

# Del *Play-house* para la infancia al espacio urbano con la infancia

Carla Sentieri Omarrementeria <sup>1</sup> | Enrique Fernández-Vivancos González <sup>2</sup>

Recibido: 11-05-2023 | Versión final: 16-02-2024

## Resumen

En la construcción de una ciudad inclusiva, la infancia tiene un papel fundamental y diseñar el espacio teniendo en cuenta la necesidad de protección y de socialización frente a la relación del juego con la infancia puede ser un buen punto de partida para reflexionar sobre las condiciones del espacio urbano. En este contexto, desde la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia, se han llevado a cabo cuatro concursos desde el curso 2014-15 hasta el curso 2021-22, realizados por estudiantes de arquitectura, para construir espacios donde niños y niñas pudieran jugar. El análisis de los planteamientos, objetivos y propuestas ganadoras de los concursos permiten mostrar una evolución que apuesta por situar a la infancia en el centro de la reflexión sobre el espacio diseñado, reclamándola como agente transformador del espacio arquitectónico y de la ciudad. Desde los primeros concursos planteados para construir un *play-house* "para la infancia" hasta el último, desarrollado en el curso 2021-22, para construir un espacio urbano "con la infancia", los resultados evidencian unas condiciones que se distancian de la construcción de un objeto o lugar especializado y ofrecen a la infancia alternativas frente a la dualidad entre sujeto libre y sujeto protegido en relación con el juego y la ciudad, apostando por un progresivo acercamiento hacia una sociedad más inclusiva y participativa.

**Palabras clave:** derivas lúdicas; proyecto arquitectónico; infancia; espacios de juego

## Citación

Sentieri Omarrementeria, C & Fernández-Vivancos González, E (2024). Del Play-House para la infancia al espacio urbano con la infancia. *ACE: Architecture, City and Environment*, 19(55), 12234. <https://doi.org/10.5821/ace.19.55.12234>

## From Play-House for Children to Urban Space with Children

### Abstract

In constructing an inclusive city, children play a fundamental role in designing space. Considering the need for protection and socialisation about the relationship between play and childhood can be a good starting point for reflecting on the conditions of urban space. In this context, the Valencia School of Architecture has held four competitions from the 2014-15 to the 2021-22 academic year, carried out by architecture students, to build spaces where children can play. An analysis of the approaches, objectives and winning proposals of the competitions reveals an evolution committed to placing children at the centre of the reflection on the designed space, reclaiming them as transforming agents of the architectural space and the city. From the first competition to build a play-house "for children" to the last one, developed in the 2021-22 academic year, to build an urban space "with children", the results show conditions that distance themselves from the construction of a specialised object or place and offer children alternatives to the duality between free and protected subjects about play and the city, with a progressive approach towards a more inclusive and participatory society.

**Keywords:** playful drifts; architectural design project; childhood; playground

<sup>1</sup> Dra. Arquitecta, Profesora Titular de Universidad, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Universitat Politècnica de València (ORCID: [0000-0002-1156-5053](https://orcid.org/0000-0002-1156-5053), Scopus Author ID: [57240769400](https://orcid.org/57240769400), WoS ResearcherID: [DXN-0898-2022](https://orcid.org/DXN-0898-2022), <sup>2</sup> Dr. Arquitecto, Profesor Titular de Universidad, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Universitat Politècnica de València (ORCID: [0000-0003-4806-0910](https://orcid.org/0000-0003-4806-0910)). Correo de contacto: [carsenom@pra.upv.es](mailto:carsenom@pra.upv.es)

## 1. El juego y la infancia

Los niños y las niñas pasan gran parte de su tiempo jugando, por ello filósofos, investigadores, profesores y padres se han preguntado sobre el rol del juego en el desarrollo (Barnett, 1990). Sin duda es una actividad inherente al ser humano, un modo de descubrir y aprender que favorece la interacción social y comunicativa (Delgado, 2011) y que se utiliza para mejorar procesos de inclusión en la infancia temprana (Cáceres *et al.*, 2018). Huizinga indica ya, en 1938, que el juego no sólo constituye una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo, sino que, además, la génesis y el desarrollo de la cultura poseen un carácter lúdico, y para el niño y la niña es la actividad más seria y perfecta, equiparable a cualquier otra actividad realizada con entrega y entusiasmo (Huizinga, 2014)

A su vez, a lo largo del XX, por la multiplicidad de miradas, los cambios en la naturaleza de lo observado, la ruptura de límites y los cambios en el observador, la mirada de los niños y las niñas ha sido esencial. Como indican Mayoral-Campa y Pozo-Bernal (2021), durante el siglo XX hasta la actualidad han convivido dos formas de entender el mundo de la infancia. Por un lado, tiene una posición cada vez más central en la familia, que se ocupa de forma preferente de su protección, control y educación donde el dominio físico es la casa y la escuela. Y por otro lado está la visión del niño o la niña como entidad social y cultural propia, donde es la ciudad el ámbito protagonista. Y como observa Kozlovsky (2007), esta dualidad, entre sujeto libre y sujeto protegido frente a la relación del juego con la infancia se observa los Derechos del Niño de 1959<sup>1</sup>, que lo define como un derecho universal de la persona y, al mismo tiempo, como un instrumento de política social (Iglesias, 2013). Dentro de este contexto, y considerando la importancia del juego para la infancia (García, 2019) (Montessori y Bofill, 1986), el artículo plantea la dificultad para que las ciudades ofrezcan lugares para ella, con el objetivo de ofrecer algunas claves que permitan determinar las características que deberían tener los espacios de juego para los niños y las niñas y las condiciones que favorecen su diseño (Krajnović *et al.* 2023). Tonucci (2009) se pregunta por las ciudades que se están creando, en las que el ambiente es hostil a la infancia y la gente mayor. El adulto es capaz de sobrevivir en él, pero se detectan las carencias del entorno urbano que se está construyendo cuando los grupos más frágiles de la sociedad son víctimas de políticas urbanas que empobrecen el espacio urbano por la vía de la segregación, la privatización, la restricción de las posibilidades de uso y la homogeneización (Zaragoza, 2021).

Así pues, crear espacios estancos, cerrados con una valla, para generar espacios de juego solo para la infancia, es romper la continuidad entre vida, juego y aprendizaje que es fundamental en esta etapa de la vida (Muntaner i Guasp, 1988) y se evidencia en culturas distintas a la nuestra, donde los padres, el juego, la crianza, el aprendizaje de los oficios o la transmisión de conocimientos, forman parte de un único proceso que le permite vivir una globalidad desde su propia edad para que el proceso evolutivo pueda ser continuo. Y esta pérdida de autonomía infantil en el uso y apropiación de la ciudad es la cuestión más trascendente y urgente que se debe abordar (Roman y Salis, 2010).

Por otra parte, trabajos previos indican la importancia del juego en los niños y las niñas para su bienestar: revisan el juego y los espacios de juego a lo largo de la historia (Frost, 2010), indican los peligros de la ausencia de este (Frost, 2012), enfatizan la relevancia para la mejora de la creatividad (Whitebread, Basilio, 2013), mientras otros indagan sobre los elementos que son importantes para el desarrollo de los niños: el riesgo, el dominio (con la posibilidad de fracasar en el camino hacia el éxito), la función ejecutiva (planificación, resolución de problemas, memoria), la amistad (incluyendo tener amigos de diferentes edades), la posible exposición a la cultura y el juego determinando categorías que representan algunos de los temas que más prevalecen en los debates contemporáneos sobre el desarrollo infantil (Solomon, 2014). Sin embargo, hay pocos trabajos que reflexionen sobre la discontinuidad que se produce entre la infancia en relación con otros colectivos en el espacio urbano.

---

<sup>1</sup> Y esta dualidad se observa en el Artículo 31: 1. Los Estados Parte reconocen el derecho del niño al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. 2. Los Estados Parte respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

Como se ha indicado, los niños y las niñas demuestran un acercamiento al espacio mucho más rico y profundo de lo que se supone y el juego permite la construcción de realidades paralelas. Las escaleras no sólo sirven para comunicar distintos niveles, sino que los escalones se convierten en espacios para ser habitados, o desde el cual poder observar desde distintos puntos de vista y niveles, el ámbito de un espacio. Su riqueza potencial es mucho mayor interpretándolo desde el juego, que desde un punto de vista formal o funcional evidenciando que cualquier espacio realmente bien cualificado para el adulto, lo será también para el niño, pero su valoración no puede excluir todo el potencial que el ser humano nos demuestra en la infancia, cuando todavía no se ha perdido su complejidad, reducido sus matices, optimizado su funcionamiento en un sistema unidireccional (Eslava y Tejada, 2005).

En este contexto, cuatro concursos realizados por estudiantes de arquitectura desde el curso 2014-15 hasta el 2021-22 se analizan con el objetivo de reflexionar sobre la dualidad entre protección y socialización, ya que permite entender el conflicto entre la tendencia a la segregación y especialización de los espacios de juego -buscando una protección del niño-, y el deseo de reintegrarlos en la ciudad, para que sean individuos activos y políticos. ¿Puede evidenciarse una evolución en las condiciones de los concursos que permiten el desarrollo del juego “propiciando oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”? ¿Cuáles son las circunstancias y características que potencian estas propuestas proyectuales más inclusivas e integradas en el espacio urbano? ¿Cómo se puede recuperar la continuidad entre vida, juego y aprendizaje en las ciudades?

Para dar respuesta a estas preguntas, el presente documento comienza recopilando algunas investigaciones sobre los tipos de espacio de juego que las ciudades ofrecen a la infancia en el espacio público a través de diferentes modelos de *playgrounds* que se han sucedido a lo largo de su (corta) historia como invención urbana específica, enfatizando su condición como laboratorio de posibilidades. A continuación, bajo el epígrafe: *De Play-house a Play-Street* se presentan los concursos planteados y las propuestas ganadoras para diseñar espacios de juego para niños y niñas. Posteriormente, *Miradas cruzadas* aborda la discusión sobre las condiciones y propuestas de los diversos concursos. Por último, se hace una breve reflexión a modo de conclusión sobre la evolución del planteamiento de estos concursos que evidencia un cambio de posicionamiento y arroja luz para proyectar lugares “con la infancia”.

