

La Ciudad como Espacio de Desarrollo. Una Propuesta Turístico-Cultural-Educativa para Fomentar un Ocio en Familia en el Casco Medieval de Vitoria-Gasteiz (País Vasco, España)

Sonia Cardeña¹, Aurora Madariaga²

Resumen

El ocio es un derecho humano básico, clave para el desarrollo humano, individual y colectivo, a lo largo de todas las etapas de la vida. Estas últimas décadas, las ciudades industriales se han convertido en ciudades de las experiencias, en las cuales han tomado mucho poder conceptos intangibles como las motivaciones, emociones, necesidades y beneficios. En Occidente se entiende la infancia como una etapa evolutiva en la que el niño/a necesita distanciarse del adulto y explorar, lo que se ve dificultado en la ciudad a causa de las problemáticas como la falta de seguridad o suciedad de los espacios públicos. A pesar de ello, es indudable el relevante papel del ocio en esa etapa. La iniciativa "El barrio de los niños/as" en la ciudad de Vitoria-Gasteiz, País Vasco, pretende cambiar la ciudad y mejorarla en todos sus aspectos para que sea un espacio adecuado para todas las personas.

Palabras clave: Ocio, Ciudad, Infancia, Familia, Educación, Turismo-Cultural.

1 Instituto de Estudios de Ocio, Universidad de Deusto.

E-mail: sonia.cardena@opendeusto.es | ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6091-9930>

2 Instituto de Estudios de Ocio, Universidad de Deusto.

E-mail: aurora.madariaga@deusto.es | ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8369-2780>

The city as a space for development. A tourist-cultural-educational proposal to promote family leisure in the medieval quarter of Vitoria-Gasteiz (Basque Country, Spain)

Abstract

Leisure is a basic human right, key to human development, both individual and collective, throughout all stages of life. In recent decades, industrial cities have become cities of experiences, in which intangible concepts such as motivations, emotions, needs and benefits have taken on great power. In the West, childhood is understood as a developmental stage in which children need to distance themselves from adults and explore, which is made difficult in the city because of problems such as lack of safety or dirty public spaces. Despite this, there is no doubt about the important role of leisure at this stage. The initiative "El barrio de los niños/as" in the city of Vitoria-Gasteiz, Basque Country, aims to change the city and improve it in all its aspects to make it a suitable space for everyone.

Keywords: Leisure, City, Childhood, Family, Education, Cultural Tourism.

A cidade como espaço de desenvolvimento. Uma proposta turístico-cultural-educativa para promover o lazer familiar no bairro medieval de Vitoria-Gasteiz (País Basco, Espanha)

Resumo

O lazer é um direito humano básico, chave do desenvolvimento humano, tanto individual como colectivo, ao longo de todas as fases da vida. Nas últimas décadas, as cidades industriais tornaram-se cidades de experiências, nas quais conceitos intangíveis tais como motivações, emoções, necessidades e benefícios assumiram grande poder. No Ocidente, a infância é entendida como uma fase de desenvolvimento em que as crianças precisam de se distanciar dos adultos e explorar, o que se torna difícil na cidade devido a problemas como a falta de segurança ou espaços públicos sujos. Apesar disto, não há dúvidas sobre o importante papel do lazer nesta fase. A iniciativa "El barrio de los niños/as" na cidade de Vitoria-Gasteiz, País Basco, visa mudar a cidade e melhorá-la em todos os seus aspectos para torná-la um espaço adequado para todos.

Palavras-chave: Lazer, Cidade, Infância, Família, Educação, Turismo Cultural.

Este artículo tiene como objetivo realizar una propuesta de carácter turístico cultural con un enfoque educativo que pretende fomentar un ocio en familia en una ciudad del País Vasco, en España. Los antecedentes teóricos se articulan en torno a cuatro ejes conceptuales: ocio, ciudad, infancia y familia, que van interseccionando para asentar las bases de la propuesta educativa. A continuación, se analiza el caso práctico de la ciudad de Vitoria-Gasteiz que incluye la descripción del entorno, los mecanismos de participación ciudadana, la oferta de actividades de ocio y el diagnóstico de la situación. Por último, se presenta la propuesta diseñada que aún no se ha llevado a la práctica y posteriormente las conclusiones y las referencias.

Antecedentes

Para contextualizar la propuesta diseñada es importante asentar unas bases conceptuales de los temas que se van a tratar en ella. Toda la propuesta se podría resumir en cuatro palabras: ocio, ciudad, infancia y familia, y, para ello, se van a exponer todas las interrelaciones que existen entre estos conceptos en los siguientes apartados. Los ejes conceptuales se estructuran del siguiente modo: en primer lugar, se trata el binomio ocio y ciudad, centrándonos en el turismo cultural como factor de desarrollo de las ciudades; a continuación, se analiza el binomio infancia y ciudad en el que se analizará la participación de la infancia en la ciudad; finalmente, al binomio ocio e infancia se le añadirá el concepto familia, estudiando la importancia del ocio compartido en familia.

Ocio y ciudad

El binomio ocio y ciudad es elemento clave en la construcción de las identidades individuales y colectivas (Valenzuela et al., 2015). El ocio valioso promueve valores fundamentales como son la libertad, la satisfacción y el autotelismo, interrelacionados con la identidad, la superación y la justicia, siendo un proceso continuo de identificación, cultivo y mejora de las capacidades. Insiste en que la libertad es esencial en toda experiencia de ocio, como lo es también en cualquier proceso integrado de desarrollo. En definitiva, “el ocio valioso es la afirmación de un ocio con valores positivos para las personas y las comunidades, un ocio basado en el reconocimiento de la importancia de las experiencias satisfactorias y su potencial de desarrollo social” (Cuenca, 2014, p. 87).

