

Somos juego una forma de hacer ciudadanía, rescatando espacios públicos

Andrés Garibay Tierradentro (director). Duración 30 minutos

Evelin Santander y Jerónimo Monroy (Productores e investigación) (2018)

Dora Argentina Cabezas Elizondo

Universidad de Colima

*“Porque la calle también puede
ser un espacio de juego”*
Exploradores de la ciudad

El video documental *Somos juego*, de Evelin Santander y Jerónimo Monroy, nos muestra cómo desde las organizaciones civiles se pueden rescatar espacios públicos. La metodología utilizada es la investigación-acción participativa mediante la cual incorpora al proyecto a la población beneficiada, en este caso los niños y niñas de las localidades de San Pedro Atocpan, Milpa Alta; el barrio de La Merced, delegación Cuauhtémoc y la colonia Desarrollo Urbano Quetzalcóatl, delegación Iztapalapa en la Ciudad de México. El resultado obtenido del grupo multidisciplinar del proyecto fue rescatar el conocimiento de quienes habitan los territorios para encontrar alternativas plausibles a los problemas de las comunidades.

El proyecto consistió en diseñar y construir tres espacios recreativos para niños y niñas que viven en lugares cuyas características son de una alta densidad de población infantil con escasas o nulas instalaciones de esparcimiento. La autoría trata de captar en el video las diversas formas de vivir la ciudad y cómo, bajo la metodología de investigación-acción participativa, pueden atender necesidades específicas. Es así que el proyecto involucró a la comunidad infantil de cada zona con un grupo de arquitectura, diseño industrial, y voluntariado en el proceso de diagnóstico, diseño, reacondicionamiento y construcción del espacio.

En el video se pueden observar las etapas y el proceso de desarrollo del proyecto, el cual se dividió en tres etapas: el desarrollo de una

metodología para diseñar con la comunidad infantil, la de aplicación del diseño participativo y la de ejecución.

Para cada comunidad se conformó un grupo multidisciplinario de diseño y voluntariado en los que participaron estudiantes de las áreas de arquitectura, diseño urbano ambiental, economía, urbanismo y especialistas en desarrollo local. La capacitación previa permitió que el grupo multidisciplinario involucrado aprendiera técnicas de comunicación asertiva con niños, la diversidad de infancias, la transformación de los espacios de juego a través del tiempo, así como algunos parámetros para el diseño participativo.

La concentración de la población infantil y su entorno, así como los posibles espacios disponibles para la habilitación recreativa fueron elegidos por la organización con anterioridad.

En México la población infantil representa 33.6% de la población nacional (INEGI, 2014) y su relación con la ciudad se ha transformado a lo largo del tiempo. A partir de esto, la organización Exploradores de la Ciudad se ha enfocado en trabajar las temáticas de la infancia, su ejercicio de ciudadanía y su relación con la ciudad. La forma de trabajo ha partido de la investigación-acción, donde la ciudad es un laboratorio de experimentación directa. En este formato de trabajo, las experiencias de las niñas y los niños durante los talleres fue tan valiosa como las reflexiones que tuvieron desde el escritorio (Exploradores de la Ciudad, 2018).

Posteriormente vino el proceso de conocimiento desde las miradas de las y los niños, la detección de sus necesidades, escuchar sus propuestas, lo que les gusta o no de su comunidad, de sus expectativas hacia el futuro y cómo las visualizan. La gran riqueza del proyecto es la parte creativa con las y los pequeños guiados por el equipo, quienes mediante juegos y dibujos propusieron la solución a sus necesidades concretas de esparcimiento y ocio.

En San Pedro Atocpan, Milpa Alta, 26.71% de la población está conformada por niños y niñas (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2015). De acuerdo con la Procuraduría Ambiental y del Ordenamiento Territorial (2009), existe una concentración de 62.5m² por habitante. En esta localidad, Erick Zavala Valencia, niño de once años, sueña con su futuro y con espacios públicos para jugar con su hermana,

refiere que lo que más le gusta de su comunidad es su música, su comida, su colorido. A su corta edad ya puede discernir claramente qué lo identifica con su comunidad, sus tradiciones, la gastronomía, pero también identifica de lo que adolece.