## 2. El juego y sus relaciones con el espacio urbano

La calle, en su origen, como parte del espacio público suponía un lugar de encuentro y por lo tanto de juego para la infancia. A medida que se fueron especializando las ciudades con el aumento del vehículo privado, los reglamentos de usos del espacio público y normativas de diseño, privatización de plantas bajas de edificios y retraimiento en el espacio doméstico, entre otros, este espacio indeterminado y flexible fue perdiendo su naturaleza para convertirse en una sucesión de espacios separados y determinados para distintos colectivos, hasta el punto de casi impedir que un espacio sea satisfactorio para más de un grupo de población. Y eso hace que la calle, como elemento de conexión entre espacios, haya potenciado su uso y haya perdido cualidades para estar o disfrutar de ella (Gehl, 2006).

Así pues, cuando se analiza el espacio público en relación con la infancia, son numerosos los estudios entorno a parques (Kemple *et al.*, 2016) o *playgrounds*, -espacios especializados para la infancia- que demuestran los beneficios que el juego y el aprendizaje al aire libre aportan a niños y niñas en términos educativos (Bento y Días, 2017) sociales y de salud física y emocional (Cooper, 2015), pero no tantos que focalicen en la pertinencia de los espacios urbanos desde un punto de vista lúdico.

Fruto de esta necesidad de crear espacios especializados para la infancia, destacan los parques urbanos y los parques infantiles. Las investigaciones muestran una relación positiva entre el acceso a los parques urbanos y los niveles de actividad física de niños y niñas (Adams *et al.* 2018).

Por lo tanto, el diseño adecuado de los parques y la provisión de servicios que animen a este colectivo a visitarlos y a realizar actividad física en ellos es un enfoque sostenible para aumentar los niveles de actividad (Flowers *et al.*, 2019), que antes proveía el espacio urbano. Y en esta línea algunos autores identifican y recopilan las diferentes características de diseño de los parques para la mejora del desarrollo físico, social, emocional y cognitivo de la infancia a través del juego (El- Kholy *et al.* 2022) propiciando el diseño de entornos de juego relativamente seguros (Hart, 1993).

Sin embargo, otros investigadores han defendido los beneficios para el desarrollo de los niños y las niñas de los espacios de juego menos predecibles y más dinámicos que los diseñados para la seguridad (Fjørtoft, 2004), (Brussoni *et al.*, 2012). Según Withagen *et al.* (2012), uno de los factores que determinan el atractivo de un espacio de juego es el esfuerzo necesario para realizar "una acción" en dicho espacio, ya que se ha sugerido que niños y niñas se sienten atraídos por oportunidades desafiantes que implican un comportamiento de riesgo (Sandseter, 2009).

En esta línea, una cuestión que aparece en la literatura y que hace pensar en la necesidad de repensar la calle como espacio lúdico, es apuntada por Gibson (2014), ya que indica que los entornos infantiles no deben describirse en términos de formas, sino de "posibilidades". Para los niños que juegan, lo que cuenta no es la forma del espacio, sino qué comportamientos permite (Prieske *et al.*, 2015). Los parques urbanos- igual que el espacio público de calidad- ofrecen este grupo de población la oportunidad de mantenerse físicamente activos (Adams *et al.*, 2018) y posibilidades para el "juego de riesgo" al aire libre (Sandseter *et al.*, 2023).

En relación con todo esto, Parra-Martínez *et al.* (2021) indican que cuando las calles se convirtieron en lugares inseguros para la infancia, el *playground* surgió como dispositivo de control, un espacio diseñado social y políticamente por adultos con el propósito de vincular las supuestas necesidades de la infancia a lugares y tiempos concretos. Fue inventado como una alternativa segura para alejar a los niños de la calle, para tenerlos controlados y fuera del territorio de exploración y aprendizaje que supone la calle; y entendido como parte activa del espacio urbano y proyecto ideológico de una sociedad, funciona como un instrumento políticamente complejo. Además de su rol lúdico, didáctico y formativo, es un lugar para el ensayo de reglas cívicas que ayuda a descubrir la negociación entre pares, estimula la imaginación y es visto como un agente positivo para la ciudad (Cranz, 1982). Y por su ambivalencia- como escenario de corrección política o de exposición radical a la utopía-, el *playground* se ofrece como laboratorio para experimentar en miniatura y, a la vez, a gran escala, visiones muy diversas de la ciudad.

Como ya se ha indicado previamente, la historia del *playground*, como espacio que asegura el derecho de la infancia al juego, está marcada por una contradicción irresoluble: por un lado, la modernidad ha conceptualizado el juego como un impulso biológicamente heredado que es espontáneo, placentero y libre (Cohen, 2018) y por otra parte las sociedades modernas empezaron a racionalizar y moldear el juego infantil desde para promover objetivos sociales, educativos y políticos (Kozlovsky, 2007).

El movimiento de los *adventure playgrounds* o parques de aventuras promovía prácticas lúdicas que parecían operar desde el interior del sujeto, desde el libre albedrío del niño o la niña que fomentaban el propio juego, en lugar de restringirlo o moldearlo desde fuera. El arquitecto danés Carl Theodor Sørensen sugirió el término *adventure playground* en 1931 (Andersson y Hoyer, 2001) creando el primer parque en Emdrup en amplias extensiones libres donde niños y niñas pudieran jugar con coches viejos, cajas y madera, sin que hiciese falta la supervisión de un adulto. Posteriormente, se incorporó el término *junkology*, por la utilización de basuras, para describir las actividades que allí tenían lugar. Los *junk playgrounds* se proponen como espacios de libertad con una mínima supervisión, con un cierre perimetral para evitar las miradas- y Lady Allen of Hurtwood (1897-1976), después de la segunda guerra Mundial, propuso la creación de estos en lugares destruidos por la guerra. Frente a estos espacios surgen los *public play-square*, espacios donde se incorporan cajones de arena y mobiliario de juego, propuestos por la urbanista Jakoba Muler (Simó, 2021) (García-González y Guerrero, 2019).

El diseño espontáneo y efímero del espacio de juegos por parte de los niños y las niñas con apoyo de educadores en un espacio cerrado respecto a su entorno, protegido física y visualmente, es característico de los *adventure playgrounds*. En sus implantaciones en la periferia, se produce la

manipulación del paisaje del propio recinto, su topografía, sus texturas y sus límites, con un predominio de materiales naturales. No existen objetos prefabricados, los elementos de juego son de autoconstrucción y de carácter efímero, localizados libremente en el propio recinto: herramientas y restos de materiales de construcción, tierra, fuego y agua. En ellos, existe un control por medio de personal asociado y por lo tanto una restricción en el uso, mientras que en las *public play-square* hay un acceso libre permanente. Probablemente la gran diferencia entre estos dos tipos de espacio se encuentre en las edades de los niños y las niñas a las que van dirigidas.

Como indica Kozlovsky (2007), con el diseño propuesto por el paisajista de Sørensen en Copenhague se inició la participación de los arquitectos paisajistas en el diseño de los espacios de juego introduciendo la estética de la abstracción, propuesta por Friedrich Froebel, como es el caso de Isamu Noguchi (Larrive, 2011) y Aldo van Eyck (Stutzin, 2015), interpretando el *playground* como paisaje, incorporando el arte como parte de la vida diaria. Estos proponen uno de los aspectos más importantes de los elementos de juego y es que no tienen una función determinada: pueden utilizarse de distintas maneras, según el juego que se esté jugando, y con sus formas simples y abstractas estimulan a los usuarios a usar su imaginación (Shier, 1984). Continuando con Kozlovsky (2007), los diseñadores y arquitectos que se inclinaban hacia el funcionalismo, como Sørensen, fundamentaban el diseño del *playground* sobre el análisis de las actividades de juego antes que sobre cuestiones formales o compositivas defendiendo que la “imaginación” para crear lugares para el juego debían proceder de la “imaginación” del niño y no del arquitecto, de acuerdo con el pragmatismo defendido por John Dewey (1903) que antepone las necesidades actuales del niño y la niña frente a concepciones abstractas que no proceden de un aprendizaje a través de la experiencia.

Si consideramos la base misma del juego como algo común, esto es, como una actividad colectiva y un sistema de comunicación que, al igual que el lenguaje, posee una fuente lo suficientemente sólida como para resistir cualquier restricción, ¿no sería desde esta perspectiva el *play-house*, como enunciado de concurso, una limitación, ya que invita a construir una casa y no un lugar? De ser así, ¿en qué casos podríamos decir que las condiciones de un concurso para un *playground* potencian las posibilidades de uso y desdibuja los límites en el espacio público?

Una mirada atenta a los planteamientos y resultados de los concursos de *playgrounds*, puede alertar sobre las paradojas y limitaciones de estos, para ofrecer vías de investigación y futuras convocatorias de concursos y proyectos urbanos para que la ciudad vuelva a ofrecer espacios seguros, que estimulen la imaginación y el juego de niños y niñas y permitan recuperar la continuidad entre vida, juego y aprendizaje en las ciudades.

