






---

# DISEÑO PARTICIPATIVO EN ESPACIOS RECREATIVOS: EL NIÑO COMO DISEÑADOR DE SU CONTEXTO

*Participatory design in recreational spaces: The child as a designer of their context*

*Design participativo em espaços criativos: a criança como designador do seu contexto*

---

Lucía Pazmiño<sup>1</sup> , Estela Samamé<sup>2</sup> , Ana Quinto<sup>3</sup> , Shirley Machado<sup>4</sup>  & Merry Rodríguez<sup>5</sup> 

<sup>1</sup> Facultad de Arquitectura. Universidad Tecnológica Indoamérica. Ambato-Ecuador. Correo: [luciapazmino@uti.edu.ec](mailto:luciapazmino@uti.edu.ec)

<sup>2</sup> Facultad de Arquitectura. Universidad UNASAM. Huaraz-Perú. Correo: [esamamez@unasam.edu.pe](mailto:esamamez@unasam.edu.pe)

<sup>3</sup> PRONIED. Ministerio de Educación. Lima-Perú. Correo: [aquintol@uni.pe](mailto:aquintol@uni.pe)

<sup>4</sup> Analista tributaria. Municipalidad Provincial del Santa. Chimbote -Perú. Correo: [shirleyazmin@hotmail.com](mailto:shirleyazmin@hotmail.com)

<sup>5</sup> Facultad de Arquitectura. Universidad César Vallejo. Huaraz-Perú. Correo: [mjrodriguez@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mjrodriguez@ucvvirtual.edu.pe)

Fecha de recepción: 09 de junio de 2021.

Fecha de aceptación: 27 de agosto de 2021.

## RESUMEN

**INTRODUCCIÓN** En el diseño de los espacios recreativos urbanos se debe realizar con la participación ciudadana para impulsar su identidad. En este artículo se analiza cómo es posible en el caso de estudio el contexto urbano y rural de Chimbote, Perú. **OBJETIVO** Establecer una metodología para el diseño de espacios recreativos de manera participativa. **MÉTODO** El método con el cual se desarrolló esta investigación fue cualitativo, donde se realizaron análisis y comparativas de dos casos de estudio, para así determinar indicios de metodologías por fases que se pueden aplicar. **RESULTADOS** Se pudo establecer y discernir en cuál de las fases del diseño se pueden involucrar de manera protagónica el principal usuario de los espacios recreativos a diseñar. **DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES** como últimas reflexiones, se muestran las diferencias halladas en cada caso de aplicación analizados y cómo el diseño participativo con niños en un contexto urbano se distingue de un contexto rural.

**Palabras claves:** Diseño, participación, niños, espacio, recreación.





## ABSTRACT

**INTRODUCTION** The design of urban recreational spaces must be carried out with citizen participation to promote their identity. This article analyzes how the urban and rural context of Nuevo Chimbote, Peru is possible in the case study. **OBJECTIVE** Establish a methodology for the design of recreational spaces in a participatory manner. **METHOD** The method with which this research was developed was qualitative, where analyzes and comparisons of two case studies were carried out, in order to determine indications of methodologies by phases that can be applied. **RESULTS** It was possible to establish and discern in which of the design phases the main user of the recreational spaces to be designed can be involved in a leading way. **DISCUSSION AND CONCLUSIONS** as last reflections, the differences found in each application case analyzed are shown and how the participatory design with children in an urban context differs from a rural context.

**Keywords:** Design, participation, children, space, recreation.

## RESUMO

**INTRODUÇÃO** A concepção de espaços urbanos de lazer deve ser realizada com a participação do cidadão para a promoção de sua identidade. Este artigo analisa como o contexto urbano e rural de Nuevo Chimbote, Peru, é possível no estudo de caso. **OBJETIVO** Estabelecer uma metodologia para a concepção de espaços recreativos de forma participativa. **MÉTODO:** O método utilizado para desenvolver esta investigação foi qualitativo, onde se procedeu à análise e comparação de dois estudos de caso, a fim de determinar indicações das metodologias que podem ser aplicadas por fases. **RESULTADOS:** Foi possível estabelecer e discernir em qual das fases de concepção o principal utilizador dos espaços recreativos a conceber pode estar envolvido de forma protagonista. **DISCUSSÃO E CONCLUSÕES** Como reflexões finais, mostramos as diferenças encontradas em cada caso de aplicação analisada e como o desenho participativo com crianças num contexto urbano difere de um contexto rural.