Se considera que el ocio es un derecho humano básico, como la educación, el trabajo y la salud, y nadie debería ser privado de este derecho por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, discapacidad o condición económica (World Leisure and Recreation Association, 1994, p. 13). Asimismo, el ocio valioso une a las comunidades, vincula la tradición viva con el continuo cambio y hace que las personas celebren la vida común y disfruten de su entorno, por lo que es importante el desarrollo de políticas, programas y actividades en la urbe como medio estratégico para originar sentimientos de pertenencia compartidos y favorecer los lazos de identidad de las personas en el espacio de convivencia (Valenzuela et al., 2015). El fomento del bienestar, la prolongación de la vida y la orientación del camino a la felicidad son consecuencias de la práctica de ocio valioso ya que este desarrolla la sensibilidad y la percepción, aumenta la creatividad, fomenta la salud física y emocional, mejora las condiciones de vida y facilita la consecución de metas. A su vez, este ocio a través de sus vivencias positivas, libremente elegidas y satisfactorias, empodera a las personas y a las comunidades, además de desarrollar formas de convivencia de calidad, más saludables, cohesionadas y participativas (Cuenca, 2014).

Además, tal y como afirman Valenzuela et al. (2015), las prácticas de ocio, desde una perspectiva amplia e integradora, se escogen en base a las preferencias personales y las trayectorias vitales de las personas, lo que supone hablar de una realidad multidimensional y subjetiva del ocio, que se extiende durante todas las etapas de la vida (eje diacrónico) y a través de todos los agentes sociales (eje sincrónico) (Caballo & Caride, 2005). Al hablar de realidad multidimensional y subjetiva, Cuenca (2014) afirma que las manifestaciones del ocio autotélico son variadas ya que se relaciona con distintos modos de vivir el ocio, y con diversos ámbitos, ambientes, equipamientos y recursos, por lo que él señala cinco dimensiones del ocio que son la lúdica, creativa, festiva, solidaria y ambiental-ecológica. A estas, Caballo y Caride (2005) le añaden la educativa. Para el eje diacrónico se tiene en cuenta que el ocio es un proceso dinámico y que toda persona vivencia experiencias de ocio a lo largo de la infancia, juventud, edad adulta y tercera edad, y el eje sincrónico se compone de agentes sociales tales como el núcleo familiar, la escuela y las amistades.

Aunque las ciudades siempre han sido lugares de asentamientos de industria, espacios de vínculo social, sedes del Estado y escenarios de cultura entre otros, parece que esta característica de lo urbano se ha expandido imparablemente (Bayón & Meloni, 2015). Centrándonos en las ciudades, San Salvador del Valle et al. (2017) afirman que las realidades urbanas se han visto modificadas a lo largo de la historia y en términos de ocio y ciudad, las ciudades industriales se han convertido en ciudades de las experiencias, en las cuales el fenómeno del ocio ha cobrado especial

protagonismo. En las ciudades industriales, productoras de bienes, productos y servicios, un porcentaje de ellos estaban vinculados con el ocio, mientras que las ciudades postindustriales crecen en torno a la generación de experiencias y el valor de intangibles como son las motivaciones y las emociones, y sugieren que “las ciudades de las experiencias pueden ser urbes en las que la creación, co-creación, uso y consumo de bienes, productos, servicios y actividades posibiliten la vivencia de experiencias auténticas, memorables y significativas de ocio” (p. 189).

El turismo cultural como factor de desarrollo de las ciudades

Las prácticas de ocio se dan en forma de turismo, deporte, cultura y recreación. Dependiendo de los gustos y necesidades de cada uno, todas y cada una de ellas pueden ser beneficiosas, satisfactorias y gratificantes para la persona y/o la comunidad. Para la propuesta es necesario comprender, desde un punto de vista experiencial, creativo y educativo, que la cultura y el turismo están íntimamente relacionados. Según González et al. (2015), “el turismo cultural y creativo se entiende como una experiencia buscada y vivida por un turista, en un destino determinado, con el fin de satisfacer sus necesidades psicológicas y sociales” (p. 139).

El turismo cultural es aquel que contribuye a la identidad de una sociedad y revaloriza las ciudades desde un punto de vista histórico y cultural. El explorador cultural busca en estos destinos atractivos como el patrimonio, los monumentos, los espectáculos, los museos, los festivales y un largo etcétera de actividades o lugares que contengan elementos educativos (Law, 1993).

Este turismo cultural y creativo es un factor importante para el crecimiento de las ciudades y la regeneración del paisaje urbano, ya que “la cultura puede ser un elemento de renovación de imagen y de posición jerárquica internacional” (González et al., 2015, p. 147). La regeneración urbana se describe como “una visión y gestión global integrada, que lleva a cabo la resolución de los problemas urbanos y que elabora acciones para la mejora de las condiciones económicas, sociales, físicas y ambientales de un área objeto de cambio” (Roberts & Skyes, 1999, p. 17). Este proceso de crecimiento urbano se considera un fenómeno *glocal*, ya que es un proceso abierto al mundo y global para atraer visitantes y nuevos conocimientos, pero se hace un entorno concreto y desde lo local.

Según Dimitris (2008), la creatividad, por si misma, no debe ser el pilar básico para la regeneración urbana, ya que puede colisionar con la practicidad y con las tradiciones. En la opinión del autor, los pilares fundamentales para ello son la educación y la cultura, ya que son las bases en la mejora de la calidad de los destinos.

Infancia y ciudad

La infancia no es un concepto estático, ya que se ha visto modificado durante las diferentes épocas en la historia y, además, incluso hoy en día, dependiendo de la sociedad y el lugar, las características que conforman la infancia son variables.

