un lugar donde los niños puedan descubrir, imaginar o inventar cosas. Un lugar donde nada esté claro, ni definido, con túneles y cambios de relieve. Un proyecto de parques de juegos debe ser más la bús-

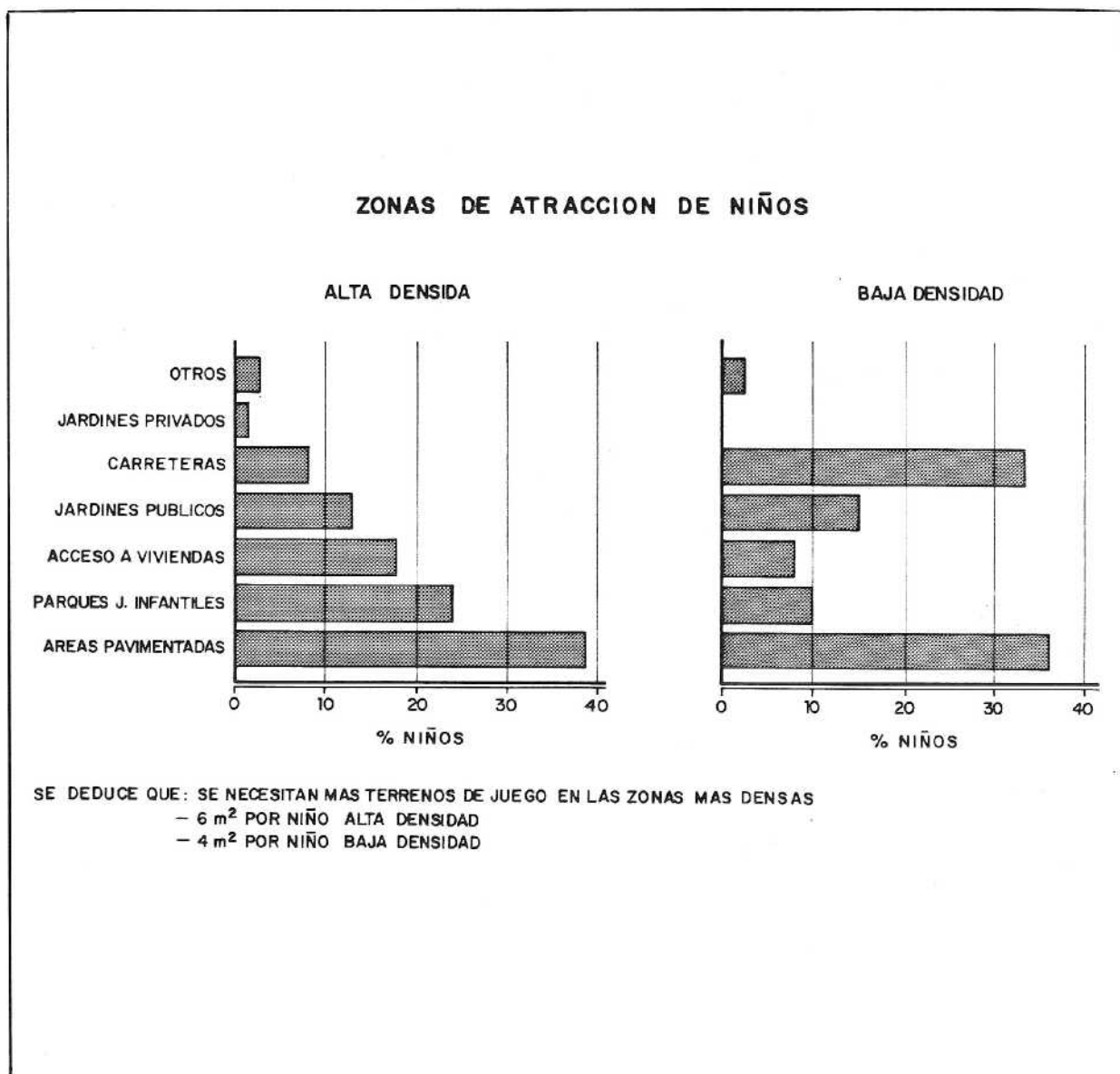


Diagrama 3

queda de estos factores ambientales que de una elección sin base de aparatos inútiles.

En caso de que se tomara una nueva actitud con respecto a los parques infantiles, las medidas que habría que adoptar inmediatamente serían: A. Plantear unas normas que no permitiera construir viviendas sin la correspondiente previsión de terrenos de juego (2 m.² por habitante) a dos niveles; uno, próximo a las viviendas, a menos de 120 metros de ellas, para el grupo dos-cinco años; otro, en el centro del grupo de viviendas, para los mayores, con su parte correspondiente para pequeños. B. Planear las zonas de juego en el momento del plan general, junto con viviendas, tráfico y zonas libres considerando todos estos factores. C. Que urbanistas, sociólogos, psicólogos, pedagogos y arquitectos proyectaran conjuntamente los parques infantiles aportando cada cual los conocimientos específicos de su campo (diagrama 3).

Esto de la forma más urgente posible, pues el desarrollo económico e industrial de nuestro país ha hecho que el 50 por 100 de la población viva en ciudades mayores de 100.000 habitantes; es decir, niños acostumbrados a vivir en zonas

rurales, con el campo abierto para jugar, se van a encontrar, si no se prevén zonas libres para ellos, con exactamente lo contrario.

Ya en otros países de desarrollo más adelantado que el nuestro han pasado por esta nefasta experiencia y han tenido que solucionar grandes problemas por no afrontarlos en su momento. Y han visto que la cantidad de dotaciones en este campo era inversamente proporcional a la de delincuencia juvenil y a la criminalidad. Y todavía esto lo consideramos secundario con lo que significa la formación del individuo en los primeros años de su vida. Es bastante conocido que el 50 por 100 del desarrollo mental se efectúa antes de los cinco años, y el resto, antes de los dieciocho. La falta de espacios para el juego, y por tanto la falta del juego durante la infancia, engendra en los individuos imaginación pobre, nerviosismo, indecisión, inestabilidad, agresividad y necesidad de destruir.

Habría que proponerse también buscar zonas de juego en el casco urbano: en solares, parques públicos en zonas que cedieran colegios y clubs privados y, en fin, cualquier hueco de la ciudad que fuera aprovechable.