

Influencia de los elementos de diseño de las plazas públicas de juego en el derecho a la ciudad de los niños. - El caso de Vitacura y La Pintana

De la ciudad adultocéntrica hacia ciudades más inclusivas con la infancia

Estudiante: Alexandra Gómez Llancaqueo

Profesora guía: Mariela Gaete Reyes

Resumen

El presente artículo, surge a partir de las problemáticas existentes entre la relación del espacio público y la infancia. En base a esto, se aborda el derecho a la ciudad de los niños, en función del derecho al juego, enfocándose en las plazas públicas de juego como el espacio a analizar. El objetivo de esta investigación, es comprender la manera en la que los elementos de diseño de las plazas de juego, influyen en el derecho al juego de los niños. Esta tiene un enfoque cualitativo y se utiliza como metodología principalmente técnicas como el método proyectual de levantamiento planimétrico y la entrevista semiestructurada dirigida a los niños. Al aplicarlas, resulta una lista de elementos de diseño que influyen en el juego y se caracterizan, en contraste, las plazas de las comunas de Vitacura y La Pintana, en función de estos elementos, para analizar cómo responden a las necesidades de juego de los niños. De esta manera, se comprueba la hipótesis de la investigación, concluyendo en que si existe una gran diferencia entre las plazas de distinto nivel socioeconómico, ninguna de estas responde bien a las necesidades de juego de los niños.

Palabras clave: Infancia, Espacio público, derecho a la ciudad, juego, desarrollo infantil.

Introducción

En las ciudades actuales, se pueden observar diversas problemáticas en relación al espacio público, con la llegada del automóvil, la dimensión humana se ha dejado de lado y el sujeto de planificación se ha reducido a estándares muy específicos, excluyendo a todas las personas que no los cumplan, los niños dentro de estos. Si bien el derecho a la ciudad de los niños contempla el derecho al juego y a la participación, el adultocentrismo existente, provoca que se diseñen espacios pensados por los adultos para sus propias necesidades y excluye a los niños tanto de la planificación como del uso de estos espacios. El lugar de esparcimiento de los niños dentro de la ciudad, es por excelencia el espacio de juego, donde el juego resulta relevante para el desarrollo integral de los niños. Por último, hablar de exclusión en el contexto chileno, sugiere hablar también sobre la desigualdad en la calidad y el acceso al espacio público y cómo se relaciona con el factor socioeconómico, donde las comunas de menores ingresos tienen acceso a espacios públicos de menor calidad y viceversa.

A partir de estas problemáticas, surge el presente artículo, donde se investiga la influencia que tienen los elementos de diseño de las plazas públicas de juego en el derecho al juego de los niños. Para ello se eligen como caso de estudio las comunas de Vitacura y la Pintana, en contraste, ya que corresponden a las comunas con mayor y menor acceso a espacios públicos de calidad

respectivamente, y a su vez a las comunas con mayor y menor nivel socioeconómico de la Región Metropolitana.

El artículo se divide en cinco partes. En primer lugar se presenta la problematización de la investigación, donde se abordarán los antecedentes, el problema de investigación, la pregunta o hipótesis de la investigación y los objetivos generales y específicos. En segundo lugar se expone el marco teórico, donde se abordan ideas acerca de la infancia como grupo de estudio, el espacio público de los niños, el derecho a la ciudad desde el derecho al juego, las teorías sobre el juego y la influencia de este en el desarrollo infantil. En tercer lugar, se explica la metodología aplicada al estudio, que tiene un enfoque cualitativo y utiliza técnicas que incluyen la revisión bibliográfica, el método proyectual de análisis planimétrico, la observación directa y la entrevista semiestructurada lúdica dirigida a los niños.

Posteriormente se presentan los hallazgos de la investigación, donde inicialmente se definen los elementos del diseño de las plazas de juego que influyen en el juego de los niños, como la ubicación, accesibilidad y ubicación; el tratamiento de piso; el mobiliario de juego; el equipamiento; la vegetación; y el mantenimiento, todo esto desde una perspectiva infantil y relacionada al juego. Luego se caracterizan las plazas elegidas en función de estos elementos y se analiza cómo estos espacios responden a las necesidades de juego de

los niños. Donde finalmente se comprueba la hipótesis planteada y se concluye que si bien existe una brecha entre la calidad de las plazas en Vitacura y La Pinta generada por las condiciones socioeconómicas y culturales, ninguno de los espacios responde correctamente a las necesidades de juego de los niños, ni a su vez permite su derecho al juego.

1. Problematización

1.1. Problema de investigación

Una de las problemáticas más evidentes respecto al espacio público es cómo ha cambiado la perspectiva con la que se diseñan los espacios en la ciudad, Jean Ghel afirma que *“la dimensión humana ha sido minimizada”* (Jean Ghel, 2014, pág.3). Y el sujeto de planificación se ha reducido a un hombre, blanco, de clase media, productivo, que se desplaza en automóvil y que posee una corporalidad idealizada. Es importante relevar el concepto de la corporalidad, ya que el diseño de los espacios *“ha tendido a usar modelos de corporalidad que responden a biotipos europeos”(...)* *“Estos modelos de corporalidad no reconocen diferencias corporales”* (Gaete-Reyes, 2017, pág.284). De esta forma, se excluye a todas las personas que no cumplan con estos estándares, como a las personas con corporalidades diversas, como mujeres, personas con discapacidad, adultos mayores y niños. Este último grupo es en el que se enfocará la investigación.

Según Gaete-Reyes (2017), los espacios se constituyen a partir de una construcción social, en la cual las personas intervienen directa, activa y progresivamente, pero las personas con corporalidades diversas, como los niños, no necesariamente han influido en estos, de modo que sus necesidades no se ven reflejadas. Por ejemplo, si bien los espacios públicos en Chile deben considerar la normativa expuesta en la Ordenanza General de Urbanismo y construcciones (OGUC), esta no contiene normativas que hablen específicamente de los espacios públicos que utilizan los niños, y solo hacen alusión a este grupo en dos capítulos del Título 4 de la arquitectura: en el capítulo 4 *“Edificios de asistencia hospitalaria”* y en el capítulo 5 *“Locales escolares y hogares estudiantiles”* (MINVU, 2020). Bajo la misma idea, Borja menciona que *“los niños han sido históricamente invisibles para el diseño de la vida urbana”(...)* *“Los espacios protegidos pero que a la vez les brinden autonomía son escasos, y su vivencia en la ciudad queda restringida a espacios de juegos estrictamente controlados”* (Borja, 2003, pág. 244). El juego a su vez, resulta tener gran relevancia para el desarrollo integral de los niños en sus diferentes etapas, por lo que es fundamental que los espacios

públicos de juego permitan que este se pueda realizar de forma óptima. (Gülgönen, 2018, pág.412).

En 1989 la UNICEF reconoce el juego como un derecho fundamental en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos de Niño (CDN): *“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”* (CDN, 1989, pág.23). Por su parte, Chile se suscribió a la CDN en 1990 y ese mismo año entró en vigencia, por lo que ajustó su legislación, políticas públicas y programas nacionales a los lineamientos que ésta proponía. Se implementó la Ley N° 21.067 que crea la Defensoría de los derechos de la Niñez; la Ley 21.430 del Ministerio Social y Familia, sobre garantías y la protección integral de los derechos de la niñez y la adolescencia; y la Política Nacional de la Infancia y la adolescencia, un sistema integral de garantías de derechos de la niñez y adolescencia. Sin embargo, según la UNICEF *“estas leyes no entregan una protección integral a la infancia y adolescencia” (...)* *“Chile es el único país en Latino América que no cuenta con un ordenamiento legal que proteja integralmente a la niñez y adolescencia”* (UNICEF Chile, 2019, s.p.).

Es relevante enfocarse en los niños al hablar acerca del diseño del espacio público, ya que es fundamental planificar espacios adecuados para todas las etapas de la vida de las personas. Además, es en la infancia donde se logra su desarrollo fundamental, por lo que, al diseñar ciudades más inclusivas para los niños, se estará también apuntando a todas las personas que habitan la ciudad.

Por otro lado, hablar acerca de la calidad de los espacios públicos también es relevante, ya que de esta forma se puede medir si estos espacios responden a las necesidades de las personas que los habitan. En Chile por ejemplo un estudio realizado en 2021, por la Cámara Chilena de la Construcción y el Instituto de estudios urbanos y territoriales UC, que mide la calidad de vida urbana (ICVU), evidencia la gran brecha existente entre las diferentes comunas de la región Metropolitana. Donde el 64,3% de las comunas poseen un nivel de calidad bajo o medio bajo, mientras que solo el 35,8% un nivel alto o medio alto. Además Vitacura, se posiciona como la comuna con mejor calidad de vida urbana con 78,09 pts, mientras que La Pintana, se encuentra en el nivel más bajo de calidad con 38,98 pts. A su vez, estas comunas corresponden a las comunas con mayores y menores ingresos per cápita respectivamente, ya que en Vitacura el grupo socioeconómico predominante es el ABC1, mientras que en La Pintana, es el E. Esta relación

existente entre la calidad de los espacios y el factor socioeconómico, donde la tendencia indica que, a menores ingresos y nivel socioeconómico, menor es la calidad del espacio público y viceversa, genera una gran desigualdad.

La distribución de las áreas verdes en la región Metropolitana, también resulta ser desigual y tiene asociado el mismo factor socioeconómico. Si bien la Organización Mundial de la Salud recomienda 10 m² de área verde por habitante, según los datos del instituto nacional de estadística (INE) y el SIEDU, que tiene como objetivo identificar la desigualdad territorial en calidad de vida urbana, solo el 14,8% de las comunas cumple con est y el 50% de las comunas está bajo el rango de los 5m²/hab. A su vez, la comuna de La Pintana posee 3,47 m²/hab, en contraste con Vitacura, que no solo cumple con el estándar, sino que lo supera con 18,67 m²/hab, lo que vuelve a evidenciar la problemática.

Bajo la misma idea, otro estudio realizado por el INE en 2019, busca medir la calidad de las áreas verdes, enfocándose en las plazas y parques urbanos en Chile, a través de seis indicadores: mantención general, vegetación, seguridad, diversidad de equipamientos y accesibilidad universal, este último *“evalúa la presencia de determinados elementos en el diseño de los espacios públicos, que permiten su utilización por personas con movilidad reducida. Pero también está pensada en personas de grupos etarios que de forma natural tienen problemas de movilización independiente o autónoma, como por ejemplo niños pequeños y adultos mayores”* (INE, 2019, pág.10). Este indicador es el único que se refiere específicamente a los niños y es el peor evaluado a nivel país.

Si bien existen estudios teóricos, en su mayoría europeos, que de manera general incorporan la visión de los niños en el diseño de espacios públicos (Tonucci, 1996, Gulgonen 2016, Consejos infantiles, etc) aún existe un vacío investigativo respecto a la identificación de elementos del diseño que influyen en el juego de los niños, que permitan medir la calidad de espacios públicos con perspectiva infantil en Chile, y conocer si las plazas públicas de juego cumplen o no con sus necesidades de juego de los niños y si existe alguna relación con el factor socioeconómico.

1.2. Pregunta/hipótesis de investigación

¿Cómo influyen los elementos de diseño de las plazas públicas de juego, de las comunas de Vitacura y La Pintana, en el derecho al juego de los niños?

Los elementos de diseño de las plazas públicas de juego influyen directamente en el ejercicio del derecho al juego de los niños, ya que estos pueden facilitar o representar barreras para que el juego se desarrolle de forma libre, espontánea, autónoma y segura, conformando o no espacios de calidad. Además, el factor socioeconómico-cultural también influye en la calidad de estos espacios, donde las comunas de mayores ingresos, a diferencia de las de menores ingresos poseen plazas de juego mejor diseñadas para que los niños puedan jugar. Sin embargo, en ambos casos los espacios de juego no fueron diseñados por y para los niños, por lo que recaen en un diseño adultocentrista, que no permite ejercer el derecho al juego de forma óptima.

1.3. Objetivo general

Comprender de qué manera los elementos de diseño de las plazas públicas de juego, de las comunas de Vitacura y La Pintana, influyen en el derecho al juego de los niños.