**Palavras-chave:** design, participação, crianças, espaço, recreação.

## INTRODUCCIÓN

¿Quién es el diseñador de los espacios que usamos día a día? ¿Es el usuario el factor más importante para la toma de decisiones? Actualmente en Latinoamérica existe la iniciativa para la implementación de espacios recreativos, pero al final, muchas de estas intervenciones resultan genéricas, sin identidad y poco utilizadas para los fines que fueron diseñadas. Para obtener un resultado efectivo, los espacios recreativos deben ser accesibles, favorables y seguros [1][2].

En el modelo de ciudad latinoamericana en el que habitamos, es evidente que los niños no pueden vivir algunas experiencias fundamentales para su desarrollo, como son la aventura, la indagación, el descubrimiento, el riesgo, la superación de obstáculos y, por tanto, la satisfacción, la emoción: no pueden jugar [3][4].

Al momento existe la necesidad de empoderar a los niños, para que sean artífices de su contexto, puesto que se perciben consecuencias alarmantes para su desarrollo físico y mental cuando estos espacios no son diseñados para ellos [5]. Se debe observar los espacios que conforman las ciudades desde varios puntos de vista, los niños son más pequeños, tienen distintos deseos, necesidades y sueños [3][6].





Es necesario tomar en cuenta estas posturas, incluir en la fase de diseño a la comunidad que va a hacer uso del espacio [7], de esta manera fortalecer y contribuir a la aplicabilidad y sostenibilidad de los proyectos a implantarse a largo plazo [8].

Entonces, surge la hipótesis: ¿Cómo se puede planificar el diseño participativo con niños en espacios recreativos? Si bien Gunn [9] sostiene que la participación de los niños en la toma de decisiones debe ser compartida con los adultos, actualmente estas son tomadas por autoridades, por lo que al momento las emociones de los niños están devaluadas y se pierden en un proceso rígido y moldeado [10][3].

Para evitarlo es necesario revisar estudios con relación al diseño participativo que describan la existencia de modelos que involucren a los futuros usuarios con los diseñadores [8]. Este trabajo se centra, por lo tanto, en evidenciar el desarrollo e implementación de este modelo que involucra más a su usuario: Los niños, en un contexto urbano y rural de Nuevo Chimbote, Perú.

## MÉTODO

A partir del reconocimiento de la problemática de diseño de espacios recreativos, esta investigación hace una revisión exhaustiva de documentos, metodologías y casos de estudio relacionados con el tema. Una vez establecida esta base de información se ha comparado la metodología de participación de dos casos reales, uno en una zona urbana y otro en un contexto rural, en la ciudad de Nuevo Chimbote – Perú.

Los estudios de casos involucran en el diseño de espacios recreativos a padres, niños y profesores en los colegios San José y Bellamar, el primero se ubica en una zona rural con el mismo nombre, con dieciocho estudiantes de nivel inicial y primaria, además de una directora y una profesora. El segundo colegio con sesenta y cuatro niños de nivel inicial, localizado en una zona urbana, liderado por una directora y cuatro profesoras.

Ambos procesos de diseño contaron con cuatro fases, donde la primera se centra en la gestión y selección de colegios, la siguiente en el desarrollo de talleres de diseño, luego la fase de logística y financiamiento del proyecto y finalmente las jornadas de ejecución.