A partir del siglo XX y hasta la actualidad, se han dado muchos acontecimientos en los campos sociales, culturales y económicos que inciden en la infancia, aunque diversos en diferentes contextos, realidades y países (Satriano, 2008). Se han estudiado el crecimiento y el desarrollo de los niños y niñas, ampliando los conocimientos sobre la infancia en campos como la sociología, la antropología, la psicología y la medicina. Asimismo, ha evolucionado la legislación para favorecer el desarrollo de los niños y niñas y se reconoce a estos seres como sujetos de protección y derecho. Todos estos acontecimientos, se ha considerado que la etapa infantil es trascendental en la vida de la humanidad, ya que las vivencias en esta etapa son de alta influencia y de difícil reversibilidad en la vida y desarrollo de las personas. Además, ha tomado fuerza el reconocimiento de que en esta etapa se desarrollan conexiones neuronales, múltiples y complejas, esenciales para la adquisición de conocimiento, habilidades, actitudes esenciales para la interacción con el contexto y resolución de los problemas (Chica & Rosero, 2012). Finalmente, cabe destacar que no existe un concepto de infancia único, ya que, además de la edad, sexo, clase, cultura o etnia, cada sociedad y el momento histórico inciden en él. Por eso conviene más hablar de infancias antes que de un fenómeno único y universal.

Considerando que la infancia es una etapa evolutiva, el niño o la niña sufre una distanciación del adulto paulatina, que comienza con un desplazamiento semi supervisado al exterior y finaliza con la suficiente autonomía temporal y espacial para explorar el entorno (Sagarma-Aramburu, 2016). El entorno cercano al hogar de los niños y niñas es un lugar apropiado para el desarrollo de estas relaciones espaciales, pero, varios autores coinciden en que muchas veces las ciudades dificultan este hecho. A diferencia de las urbes, los entornos rurales sí que permiten la realización de actividades que favorecen el desarrollo infantil, ya que, en estos entornos, los niños/as pueden experimentar con la naturaleza, individualmente o encontrándose con otros niños/as, sin la supervisión directa de un adulto.

Las ciudades han modificado su estructura en los últimos años trasladando las residencias y los lugares para dormir a la periferia y dejando los centros históricos para los bancos, los comercios y ocio en general. A partir de ahí se han estructurado lugares muy específicos, por ejemplo, para los niños/as ludotecas y guarderías, para los ancianos residencias, para la adquisición de bienes el supermercado o centro

comercial y un largo etcétera. Esto ha provocado que se hayan creado espacios segregados y una falta de socialización inmensa entre los más pequeños.

Participación de la infancia en el gobierno de la ciudad

Los adultos están resignados ante los problemas de las ciudades mencionados (falta de seguridad, suciedad etc.) y consideran que es algo objetivo que no se puede de ninguna manera modificar (Tonucci, 2013). Este autor afirma que los niños/as en cambio son implacables y no quieren renunciar a su libertad, por lo que ellos prefieren afrontar y cambiar esta problemática. Además, aunque muchas veces los adultos no sean conscientes de ello, los niños y niñas son capaces de interpretar sus necesidades y de contribuir al cambio de sus ciudades.

Para contribuir a este cambio, el proyecto “La ciudad de los niños”, impulsado por Francesco Tonucci (2013), defiende que, para afrontar y solucionar problemas en las ciudades, es necesario no centrarse en el estándar del adulto varón y activo, sino centrarse en la infancia, ya que cuanto más se adapte la ciudad a los niños/as mejor vivirán todos sus habitantes. El objetivo no consiste en crear más infraestructuras y servicios para los niños, que también es un punto importante y necesario, sino en cambiar realmente la ciudad y mejorarla en todos sus aspectos para que sea un espacio adecuado para todas las personas que habiten en ella.

Centrándonos ahora en los dos ejes fundamentales del proyecto “La ciudad de los niños”, que son la autonomía y la participación de los niños/as (Tonucci, 2013). Por un lado, respecto a la autonomía, es evidente que durante los cambios y transformaciones de las ciudades durante las últimas décadas han afectado principalmente a la pérdida de autonomía de los más pequeños. Por lo tanto, mediante este proyecto se pretende devolver la autonomía a los niños/as para, así, encaminar las ciudades hacia su recuperación y vida plena. Además, cuando los más pequeños puedan ir solos a la escuela y salir a jugar con amigos/as a los espacios públicos, también los adultos mayores y personas con discapacidad podrán volver a vivir de nuevo la experiencia del paseo y del encuentro. Para ello, es totalmente necesario que las ciudades sean limpias, bonitas, seguras y sanas.

Por otro lado, la participación de los niños y niñas en el gobierno se entiende como una intervención en los gobiernos locales que sigue el artículo 12 de la Convención de Naciones Unidas sobre los derechos del niño/a (1989).

Ocio, infancia y familia

Durante las últimas décadas el concepto familia ha ido variando a causa de cambios políticos, sociales, económicos, etc. y, como se expone a continuación, diversos autores han trabajado en su conceptualización con objetivo de consensuar sus características. Para ello, los padres y madres han de cumplir una serie de competencias parentales y cubrir las necesidades de desarrollo de los niños y niñas, a través del ocio en familia, entre otras muchas vías.

Como indica Navajas (2016), en la segunda década del siglo XX, varios cambios políticos, sociales, económicos, culturales e ideológicos han influido en la manera de conceptualizar la familia. Entre estos cambios se encuentran el retraso de la edad en el matrimonio, las rupturas conyugales, la entrada de la mujer en el mercado laboral, las nuevas relaciones intergeneracionales, la emancipación de los hijos/as en edades más tardías y la crisis económica, entre otros. Todos estos cambios han provocado que la manera de conceptualizar la familia y sus funciones haya cambiado, dando lugar a una mirada más flexible. La visión de la sociedad española actual sobre la familia es más abierta que en otros países como Alemania o Estados Unidos, siendo un claro ejemplo de esto que la aceptación del aborto, el divorcio, la maternidad en solitario o la homosexualidad es más alta en España que en otros países. Cabe destacar también que, como indica Callejo (2010), las expectativas y la concepción que los jóvenes españoles tienen sobre la familia han dado lugar a un nuevo concepto de familia, donde las normas son más flexibles y menos estrictas y los roles de género más equiparados.

