

DOSSIER: PARQUES LÚDICOS



Los equipos de juego se revalorizan y se abren a nuevos segmentos y usos

Nuevos parques lúdicos, diversión sofisticada

Que no hay mejor parque que la playa es, sencillamente, una obviedad. Agua y arena es todo lo que un niño necesita para jugar, porque de eso se trata, de jugar. Pero ese es tan sólo el punto de partida; hoy, diseñadores de equipos de juego y creadores de espacios públicos para el ocio se alían para explorar todas las posibilidades del nuevo parque, que da, sin duda, mucho juego...

La oferta lúdica de los espacios públicos ha evolucionado, y no sólo en la forma o los materiales: el cambio ha sido sobre todo, conceptual. El objetivo esencial sigue siendo divertir pero nos dirigimos hacia un nuevo modelo. Más allá de los juegos, importa y mucho, el entorno y la atmósfera que el paisajista logra crear. Espacios sugerentes y estimulantes para los sentidos que están resueltos a atraer y acoger a toda la familia. Diseños que se aproximan al arte. Y en el otro extremo de la tendencia, los parques para seniors, lúdicos y prácticos al mismo tiempo.

La urbanización galopante del suelo plantea el reto de repensar los parques, de reflexionar sobre la necesidad de crear espacios de evasión, micromundos camuflados entre el cemento de la metrópoli. Los parques del siglo XXI están decididos a regalarnos magia entre hormigones; magia apta para todos los públicos. Pasen y lean...

Mónica Daluz

Lo primero, el niño

Tom Hanks lo dijo todo sobre el tema mientras punteaba con destreza a zapatazos un piano gigante en la inolvidable escena del que ya es un clásico de la comedia de los 80, 'Big'. Y parece que los fabricantes de juegos infantiles para espacios públicos y los urbanistas encargados del diseño de parques no han perdido de vista el mensaje. Pensar en y cómo el niño se ha convertido en el principal objetivo y desafío de los implicados en la dotación de zonas públicas para el disfrute. El diseño de los espacios urbanos condiciona las experiencias de los usuarios. Los ayuntamientos son conscientes de que éste no es tema menor y de que ofrecer una buena oferta lúdica pasa por ponerse en el lugar de los pequeños. De la tendencia a afrontar estos proyectos con una actitud empática nos da cuenta Jordi Gregori, director comercial de Juegos Kompan, con quien reflexionamos sobre la evolución de los municipios en torno al concepto de parque infantil: "Hoy los municipios buscan juegos con gran valor lúdico, adaptado a las distintas edades y cada vez más se piensa conceptualmente en los usuarios finales, los niños. Se incrementan las ideas temáticas y sobre todo hay gran exigencia en la calidad y durabilidad de los materiales para su mantenimiento. También se otorga una gran



Esta pieza pertenece a la colección Story Makers, de Juegos Kompan



Jugar para madurar

El juego es imprescindible para la maduración del niño en todos los ámbitos y etapas de su desarrollo, encontrándose vinculado a aspectos evolutivos muy relevantes, como el desarrollo de la inteligencia o cognitivo, el desenvolvimiento motor y la capacidad de relacionarse, esto es, la dimensión afectivo-social. El juego, representación simbólica de la realidad, está ligado tanto a la diversión, evasión, fantasía y creatividad, como a la adaptación al medio y a la tradición cultural, al tiempo que al aprendizaje y a los procesos madurativos, así como a la expresión de emociones, constituyendo un eficaz vehículo de comunicación.

El concepto de juego hace referencia a las actividades lúdicas que el ser humano practica a lo largo de su vida y que le sirven para entretenerse y relajarse pero también como entrenamiento de otras actividades. El juego se caracteriza por ser una conducta natural, siempre ha existido, y es universal a los seres humanos y común a otros animales, constituyendo un medio de aprendizaje espontáneo; a través de él se ejercitan las competencias intelectuales, físicas, sociales y emocionales.

El juego es placentero, espontáneo e innato, libre y voluntario. Jugar constituye un fin en sí mismo, exige la participación activa del jugador, y está relacionado con actividades que no son propiamente juego, como la imaginación y la creatividad o la resolución de conflictos y la asunción de responsabilidades. La espontaneidad e improvisación hacen del juego un acto creativo, en el que existe tensión y emoción, y confieren al acto lúdico una motivación añadida, la incertidumbre y el azar, incitando con ello a la resolución; tal como afirma Piaget(1), la actividad lúdica constituye un medio para la estructuración del pensamiento. El niño, cuando juega, se sumerge en un mundo paralelo y mágico y encuentra en el juego un vehículo de expresión a través de su continuo mensaje simbólico. Además, por su posibilidad de repetición, el juego perpetúa el patrimonio cultural de la especie.

(1) Jean Piaget (Neuchâtel, Suiza 1896 - Ginebra 1980). Psicólogo, filósofo y biólogo suizo creador de la epistemología genética y famoso por sus aportes en el campo de la psicología evolutiva, sus estudios sobre la infancia y su teoría del desarrollo cognitivo.



El juego simbólico convierte a esta pequeña en bombero. El despliegue de imaginación que supone este proceso ayuda al niño a crear representaciones mentales que serán de gran ayuda para resolver situaciones futuras en su vida. El estímulo auditivo de la atracción constituye un plus de diversión.

importancia a la seguridad. Que los niños jueguen con riesgo controlado y seguros”.

Hace tiempo que los ayuntamientos han descartado la idea de 'rellenar' con columpios y bancos sus espacios destinados al juego infantil. Hoy se tiene en cuenta la evolución del niño, las distintas etapas de su proceso madurativo y el tipo de juego más adecuado en cada una de ellas. Así, el nuevo parque se zonifica y se habilitan áreas para juegos físicos, otras para el juego social, las que estimulan la imaginación, otras que proporcionan experiencias sensoriales y las que invitan al sosiego. Todo, desde el terreno hasta la vegetación, cobra valor de elemento de juego. En paralelo, los fabricantes de juegos incorporan nuevos elementos que también toman en cuenta los procesos madurativos y los intereses del niño con propuestas que proporcionan estímulos auditivos, visuales e incluso olfativos.