En el barrio de La Merced, delegación Cuauhtémoc la población infantil es menor en relación a otras delegaciones, tan sólo del 16.2% de niños y niñas (Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática, 2015) pero en contraste, existe una concentración de 6.1m² por habitante (Procuraduría Ambiental y del Ordenamiento Territorial, 2009). En su barrio, Ameyali, de ocho años, identifica la ausencia de espacios recreativos, tanto de parques como de plazas; ella quiere ser doctora o enfermera y lo que más le gusta es “convivir con su familia, que se respeten y platiquen bien”, en clara referencia a que existen problemas de algún tipo de violencia, ya sea física o verbal.

Por el contrario, en la colonia Desarrollo Urbano Quetzalcóatl, delegación Iztapalapa, se encuentra la mayor población de infantes con un problema fuerte de espacio para jugar 3.1m² por habitante (Procuraduría Ambiental y del Ordenamiento Territorial, 2009). Monserrat, de nueve años, de forma crítica señala las condiciones de su entorno socioeconómico: no le gusta la basura, las llantas y piedras en la calle que no le permiten jugar.

Las niñas y niños viven en comunidades caracterizadas por su nivel de pobreza y la carencia de una buena urbanización de sus espacios, con problemas de inseguridad. En sus tiempos libres, -relatan en el video documental-, suelen jugar a la papa caliente, las escondidas, atrapados, a colorear, al laberinto, entre otros juegos que se circunscriben al perímetro de sus casas. A pesar de ser juegos tradicionales, es necesario señalar que no son una práctica común y generalizada en el reciente siglo XXI (dominado por los juegos mediados por la tecnología), más bien enuncian la ausencia de parques donde puedan realizar una actividad física más activa. Refieren que les gustaría una calle libre de autos que les permita andar en bicicletas, con carriolas, jugar fútbol, béisbol, saltar la cuerda.

En el video se observa que una vez obtenido el diagnóstico *in situ*, la siguiente etapa del proyecto, es la de las ideas, de creación, de diseño, con la ayuda de personas de diseño y arquitectura se propician condi-

ciones para que los niños y niñas ubiquen el espacio físico para instalar los juegos que desean tener. Este proceso es conocido como cartografía social, que es la ciencia que estudia los procedimientos en obtención de datos sobre el trazado del territorio para su posterior representación técnica y artística, y los mapas, como uno de los sistemas predominantes de comunicación de ésta (Habegger y Mancila, 2006).

La autoría, aunque en una escala menor, coincide con Habegger y Mancila (2006) en que la cartografía del territorio sirve como un nuevo instrumento para construir conocimiento desde la participación y el compromiso social. En este video, desde la óptica infantil, se obtiene una mirada inédita que hace visible lo invisible y posibilita la transformación del territorio a partir de las ideas de quienes viven en éste. Esta metodología fomenta la participación activa de la población que permite vincular el conocimiento de la gente común con los agentes externos, los investigadores.

Bajo el distintivo *Somos creación* el video muestra el proceso colaborativo de diseño y creación de *nuestros juegos* con material reciclable, sembrando la semillita de construir espacios sustentables, guiados por el concepto de las tres R (reducir, reciclar, reusar). Las y los menores participaron activamente en el reacondicionamiento del espacio, ya sea tallando, pintando, limpiando o probando los *equipos a usar*.

Se estimula la participación ciudadana en el rescate del espacio público, el valor cívico de escuchar y ser escuchado, de tomar responsabilidad y respeto para su comunidad, así lo expresaron, después de haber concluido la obra comunitaria:

- “ayudé en la construcción y me divertí mucho”
- “nos organizamos para cuidar nuestros juegos y descubrimos nuevas formas para usarlos y para ocupar la plaza”
- “Convertimos la calle gris en un patio de juegos y colores para nosotros. ¡Adiós a los carros!”