1.4. Objetivos específicos

1. Identificar los elementos de diseño de las plazas de juego que influyen en el juego de los niños.
2. Caracterizar plazas de juego de las comunas de Vitacura y La Pintana, en función a los elementos de diseño anteriores.
3. Analizar cómo responden estas plazas públicas de juego a las necesidades de juego de los niños.

2. Marco teórico

2.1. La infancia: el grupo de estudio

Si bien la ONU (2013) se refiere a los niños como “todo ser humano menor de dieciocho años de edad”, esta definición sólo considera factores como la edad o etapa de desarrollo, sin embargo, se excluyen otros factores que forman parte de la identidad del niño, como el género, la clase social, el origen étnico, la diversidad corporal y los lugares y las épocas en los que viven. Es por esto que para la investigación resulta más pertinente hablar de la infancia como un “fenómeno social”, que va más allá de los años que dura este periodo, sino que forma parte de la estructura social y está presente en todas las culturas y sociedades. Además, al enmarcarse en esta estructura social, donde las acciones se rigen por la “norma socialmente aceptada”, las representaciones sociales resultan ser modificables y repensadas (Alfagame, Cantos Martínez, 2003, pág 20).

Por otro lado (Alfagame et al, 2003) afirman que existe una diversidad de ideas sobre la infancia y hacen

referencia a cinco representaciones sociales sobre esta, las cuales podemos observar en la sociedad actual. Primero, la “idea de que los hijos/as son propiedad, posesión de los padres y madres”; segundo, “la idea del niño/a como potencia, como grandeza potencial o como futuro”; tercero, “la idea del niño/a como víctima o victimario/a”; cuarto, la idea de “la infancia como algo privado”; y, por último, la idea de “la infancia como incapaz o necesitada de ayuda para actuar como agentes sociales”. También, hacen hincapié en que la globalización, como contexto social, por ejemplo, “ha homogeneizado las ideas que los adultos tienen sobre cómo debería ser una adecuada infancia” (Alfagame, Cantos, Martínez, 2003, pág 26).

Gülgonen (2016) a su vez, confirma esta idea de la diversidad de la infancia y menciona que “es más apropiado hablar de infancias que de una infancia homogénea” principalmente, porque estos los factores que influyen en la relación que los niños tienen con los espacios en la ciudad (Gülgonen, 2016, pág. 411). Tonucci (1996) a su vez, destaca la importancia de considerar a los niños como sujetos de derecho, ciudadanos activos, autónomos, participativos y protagonistas, que pueden expresarse libremente y ser escuchados. Y enfatiza en la idea de “el niño como parámetro para la transformación de nuestras ciudades” sustituyendo al sujeto tradicional de diseño. (Tonucci, 1996, pág.26).

2.2. El espacio público de los niños

Si bien el espacio público corresponde a *todo “bien nacional de uso público, destinado a circulación y esparcimiento entre otros”* (OGUC, 2021) , este uso depende de las actividades que se realicen en el espacio, esta investigación se referirá específicamente al uso de esparcimiento donde se desarrolla la actividad del juego, ya que *“los espacios de juegos, son por excelencia los espacios públicos creados para niñas y niños en contextos urbanos”* (Gülgonen, 2016,pág. 421)

Por su parte, Gehl, clasifica las actividades que se dan en el espacio público como: necesarias, opcionales o sociales, y las relaciona con la calidad física de su ambiente. Por lo que *“cuando los ambientes exteriores son de mala calidad, solo se llevan a cabo las actividades necesarias. Pero cuando los ambientes son de buena calidad, habrá una gran cantidad de actividades optativas”* (Gehl, pág 19). Esto resulta ser relevante, ya que el autor enmarca el “jugar” como una actividad opcional, mientras que “los juegos infantiles” como una actividad social. Por lo que la calidad del espacio de

juego influye directamente en el desarrollo de las actividades de juego.

Otro problema, es que *“la creación de espacios diseñados específicamente para los niños corresponde al crecimiento de las ciudades según el modelo de la circulación rápida y al desarrollo de ciudades para los automóviles, así como a la voluntad paralela de proteger a los niños de los riesgos relacionados con su entorno”* (Gülgonen, 2016, pág 27). Mientras que los espacios públicos de juego, han sido criticados por excluir y segregar a los niños de los espacios públicos compartidos con otros actores y por corresponder en varios casos, a la idea que se tiene tanto de la infancia como del juego impuesta por los adultos.

En base a esto, Gülogonen establece una diferencia entre los espacios “para” los niños y los espacios “de” los niños. los espacios “para” los niños, no responden a sus necesidades ni intereses, sino que responden a ideas adultocéntricas, donde predomina la idea de control, por lo que no se les permite jugar de forma libre, evitando que desarrollen actividades de forma autónoma. Tonucci (2005) plantea que estos espacios tienden a uniformarse, ya que representan un estereotipo *“la presencia de resbaladillas y columpios garantiza que el adulto-padre observe fácilmente que el adulto-administrador utilizó el dinero público para realizar un servicio para su hijo”* (Tonucci 2005). Además, estos juegos estandarizados *“están destinados a un sector específico de niños, de modo que limitan la convivencia entre niños de distintas edades o con capacidades diferentes”* (Play England, 2008, como se citó en Gülgönen, 2016). Por lo que, de manera general, *“estos espacios no son apropiados para el juego libre y creativo de los niños”* (Lynch, 1977, como se citó en Gülgonen, 2016)

En los espacios “de” los niños, existe una apropiación espacial por parte de los niños, estos *“privilegian espacios que incluyen una variedad de micro espacios, escalas, superficies, formas, materiales y oportunidades”* (Gülgonen, 2016, pág. 421). Esta diversidad, además de espacial, también debe ser temporal, de forma que los espacios puedan cambiar en el tiempo en base a las nuevas necesidades de los niños. Gülgonen utiliza como ejemplo de estos espacios, los “lugares informales” de Rasmussen (2004) y los “lugares no programados” de Lynch (1977), que hacen referencia a lugares que no han sido diseñados específicamente para los niños, que los adultos muchas veces ignoran, y que sin embargo, ellos se apropian, generando un valor simbólico. Por lo tanto, las ideas sobre los espacios de juego “de” los niños,

tienen que ver más con las ideas que tiene Tonucci sobre la infancia, mencionadas en el apartado anterior.

2.3. Derecho a la ciudad: el derecho juego

Si bien la convención sobre los Derechos del niño (CDN), generó una instancia donde se hizo visible la idea de los niños como sujetos de derecho, Gülgonen (2016) señala que para hablar de los derechos que respectan a la ciudad es importante diferenciar entre el “derecho en la ciudad” y el “derecho a la ciudad”.

El primero, hace referencia al acceso de los niños a infraestructura y servicios de calidad, ya que son factores importantes de considerar al relacionar la infancia con el entorno urbano. Estos tienen que ver con sus derechos económicos, sociales y culturales, como el derecho a la salud, la educación y condiciones de vida adecuada, derecho a la vivienda, alimentación y acceso a sistemas de abastecimiento de agua y saneamiento. El segundo, hace referencia a las características físicas del entorno, las que *“tienen un impacto considerable sobre la calidad de vida de los niños y son un elemento fundamental de su relación con la ciudad”* Gülgonen, 2016, pág 22). Esta última es más relevante para la investigación.

En el marco de las Ciudades Amigas de la Infancia, se plantean diversos derechos que dicen relación con su derecho a la ciudad, donde se plantea que les niños tienen derecho a: *“Influir sobre las decisiones que se tomen en su localidad”, “expresar su opinión sobre la localidad que quieren”, “pasear seguro en las calles en las que vive”, “tener espacios verdes para plantas y animales”, “vivir en un medioambiente no contaminado”* y *“encontrarse con sus amigos y jugar”* (UNICEF, 2004, pág.3). Es este último se centrará la investigación, y está definido en el artículo 31 de la CDN, como derecho *“al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad”* (CDN,1989, pág.23).

Es relevante hablar sobre el derecho al juego, en función de su derecho a la ciudad, ya que los espacios que forman parte de su cotidiano tienen una incidencia particular sobre las posibilidades de ejercer este derecho, ya que *“la mala calidad del entorno urbano puede tener fuertes repercusiones sobre el derecho de los niños al juego”* (Gülgonen, 2016, pág 22). Además el juego tiene un rol importante en su desarrollo integral, tema que se profundizará en el siguiente apartado.

Cabe destacar, que según la CDN (2013), dentro uno de los principales obstáculos que existen para que los niños puedan ver realizado su derecho al juego, son los problemas vinculados con el desarrollo urbano en

muchas ciudades. La creación de espacios específicos para los niños es por lo tanto, consecuencia del miedo vinculado con la inseguridad a la que están sujetos en el espacio público. Por ejemplo *“La mayoría de los niños más pobres del mundo están expuestos a peligros físicos tales como sistemas de alcantarillado abiertos; ciudades superpobladas; un tráfico no controlado; calles mal alumbradas y congestionadas; transporte público inadecuado; falta de áreas de juego, espacios verdes”*(CDN, 2013: párr.35).

Bajo la misma idea, Gülgonen, también menciona que el acceso al espacio público de juego para la infancia se puede ver impedido por diversos factores. En primer lugar por la violencia en la comunidad, ya que *“los peligros que plantean todos estos factores restringen gravemente las oportunidades de los niños de jugar y realizar actividades recreativas en condiciones de seguridad”* (CDN, 2013: párr. 36). En segundo lugar, la movilidad, ya que esta condiciona su autonomía y determina si los niños pueden acceder a estos espacios en entornos cercanos, donde la distancia influye en que el niño camine, vaya en bicicleta o deba tomar el transporte público y si debe ser acompañado o no por un adulto, por lo que mientras más lejos este el espacio de juego y existan menos posibilidades de desplazarse de forma autónoma, será más difícil para el niño acceder a estos espacios. Por último, la resistencia de que los niños usen la calle como una construcción social, también representa una barrera para el acceso a estos espacios. Esta idea se relaciona con la idea tanto de la infancia como víctima o victimario, donde se ve al niño como una persona vulnerable que hay que cuidar de los peligros del exterior, o como problemática. *“Los adolescentes, en particular, son considerados por muchos como una amenaza, debido a la amplia cobertura y representación mediática negativa de que son objeto”* (..) *“Esta resistencia que se incrementa para los adolescentes que provienen de sectores populares y, se tiende a disuadirlos del uso de los espacios públicos”* (CDN, 2013: párr. 37).

2.4. Teoría sobre el juego

Existen diversas teorías que estudian el juego desde diferentes áreas del conocimiento, para esta investigación resulta relevante hablar sobre las teorías biológicas, como por ejemplo la teoría del juego como anticipación funcional de Groos; psicológicas, como la teoría del juego como asimilación de la realidad de Piaget; y socioculturales como la teoría del juego protagonizado de Vygotski y Elkonin.

Según Karl Groos (1902), la naturaleza del juego es intuitiva y biológica. Este se basa en los planteamientos

de Darwin, referentes a que las especies que sobreviven son las que se adaptan mejor a las condiciones cambiantes del medio. En base a esto, propone su idea del juego como preparación o anticipación funcional para la maduración y el desarrollo de capacidades necesarias para la supervivencia en la vida adulta. Además se refiere a la función simbólica del juego, donde destaca que a través del preejercicio se origina el símbolo, donde existe a su vez una ficción simbólica, ya que el contenido de los símbolos aún no es accesible para los niños. Por ejemplo, los niños juegan con muñecos, ya que no pueden cuidar bebés reales (ficción simbólica) y a su vez, se preparan para cuidar a sus hijos en el futuro (anticipación funcional).

Por su parte Jean Piaget (1946), plantea que el juego forma parte de la inteligencia del niño, ya que este representa la asimilación funcional de la realidad o comprensión del mundo, según cada etapa evolutiva. En base a esto, indica que las capacidades sensoriomotrices, simbólicas y de razonamiento son aspectos fundamentales del desarrollo cognitivo de los niños y a su vez, las que condicionan el origen del juego y la evolución de este. Piaget relaciona entonces, el juego con las fases evolutivas del pensamiento humano, proponiendo tres estructuras básicas de este: el juego de ejercicio simple o funcional, el juego simbólico y el juego reglado. El primero se relaciona con la fase del pensamiento parecido al animal ; el segundo al pensamiento abstracto y ficticio; y el tercero al pensamiento colectivo y acuerdos grupales. Además, junto a Inhelder (1920), plantea un cuarto tipo de juego, el juego de construcción, que no se relaciona con ninguna etapa evolutiva, sino que representa la transición entre estos. Por último, respecto al juego simbólico, Piaget plantea que la estructura mental del niño es la que permite la simbolización, a diferencia de las teorías anteriores.

