

PARTE 1: DATOS BÁSICOS

Título de la experiencia: Jugar y participar. Cuando los niños y las niñas son protagonistas del planeamiento urbano.	
Nombre de la ciudad/región: Ciudad Autónoma de Buenos Aires	
País: Argentina	
Institución candidata: Dirección General Participación Ciudadana y Cercanía (DGPCyC), perteneciente a la Secretaría de Comunicación, Contenidos y Participación Ciudadana del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (GCBA)	
Fecha de inicio de la experiencia: 26 de noviembre de 2019	
Fecha de finalización de la experiencia: 11 de febrero de 2020	
Tipo de candidatura	Experiencia nueva
Tipo de experiencia	Planificación urbana
	Espacio/taller de diagnóstico, monitoreo, etc.
Objetivo de la experiencia innovadora	Conseguir niveles de igualdad más grandes a la hora de participar e incorporar la diversidad como criterio de inclusión
Ámbito territorial	Conjunto del territorio
Ámbito temático	Gestión urbana
	Otros

PARTE 2: DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Objetivos

Objetivo principal de la experiencia innovadora: El objetivo principal fue conseguir niveles de igualdad más grandes a la hora de participar e incorporar la diversidad como criterio de inclusión. Dicho en otras palabras, garantizar el efectivo cumplimiento del derecho de niños y niñas a ser escuchados y a participar activamente en la transformación de la ciudad.
¿De qué manera se ha alcanzado ese objetivo? Si bien el proyecto de remodelación de los patios de juego aún está en proceso, muchos de los objetivos planteados inicialmente fueron alcanzados. En primer lugar, es importante señalar que desde el momento inicial las dinámicas participativas se diseñaron con la intención de corregir la perspectiva centrada en las

personas adultas e incorporar la mirada de quienes son los usuarios más frecuentes de las plazas y los patios de juego; es decir, los niños y niñas. En ese sentido, se diseñaron dos dinámicas, diferenciadas por edad, con la finalidad de extraer las percepciones, opiniones y deseos de los niños y niñas respecto al uso de los patios.

La dinámica A, denominada “Un día en el patio de juego”, consistió en una actividad creativa de dibujo sobre atriles en las inmediaciones del patio de juego de cada plaza con niños y niñas de entre 3 y 5 años. La propuesta era que cada niño y niña dibujara el patio de juego de sus sueños. Para ello disponía de un atril, una hoja y lápices de colores. En el espacio podía haber hasta 20 niños y niñas de manera simultánea. Éste estaba cercado por vallas para que las personas adultas que los acompañaban los dejaran entrar solos y no los interrumpieran durante la actividad. Al ingresar, eran guiados por un/a facilitador/a hasta su atril, quien les explicaba la consigna y los estimulaba a crear. El objetivo era que se expresaran a través del dibujo y, fundamentalmente, que comentaran con los y las coordinadores qué habían dibujado, por qué, qué les gustaba de su patio, qué querían modificar, qué juegos faltaban, etcétera. En este sentido, el ejercicio de dibujar era un punto de partida para que ellos pusieran a funcionar su imaginación y, así, explorar sus necesidades, deseos y opiniones. Por esta razón, resultó fundamental la tarea de las y los facilitadores: no sólo debían acompañar a los niños y estar atentos a que tuvieran todos los materiales necesarios, sino que debían prestar mucha atención a sus dichos, hacer una indagación sutil y tomar notas en una planilla de observación.