### 3. De *Play-house* a *Play- Street*

Desde el curso 2014-15 hasta el 2021-22 se han llevado a cabo cuatro concursos para atender las necesidades de la infancia en la Universitat Politècnica de València (UPV). Estos concursos dirigidos a estudiantes de arquitectura y egresados en los últimos dos años tenían como objetivo concienciar a la comunidad educativa sobre un colectivo y las necesidades de este. El análisis de los distintos planteamientos, lugares donde se proponen los concursos, y las respuestas ganadoras dan lugar a una reflexión que evidencia un cambio en la aproximación al proyecto y por lo tanto en el resultado. Desde los primeros concursos planteados para construir un *play-house* “para la infancia” hasta el último desarrollado para construir un espacio urbano “con la infancia”, se evidencia una evolución en los planteamientos del concurso: en los objetivos, el desarrollo, la composición del jurado y en las propuestas, hacia una sociedad más inclusiva y participativa. Desde un espacio más acotado, donde se busca proteger a la infancia, se llega al proyecto de un espacio público con la infancia, ofreciendo posibilidades sobre cómo afrontar el diseño del espacio urbano.

#### 3.1 *Play-house para la infancia en la UPV*

El Departamento de Proyectos, consciente de la importancia que tiene la formación de la sensibilidad espacial en el desarrollo integral de niños y niñas, planteó un concurso cuyo objetivo era imaginar y

concebir un espacio para ellos y ellas en el espacio al aire libre de la Universitat Politècnica de València (UPV). Para ello se propuso proyectar un pequeño recinto de dimensiones máximas de 3.66x3.66x3.66 metros, haciendo alusión al *Cabanon* de Le Corbusier, cuyas medidas son 3.66x3.66x2.66 metros.

Dicho espacio, pensado para ser utilizado tanto por niños- entre cuatro y doce años- como eventualmente por personas adultas, debía ser susceptible de permitir a los más pequeños: “refugiarse en un espacio concebido para ellos en los que todo esté al alcance de sus posibilidades, tener contacto con la lectura y descubrir otros mundos gracias a los libros, mirar el cielo y descubrir las nubes y las estrellas, aproximarse a la naturaleza y a través de ella ser conscientes del paso del tiempo y descansar, relacionarse y soñar. Debía ser proyectado para ser construido, planteando desde su génesis una propuesta material posible: resistente a la intemperie, desmontable, transportable y construible en otro lugar” (Tabla 2).

El número de propuestas presentadas fue de 40, con la implicación de más de 64 estudiantes de arquitectura. Los resultados del concurso fueron difundidos mediante una exposición itinerante por la UPV- fue expuesto en la Escuela de arquitectura de Valencia (ETSA) y en la Escuela de Administración y Dirección de Empresas (ADE) coincidiendo con el día de la infancia y pudiendo ser visitada por los niños que acudieron a participar en los talleres destinados a escolares (Figura 1).

Figura 1. Exposición en Escuela de Administración de obras y empresas (ADE) en la Universitat Politècnica de València

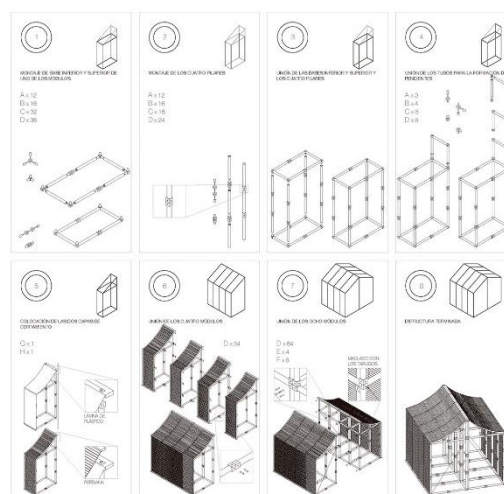
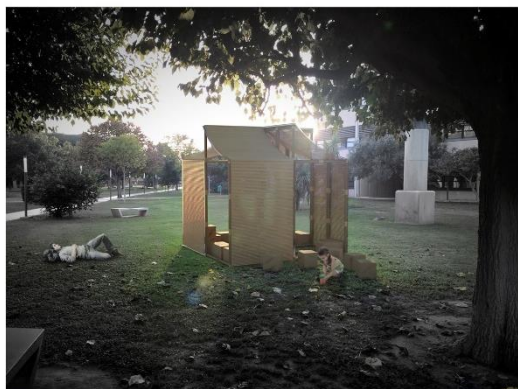


Fuente: Imágenes propias.

Los resultados evidenciaron que la interpretación del enunciado era muy abierta, aunque el propio enunciado de la convocatoria: “*Play-house*” sugiriera la construcción de un objeto, más próximo al diseño de una casa, que a la construcción de un lugar. Algunas propuestas planteaban un objeto en el paisaje, como el proyecto ganador, mientras otras diseñaban objetos de menor escala, manipulables, de tal forma que se podían situar y relacionar de formas distintas construyendo un lugar. Si el proyecto ganador “*Tuberhouse*” (Figura 2) tenía una implantación concreta en el lugar, el proyecto con el lema “*Block-land*” (Figura 3) explora las posibilidades de una pieza que se manipula para construir diversas configuraciones que permiten la percepción y el juego diverso estimulando la imaginación.

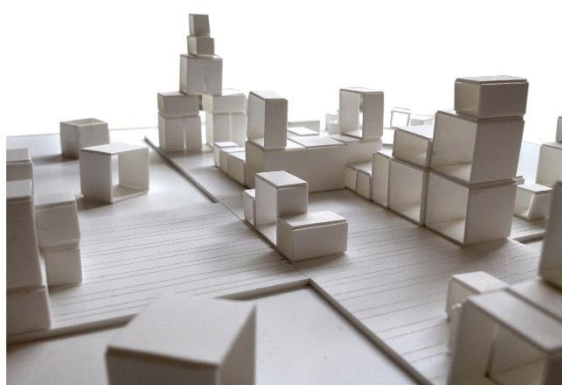
Por otra parte, la propuesta ganadora presenta- y por lo tanto reclama- un lugar acotado, resguardado, que recuerda más bien las necesidades de protección frente a las miradas adultas, mientras que el segundo proyecto se construye mediante unas piezas para que niños y niñas construyan su propio lugar y sean los protagonistas y las protagonistas en la construcción del espacio.

Figura 2. Propuesta ganadora: “*Tuber-house*”. Presentada por: Rubén Ortega Gonzalez y Miquel Lloret Gandía



Fuente: Publicación concurso Playhouse 2016.

Figura 3. Mención: **“Block-land”**. Presentada por: Bárbara Cánovas, Eugenia Mompó, Maite Solbes, Eva Tortajada



Fuente: Publicación concurso Playhouse 2016.

### 3.2 Play-house en los huertos urbanos de Benimaclet

En este segundo concurso llevado a cabo en el curso 2016-17 se propuso la realización de un espacio para los niños en colaboración con la comunidad de hortelanos y hortelanas en los Huertos Urbanos de Benimaclet: un espacio auto gestionado, en funcionamiento desde el año 2012 que supone un lugar de convivencia en el que las personas que deseen comprometerse puedan cultivar sus hortalizas y verduras, a la vez que disfrutar de una vida en comunidad basada en el intercambio, la colaboración, el mutuo respeto, la solidaridad y el disfrute.

Las personas involucradas plantearon la posibilidad de habilitar una parte de la zona común para el disfrute de niños y niñas de dos a diez años. El concurso solicitaba un pequeño recinto cuya materialidad venía definida como punto de partida. Se trataba de trabajar principalmente con tabloncillos de madera provenientes del desmontaje de *palets* cuyas dimensiones son: 140x10x2.2 cm.

Así pues, el concurso incorpora una realidad y necesidad concreta, y la visita al lugar permite tener relación con algunas personas que gestionan el espacio (Figura 4).

Las normas de presentación y las condiciones de montaje reúnen las mismas características que el concurso previo. El número de participantes fue de 54 y el número de proyectos 24. Se realizó una

exposición con los resultados en la UPV y en ADE, aunque la construcción no pudo llevarse a cabo por falta de tiempo del equipo ganador.

**Figura 4. Visita al emplazamiento “Huertos Urbanos”. Benimaclet**



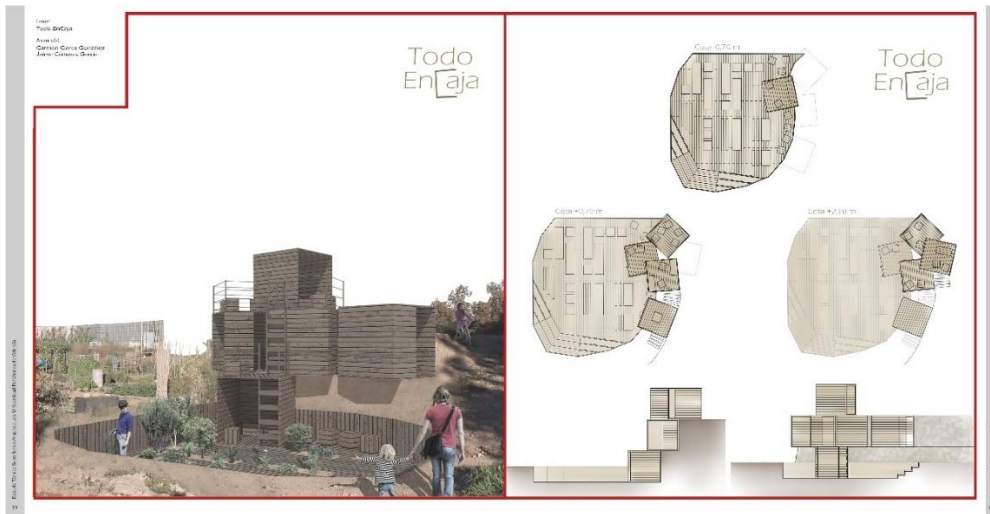
Fuente: Imágenes propias.

Tanto el proyecto ganador “Todo En Caja” (Figura 5) como el primer accésit “Cañas y Barro” (Figura 6) tienen como bases la sencillez y la viabilidad de su construcción. Crean un espacio para la diversión infantil que se integra y dialoga con el emplazamiento en que se encuentra, generan dos zonas distintas, la que aprovecha el desnivel y está en contacto con la tierra y una segunda zona construida a base de tabloncillos de madera que ofrece múltiples opciones para el entretenimiento de niños y niñas. El proyecto se extiende entre la zanja y el desnivel existente con el objetivo de proporcionar diferentes visuales y experiencias.