Por otro lado Vygotski (1933) y Elkonin (1985), plantean que el juego corresponde a una actividad fundamentalmente social y tiene estrecha relación con el contexto sociocultural en el vive el niño. Indican además que mediante el juego, los niños se integran al mundo de los adultos, aprenden de este, y a través de la imitación, reconstruyen las actividades que estos realizan y que reflejan la vida de la sociedad, interiorizando los futuros roles que estos cumplirán. Esto se logra a través de la cooperación e interacción social con otros niños que asumen roles complementarios al propio. Por último mencionan que la unidad fundamental del juego es “el juego protagonizado” , se desarrolla a partir de otro juego simbólico, más individual, donde el niño tiene la

capacidad de separar el objeto de su significado, y transforma un objeto en otro con significado diferente, a través de su imaginación. Por ejemplo, un palo de escoba es transformado en un caballo en el juego protagonizado. A su vez el uso de los objetos está subordinado a la comprensión de la vida social y la cultura del niño orientada por los adultos. Por último, si bien hablan acerca del juego simbólico, plantean que este no es una categoría en sí mismo como plantea la teoría anterior, sino que se reconoce como una algo esencial para que se dé esta condición ficticia del juego.

Si bien la teoría de Groos se basa en concepciones biológicas e instintivas de los niños, Piaget, propone una teoría más compleja acerca del juego, enfocándose en su importancia para el desarrollo del niño, sin embargo, se centra solo en el desarrollo cognitivo, dejando fuera las emociones y motivaciones del niño para jugar. Por lo que la teoría de Vyotski-Elkonin, con su enfoque sociológico, se acerca más a la idea social sobre la infancia que se planteó en el primer apartado del marco teórico. Por esto, las dos últimas teorías pueden funcionar como complementarias para entender la visión que se pretende tener de la infancia y la importancia del juego para esta.

Por otro lado, diversos autores hablan acerca de la importancia del juego. Ortega por ejemplo, menciona que el juego es una actividad cargada de sentido para tanto para los niños como para la cultura, la cual les permite dominar el mundo que los rodea, *“ajustando la representación mental a la acción práctica, los medios a los fines y la comunicación a las necesidades de comprensión entre los jugadores”*(...)“se articulan ciertos elementos fundamentales que confluyen en dar a esta actividad un valor especial para el aprendizaje”(Ortega, 1997, pág.24).

Hoy en día, el juego definido por la ONU, resulta ser cualquier actividad *“iniciado, controlado y estructurado por los propios niños; tiene lugar dondequiera”*(...)“es voluntario, obedece a una motivación intrínseca y es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin” (ONU,2013,párrafo 14c). Además, plantea que las características principales de este son la diversión, la incertidumbre, la flexibilidad y la no productividad. A su vez, destaca que su importancia recae en que permite el ejercicio de la autonomía y de la actividad física, mental o emocional.

2.5. Teorías sobre el desarrollo infantil

Wallon (1941), plantea que el desarrollo infantil atraviesa etapas sucesivas, donde se producen cambios

tanto en las capacidades motoras como las psíquicas, las cuales representan a su vez la expresión de las interacciones entre el niño y el medio. Además, destaca el carácter social del fenómeno, ya que como se mencionó anteriormente, en esta investigación se considera la idea al niño como un ser social y al igual que Vygotski, Wallon reconoce que la interacción con el medio social es clave para su desarrollo. En base a esto, Wallon establece que el desarrollo infantil se divide en 8 etapas que relaciona con la edad del niño con la etapa de desarrollo en la que se encuentra, a las que se refiere como estadio. El estadio impulsivo (0-6 meses), el estadio sensorial-motriz (6-12 meses), el estadio proyectivo (12-24 meses), el estadio del personalismo (2-2 años y medio), el estadio de oposición y negativismo (3-4 años), el estadio de gracia (de 4-6 años) y el estadio de personalidad polivalente (exclusivo de los 6 años).

Si bien el desarrollo de Wallon considera el carácter social del niño, las etapas de desarrollo que plantea hacen referencia solo hasta niños de 6 años, enfocándose únicamente en la primera infancia. Por lo que los planteamientos de Piaget resultan más relevantes para la investigación.

Para Piaget (1920), indica que el desarrollo infantil corresponde a una interacción entre la madurez física y la experiencia, ya que a través de las experiencias los niños adquieren conocimiento y que el juego forma parte fundamental del desarrollo de estos conocimientos. Centra su teoría en el desarrollo cognitivo, relacionando la edad del niño, la etapa del desarrollo en la que se encuentra les asocia un tipo de juego que le entrega los conocimientos necesarios. A través de esto propone cuatro etapas de desarrollo que se relacionan con los elementos anteriores (ver Fig.1).

Edad	Etapas de desarrollo	Tipo de juego
0-2 años	Sensoriomotriz	Funcional/construcción
2-7 años	Preoperacional	Simbólico/construcción
7-11 años	Operativa concreta	Reglado/construcción
12- en adelante	Operativa formal	Reglado/construcción

Fig 1: Desarrollo infantil según Piaget. Fuente: Elaboración propia en base a planteamientos de Piaget, 1920.

La primera etapa se caracteriza por la capacidad limitada del niño de pensar y entender su entorno y el mundo, a través las actividades, la exploración y la manipulación constante, donde el juego funcional permite que los niños aprendan por ejemplo, la permanencia de los objetos y que estos no dejen de existir cuando no los ven. La segunda etapa, se caracteriza por la capacidad del niño de representar el mundo a su forma, por ejemplo a través del juego simbólico, se usan objetos que

representan a otros que no están presente. La tercera etapa, se caracteriza por la capacidad del niño de asimilar algunos procesos lógicos, determinado por experiencias concretas, hechos u objetos, como por ejemplo la clasificación de juguetes, donde se comienza a desarrollar el juego reglado. Por último, la cuarta etapa, se caracteriza por la capacidad de un razonamiento lógico y plantearse hipótesis abstracta, donde también se utiliza el juego reglado, interactuando a su vez con los otros jugadores a partir de reglas más complejas.

En base a esto, podemos entender entonces la importancia que tiene el juego para el desarrollo integral de los niños. Esta idea es reafirmada por diversos autores, que caracterizan el juego y plantean que este *“contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo”* (Vygotsky, 2008, pág 141). El juego a su vez, es fundamental para el *“desarrollo físico y cognitivo de los niños, y entre otros para el aprendizaje y la creatividad. A su vez, jugar con otras personas, y en particular con otros niños, es indispensable para el desarrollo emocional y social de los niños”* (Gülgönen, 2016, pág. 22). Además, *“es mediante el juego libre como los niños aprenden a comprender a los demás y desarrollan habilidades para cooperar, compartir y cuidar a otros”* (Hart & Petrén, 2000, como se citó en Gülgonen, 2016, pág 22). Finalmente la ONU reafirma la importancia del juego, mencionando que este *“es una dimensión fundamental y vital del placer de la infancia, así como un componente indispensable del desarrollo físico, social, cognitivo, emocional y espiritual”* (ONU,2013,párrafo 14c).

3. Metodología

El estudio realizado tiene un enfoque cualitativo, la estrategia utilizada es el estudio de casos y las técnicas de investigación son: la revisión bibliográfica de autores referentes al tema, el método proyectual de análisis planimétrico de las plazas seleccionadas (Gaete Reyes, et al, 2019), la observación directa de estos espacios en diferentes días y horarios y la entrevista semiestructurada lúdica (Fernández, C. Bapista, P, s.f), dirigida a los niños, y a los cuidadores en algunos casos.

Las técnicas mencionadas, se relacionan con cada uno de los objetivos específicos de la investigación como muestra la siguiente tabla (ver Fig.2).

OBJETIVO GENERAL			
Comprender de qué manera los elementos de diseño de las plazas públicas de juego, de las comunas de Vitacura y La Pintana, influyen en el derecho al juego de los niños.			
1. OBJETIVO ESPECÍFICO			
Identificar los elementos de diseño de las plazas de juego que influyen en el juego de los niños.			
TÉCNICA	DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA	FUENTE DE INFORMACIÓN	INFORMACIÓN ESPERADA
a) Revisión bibliográfica.	Revisión bibliográfica de autores de diferentes áreas que hablen acerca del tema.	a) Autores que hablen acerca del tema.	Conocimientos sobre los elementos de espacios de juego influyen en el juego de los niños.
2. OBJETIVO ESPECÍFICO			
Caracterizar las plazas de juego en las comunas de Vitacura y La Pintana, en función de los elementos de diseño anteriores.			
TÉCNICA	DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA	FUENTE DE INFORMACIÓN	INFORMACIÓN ESPERADA
a) Método proyectual, análisis planimétrico y observación arquitectónica. b) Entrevista semiestructurada a lúdica a los niños.	a) Se realiza un levantamiento planimétrico del espacio y se analiza espacialmente los elementos identificados en el objetivo 1. b) Se realiza una serie de preguntas individualmente al niño, mientras este realiza un dibujo en relación a la plaza.	a) Espacio de juego. b) Niños y adulto cuidador en algunos casos.	Información sobre cómo son los espacios de juego en las diferentes comunas, cómo los niños utilizan estos espacios y cuales son sus opiniones y preferencias al respecto.
2. OBJETIVO ESPECÍFICO			
Analizar cómo responden estas plazas públicas de juego a las necesidades de juego de los niños.			
TÉCNICA	DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA	FUENTE DE INFORMACIÓN	INFORMACIÓN ESPERADA
a) Análisis de datos producidos en los objetivos 1 y 2.	a) Interpretación de la entrevista realizada, el levantamiento planimétrico y la observación del espacio, enfocándolos hacia el juego.	a) Levantamiento planimétrico y observación directa de las plazas. b) Entrevista semiestructurada a lúdica realizada.	Conocimientos sobre cómo responden estos espacios a las necesidades de juego de los niños.

Fig 2: Tabla metodología de investigación asociada a los objetivos.
Fuente: Elaboración propia

3.1. Instrumentos

Para realizar la entrevista semiestructurada lúdica, se utiliza un set de preguntas sobre el uso cotidiano de las plazas y la percepción que tienen los niños sobre estas y sus elementos (ver anexo 1). Si bien las preguntas cuentan con respuestas de selección múltiple, para orientar al niño en caso que se requiera, se pretende que las respuestas sean abiertas en la medida que el niño desee expresarse. La entrevista se realiza de manera oral, ya que, no se da por hecho que todos los niños entrevistados puedan leer y se registra con una grabadora de voz, esta posteriormente se transcribe para poder obtener citas directamente de los niños, a quienes

se les cambió el nombre para proteger su identidad (ver anexo 2).

También se incluye una ficha donde el entrevistado debe rellenar datos como su nombre, edad y comuna, seguido de un recuadro donde se le pide realizar un dibujo de sí mismo para caracterizarse y otro más grande donde debe realizar un dibujo libre relacionado con la plaza, para caracterizar el espacio (ver anexo 3). De esta manera, a través del dibujo, se busca captar el interés del niño y que además se mantenga concentrado y enfocado en el tema, mientras se le realizan las preguntas de la entrevista.

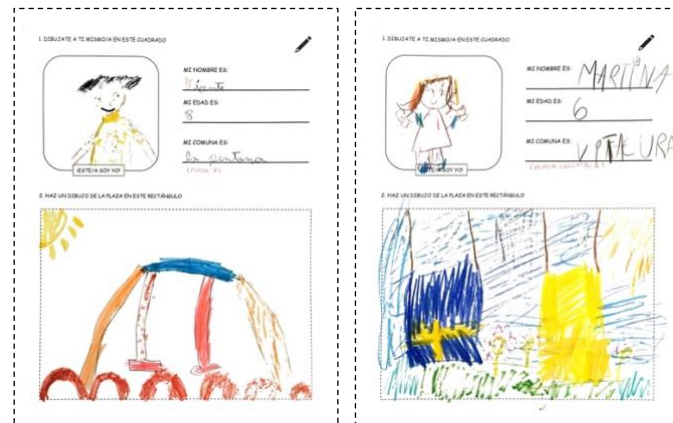


Fig 3: Fichas realizadas por los niños en la entrevista. Fuente: Niños de La Pintana y Vitacura

Cabe destacar que tanto las preguntas y técnicas son moldeables para poder adaptarse a las necesidades y capacidades de cada niño, y en algunos casos también se le realizan preguntas al adulto cuidador.