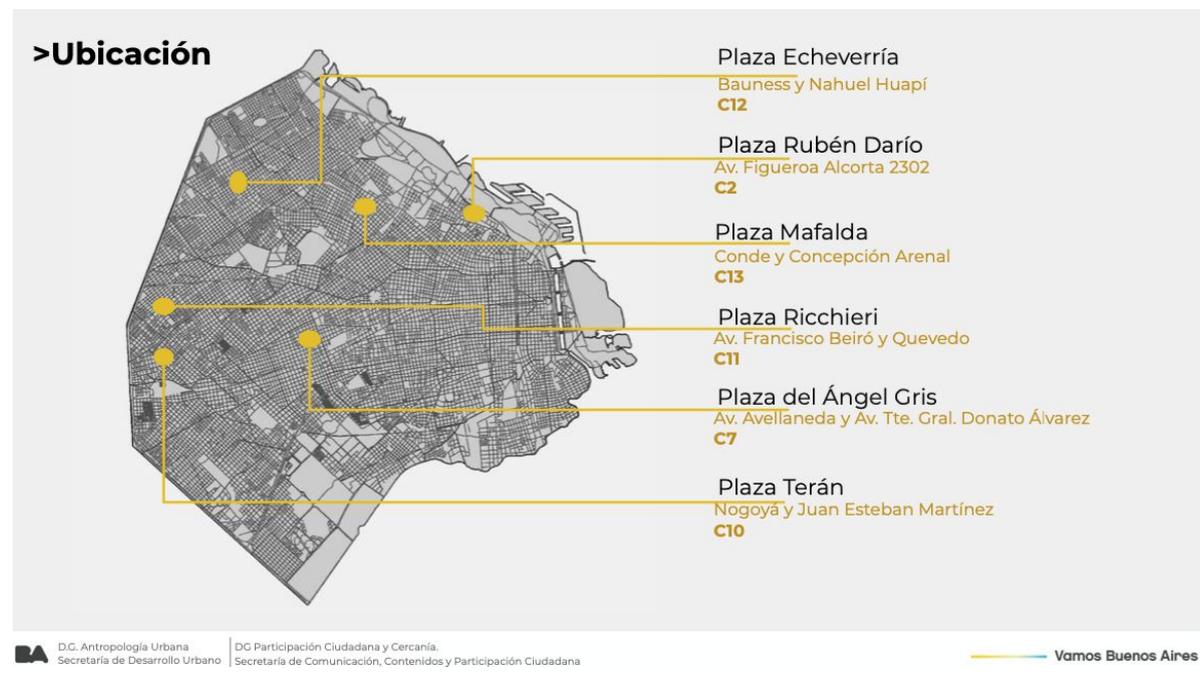
La dinámica B, denominada “Pequeños exploradores”, consistió en una actividad de co-creación en mesas de trabajo en las inmediaciones del patio de juego con niños y niñas de entre 6 y 10 años. La propuesta fue reunirse en grupos de 7 u 8 niños y niñas, acompañados por un/a facilitador/a y un/a observador/a, en torno a una mesa que tuviera en el centro un plano adaptado del patio de juego de la plaza. Dentro del espacio había 4 mesas, por lo que podía haber hasta 30 niños participando en simultáneo. El objetivo de esta actividad era realizar un diagnóstico grupal de la situación actual del patio de juego, haciendo hincapié en las percepciones, gustos y opiniones de los niños y niñas. A su vez, se buscaba identificar sus deseos y expectativas para el futuro patio, de modo tal de poder ofrecer recomendaciones al área encargada de la remodelación. Guiados por un facilitador, los niños debían señalar en el plano las zonas del patio que les gustaban más, les gustaban menos, les parecían peligrosas y las que, según su percepción, eran las más concurridas. Para ello, todos disponían de stickers que hacían referencia a cada ítem. Por ejemplo, para señalar la zona que más les gustaba utilizaban una “carita feliz”, o para señalar las zonas más concurridas utilizaban la figura de un grupo de niños. Una vez concluida esta primera etapa, se les daba como consigna final que dibujaran o escribieran en post-its aquello que querían agregar al patio; por ejemplo, juegos nuevos, árboles o lo que se les ocurriera.

¿En qué medida se ha alcanzado ese objetivo?

En términos cuantitativos, la experiencia fue muy exitosa, ya que reunió a 656 niños y niñas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires para que expresaran sus puntos de vista y deseos respecto al uso de los patios de juego. Sin embargo, ese fue sólo el puntapié inicial puesto que el principal objetivo era generar un informe que analizara la información recabada en las

observaciones. En total, se completaron 57 planillas de observación, en las cuales se consignaron las valoraciones que los niños y niñas hicieron de los juegos y sus propuestas para el futuro. Este informe se entregó como insumo técnico a la Subsecretaría de Gestión Comunal, área de gobierno encargada de la remodelación, una semana después de la finalización de la experiencia. Pocas semanas después sobrevino la crisis por el Covid-19, razón por la cual todas las obras han sido suspendidas. Por este motivo, aún no es posible evaluar en qué medida los hallazgos que produjo la experiencia con los niños y niñas van a ser considerados.

Asimismo, cabe recalcar el enorme entusiasmo y alegría con la que la mayoría de los niños y niñas recibieron la propuesta, lo cual da la pauta de su necesidad por ser escuchados y tenidos en cuenta en lo referido a las políticas públicas que los involucran.



Dimensiones de la experiencia

¿Cuál es el elemento más innovador de la experiencia?

El elemento más innovador es que los verdaderos protagonistas de la experiencia fueron los niños y niñas, y no sus padres o las personas adultas a través de ellos. Esto se puede notar fundamentalmente en la dinámica B, donde ellos actuaron como diseñadores urbanos sobre un plano del patio de juego y expusieron allí sus ideas y opiniones.

¿En qué medida es transferible el procedimiento?

Los patios de juegos o espacios de recreación para niños/as están en todas las ciudades y continuamente se renuevan. En este sentido, más allá de las diferencias que puedan presentar los contextos, la metodología es aplicable en cualquiera de estos casos. Asimismo, la DGPCyC elaboró un documento donde se deja constancia del proceso participativo y que

puede ser solicitado por la institución que lo requiera. Por último, las dinámicas son fácilmente replicables y tienen atractivo para los niños, en tanto que el dibujo y la producción visual es una práctica universal que inmediatamente los convoca.

¿Por qué consideras que la experiencia es factible?

La experiencia fue factible porque, desde un primer momento, se articuló con la Subsecretaría de Gestión Comunal, área que lleva adelante la gestión de las plazas de la Ciudad. Esta vinculación permitió planificar las actividades con la certeza de que sus resultados se trasladarían a obras concretas.