Las propuestas plantean la construcción de un espacio que se pueda manipular con la intervención de la infancia. Deja un espacio de libertad y creatividad para esta, incluso se plantean propuestas muy abiertas que permitan la intervención de las personas usuarias y acaben conformando los espacios que necesiten. Solamente el hecho de proveer un material reciclado-que el colectivo de los Huertos Urbanos tiene- y que se puede manejar con ayuda de jóvenes, ya posibilita otro tipo de construcción. En la propuesta “Cañas y barro” las propias condiciones del lugar indican las decisiones: el terraplén y el foso natural facilitan una doble estancia/altura dentro del espacio, la zona de juego y la de lectura. Además, con el reciclaje de cajas de madera o cestas de plástico de colores -que utilizan los hortelanos y las hortelanas para recoger el fruto de sus huertos- se ofrece a niños y niñas la posibilidad de organizar el lugar como consideren, se les anima a interactuar con los objetos, a jugar y explorar el entorno creando un nuevo mundo (Figura 7).

**Figura 5. Propuesta ganadora “Todo En Caja”. Presentada por: Carmen Clares González y Jaime Cánovas García**





Fuente: Publicación concurso Playhouse 2018.

Figura 6. 1er accesit “Cafías y barro”. Presentada por: Paola Argente Bori, Jacobo Martínez Castilla y Ángeles Torres Pérez



Fuente: Publicación concurso Playhouse 2018.

### 3.3 Play-house escuela infantil Patufet

En este tercer caso, el Aula de Infancia y Adolescencia de la UPV, y el Departamento de Proyectos Arquitectónicos colaboraron con una escuela infantil “El Patufet”<sup>2</sup> para imaginar y concebir un espacio de juegos para el patio de la escuela. Ubicada en el barrio de Ruzafa, ha promovido siempre una relación muy significativa entre el niño y su entorno más próximo, desdibujando en muchas ocasiones los límites entre escuela y barrio, convirtiendo la escuela en un espacio de participación, donde son trabajados por igual tanto los intereses educativos de las familias como los objetivos y contenidos de la propia escuela.

<sup>2</sup> La escuela Patufet, “con más de cuarenta años dedicada a la educación infantil de cero a seis años, tiene como uno de sus objetivos la construcción de una pequeña comunidad donde el niño se sienta feliz e identificado, donde se garantizan los derechos de los niños y las niñas, gracias a una metodología de trabajo fundamentada en la colaboración e implicación conjunta de educadores y familiares”.

Dentro de ese espacio, el juego se convierte en el centro de la vida en comunidad. Un juego libre, no estructurado, que permite a niños y niñas descubrir el mundo y lo que hay en él, asumiendo su particular ritmo.

Conscientes de que el espacio del patio escolar debe responder a las distintas sensibilidades, a la pluralidad de personalidades y a las distintas etapas en el desarrollo de niños y niñas; el concurso solicitaba la propuesta de una construcción o construcciones que permitieran a niños y niñas de uno a tres años: refugiarse, leer, saltar, escalar, correr o balancearse, aproximarse a la naturaleza, donde se facilite manipular, tocar y experimentar con las manos distintas materias, descansar, relacionarse y soñar, juego libre y en movimiento, pintar en comunidad, definiendo un soporte que permita la expresión de sus sueños y un espacio para la experimentación musical.

Además, lo proyectado debía ser resistente a la intemperie (aunque no necesariamente estanco), porque se podía guardar dentro de la escuela, se recomendaba la utilización de material reciclado y ser susceptible de ser desmontado, transportado y reconstruido en otro lugar.

En este caso el concurso incorpora una nueva realidad y necesidad concreta: la mejora de un patio escolar. La visita a la escuela infantil permite tener relación con las maestras y pedagogas que trabajan en el centro (Figura 7). Las normas de presentación se mantienen y las condiciones para el montaje incorporan a la resistencia a la intemperie la recomendación de utilización de material reciclado. Se presentaron 11 propuestas con un total de 35 participantes en los distintos equipos. El fallo del concurso coincidió con el inicio del confinamiento provocado por la pandemia, y no se pudo realizar exposición ni la construcción se llevó a cabo.

Figura 7. Visita al emplazamiento escuela infantil: "El Patufet"



Fuente: Imágenes propias.

En este caso las soluciones apuestan por generar elementos para que los niños y las niñas puedan crear construcciones y reglas sociales a través del juego en un pequeño patio escolar.

De las dos propuestas ganadoras exquo, "Bueno está el patio" plantea unos muebles móviles para que puedan ser utilizados por niños y niñas de forma libre, y en el planteamiento se hace referencia al juguete y al juego indefinido, aleatorio, aquel que surge de la mirada distinta del niño o la niña, sin normas ni instrucciones.

Y dentro del espacio del patio, que es una sucesión de pequeños espacios, que se comprimen y se ensanchan, que invitan a correr o sentarse, se dibujan unos muebles capaces de albergar tanto lo que ya está, como de dar pie a lo que puede estar; se calzan con ruedas y con un sistema sencillo de anclajes se crean nuevas geometrías dentro de las que ya estaban (Figura 8).

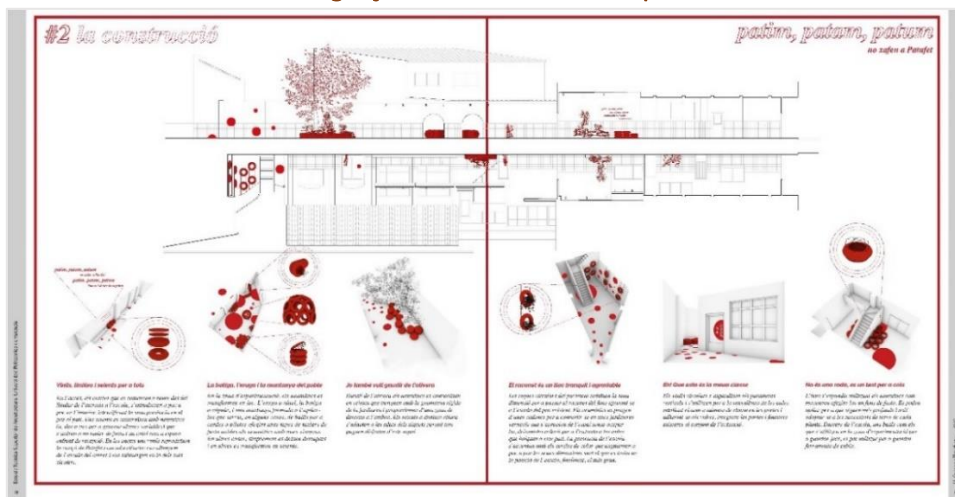
Figura 8. Propuesta ganadora: ¡Bueno está el patio! Presentada por: Raquel Patricia Cullen La Rosa, Elena Llácer Velert, Miguel Morillas Machetti y Pablo Muñoz Vazquez



Fuente: Publicación concurso Playhouse 2020.

Y junto a esta propuesta “Patim, patam, patum” apuesta por un elemento reciclado: neumáticos, que invita a utilizaciones diversas, que potencia la creatividad y el juego. Y se plantean como lugares para esconderse, sentarse, hacer túneles, construir escaleras... potenciar el juego informal. Si bien, no es un buen material porque el plástico tiene a anidar insectos, la idea de utilizar una pieza versátil, que el niño o la niña pueda manipular con la ayuda de personas adultas posibilita la aparición de nuevas rutinas y potencia la experimentación y la cooperación (Figura 9).

Figura 9. Propuesta: “Patim, patam, patum” Presentada por: Alicia Marco Zuriaga, Mar Monfort Vengut y Eduardo V. Puertes Espert



Fuente: Publicación concurso Playhouse 2020.

### 3.4 *JugaPatraix*

Y finalmente, el último concurso realizado ha sido Play-Street, vinculado con el proyecto *JugaPatraix-la ciutat como a espai vivencial*<sup>3</sup> financiado en la Convocatoria de subvenciones para el desarrollo de proyectos de innovación orientados a *Missions* en la ciudad de Valencia<sup>4</sup>.

*PlayStreet: a jugar a la calle*, propone reflexionar sobre el espacio urbano -como territorio de la infancia- y el sobre el juego -a través de propuestas de micro intervenciones de acupuntura urbana sobre los elementos existentes-, que fomenten y diversifiquen la interacción, el juego y la imaginación en la experiencia urbana de la infancia. Como se indica en la convocatoria del concurso: “no se pide un pabellón, un parque infantil, un juego que parezca un barco, una casa o un alien recién aterrizado”. Se buscan propuestas que añadan, customicen, *hackeen*, alteren, transformen lo ya existente, entendiendo el barrio y sus elementos como tablero de juego. Las propuestas ganadoras fueron construidas por parte del equipo de *JugaPatraix*, con la supervisión de la persona o equipo autor, y formaron parte de las intervenciones del Festival Urbano *JUGAFest Patraix*<sup>5</sup>.

El objetivo del equipo de *JugaPatraix* consistía en ver, entender e intervenir en la ciudad desde los ojos de la infancia. Una experiencia urbana, la de la infancia, eminentemente vivencial y polisensorial, donde los recorridos cotidianos son espacios y tiempos de experimentación, de descubrimientos, de presente y de presencia. La infancia no concibe el recorrido como un camino -simplemente de paso o que lleva a un destino rápidamente-, sino que el propio camino es el destino, la aventura, el campo de juego, imaginación, aprendizaje y encuentro<sup>6</sup> (Figura 10).