La urbanización galopante del suelo plantea el reto de repensar los parques, de reflexionar sobre la necesidad de crear espacios de evasión, micromundos camuflados entre el cemento de la metrópoli

DOSSIER: PARQUES LÚDICOS

Explorando los detalles

Ahora que los paisajistas han entrado en el mundo del niño, se observa cómo los nuevos parques exploran las posibilidades lúdicas de elementos que van más allá de los equipos de juego.

El propio terreno constituye en ocasiones un elemento perfecto para proporcionar experiencias dinámicas y favorecer las habilidades espaciales de los pequeños; aprovechar los desniveles y accidentes del terreno para crear pendientes por las que el niño pueda rodar o escalar es una propuesta al alza.

La vegetación constituye también un importante recurso para el paisajista a la hora de diseñar estos espacios pues, además de mejorar la calidad del aire, puede ser utilizada, según la especie escogida, como mitigador del viento o del ruido, para proteger del excesivo asoleo, incluso como factor educativo, pues la observación de la vegetación proporciona al niño información sobre los ciclos vitales y estacionales de las plantas.

Y, cómo no, el agua y la arena. La posibilidad de manipular elementos naturales y transformarlos estimula la creatividad del niño; jugar con barro hará las delicias de los más pequeños, así que un arenero y una fuente o arroyo, son elementos que los diseñadores de parques no descuidan. Estas zonas son las más tranquilas del parque; alejadas de los espacios para el juego físico, están protegidas del ruido y suelen incluir mesas o bancos, invitando a la concentración.

Otras posibilidades de los nuevos parques lúdicos son las propuestas que proporcionan experiencias sensoriales. En un primer momento éstas se centraron en lo táctil, pero ahora van más allá y buscan la estimulación visual, auditiva e incluso olfativa...

Por su parte, los toboganes, columpios y equipos móviles satisfacen las necesidades de sociabilidad del niño. En estos espacios el juego se desarrolla en grupos, que se establecen de modo espontáneo, y los fabricantes de equipos de juego recogen esta circunstancia para dise-



The Big hill slide. Waldkirchen, Baviera. El equipo de arquitectos paisajistas de Rehwaldt Landschaftsarchitekten estilizó una parte del paisaje de este parque, un plano inclinado con cimas, surcos y cantos rodados. El espíritu del proyecto era experimentar con la conexión entre topografía, juego y equipamiento. La cresta y la pendiente son de hormigón proyectado y la mayor parte del recubrimiento es de material sintético. Es un ejemplo de aprovechamiento del terreno como elemento lúdico. Fuente: Planificación y diseño: parques infantiles, de la editorial Links Books.



ñar elementos que fomenten y al mismo tiempo hagan más segura esta interacción.

Para los niños más mayores los elementos de juego deben incrementar su complejidad y, en cierta medida, su riesgo, aunque controlado; a los preadolescentes les gusta mostrar sus habilidades de equilibrio y coordinación, por lo que los equipos tridimensionales para trepar son una de las opciones ideales para ese período vital.

Otras posibilidades de estos nuevos parques lúdicos son las propuestas que proporcionan experiencias sensoriales. En un primer momento éstas se centraron en lo táctil, pero ahora van más allá y buscan la estimulación visual, auditiva e incluso olfativa...

Discos giratorios, de BDU



La importancia de la adecuación

Pero como el espacio para parques en las ciudades es más bien limitado, muchas veces no es factible -ni en ocasiones pertinente- desarrollar suficientes propuestas lúdicas para todas las etapas y circunstancias en un mismo parque. Adecuar la configuración y la oferta lúdica al futuro uso que se dé a cada espacio constituye un factor de primera magnitud.

El gerente de BDU, Jordi Sabaté, nos habla de la importancia de trabajar un proyecto conociendo la actividad o uso que tendrá el espacio. "No es lo mismo -explica- el patio de una escuela, que requiere equipamientos que den cabida en un breve espacio de tiempo, la hora del patio, al mayor número posible de niños, que un parque entre las casas de la ciudad, que va a tener un uso a partir de las 5 de la tarde, o bien parques de fin de semana, situados en las afueras de la ciudad, en los que hay que buscar que el niño no lo tenga visto en diez minutos, colocar juegos individuales, por ejemplo, tirolinas...". Sabaté comenta que a la hora de diseñar un espacio lúdico "hay que tener en cuenta cosas como si hay escuelas alrededor, de qué edades son los escolares, si se prevé que sea una zona cerrada o no, etc."

Además del uso, existen otros factores que condicionan el tipo de parque a diseñar. Así, encontramos diferencias según hablemos de zonas urbanas o rurales y del mismo modo, si contemplamos la globalidad de los mercados, las particularidades culturales también marcarán el tipo de oferta lúdica. En relación a esta cuestión, Jordi Gregori, director comercial de Juegos Kompan, señala que "en ciudades grandes y medianas imperan los juegos con colorido y resistencia vandálica, mientras que en el medio rural predominan los juegos de madera, integrados en el territorio y juegos con capacidades deportivas".

La orografía, la climatología, las horas de luz o los hábitos horarios marcan también el uso y, por tanto, el diseño de los parques. "Los países nórdicos -explica Fanny Colomer, responsable de marketing de Colomer- apuestan por juegos de madera tratada que resistan las bajas temperaturas, mientras los países del Mediterráneo se decantan hacia el color y una estética trabajada, sin dejar de lado los estándares de calidad y seguridad. EE UU, por su parte, prefiere la durabilidad y los juegos antivandálicos, juegos de gran formato con bajadas de HPE."

Jordi Torrijos jefe del Servicio de Paisaje y Verde Urbano del Ayuntamiento de Sant Cugat del Vallès, en Barcelona, también nos habla de las diferencias entre culturas y argumenta que "en los países mediterráneos hay pocos juegos de agua si comparamos con otros países de nuestro entorno". En el mismo sentido se manifiesta Jordi Sabaté: "En Alemania, Finlandia, Francia o Inglaterra -comenta- jugar con agua en invierno y andar descalzo en el parque es lo más normal del mundo; en España la madre se pone histérica si el niño se moja...". Otra diferencia reside en el tipo de pavimento, "mientras en España -explica Torrijos- se ha impuesto el caucho, en el norte de Europa se eligen materiales naturales como la arena o la corteza triturada".