La metodología por fases aplicada a San José y Bellamar fueron basadas en el manual de Playground ideas [11], la guía de diseño de entornos escolares de Madrid [12] y de lecciones aprendidas en experiencias similares de la asociación Como Jugando, realizadas en la misma ciudad [13], para luego analizar el grado o tipo de participación de los niños con los fundamentos teóricos elegidos como: La escalera de ocho peldaños de Sherry R. Arnstein [14], Yanki Lee [15], los cinco métodos de participación de Sanoff [16]: Método de conciencia, de interacción grupal, de juegos indirectos y abiertos, y por último los tres modelos de gestión de García [17]: proyectista-dirigente, proyectista-subalterno y proyectista-intérprete.



## RESULTADOS

Una vez seleccionadas las bases teóricas se define la planificación del diseño de espacios recreativos escolares con niños, esta se organiza en base a un cronograma de trabajo, a continuación, se describen las fases e intervención de los niños en el diseño con los casos de estudio.

### **Fase 1: Gestión, convocatoria y selección de colegios**

La convocatoria se realiza a través de una carta de invitación a diversas instituciones educativas, se presenta la modalidad de trabajo y se solicita una carta de motivación que incluya: El número de usuarios (niños), descripción de áreas recreativas actuales y fotos donde se muestre el ambiente destinado para el desarrollo del espacio recreativo. Se revisan y verifican los requisitos y a partir de estos eventos se selecciona y notifica a las instituciones educativas que cumplen, en este caso a los colegios: San José de nivel inicial-primaria unidocente, ubicado en un contexto rural y la Institución Educativa Inicial de Bellamar, ubicada en un contexto urbano.

### **Fase 2: Desarrollo de talleres de diseño**

Se realiza una reunión introductoria donde se coordina el cronograma, mano de obra disponible y modalidad de trabajo. Esta fase tiene como tiempo de ejecución un mes a realizarse en talleres los fines de semana como se describe en la tabla 1.

### **Fase 3: Logística y financiamiento**

El tiempo de ejecución para esta fase es un mes, en el cual se gestionan los fondos y donaciones para la construcción del diseño participativo. Al ser iniciativas independientes esta fase depende del compromiso y participación de los involucrados. En el caso de la I. E. San José, contexto rural, la directora y padres de familia realizaron actividades para obtener fondos, mientras que la I.E. Bellamar, contexto urbano, solicitaron auspicios a empresas locales. La organización sin fines de lucro Como Jugando [13] Solicitó apoyo financiero socializando los proyectos a través de internet.

### **Fase 4: Jornadas de ejecución**

Dentro de la descripción de esta fase se ha diferenciado las intervenciones en cada institución educativa, es necesario recalcar que esta fase tuvo una duración de un mes, con jornadas de trabajo semanales cada domingo como indica la tabla 2.

**Tabla 1.** Desarrollo de talleres Fase 2.

Fin de semana	Nombre del Taller	Actores	Nivel de Participación		Actividades
			IE San José	IE Bellamar	
1 y 2	Lluvias de ideas	<b>Niños</b>	50%	30%	Dibujos individuales; me gusta, no me gusta y paseos por su espacio de juego
		Padres	50%	40%	Exploración de las necesidades para el empoderamiento.
		Como Jugando	100%	100%	Dirección de taller
2 y 3	¿Cómo lo diseño?	<b>Niños</b>	50%	30%	Talleres de diseño a través de selección de collage de juegos y fotografías de juegos con materiales en madera y llantas.
		Padres	50%	50%	Talleres de diseño a través de selección de collage de juegos y fotografías de juegos con materiales en madera y llantas.
		Como Jugando	100%	100%	Diseño de Mapa base / Plan maestro incluyendo retroalimentación de padres.
4	¿Cómo lo construyo y cuido?	Padres	30%	50%	Búsqueda de herramientas y mano de obra especializada
		<b>Niños</b>	30%	10%	Actividades para cuidar los juegos/ Normas de juegos.
		Docentes	100%	80%	Búsqueda de herramientas y mano de obra especializada
		Como Jugando	100%	100%	Dirección de taller, elaboración del proceso constructivo, relación de materiales, herramientas y equipos de trabajo.