Figura 10. Niños y niñas jugando por las calles y la plaza del barrio de Patraix

---

<sup>3</sup> *Juga Patraix* es un proyecto de Innovación Social y Urbana coordinado por la escuela infantil El Trenet Coop. V. y Fent Estudi Coop. V., en el que colaboran el AFA de la escuela infantil, la ETSAV de la UPV y el Festival de Artes de Patraix y que está financiado por el Ayuntamiento de València. <https://fentestudi.com/portfolio/jugapatraix-la-ciutat-com-a-espai-vivencial-innovacio-social-i-urbana/>

<sup>4</sup> Es un programa que propone un nuevo modelo de gobernanza. <https://www.missionsvalencia.eu/missions/?lang=es>

<sup>5</sup> *JUGAFest Patraix* es un festival urbano que se llevó a cabo del 11 a 20 de noviembre de 2022.

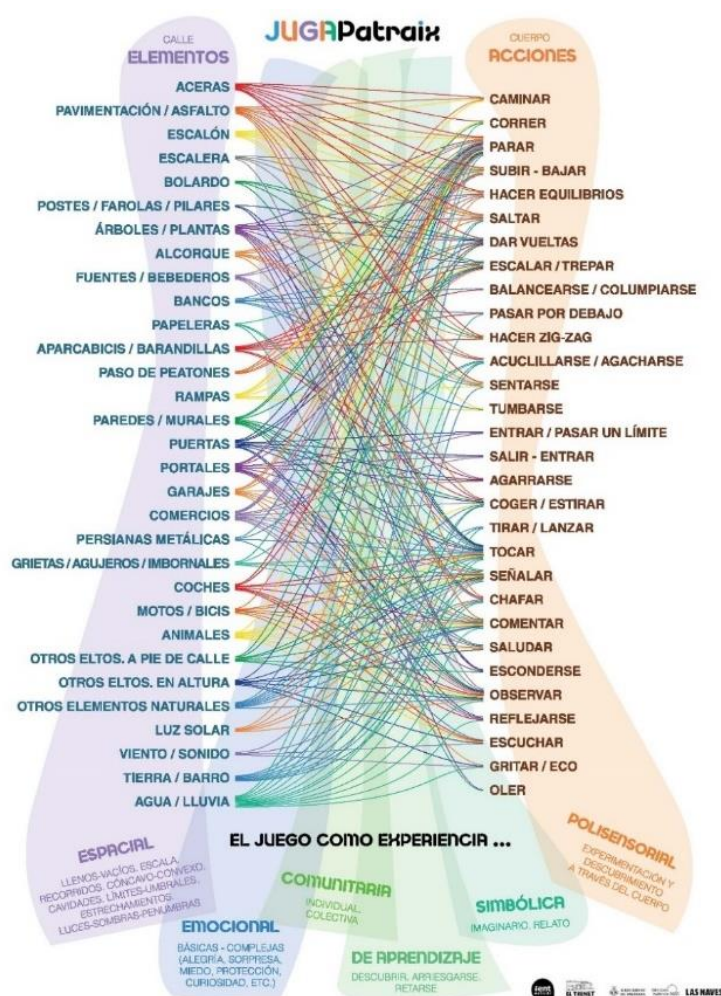
<sup>6</sup> La convocatoria, en este caso, con el objetivo de reforzar la economía local y de proximidad, así como fomentar la interacción de las personas concursantes con la dinámica del barrio y su vecindario propuso que los materiales a utilizar se tenían que poder obtener en los comercios del distrito de Patraix (distrito 8), que incluye los barrios de Patraix, Sant Isidre, Vara de Quart, Safranar i Favara. De esta forma, para elegir materiales, se aconsejaba visitar el barrio y los comercios especificados con un presupuesto máximo de material de mil euros.



Fuente: Fent Estudi.

Además, lo proyectado debía concebirse como una intervención susceptible de ser construida, y desmontada, con una limitación de volumen total de todas las piezas que componían la instalación, planteando una propuesta material con un tiempo de ejecución máximo estimado de 15 días. Las instalaciones podían ser exentas o tener como elementos de apoyo o sujeción el mobiliario urbano existente, las aceras y las fachadas del área de intervención. Las sujeciones y apoyos de las intervenciones debían ser mecánicas, posibilitar su montaje y desmontaje, sin dañar los elementos de soporte, y se proponían dos lugares de intervención: una plaza y una calle, y el número de propuestas total fue de 12 y 10 respectivamente con 45 participantes en total.

Figura 11. ¿Cómo interacciona la infancia de 1 a 3 años con el espacio público a través del juego



Fuente: La versión interactiva de esta infografía se puede consultar en la web del proyecto [www.jugapatraig.com](http://www.jugapatraig.com)

La fase de observación y análisis se desarrolló de enero a junio de 2022 y tuvo como objetivo descubrir “El Patraix de la Infancia”. A través de una metodología con varias herramientas de observación, escucha, documentación y sistematización se obtuvo información sobre cómo ven y vivencian las personas pequeñas el espacio público. Entre las herramientas utilizadas se encuentran las “derivadas lúdicas”<sup>7</sup> y el análisis documental de videos remitidos por los familiares. También se incluye el análisis urbano del barrio, identificando los recorridos más utilizados de ida y vuelta a la escuela infantil y los elementos más representativos del barrio para la infancia, reflejados en el mapa de la niñez.

Igualmente se llevan a cabo actividades para incidir en la importancia del juego para el desarrollo de las personas pequeñas y para la creación de ciudades diversas e inclusivas, realizando una serie de entrevistas a personas expertas, además de talleres con personas adultas y actividades intergeneracionales de juego y memoria.

Con todas estas herramientas y actividades se construyen las gafas de la niñez- un programa de usos determinado por acciones y su relación con los elementos urbanos- con las cuales poder ver la ciudad desde la realidad y vivencia de las personas más pequeñas (Figura 11).

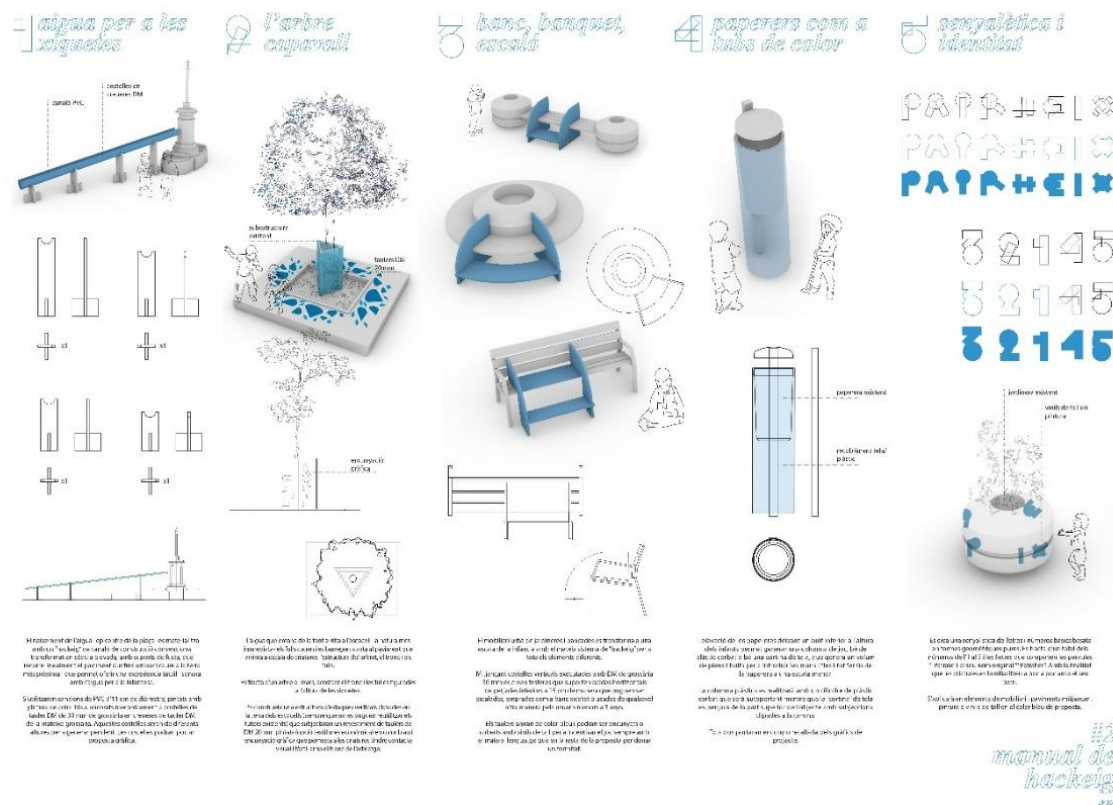
La propuesta ganadora, denominada: “Pa-tra-ix!”, (Figura 12) parte del hecho de que el barrio era una alquería musulmana formada por unas pocas casas situadas cerca de una acequia o ramal de agua permitiendo el desarrollo agrícola de la zona sur de Valencia generando un núcleo poblacional que

<sup>7</sup> DERIVAS LÚDICAS es un proyecto de arte y cultura para niños y niñas de 0 a 3 años. Es una propuesta experimental para poner en valor la cultura de la infancia y hacer emerger su visión del mundo.

se consolidó con el paso del tiempo para formar parte de la ciudad de Valencia. Y con esta voluntad de recuperar la memoria del lugar, la fuente se convierte en el punto de partida de un recorrido que dialoga con otros elementos de la plaza: arboles, papeleras, bancos, pavimentos y mobiliario que forman parte de la experiencia urbana y se transforman -mediante pequeñas variaciones e incorporaciones- en espacios amables para la infancia.

Estas alteraciones permiten que la infancia los descubra subiendo a los bancos para saltar, tocando el agua y jugando con ella, corriendo o saltando en los charcos que el agua genera. Mediante la modificación de estos elementos urbanos, se provoca una nueva interacción que fortalece el vínculo vecinal y comunitario que todavía existe en el barrio (Figura 13).