En cuanto a las funciones de la familia pasa algo similar que son su conceptualización. No hay unanimidad entre los autores a la hora de desglosar cuáles son las funciones más relevantes en el desarrollo del seno familiar. Una buena distinción de estas funciones la realizaron Rodrigo et al. (2008), indicando que los principios básicos en la tarea educativa de los padres/madres para la supervivencia de sus hijos/as son tres: asegurar la supervivencia de sus hijos/as, proporcionar la estimulación necesaria para su óptimo desarrollo y proporcionarles otros contextos educativos complementarios.

Otros autores, como Parra et al. (2011) han ido haciendo aportaciones a la idea anterior. Estos autores defienden que la familia tiene dos tipos de funciones principales: las privadas y las sociales. Por un lado, están las funciones familiares relacionadas con satisfacer las necesidades materiales, biológicas, psicológicas, sociales, educativas... de sus propios componentes. Por otro lado, podemos encontrar las funciones familiares relacionadas con el desarrollo de la sociedad, ya sea a través del incremento de la natalidad, la relación con otras familias y/o la participación social en los diversos

entornos. Los estudios no incluyen únicamente las funciones de la familia relativas al desarrollo de sus hijos e hijas, sino que van más allá, valorando la importancia de la contribución en la mejora de la sociedad.

Además, otros autores han añadido funciones de la familia que tienen el fin de satisfacer las necesidades de los niños/as y jóvenes, así como, ser fuente de información y transmisión de valores, ayudar o enseñar a reaccionar en situaciones difíciles, servir como refugio y lugar de consuelo y ofrecer modelos adecuados de imitación e identificación (Navajas, 2016).

Varios autores tratan el tema familia desde la perspectiva evolutivo-educativa, centrándose en la evolución del término familia, teniendo como eje su función educativa. Desde esta perspectiva, Rodrigo et al. (2008) conciben la familia como un grupo de personas que tiene como misión fomentar el proceso de aprendizaje de los integrantes y construir un espacio adecuado para su desarrollo personal. Esta misión es íntegramente responsabilidad de los adultos que tienen un proyecto de vida propio y su vez un proyecto educativo con los jóvenes integrantes de la familia. Además, estos autores afirman que la función educadora de la familia es una tarea evolutiva que marca una transición vital en la vida de los padres. Esta función varía a través de la sociedad a causa de los cambios históricos y sociales, y por eso, requiere flexibilidad a la hora de adaptarse a cada momento, siendo además necesario el apoyo social, especialmente, el de la escuela.

Ocio compartido en familia

Una experiencia de ocio compartida en familia presenta las mismas características principales que cualquier experiencia de ocio (libre elección, placer en su consecución, autotelismo, desarrollo personal y experiencia saludable). La principal diferencia es que, en este caso, todas las personas implicadas en las actividades han de ser miembros de la familia, por lo que, el ocio compartido en familia no puede ser un ocio individual, sino que implica relación social ya que tiene un carácter grupal.

Además de ser un ocio con carácter grupal, se le puede añadir un carácter intergeneracional, ya que se puede llevar a cabo entre padres, madres, abuelas, abuelos, tías, tíos, hijas, hijos, sobrinos, nietas, u otros (Navajas, 2016). Así mismo, hay que resaltar que el ocio en familia se manifiesta de una manera muy diversa, ya que se ve afectado y delimitado por el tipo o estructura familiar (familia numerosa, monoparental, etc.), las circunstancias de la familia (salud, necesidades...), su posición social (nivel socioeconómico y cultural), el contexto (rural, urbano, cantidad de recursos,

etc.), los horarios de trabajo y las dinámicas intrafamiliares de los miembros, entre otras (Muñoz et al., 2011).

Cabe destacar que el ocio en familia tiene un componente cultural, ya que existen diversas prácticas de ocio en familia entre las diferentes culturas y etnias (Navajas, 2016). Por eso, se señala que el juego es un elemento común que puede encontrarse en la mayoría de las prácticas de ocio en familia, siendo, además, una vía para encontrar nuevos posibles compañeros/as de juego para los niños/as, como siendo un método de socialización para los adultos. Además, mediante el juego en familia aumenta el grado de satisfacción y cohesión de los miembros de la familia.

Otras características que el ocio en familia presenta son la subjetividad y flexibilidad. Por un lado, cada miembro de la familia vivencia el ocio de forma diferente, siendo un factor importante la edad. Por otro lado, el ocio compartido en familia cambia durante el transcurso de los años y a través de las circunstancias que la familia atraviesa a lo largo del tiempo (Navajas, 2016). El ocio compartido en familia proporciona diversión, satisfacción, cohesión y bienestar, entre otros. A continuación, se exponen dichos beneficios:

1. *Diversión: A través del ocio compartido en familia, todos sus miembros, ya sea mediante juegos u otras actividades, disfrutan y se divierten (Harrington, 2014).*
2. *Satisfacción familiar y personal: Mediante la experiencia de ocio compartido, toda la familia manifiesta un alto grado de satisfacción que influye directamente incrementando su cohesión (Cuenca, 2014).*
3. *Bienestar psicológico: Las prácticas de ocio en familia incrementan la autoestima de los miembros y su bienestar emocional, especialmente en la infancia (Cuenca, 2014).*
4. *Bienestar fisiológico: Amorós et al. (2013) señalan que el ocio compartido en familia es fundamental para el desarrollo de hábitos saludables.*
5. *Mejora del funcionamiento y estabilidad familiar (Cuenca, 2014).*
6. *Transmisión cultural y de valores: A través del ocio en familia se enseñan pautas y normas que además ayudan a la vida social, y se facilita un sistema de identidad entre los miembros de la familia (Hodge et al., 2015).*
7. *Conocimiento interpersonal de los miembros: La práctica de ocio familiar favorece hábitos de interacción y comunicación de calidad entre ellos (Cuenca, 2014).*

Caso Práctico

Para el análisis de la realidad del ocio en el Casco Medieval de Vitoria-Gasteiz se analizará primero la situación sociodemográfica del Casco Histórico. Una vez contextualizada la realidad se examinan los procesos, planes y proyectos de ocio o relacionados con él que el ayuntamiento ha propuesto en sus planes estratégicos. Para finalizar, se analizarán las políticas y programas de participación ciudadana.