DOSSIER: PARQUES LÚDICOS



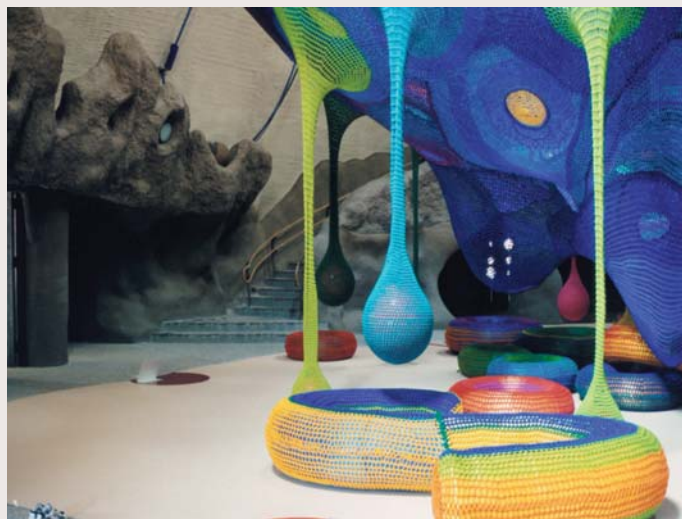
Barco Pirata, de Colomer. Fue fabricado con motivo de la remodelación del Parque de Turons d'Art en Escaldes-Engordany, Andorra. El barco tiene una longitud de 14 m con un sistema de cuerdas, redes de trepa, tobogán, paneles de escalada, torre vigía y hasta bandera pirata...

Los expertos opinan

Los paisajistas y fabricantes de equipos de juegos entrevistados para la elaboración de este reportaje resumen así la evolución del concepto de parque lúdico y arrojan algunas pinceladas sobre sus tendencias. Para Fanny Colomer, "los cambios más importantes en el sector de los parques infantiles se centran en las nuevas líneas de diseño, más minimalistas, y en que cumplan las nuevas normativas vigentes de seguridad, así como en parques que respeten el medio ambiente. Por otro lado, el mercado ha evolucionado hacia nuevos sectores de la población que ven la importancia de ejercitarse en los nuevos parques biosaludables donde las personas mayores pueden hacer ejercicio al aire libre y disfrutar de estas instalaciones." El responsable comercial de Juegos Kompan, por su parte, afirma que "el futuro pasa por incrementar calidades en los materiales HDPE y en introducir la tecnología en el juego; en Kompan hemos lanzado Icon, el primer juego electrónico e interactivo para espacios públicos; un juego con luz y sonido y con capacidad para muchos usuarios simultáneamente".

Jordi Torrijos describe así el parque del futuro: "La tendencia es hacia grandes áreas con usos diversos: para jugar, para realizar actividades escolares, como lugar de encuentro para jóvenes. Serán diseños más completos e integrados paisajísticamente, espacios para generar aventura al tiempo que seguros, y se buscarán entornos naturales y, en la medida de lo posible, no vallar el área de juego. También veremos parques temáticos, que se aprovecharán como símbolo de identidad de la ciudad en la que se encuentren".

Propuestas innovadoras: jugar y aprender



Takino Suzuran Hills Park. Hokkaido, Japón. Con el objetivo de acercar la naturaleza a los niños urbanitas, el estudio Takano diseñó este original parque en el que recrea, desde hormigueros, colmenas o construcciones de termitas, hasta los nidos colgantes, las madrigueras bajo tierra, las telas de araña o las formas esculturales de las cuevas. Ideas como la de 'tierra', generadora de vida, o 'nido', como hogar y refugio, se han incorporado al parque como elementos de diseño abiertos a la exploración. El parque propone un paisaje y una serie de espacios encaminados a fomentar la relación entre el juego y la naturaleza de forma lúdica y didáctica a la vez.

Fuente: Planificación y diseño: parques infantiles, de la editorial Links Books

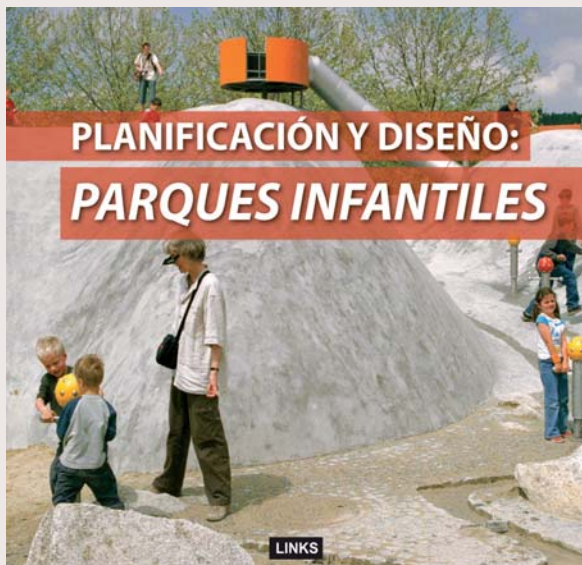




Urban Treehouse New York, Estados Unidos. Esta sorprendente instalación de 1.800 metros cuadrados ofrece a los niños una nueva perspectiva sobre los ciclos naturales y urbanos, animándolos a la interacción con los elementos expuestos. La construcción se compone de vigas de acero soldadas, fragmentos de conos de tráfico y un depósito de agua elevado.

El escenario propone a los pequeños visitantes experimentos como el reto de levantar unas bolsas de basura que comparan la proporción de la basura diaria de la ciudad de New York (20,40 kilos por su alto consumo y reciclaje limitado) y la de Tokio (2,9 kilos por sus embalajes reducidos y el reciclaje intensivo). Los niños también pueden aprender sobre animales salvajes o jugar con tubos de alcantarilla y cables. El New York Times explica en un extenso reportaje sobre la instalación que “esta construcción ofrece a los niños experiencias prácticas y divertidas con las que pueden aprender las nociones de reducción, reciclar, reusar y repensar”.