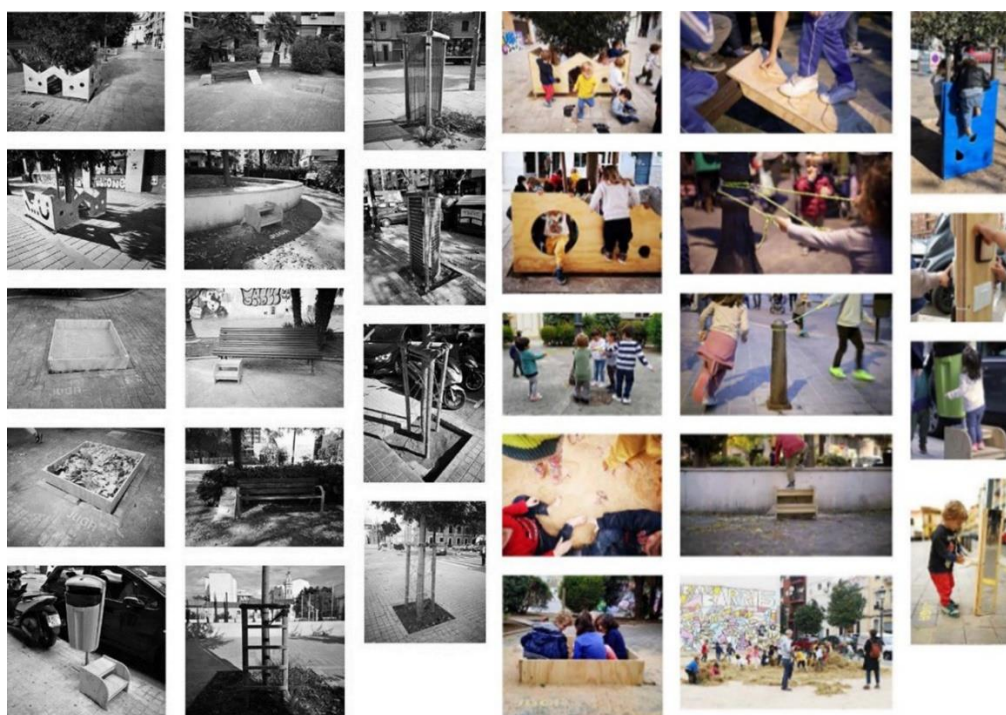
Figura 12. Propuesta "Pa-tra-IX!" presentada por: Eduardo Puertes Espert y Alicia Marco Zuriaga



Fuente: Propuestas del concurso <https://jugapatraix.com/disseny-i-construccio-intervencions-jugables/#dos-dos>

Por otra parte, el proyecto ganador "Tornar als carrers" que interviene en la calle, es una secuencia de espacios que aprovechan el mobiliario existente para generar otras relaciones a través del juego. La utilización de cuerdas, pinturas, telas, permiten interaccionar con los elementos urbanos de un modo imprevisible, invitando y estimulando la imaginación de los niños (Figura 14).

Figura 13. Imágenes de las intervenciones realizadas en el barrio de Patraix



Fuente: <https://jugapatraix.com/accio-i-celebracio-el-jugafest/>. Material elaborado por Fent Estudi

Figura 14. Propuesta “Tornar als carrers” presentada por: Rocío Olivares Castellano y Laia Salort Sánchez



Fuente: <https://jugapatraix.com/disseny-i-construccio-intervencions-jugables/#dos-dos>

El equipo ganador plantea un espacio con diversas intervenciones pequeñas, haciendo uso de lo existente y permitiendo otra relación con esos elementos. Y aparece el agua, la arena, zonas verdes,



recorridos distintos, y relaciones diferentes con los bancos, los árboles, los maceteros, las farolas, haciendo descubrir que es posible lecturas distintas de estos elementos (Figura 12).

#### 4. Miradas cruzadas

En este apartado, una mirada cruzada sobre el planteamiento, el desarrollo y los resultados de estas cuatro convocatorias a lo largo de casi 8 años, muestra una evolución hacia una participación y consideración de la infancia, que va más allá de tener la voluntad de hacer algo para ella.

Si se presta atención a los objetivos planteados en las convocatorias de los concursos (Tabla 2), se evidencia una evolución desde un planteamiento más abstracto, con actividades idealizadas sobre las acciones de los niños y las niñas en sus juegos como “mirar el cielo para descubrir las nubes y las estrellas”, hacia la incorporación de actividades concretas en el concurso de “*Play-house* Huertos Urbanos”, como: “tener un mural que de soporte para sus sueños pintados” y en el “*Play-house* del Patufet” con la incorporación de “un espacio para la experimentación musical”; y finalmente se enriquece con un “mapa de acciones” fruto de la observación de los niños y las niñas en el concurso “*Play-Street* en Patraix”.

Y estas modificaciones en el programa son debidas a la integración de distintos colectivos en el desarrollo del proyecto (Tabla 1). En el primer concurso *Play-House* se cuenta con la colaboración del Aula Infancia y Adolescencia<sup>8</sup>, se continua en un segundo concurso con conversaciones con usuarios y usuarias de los Huertos Urbanos que incorporan acciones más concretas, para llegar al concurso del Patufet donde la comunidad educativa, gracias a una observación diaria, atenta sobre lo que la infancia necesita, ofrece información sobre las actividades formativas para la infancia. Son las maestras, las que se convierten en las trasmisoras, aunque todavía se hace un espacio “para” la infancia. Y es en el último concurso *Play-Street*, gracias a la colaboración con el colectivo Fent Estudi, y dentro de un marco de proyecto de innovación social, donde se da un paso más para llegar a la construcción de un espacio “con” los niños con la generación del mapa de acciones que vincula actividades con lugares y mobiliario urbano.

Y debido a este trabajo conjunto con otros agentes, los jurados varían su composición. Mientras que en el primer concurso solo hay una educadora de centro infantil junto con seis arquitectos y arquitectas; en el segundo se conforma con dos hortelanos y cuatro profesionales de la arquitectura; en el tercero se incorpora al grupo de profesionales citado un colectivo que trabaja en procesos de participación junto con dos educadoras del centro infantil el Patufet; y finalmente en el concurso de *Play-Street* en el jurado se incorporan: una maestra y miembro Milimbo<sup>9</sup>, una persona de la cooperativa El Trenet, una del colectivo Fent Estudi, una del AMPA del Trenet<sup>10</sup>, una de Makea tu vida<sup>11</sup> y una vecina/o del barrio equilibrando la relación entre profesionales de la arquitectura y otras personas involucradas en el uso de estos espacios y en el cuidado de la infancia (Tabla 1).

Por otra parte, hay una cuestión relevante y está la convocatoria del concurso, en el enunciado, ya que las palabras indican o parecen propiciar ciertos enfoques. El primer concurso plantea con su enunciado un espacio de seguridad; el *play-house* se piensa como “una casa” un lugar de protección para los niños (Hart, 1993). Y son las propuestas del alumnado las que abren una nueva interpretación, ofreciendo posibilidades de construir el lugar mediante piezas manipulables por la infancia, de acuerdo con Fjørtoft (2004) y Brussoni *et al.*, (2012).

---

<sup>8</sup> Cátedra de empresa en la UPV [https://www.catedrainfanciaadolescencia.es/la-catedra/...](https://www.catedrainfanciaadolescencia.es/la-catedra/)

<sup>9</sup> Colectivo compuesto por Trinidad Olcina y Juanjo Oller, se dedican a la creación de juegos. Organizadores de la exposición en el Centre del Carme: Play with Design, <http://www.milimbo.com/>

<sup>10</sup> Escuela infantil cooperativa valenciana en el barrio de Patraix, Valencia.

<sup>11</sup> Makea Tu Vida es una entidad sin ánimo de lucro de carácter social y educativo, que trabaja en el territorio que existe entre los mundos del Diseño y la Ecología. <https://www.makeatuvida.net/makea/>

Por el contrario, en el segundo concurso, las respuestas se ven condicionadas por el lugar. Junto a *Play-house* aparecen los términos: huertos urbanos, que introducen las connotaciones que estos espacios tienen.

El hecho de ocupar un lugar abandonado, un espacio residual próximo a los huertos de Benimaclet, invita a plantear el *play-house* como un espacio de experimentación porque se encuentra en un recinto acotado, limitado, pero menos urbano.

Se pasa de la construcción de un espacio de cobijo a un espacio de aventura con la integración del terraplén en la definición del proyecto. Se acercan más a las propuestas de los *adventure playgrounds* y ofrecen mayor atractivo, en la línea de Withagen *et al.* (2012) y Sandseter *et al.* (2023), porque implican expectativas más arriesgadas, como supone el cambio de nivel o la opción de utilizar cajas para crear otros espacios.

Estas propuestas enlazan con el pensamiento de Froebel por su idea del aprendizaje en el exterior y a través de la experimentación de la naturaleza- aunque de una forma menos idealizada-, pero también enlaza con otras corrientes pedagógicas, como las planteadas por María Montessori, donde el niño gestiona su aprendizaje a través de la manipulación de materiales, incluso de aquellos que encuentra en el lugar.

Se podría decir que, en este caso, los resultados apuestan por construir una ciudad infantil, alternativa que presenta espacios de escala más reducida, al tamaño del niño, generando unas relaciones espaciales con el exterior que conllevarán una experimentación mayor.

Posteriormente, en las propuestas para *Play-house* en la escuela infantil del “Patufet”, la sucesión de espacios comprimidos y dilatados a lo largo del patio, fruto de los vacíos que las construcciones que lo rodean permiten al estudiantado un diálogo con ellos, buscando sombras, cobijos, saltos: experimentación, al fin y al cabo, a través del espacio común que el patio ofrece. El foco se pone en el comportamiento que permite (Prieske *et al.*, 2015), no siendo la forma lo que importa.