Los resultados obtenidos en las tres comunidades, ante al reto de transformar el espacio, (gracias a personas de arquitectura y diseño), consistieron en adaptar en los espacios seleccionados, los juegos que deseaban dada las condiciones de sus comunidades (identidad, valores, prácticas culturales, el entorno, la seguridad):

En San Pedro Atocpan, Milpa Alta se habilitó la plaza San Martín; en el barrio de La Merced, delegación Cuauhtémoc, los juegos se instalaron en la plaza La Aguilita y en la colonia Desarrollo Urbano Quetzalcóatl, delegación Iztapalapa, se rescató y acondicionó una calle con juegos de aros colgantes, resbaladillas, escaladores, el avioncito, el tiburón, la medusa, telaraña para escalar, entre otros.

El video documental *Somos juego* se caracteriza por una naturalidad tangible que aportan quienes participan en él. Las niñas y niños son los actores principales, se les entrevista, juegan sin temor frente a las cámaras. Se logra captar su espontaneidad y su realidad al tiempo que la creatividad e investigación plasmadas en el video permiten la consecución del objetivo de rescatar el espacio con y para las y los actores infantiles. La fotografía plasma los colores de los barrios, los espacios que denotan oscuridad, abandono o que son poco transitables; cambian a un espacio lleno de colores, risas juegos y comunidad.

Por su parte, la música, elemento fundamental, entra en tiempo y forma, armoniosa e indicativa de la acción que realizan los pequeños autores y autoras, ya sea cuando corren, ríen o construyen. La selección de piezas musicales de la Orquesta Basura, por demás *ad hoc* a la conquista del espacio público, encierra en sí un elemento de construcción con lo que tenemos en el ambiente y su reutilización. Los instrumentos de la Orquesta Basura contruidos por sus propios integrantes son objetos de uso cotidiano y material de desecho con los que interpretaron canciones de M. Paroti (*Búlgaros, El viaje, Llévame a mí, Diablo, Mamarracho y Dulce soledad*) que invitan a jugar y saltar. Toda la producción es congruente y coherente con los principios rectores del proyecto.

Si bien las y los niños fueron los que propusieron estos juegos, subyace en la intencionalidad de la propuesta, una demanda de actividad física, ya que a pesar de su niñez observan la necesidad de hacer ejercicios frente a la declarada epidemia de salud, la obesidad y sobrepeso, así como la demanda de espacios seguros. Así lo reclaman y expresan: “Que no tengan miedo de jugar aquí, diviértanse y diviértete, disfruta los juegos, puedes sonreír y reír con todos estos juegos... unidos”.

Finalmente, el video *Somos juego* concluye con una pregunta ¿jugar es...?, que nos lleva a la reflexión de nuestro diario accionar y convivencia,

más aún por las respuestas obtenidas y que no tienen límites ni censuras de quienes responden:

...celebrar nuestras emociones...

...es vivir, es parte de un derecho...

...jugar es imaginar, es ser alegre...

...es una forma de vida, pero más alegre...

...liberarse de ataduras...

...jugar es y siempre será la cura para nuestras ciudades...

El video *Somos juego*, de Evelin Santander y Jerónimo Monroy, es una propuesta joven e innovadora de la organización civil Exploradores de la Ciudad¹ para el rescate de espacios públicos para las niñas y niños en áreas conurbadas y urbanas de tres zonas de la Ciudad de México. El proyecto general denominado *Juego mi ciudad* fue posible por el apoyo financiero del Programa de Estímulo a la Creación y al Desarrollo Artístico (PECDA) 2017 de la Secretaría de Cultura.

El proyecto a su vez puso en marcha un esquema colaborativo con participación de diferentes especialistas y la intervención de sus pobladores, no solamente rescata espacios públicos, sino que rescata el conocimiento de quienes habitan los territorios; coadyuvan a encontrar alternativas plausibles a los problemas de las comunidades, a volverlas resilientes, a construir ciudadanía por el bien común.

