



LA ALDEA LÚDICA EN EL ESPACIO SOCIAL

César Ignacio Báez Quintero³⁴

RESUMEN

El presente artículo pone a consideración del lector los resultados de la investigación desarrollada en los años 2009 y 2010 en la Maestría en Estudios Sociales de la Universidad Pedagógica Nacional, dentro la línea de investigación Construcción Social del Espacio.

La investigación tuvo como objetivo principal comprender cómo, por medio de la lúdica, los habitantes de Bogotá identifican, apropian y valoran el Parque Metropolitano Simón Bolívar, espacio que se encuentra en la capital de Colombia y que es administrado por el Instituto Distrital de Recreación y Deporte (IDRD), entidad creada por la Alcaldía Mayor para supervisar el manejo y control de lugares destinados al descanso y el juego.

Desde el Espacio Social se hace una apuesta porque el espacio que aquí se trabaja busque alternativas de conocimiento geográfico humanista desde el existencialismo y la fenomenología, en donde el sujeto cobra un importante valor a partir de sus subjetividades.

La lúdica fue entendida en el desarrollo de la misma como una forma de estar en el mundo, de apropiarse y comunicarse con el mismo, partiendo de preceptos teóricos entre los que se resaltan autores internacionales como Johan Huizinga, Joffre Dumazedier y nacionales como Carlos Jiménez y Héctor Ángel Díaz.

Palabras Claves: Espacio Social, Lúdica, Territorio, Territorialidad.

RESUMO

O presente artigo apresenta os resultados da pesquisa feita durante os anos 2009 e 2010, para me formar do Mestrado em Estudos Sociais da Universidade Pedagógica Nacional, na linha de pesquisa “Construção Social do Espaço”.

Dita pesquisa teve como objetivo principal, a compreender como mediante as práticas de lazer os habitantes em Bogotá, conseguem identificar, se apropriar e valorar o Parque Metropolitano Simon Bolívar. Espaço localizado na capital da Colômbia e está baixo o cuidado administrativo do

34 Profesor de Cátedra de la Universidad Central, Universidad EAN, y Profesor Ocasional de la Universidad Pedagógica Nacional.

Instituto Distrital de Recreación e Esporte (IDRD, instituição criada pela prefeitura da Capital, para supervisionar o aproveitamento dos espaços que são destinados para o lazer o os jogos.

Nesta ordem de pensamentos, a dissertação feita aqui pretende aprofundar nas alternativas do espaço geográfico humanista, desde o existencialismo e a fenomenologia, onde o sujeito tem um especial reconhecimento graças às expressões das suas subjetividades.

Porém o lazer foi entendida no desenvolvimento da mesma como: um jeito de ficar no mundo, de se apropriar nele e se comunicar com ele mesmo; esta reflexão posso justificá-la partido dos pressupostos de autores internacionais como Johan Huizinga, Joffre Dumazdier e autores colombianos entre quais estão Carlos Jiménez e O Héctor Ángel Díaz.

Palavras-chave: espaço social, lazer, território, territorialidade.

ABSTRACT

This article makes the reader consider the results of research carried out in 2009 and 2010 in the Masters in Social Studies of the National Pedagogical University, the research of the social construction of space.

This research had as main goal to understand how, through the ludics of Bogotá, identified, appropriate and value the Parque Metropolitano Simon Bolivar which is located in the capital of Colombia, and is managed by the District Institute of Recreation and Sports (IDRD), entity created by the Mayor`s office to supervise the management and control of spaces for resting and playing.

Social Space makes a bet for the space that is worked here looks for alternatives of humanist geographical knowledge from an existentialist and phenomenological perspective, where the subject takes a significant value from his/her subjectivities

The ludic was understood in its own development as a way of being in the world, of appropriating and communicating with it, parting from theoretical precepts including international highlighted authors such as Johan Huizinga, Joffre Dumazedier and national ones like Carlos Jiménez and Héctor Ángel Díaz.

Keywords: Social Space, Playful, territory, territory.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, de tipo cualitativo con enfoque interpretativo, se desarrolló en el marco de la Maestría en Estudios Sociales, dentro de la línea de investigación “Construcción Social del Espacio”, proyecto que propone una mirada al espacio geográfico apoyado en los campos emergentes de la geografía que leen el espacio a partir de la interacción y vivencia de los sujetos, así como desde los significados, lo que obliga a pensarlo más allá de un contenedor de atributos y posicionarlos como un elemento dinámico habitado por un hombre que se convierte en creador de significados, lenguajes dentro del mismo y, por ende, constructor de su propia realidad.

El objetivo del trabajo es comprender cómo, por medio de la lúdica, los habitantes de Bogotá identifican, apropian y valoran el Parque Metropolitano Simón Bolívar. En la investigación se realizó trabajo etnográfico para la recopilación de la información por medio de diarios de campo, entrevistas (sistematizadas por medio del software ATLAS.ti), fotografías y superposición cartográfica.

Los resultados permitieron demostrar que por medio de las prácticas lúdicas los habitantes se apropian del parque.

La etnografía³⁵ determinó la senda investigativa en el camino de esta investigación; a continuación se presenta un corto balance de la información de cada uno de los instrumentos que facilitaron esta parte del proceso.