Fuente: *Planificación y diseño: parques infantiles*, de la editorial Links Books



Para saber más:

Planificación y diseño: parques infantiles es una novedad de la editorial Links Books (www.linksbooks.net). La publicación da cuenta de las últimas tendencias en parques infantiles a través de espectaculares ejemplos y ofrece a diseñadores y paisajistas interesantes recomendaciones para su trabajo.

Riesgo bajo control

En nuestro país no existe legislación que regule cómo han de ser los parques infantiles en cuestión de seguridad y calidad de aparatos e instalaciones. Fabricantes y paisajistas cuentan, como referencia, con las normativas europeas EN 1176 y 1177, que aun no siendo vinculantes, son adop-

Con los cinco sentidos

Mediante la actividad lúdica el niño progresa en el descubrimiento del mundo que le rodea, ya desde los primeros momentos de la vida, éste aprende a través del juego y va desarrollando conceptos de causa-efecto y prueba-error. Será, además, su propio cuerpo el mayor centro de información con el que cuente: los receptores sensoriales captan los estímulos y cada nueva información es codificada e integrada a la memoria, así que cualquier actividad lúdica puede servir para proporcionar al pequeño nuevas percepciones, que le irán enseñando cómo funciona el mundo exterior.

Trabajar la psicomotricidad y la estimulación sensorial desde los primeros momentos de vida del niño, contribuye al establecimiento de conexiones neurales -sinapsis- que definirán los procesos cerebrales que el pequeño utilizará a lo largo de su vida. En esta inmensa red de cableado, las conexiones más utilizadas serán potenciadas y reforzadas, mientras que las utilizadas con poca frecuencia se eliminarán, por el principio de economía que rige la naturaleza. Qué conexiones sobreviven y qué conexiones mueren vendrá determinado, en parte por los genes heredados y en parte por las experiencias vividas por el niño y los estímulos recibidos.

En España, las madres tienden a llevar al parque a sus hijos calzados y tratan de evitar que los pequeños se mojen, mientras que en los países nórdicos las mamás permiten al niño experimentar con el agua durante el juego, incluso en invierno, lo cual supone una fuente de conocimiento del medio exterior. Lo mismo ocurre con la información proveniente de la planta de los pies. Antes de que el niño comience a andar ha necesitado la información que recibe de la planta del pie y estructuras profundas (articulaciones) para lograr coordinar movimientos y lograr el equilibrio. El movimiento físico y el estímulo sensorial del bebé a través de los pies descalzos es factor de aceleración de maduración, del desarrollo propioceptivo y del desarrollo intelectual del niño.

Diseño del equipo de Aspecte, ingeniería y consultoría de paisajismo. Esta original propuesta lúdica se encuentra en la localidad gerundense de Platja d'Aro.



DOSSIER: PARQUES LÚDICOS

tadas por la mayor parte de los responsables implicados. A pesar de ello todavía existen muchas instalaciones con deficiencias. Alturas excesivas, ausencia de vallas protectoras o pavimentos inadecuados son algunos de los defectos más habituales. El mantenimiento constituye otra asignatura pendiente de los municipios.

Uno de los elementos en los que se ha hecho más hincapié en los últimos años en materia de seguridad ha sido en el pavimento. Fanny Colomer explica que “los suelos antiimpacto que amortiguan la caída se han ido imponiendo poco a poco, primero la loseta de caucho reciclado y después el pavimento continuo también de caucho reciclado con distintos colores y diseños, que permiten personalizar cualquier área de juegos”. Con respecto a la seguridad de los equipos de juego Colomer declara que “en el momento de plantear el diseño de un nuevo juego, lo primero que se ha de tener en cuenta es la seguridad del usuario; que no se puedan producir atropamientos ni caídas por altura. Después se ha de pensar en que el niño lo pueda disfrutar y en incorporar distintas opciones de juego; juegos con entidad propia, colores atractivos y formas nuevas”.



Parque en el recinto ferial de Coslada, en Madrid, con instalaciones para mayores. Los equipos son de Parques Geriátricos Drei.

En clave de opinión...

Tendencias. **El valor de lo abstracto**

A veces ocurre que llegamos a un parque y observamos con sorpresa un objeto, supuestamente lúdico, cuya forma indefinida unida a nuestra condición de adultos nos impide identificar. Incapaces de evocar un referente en nuestro disco duro nos preguntamos cosas como “qué es eso” y, sobre todo, “para qué sirve”, o “a quién se le habrá ocurrido plantificar eso ahí”..., y demás observaciones críticas por el estilo. Tras concluir que aquello no tiene objeto, finalidad ni uso, vemos a nuestros vástagos abalanzarse ipso facto sobre aquellos elementos con los que nosotros no sabríamos por donde empezar a interactuar. Parece que entre diseñadores y niños se hubiera establecido un íntimo lenguaje, un código para nosotros indescifrable pero que los pequeños interpretan, eso sí, a su antojo. El arquitecto-artista puede colocar un puñado de tubos amorfos pintados de verde y los niños verán un bosque encantado.

La idea, aún embrionaria, de incluir el elemento artístico en los parques destinados a los más pequeños cobra forma. Tal vez resulte que son precisamente los niños quienes más valoren las expresiones artísticas y mayor provecho puedan obtener de ellas para su desarrollo, y del arte abstracto en particular.

Sugerir es la clave. Al niño le bastan propuestas sugerentes e incitadoras para activar todos sus resortes imaginativos; en ese punto el juego se torna aún más enriquecedor. La naturaleza es irregular, de hecho el niño es más receptivo a las formas irregulares que a las uniformes, he aquí que el parque al aire libre ofrece innumerables posibilidades que hoy comienzan a considerarse.

Como hemos visto a lo largo de este reportaje el parque se diversifica. Sus nuevos usos abren la puerta a una nueva manera de entender el disfrute de los espacios al aire libre en estos momentos en los que se tiende a actividades 'indoor'.