**Tabla 2.** Jornadas de ejecución.

Jornada	Actividades	Actores	Nivel de participación	
			I.E. San José	I. E. Bellamar
1	Se conforman los equipos de trabajo, se realiza la limpieza del terreno y la zonificación del espacio en base al diseño previamente elaborado.	Padres	40%	50%
		Niños	10%	0%
		Voluntarios	50%	50%
2	Se levanta la estructura y empieza la construcción de los juegos.	Padres	40%	47%
		Niños	10%	3%
		Voluntarios	50%	50%
3	Se concluye la construcción de los juegos, se pintan y decoran para hacerlos más llamativos.	Padres	30%	50%
		Niños	30%	10%
		Voluntarios	40%	40%
4	Se realiza la entrega formal del diseño participativo construido, y se entrega el manual de mantenimiento de las estructuras levantadas.	Padres	33.3%	33.3%
		Niños	33.3%	33.3%
		Voluntarios	33.3%	33.3%
<b>Todas</b>	Dirección del proceso	Como Jugando	100%	100%

## DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En este apartado se analiza y contrasta los resultados de la participación de los niños de las IIEE San José y Bellamar, como actores beneficiarios directos de los espacios recreativos pero que al mismo tiempo fueron actores activos de dos de las cuatro fases del proceso de diseño y construcción adoptadas por Como Jugando.

En primer lugar, se analiza la participación de los niños desde lo que sostiene Sherry R. Arnstein [14], con la construcción de la escalera que mide la participación de los niños en el diseño de su contexto, como se describe en la tabla 3.

En la fase 1 que corresponde a la gestión, convocatoria y selección la participación de los niños se ubica en el nivel dos, decorativa, puesto que los actores adultos exponen sus necesidades sin involucrar mayormente a los niños.

En la fase 2 que corresponde al desarrollo de talleres de se puede indicar que la participación de los niños se encuentra en el peldaño 6 que corresponde a decisiones iniciadas por otros y consultadas, según el análisis que indica el autor, si bien existe la iniciativa por parte de como jugando, las propuestas y decisiones de diseño se lograron en conjunto con los protagonistas: Los niños.

En la fase 3, de logística y financiamiento del proyecto la participación de los niños baja nuevamente y se le atribuye a la categoría simbólica, puesto que temas como gestión de presupuesto y materiales no son comprensibles para los protagonistas, sin embargo, todos los esfuerzos realizados fueron en su nombre y se involucraron en el desarrollo del video y la socialización de su caso.

**Tabla 3.** Escalera participativa [14] y participación de los niños en los casos de estudio.

Escalera participativa	Instituciones Educativas en Nuevo Chimbote							
	San José – Contexto rural				Bellamar – Contexto urbano			
	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4
8. Decisiones planificadas por la población y coordinadas con otros.	-	-	-	-	-	-	-	-
7. Decisiones planificadas y ejecutadas solo por propios usuarios.	-	-	-	-	-	-	-	-
6. Decisiones iniciadas por otros y consultadas.	-	<b>X</b>	-	<b>X</b>	-	<b>X</b>	-	-
5. Participación con información y consulta.	-	-	-	-	-	-	-	<b>X</b>
4. Participación de asignados, pero informados.	-	-	-	-	-	-	-	-
3. Participación simbólica.	-	-	<b>X</b>	-	-	-	<b>X</b>	-
2. Participación decorativa.	<b>X</b>	-	-	-	<b>X</b>	-	-	-
1. Participación manipulada	-	-	-	-	-	-	-	-

En la fase 4, las jornadas de ejecución existieron diferencias entre instituciones, para el caso de la I.E San José fue trabajo en conjunto, entre diseñadores y usuarios, colocándolo así nuevamente en el peldaño 6. En este caso, después de tener el proyecto elaborado mediante la técnica de diseño participativo con los niños, se repartieron actividades donde ellos podían participar de manera segura. Sin embargo, para la I.E. Bellamar se ubica en el peldaño 5, puesto que, si bien el diseño participativo se generó en conjunto, la parte ejecutiva presentó trabajo con mayor grado de dificultad en el que los niños no pudieron ser partícipes para precautelar su seguridad, pero fueron los padres y voluntarios externos quienes apoyaron en el proceso.