El Casco Medieval de Vitoria-Gasteiz también es conocido como “La almendra de Vitoria”, por su forma oval, regular y envolvente, la cual procede de la planificación medieval y que constituye al cuerpo y estructura fundacional de la ciudad. Hoy en día este barrio cuenta con 26,2 hectáreas y lo delimitan la calle Cubo al norte; Bueno Monreal y Nueva Fuera al este; las calles San Francisco, Marqués de Estella, Lehendakari Aguirre y Postas al sur; y las calles Diputación Foral y Fundadora de las Siervas de Jesús al oeste (López de Ocáriz, 2008).

La ciudad de Vitoria-Gasteiz fue fundada en 1181 por el rey Sancho VI de Navarra. Él le dio el nombre de “Nueva Victoria” pero como hasta entonces había sido una aldea ubicada en la colina llamada “Gasteiz”, hoy en día la conocemos con nombre y apellido, Vitoria-Gasteiz. El barrio actual del Casco Viejo correspondía a la ciudad en su totalidad hasta el siglo XVIII, por lo que contiene gran patrimonio cultural de la ciudad.

Entre estos lugares se encuentran la muralla, palacios como el de Villasuso, Escoriaza-Esquivel y Montehermoso (convertido hoy en centro cultural), torres y edificios religiosos entre los que destaca la Catedral de Santa María. Junto a ella las iglesias de San Miguel, San Vicente y San Pedro forman el “skyline” conocido de la ciudad. Otra curiosidad del casco histórico es que sus calles dan nombre a los oficios de la época medieval: Zapatería, Cuchillería y Pintorería, entre otras.

Respecto a su demografía, Vitoria-Gasteiz cuenta con casi 250.000 habitantes y el barrio del Casco Viejo cuenta actualmente con aproximadamente 8856 habitantes, de los cuales 4357 son hombres y 4499 mujeres. De esta población, un 23% es extranjera y un 55% está inactiva o parada. La renta per capita de sus habitantes se sitúa en 13.500€, siendo la media de Vitoria-Gasteiz de más de 35.000€ (Eustat, s.d.).

El Casco Medieval supuso los límites de la ciudad de Vitoria-Gasteiz hasta finales del siglo XVIII. Sucesivos pequeños ensanches lograron una escasa expansión que no produjo grandes cambios hasta el siglo XX. A mediados del siglo XX, en la era de la industrialización, gran parte de la población se trasladó a los ensanches de la ciudad donde nacieron nuevos barrios industriales, pero también supuso el llenado del Casco Viejo, al que acudían habitualmente inmigrantes con baja cualificación en busca de una solución habitacional más asequible. Si en 1965 la ciudad de Vitoria-

-Gasteiz contaba con 105.000 habitantes de los cuales 17.690 vivían en el Casco Viejo, a finales de 1984 la ciudad de Vitoria-Gasteiz tenía 200.000 habitantes y su casco antiguo tan solo 9500. Su población ha seguido disminuyendo.

El abandono de las casas del casco antiguo provocó el deterioro de las casas, malas condiciones de habitabilidad, bajada de los precios, población temporal, población envejecida y concentración de población con escasez de recursos convirtiendo el casco histórico en una zona marginal de la ciudad.

Alrededor del año 1980 corrientes rehabilitadoras europeas llegaron al estado español y con ellas la preocupación por la degradación de centros históricos de las ciudades. Por eso, durante estos años la administración local se centró en el barrio del casco antiguo para resolver problemáticas como el degradado social y económico, el estado precario de las infraestructuras y espacios públicos y las deficientes condiciones de habitabilidad. Para hacer frente a la degradación de este entorno se pusieron en marcha planes, propuestas, iniciativas y políticas sociales y económicas (García Ibáñez de Garayo, 2012).

A continuación, se detallan los datos más destacables respecto al ocio encontrados en el análisis de contenido del Plan estratégico del gobierno de Vitoria-Gasteiz 2019-2023 (Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, 2018).

1. *Llegada e integración del tren de alta velocidad y fortalecimiento del aeropuerto de Foronda que conectará Vitoria-Gasteiz con el resto del país y Europa para mejorar las conexiones y aumentar el flujo del turismo.*
2. *Mejora de la oferta de ocio alternativo para personas jóvenes a través de diversos programas. Además del programa Gauekoak se llevarán a cabo proyectos como Sortzen y Haziak que son concursos de ideas jóvenes.*
3. *Nuevos proyectos de ocio dirigidos a adultos mayores tras el análisis y revisión de lo realizado anteriormente. Nuevos centros socioculturales para personas mayores en barrios donde actualmente no los hay.*
4. *Estrategia de revitalización del casco medieval mediante proyectos participativos para mejorar la vida social y el ocio familiar.*
5. *Consolidación del Anillo Verde mejorando algunas zonas como el Jardín Botánico de Olárizu.*
6. *Programa Vitoria-Gasteiz distrito deportivo donde se promoverá la práctica deportiva en espacios públicos y zonas verdes para promover la vida saludable y, también, se mejorarán instalaciones deportivas de la ciudad.*

7. *Desarrollo de un nuevo Plan Estratégico de Cultura siguiendo el hilo del plan anterior, promoviendo el desarrollo de los equipamientos culturales, coordinándose con otros planes de otras entidades.*
8. *Logro de unas fiestas tradicionales, transparentes, participativas y del siglo XXI dinamizando la actividad cultural.*
9. *Reforma del Teatro Principal y construcción de un nuevo auditorio.*
10. *Reforma del estadio de Mendizorroza y fortalecimiento de la Red de Centros Cívicos de la ciudad.*
11. *Impulso y mejora del programa participativo “Vitoria-Gasteiz Hobetuz” para escuchar a la población y mejorar la ciudad juntos/as.*

Participación ciudadana en Vitoria-Gasteiz y en su Casco Medieval

La ciudadanía de Vitoria-Gasteiz son las personas que están día a día a pie de calle y son los que realmente viven y sienten los problemas y/o necesidades que hay en los espacios de la ciudad. Por eso, por parte del ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz se están llevando a cabo políticas de transparencia y debate ciudadano en las que se provee a la población de herramientas para informarse y participar en las decisiones.