Los espacios lúdicos se conciben hoy como entornos de disfrute para todas las edades. La estimulación de los sentidos, el valor al alza de los espacios amplios o la recreación de atmósferas para el sosiego en un nuevo concepto de ciudad que pone de relieve la imperiosa necesidad de hallar espacios agradables en su seno, que rompan el estado de alerta permanente en que vivimos, son algunas de las tendencias. Es la ciudad humanizada. Crece el esmero por encontrar el equilibrio entre una dotación de elementos seguros al tiempo que divertidos, educativos pero no encorsetados, sólidos e innovadores, capaces de proporcionar experiencias motrices y sensoriales, lo cual resulta especialmente interesante para niños con algún tipo de discapacidad. Para ellos también, pero no sólo para ellos, la accesibilidad constituye un elemento clave a la hora de diseñar espacios de juego.

Pero el futuro aún nos depara sorpresas. Una vez explorada y explotada la recreación de ambientes,



Los espacios lúdicos se conciben hoy como entornos de disfrute para todas las edades. La estimulación de los sentidos, el valor al alza de los espacios amplios o la recreación de atmósferas, son algunas de las tendencias. Es la ciudad humanizada

Nuevas necesidades: los seniors

Comienzan a proliferar los llamados jardines o parques geriátricos, o circuitos biosaludables. Presentes en Europa desde 2005, estos espacios verdes, ubicados en las ciudades y dotados de equipos de gimnasia diseñados para práctica de ejercicio físico de adultos, llegaron por primera vez a España hace tan solo cuatro años, como proyecto impulsado por la Asociación Española de Fabricantes de Mobiliario Urbano y Parques Infantiles en colaboración con la Federación Española de Empresarios e Industriales del Mueble. Los orígenes de estos circuitos los encontramos en la medicina tradicional China y en prácticas como el Tai-Chi. En el país nipón constituye una dotación pública habitual. La esperanza de vida aumenta y un nuevo segmento

poblacional, los llamados seniors, reclama productos y servicios que cubran sus necesidades. Los ayuntamientos, sensibilizados con esta realidad están equipando espacios públicos con estos aparatos para realizar ejercicio físico moderado y adecuado a las características físicas de esta franja poblacional. Se trata de equipos cuya fabricación han asumido, desde el primer momento, los fabricantes de mobiliario urbano y juegos infantiles. Los ejercicios que estos aparatos proponen ayudan a prevenir y aliviar enfermedades cardiovasculares o artritis y, en general, su objetivo es lograr mejorar la calidad de vida de los mayores al tiempo que fomentar lugares de encuentro y diversión para todos. Además, los nuevos hábitos sociales colocan al abuelo y al nieto en disposición de compartir horarios y, por qué no, parque. ■



Juego de sombras. Diseño de Emiliana Design Studio y fabricado por Richter Spielgeräte. Es una pieza artística al tiempo que una herramienta creativa para el niño.

los parques zonificados o los dirigidos al segmento señor, el juego tomará la ciudad y llegarán las calles lúdicas, en las que el transeúnte encontrará a su paso propuestas para el recreo. Ya comienzan a verse circuitos biosaludables en paseos y avenidas, y en las afueras de la ciudad. Se habla también de parques personalizados, en los que los vecinos intervengan en su diseño a través de propuestas y sugerencias. Y hasta de introducir tecnologías electrónicas en los juegos del parque... (¿pero no se trataba de ofrecer alternativas a la videoconsola, y darse una cura al hartazgo de ubicuidad?)

Si antaño, por diferentes circunstancias (de seguridad, de densidad de tráfico...), la calle era un espacio público apropiado par el despliegue lúdico del niño, que incorporaba con libertad a sus juegos los elementos y situaciones de la vida en la ciudad, hoy las grandes urbes ofrecen una menor disponibilidad para la expresión lúdica en sus calles, por lo que los municipios deben reflexionar sobre cómo abordar el juego urbano. La limitación y el control de los espacios y tiempos de juego, en definitiva, la oferta de juego prediseñado, es un hándicap que los encargados de diseñar espacios públicos para jugar deberán compensar. Nuestros niños y jóvenes se están socializando en centros comerciales y demás espacios de ocio acotado; habilitar espacios públicos de mayor libertad es prioritario para todos. Entre tanto, los peldaños del portal, la farola de la esquina, el tobogán de toda la vida y el tridimensional surrealista servirán. Y es que el niño transforma lo que sea en material lúdico; porque para él, todo, la vida en sí misma, es juego.

DOSSIER: PARQUES LÚDICOS

Entrevista a Jordi Sabaté, gerente de BDU

“ Un área de juegos infantil no es sólo el juego; el entorno es básico ”

BDU es distribuidor exclusivo de Richter Spielgeräte GmbH y Graubner. El responsable de la compañía reflexiona en esta entrevista sobre las tendencias en la concepción de los nuevos parques. Buscar la diversión sin riesgos, abrir el parque a toda la familia y crear ambientes agradables, en sintonía con la naturaleza, son algunas de las propuestas de Sabaté.

Mónica Daluz

¿Qué opina sobre el concepto de parques para personas mayores?

Creo que es un error que le llamen 'juegos para personas mayores' pues, en realidad, se trata de instalaciones para hacer ejercicio; el nombre suena bien y, electoralmente, es muy vendible...

No se trata sólo del nombre, ¿no es así?, ¿cuál es su enfoque?

Bueno, la idea no me parece mal: hacer gimnasia al aire libre y gratis..., pero nosotros buscamos otra cosa. Lo que queremos con nuestros proyectos es que la gente mayor no sólo haga ejercicio sino que se lo pase bien;



instalamos juegos de sonido, de comunicación..., disponemos de toda una línea de elementos creados para la abstracción: juegos de olor, calidoscopios, juegos que hacen música, etc. Son juegos para el niño, el abuelo, la madre o la tía.

¿Cuáles son los cambios de actitud por parte de los ayuntamientos en materia de parques?

Los ayuntamientos hacen cada vez menos parques y están entregando este tipo de proyectos a arquitectos y paisajistas; eligen a un paisajista que les guste y le confían el trabajo.

Años atrás, el ayuntamiento disponía de un espacio y llamaba a una empresa fabricante de equipos lúdicos para que colocara un puñado de juegos. Ahora existe sensibilidad en la necesidad de crear un entorno agradable: colocar pequeñas montañas, poner árboles, un poco de agua... Un área de juegos infantil no es sólo el juego; el entorno es básico. Los parques de las afueras de las ciudades ya son agradables, están rodeados de árboles y vegetación, pero en las ciudades hay que hacer que los usuarios se sientan a gusto.