En cuanto a las tipologías de participación en el diseño, bajo los indicadores que menciona la teoría de Lefebvre [18], se puede decir que, en ambos colegios en esta fase, el espacio de operación estuvo enmarcado en el diseño participativo como podemos ver en la tabla 4.

**Tabla 4.** Tipologías de participación según Lefebvre [18] en los casos de estudio.

Espacio de operación	Autonomía	¿Para qué sirve la participación en el diseño?	Rol de los "diseñadores"	Rol de los "usuarios"	Nivel de participación	
					San José	Bella mar
Espacio Abstracto (Espacio de los diseñadores)	Diseñador	Innovación (solo del diseñador)	Maestros y autoritarios	Usuarios / representantes imaginados	-	-
Diseño participativo (Entre diseñadores y usuarios)	Diseñador + usuario	Colaboración (impulsado por el diseñador)	Co-diseñadores / Facilitadores	Co-trabajadores	X	X
	Usuario + Diseñador	Empoderamiento (Conducida por el usuario)	Simuladores	Personas creativas / Asesores		
Espacio concreto (Espacio de la gente)	Usuario	Motivación (Del usuario solamente)	Artesanos / Constructores	Clientes activos	-	-

El objetivo de la participación en el diseño desde la gestión, se enmarca tanto en la colaboración como en el empoderamiento, ya que la iniciativa de los espacios recreativos fue impulsada por la asociación Como jugando, pero, con la existencia de una carta de motivación y compromiso como parte de los requerimientos de la asociación para iniciar el proyecto, empoderó a ambas directoras de las escuelas, trasladándose a los padres de familia para que acudan a los talleres de diseño, sin embargo el empoderamiento se percibió en una fase inicial con énfasis en el colegio rural de San José y luego disminuyó en la fase de ejecución debido a actividades externas, por otra parte con el colegio de Bellamar, el empoderamiento sucedió después de los primeros días de reunión para la coordinación de las fases 1 y 2.

En relación con las técnicas de participación según Sanoff [16], se seleccionan 5 como principales, las cuales fueron analizadas en cada uno de los colegios para conocer cuáles aplican en los casos de estudio como indica la tabla 5.



**Tabla 5.** Técnicas participativas de Sanoff [16] en los casos de estudio.

Técnicas participativas	Descripción	Colegios	
		IE San José	IE Bellamar
Conciencia	Exposiciones, información, recorridos a pie, decisiones.	x	x
Interacción grupal	Compartir ideas con todos los involucrados, participación.	x	-
Método de juego	Simulación de situación real, explorando valores, empatía, eficacia de ideas.	x	x
Métodos indirectos	Encuestas, cuestionarios, recopilación de información mediante opiniones	x	x
Métodos abiertos	Información de propuesta y obtener aprobación, reuniones comunitarias, votaciones.	-	-

La participación de los niños en cada una de las fases, tanto en la IE San José y la IE Bellamar, se hizo el proceso de conciencia, brindándoles información de lo que se intentaba hacer y a su vez, escuchándolos, mediante exposiciones y dibujos. Luego en los siguientes talleres se aplicó la metodología indirecta, mediante preguntas, encuestas realizadas de manera verbal hacia los niños, de la misma manera se llegó a ellos mediante métodos de juegos, consiguiendo empatía en el grupo. Ya por último con el método de interacción social, dando exposición abierta de sus ideas, que solo se pudo desarrollar en la IE San José.

En cuanto al modelo de gestión, la presente investigación hace referencia al tercer modelo descrito por García [17], puesto que a más de tomar en cuenta el contexto desde una perspectiva técnica, toma como un factor muy importante en la toma de decisiones la retroalimentación de la comunidad en especial su usuario protagonista: Los niños.

Como conclusión a todos los análisis realizados, se puede indicar que según el método de la escalera participativa, se puede evidenciar que se llegó a un nivel de participación alto con los niños para las 2 instituciones, si bien es cierto en su mayoría en el peldaño 6, pero también se conoce que el llegar a una escala de 8 es casi imposible, pues se tendría que analizar el tema de gestión y participación directa que venga de los niños, de los rangos de edad con los que se ha trabajado.