Fig 4: Aplicación de entrevistas a los niños en plaza "A" y plaza "Raúl Devés".
Fuente: Registro de adultos cuidadores

3.2. Criterios de selección de los casos de estudios

Como se mencionó anteriormente, el estudio se centra en las comunas de Vitacura y La Pintana en contraste, ya que corresponden a las comunas con mejor y peor calidad de vida urbana (78,09 pts vs 38,98 pts respectivamente), con mayor y menor acceso a áreas verdes (18,67 m²/hab vs 3,47 m²/hab) y con mayor y menor nivel socioeconómico (tramo ABC1 vs tramo E).

Se eligen dos plazas de juegos representativas por cada comuna, bajo criterios generales como superficie, presencia de mobiliario de juego y concurrencia de niños.

Además se eligen dos plazas que se encuentren al lado de un pasaje, en un entorno residencial, a la cual el niño pueda llegar caminando desde su casa de forma autónoma y que esté lejos de los automóviles; y dos plazas que se encuentren en una calle principal, para revisar las estrategias usadas para evitar el peligro de los automóviles, y que congregue niños de más sectores.

Comuna	La Pintana		Vitacura	
Plaza	"A"	"B"	"Colombia"	Raúl Devés"
Calle principal				
Pasaje				
Cercanía Parque		Mapuhue		Bicentenario
C. Municipalidad				
Superficie (m ²)	864	1.600	6.840	6.462

Fig 5: Tabla resumen criterios de selección. Fuente: Elaboración propia

El primer caso de estudio, corresponde a la **plaza "A"**, está ubicada al norte de la comuna de La Pintana en el sector El Roble, en la población San Francisco III, en la esquina de Violeta Parra con San Manuel. Se emplaza en un entorno residencial de casas aisladas de uno a dos pisos. En su lado sur colinda con una multicancha, al norte con viviendas, al este con un pasaje cerrado y al oeste con una pequeña calle.

El segundo caso, corresponde a la **plaza "B"**, está ubicada al centro de la comuna de La Pintana, en Av. Santa Rosa con la calle Lo Blanco, en las cercanías de la municipalidad y del parque Mapahue, congrega niños del sector Mapahue, Las Rosas y la población el castillo.

El tercer caso, corresponde a la **plaza "Colombia"**, que tiene forma de polígono, y colinda con las calles Joaquín Cerda, Carabobo, Boyacá, Espoz y Av. Manquehue Nte. Además se ubica en un entorno residencial de casas aisladas de un piso en su mayoría.

El cuarto caso, corresponde a la **plaza "Raúl Devés"**, se ubica cerca de la municipalidad y el parque Bicentenario, uno de sus lados colinda con la Av. Nva. Costanera, mientras que los otros con calles como Rodrigo de Quiroga, Aurelio González y Antonio de Pastene. Además está rodeada por departamentos y edificios de altura. Plano áreas verdes La Pintana



Fig 6: Plano de áreas verdes de La Pintana y ubicación de los casos de estudio. Fuente: Elaboración propia en base a plano de Google Maps.

Caso 1: Plaza "A"



Fig 7: Plaza Colombia Fuente: Registro propio.

Caso 2: Plaza "B"



Fig 8: "Plaza Raúl Devés" Fuente: Registro propio.

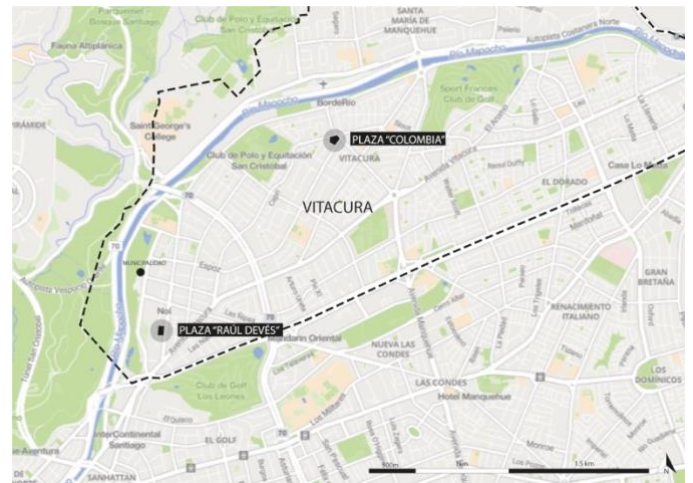


Fig 9: Plano de áreas verdes de Vitacura y ubicación de los casos de estudio. Fuente: Elaboración propia en base a plano de Google Maps.

Caso 3: Plaza "Colombia"



Fig 10: Plaza Colombia Fuente: Registro propio.

Caso 4: Plaza "Raúl Devés"



Fig 11: "Plaza Raúl Devés" Fuente: Registro propio.

3.3. Criterios de selección de participantes

Por otro lado, los niños entrevistados corresponden a niños que se encontraban jugando en las respectivas plazas al momento de la observación directa. Si bien se observó a niños de diferentes edades, se escogieron niños entre los 6-12 años, que se encuentren en la última etapa de la infancia antes de la adolescencia, para realizarles la entrevista, ya que a los 6 años los niños ya comienzan la etapa escolar, por lo que pueden hablar, argumentar y comunicar sus ideas, además de dibujar y escribir, haciendo más sencillo la aplicación de esta. Además se considera la idea de Piaget sobre esta como la etapa operativo concreta, donde el niño comienza a desarrollar el tipo de juego reglado, interactuando con otros niños a partir de reglas o roles, lo que es relevante ya que se considera la idea social del niño.



Fig 12: Autorretratos dibujados en la ficha Fuente: Niños entrevistados.

4. Resultados

Los resultados obtenidos a través de la aplicación de la metodología planteada anteriormente, se dividen en dos ejes principales. Primero se construye una check list con los elementos de diseño de las plazas que influyen en el juego de los niños, a partir de la revisión bibliográfica y la observación directa de las plazas de juego, respondiendo así al objetivo específico 1. En segundo lugar, se realiza la caracterización de las plazas en función de los elementos de diseño de la check list y se analiza cómo responden estos espacios a las necesidades de juego de los niños. Esto se realiza por cada uno de los casos de estudio, respondiendo a los objetivos específicos 2 y 3, a través de análisis planimétrico, registros fotográficos y citas obtenidas de la transcripción de las entrevistas realizadas a los niños.

4.1. Elementos de diseño de las plazas que influyen en el juego de los niños

Para definir los elementos que influyen en el juego, es importante considerar las ideas sobre el juego con perspectiva infantil presentadas en el marco teórico, donde se definen sus principales características. De manera general, este debe ser libre, voluntario y controlado y gestionado por los mismo niños, se genera de forma espontánea donde y cuando se quiera, no es literal, no posee reglas, no tiene objetivos o es productivo, sino que tiene valor en sí mismo, si se realiza en conjunto con otros niños adquiere un valor para el desarrollo social, entre otros.

Es relevante entender cómo debe ser el juego desde una perspectiva infantil para poder diseñar espacios que respondan a las necesidades reales de los niños. En base a esto, Hart (2002), expone que mucho de lo que los adultos planifican para los niños no es realmente juego. A su vez Sedesol (2007) destaca la importancia de incluir en el diseño, elementos que estimulen tanto la actividad motriz, como la intelectual y la social de acuerdo a las diferentes etapas de la infancia.

Bajo la misma idea, Play England (2008, como se citó en Gulgonen, 2016) plantea que, para que el espacio de juego sea exitoso, debe ser un espacio diseñado especialmente para el lugar donde se ubicará, de manera que genere la mayor cantidad de juego posible. En base a esto plantea 10 principios para diseñar “espacios de juego exitosos”: 1) Están hechos a medida, 2) Están bien ubicados, 3) Aprovechan los elementos naturales, 4) Ofrecen un amplio espectro de experiencias lúdicas, 5) Son accesibles para niños con y sin discapacidad, 6) Satisfacen las necesidades de la comunidad, 7) Permiten que los niños de distintas edades jueguen juntos, 8) Incorporan oportunidades para vivir riesgos y desafíos, 9) Son sustentables y reciben mantenimiento adecuado, 10) Permiten el cambio y la evolución.

Por otro lado, Gulgonen (2016) menciona que si bien diseñar un espacio público de juego que fomente el juego libre a través de escenarios imaginativos, naturales y aventureros, no es una tarea fácil, en su texto jugar la ciudad propone un listado de 5 elementos principales que podrían tomarse en cuenta al momento de diseñar estos espacios. **1) Localización y accesibilidad:** Gulgonen una buena ubicación está dada por la elección de áreas con gran población infantil, en zonas transitadas y seguras para los niños, además de referirse a la accesibilidad, en relación al acceso de personas con

discapacidad, pero también el acceso al transporte público y peatonal.

2) Espacio: El autor plantea que diseño debe ser en función del entorno, donde exista presencia de naturaleza, sombra y espacios para descansar, iluminación, baños, bebederos. **3) Mobiliario de juego:** Este lo divide en los juegos y el piso, donde el primero apunta al permitir el uso múltiple de niños y con materiales sustentables, mientras que el segundo debe ser seguro y sustentable. **4) Valor para el juego:** El autor plantea que el espacio debe permitir el juego libre, la exploración y diversas oportunidades de juego, entre otros, para que este tenga valor. **5) Mantenimiento.**

Es importante también referirse al estudio realizado por el INE en 2020, que mide la calidad de las plazas y parques a nivel país, mencionado anteriormente. Este utiliza 5 indicadores: **1) La Mantención General , 2) La Vegetación, 3) La Accesibilidad Universal , 4) La Seguridad, 5) La Diversidad de Equipamientos.** Si bien estos indicadores evalúan la presencia de determinados elementos en el diseño de los espacios públicos, no se refiere de forma específica a los elementos que deberían tener los espacios de juego de los niños. Sin embargo, al compararlos con los elementos que propone Gulgonen, estos podrían de igual forma influir en el desarrollo del juego de los niños y podrían ser aplicados como un piso mínimo de elementos que cualquier espacio público debería tener.

Con base en todo lo expuesto anteriormente se definen a continuación una serie de elementos de diseño que influyen en el juego de los niños, los cuales se considerarán para evaluar las plazas seleccionadas para esta investigación. Posteriormente, esta checklist se aplica a cada uno de los casos de estudio seleccionados (ver anexo 4), para caracterizar estos espacios y analizar cómo responden a las necesidades de juego de los niños.

A. UBICACIÓN, ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN	
	1. Se ubica en un espacio seguro para los niños.
	2. La plaza se encuentra cerca de la vivienda los niños.
	3. Los niños de diferentes edades, corporalidades, capacidades pueden llegar y acceder de forma autónoma a la plaza.
	4. Los niños de diferentes edades, corporalidades y capacidades pueden desplazarse de forma autónoma en la plaza.
B. EQUIPAMIENTO	
	1. La plaza cuenta con iluminación adecuada para los niños que vayan en un horario más tarde.
	2. La plaza cuenta con mobiliario para poder sentarse y descansar tanto para los niños como para los cuidadores.
	3. El diseño del mobiliario también permite que se desarrollen situaciones de juego.
	4. El espacio busca generar sombra estratégicamente en los espacios de permanencia, así como en los más utilizados
	5. La plaza cuenta con bebederos o puntos de agua para que los niños se hidraten.
	6. La plaza cuenta con basureros para mantener limpio y despejado el espacio donde juegan los niños.
	7. La plaza cuenta con un ciclero para que los niños que vienen en bicicleta la puedan estacionar.
C. TRATAMIENTO DEL PISO	
	1. El espacio cuenta con distintos tipos de suelo que permiten diferentes opciones de juego.
	2. Los materiales usados son adecuados y seguros para el juego de los niños.
D. MOBILIARIO DE JUEGO	
	1. No corresponde a un conjunto estandarizado y posee particularidades de acuerdo al espacio.
	2. Es diverso, flexible y genera variadas posibilidades de juego.
	3. Es divertido y permite que los niños jueguen libremente.
	4. En este pueden jugar niños de diferentes edades, corporalidades y/ capacidades
	5. Los materiales son seguros y no generan un peligro para los niños.
E. VEGETACIÓN	
	1. La vegetación es diversa en cuanto a especies, tamaños, formas y colores.
	2. Los árboles generan sombra en los lugares necesarios para proteger a los niños del sol.
	3. Se usa la vegetación de forma estratégica para que tenga diversas funciones espaciales.
	4. La vegetación permite que se desarrollen situaciones de juego.
	5. Se reconocen los elementos naturales del espacio incorporándolos en el diseño de la plaza.
F. MANTENIMIENTO	
	1. Se realiza mantención general periódica a la plaza.
	2. El equipamiento de la plaza se encuentra en buen estado.
	3. El mobiliario de juego se encuentra en buen estado.
	4. El piso de la plaza se encuentra en buen estado.
	5. La vegetación se encuentra en buen estado.