En un primer momento, se buscó identificar las actividades que realizan los usuarios del parque y que permiten configuraciones territoriales, con dos efectos: el reconocimiento de los espacios, escenarios y actividades del parque y la caracterización de sujetos de espacios y actividades que permitieran comprender la construcción social del espacio; por tanto, se hizo necesario realizar dos actividades de campo: en primera instancia una revisión a la legislación que regulaba el parque en su función de uso de suelo y la creación de diarios de campo que contemplaban la totalidad de los acontecimientos observados y persiguieron establecer algún tipo de zonificación del mismo, y la segunda, enunciar las actividades observadas. El primer elemento de análisis que arrojó este proceso estuvo enmarcado en definir dos tipos de actividades, las institucionales, es decir las propuestas por el parque, y las creadas o no institucionales que forjan las personas que visitan el lugar; estos diarios de campo se realizaron en un periodo de un mes, entre octubre y noviembre de 2009.

La propuesta luego giró en torno a determinar los espacios donde se efectúan comportamientos lúdicos, realizando la caracterización de los mismos, buscando definir las sub zonas o escenarios del parque en los que se efectúan las prácticas lúdicas. Puntualmente, se crearon registros de función lúdica³⁶ que examinaban la naturaleza de la función, el espacio y una descripción de la actividad realizada. Durante la recolección de información del primer objetivo se observaron 39 actividades, entre ellas 19 institucionales y 20 no institucionales; a cada una de estas actividades se le realizó el registro que permitió formalizar una catalogación. Por otro lado, y buscando materializar los comportamientos lúdicos, se establecieron registros visuales fotográficos de las actividades observadas; estos registros escritos y visuales se desarrollaron en los meses de noviembre y diciembre de 2009.

Los resultados obtenidos en los dos primeros momentos permitieron alimentar un tercero que analizó las configuraciones territoriales que establecen los habitantes desde las actividades no institucionales, a partir de entrevistas semi-estructuradas a dos tipos de población específicos, uno denominado trabajadores y otro denominado líderes. Dentro del primer grupo se entrevistaron representantes de cuatro sectores que hacen presencia en el parque: del sector administrativo, el Licenciado Alexander González, administrador del parque, Rubén Pulido Duarte del cuerpo de vigilancia, Claudia Otálora del cuerpo de vendedores y Yolanda Perdomo, representante de los empleados de las baterías de los baños.

35 Definir el objeto de la etnografía para esta investigación se plantea en una jerarquía estratificada de estructuras significativas atendiendo a cuáles se producen, se perciben y se interpretan.

36 “La función lúdica” permite comprender la condición originaria desde la cual el sujeto construye representaciones simbólicas de la realidad objetiva y subjetiva, y busca establecer el mecanismo generador de la acción y práctica lúdica; es un término que crea Héctor Ángel Díaz en su texto *La Función Lúdica del Sujeto* (2004).

El segundo tipo de población estuvo conformado por los líderes de los grupos que fueron reconocidos en la primera parte del proceso, entre ellos practicantes de karate, ninjas y porristas, a quienes se les preguntó principalmente el tiempo de conocimiento y las principales problemáticas del parque. Además se indagó sobre los dos fenómenos con los cuales se materializan las prácticas lúdicas no institucionales: el juego de fútbol y la presencia de los *traceur*³⁷, los cuales funcionan dentro del parque pero se encuentran prohibidos.

Un último objetivo analizó las zonas y actividades que establece el parque y las que construyen los habitantes, para lo cual se aplicó una encuesta a una muestra aleatoria de visitantes del parque en día domingo, buscando corroborar la información obtenida en el proceso frente a su percepción de lugares. Nuevamente se cuestionó acerca de la prohibición del fútbol, la presencia de los *traceur* y la creación de cartografía a partir de la propuesta de uso que tiene el parque, su oferta de actividades y la construcción de actividades de la población que se apropia de sus escenarios; estas encuestas se aplicaron en el mes de abril de 2010.

Con este boceto del proceso de investigación nos permitimos presentar, en primer lugar, los postulados teóricos desde el espacio social y la lúdica que sustentaron el andar investigativo, y luego, los resultados obtenidos después de un tránsito de casi dos años haciendo intervención en el Parque Central Metropolitano Simón Bolívar.

ESPACIO SOCIAL Y LÚDICA

Buscando entender las maneras en que el individuo apropia y valora el espacio, la presente investigación reposa epistemológicamente en la geografía humanística, pretendiendo entender las formas como el habitante³⁸ de la ciudad de Bogotá, a partir de la lúdica, se apodera de un espacio público delimitado, en este caso el Parque Central Simón Bolívar.

El enfoque humanístico muestra un espacio que se construye socialmente y busca complementarse con los fines que persigue la investigación con una propuesta teórica, que parte de aquellos discursos que emergen a mediados del siglo XX, particularmente con la apuesta que sobre el espacio establece la geógrafa Doreen Massey (2005).

Las nuevas formas de ver y entender la geografía han llevado a muchos de sus investigadores a resignificar los temas y contenidos de la misma, dichos cambios pasan por el campo de la investigación y la teoría, con las implicaciones y derivaciones que esta suele dar hacia campos como el de la filosofía y la política. Doreen Massey se ha preocupado por estos temas resignificativos en la geografía en *La filosofía y la política de la espacialidad: algunas consideraciones*³⁹, en el cual se establecen tres proposiciones que permiten analizar los vínculos entre cómo tematizar el espacio y cómo se

37 Jóvenes practicantes del *Parkour*, para algunos una tendencia, para otros un deporte y para ellos un estilo de vida. En Bogotá tienen prohibida la realización de esta práctica en el parque Simón Bolívar.

38 En la investigación, el habitante se entiende como aquel que refleja la condición de habitar, ésta es asumida como **vivir** el espacio y **apropiarse** del mismo a partir de la cercanía y la cotidianidad, sobrepasando el primer vínculo que se genera por los sentidos.