Actualmente, la ciudad tiene varios procesos participativos en marcha mediante los que se contrastan diversas perspectivas sobre temas de interés público a través de talleres, dinámicas de grupo, exposiciones interactivas o foros para contrastar opiniones de diferentes agentes y así tomar decisiones más adecuadas a las necesidades y a toda la población.

Los procesos participativos que hay ahora mismo en marcha tienen diferentes objetivos y finalidades. Para empezar, se encuentra el proyecto Vitoria-Gasteiz Hobetuz (Mejorando Vitoria-Gasteiz) que es un programa mediante el que la ciudadanía decide de forma directa en qué se gasta el presupuesto municipal; también está el Plan del Clima y Energía Sostenible en el que la ciudadanía es bienvenida a participar en las políticas de clima y energía del municipio; REimagina Vitoria-Gasteiz es un proyecto en el que la ciudadanía puede ayudar a diseñar el Plan General de Ordenación Urbana; mediante el Elkargune (espacios abiertos a la ciudadanía donde hacer propuestas de mejora sobre temas de interés) se está redactando la actualización del Plan de Movilidad Sostenible y Espacio Público y, finalmente, se encuentra el Plan de Acción

para el ocio nocturno responsable en el Casco Medieval en el que la población puede dar su opinión y hacer sugerencias de propuestas de ocio alternativo.

Dentro del proyecto participativo de Vitoria-Gasteiz Hobetuz, una de las propuestas más votadas en el año 2018-2019 fue Alde Zaharra: Haurren Auzoa (Casco Viejo: El Barrio de los Niños). La propuesta consiste en adecuar varios espacios del casco viejo ante la falta de lugares de encuentro y convivencia de la ciudadanía del barrio, haciendo hincapié en la infancia, jóvenes y mayores. Se propone un proceso participativo incorporando las voces de las y los niños para proponer actuaciones en el espacio público. De esta misma forma, se realizará una reflexión sobre diversos espacios públicos y su transformación, incluido el tráfico, entre los agentes y asociaciones del barrio.

El último proyecto de esta iniciativa es la reforma de la plaza Etxauri, ubicada en pleno corazón del Casco Medieval. Se pretende conseguir un espacio de encuentro moderna, naturalizada e innovadora, principalmente con espacios de juegos con escalada, tirolesa, etc. dirigida a toda la población, ya que contendrá espacios verdes, asientos y muchos árboles, pero prestando especial atención a necesidades identificadas para la infancia.

Además de esto se han realizado Elkargunes donde junto con los vecinos/as del barrio se están buscando alternativa para reducir el ruido y el tráfico del Casco Viejo y se ha presentado el proyecto Auzogune Aldabe-El Campillo en el que se han tratado temas como ampliar el aforo del polideportivo municipal.

Oferta de actividades de ocio en el Casco Medieval

Actualmente, tanto la ciudad de Vitoria-Gasteiz como su Casco Medieval cuentan con una amplia oferta de ocio en todos sus ámbitos. A continuación, se listan muchas de las opciones que los vitorianos o cualquier visitante tiene en el casco histórico para disfrutar de su tiempo de ocio, ya sea cultural, deportivo, turístico o recreacional.

Cultura: Kaldearte: festival de artes de calle. Mercado medieval. Talleres de pintura, cerámica, baile, instrumentos musicales... en los centros cívicos y otros lugares del Casco Viejo. Conciertos. Bertsolaritza. Exposiciones en centros culturales. Actividades literarias: recitales, presentaciones de libros, cuentacuentos. Y Fiestas del Casco Viejo.

Turismo: Visitas guiadas. Tours temáticos como, por ejemplo, misteriosos, por los murales, etc. Entrada a lugares emblemáticos como la catedral de Santa María. Variedad de museos. Hoteles y hostales.

Deporte: Amplia oferta deportiva en los centros cívicos. Competiciones deportivas de “Herri Kirolak” y escalada. Carreras populares, triatlones, etc. Rutas de senderismo y bicicleta. Y Parques públicos de ejercicio para todas las edades.

Recreación: Centros socioculturales para mayores. Talleres de ocio alternativo para jóvenes a cargo de Gauekoak. Comidas populares en el barrio. Salas de escape para jóvenes, adultos y familias. Ludoteca. Parques infantiles. Y amplia oferta de hostelería y comercio.

Diagnóstico DAFO del ocio actual en Vitoria-Gasteiz

El Casco Medieval de Vitoria-Gasteiz cuenta con una gran variedad de alternativas de ocio, que se amplía si se tiene en cuenta la ciudad en su globalidad. Se puede decir que es una ciudad, que, para su población, tiene una oferta extensa e interesante en cuanto a actividades de ocio. A continuación, se expone el diagnóstico DAFO (ver Tabla 1) de la situación actual del ocio en Vitoria-Gasteiz:

