



KABOOM! creó el concepto Play Everywhere (Juega donde Quieras) para inspirar a los niños a jugar todos los días e incorporarlo a sus rutinas diarias. Estas innovaciones e instalaciones llevan el juego a espacios inesperados, pero cotidianos, haciendo que el juego sea fácil y esté disponible para los niños y las familias.

Aunque un parque infantil puede ser un oasis de alegría para el juego, éste debe estar disponible en otros lugares para incluir oportunidades de juego donde los niños, y sus cuidadores, ya están pasando su limitado tiempo. Play Everywhere anima a la gente a pensar en espacios que podrían convertirse en PLAYces (una lavandería, una tienda de comestibles, una acera, una parada de autobús) cualquier escenario poco emocionante puede convertirse en una salida estimulante y creativa para el juego.



Calles y aceras

El derecho de paso público es fundamental para fomentar el juego en todas partes y las ciudades acogedoras para los niños. Las calles y aceras (y por extensión los caminos, callejones y escaleras que dividen las manzanas) son la cara y la puerta de entrada de nuestras comunidades. Son los lugares en los que nos relacionamos y llevamos a cabo los asuntos de la vida cotidiana, y donde los niños entran en contacto con el mundo de los adultos, aprenden de él y se desenvuelven en él. Recuperar las calles, las aceras y las conexiones a mitad de cuadra como lugares de juego sitúa a los niños en el centro de nuestras comunidades, al tiempo que sirve para recordar a la comunidad en general que las ciudades también son lugares para los niños.



Principios de diseño

Las calles, las aceras y otros derechos de paso públicos ofrecen innumerables espacios y oportunidades para jugar. Para visualizar el abanico de oportunidades de Play Everywhere, resulta útil centrarse en cada una de las zonas y espacios individuales que componen una calle, una acera y una manzana.

En la calle

Aunque las calles son lugares para el tráfico de vehículos, existen numerosas oportunidades para recuperar partes del “espacio de la calle” (el espacio entre los bordillos) para el juego. Las ciudades y las comunidades pueden:

- Animar los pasos de peatones y las intersecciones con elementos visuales lúdicos, como murales y elementos decorativos. Esto no solo fomenta el juego, sino que resalta el espacio peatonal, ralentiza el tráfico y señala que los niños viven y juegan en la calle.
- Reutilizar los carriles de estacionamiento en la calle como parklets, o espacios públicos creados en el espacio que antes ocupaban una o más plazas de estacionamiento en la calle.
- Reimaginar las calles sin salida, los callejones sin salida u otras calles con poco tráfico como espacios de juego en la calle durante los largos tramos de tiempo que no son utilizados por los automóviles.
- Incorporar oportunidades de juego como parte de las medidas de pacificación del tráfico, como extensiones de bordillos, rotondas y rotondas o medianas.
- Crear calles de juego y calles festivas mediante el cierre temporal de las calles (incluso de las vías principales) en horarios regulares, para crear espacios amplios y seguros para una variedad de oportunidades de juego.

Fuera de la acera

Cada una de las muchas zonas y espacios que componen el paisaje urbano, desde las propias aceras hasta los bordes del paisaje urbano adyacentes a las calles y edificios, ofrece oportunidades para el juego. Las ciudades pueden integrar experiencias lúdicas en los paisajes urbanos:

- **Animando las zonas peatonales de las aceras con murales pintados y juegos en el pavimento, o proporcionar lugares para que los niños hagan su propio arte con tiza. Cuando exista un exceso de espacio a lo largo de una acera especialmente ancha, se podría dedicar una parte del espacio de la acera al juego, sin dejar de dar cabida a los desplazamientos de los peatones.**
- Incorporando una serie de oportunidades de juego en la zona de plantación y mobiliario que separa la acera principal del bordillo en muchas calles de la ciudad. Situadas fuera de la zona por la que transitan los peatones, estas áreas suelen incluir árboles de sombra y pueden ser lo suficientemente amplias como para albergar asientos y otro tipo de mobiliario urbano.
- Utilizando los retranqueos de los edificios y las “zonas tímidas” como espacios para instalaciones de juego. Cuando los retranqueos de la acera son profundos, estos espacios entre la acera y las fachadas de los edificios pueden albergar instalaciones de juego de mayor tamaño. En otros contextos, sobre todo en los entornos de las calles principales urbanas, donde los edificios están situados cerca de la calle, es posible que sólo exista un espacio estrecho entre las fachadas de los edificios. Aunque estrechos, estos espacios suelen ser lo suficientemente amplios como para albergar una pequeña instalación lúdica, sin obstruir el paso de los peatones. A lo largo de las calles residenciales, los

elementos lúdicos colocados en los patios delanteros cerca de la acera, como señales o esculturas de jardín, también pueden inspirar el juego cerca de casa.

- Reutilizando las grandes extensiones de acera en las esquinas de las calles. En algunas aceras de la ciudad, sobre todo cuando el bordillo se ha ampliado para mejorar los cruces peatonales, puede existir espacio suficiente entre el bordillo y las esquinas de los edificios para instalar un juego sin obstruir el paso de los peatones.
- Instalando señales de orientación e información que inviten a los niños a jugar, reforzar el ambiente lúdico de la calle, dirigir a las familias a las oportunidades de juego y señalar a los adultos y a los automovilistas que pasan que “los niños son bienvenidos a jugar aquí”.
- Animando las fachadas y ventanas de los edificios con murales, juegos y otros elementos lúdicos pintados o adheridos a la fachada.
- Creando una familia de mobiliario urbano lúdico que añada capricho a un paseo por la calle, a la altura de los ojos de los niños. Por ejemplo, convertir los cubos de basura en maravillas pintadas o divertidas, o instalar bancos y aparcabicicletas con diseños lúdicos.
- Programando la experiencia de las aceras organizando programas lúdicos de autobuses escolares a pie, que ofrecen a los niños formas seguras (y divertidas) de ir a la escuela.