39 Arfuch, Leonor (2005). *Pensar este tiempo: espacios, afectos y pertenencias*. Buenos Aires. Editorial Paidós. Pág. 103.

teoriza en las ciencias sociales. Al respecto⁴⁰,

“El espacio es producto de interrelaciones, se construye a través de interacciones, desde lo inmenso de lo global hasta lo ínfimo de la intimidad”.

“El espacio (como) esfera de la posibilidad de la existencia de la multiplicidad... Sin espacio no hay multiplicidad; sin multiplicidad no hay espacio”.

“... porque el espacio es producto de las “relaciones”, las que están necesariamente implícitas en las prácticas materiales que deben realizarse, siempre están en proceso de formación, en devenir, nunca acabado, nunca cerrado”.

Las proposiciones están profundamente ligadas e interrelacionadas y problematizan el espacio como algo inacabado y en constante cambio y tensión, en lucha; tema que lleva inevitablemente al problema del poder en el espacio.

Las formas de ver y entender el espacio terminan por configurar una serie de ejercicios de poder que hegemonizan la vida social de los individuos; además, el poder mismo busca abarcar todos los espacios o escenarios posibles. “El poder es la probabilidad de imponer una voluntad con la menor resistencia posible”⁴¹. Las resistencias mencionadas dan lugar a las luchas y este tema remite a la teoría de Bourdieu (1978)⁴² sobre la lógica de los campos (los campos son elementos de análisis teórico que se abstraen de esta manera para poder dar una explicación sobre la vida social).

En efecto, Bourdieu⁴³ llama espacio social a ese lugar donde se desarrolla la vida en sociedad real de los agentes y se podrían establecer relaciones con las proposiciones que hace Massey.

Como el llamado de Massey es analizar los vínculos entre el espacio y su tratamiento en las ciencias sociales, esto es, sacar el espacio de sus concepciones meramente geográficas tradicionales, para vincularlo con la vida diaria de los individuos (las interacciones, postulado 1) cumpliendo así con la multiplicidad que se da en el espacio y que al mismo tiempo lo genera (postulado 2), todo dentro de un espacio que, producto de diversas tensiones y luchas por el poder⁴⁴ nunca se ve completo, acabado (postulado 3), siempre es lugar para dichas luchas. Este último punto es quizá de particular importancia porque significa que siempre hay vínculos que deben concretarse, yuxtaposiciones que traen aparejadas interacciones, relaciones que pueden existir o no.

Etimológicamente, el término lúdica proviene de la raíz latina “ludo” y se traduce como juego; desde esta mirada, en el concepto de lúdica se inscriben cuatro perspectivas: una cultural, en la que se suscriben algunos autores como Johan Huizinga y Strahinja Bousquet; una cognitiva con representantes como Jean Duvignaud y David Boom; una filosófica, con autores como Abraham Maslow y George Gadamer, y en último lugar una pedagógica, con escritores como Lev Vigotsky y Donald Winnicott.

40 Ibidem, pág. 104 y 105.

41 Weber, Max (1921). *Economía y sociedad*. México. Fondo de Cultura Económica.

42 Bourdieu, Pierre (1978). *Sociología y Cultura*. Barcelona. Grijalba S.A.

43 Ibidem, pág. 281.

44 En cualquier medida, como decía Merton: “el poder por pequeño que sea, es poder, así como un dólar es dinero”. Tomado de: Merton, Robert (2002). *Teoría y estructura sociales*. México. Fondo de Cultura Económica.

El ser lúdico expresado en múltiples manifestaciones, al igual que una obra de arte es un acto creativo, y en estos dos niveles se puede generar reflexión y reconocimiento del otro.

La dimensión cultural se respalda en la mirada antropológica del ser, estableciendo un tipo de primate que fue desarrollándose a partir del juego, y nombrado por Johan Huizinga como *Homo Ludens*, de esta manera mostró el juego como una acción libre ejecutada; al cumplir estas dos condiciones, ser acción y ejecutada se enmarca en una dimensión espacio temporal y además como actividad libre atiende a una libertad de elección.

En estos fundamentos históricos del juego se basan dos autores que en la actualidad presentan propuestas sobre las potencialidades del mismo: Carlos Alberto Jiménez (2005) y Víctor Pavía (2005), ellos, con base en los autores mencionados, proponen observar la lúdica y por tanto el juego.

A medida que las experiencias culturales se desarrollan, la relación juego-saber se transforma de una manera general, las prácticas lúdicas se van interiorizando convirtiéndose en normas o en otras formas de saber como el arte y el conocimiento. Desconocer esta realidad como docentes para asumir el proceso de enseñanza en la actualidad, según los autores mencionados, es negar la experiencia cultural de los alumnos y las grandes posibilidades que tiene el juego como elemento de socialización y de producción de conocimiento.

Analizando a los diferentes autores escritos se establece que el juego es un bien, algo impredecible desde lo cultural, lo sociológico y lo educativo, que permite una reflexión teórica conllevando una aplicación práctica (reorganizar, situar y aplicar).

Si se pregunta por algunos de los problemas que se han investigado en las perspectivas expuestas, se encuentra que se indaga la lúdica desde la creatividad, en la enseñanza, la valoración del concepto va más allá de la relación mínima que se establece con el juego o la construcción del concepto de lúdica como el conjunto de actividades que en ella se involucran; también se puede observar una mirada biológica frente a la complejidad de relaciones que permite el juego, frente a las diferentes conexiones neuronales.

En este orden de ideas, podemos hablar de tres miradas que han sido objeto de investigación desde la lúdica, la primera, *la funcionalidad* en el campo de la educación y la pedagogía; la segunda, frente a *las potencialidades biológicas y sociales* que se desarrollan en la aplicación de juegos y finalmente como *propuesta en el campo de la educación*, en el caso colombiano desde el taller cotidiano y en el argentino como el juego lúdico.