Fig 13: Tabla checklist elemento de diseño. Fuente: Elaboración propia

4.2. Caracterización de las plazas en función de los elementos y respuesta de estos espacios a las necesidades de juego de los niños.

4.2.1. Caso 1: Plaza "A" - La Pintana



Fig 14: Plaza "A" vista desde la cancha. Fuente: Registro propio

A. Ubicación, accesibilidad e inclusión

La plaza tiene una buena ubicación, ya que está cerca de la vivienda de los niños y pueden desplazarse hacia esta caminando o en bicicleta. Sin embargo, no se encuentra en un espacio seguro para los niños, a pesar de que la plaza está cerrada con una reja perimetral y alejada del peligro de los automóviles, el principal problema de seguridad está dado por factores socioculturales. A través de la observación directa de este espacio, se puede notar la presencia constante de adultos en la plaza, quienes consumen drogas y alcohol de forma evidente. La mayoría de los adultos cuidadores entrevistados mencionan que esta sería la mayor problemática presente en la plaza. Como la madre de Monserrat indica: *"el mayor problema, de aquí lo veo, que venga la gente y se ponga a tomar y vienen a fumar pito, encuentro que no corresponde menos habiendo niños y que vean esas cosas (...)" Es un riesgo, en un descuido puede pasar cualquier cosa*. Cabe destacar que, según el ICVU 2021, mencionado anteriormente en el apartado de problematización, la comuna de La Pintana obtuvo 18,62 pts en el indicador de "condiciones socioculturales", lo cual la posiciona como la comuna con peor calidad de vida urbana en ese ámbito. En contraste con Vitacura, que obtuvo 91,60 pts, el puntaje más alto.

Además, todos los niños entrevistados indican que van a la plaza siempre con un adulto y que una vez allí, el cuidador permanece con ellos todo el tiempo: "Cuando yo estoy jugando el mientras me ve" (Maitte, 6 años), "a veces juega conmigo o me ve si yo juego con mis amigos" (Isidora, 8 años). De esta forma, esta condición sociocultural, espacialmente representa una barrera para que los niños jueguen libremente, ya que además de no poder acceder a la plaza y desplazarse en ella de forma autónoma, deben privarse de acercarse a los espacios que ocupan estos sujetos.



Fig 15: Plano de emplazamiento de la plaza "A" Fuente: Elaboración propia

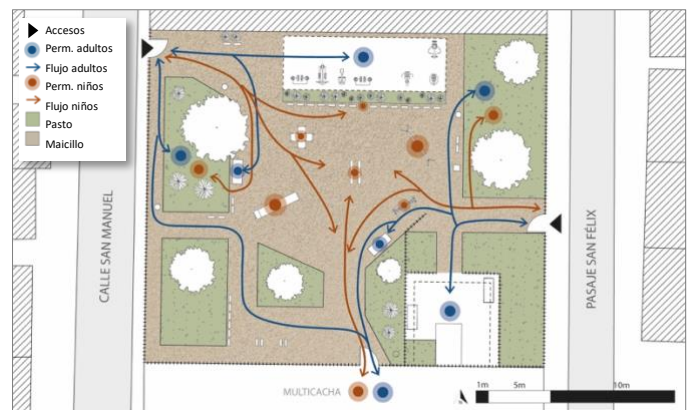


Fig 16: Esquema de tipos de suelo y flujos plaza "A". Fuente: Elaboración propia

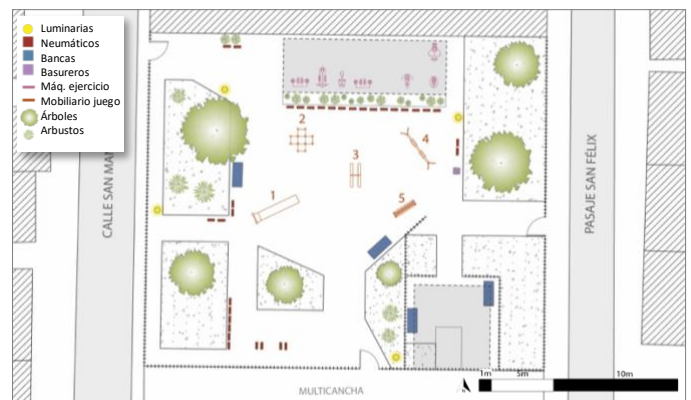


Fig 17: Esquema arborización y mobiliario plaza "A". Fuente: Elaboración propia



Fig 18: Esquema barreras y facilitadores del juego. Fuente: Elaboración propia



Fig 19: Adultos consumiendo drogas y alcohol en espacios 1 y 2 indicado en el plano de barreras. Fuente: Registro propio.

B. Tratamiento del piso

Por otro lado, la plaza cuenta solo con dos tipos de materialidades para el piso, la mayor parte del suelo está compuesto por maicillo y perimetralmente se observan secciones de pasto. Los niños entrevistados, tienen preferencia del pasto por sobre la tierra al momento de jugar y critican esta última: *“Es malo, porque la tierra es resbaladiza, y a veces me hago así con una piedra y me caigo”* (Montserrat, 7 años), *“el piso debería ser más liso, por si la cancha está ocupada, por los niños que trajeron bicicleta o scooter o patines, para que puedan jugar por acá”* (Vicente, 8 años), en base a esto, la tierra no es adecuada para el juego de los niños y representa una barrera.

C. Mobiliario de juego



Fig 20: Registro de mobiliario de juego y uso de este por niños ayudados o vigilados por adultos cuidadores. Fuente: Registro propio.

La plaza tiene una configuración espacial que posiciona los juegos en el centro de la plaza, donde se genera la dinámica de que el adulto cuidador observa y controla todo el tiempo al niño mientras este juega. También, se

puede observar como en la mayoría de los casos el adulto debe asistir al niño al momento de usar el juego, ya que estos no son adecuados para los niños más pequeños, por ejemplo. La plaza cuenta con cinco juegos: un columpio, sube y baja, resbalin, una estructura para trepar y un pasamanos. Este mobiliario de juego corresponde al estereotipo de plaza con juegos estandarizados, ya que a metros del lugar, se encuentra otra plaza con el mismo mobiliario (ver Fig.21), Además no resultan ser divertidos para los niños *“son más o menos, porque a veces no vienen tantos niños y no se puede jugar, porque por ejemplo yo quiero jugar al sube y baja y no hay ningún niño”* (Vicente, 8 años). Los juegos son de fierro y la mayoría de los niños mencionan que este material les lastima *“a veces en esa cosita naranja me duelen las manos, yo me quedo así colgando y me caigo”* (Montserrat, 7 años). Además los materiales no son resistentes y se encuentran en mal estado estructuralmente, lo que genera un peligro para los niños *“bueno no son tan divertidos, porque se me salió el columpio”* (Emily, 9 años). El juego que más utilizan es el columpio, sin embargo indican que tiene mucho tiempo de espera cuando hay muchos niños; mientras que el que menos les gusta es la estructura amarilla, principalmente porque no entienden cómo se utiliza o cómo jugar en ella. En base a todo esto, el mobiliario de juego, resulta no es adecuado para el juego de los niños.



Fig 21: Plaza a un par de cuadras de la plaza “A”, que muestra estandarización del mobiliario de juego. Fuente: Registro propio.

D. Equipamiento

La plaza cuenta con cuatro postes de iluminación bifocales ubicados en los bordes de la plaza, alejados del mobiliario de juego, de manera que este espacio queda oscuro al caer el sol, generando sensación de inseguridad, cosa que es relevante porque la tendencia en los niños entrevistados indica que vienen más hacia la tarde cuando está oscuro. La plaza no cuenta con bebederos para que los niños se hidraten ni con bicicletero para los que llegan en bicicleta y solo cuenta con un basurero, sin embargo, el espacio de juego no se encuentra sucio generalmente.



Fig 22: Equipamiento: luminaria, basureros, bancas. Fuente: Registro propio.



Fig 23: Niña usando neumáticos-jardineras para jugar. Fuente: Registro propio.

También, los vecinos han instalado neumáticos reciclados cortados por la mitad para que funcionen como jardinera y protejan a la vegetación plantada en algunos sectores, lo relevante de este mobiliario autogestionado, es que, los niños utilizan espontáneamente estas ruedas como mobiliario de juego: *“Hace mucho tiempo habían puesto esas ruedas, y como esas ruedas no servían para nada, nosotros inventamos un juego que era pasar por arriba sin caerse”* (Vicente, 8 años). Esta situación de juego generada refleja lo que realmente es el juego, ya que es una actividad espontánea, no controlada, que nace de la propia voluntad de los niños, sin embargo, las concepciones adultocéntricas mencionadas anteriormente, como la idea de que niño como problemática se hacen presentes: *“cuando estaban jugando los niños los retaron, porque esas ruedas eran para proteger esas plantas que pusieron ahí no para que los niños jueguen”* (tía de Vicente).

Por último, en la plaza no se ven reflejadas las necesidades de los niños, sino que predominan la de los adultos, por ejemplo, hace poco se implementaron máquinas de ejercicios para adultos, mientras que el mobiliario de juego ya es bastante antiguo: *“la junta de vecinos, se ha preocupado más para hacer cosas para los grandes que para los niños, por ejemplo, se pusieron a hacer eso (rayuela) y habían columpios malos y no arreglaban los columpios”* (tía de Vicente).

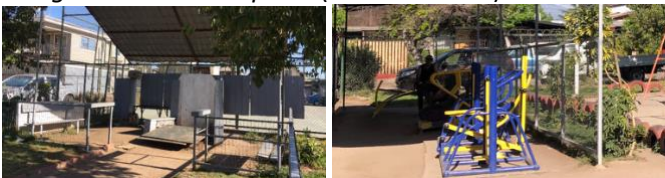


Fig 24: Espacios para los adultos: Área de rayuela y máquinas de ejercicio. Fuente: Registro propio.

E. Vegetación

La plaza cuenta con árboles de diferentes tamaños, varios arbustos y plantas decorativas, sin embargo, no se observa que estos cumplan estratégicamente una función espacial. Si bien los árboles somborean las

secciones de pasto, el sector de los juegos está constantemente recibiendo sol de forma directa, por lo que los juegos, al ser de fierro se calientan, esto resulta ser una barrera para el juego de los niños, ya que estos no la utilizan durante el día y deben esperar a la tarde para poder ir a jugar, si bien en la semana la mayoría de los niños se encuentran en el colegio durante el día, por lo que la tarde es el horario disponible para que puedan salir a jugar, el fin de semana, que podrían ir durante el día, la tendencia se repite. Si bien hay dos bancas en la plaza, solo una de ellas recibe sombra, ya que está bajo un árbol, mientras que la otra permanece vacía debido al constante asoleamiento. Además los dos espacios techados, se encuentran ocupados por los adultos que los usan para consumir drogas y alcohol.

F. Mantenimiento



Fig 25: Basurero y columpio en mal estado. Fuente: Registro propio.