¿Beben ustedes, los diseñadores de parques, de las experiencias llevadas a cabo en otros países?

Esa es una reivindicación que siempre he hecho; pienso que los técnicos tendrían que estar una par de meses al año viajando y viendo las cosas que se hacen en otros lugares. Nosotros estamos más evolucionados en unas cosas y otros países lo están más en otras. Además, hay cosas que se pueden utilizar aquí y no se pueden utilizar en otros lugares, y viceversa, pero es interesantísimo conocer otras ideas, otros usos y otros hábitos para tomar inspiración.

¿Cuál es vuestra prioridad a la hora de diseñar parques infantiles?

Aunque suene a tópico, verdaderamente, pensamos en los niños; intentamos buscar cosas que sean divertidas.



Eso es lo primero: que el niño se lo pase bien; después, si puede aprender, mejor que mejor. Como ejemplo, ahí está nuestra 'espiral de Arquímedes' un elemento basado en un sistema de ingeniería antiguo que hace que el agua suba de un punto más bajo a uno más alto.

¿Puede comentar alguna innovación en cuanto al uso de materiales?

Bueno, nosotros utilizamos una madera no tratada que en países como Austria, Alemania o Suiza hace siglos que se utiliza en elementos de exterior, pero que aquí podríamos calificarla de innovación... La idea es que lo que sale de la tierra ha de volver a la tierra, y si la madera está tratada o lleva productos químicos no se cumple esta premisa. Eso es importante para nosotros. Sin embargo, esta madera tiene un inconveniente, y es que no aguanta el subsuelo; aguanta la intemperie pero no el suelo, de modo que no se puede empotrar, se pudriría. Los productos en los que la utilizamos, llevan pies metálicos en toda la parte enterrada.

¿Y los pavimentos?, parece que el caucho es la panacea...

Estoy en contra del pavimento de caucho. Es un material que al cabo del tiempo deja de cumplir su función, pierde su capacidad de absorción. Pero, además, no tiene ningún valor lúdico. El primer juego es la pala, el cubito y la tierra. El niño necesita tocar cosas, estímulos, y el caucho no aporta nada en ese sentido.

En España no existe normativa legal sobre seguridad pero los fabricantes son tremendamente cuidadosos en este punto, ¿qué opina sobre el debate entre exceso y defecto de seguridad?

Creo que el criterio a aplicar es 'la máxima seguridad que sea necesaria con el máximo valor lúdico que sea posible'. Hay sectores que pondrían algodones en el suelo, que abogan por el riesgo cero..., pero un parque que no tenga un cierto riesgo no resulta atractivo para el niño. Con las estadísticas en la mano queda claro que hay muy pocos accidentes, lo que significa que los fabricantes pensamos en ese tema y lo tratamos adecuadamente; le pondré un ejemplo: los juegos de mucha altura tienen un difícil acceso para que no pueda ser utilizado por niños que nos están preparados para ello. Otra cosa es que los padres los suban. No se puede obviar la responsabilidad de los adultos.

Una conclusión sobre el parque que viene...

Creo que la clave está en no hacer parques sólo para niños, sino parques cada vez más integradores; estructuras en las que puedan jugar todos: padres, hijos, abuelos... Parques accesibles donde se pueda jugar sin barreras, y no sólo me refiero a silla de ruedas; hay muchos tipos de minusvalías. También me gustaría poder llevar a cabo alguna propuesta imaginativa, como colocar equipamiento de juego, por ejemplo unos teléfonos de nuestro catálogo, en medio de Las Ramblas o del Paseo de Gracia, en fin, llevar el juego a las zonas peatonales. Todo llegará...■

LINEA VERDE

DELTACINCO

EQUIPAMIENTO PROFESIONAL
PARA EL CUIDADO DEL CESPED

AMAZONE

AMAZONE

C/ Sevilla, 23 - Apartado 209
34080 PALENCIA
Tel. 979 728 450
Fax: 979 710 390
www.deltacinco.es
belen.iglesias@deltacinco.es

Especial para
arena, sal
y gravilla

DOSSIER: PARQUES LÚDICOS

Entrevista a Javier Yoller, presidente de Afamour, la Asociación Española de Fabricantes de Mobiliario Urbano y Parques Infantiles

Es muy complicado para las empresas nacionales acceder al mercado europeo

El presidente de la asociación da cuenta en estas páginas del panorama actual del sector y repasa la evolución que ha experimentado el parque lúdico en nuestro país. Las innovaciones en los materiales utilizados así como en el diseño de equipos de juego, constatan que España es un país de referencia en esta materia.

Mónica Daluz

¿Cuáles son los cambios más importantes que se han producido en los últimos años en materia de diseño de parques lúdicos?

Hasta los años 80 los parques infantiles eran metálicos, básicamente con tubo de acero y elementos individuales: el típico parque con un columpio, un tobogán y un balancín sube y baja. Hasta entonces el mercado del parque infantil era muy limitado y atendido sobradamente por las empresas locales.

A partir de los 90, con la introducción en el mercado de los diseños nórdicos se empiezan a ver los juegos de madera y las estructuras combinadas de casitas de madera. A partir de entonces se dispara la demanda interior y se crean nuevas empresas fabricantes y distribuidoras de juegos europeos.

Con la publicación de las normativas de seguridad europeas a partir del año 1999, se produce una revolución en el sector con la adaptación de las líneas de juego tradicionales y, sobre todo, con la necesidad de adecuar los pavimentos de seguridad hasta entonces casi inexistentes.

Estos últimos años, como reacción a las clásicas casitas de madera, las empresas más punteras en el diseño vuelven a los materiales de acero, con recubrimientos sintéticos y tratamientos adecuados al exterior siguiendo un estilo anglosajón y unas líneas más modernas y casi abstractas de juegos.

También es una tendencia actual la personalización y tematización de las áreas de juego, convirtiéndolas en auténticos parques temáticos.

La innovación más reciente en el sector viene de la





mano de los juegos para mayores que están implantándose a gran velocidad en el mercado y que aunque al principio eran de origen chino, ya se están desarrollando también en Europa.