No se debe perder de vista que hasta el momento no se encuentra un trabajo que identifique la relaciones que se tejen entre espacio social y lúdica, ya que esta ha sido estudiada desde diferentes perspectivas e intereses particulares, más no desde el espacio social.

Es necesario contemplar que esta investigación se desarrolla en el ámbito de las ciencias sociales, apoyados en el concepto de “práctica social” tal como la ha planteado Anthony Guiddens (1984) en la teoría de la estructuración, entendida como toda acción social contenida de una racionalidad ideológica-cultural en un contexto espacio-temporal determinado, en las que también se encontrarían las prácticas de tipo lúdico.

El sujeto realiza diferentes prácticas lúdicas, entre ellas bailes, juegos y otras actividades que le permiten sentir placer o descanso; desde una perspectiva fenomenológica-hermenéutica el fenómeno lúdico se explica a partir del principio de alteridad.

En palabras de Héctor Díaz, “este concepto nos permite entender una relación primaria entre un sentido de libertad, el deseo del yo, y la ficción como la condición humana desde la cual lo lúdico emerge como parte esencial del ser humano... Aquí convergen la creatividad y la emocionalidad juntas”⁴⁵.

Los grupos humanos en diferentes épocas, tiempos y edades han realizado juegos en múltiples modalidades; los griegos lo identificaban con el término “agon” que significa competencia, las distintas culturas del mundo hacen fiestas, producen música, danzan, se recrean, juegan, entre otras acciones que proporcionan diversión, estas prácticas marcan la existencia de las diferentes civilizaciones.

El fenómeno lúdico se manifiesta en múltiples formas de expresión cultural, como las artísticas o las folclóricas y no puede reducirse solo al placer, es complejo y por tanto debe tenerse mucho cuidado con su estudio. Es necesario plasmar qué características se pueden encontrar en todo aquello que se determina bajo el nombre de lúdica para intentar establecer una definición.

Algunos de los factores en común que se encuentran son:

- Expresan lenguajes simbólicos (verbales o no) que permiten comunicarse a los seres humanos.
- Son actividades de corte cultural.
- Son representaciones simbólicas de la realidad en las cuales se expresan imaginarios culturales de los contextos sociales.
- Corresponden a un contexto espacio temporal determinado.
- Expresan emocionalidad.

Tras dilucidar la forma en que la lúdica ha sido entendida e investigada en Colombia desde su génesis de juego, que como se mencionó ha llegado a tener gran resonancia en las diferentes disciplinas y academias, la investigación se apoya en la propuesta y definición que establece Ángel Díaz, permitiendo entenderla como “*un fenómeno de la condición subjetiva del ser humano dotado de sentido en su existencia social y cultural*”⁴⁶ y ver las prácticas lúdicas como “*las representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológicos-culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento o acciones, que producen diversión, placer y alegría, en las cuales los sujetos que las reproducen satisfacen necesidades emocionales*”⁴⁷.

45 Díaz, Héctor Ángel, (2001). *El desarrollo de la función lúdica en el sujeto hacia una interpretación de la lúdica como acción simbólica*. Bogotá. Editorial Colecciones Creativas.

46 Ibidem, pág. 15.

47 Ibidem, pág. 21.

Esta mirada de la lúdica, le permite a la investigación posicionarse desde un tipo de perspectiva epistemológica diferente, hermenéutica o fenomenológica, intentando comprender más allá de la apariencia del fenómeno en su diversidad, “la existencia en el sujeto de funciones originarias desde las cuales se puede interpretar el sentido común a todas estas manifestaciones del fenómeno”⁴⁸.

Se busca entonces entender la complejidad del concepto a partir de la función lúdica del sujeto como un constructo epistemológico que permite realizar la lectura a este escenario público determinado como el Parque Central Simón Bolívar, y en el que los sujetos dotan de sentido su existencia social en el espacio que habitan.

APORTES Y HALLAZGOS

Los resultados de la investigación en armonía con los objetivos que se trazaron, así como el proceso llevado a cabo durante su ejecución, generan reflexiones, retos e invitaciones, en la medida que se reafirma que una investigación es a su vez la entrada a un sistema continuo que interroga la realidad socio-cultural; a continuación se presentan los siguientes apartados a manera de conclusión organizados en tres niveles.

Frente a los aportes teóricos que el trabajo desarrolló desde la lúdica y el espacio social

Para plantear los aportes teóricos, en el caso colombiano, es necesario acudir al estado del arte realizado, el cual indagó por las investigaciones, tesis, artículos científicos y libros que abordan la categoría lúdica; ésta fase se consolidó a partir de la búsqueda bibliográfica en los centros de documentación de universidades públicas y privadas, además de las bibliotecas de la misma naturaleza halladas en las ciudades de Bogotá, Colombia y de Sao Paulo, Brasil.

Se encontraron 61 registros entre libros y artículos, todos ellos en su título manifiestan explícitamente la palabra lúdica; se revisó su contenido seleccionando finalmente nueve fuentes que abordan el concepto desde una perspectiva que nutre al proyecto de investigación. Estos hallazgos se presentan en la tabla 1.