Asimismo, desde la DGPCyC se llevó a cabo un estudio observacional en las seis plazas a fin de confirmar que las dinámicas participativas pudieran desarrollarse allí. En dicho estudio, realizado en el mismo horario que estaban pautadas las actividades (de 18 a 19:30h), se analizaron los siguientes puntos:

- Características de la plaza (tamaño, cuánto espacio verde hay, etc.).
- Características del patio de juego (cómo son los juegos, cuáles son los más y menos utilizados, si hay juegos para edades determinadas, etc.).
- Qué hacen y cómo es la interacción entre los/as niños/as en el patio de juego.
- Qué hacen y cómo es la interacción entre personas adultas en el patio de juego.
- Particularidades del espacio.



¿Cómo se ha articulado la experiencia con otros actores y procesos?

La experiencia se articuló con distintas áreas de gobierno con la finalidad de aunar esfuerzos, capitalizar experiencias y potenciar la *expertise* de cada área. En primer lugar, se trabajó en conjunto con la Subsecretaría de Gestión Comunal. Esta área no sólo propuso realizar actividades de participación ciudadana con niños a propósito de la remodelación de los patios de juego, sino que también garantizó el acceso a las plazas. Una vez concluidas las actividades, se articuló con la Dirección General Antropología Urbana y con el Programa Ciudad Amiga de los Niños y Niñas (ambos pertenecientes a la Secretaría Desarrollo Urbano) para analizar los resultados obtenidos. El éxito de la articulación queda demostrado en el cumplimiento del proceso, a pesar de que la implementación de los resultados haya quedado temporalmente en suspenso por las razones antedichas.

¿Cuál ha sido el nivel de corresponsabilidad?

La Secretaría de Gestión Comunal garantizó el acceso a las plazas y proporcionó los planos de los patios de juego para adaptarlos y así poder desarrollar la dinámica B con los niños y niñas. Asimismo, supervisó el despliegue de las actividades. La Dirección Antropología Urbana aportó su *expertise* en la diagramación y visualización del informe final que le fue presentado a la Secretaría de Gestión Comunal. Por último, el Programa Ciudad Amiga de los Niños y Niñas aportó su conocimiento respecto a las demandas históricas de los niños para fortalecer dicho informe.

¿Qué mecanismos de evaluación y rendición de cuentas se utilizaron?

La iniciativa se documentó a través de dos informes. El primero tuvo un carácter técnico y fue destinado al área competente. Allí se detalla la valoración de los juegos y los equipamientos del patio que hicieron los niños, los principales hallazgos y las recomendaciones para la remodelación de cada plaza. El segundo tuvo por objetivo sistematizar el proceso metodológico y el análisis de los resultados de un modo más profundo, tomando en cuenta el proceso participativo de manera integral. Entre los resultados obtenidos, se pueden mencionar los siguientes:

- Las actividades se desarrollaron en 6 plazas: Mafalda, Echeverría, Ricchieri, Ángel Gris, Terán y Rúben Darío.
- Se inscribieron 7472 niños/as a través de una convocatoria abierta realizada en el territorio y por correo electrónico y participaron 656 niños/as
- Se realizaron 57 observaciones, que sirvieron como insumo para la elaboración de los informes.
- Se entrevistaron a 180 personas adultas acompañantes de niños/as para conocer su percepción del uso de los patios de juego.
- En todo el proceso participaron más de 30 empleados y empleadas de la DGPCyC, cumpliendo funciones de diseño, coordinación, facilitación, observación, logística y difusión, entre otras.

Por último, como ya se ha mencionado, la remodelación de los patios de juego ha sido

suspendida a causa de la crisis sanitaria actual. Por esta razón, aún no se puede realizar una evaluación plena de la implementación de los hallazgos realizados a través de este proceso participativo.

>Valoración de juegos / equipamientos

 <p>Hamacas Es el juego preferido y más ponderado por la mayoría. Se valora la velocidad, altura y adrenalina que genera.</p>	 <p>Casita Es valorada como un espacio para jugar entre muchos, aunque las/os más grandes a veces se golpean porque tiene baja altura.</p>	 <p>Sube y Baja Percibidos como uno de los juegos más peligrosos por las posibles caídas.</p>	 <p>Juegos inclusivos Si bien saben que es para que los usen niños/as con diversidad funcional, en muchos casos son utilizadas para jugar de manera colectiva. Por ejemplo, la hamaca.</p>
 <p>Tobogán Juego muy ponderado, especialmente por las/os más grandes. Mientras más alto y veloz, mejor.</p>	 <p>Calesita Valorado positivamente en tanto espacio de juego colectivo, que suma velocidad y adrenalina.</p>	 <p>Trepador Reconocen que su uso puede ser riesgoso pero disfrutan particularmente de los juegos que les implica una exigencia física: trepar, colgarse, escalar.</p>	 <p>Tambores y Memotest Considerados como los juegos más aburridos por las/os más grandes. Son utilizados principalmente por los más pequeños.</p>

Anexo:

[Jornadas Participativas: Patios de juego](#)