¿Existen diferencias entre las distintas ciudades españolas en el modo de abordar conceptualmente el parque lúdico y en el tipo de mobiliario que en ellos se instala?

La mayor diferencia se da entre las grandes ciudades, con grandes departamentos de urbanismo, y los municipios de menor población.

Los primeros suelen encargar grandes proyectos urbanísticos, potenciando las marcas extranjeras y sacar a concurso público la conservación y mantenimiento de los parques. Así mismo el mobiliario urbano suele ser cedido por empresas especializadas en explotar luego los soportes publicitarios.

En las localidades menores la cercanía de los fabricantes locales es más apreciada y las brigadas municipales se encargan del mantenimiento. Aquí, el mobiliario también es parte de los contratos de urbanismo.

Los países latinos destacan por la variedad de materiales y el colorido de sus diseños

¿Y entre países?, ¿cuáles son los diferentes planteamientos que ustedes, como asociación, han percibido?

Es muy complicado para las empresas nacionales realizar instalaciones de juego en el resto de países europeos, debido a diversas barreras normativas, culturales, de imagen de marca o de dimensión. Por el contrario en nuestro país todo el diseño que viene de fuera, sobre todo de los países del norte, es muy bien aceptado y valorado.

En general no existe gran diferencia entre los países europeos en el tema de los parques infantiles de exterior. Si acaso hay cierta diferencia entre los países anglosajones, con diseños en acero y más preocupados por el vandalismo, y los países nórdicos, más inclinados a utilizar madera y a potenciar los diseños de carácter medioambiental. Por su parte, los países latinos destacan por la variedad de materiales y el colorido de sus diseños.

¿Qué innovaciones se pueden ver en el sector del mobiliario urbano para parques públicos?

La innovación en el diseño es continua en un sector que necesita presentar nuevas líneas y productos permanentemente al mercado. Desde Afamour se poten-

cian estas innovaciones a través de programas como Durban que presentó los nuevos productos de juegos y mobiliario urbano en la pasada feria de Tem-Tecma y se ha iniciado otro programa de diseño 2009-2010 con la participación de 12 empresas.

La innovación en procesos es también importante a través de la adecuación de las oficinas técnicas y la fabricación a los más avanzados sistemas de diseño y simulación virtual y control numérico.

“El área de juego del futuro será segura, divertida, accesible a todos los niños, adaptada a su entorno y equipada con mobiliario complementario”

Hábleme de la evolución experimentada en los materiales utilizados en el mobiliario de los parques, el pavimento...?

Innovación en materiales de juegos: aceros con tratamientos antiintemperie, paneles HPL y polietileno, plásticos rotomoldeados, maderas plásticas procedentes de reciclado aún no muy implantadas, maderas tratadas con productos respetuosos con el medio ambiente y procedentes de bosques con gestión forestal certificada.

En el tema de pavimentos de seguridad, la evolución ha sido enorme; desde las tradicionales bases de arena o grava de barata aplicación pero complicado mantenimiento a los suelos de caucho bicapa aplicados in situ en continuo, pasando por las losetas de caucho que han sido las más utilizadas en los últimos años. Actualmente se ensayan nuevas superficies derivadas sobre todo de los pavimentos deportivos, aunque aún no tienen una aplicación masiva.

¿Cómo será el parque lúdico del futuro? ¿Cuáles son las tendencias más significativas?

El área de juego del futuro será segura, divertida, accesible a todos los niños, adaptada a su entorno y equipada con mobiliario complementario. Integrará también, aunque de forma claramente delimitada, una zona de juego para mayores. Este parque ya existe en casi todas las ciudades, aunque la asignatura pendiente es la gestión de su mantenimiento.

Las últimas tendencias plantean la personalización de las áreas de juego, de manera que cada pueblo o cada barrio pueda disponer de una zona urbanizada en la que los usuarios se sientan cercanos y protagonistas de sus propias aventuras. ■

DOSSIER: PARQUES LÚDICOS

Entrevista a Fausto Salgado, gerente de Parques Geriátricos Drei

“ Los parques geriátricos son una manera diferente y saludable de atender a este colectivo ”

Los parques y circuitos para seniors constituyen una de las novedades más significativas del sector. Hablamos con el gerente de Parques Geriátricos Drei, empresa pionera en la instalación de estos prácticos aparatos que tienen por objeto mejorar la calidad de vida de nuestros mayores.

Mónica Daluz

Hábleme de la tradición europea de los parques geriátricos y de cómo y cuándo se instaló el primer parque de estas características en España.

Tuve ocasión de conocer este tipo de parques en un viaje a China en el año 2004. Allí los encuentras por todas partes. Cuidan mucho a la gente mayor. Me pareció un concepto totalmente innovador y me puse manos a la obra para importarlos a España. El primer parque para mayores se instaló en Madrid en el parque Polvoranca en el año 2005.

¿Cuál está siendo la implantación de este tipo de oferta lúdica municipal?

Desde entonces, se está generalizando su instalación en los parques municipales. Son cada vez más los municipios que se plantean incorporar a su oferta lúdico-deportiva este tipo de equipamiento que no está dirigido sólo a los mayores sino también a los adultos que quieran hacer ejercicio al aire libre.

¿Están los ayuntamientos sensibilizados e interesados en la instalación de parques geriátricos? ¿Existen diferencias entre las distintas ciudades españolas en el modo de abordar conceptualmente estos parques y en el tipo de mobiliario que en ellos se instala?

Los parques geriátricos han suscitado mucho interés por parte de los ayuntamientos. Es una manera diferente y saludable de atender a este colectivo. Las diferencias que se presentan a la hora de abordar la instalación de estos parques son, fundamentalmente, de concepto. La mayoría los concibe como parques geriátricos y se crea un espacio para ellos, cerca de las casas de mayores, donde acostumbran a estar, etc. Y otros lo conciben como gimnasios al aire libre para adultos, con la finalidad de crear espacios donde entrenar con libertad de horarios y de realización de ejercicios.



¿Qué tipo de ubicaciones se eligen para instalar estos jardines?, ¿deben tener alguna característica especial?