El balance de los trabajos citados en dicha tabla 1 evidencia:

- la relación entre lúdica y pedagogía,
- lúdica y juego versus aprendizaje y cognición,
- referencias entre lúdica y creatividad,

rutas para investigar la lúdica en un contexto cultural y social, situación que ha permitido al hombre desarrollarse en un espacio específico y que encierra una serie de actividades que hacen parte de la vida del hombre, convirtiéndose en una práctica milenaria a través del ejercicio del pensamiento como una actitud de vida en donde el ser asume la cotidianidad, entendida como una forma de estar, de relacionarse, de disfrutar y de producir simbólica e imaginariamente con y en ella. De acuer-

⁴⁸ Ibidem, pág. 23.

do con Absalón Jiménez (2006)⁴⁹, los estados del arte muestran un acercamiento y apropiación del tipo de investigación que se ha llevado a cabo, en el caso de las fuentes seleccionadas.

Tabla 1. Sistematización de Documentos.

Item	1	2	3	4
Autor	Carlos Alberto Jiménez	Héctor Ángel Díaz	Carlos Alberto Jiménez	Carlos Alberto Jiménez
Título	Pedagogía de la creatividad y de la lúdica	El concepto de lúdica más allá del juego	Hacia la construcción del concepto de lúdica	Juego, inteligencia y ciudad
Tipo	Libro	Artículo	Artículo	Libro
Perspectiva	Cultural, pedagógica	Cultural, filosófica	Cognitiva	Filosófica

Item	5	6	7	8	9
Autor	Luis Alberto Alvarado	Carlos Alberto Jiménez	Mónica Sánchez	Victor Pavía	Héctor Ángel Díaz
Título	Lúdica y recreación	Pedagogía lúdica: el taller cotidiano y sus aplicaciones	Juego y formación docente	Jugar de modo lúdico	La función lúdica del sujeto
Tipo	Libro	Libro	Artículo	Libro	Libro
Perspectiva	Cognitiva	Pedagógica	Cultural	Cultural	Cultural, filosófica

¿Qué problemas se han investigado?

Se indaga la lúdica desde la creatividad en la enseñanza, la valoración del concepto más allá de la relación mínima que se establece con el juego o la construcción del concepto de lúdica como el conjunto de actividades que en ella se involucran; también se puede observar una mirada biológica frente a la complejidad de relaciones que permite el juego con las diferentes conexiones neuronales, y un último aspecto persigue la importancia de la lúdica en la formación docente presentando una propuesta desde el taller cotidiano y la opción de jugar de modo lúdico; esta última aparece desde un grupo de estudio sobre el juego en Buenos Aires interrogando el valor que debería tener en la enseñanza y cómo realizarlo para conseguir muy buenos resultados.

Así, podemos retomar las tres miradas que han sido objeto de investigación desde la lúdica, *la funcionalidad en el campo de la cultura y la filosofía, las potencialidades biológicas y sociales que se desarrollan en la aplicación de juegos y la propuesta en el campo de la educación.*

¿Cómo se han definido los problemas de investigación de las fuentes producto de esta búsqueda?

En las diferentes fuentes se parte de intereses particulares, es una constante que se evidencia que se desarrollan investigaciones para potencializar la mirada sobre la lúdica y el juego, identificando su evolución para determinarlo como el conjunto de actividades que se desarrollan y permanecen a

⁴⁹ Jiménez, Absalón (2006). La práctica investigativa en Ciencias Sociales. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional. Pág. 31.

través del tiempo o desde una mirada filosófica como una actitud de vida del ser que busca en algunos momentos refugiarse en ella, indagando procesos de socialización y aprendizaje.

¿Qué evidencias metodológicas fueron utilizadas en las fuentes?

Desde el enfoque metodológico, se observa en las nueve fuentes el análisis de la lúdica como expresión cultural a partir de las proposiciones de la evolución del pensamiento del niño; dos de ellas toman la investigación-acción en el aula, buscando confrontar los postulados teóricos puestos en práctica; un texto presenta la investigación-acción-participación proponiendo el taller cotidiano como una propuesta lúdica enmarcada dentro del espacio pedagógico formal de carácter lúdico y proxémico; tres de ellos son resultado de las reflexiones generadas luego de procesos de investigación concluidos.

A nivel general, siete fuentes se encargan de reflexionar sobre las relaciones que se pueden dar desde la lúdica con la dinámica cultural, procesos cognitivos y de aprendizaje, con la intención de establecer ventajas que se encuentran en ella para el desarrollo de habilidades o conocimientos, relaciones que desde la mirada del otro, un sujeto que se reconoce, puede desatar en un momento lúdico interconexiones neuronales que le permitan reorganizar los pensamientos.

En los meses de mayo y junio de 2010 se establece un balance bibliográfico en la ciudad de Sao Paulo, Brasil, revisando bases de datos de la Universidad de Sao Paulo (USP) y la Universidad Católica, en las que se registran 75 y 46 registros respectivamente; la bibliografía encontrada hace referencia a los campos del psicoanálisis, la salud, la educación y el arte.

Luego de efectuar la revisión se seleccionan de manera un tanto aleatoria textos para observar el trabajo que se realiza a partir de la lúdica y en ellos se encuentra que en el psicoanálisis existen tres textos, uno de 2005 y dos de 2009, que llevan en su título la palabra lúdica, los cuales corresponden a:

- HENRIQUES, Maria Isabel (2005). *Mito familiar e transgressao psíquica: uma reflexao temática de forma lúdica*. USP, São Paulo.
- SANTOS, Julia de Andrade (2009). *Corpo e dança lúdica na constituicao da subjetividade - uma reflexao psicoanalítica*. USP, São Paulo.
- CREMASHI, Liliana (2009). *Desenvolvimento da caixa lúdica, para idosos como uma nova técnica de psicodiagnóstico*. USP, São Paulo.