Luego, tenemos que la tipología de participación de los niños fue la de colaboración, pues la finalidad era extraer de ellos ideas de diseño que a su vez generaría empoderamiento para su mantenimiento posterior. Luego de todas las jornadas de talleres y trabajo in situ se evidenció que es imprescindible incluir a los niños en la toma de decisiones para que así, como indica Tonucci [3], se desarrollen en un contexto donde crezcan respetando sus características y sus derechos, en el intercambio continuo con sus iguales y en la experiencia de la solidaridad, sin embargo lo ideal sería aplicar otras estrategias pedagógicas más directas para generar más colaboración de parte de ellos hacia los diseñadores.



Dentro de las técnicas desarrolladas para el proceso participativo, se obtiene el 80% de las técnicas participativas principales según Sanoff [16] en IE San José y 60% en IE Bellamar. Cabe resaltar que, si se evidencia la falta de incluir más a los niños en la IE Bellamar en el proceso de ejecución, de haber sido así, se hubiese notado mayor integración y apropiación de los niños con el proyecto, esto queda de experiencia para ser tomado en consideración a futuro.

La metodología utilizada para el desarrollo de esta investigación es descriptiva y comparativa entre las dos experiencias realizadas previamente en dos Instituciones Educativas ubicadas en una zona rural y urbana de Nuevo Chimbote, se evidencia que sin importar los contextos es fundamental la participación de todos sus componentes y usuarios para así ver las necesidades desde su perspectiva, de esta manera a una temprana edad, los niños forman parte de un desarrollo sostenible en conjunto.

Trabajar en un ámbito rural y urbano, permitió observar las distintas formas de involucramiento de los niños, durante su participación en el diseño y en las jornadas constructivas. El rango de edades generó un rol muy importante en la lluvia de ideas, sobre todo en la zona rural (I.E. San José).

Finalmente, queda pendiente considerar una lectura completa de empoderamiento por parte de los niños, esto quiere decir, que no solo considerar la colaboración de ellos desde la parte inicial y desarrollo del proyecto, como si la hubo y se ve en las metodologías, sino también hacer seguimiento del proyecto posdesarrollo, para saber la constancia que ellos han tenido al cuidar su espacio y sus opiniones al respecto.

## FUENTES DE FINANCIAMIENTO

El desarrollo de la investigación no fue financiado, la conformación del equipo de trabajo se basa en el interés de aportar con iniciativas relacionadas al tema de diseño participativo y ejemplificar que dichas prácticas son posibles con la evidencia de ambos casos de estudio descritos en el trabajo.

## DECLARACIÓN DE CONFLICTO DE INTERÉS

Los autores del documento declaramos que no existe conflicto de interés alguno relacionado a la elaboración del documento.

## APORTE DEL ARTÍCULO EN LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Este artículo aporta a diversificar el contenido dentro de la publicación de artículos de la Revista CienciAmérica, ya que previamente no se contaba temas relacionados que se encuentren accesibles para los investigadores, sin embargo, con esta contribución se soluciona esta problemática y se da la apertura para que más investigadores profundicen el desarrollo de estos temas en publicaciones futuras.





## DECLARACIÓN DE CONTRIBUCIÓN DE CADA AUTOR

Para la elaboración de este aporte la contribución se organizó y dividió de la siguiente manera: Arq. Msc. Lucía Pazmiño encargada de la convocatoria del equipo de trabajo, revisión de bibliografía, estructuración del documento y redacción. Arq. Msc. Estela Samamé encargada de la descripción de metodologías que fueron utilizadas en los casos de estudio presentados en el documento, actividad realizada conjuntamente con Arq. Ana Cristina Quinto, Arq. Msc. Merry Cruz y Arq. Shirley Machado; integrantes de la asociación Como Jugando - Perú. Durante el proceso de trabajo se realizaron reuniones conjuntas donde todos los autores hacían aportes a todos los componentes del escrito.