...Jugar es aprender, es la primera actividad que realizamos desde chiquitos y con ella aprendemos sobre el mundo que nos rodea...

Sitios web

Exploradores de la Ciudad (2018). Documental *Somos Juego*. En: *Exploradores de la Ciudad*. Consultado el 25 de noviembre de 2018. Disponible en <http://exploradoresdelaciudad.org/somos-juego/>

Habegger, S. y Mancila, I. (2006). El poder de la cartografía social en las prácticas contrahegemónicas o la cartografía social como estrategia para diagnosticar nuestro territorio. En: *Scribd*. Consultado el 17 de noviembre de 2018. Disponible en <https://es.scribd.com/document/162754996/Habegger-El-poder-de-la-Carto>

1 La organización Exploradores de la Ciudad trabaja con la comunidad infantil de la Ciudad de México, considerada entre los grupos más vulnerables.

grafía-Social-en-las-practicas-contrahegemonicas-o-La-Cartografia-Social-como-estrategia-para-diagnosticar-nuestro-territ

- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). 2014. *Encuesta Nacional de la Dinámica Demográfica, ENADID 2014*. Consultado el 01 de diciembre del 2018. Disponible en [//www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/especiales/enadid/2014/default.html](http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/especiales/enadid/2014/default.html)
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2015). *Banco de indicadores. Indicadores sociodemográficos Iztapalapa*. En: Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática. Consultado el 23 de noviembre de 2018. Disponible en <http://www.beta.inegi.org.mx/app/indicadores/?t=0200001000000000&ag=09##D0200001000200000#divFV6200240311>
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2015). *Banco de indicadores. Indicadores sociodemográficos Cuauhtémoc*. En: Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática. Consultado el 23 de noviembre de 2018. Disponible en <http://www.beta.inegi.org.mx/app/indicadores/?t=0200001000000000&ag=09##D0200001000200000>
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática. (2015). *Banco de indicadores. Indicadores sociodemográficos Milpa Alta*. En: Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática. Consultado el 23 de noviembre de 2018. Disponible en <http://www.beta.inegi.org.mx/app/indicadores/?t=0200001000000000&ag=09##D0200001000200000>
- Procuraduría Ambiental y del Ordenamiento Territorial (2009). Documental *Somos Juego*. En: Vimeo. Consultado el 9 de noviembre de 2018. Disponible en <https://vimeo.com/exploradoresdelaciudad/visionadosomosjuego>



SOMOS JUEGO
UN DOCUMENTAL DE EXPLORADORES DE LA CIUDAD

DIRECCION ANDRÉS GARIBAY TIERRADENTRO PRODUCCION EVELIN SANTANDER DAZA Y JERÓNIMO MONROY FIGUEROA
MÚSICA ORQUESTA BASURA FOTOGRAFIA ANDRÉS GARIBAY EDICIÓN JERÓNIMO MONROY Y ANDRÉS GARIBAY
ESPACIOS LÚDICOS DE LA CIUDAD ORGONOSOMOS JUEGO
ESTE PROYECTO ES APOYADO POR EL PROGRAMA FECDM CDMX 2017.

CULTURA
Capital Social Per Ti
CDMX
JUEGO
en Ciudad

Título: Somos juego
Sinopsis: Ante la falta de espacios lúdicos adecuados en la Ciudad de México. Erick, Ameyali y Montserrat junto con más niñas y niños de San Pedro Atocpan, La Merced e Iztapalapa diseñan y construyen sus propios juegos en sus comunidades de la mano de diseñadoras y diseñadores. Cortometraje documental que aborda la problemática de los espacios de juego en la Ciudad de México dentro del proyecto Juego mi Ciudad.
Género: Documental
Duración: 30 minutos
Dirección: Andrés Garibay Tierradentro
Producción: Evelin Santander Daza y Jerónimo Monroy Figueroa
Año: 2018
Música: Orquesta Basura

Fuente: <http://exploradoresdelaciudad.org/somos-juego/>