Estos textos centran su atención en Sigmund Freud como sustento teórico para ampliar diferentes propuestas y solo en el segundo se retoma a Winnicott para mostrar el potencial que se puede generar a partir de la articulación del cuerpo a una actividad; aunque en ninguno de ellos se establece una definición o una reflexión para la categoría lúdica.

En el campo de la salud se encuentran dos escritos:

- LARISSA, Philbert (2007). *Educação lúdica na área da saúde*. Ática, São Paulo.
- KLEIN, Vivian (2005). *Interação lúdica entre mães e crianças pré-escolares nascidas pre-termo e com muito baixo peso*. USP, São Paulo.

Los estudios hacen referencia al concepto de lúdica en sus títulos, pero al profundizar en ellos no se encuentran definiciones; en los textos consultados en la rama de la salud el juego puede realizarse apoyándose en la educación física para el desarrollo corporal sano, y en el segundo como un ejercicio que puede realizar la madre para generar confianza en su hijo.

En donde existe un mayor número de registros de la lúdica es en la educación; se destacan:

- MORENO MURCIA, Juan (2005). *Aprendizagem a través do Jogo*. Artmed. São Paulo.

El libro presenta ocho artículos sobre las bondades del *jogo*, incluyendo su evolución *do jogo ao longo do ciclo vital*, el *aprendizagem* de valores, el juego en la enseñanza fundamental; el primer capítulo hace referencia a las *aproximacao teorica a realidade do jogo* teniendo un soporte en Johan Huizinga para plantear la intimidad que presenta el juego con la especie humana, como un fenómeno antropológico que debe considerarse en el estudio del ser humano.

El autor concluye de forma general que la palabra jugar significa hacer algo con espíritu de alegría y con la intención de divertirse y entretenerse, y que para estudiar la palabra juego es prudente partir de dos vocablos latinos: *iocus*, que significa brincadera, diversión, rapidez, pasatiempo, y *ludus*, que hace referencia al acto de jugar.

- MORCHIDA, Tizuko (2001). “Jogo, Brinquendo, Brincadeira e a educação”, USP, São Paulo.

El texto se encuentra dividido en nueve capítulos que hacen referencia a la importancia del juego en la educación infantil como un símbolo y una representación, la posibilidad de aprender matemáticas desde él mismo o apoyarse en los programas de televisión para generar aprendizajes en los niños.

No se encuentra una definición de juego, pero se resalta la importancia que tiene en la vida de los niños y plantea autores como Huizinga, Caillois, Vygotsky y Piaget; apoyándose en ellos se establecen algunas características del *jogo*, describiéndolo como un elemento de la cultura en el que se siente placer, se imprime un carácter de libertad y se separa lo cotidiano del carácter físico y la limitación del tiempo y el espacio, pero que presenta reglas.

- MACEDO, Lino (2000). *Aprender com Jogos e situações-problema*. Artmed, Brasil.

Aprender com Jogos e situações-problema presenta cuatro capítulos que hacen referencia a repensar la educación desde una perspectiva piagetiana y a partir de ella se desprenden los otros capítulos que se postulan como propuestas de trabajo en aula retomando las situaciones problema, que luego muestran los juegos, sus características y reglas, pero sin trascender de la enumeración de los mismos.

En los libros que reseñan el arte (en este apartado se incluye la arquitectura) se encontraron:

- LEAL, Vanessa (2006). *As artes plásticas como atividade lúdica no espaço museal*. USP, São Paulo.

El texto hace referencia a la importancia que cobra el museo como un espacio para la inspiración de la creatividad de los estudiantes frente a las diferentes obras que en él se presentan y los análisis que con ellas se podrían realizar, pero no se encuentra una definición de lúdica más allá del título.

- SANTOS, Danilo (1996) *O parque e a Arquitetura: Uma proposta lúdica*. Papirus. São Paulo.

O Parque e a Arquitetura se divide en ocho capítulos donde se plantean los espacios lúdicos para los niños como un desafío para la ciudad, y el concepto de parque lúdico como una construcción de un nuevo concepto de brincar.

En el libro el autor reafirma la necesidad de planear propuestas de implantación de instalaciones lúdicas para los niños pensando en modelos experimentales con el reto de sustituir los antiguos *playgrounds*. El proyecto se basa en la pedagogía del movimiento y pensar en formatos de instalaciones con elementos recreativos internos en lo que terminan por denominar la “aldea lúdica”; el libro es una apuesta que busca contribuir a pedagogos, arquitectos, recreadores e interesados en este campo de indagación.

De una u otra manera el estado del arte nutre el marco teórico de la investigación, como se presenta en el caso de los nueve textos que se encuentran en Colombia, los libros de Danilo Santos (1996) y Juan Moreno Murcia (2005) de Brasil; es necesario decir que se encuentran varios títulos que contienen la palabra lúdica, pero que al ser analizados no sobrepasan la enunciación de un título y una portada.

La presente investigación es la primera, desde la perspectiva planteada, que se realiza en la ciudad capital, como también es la primera que hace una intervención etnográfica en el Parque Central Simón Bolívar a partir de la apropiación y valoración que hacen del parque los usuarios y visitantes; apuesta que permite fundamentar que los sujetos se apropian del espacio a partir de las prácticas lúdicas y desde allí lo defienden y se identifican con él.

La territorialidad como un concepto constitutivo del espacio social brindó elementos que se encuentran en las prácticas lúdicas realizadas como actividades no institucionales; que en algunos casos plasmó la fotografía, en otros, los diarios de campo y en otros las entrevistas. Estos instrumentos pueden expresar razones para sostener la importancia de la lúdica en el sujeto, por ejemplo, la resistencia y apropiación al realizar en el parque modificaciones en su estructura.