Tabla 1

Diagnóstico de las actividades de ocio actuales de la ciudad

Debilidades	Amenazas
- Aunque actualmente la oferta de ocio se está ampliando y se está apostando por la innovación de algunos aspectos, las alternativas de ocio en la ciudad hasta hace poco eran reducidas y poco originales. - Las actividades culturales son poco frecuentadas por la población joven de entre 15-30 años, especialmente no acuden a museos, centros culturales y teatros. - Hay muchas ofertas de ocio para todos los segmentos de la población, pero pocas fomentan el ocio en familia.	- La población en general tiende a seguir con sus mismos hábitos y costumbres: ir a los mismos sitios y no innovar en alternativas de ocio. - Al buscar la sostenibilidad se disminuye el uso de papel y puede ser más complejo hacer llegar la información de actividades de ocio a algún segmento de la población. - La inestable meteorología de la ciudad provoca que haya veces que no sea fácil organizar una actividad de ocio.
Fortalezas	Oportunidades
- Las actividades culturales, deportivas y de recreación de los centros cívicos de la ciudad tienen un elevado número de personas inscritas gracias a su variedad y precio económico. - El ocio en la ciudad de Vitoria-Gasteiz es muy asequible para gran parte de la población y existen muchas ayudas económicas para quien no tenga recursos. - Las instituciones públicas cada vez colaboran más a la hora de financiar proyectos de ocio. - La gran mayoría de propuestas de ocio tienen un diseño innovador y adecuado a las necesidades de los participantes del segmento de población al que va dirigida.	- Al utilizar menos los medios físicos para mejorar la sostenibilidad, se han buscado otras alternativas, como aplicaciones para móviles, diferentes medios online, mupis (publicidad en mobiliario urbano), redes sociales, anuncios en redes sociales, etc. y esto ha aumentado la difusión de la información. - Tras la pandemia se nota que han aumentado las ganas de disfrutar el tiempo de ocio y ha aumentado el tiempo que se le dedica, ya sea cultural, turístico, deportivo o recreacional. - La ciudad ha sido mejorada haciendo el casco medieval y centro peatonal, lo que aumenta que las personas destinen su tiempo de ocio y muchas actividades se realicen en estos espacios, especialmente familias con menores.

Propuesta de Intervención Educativa

El proyecto que se presenta a continuación se llamará “Vive Vitoria medieVal – Bizi Erdi Aroko Gasteiz”. La idea de esta iniciativa es crear una ruta por los lugares de interés cultural e histórico del Casco Histórico de Vitoria-Gasteiz dirigida a los más pequeños.

Durante esta ruta se harán paradas en edificios y lugares de interés, y en cada parada se propondrán juegos o pruebas que contendrán diferentes niveles de dificultad y tendrán relación con el acontecimiento sucedido o con la temática del lugar. Además, la ruta será realizada a través de una historia conductora que protagonizará un personaje animado, lo que atraerá la atención de los niños y niñas. Para la realización de la actividad, los participantes podrán obtener la información y materiales necesarios en la oficina de turismo y centros cívicos de la ciudad.

Esta actividad va dirigida a niños y niñas de 6-12 años y por tanto a sus familias, ya sean locales o turistas, y también a centros escolares de Educación Primaria. Durante la actividad, los niños/as disfrutarán y aprenderán, pero los adultos también serán dotados de la información necesaria y más extensa de su interés. En los centros escolares la actividad se promocionará bien para que los alumnos la realicen fuera de horario escolar con sus familiares, o bien para que los docentes decidan realizar esta excursión durante el año escolar y en horario lectivo.

La actividad será autogestionada por las personas participantes, menos en el caso de los centros educativos que en ese caso se podrá acceder a la contratación de varios monitores que dirijan la actividad.

Hasta el momento sólo se ha creado la actividad “Vive Vitoria medieVal” en la que se han establecido seis paradas en las que habrá juegos y/o pruebas adaptadas a las necesidades de la infancia. Estas paradas serán las siguientes:

1. Plaza del Machete.
2. Muralla y nevera medieval.
3. El palacio Montehermoso que actualmente es un centro cultural.
4. Palacio Escoriaza-Esquível.
5. Catedral Santa María (que ofrece una visita guiada para familias).
6. Plaza de la Brullería donde se sitúa la posada de la Edad Media.

Además, como se ha expuesto anteriormente, la actividad contará con un hilo conductor que gamificará la propuesta y los participantes podrán sentirse protagonistas de la propia historia. La primera actividad piloto saldrá el próximo mes de junio y estará disponible en los Centros Cívicos y la oficina de turismo.

Gracias a la vuelta a la realidad prepandemia y a la llegada de la primavera, el turismo en la ciudad de Vitoria-Gasteiz está aumentando y la población local comienza

a participar más en las propuestas de ocio. Por eso, nos parece un buen momento para lanzar esta iniciativa de ocio familiar. Durante los primeros meses, que serán julio y agosto, la actividad irá dirigida a familias locales y turistas, ya que los centros escolares permanecerán cerrados por vacaciones de verano. Tras analizar y recoger el feedback del primer prototipo de la propuesta, se realizarán mejoras y, si todo va bien, tras el verano se lanzará oficialmente la actividad turístico-cultural-educativa “Vive Vitoria medieVal”.

Conclusión

A modo de conclusión cabe resaltar que el ocio es considerado un derecho humano básico, clave para el desarrollo humano, individual y colectivo, que se extiende a lo largo de todas las etapas de la vida de las personas, y por ello el ocio en la ciudad es algo imprescindible en las sociedades actuales. En las últimas décadas, las ciudades industriales tradicionales se han convertido en las ciudades de las experiencias, en las que son protagonistas conceptos intangibles tales como las motivaciones, emociones, necesidades y beneficios de las personas. En esta evolución, la regeneración y crecimiento de las ciudades ha incrementado el turismo cultural con finalidad educativa, contribuyente de la identidad de una sociedad y revalorizador de las ciudades desde un punto de vista histórico y cultural. En las sociedades occidentales se entiende la infancia como una etapa evolutiva en la que el niño/a necesita distanciarse del adulto y explorar el entorno, lo que se ve dificultado en la ciudad a causa de las problemáticas como la falta de seguridad o suciedad de los espacios públicos. Para afrontar los retos de las ciudades modernas es necesaria la participación ciudadana, que además de adultos incluya a los niños/as, como en iniciativas comentadas en este artículo y centradas en el casco histórico de la ciudad de Vitoria-Gasteiz, País Vasco. El objetivo no consiste en crear más infraestructuras y servicios para la infancia, sino en cambiar la ciudad y mejorarla en todos sus aspectos para que sea un espacio adecuado para todas las personas que habiten en ella. Mediante la propuesta turístico-cultural-educativa planteada se pretende fomentar el ocio en familia, a la vez que se reactiva y revaloriza el casco medieval de la ciudad de Vitoria-Gasteiz.