Sin embargo, sin duda alguna, los espacios que más potencian el juego libre son los que se proponen en el último concurso, bajo el título *Play-Street*, ya que la palabra casa es sustituida por “calle” haciendo alusión al espacio urbano. Y en estos se enriquecen las propuestas y aparecen el agua, la arena, zonas verdes, recorridos distintos, que implican relaciones diferentes con los bancos, los árboles, los maceteros y las farolas (Figura 12, 13, 14); hace que la calle, como elemento de conexión entre espacios, potencie su uso y recupere cualidades para estar o disfrutar de ella (Gehl, 2006). Se trata más de una apropiación o transformación de los elementos circundantes más que de una ocupación del lugar.

Y finalmente, si se atiende a la financiación, ejecución y difusión (Tabla 3), se observa que en el concurso *Play-Street*, hay un mayor apoyo económico con la ayuda concedida por el Ayuntamiento de Valencia; la construcción del espacio cuenta con la colaboración de distintas entidades y colectivos, que involucran a vecinos y vecinas del barrio y se incorporan parte de las acciones dentro de un festival cuyo objetivo es dar mayor difusión y remover conciencias que abran el debate social y político sobre la construcción de la ciudad (Cranz, 1982).

Y el proceso de construcción que comienza con el trabajo, únicamente, del equipo ganador, pasa a convertirse en una actividad colectiva realizada entre diversos participantes: colectivos creativos, colectivo Fent Estudi, estudiantes de arquitectura y habitantes del barrio.

Y de igual modo que en inicio la difusión comienza con una exposición del primer concurso *Play-House* en la Universitat Politècnica de València, se llega a la construcción y transformación de un espacio urbano con la complicidad de todo el barrio: los comercios próximos, los adultos, los animales de compañía, los agentes sociales, la universidad, y otros colectivos que participan en un festival: *JugaPatraix*.

Y es así como la ciudad puede atender a la diversidad de la población, cuando cualquier acción en ella nos hace cuestionar el espacio urbano y la vida en él (Gibson, 2014).

Tabla 1. Concursos realizados, curso, lugar, colaboraciones y jurados

Concurso	Play-house	Play-house-Huertos urbanos	Play-house-El Patufet	Play-Street
Curso	2014-15	2016-17	2019-20	2022-23
Lugar	UPV, universidad	Benimaclet, huertos urbanos	Patufet, escoleta infantil	Barrio de Patraix, espacio urbano
Colaboraciones	Aula infancia y adolescencia, UPV	- Aula infancia y adolescencia - Colectivo Huertos urbanos	- Aula infancia y adolescencia - El Patufet	-Escoleta el Trenet -Cooperativa de Patraix -AFA de la Escoleta - Fent Estudi Coop.
Jurado	6 arquitectos o diseñadores -Educadora, directora del Centro de Acción Educativa Singular de Nazaret	4 arquitectos - 2 hortelanos designados por los HUB	4 arquitectos -Fent Estudi (Estudio de arquitectura trabaja en procesos participación) -2 Educadoras del Centro Patufet	4 arquitectos -Maestra y miembro Milimbo -Persona de El Trenet Cooperativa -Persona de Fent Estudi Coop. V. -Persona del AMPA del Trenet -Persona designada por Makea tu vida -Vecina/o del barrio

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Objetivos en los concursos realizados, edad usuarios y condiciones

	Play-house	Play-house-Huertos urbanos	Play-house-El Patufet	Play-Street
Objetivos	- Refugiarse en un espacio concebido para ellos en el que todo esté al alcance de sus posibilidades - Tener contacto con la lectura y descubrir otros mundos gracias a los libros - Mirar el cielo y descubrir las nubes y las estrellas - Aproximarse a la naturaleza y a través de ella ser conscientes del paso del tiempo -Descansar, relacionarse y soñar	-Tener una sombra que les permita ampararse de los rayos del sol en verano -Tener un cobijo que los mantenga al amparo del viento en invierno -Disponer de espacios para almacenar sus cosas -Jugar, reír y disfrutar -Tener un mural que dé soporte a sus sueños pintados	-Saltar, escalar, correr o balancearse. -Aproximarse a la naturaleza, en donde se facilite manipular, tocar y experimentar con las manos distintas materias. -Juego libre y en movimiento. -Pintar en comunidad, definiendo un soporte que permita la expresión de sus sueños. -Un espacio para la experimentación musical.	- Mapa de acciones
Edad usuarios	Entre 4 y 12 años	Entre 2 y 10 años	Entre 1 y 3 años	De 1 a 3 años
Condiciones	No puede superar 3.66*3.66*3.66	Utilizar tabloncillos de palets	Recomendado material reciclado	Recomendado utilizar material de los negocios del barrio

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. Normas de presentación, criterios de valoración, ejecución, financiación y difusión

	Play-house	Play-house-Huertos urbanos	Play-house-El Patufet	Play-Street
Normas de presentación	2 DIN A2 (máximo 2 o una superficie equivalente). Breve memoria 800p	2 DIN A2 (máximo 2 o una superficie equivalente). Maqueta, escala libre Breve memoria 800p	2 DIN A2 (máximo 2 o una superficie equivalente). Maqueta, escala libre Breve memoria 800p	2 DIN A2 (máximo 2 o una superficie equivalente). Breve memoria 800p
Proyectos presentados	42	23	11	22
Alumnos participantes	64	51	35	45
Criterios valoración	No se indican	No se indican	No se indican	Se aportan criterios
Ejecución	Alumnos ETSA	No	No	Alumnos y colectivos participantes en JugaPatraix
Financiación	Ayudas Propuestas de acciones culturales Departamento proyectos arquitectónicos	No se contempla	Departamento proyectos arquitectónicos	Ayuntamiento de Valencia y Cátedra Infancia y Adolescencia
Exposición	UPV (ETSA Y ADE)	UPV (ETSA Y ADE)	EL PATUFET	BARRIO PATRAIX
WEB	<a href="#">Link 1</a>	<a href="#">Link 2</a>	<a href="#">Link 3</a>	<a href="#">Link 4</a>
Catálogo	SI	SI	No	No

Fuente: Elaboración propia.

## 5. De Playhouse a JugaPatraix

Tras esta revisión de los planteamientos, los objetivos del concurso, y los resultados de las propuestas ganadoras de los concursos se constata una visión de la infancia y el espacio arquitectónico y urbano muy diversa, y no fija un momento en un tiempo, incorpora cuatro registros o papeles diferentes, el que mira a la infancia y le ofrece posibilidades- desde una idealización de la misma- el que genera un diálogo con la comunidad que vela por las necesidades de la infancia, pero no interactúa con ella, el que analiza los espacios donde la infancia se educa e interacciona con el equipo docente, y finalmente, el que genera nuevas formas de utilizar el espacio a partir de la realidad urbana y de la observación de la infancia en su interacción con ella para proponer una nueva ciudad. La infancia se convierte en la inspiración, es la usuaria y la que da las claves para la transformación de la ciudad.

A lo largo del planteamiento de estos concursos, va adoptando una posición más central, para convertirse en la protagonista del espacio transformado, y entender que el espacio urbano es a la vez experiencia, transformación y aprendizaje dinámico de gran impacto en la memoria. No se trata de generar espacios “para” la infancia, sino “con” la infancia. Como se ha visto, mientras en los primeros concursos se ponía el foco en el cobijo, en la construcción de una casa o recinto, en los últimos concursos se pasa a construir en un espacio progresivamente más común, a medida que las políticas urbanas van apostando por espacios más seguros e inclusivos.

Del patio escolar se sale a la ciudad, de las conversaciones con las maestras se pasa a la observación directa con los niños, y las necesidades no vienen de interpretaciones, sino de traducciones, de

experiencias vividas, de la interacción que los niños y las niñas hacen con el espacio público a través de las “derivadas” o paseos por la ciudad. Y ahí la sociedad en su conjunto: los y las comerciantes, los padres y madres que los acompañan en sus recorridos, los usuarios y usuarias del espacio público, todos y todas, se convierten en agentes involucrados. Se observa una evolución hacia un programa de usos determinados por acciones de la infancia, por lo tanto, que atienden a su “imaginación”. Se podría decir que hay un progresivo acercamiento a Dewey y Sørensen y un distanciamiento de Froebel y las propuestas más abstractas de Isamu Noguchi y Aldo van Eyck.

Llegados a este punto se puede concluir que se observa una evolución en las condiciones de los concursos que permiten el desarrollo del juego “propiciando oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento” ya que en el último concurso es el niño el protagonista de la ciudad junto a otros actores. Y a su vez se han ido indicando qué circunstancias y características en las convocatorias de los concursos potencian una aproximación al espacio a través de la acción y un distanciamiento del objeto que permiten progresar desde planteamientos que potencian la protección hacia aquellos que priorizan la socialización y la participación de los niños y niñas en la ciudad.

Así pues, quizás, lo más importante de esta revisión de propuestas sea la relación entre todos estos factores que posibilitan un cambio de actitud que se manifiesta en los resultados, invitando a la exploración de otras vías de trabajo gracias a la participación y no la mera consideración de la infancia. Aprender de estos procesos y de las condiciones que los favorecen podría ser un referente para la convocatoria de actuaciones en la ciudad. ¿Será posible que en un futuro, no sean intervenciones puntuales que actúan como motores o provocadores de una reflexión colectiva sobre la ciudad para convertirse finalmente en un modo de construir la ciudad? Tal vez sea un camino que permita recuperación de un espacio público para todos y todas para una nueva definición y construcción de una ciudad más inclusiva.

## Agradecimientos

Los autores de esta investigación agradecen el apoyo del Departamento de Proyectos arquitectónicos de la Escuela de arquitectura de Valencia y la Cátedra Infancia y Adolescencia de la Universitat Politècnica de València, contribuyendo en la realización y financiación de los concursos objeto de la investigación. Asimismo, agradecemos las valiosas aportaciones y comentarios realizados por los revisores para la mejora del presente trabajo.