La conceptualización del espacio como construcción social ha sido fundamentada a raíz de los campos emergentes de la geografía⁵⁰, en ella se pueden encontrar diferentes teóricos como Alicia Lindón y Doreen Massey plasmados en el corpus teórico y que permitieron, a partir de sus planteamientos, realizar reflexiones desde el espacio social y la lúdica, que a manera de provocación invitan a seguir indagando la complejidad que esta misma relación puede generar en diversos escenarios y contextos espaciales de la ciudad.

Esta lectura del parque genera posibles interrogantes de investigación para futuras experiencias, las cuales se derivan de la lógica del conflicto que se evidencia en el Parque, por ejemplo ¿Qué se requiere para acceder a esos espacios? y ¿Se reduce sólo al problema de comunicación?, en otras palabras, informar a los *traceur* que existen sitios especializados para sus prácticas pero al hacerlo rompen con la esencia de su grupo, o informar a la población bogotana que el complejo del que hace parte el Parque Central Simón Bolívar posee fuera de su perímetro canchas en las cuales pueden realizarse deportes como el fútbol.

50 Que tiene como centro de interés analizar el papel del hombre como creador de un espacio que a la vez carga de sentido.

- ¿Es necesario encerrar con mallas los espacios de los parques públicos para que se generen condiciones de seguridad?
- ¿Por qué en una ciudad en crecimiento como Bogotá no existe el privilegio de escenarios destinados al ocio y la recreación de manera más contundente?
- ¿Cuál es el futuro de espacios de interacción social como los parques, bajo la lógica comercial de la reducción de los mismos para un mayor número de habitantes?
- ¿Es el parque un escenario propicio para fomentar la formación ciudadana, acorde con las tendencias y necesidades que los espacios públicos de la ciudad demandan?

La investigación permite concluir que:

El sujeto puede habitar el espacio a partir de la lúdica apropiándose del mismo; afirmación que se demuestra en las actividades no institucionales creadas por los usuarios.

La lúdica es trascendental para la vida del ser, permitiéndole un desarrollo integral y en algunos casos convirtiéndose en una forma de estar en el mundo, afirmación validada en algunas prácticas lúdicas que realizan los grupos que hacen presencia en el parque con frecuencia semanal.

Los usuarios del parque, en su condición de habitantes, construyen formas de apropiación social del espacio sobre las cuales establecen normas, rituales, imaginarios, significancias, simbolismos, entre otros, que merecen no sólo el reconocimiento desde las instancias administrativas del parque, sino también la visibilización de éstas en la denominada cultura ciudadana, campo que a su vez demanda mayores y diversas investigaciones acordes con las formas emergentes de ser, estar y vivir en los espacios públicos de la ciudad.

Aportes a la investigación y a la apropiación cotidiana del lugar

En el transcurso de la investigación se evidenció la importancia que desde la teoría y la práctica poseen las zonas verdes y los espacios de esparcimiento para los habitantes bogotanos; desde la teoría lo muestran autores como Héctor Díaz (2001) y Carlos Jiménez (2004), otorgándole un gran peso a la función lúdica del sujeto y a las prácticas lúdicas relacionadas con el descanso y el desarrollo de habilidades corporales; así mismo, cuando se entrevistó a los trabajadores del parque y a los líderes de los grupos que hacen presencia en el mismo acerca de la posibilidad de eliminar este espacio, es unánime la respuesta al manifestar su importancia como el pulmón o filtro de aireación que tienen los bogotanos.

Existen momentos relevantes como los enunciados en el análisis de territorialidad y aquellos agentes que ejercen el poder en un territorio, uno de estos se evidenció al descubrir que las actividades no institucionales superaban en cuantía y valoración a las propuestas por la administración.

Los habitantes del parque lo resignifican a partir de sus prácticas lúdicas, por tanto es valioso pensar en el sujeto que está en el parque y a partir de la etnografía establecer un canal de comunica-

ción entre los dos ejes del parque⁵¹; por ejemplo, las areneras se construyeron con el fin de atender a la población infantil, pero gracias a las condiciones del espacio y a los sujetos que lo habitan se generó un imaginario distinto al que configura la capital y que instauro el referente de la playa como un lugar en el parque.

Un reto es invitar a los estamentos que regulan el funcionamiento del parque a establecer diálogos y encuentros con los usuarios del mismo; se trata de buscar sentido y significancia desde los usuarios y no operar exclusivamente desde las medidas restrictivas, invisibilizando de esta manera el espacio especializado por los sujetos.

En el campo pedagógico, teniendo presente autores como Piaget y Vigostky, quienes rescatan la importancia del juego en sus textos y la apertura de corrientes constructivistas que proponen un modelo de enseñanza de lo concreto a lo abstracto, puede pensarse en las escuelas bogotanas en el Parque Central Simón Bolívar como un escenario para la educación geográfica, alimentándose del gran valor que le otorgan los infantes y los jóvenes a las zonas verdes, expresado como aquel espacio constitutivo de la ciudad primordial en la vida del ser y el cual no es ajeno a las relaciones territoriales que los sujetos desarrollan. En este aspecto, se hace un llamado a los profesores y a la educación en general, puesto que un lugar como este podría suscitar reflexiones que le permitan al estudiante conocer y tener sentido de pertenencia con la urbe, lo que implica sobrepasar la mirada que se le otorga al parque como una zona cuyo único objetivo es el esparcimiento y distensión de quien lo usa. De igual forma, el parque puede contemplar la opción (por medio de programas desarrollados desde el campo pedagógico), de modificar conductas que lo afectan, tales como la no utilización por parte de los usuarios de canecas para recoger la basura, y la aplicación del programa de reciclaje que se ha propuesto desde hace algunos años, entre otros.