Por último, según los residentes la plaza no recibe mantenimiento periódico, sin embargo, al estar cerrada con una reja perimetral, se mantiene en buen estado tanto la vegetación, como el piso y los equipamientos de manera general, sin embargo, el mobiliario de juego es el que constantemente se daña y no se repara, lo que genera un gran peligro para los niños y representa una gran barrera para el juego de los niños.

5.2.2. Caso 2: Plaza “B”- La Pintana

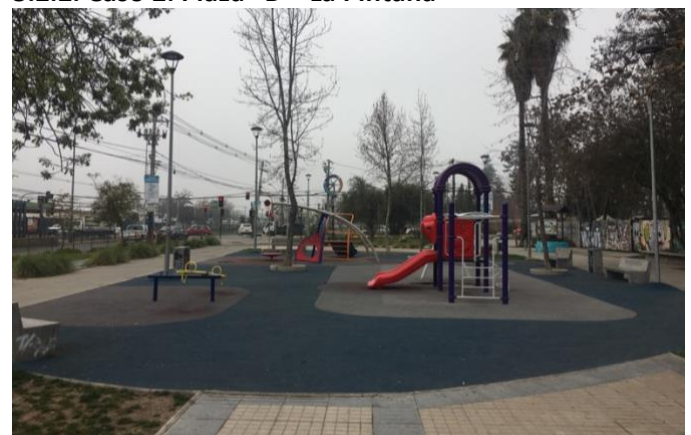


Fig 26: Plaza “B” de La Pintana vista desde el norte. Fuente: Registro propio.

A. Ubicación, accesibilidad e inclusión

La plaza no se ubica en un espacio completamente seguro para los niños, ya que está al borde de una gran avenida, y aunque se tome distancia antes de empezar

el área de juego, el peligro de los automóviles aún es un problema, además la plaza no está tan cerca de la vivienda de los niños, por lo que, si bien la mayoría llega caminando, muchos deben tomar el transporte público o llegar en automóvil, lo que requiere la compañía de un adulto. Además, al igual que la plaza anterior, se instalan adultos a beber y consumir drogas, a pesar de ser una plaza que está más a la vista, generando una barrera para que los niños jueguen libremente.

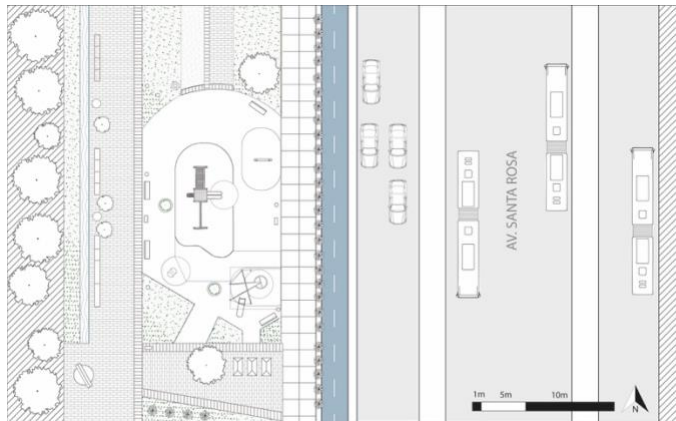


Fig 26.1: Plano emplazamiento plaza "B". Fuente: Elaboración propia

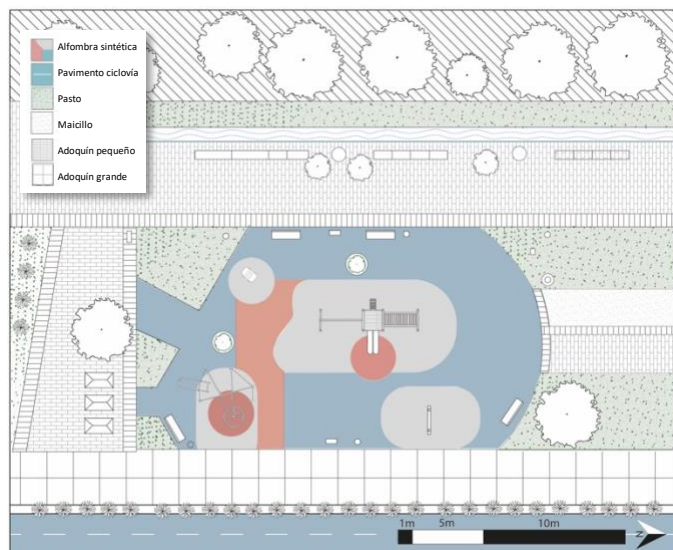


Fig 26.2: Plano tipos de suelo plaza "B". Fuente: Elaboración propia

B. Tratamiento del piso

El piso cuenta con una variedad de materialidades, que cumplen distintas funciones espaciales: pasto sentarse o recostarse, adoquines de diferentes tamaños para marcar recorridos, alfombra sintética de colores en la zona de juegos y piso azul pintado para demarcar la ciclovia. Si bien la mayoría de los niños indica que le gusta el pasto, algunos mencionan que este les pica, les mancha la ropa o se entierran cosas que no ven, sin embargo, el piso favorito de los niños para jugar es la alfombra sintética *"porque tiene más colores que los otros y es más blandito"* (Ignacia, 6 años), *"porque si se caen no se van a pegar tan duro y podemos girar por toda*

la plaza y no nos va a doler" (Freddy, 8 años), *"porque podemos caminar sin zapatos"* (Carolina, 12 años). De esta forma, el piso sintético resulta un facilitador para el juego de los niños.

C. Mobiliario de juego



Fig 27: Conjunto 1 y 2 respectivamente. Fuente: Registro propio.

La plaza cuenta con dos grandes conjuntos de juegos, estos son diversos, complejos, flexibles, permite generar diferentes situaciones de juego y no representan un conjunto estandarizado. También cuenta de forma separada con un resorte en forma de auto y un sube y baja del cual solo queda la estructura. La mayoría de los niños opina que los juegos son divertidos, *"porque puedes jugar con tus amigos"* (Lissette, 7 años), *"porque me puedo resbalar y hacer volteretas, ahí en esa barra naranja"* (Trinidad, 7 años), *"porque puedo girar y tirarme del resbalin"* (Luciano, 9 años), El mobiliario entonces, les permite realizar muchas actividades diferentes y pueden hacerlo en conjunto de otros niños, por lo que serían un facilitador para el juego. Además, se puede ver a los niños en su mayoría jugando de forma autónoma sin la intervención del adulto cuidador. Los materiales, a diferencia del caso anterior que eran de fierro, son de plástico, cosa que aprecian los niños, ya que son más blandos, sin embargo, el material no resulta ser completamente adecuado: *"son buenos, lo único que no me gusta es que me dan la corriente, como el resbalin"* (Lissette, 7 años). Además el juego preferido por los niños entrevistados resultó ser el "gira gira", pero tenía mucho tiempo de espera para poder utilizarlo.

Al observar la plaza se puede ver a niños de diferentes edades jugando juntos en los juegos, sin embargo el mobiliario no es apto para niños en silla de ruedas, por ejemplo. Uno de los niños entrevistados, que tenía discapacidad visual, mencionaba que si bien la forma de conjunto le ayudaba a identificar mejor espacio, le gustaría que estos se conectaran a través de pavimento podotáctil para poder ir de uno a otro sin ayuda de su madre, y que le gustaría que incluyeran juegos de tipo sonoro.



Fig 28: Niños jugando de forma autónoma en la plaza. Fuente: Registro propio.

D. Equipamiento

La plaza cuenta con buena iluminación nocturna, cuenta con basureros en buen estado, y un bebedero para que los niños se hidraten, sin embargo este es muy alto y la llave se encuentra en mal estado, lo que dificulta su uso por parte de los niños. Tiene dos tipos de bancas, una más cerca de la zona de juego, donde se ubican los cuidadores de los niños más pequeños que aún necesitan asistencia y otras más alejadas donde descansan los cuidadores de los niños más grandes. Si bien hay ciclovía, no hay bicicletero. También el fin de semana, se instala un puesto de vendedores ambulantes en la esquina de la plaza, cosa que aprecian los niños, ya que venden juguetes y cosas para comer.



Fig 29: Niños jugando de forma autónoma en la plaza. Fuente: Registro propio.

E. Vegetación

La plaza cuenta con vegetación variada que cumple diversas funciones espaciales, se usan arbustos para separar la ciclovía del espacio de juego en un borde, mientras que en el otro posee grandes masas arbóreas que generan sombra en la mayor parte del área de juego y en la zona de las bancas, generando un ambiente

agradable para jugar y descansar. Sin embargo, se podría haber utilizado árboles frondosos para separar física, sonora y visualmente la calle del espacio de juego. Además se utilizan árboles más pequeños en la zona de juego, como ornamento, pero se observa cómo los niños los utilizan para crear juegos, donde los usan para orientarse en juegos como la “gallinita ciega” o hacer equilibrio en la solera de la base (parecido a lo que hacían los niños en el caso anterior con los neumáticos), además la presencia de una pequeña acequia, también genera situaciones de juego, ya que los niños la usan para jugar por ejemplo al “cocodrilo” donde saltan sobre esta para no caer al agua.



Fig 30: Vegetación presente en la plaza “B”. Fuente: Registro propio.

F. Mantenimiento

Se observa que si bien, se realiza mantenimiento como barrer el espacio, recoger la basura o regar la vegetación, el equipamiento como bancas, basureros, bebederos se encuentran con rayados, y si bien las bancas son de hormigón, algunas están rotas. El mobiliario de juego se encuentra roto en múltiples lugares y le faltan elementos esenciales como por ejemplo los asientos de los columpio, los asientos del sube y baja, la cuerda en forma de red de un pequeño juego para escalar, de manera que los juegos, no pueden cumplir el uso para el que están diseñados. El piso de alfombra sintética, se encuentra llena de agujeros y bajo el columpio que falta se visualiza como se quemó posiblemente por una fogata, además estos se encuentran principalmente a la baja de los juegos, donde debería amortiguar la caída, sin embargo, la vuelve más peligrosa. Si bien la alfombra es bastante adecuada para el juego, al igual que el mobiliario de juego, la mala mantención de estos genera la principal barrera de juego en esta plaza.



Fig 31: Mala mantención de equipamiento, mobiliario de juego y piso.
Fuente: Registro propio.

4.2.3. Caso 3: Plaza “Colombia” - Vitacura



Fig 33: Plaza “Colombia” Vitacura. Fuente: Registro propio.

A. Ubicación, accesibilidad e inclusión



Fig 34: Señalética de zona de plaza y acceso a esta. Fuente: Registro propio.

La plaza se ubica en un entorno seguro para los niños, en un entorno residencial alejado de los automóviles, además de contar con una reja perimetral, de modo que la mayoría de los niños que viven en el sector, llegan caminando solos hacia esta. Además al acercarse hacia la plaza hay letreros que avisan la presencia de esta para mayor precaución de los automovilistas con los niños. Sin embargo, los accesos de este cierre perimetral dificulta el ingreso de niños en silla de ruedas, bicicletas, o coches de bebés, ya que es muy estrecho.

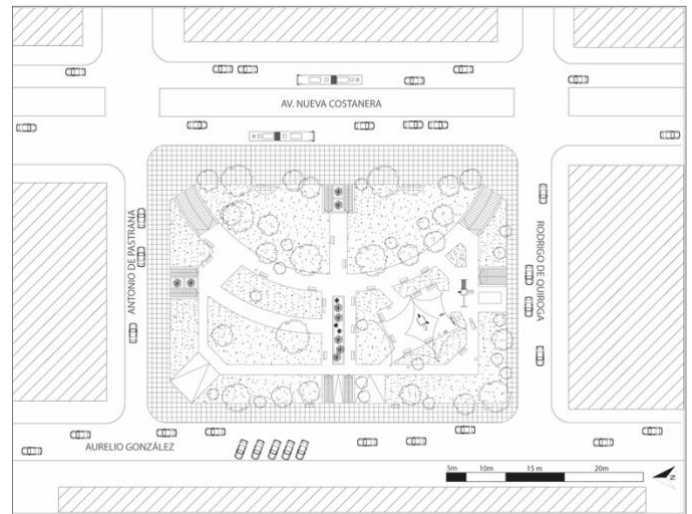


Fig 34.1: Plano emplazamiento plaza “Colombia” Fuente: Elaboración propia.