## AGRADECIMIENTOS

El más grande agradecimiento a la fundación sin ánimo de lucro Como jugando por aportar con sus experiencias aplicadas para el desarrollo de este tema de investigación. Y a todo el equipo de trabajo con quienes se desarrolló este trabajo conjunto.

## REFERENCIAS

- [1] G. y. Y. A. Yücel, «Kent parkları ile ilgili kalite kriterlerinin oluşturulması,» *İTÜ Dergisi / a*, vol. 2, nº 2, pp. 220 - 230, 2006.
- [2] A.-L. Z, «Comunidades protagonistas en el logro de estilos de vida saludables,» *Nutrición comunitaria*, vol. 16, nº 1, pp. 2 - 4, 2009.
- [3] F. Tonucci, «¿Se puede enseñar la participación? ¿Se puede enseñar la democracia?,» *Investigación en la escuela*, nº 68, pp. 11 - 24, 2009.
- [4] J. Adu-Gyam., «Can children and young people be empowered in participatory initiatives?: Perspectives from young people's participation in policy formulation and implementation in Ghana,» *Children and Youth Services Review*, vol. 35, nº 10, pp. 1766 - 1772, 2013.
- [5] R. Louv, *Last Child in the Woods: Saving Our Children from Nature-Deficit Disorder*, Chapel Hill: Algonquin Books, 2005.
- [6] C. K. Tanner, «The influence of school architecture on academic achievement,» *Journal of Educational Administration*, vol. 38, nº 4, pp. 309 - 330, 2000.
- [7] J. Burns, *Connections: Ways to Discover and Realize Community Potentials.*, New York: Dowden, Hutchinson & Ross, 1979.



- [8] S. P. M. B. D. Ö. B. Turan, « User Evaluation of the Urban Park Design Implementation with,» *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, vol. 216, pp. 306 - 315, 2016.
- [9] R. Gunn, « The power to shape decisions? An exploration of young people's power in participation,» *Health & Social Care in the Community*, vol. 16, nº 3, pp. 253 - 261, 2008.
- [10] J.-M. P. Bosco F, «Participatory planning and children's emotional labor in the production of urban nature,» *Emotion Space and Society*, vol. 16, pp. 30 - 40, 2015.
- [11] V. M. Moreno E., *The Playground builder's handbook.*, 2017.
- [12] L. P. & U. L. Garcia P., *Guía de Diseño de Entornos Escolares.*, Madrid: Madrid Salud, Ayuntamiento de Madrid., 2017.
- [13] O. s. f. d. I. C. Jugando, «Comojugando,» Wix, 2014. [En línea]. Available: <https://cjugando.wixsite.com/comojugando/copia-de-p1>.
- [14] J. Gaber, «Building “A Ladder of Citizen Participation” Sherry Arnstein, Citizen Participation, and Model Cities,» *Journal of the American Planning Association*, vol. 85, pp. 188 - 201, 2019.
- [15] Y. Lee, «Design Participation Tactics: Redefining User Participation in Design.,» *International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, vol. 4, pp. 31 - 50 , 2008.
- [16] H. Sanoff, *Community participation methods in design and planning*, North Carolina State: Wiley, 1999.
- [17] W. García Ramírez, «Arquitectura participativa : las formas de lo esencial.,» *Revista de Arquitectura*, vol. 14, nº 1, pp. 4 - 11, 2012.
- [18] H. Lefebvre, *The Production of Space*, Wiley, 1992.
- [19] H. R., *La participación de los niños de la participación simbólica a la participación auténtica*, UNICEF, 1993.
- [20] B. V. D. B. Lárraga R., *TRANSFORMANDO COMUNIDADES PARA EL DESARROLLO LOCAL: un proceso de diseño participativo.*, Guadalajara Jalisco: Eumed, 2015.
- [21] R. Louv, *The Nature Principle: Reconnecting with Life in a Virtual Age*, Chapel Hill: Algonquin Books, 2011.