Algunas consideraciones finales. Aportes y retos

Entender, asumir y vivenciar el proceso de formación investigativa no es tarea fácil, y en el transcurso de ello emergen tanto fortalezas como debilidades, sin embargo, toda apuesta en este sendero es una valiosa y necesaria oportunidad que amerita ser asumida para contribuir en la formación personal del investigador, de las comunidades académicas y en especial de los ciudadanos que habitan los espacios de la ciudad.

En esta perspectiva, la investigación realizada es una contribución importante que articula el espacio público del parque, las formas de apropiación que sus usuarios construyen y deconstruyen y la lúdica, desde el horizonte epistemológico de la geografía humanística. A su vez, se convierte en una lectura novedosa de la lúdica, alejada de la mirada tradicionalista y que la posiciona como una simple acción de juego, para instaurar una lectura en la que intervienen aspectos culturales, sociales y de interacción subjetiva que denotan formas diversas de ser y estar en un lugar a partir del juego.

Desde el programa propuesto por la Maestría en Estudios Sociales y su interés por consolidar “un espacio de formación avanzada en torno a la construcción de conocimiento y de pensamiento social en una perspectiva crítica y latinoamericana, abierta a la transdisciplinariedad y al diálogo

51 Se hace referencia a lo no institucional y lo institucional, respectivamente.

con otras prácticas intelectuales y culturales”⁵², la investigación realizada aporta elementos valiosos en la perspectiva que se ha enunciado, que por su misma complejidad e innovación amerita y demanda su continuidad como también la apertura a entradas diversas que ahonden en su indagación.

El proceso adelantado, así como los resultados de la investigación, se entregan de manera directa a la instancia administrativa del parque, para que sean ellos quienes promuevan la instauración de los mismos en la cotidianidad que vive el parque.

De igual forma, la investigación se convierte en aporte para la línea de investigación *Construcción social del espacio*, no solo como balance de los ejes posibles a indagar desde la perspectiva de la línea y de la maestría, sino también en la contribución de referentes, lecturas y experiencias reales que se presentan en un espacio concreto de la ciudad de Bogotá y que ameritan ser observadas, interpretadas y reposicionadas bajo la lente del espacio como constructo social, escenario emergente pero valioso en los horizontes epistemológicos de los estudios sociales en las sociedades actuales.

Además, el preguntarse por el espacio como construcción social corresponde a la inquietud por pensar la cotidianidad y la vivencia del mismo como fuente de información y conocimiento que incide en las maneras como los ciudadanos interiorizan y expresan prácticas ciudadanas, mismas que deben ser fiscalizadas, para contribuir por medio de la investigación tanto a las comunidades científicas como a los ciudadanos que habitan los espacios. Quizá por ello, y a pesar de los alcances y logros de la investigación realizada se asume que ella es sólo la apertura a un amplio y nutrido campo de búsqueda.

“Hay dos caminos que no son exclusivos, el camino de la geografía de los expertos y el camino de la geografía de los ciudadanos. La geografía de los expertos hace la tecnificación de los relatos, usa un discurso pragmático, busca la unidad, busca la aceptación de modelos. La geografía de los ciudadanos esta en comunión con los hombres y con las cosas, se sorprende, no hay modelo impuesto, busca la combinación de las posibilidades.

Por consiguiente la geografía de los ciudadanos apunta hacia el reino de la libertad”.

Milton Santos (1995)

El campo de investigación que se encuentra desde el espacio social y su relación de constitución a partir de la lúdica, muestra las relaciones que tejen los bogotanos, dejando sobre el mismo sus intereses, emociones y acciones, que pueden contribuir a aquella geografía del ciudadano propuesta por Santos y que permitiría aterrizar el espacio geográfico y la ciudad en las relaciones cotidianas que crea el ser, haciendo conciencia de la importancia que tienen las zonas verdes y los lugares de ocio y recreación, en el que se encuentran una gran combinación de posibilidades, materializadas en prácticas lúdicas.

La invitación se reitera, el reto continúa; por un lado, los espacios inocuados siguen siendo construidos en ciudades que contemplan su avance a partir de las cantidades de asfalto que posean, y por otro, la función lúdica del sujeto también es clara en revelar que la lúdica emerge a partir de una relación primaria entre un sentido de libertad, el deseo del yo, y la ficción, generando la creatividad y la emocionalidad en el ser, lo que obliga a pensar la importancia del parque como escenario fundamental de esta relación primaria, con aquel sentido de libertad que brinda la

52 Información obtenida el día 20 de septiembre de 2010 desde: www.unipedagogica.edu.co//proxyupn8080

diversión y el descanso y que constituye un componente primordial en la geografía del ciudadano; así pues coexiste la articulación: Espacio social y lúdica, lectura de un escenario público de Bogotá.

BIBLIOGRAFÍA

- Arfuch, L. (2005). *Pensar este tiempo: espacios, afectos y pertenencias*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Bourdieu, P. (1978). *Sociología y Cultura*. Barcelona: Grijalba S.A.
- Díaz, H. A. (2001). *El Desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto Hacia una Interpretación de la Lúdica como acción Simbólica*. Bogotá: Editorial Colecciones Creativas.
- Jiménez, A. (2006). *La práctica investigativa en Ciencias Sociales*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Merton, R. (2002). *Teoría y estructura sociales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Weber, M. (1921). *Economía y sociedad*. México: Fondo de Cultura Económica.

Artículo recibido 20 - 09 - 11. Aprobado 25 - 11 - 11.