Fig 34.2: Plano mobiliario y tipos de suelo. Fuente: Elaboración propia.

B. Tratamiento del piso



Fig 35: Alfombra sintética en zona de juegos. Fuente: Registro propio.

La plaza cuenta diversos tipos de piso, como pasto, maicillo y alfombra sintética, los niños entrevistados, concuerdan con el disgusto con el maicillo con el caso 1, ya que cuando se caen se rasmillan, sin embargo, a pesar de contar con una alfombra sintética parecida a la del caso 2, estos no la prefieren para jugar, sino que prefieren el pasto. “El pasto es mi favorito, como que es un poco más blando” (Felipe, 9 años), “El pasto lo encuentro bien, es más simple, no se resbala y cuando nos pegamos es más livianito” (Maite, 8 años). Esta preferencia, se debe principalmente a que en esta plaza, la alfombra sintética solo se ubica bajo el conjunto de

juego, y se encuentra rodeado de maicillo y el viento y los niños lo arrastran hacia la alfombra, por lo que constantemente se ensucia, *“La alfombra es como más dura, es más o menos, te puedes hacer un raspon, porque esto como que raspa”* (Eloísa, 8 años) *“es dura y puede rasmillar”* (caterina, 11 años), debido a esto los niños opinan que este material les raspa y no es adecuado para jugar.

C. Mobiliario de juego



Fig 36: Plaza Colombia
Fuente: Registro propio.



Fig.37: Plaza cercana con mobiliario estandar.
Fuente: Registro propio.



Fig 38: Mobiliario de juego plaza “Colombia”
Fuente: Registro propio.



En el centro de la plaza se encuentra un conjunto que posee resbalines, escaleras, pasarelas, un gato, un reloj, un muro de escalada, barras para trepar y deslizarse, generando diversas situaciones de juego, sin embargo este tipo de conjuntos corresponden a un conjunto estandarizado, por ejemplo, a unas cuadras se encuentra un conjunto muy parecido (ver Fig.37) y también en otras plazas de la comuna, esta idea la comparten los niños entrevistados, que mencionan que los juegos no son tan divertidos, *“son más o menos, hay juegos que son hechos con más creatividad, yo siento que como que le faltan, son como un poco básicos, como que en todos lados hay un juego grande que viene con un tobogán”*. Sin embargo, este diseño incorpora columpios para niños de diferentes edades (ver Fig.40) y corporalidades, así como un juego sonoro, que podrían utilizar niños con discapacidad visual (ver Fig.39). También cuenta con dos tensoestructuras que cubren todo el espacio de juego, por lo que se genera un clima agradable para jugar. Además, el juego preferido por los niños es el columpio (ver Fig.39), ya que tiene una gran dimensión y a su vez lo pueden usar niños de diferentes edades, corporalidades y capacidades, el interés por este juego es una tendencia que se repite en los casos, donde se ha evidenciado el interés de los niños por los juegos que giran o que tienen un movimiento hacia delante y atrás. Por otro lado, el que se definan edades específicas para utilizar los juegos, excluye a los niños fuera de ese rango

y no fomenta que los niños de diferentes edades jueguen juntos, lo que es relevante para el desarrollo del niño, como se mencionó anteriormente.



Fig 39: Columpio redondo y juego sonoro: micrófono.
Fuente: Registro propio.



Fig 40: Columpios inclusivos.
Fuente: Registro propio.

D. Equipamiento



Fig 41: Bicicletero y máquinas de ejercicio.
Fuente: Registro propio.



Fig 42: Caseta guardia de seguridad y bebedero.
Fuente: Registro propio.

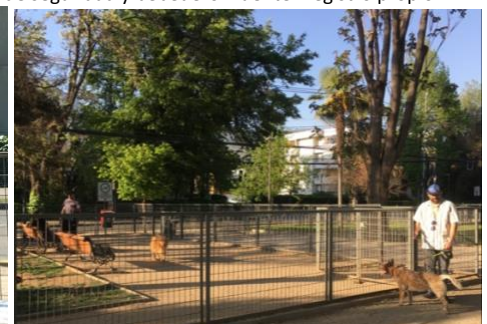


Fig 43: Canil con basurero y bebedero de mascotas.
Fuente: Registro propio.

La plaza cuenta con un equipamiento variado, desde buena iluminación, bancas para el descanso de niños y cuidadores, basureros suficientes para mantener limpio el espacio de juego, bicicleteros para los niños que vienen en bicicleta, un canil donde los niños o cuidadores pueden traer a sus mascotas, máquinas de ejercicios, una caseta con una guardia privada que está pendiente de los niños, esta conoce a la mayoría de los niños, ya que todos

son del sector. Pero el mobiliario que más interés despierta en los niños es el bebedero, este tiene diferentes alturas, de modo que es accesible para todos, “lo que más me gusta es el bebedero, porque si no tenemos agua nos puede dar sed, y a veces jugamos y nos mojamos” (Maite, 8 años).

E. Vegetación



Fig 44: Niños jugando fútbol
Fuente: Registro propio.



Fig 45: Scouts realizando actividades
Fuente: Registro propio

La plaza está rodeada perimetralmente de grandes masas arbóreas que separan el exterior de la plaza con el interior, creando una especie de oasis dentro de la plaza, además genera sombra en las grandes secciones de pasto, que es el espacio favorito para jugar de los niños entrevistados. Además genera situaciones de juego, ya que los niños comentan por ejemplo, que utilizan los el espacio entre los troncos de los árboles como arco para jugar fútbol, también, los niños pertenecientes a un grupo de scout de un colegio cercano a la plaza, mencionan que los árboles les sirve como punto de encuentro, ya que en el más grande todos dejan sus mochilas y se reúnen ahí después de cada actividad, además los utilizan como postes para amarrar su pañuelo en juegos como buscar la bandera.

F. Mantenimiento

Por último, se puede observar lo bien cuidado y mantenido que está el espacio y la realización de una mantención general periódica. Se observa además, un sticker en el mobiliario de juego y deportivo, que indica la fecha en la que se realiza la mantención, por parte de la empresa FelpChile, que cuenta con revisión general, limpieza y lavado, retiro de graffitis, encerado antigraffitis, lubricación y sanitización. Además la guardia de la plaza informa constantemente los problemas que surgen directamente a la municipalidad, o a las empresas de riego o mantención eléctrica o de equipamiento.



Fig 46: Registro de mantención de mobiliario. Fuente: Registro propio.

4.2.4. Caso 4: Plaza “Raúl Devés” - Vitacura



Fig 47: Registro de mantención de mobiliario. Fuente: Registro propio.

A. Ubicación, accesibilidad e inclusión

Si bien la plaza se ubica al borde de una calle principal, se utiliza como estrategia el hundimiento de la plaza, de forma que esta no se encuentre al mismo nivel de la calle, y se mantenga a los niños lejos del peligro de los automóviles. La plaza no se encuentran tan cerca de la casa de los niños, por lo que indican que la mayoría del tiempo vienen acompañados de un adulto, durante la semana la mayoría de ellos viene acompañado de la trabajadora doméstica que los cuida puertas adentro, en su mayoría mujeres extranjeras, sin embargo ellas comentan que esto ocurre de lunes a jueves, ya que el viernes ellas se retiran temprano hacia sus hogares, por lo que no pueden llevar a los niños al parque, mientras que el fin de semana, son pocos los padres que llevan a sus hijos a la plaza. De esta forma, el factor sociocultural, determina el acceso de los niños a la plaza, dependiendo del adulto cuidador con el que se encuentre.

B. Tratamiento del piso

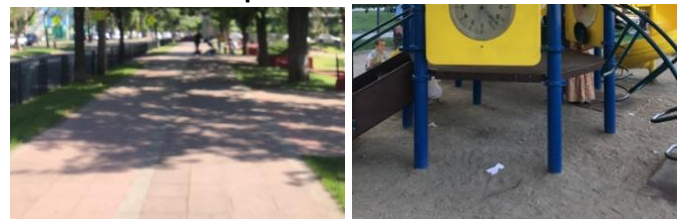


Fig 48: Registro tipo de piso: adoquines y maicillo. Fuente: Registro propio.

La plaza cuenta con tres tipos de suelo, el primero es el adoquín, que se encuentra en la vereda que se forma alrededor de la plaza a nivel de calle, el segundo es el maicillo y el tercero el pasto. Este último es el preferido por los niños entrevistados en esta plaza. “si uno se cae en el maicillo, de los juegos o del resbalin, te raspa y no es la idea, el pasto es más natural y si te caes no te vas a raspar” (Nicolás, 12 años), “prefiero el pastito, porque es blando, y si uno se cae no se rasmilla” (Amelia, 6 años). Si bien el maicillo en ningún caso es adecuado para el juego de los niños, el pasto es que más utilizan en esta plaza, pero a diferencia de los casos anteriores, en esta plaza los niños más grandes si utilizan los adoquines para jugar, “me gusta que tenga esta veredita alrededor de la

plaza, porque puedo andar en bici, scooter, etc.” (Nicolás, 12 años), por lo que también resulta adecuado para el juego y un facilitador.

C. Mobiliario de juego



Fig 49: Registro mobiliario de juego plaza Raúl Devés. Fuente: Registro propio.

La plaza posee una zona de juegos en el centro de la plaza, con un conjunto principal similar al caso anterior, que podemos encontrar en varias plazas de la pintana, sin embargo, este tiene menos elementos, y una forma más sencilla, por lo que no se crean tantas posibilidades de juego como en el caso de la plaza Colombia. También cuenta con mobiliario accesible, para personas con corporalidades diversas, como los columpios con sujetador y cuenta con un sube y baja diagonal que a la mayoría de los niños le parece divertido. Al observar, este mobiliario lo utilizan los niños pequeños principalmente, de modo que no permite que jueguen juntos niños de diferentes edades. Los niños grandes realizan otros juegos reglados autogestionados por ellos por toda la extensión de la plaza, principalmente en el pasto. Los que utilizan la “vereda” por lo general juegan por sí solos.

D. Equipamiento

La plaza cuenta con luminaria suficiente para iluminar el espacio por la noche, basureros, para mantener limpia la zona de juego, máquinas de ejercicios, que utilizan tanto los adultos como los niños, bancas en el área de juego para descansar bajo la sombra, dos tensoestructuras que sombrean el espacio de juego como en el caso anterior, a diferencia que estas se solapan generando una mayor protección. Si bien hay un bebedero accesible, este se encuentra sin agua, no cuenta con ciclero, por lo que por todo el parque se encuentran bicicletas, scooters, patines y coches distribuidos por el suelo sin vigilancia, el tener una caseta con un guardia de seguridad genera una mayor sensación de confianza en los usuarios, además de que hay cámaras de vigilancia instaladas también. La

caseta cuenta con un baño personal para la guardia al interior, el cual de todas formas comparte con los niños que desean ir al baño, ya que reconoce a todos los niños que utilizan a la plaza. Sin embargo, en algunas ocasiones se observa como las cuidadoras llevan a los niños lejos de la zona de juegos para que estos puedan hacer sus necesidades al aire libre. Ellas comentan que la mayor problemática de la plaza sería la ausencia de baños públicos



Fig 50: Equipamientos plaza Raúl Devés. Fuente: Registro propio.

E. Vegetación

La vegetación es uno de los elementos más valorados por los niños en esta plaza, en general la plaza está rodeada de grandes árboles que generan sombra en verano, pero que al ser de hoja caduca, en invierno permite la entrada de luz al espacio (ver Fig1.). Además uno de los árboles tiene el tronco peculiarmente horizontal, en el se dan muchas situaciones de juego, ya que los niños se suben a este y desarrollan el juego simbólico. También, la gran jardinera central, cuando no tiene rozas, es usada por los niños como mobiliario de juego para trepar y hacer equilibrio.



Fig 51: Arboleda invierno y en verano Fuente: Registro propio.



Fig 52: Arbol de juego en invierno y en verano Fuente: Registro propio.

Por otro lado, se aprovecha el hundimiento para generar planos inclinados verdes, los cuales al estar cubiertos por grandes copas, se vuelven un espacio de permanencia, además en este espacio se posicionan los adultos cuidadores para aprovechar la altura y poder observar desde lejos a los niños, pero también los niños lo utilizan para jugar, rodando colina abajo.