Por lo general se instalan en los parques municipales. Es muy común crear espacios que se comparten con los niños. Recordemos que, hoy en día, a menudo son los abuelos los que se encargan de cuidar a los niños. Aunque también, hemos creado el concepto de pasillo recreativo instalándolos en línea a lo largo de un paseo a modo de circuito. Después, lo llamaron circuito biosaludable. Resulta estético y muy efectivo al ir recorriéndolo y ejercitando diferentes partes del cuerpo.

¿Tienen estas instalaciones requerimientos especiales distintos a los de los parques infantiles?

Estos equipos van instalados con una armadura sobre una zapata de hormigón, cumpliendo la norma vigente en lo referente a la instalación de equipamiento para



parques y jardines. Los anclajes al suelo quedan bloqueados mediante una protección a modo de casco de caballo, lo que impide el contacto de los usuarios con tuercas y tornillos.

Hábleme de las características en el diseño, materiales, etc. del mobiliario de estos parques

El diseño es muy sencillo, para ayudar a realizar los ejercicios de manera suave, sencilla y efectiva. Nuestros equipos vienen fabricados en acero de gran calidad. El uso de tubo de acero limita al máximo la existencia de elementos cortantes expuestos. Todos los bordes potencialmente cortantes de nuestros equipos han sido modificados para ofrecer un borde romo, no cortante.

Algunos equipos los hemos ido modificando para ajustarnos a las normas de seguridad europeas.

Además, ofrecemos variedad en la gama de colores. En la actualidad, los servimos en rojo y amarillo, azul y amarillo ocre, y también en verde y gris plata. Damos la posibilidad de personalizar los colores para pedidos de gran volumen.

“Poco a poco se irá generalizando el uso de los parques geriátricos porque todas las ventajas que entraña son indudables para mejorar la calidad de vida de nuestros mayores”

¿Con qué tipo de asesoramiento especializado (fisioterapeutas, etc.) cuentan las empresas que, como la suya, fabrican estos productos?

En distintas ocasiones, fisioterapeutas y entrenadores deportivos han avalado el uso de estos equipos como ayuda para la realización de ejercicios de mantenimiento, de calentamiento previo a la práctica de un deporte y de estiramiento posterior. Los equipos vienen acompañados de una placa con instrucciones sencillas; para evitar posibles lesiones y hacer un uso responsable de los equipos, recomendamos seguirlos.

¿Qué aporta el parque geriátrico que no aporte un gimnasio?, ¿El concepto es distinto?

Nadie duda de los múltiples beneficios que el ejercicio aporta a la salud. Sin embargo, no es necesario practicar un deporte o hacer actividades muy desgastantes. No todas las actividades aeróbicas se realizan dentro de los gimnasios; tenemos, por ejemplo, las caminatas, la carrera, paseos en bicicleta, natación y muchos deportes que pueden ser realizados al aire libre. Es verdad que en el gimnasio uno cuenta con el asesoramiento de un supervisor, pero también se está atado a horarios y cada vez va quedando menos espacios para utilizar en los gimnasios. La actividad se puede trasladar al aire libre. Sus ventajas son indudables. Solamente unos pocos se

dan cuenta de que para disfrutar de salud y alegría deben recibir una buena dosis de luz solar, aire puro y ejercicio físico. La vida al aire libre ejercitada en forma de paseos, caminatas, acampadas, la playa o el senderismo, entre otras opciones, nos brindan la posibilidad de disfrutar de la naturaleza y de muchos de sus beneficios: el sol, el aire puro, la ausencia de ruidos, la interacción con especies vegetales y animales, el contacto con el agua de ríos, playas, arroyos y lagos. Sobre todo para quienes viven en grandes ciudades, estas actividades suelen resultar muy recomendables, pudiendo incluso ayudar al mejoramiento de las relaciones interpersonales. Los parques son espacios donde encontrarse con los demás. Incluso en los polideportivos municipales los monitores trasladan sus clases a los parques donde están instalados estos equipos.

¿Hacia dónde apuntan las tendencias en este tipo de propuesta lúdica?, ¿Cómo será el parque geriátrico del futuro?

Creemos que poco a poco se irá generalizando su uso. Todavía no sabemos si por falta de costumbre, a veces vergüenza, o por desconocimiento, el uso de estos equipos no es mayoritario como en China, donde encuentras parques enormes con muchísimo equipamiento y lleno de gente realizando ejercicio. Poco a poco se irá extendiendo porque todas las ventajas que entraña son indudables para mejorar la calidad de vida de nuestros mayores. ■



a municipios y público en general para concienciar



Llegan las nuevas tecnologías para el regeneramiento y recuperación medio ambiental

Únicas que les permitirán el cumplimiento sobrepasado de las prioridades internacionales en cuanto a productos servicios verdes.

Y poder aplicar finalmente la eliminación por valorización a todos los residuos, antes de enterrarlos simplemente, al sobrepasarnos hasta ahora, aportando mayores calidades a los artículos a elaborar en el futuro, a través de la fabricación de materiales compuestos, creando empleo estable y seguro.

- Infraestructuras, polígonos industriales, viviendas alquiler precio oficial, y todo tipo de edificaciones, de primerísimas calidades, regenerativas, más taller de reciclaje, eliminación del paro.
- Eco-asentamientos en rústico, interés público, autosuficientes y excedentarios productores de agua y energía mayor calidad.
- Jardines, césped, sin tareas, aprovechamiento lluvia.
- Transformación residuales en algas y éstas en hidrógeno y biocombustibles sin emisiones.
- Llegar escrupulosamente a "Recurso naturaleza, como productor de energía suficiente, nullos ciclos vida en material, y emisiones y residuos "0"
- Nuevo concepto en nichos, cementerios, estanqueidad, durabilidad.
- Mobiliario urbano antivandálico, quioscos cubierta retráctil, conductos evitar abrir y cerrar calles constantemente.
- Guardarries nuevos, reutilización baterías muertas en nuevas piezas evitar accidentes.
- Restauración, restauración, rehabilitación de edificios, canteras, vertederos, etc.
- Lo máximo en subvenciones, ayudas, créditos "0" e incentivos fiscales.
- Agenda 21 "real" no teórica o nominal con aplicación práctica.

jgs@franquihabitat.com
www.franquihabitat.com