## Autoría

La primera autora ha participado en el desarrollo de todos los concursos llevados a cabo y junto el segundo autor han realizado la labor de investigación de manera colegiada: han establecido el marco teórico, el análisis de los resultados, las reflexiones sobre el tema y las conclusiones. Y de igual modo, tanto en el planteamiento del artículo como en su redacción y revisión han participado los dos autores.

**Conflicto de intereses:** Los autores declaran que no hay conflicto de intereses.

## Bibliografía

- Adams, J., Veitch, J., & Barnett, L. (2018). Physical activity and fundamental motor skill performance of 5–10-year-old children in three different playgrounds. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(9), 1896. <https://www.mdpi.com/1660-4601/15/9/1896>
- Andersson, S. y Hoyer, S. (2001). C. Th. Sorensen: *landscape modernist*. Copenhagen, Dinamarca: The Danish Architectural Press.

- Barnett, L. A. (1990). Developmental benefits of play for children. *Journal of leisure Research*, 22(2), 138-153. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00222216.1990.11969821>
- Bento, G., & Dias, G. (2017). The importance of outdoor play for young children's healthy development. *Porto biomedical journal*, 2(5), 157-160. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2444866416301234>
- Brussoni, M., Olsen, L. L., Pike, I., & Sleet, D. A. (2012). Risky play and children's safety: Balancing priorities for optimal child development. *International journal of environmental research and public health*, 9(9), 3134-3148. <https://www.mdpi.com/1660-4601/9/9/3134>
- Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M., & Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 181-198. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-73782018000100181&script=sci\\_arttext&tng=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-73782018000100181&script=sci_arttext&tng=pt)
- Cohen, D. (2018). *The development of play*. Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315121703/development-play-david-cohen>
- Cooper, A. (2015). Nature and the Outdoor Learning Environment: The Forgotten Resource in Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 3(1), 85-97. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1108430>
- Cranz, G. (1982). *The Politics of Park Design: A history of urban parks in America*. Cambridge, MA: MIT press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5469.001.0001>
- Dewey, J. (1903). Democracy in education. *The elementary school teacher*, 4(4), 193-204. <https://www.journals.uchicago.edu/doi/pdf/10.1086/453309>
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA.
- El-Kholy, S. A., Moustafa, Y. M., & Abou El-Ela, M. A. (2022). Urban Park design and children's physical activity levels: an investigation of design characteristics of green areas and playgrounds. *Journal of Engineering and Applied Science*, 69(1), 93. <https://link.springer.com/article/10.1186/s44147-022-00152-x>
- Eslava, C. y Tejada, M. (2005). *Juego y libertad experimentadora en los sesenta y setenta*. En Territorios de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía. Isabel Canavellas y Clara Eslava (Coords.).
- Flowers, E. P., Timperio, A., Hesketh, K. D., & Veitch, J. (2019). Examining the features of parks that children visit during three stages of childhood. *International journal of environmental research and public health*, 16(9), 1658. <https://www.jstor.org/stable/10.7721/chilyoutenvi.14.2.0021>
- Fjørtoft, I. (2004). Landscape as playscape: The effects of natural environments on children's play and motor development. *Children Youth and Environments*, 14(2), 21-44. [https://www.stichtingoase.nl/literatuur/doc/doc\\_76.pdf](https://www.stichtingoase.nl/literatuur/doc/doc_76.pdf)
- Frost, J. L. (2010). *A history of children's play and play environments: Toward a contemporary child-saving movement*. Routledge.
- Frost, J. L. (2012). The changing culture of play. *International Journal of Play*, 1(2), 117-130. <https://doi.org/10.1080/21594937.2012.698461>
- García, P. S. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*. <https://hal.science/hal-02516612/document>
- García-González, M. C., & Guerrero, S. (2019). Sobre el espacio de juego infantil en la ciudad moderna: Lady Allen of Hurtwood versus Jakoba Mulder. *Ciudad Y Territorio Estudios Territoriales*, 51(200), 311-326. <https://recyt.fecyt.es/index.php/CyTET/article/view/76733>
- Gehl, J. (2006). *La humanización del espacio urbano: la vida social entre los edificios* (Vol. 9). Reverté.
- Gibson, J. J. (2014). *The Ecological Approach to Visual Perception: Classic Edition*. Psychology press. <https://doi.org/10.4324/9781315740218>

Hansen Sandseter, E. B., Kleppe, R., & Ottesen Kennair, L. E. (2023). Risky play in children's emotion regulation, social functioning, and physical health: an evolutionary approach. *International Journal of Play*, 1-13. <https://doi.org/10.1080/21594937.2022.2152531>

Hart C (1993) *Children on Playgrounds*. State University of New York Press, Albany.

Huizinga, J. (2014). *Homo ludens* ils 86. Routledge.

Iglesias, J. L. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón: Revista de Pedagogía*, 65(1), 103-118. <http://hdl.handle.net/10486/662399>

Krajnović, M., Roth-Čerina, M., & Lončar-Vicković, S. (2023). School Outdoor Spaces as Urban Public Space Activators. Three Case Studies in Croatia. *ACE: Architecture, City and Environment*, 17(51), 11904. <https://doi.org/10.5821/ace.17.51.11904>

Kemple, K. M., Oh, J., Kenney, E., & Smith-Bonahue, T. (2016). The power of outdoor play and play in natural environments. *Childhood Education*, 92(6), 446-454. <https://doi.org/10.1080/00094056.2016.1251793>

Kozlovsky, R. (2007). Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction. *Designing modern childhoods: History, space, and the material culture of children*, 171-190. In *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children; An International Reader*. Marta Gutman and Ning de Coninck-Smith, editors. Rutgers University Press, 2007. <https://www.rutgersuniversitypress.org/designing-modern-childhoods/9780813541969/>

Larriee, S. D. (2011). Playscapes: Isamu Noguchi's Designs for Play. *Public Art Dialogue*, 1(01), 53-80. <https://doi.org/10.1080/21502552.2011.536711>

Montessori, M., & Bofill, M. (1986). *La mente absorbente del niño*. México: Diana.

Mayoral-Campa, E., Pozo-Bernal, M., & Miró-Miró, C. (2021). Paisajes infantiles. La infancia como constructora de un imaginario urbano. *ACE: Architecture, City and Environment*, 16(47), 9945. <http://dx.doi.org/10.5821/ace.16.47.9945>

Muntaner, J. J. (1988). Consecuencias didácticas de la teoría de J. Piaget. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica*, 6. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0212-5374/article/view/3442>

Parra-Martínez, J., Stutzin-Donoso, N., & López Carreño, J. M. (2021). Playgrounds y espacio común. A propósito del juego en la ciudad suspendida. *Proyecto, Progreso, Arquitectura*, 25, 50-67. <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.03>

Prieske, B., Withagen, R., Smith, J., & Zaal, F. T. (2015). Affordances in a simple playscape: Are children attracted to challenging affordances? *Journal of Environmental Psychology*, 41, 101-111. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2014.11.011>

Román Rivas, M., & Salis Canosa, I. (2010). *Camino escolar: pasos hacia la autonomía infantil*. Ministerio de Fomento. [https://cdn.mitma.gob.es/portal-web-drupal/Campanas Comunicacion MITMA/2011/camino\\_escolar\\_guia\\_br.pdf](https://cdn.mitma.gob.es/portal-web-drupal/Campanas Comunicacion MITMA/2011/camino_escolar_guia_br.pdf)

Sandseter, E. B. H. (2009). Affordances for risky play in preschool: The importance of features in the play environment. *Early Childhood Education Journal*, 36, 439-446. <https://doi.org/10.1007/s10643-009-0307-2>

Sandseter, E. B. H., Kleppe, R., & Ottesen Kennair, L. E. (2023). Risky play in children's emotion regulation, social functioning, and physical health: an evolutionary approach. *International Journal of Play*, 12(1), 127-139. <https://doi.org/10.1080/21594937.2022.2152531>

Simó Higuera, M. (2021). *Jakoba Helena Mulder.: La urbanista detrás del Ámsterdam de la posguerra*. [Beca de colaboración convocatoria 2020-2021] Repositorio institucional de la Universitat Politècnica de Catalunya <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/349227>

Shier, H. (1984). *Adventure playgrounds: An introduction*. London: National Playing Fields Association. <https://www.harryshier.net/docs/Shier-AdventurePlaygrounds.pdf>

Solomon, S. G. (2014). *The Science of Play: How to Build Playgrounds that Enhance Children's Development*. University Press of New England. <https://doi.org/10.7721/chilyoutenvi.25.2.0301>

Stutzin, N. (2015). Políticas del playground: los espacios de juego de Robert Moses y Aldo van Eyck. *ARQ (Santiago)*, (91), 32-39. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962015000300005>

Tonucci, F. (2009). Ciudades a escala humana: la ciudad de los niños Cities at human scale. Children's city. *Revista de Educación*, 2009, 147-168. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2009/re2009/re2009-7.html>

Withagen, R., De Poel, H. J., Araújo, D., & Pepping, G. J. (2012). Affordances can invite behavior: Reconsidering the relationship between affordances and agency. *New Ideas in Psychology*, 30(2), 250-258. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2011.12.003>

Whitebread, D., & Basilio, M. (2013). Play, culture and creativity. *Cultures of Creativity. Billund, Denmark: The LEGO Foundation*, 76, 82. <https://www.educ.cam.ac.uk/images/pedal/play-culture-article.pdf>

Zaragoza, M.F. (2021). Ciudad y Derecho: por el reconocimiento del derecho humano a la ciudad. *ACE: Architecture, City and Environment*, 15(45), 10370. <https://doi.org/10.5821/ace.15.45.10370>