- [22] C. Fuchs, «Henri Lefebvre's Theory of the Production of Space and the Critical Theory of Communication,» *Communication Theory*, vol. 29, n° 2, pp. 129 - 150, 2019.
- [23] K. Dovey, «The creation of a sense of place: The case of Preshil,» *Places*, vol. 1, n° 2, pp. 32 - 40, 1983.
- [24] K. N.H, L. Springga Purnamasari, R. Santosa, N. Idham, N. Yuli y P. Agustiananda, «The Techniques of Participatory Design for Inclusive Public Space Provision in Kampung Kota of Surakarta.,» *SHS Web of Conferences*, vol. 41, pp. 1 - 9, 2018.
- [25] S. Mathiyazhagan, «Participatory youth-led community development: A child-centered visual SWOT analysis in India.,» *Children and Youth Services Review*, vol. 113, pp. 1 - 8, 2020.
- [26] R. P. M. P. & M. Š. Joanna Birch, «Participating together: dialogic space for children and architects in the design process,» *Routledge*, vol. 15, n° 2, pp. 224 - 236, 2017.
- [27] A. Kreutz, V. Derr y L. Chawla, « Fluid or Fixed? Processes that Facilitate or Constrain a Sense of Inclusion in Participatory Schoolyard and Park Design.,» *Landscape Journal*, vol. 37, n° 1, pp. 39 - 54, 2018.
- [28] E. Can y G. İnalhan, «Having a voice, having a choice: Children's Participation in Educational Space Design,» *The Design Journal*, vol. 20, n° 1, pp. 38 - 51, 2017.

## NOTA BIOGRÁFICA



Lucía Pazmiño. **ORCID iD**  <https://orcid.org/0000-0002-3529-3080>

Es investigadora de la Universidad Tecnológica Indoamérica. Obtuvo su título de arquitecta en la Universidad de las Américas, Quito - Ecuador, tiene una maestría en Diseño y Gestión Ambiental de edificaciones por la Universidad de Navarra, Pamplona - España. Su línea de investigación es el desarrollo sostenible. Actualmente es docente investigador en la Universidad Tecnológica Indoamérica, Ambato - Ecuador.





Estela Samamé. **ORCID iD**  <https://orcid.org/0000-0003-2317-5076>

Es actualmente docente/ investigadora en la Universidad UNASAM en Huaraz, Perú y fundadora de la Asociación sin fines de Lucro Como Jugando en Chimbote, Perú. Es arquitecta y tiene una maestría en Diseño y Gestión ambiental de Edificios por la Universidad de Navarra en Pamplona, España. Su línea de investigación de interés es la Construcción Sostenible.



Ana Quinto. **ORCID iD**  <https://orcid.org/0000-0002-6226-2845>

Es bachiller arquitecta de la Universidad Nacional de Ingeniería, Lima - Perú. Forma parte del grupo Como Jugando. Se especializó en la Universidad Nacional Agraria La Molina en Especialización en Manejo, Diseño de áreas verdes y Arboricultura Urbana. Actualmente forma parte del equipo de desarrollo de proyectos en PRONIED (Programa Nacional de Infraestructura Educativa), MINEDU (Ministerio de Educación), Lima - Perú.



Shirley Machado. **ORCID iD**  <https://orcid.org/0000-0003-2053-8708>

Actualmente es Analista Tributaria, en la Municipalidad Provincial del Santa, Chimbote - Perú. Miembro de la asociación sin fines de lucro Como Jugando. Obtuvo su título de arquitecta en la Universidad César Vallejo, Chimbote -Perú.





Merry Rodríguez. **ORCID iD**  <https://orcid.org/0000-0003-0902-5143>

Es actualmente jefe de prácticas en la Universidad César Vallejo, Huaraz - Perú. Miembro de la asociación Como Jugando. Es arquitecta y tiene una maestría en Arquitectura en la Universidad César Vallejo, Trujillo - Perú. Su línea de investigación de interés es el desarrollo sostenible.



This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



Pazmiño, Samamé, Quinto, Machado & Rodríguez. Diseño participativo en espacios recreativos: El niño como diseñador de su contexto.

Julio – Diciembre 2021

<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v10i3.375>