Fig 53: Hundimiento de la plaza y uso de la pendiente. Fuente: Registro propio.

Por último, en la vereda a nivel de calle, los árboles generan un recorrido lineal para sombrear todo el perímetro, generando un clima más confortable para los niños que juegan en ese espacio. De esta forma, la vegetación, en esta plaza es fundamental para los niños, ya que les permite múltiples opciones de juego.



Fig 54: Vereda perimetral a nivel de calle. Fuente: Registro propio.

F. Mantenimiento



Fig 55: Sticker mantenimiento plaza Raúl Devés Fuente: Registro propio.

Por último, al igual que el caso anterior, la empresa FelpChile se encarga de realizar mantención de forma periódica a la plaza, que se observa en muy buen estado.

6. Conclusiones

A partir de los hallazgos encontrados, se puede concluir que los elementos del diseño de las plazas de juego, influyen directamente en derecho al juego de los niños, ya que representan barreras que impiden el ejercicio óptimo del juego, o bien facilitadores que ayudan a que este se desarrolle correctamente.

Además se determina que los elementos, que son importantes a considerar en el diseño de las plazas de juego son, la ubicación, accesibilidad e inclusión; el tratamiento de piso; el mobiliario de juego; el equipamiento; la vegetación; y el mantenimiento. Todos estos elementos deben considerarse desde una perspectiva infantil y relacionada al juego como se muestra en la check list construida. A través de las entrevistas realizadas a los niños, se identificó que si reconocían la importancia de estos elementos y los valoraban, aunque no estuvieran conscientes de que influía en el desarrollo de sus actividades de juego.

Al caracterizar las plazas de los casos de estudio en función de estos elementos, se concluye que existe una gran diferencia entre las plazas estudiadas de la comuna de Vitacura y La Pintana, donde las plazas de la primera tenían un mayor superficie y estaban mejores evaluadas en elementos como la dotación de equipamientos, la vegetación y la mantención general. Y se determinó que las condiciones socioculturales, también son relevantes al momento de entender cómo funcionan estos espacios e influyen directamente en la accesibilidad a los espacios de juego

En el primer caso de La Pintana, el diseño de la plaza no estaba pensado con perspectiva infantil, ya que de manera general se usaban pisos inadecuados, y mobiliario de juego estandarizados, de materiales peligrosos y que controlaba el juego, por lo que no respondía bien a las necesidades de juego de los niños, y representaba una barrera para el que niño pudiera jugar y a su vez ejercer su derecho al juego.

En el segundo caso si estaba mejor diseñado, ya que contaba con juegos diversos, complejos, variados que permitían que los niños jugaran juntos, libremente y generaban múltiples situaciones de juego, además se eligió un piso de alfombra sintética muy bien valorada por los niños generando un gran aporte al juego, por lo que de manera preliminar parecía que el espacio si respondía bien a sus necesidades, sin embargo, el mal mantenimiento de estos elementos representaba la mayor barrera en el desarrollo de juego, ya que a pesar de estar mejor pensados, se encontraban en malas

condiciones, dificultando el juego de los niños, por lo que al final, no podían ejercer su derecho de forma óptima.

Las plazas estudiadas en Vitacura, de manera general eran de mejor calidad, y al tener grandes dimensiones y espacios bien cuidados, los niños podían desarrollar juegos como correr, jugar a la pelota, a la pinta y actividades que requerían más actividad física, además lo más destacado de estos espacios era la buena calidad de la vegetación, donde los niños valoraban jugar en un ambiente con presencia de naturaleza, donde esta también se utilizaba como mobiliario de juego. Sin embargo, si bien el mobiliario de juego y el tipo de piso estaban mejores evaluados que el primer caso de La Pintana, no respondía por completo a las necesidades de juego de los niños, de manera que las plazas de Vitacura tampoco permitían el ejercicio óptimo del juego y de su derecho a este.

Por lo tanto, si bien existe una gran brecha entre las plazas de juego de las comunas de Vitacura y La Pintana, ninguna responde realmente a las necesidades de juego de los niños, principalmente debido a las ideas adultocéntricas en relación a la producción de los espacios, de esta forma se confirma la hipótesis inicial. De esta forma, a través de la presente investigación se busca apuntar hacia un diseño más inclusivo con el grupo infancia, para mejorar su relación con la ciudad, de la que han sido históricamente excluidos, y de esta manera diseñar espacios públicos más inclusivos con todas las personas.

Por último, dentro de limitaciones de la investigación, se encuentra la comprobación empírica de como afecta el juego al desarrollo cognitivo, motriz, social, emocional, etc, ya que inicialmente se reconoce la importancia del juego como actividad y derecho, en relación al desarrollo integral del niño, sin embargo, solo desde la arquitectura, no se puede estudiar en concreto como se ve afectado este desarrollo, que además es algo a largo plazo, por lo que se aborda este tema, solamente de manera teórica. También, la investigación aborda solo el derecho a la ciudad desde el derecho al juego, pero deja fuera al derecho a la participación, ya que es el derecho al juego en un tema en si mismo y es más complejo analizar los espacios de juego en ese sentido, ya que en Chile no existen muchas instancias o políticas públicas donde se realicen por ejemplo consejos infantiles, para poder evaluar las metodologías usadas o analizar si las estos participaron activamente del diseño o la planificación de los espacios destinados a ellos mismos.

7. Referencias

Agud, I. Novella, A. (2015) Los consejos infantiles y el diseño de espacios públicos: una propuesta metodológica. Barcelona

Alfageme et al. (2003). "De la participación al protagonismo infantil Propuestas para la acción". Madrid, España.

Borja, J (2003). La ciudad conquistada. Obtenido de: <https://derechoalaciudadflaco.files.wordpress.com/2014/01/jordi-borja-la-ciudadconquistada.pdf>

Cámara Chilena de la Construcción (CChC). (2012). Presentación ICVU 2021.

Campos, O. (2003). Metodo Maria Montessori. INSTITUTO PROFESIONAL LUIS GALDAMES, Psicopedagogía .

Corvera, N. (2011). Participación ciudadana de los niños como sujetos de derechos. Seminario de Grado, Universidad Alberto Hurtado.

Defensoría de la niñez. (s.f.). Propuesta Metodológica para la participación efectiva de niños, niñas y adolescentes. Santiago.

Elkonin, D. B. (1985). Psicología del juego. Madrid: Visor libros (Orig. 1978). <http://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DANIIL%20ELKONIN .pdf>

Fernández, C. Bapista, P, (s.f.) Metodologías de la investigación

Gaete, M. Acevedo, J. Carraha, J (2019) MÉTODOS PROYECTUALES Y AUDIOVISUALES EN LA (IN)ACCESIBILIDAD DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD EN SU ENTORNO RESIDENCIAL

Gaete-Reyes, M. (2017) Discapacidad y hábitat residencial: una emergencia en Chile, en Imilan, W., Larenas, J., Carrasco, G. y Rivera, S. (Eds) Hacia donde va la vivienda en Chile: Nuevos desafíos en el Hábitat Residencial, Adrede: Santiago

Gobierno de Chile. (2019). AMBIENTES DE APRENDIZAJE Orientaciones Técnico Pedagógicas para el nivel de Educación Parvularia. División de Políticas Educativas Subsecretaría de Educación Parvularia, Santiago.

Gehl, J. (2006). La Humanización del Espacio Urbano: la vida social entre los edificios.

Ghel, Jean. (2014). Ciudades para la gente. Obtenido de: <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxlc2N1ZWxhZGVkaXNlbn9kZWxwYWl3YWplfGd4OjRmMTMxMTBjYjQxOTQ3MTI>

Gobierno de Chile. (2006). Habitabilidad de niños y niñas: Estudio "Espacio de uso cotidiano de niños y niñas". Pontificia Universidad Católica de Chile, Políticas Públicas, Santiago.

GROOS, K. (1902). The Play of man. Appleton. N. York. Obtenido de: <https://jscholarship.library.jhu.edu/bitstream/handle/1774.2/33984/31151024684809.pdf?sequence=451>

Gülgönen, T. (2016). Jugar la ciudad: Reimaginar los espacios públicos urbanos de juego para la infancia en la Ciudad de México. México: Laboratorio para la ciudad.

Gülgönen, T. (2016). Espacio urbano, ciudadanía e infancia: apuntes para pensar la integración de los niños en la ciudad.

Hart, R. (2002) "Containing children: some lessons on planning for play from New York city", Environment and urbanization

Henriquez, M. (s.f.). Plaza infancia activa. Tesis para Magister, Universidad de Chile, Facultad de arquitectura y urbanismo, Santiago.

Instituto Nacional de Estadísticas (INE). (2019). Sistema de Indicadores y Estándares de desarrollo urbano. Obtenido de: <https://www.ine.gob.cl/herramientas/portal-de-mapas/siedu/sistema-de-indicadores-y-estandares-de-desarrollo-urbano>

INE, (2019) INDICADORES DE CALIDAD DE PLAZAS Y PARQUES URBANOS EN CHILE 2019. Obtenido de: https://geoarchivos.ine.cl/Files/Calidad_PIPq/INDICADORES%20DE%20CALIDAD%20C3%81REAS%20VERDES.pdf

Ley Chile (Ed.). (2021). DECRETO 47 FIJA NUEVO TEXTO DE LA ORDENANZA GENERAL DE LA LEY GENERAL DE URBANISMO Y CONSTRUCCIONES. Recuperado de <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=8201>

Liz Brooker, M. W. (2013). La primera infancia en perspectiva: El derecho al juego. The Open University , Reino Unido.

Ministerio de Desarrollo Social y Familia. (2020). Registro Social de Hogares. Gobierno de Chile.

ONU. (2013). Convención sobre los Derechos del Niño. Observación general No 17 sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31).

Ortega, R. Fernandez, V. (1997). Desarrollo, aprendizaje y currículum de educación infantil: El papel del juego. Investigación en Escuela, Universidad de Sevilla.

Piaget, J. Inhelder, B. (1920) Psicología del niño. Obtenido de: <https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>

PIAGET, J. (1961). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura económica. México.

PIAGET, J. (1946). La formación del símbolo. En castellano. Ed. F.C.E. México, 1973. <http://bloguamx.byethost10.com/wpcontent/uploads/2015/04/formacic2a6n-delsimbolo-piaget.pdf?i=1>

Rodriguez, E (s,f). El juego como escuela de la vida Karl Gross

Schlack, E. (2007). Espacio público. Santiago. Obtenido de: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-69962007000100006&script=sci_arttext

Sedesol (2007). Guía de diseño del espacio público seguro, incluyente y sustentable, México.

Segal, Y. (2013). Una mirada desde Protagonistas de la comuna de Quilicura. Universidad Alberto Hurtado, Facultad de ciencias sociales. Escuela de trabajo social, Santiago, Chile.

Tonucci, F. (2015) La ciudad de los niños: Un nuevo modo de pensar la ciudad . Buenos Aires: LOSADA.

Unicef. (2012). Constitución política e infancia: Una mirada desde los derechos de los niños, niñas y adolescentes. Santiago. Obtenido de: https://www.unicef.org/chile/media/1381/file/constitucion_politica_e_infancia.pdf

UNICEF, OMS. (2013). El desarrollo del niño en la primera infancia y la discapacidad: Un documento de debate.

VIGOTSK, L.V.(1979).El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Obtenido de: <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesospsicolc3b3gicos-superiores.pdf>

VYGOTSKI, Lev S. (1933). Pensamiento y lenguaje. En Obras escogidas, T. 11. (Trad. cast. completa de J. M. BRAVO, Madrid: Aprendizaje, 1993).

Wallon, H. (1987) Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación infantil. Madrid, Visor-Mec.

8. Anexos

Anexo 1: Instrumento para entrevistas con set de preguntas y fichas lúdicas.

Anexo 2: Transcripción entrevistas realizadas.

Anexo 3: Fichas con dibujos realizadas por los niños.

Anexo 4: Aplicación de check list a los casos de estudio

Todos los anexos están disponibles en la carpeta web:

<https://drive.google.com/drive/folders/1MS1nXu86hh5z9NDFpXm-kvdLoqQP8IQZ?usp=sharing>