Referências

- Amorós, P., Balsells, M. A., Buisan, M., Byrne, S., & Fuentes-Pelaez, N. (2013). Implementation and evaluation of the “Learning Together, Growing in Family Programme” the impact on the families. *Revista de Cercetare si Interventie Sociala*, 42, 120-144.
- Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz (Ed.) (2018). *Plan estratégico del gobierno de Vitoria-Gasteiz 2019-2023: La agenda vitoriana 2023, Vitoria-Gasteiz superciudad europea*. Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz.
- Bayón, F., & Meloni, C. (2015). Introducción. En J. M. González, F. Bayón & C. Meloni (Eds.), *Repensar la ciudad desde el ocio. Documentos de Estudios de Ocio*, 54 (pp. 9-12). Universidad de Deusto.
- Caballo, M., & Caride, J. (2005). A acción municipal e as políticas de ocio nos procesos de desenvolvemento comunitario. En M. Caballo & R. Fragueta (Coords.), *A acción municipal no tempo libre* (pp. 19-24). Diputación da Coruña.
- Callejo, J. (2010). La emergencia de una nueva concepción de la familia entre las y los jóvenes españoles. *Revista de Estudios de Juventud*, 90/10, 43-66. <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ90-07.pdf>
- Chica, M. F., & Rosero, A. L. (2012). La construcción social de la infancia y el reconocimiento de sus competencias. *Itinerario Educativo: Revista de la Facultad de Educación*, 26(60), 75-96. <https://doi.org/10.21500/01212753.1401>
- Cuenca, M. (2014). *Ocio Valioso*. Universidad de Deusto.
- Dimitris, K. (2008). *The role of the architecture in culture-led urban regeneration strategies*. Institute of public policy of Bratislava.
- Eustat (s.d.). *Portal Eustat - Euskal Estatistika Erakundea - Instituto Vasco de Estadística*. Disponible en <https://www.eustat.eus/indice.html>
- García Ibáñez de Garayo, S. (2012). El modelo de desarrollo urbano reciente en el casco viejo de Vitoria-Gasteiz: rehabilitación, gobernanza y malestar urbano. *Inguruak, revista pública vasca de sociología y política*, Extra 53-54, 548-559.
- González, S. M., Ortega, C., & Makua, A. (2015). El turismo cultural y creativo como factor de desarrollo local y sostenible. En J. M. González, F. Bayón & C. Meloni (Eds.), *Repensar la ciudad desde el ocio. Documentos de Estudios de Ocio*, 54 (pp. 139-156). Universidad de Deusto.
- Harrington, M. (2014). Practices and meaning of purposive family leisure among working- and middle-class families. *Leisure Studies*, 34(3), 471-486. <https://doi.org/10.1080/002614367.2014.938767>
- Hodge, C., Bocarro, J. N., Henderson, K. A., Zabriskie, R., Parcel, T. L., & Kanters, M. A. (2015). Family Leisure. *Journal of Leisure Research*, 47(5). <http://doi.org/10.18666/jlr-2015-v47-i5-5705>
- Law, C. M. (1993). *Urban tourism: attracting visitors to large cities*. Mansell Publishing Limited.
- López de Ocáriz, J. (2008). Un trazado regular sucesivo: oval y envolvente. La villa medieval de Vitoria. *Revista Brocar*, 32, 7-52. <https://doi.org/10.18172/brocar.1611>
- Muñoz, J. M. (Ed.), Olmos, S., Hernández, A., Calvo I., & González L. (2011). *Adolescencia y tiempo libre. Análisis y propuestas educativas en Salamanca*. Ediciones Universidad de Salamanca.

- Navajas, A. (2016). *Ocio compartido en familia: implicaciones prácticas dentro del Sistema de Protección a la Infancia y a la Adolescencia*. Universitat de Lleida.
- Organización Naciones Unidas (ONU) (Ed.). (1989). *Convención de la Organización de Naciones Unidas sobre los derechos del niño*. UNICEF. Disponible en <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Parra, J., Gomáriz, M. A., & Sánchez M. C. (2011). El análisis del contexto familiar en la educación. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(1), 177-192.
- Roberts, P., & Skyes, H. (1999). *Urban Regeneration: A Handbook*. SAGE.
- Rodrigo, M. J., Márquez, M. L., Martín, J. C. & Byrne, S. (2008). *Preservación familiar, un enfoque positivo para la intervención con familias*. Pirámide.
- Sagarma-Aramburu, A. (2016). *Del hogar a la ciudad: transiciones adaptadas a la infancia*. Editorial Diseño.
- San Salvador del Valle, R., Madariaga, A., & Makua, A. (2017). Gobernanza inteligente del ocio urbano. Más allá de las Smart cities y el ocio digital. En D. Muriel y R. San Salvador del Valle (Eds.), *Tecnología digital y nuevas formas de ocio* (185-205). Universidad de Deusto
- Satriano, C. (2008). El lugar del niño y concepto de infancia. *Extensión Digital*, (3), 1-7.
- Tonucci, F. (2013). *La ciudad de los niños*. Editorial Losada S.A.
- Valenzuela, A. L., Maroñas, A., & Delgado, P. (2015). El papel del ocio en la ciudad. Una mirada desde la infancia y la juventud en situación de riesgo o exclusión social. En J. M. González, F. Bayón & C. Meloni (Eds.), *Repensar la ciudad desde el ocio. Documentos de Estudios de Ocio*, 54 (pp. 53-67). Universidad de Deusto.
- World Leisure and Recreation Association (WLRA) (1994). International Charter for Leisure Education. *World Leisure & Recreation*, 36(2), pp. 41-45. <https://doi.org/10.1080/10261133.1994.9673916>