Espacios intermedios

A lo largo de las calles de la ciudad, muchos espacios sobrantes (los restos de los edificios y las infraestructuras de transporte) se pasan por alto o se evitan, pero ofrecen un potencial de juego sin explotar. Algunos espacios, como las fachadas de edificios en blanco y sin ventanas, los muros y las

vallas, son simplemente poco atractivos o se pasan por alto. Otros, como los espacios bajo los puentes, pueden funcionar como barreras físicas y psicológicas entre los barrios porque parecen aislados, poco atractivos e inseguros. Entre las oportunidades para recuperar estos espacios “intermedios” se encuentran:

- Transformar el espacio infrautilizado bajo los pasos elevados de las autopistas o del ferrocarril. La transformación creativa y lúdica de estos espacios no sólo los hace más acogedores, sino que puede contribuir en gran medida a eliminar las barreras que existen en el entorno construido. Esto también puede transformar los espacios “divisorios” entre barrios en lugares de encuentro que unan a las comunidades.
- Reimaginar las paredes vacías y sin ventanas como lienzos comunitarios (o murales) llenos de juegos, caprichos o relatos del barrio.
- Integrar actividades y elementos visuales lúdicos en las vallas, de modo que estas barreras atraigan a los niños en lugar de impedirles el paso.

Pasos a mitad de cuadra

En algunas manzanas de la ciudad, una serie de pasillos a mitad de cuadra, incluidos los callejones de servicio, los caminos a mitad de cuadra y las escaleras, cumplen importantes funciones para los servicios públicos municipales, a la vez que conectan a las personas y los vehículos de forma más eficiente con sus destinos. Sin embargo, estos espacios suelen quedar relegados y ocultos a la vista del público porque no son agradables de recorrer. Sin embargo, con un poco de imaginación, estos espacios a mitad de manzana también tienen el potencial de unir las manzanas de la ciudad sirviendo como lugares de reunión de la comunidad, espacios donde los niños pueden jugar sin entrar en contacto con el tráfico de las calles adyacentes y rutas divertidas para caminar y montar en bicicleta. Aprovechando los pasajes a mitad de cuadra, las ciudades pueden:

- Activar los callejones de mitad de cuadra con luz, pintura, juegos o equipamiento lúdico. Cerrando temporal o permanentemente un callejón al tráfico, puede servir como espacio de juego o lugar para eventos vecinales. Un callejón también puede transformarse permanentemente en una calle compartida o woonerf que permita el acceso de vehículos, pero que dé prioridad a los paseos a pie y en bicicleta, y a los juegos.
- Incorporar minidestinos lúdicos o tratamientos de diseño lúdico a lo largo de los caminos a mitad de cuadra, para hacerlos más atractivos como atajos entre destinos.
- Animar las largas y fatigosas escaleras con arte y capricho para que la subida sea alegre en lugar de onerosa.

Consideraciones generales

- **Identificar las rutas con un alto nivel de actividad peatonal existente**, como las rutas a las escuelas, las zonas comerciales y otros puntos focales de las actividades diarias.
- **Evaluar los volúmenes de tráfico, los semáforos y la capacidad general de aparcamiento** a lo largo de una calle para identificar oportunidades o limitaciones: ¿Qué se necesita para que la gente se sienta segura jugando en una zona de mucho tráfico? ¿Requiere un paso de peatones lúdico cambios en el horario de las señales? ¿Se utilizan todas las plazas de aparcamiento en la calle o en los garajes durante el día?
- **Hacer un inventario de los espacios infrautilizados y excedentes a los que se les puede dar un mejor uso**, así como de los que son poco atractivos, monótonos o se sienten inseguros. ¿En qué lugares una acera especialmente ancha podría dar cabida a otras actividades? ¿Dónde están las superficies de edificios y aceras infrautilizadas que podrían servir de lienzo en blanco para realizar murales? Tome nota de las calles y espacios que sirven de barreras físicas o psicológicas

dentro de la comunidad. ¿Cómo pueden transformarse los espacios poco amigables y divisorios en espacios unificadores que unan a las comunidades?

- **Considere los usos del suelo adyacentes** a lo largo de una calle para identificar usos y socios complementarios. Colocar las instalaciones de Play Everywhere cerca de bibliotecas, escuelas, centros comunitarios y otras zonas donde los niños pasan el tiempo.
- **Buscar sinergias** en las que las instalaciones de Play Everywhere puedan ayudar a resolver otros problemas de transporte o del entorno construido, como los problemas de seguridad del tráfico, la falta de actividad física, la delincuencia, el mal carácter y la imagen de la comunidad.
- **Reducir al mínimo los conflictos con otras funciones de la calle y la acera**, como el flujo de tráfico y de peatones, el drenaje, los servicios públicos, el acceso de servicio y de carga, el acceso de emergencia y la retirada de la nieve, seleccionando las ubicaciones que planteen el menor número de conflictos con otros usuarios y actividades dentro del derecho de paso.
- **Ampliar las oportunidades de juego a través de la programación** aprovechando y complementando las instalaciones de Play Everywhere con cierres temporales de calles, calles para jugar o calles para festivales y una variedad de entretenimiento y eventos programados.
- **Garantizar la accesibilidad para todas las edades y capacidades.** Asegúrese de que el espacio de juego puede acomodar andadores, sillas de ruedas y cochecitos, y que todos los usuarios, independientemente de su edad o capacidad, tienen la oportunidad de jugar. Incorpore asientos, como bancos, para que los adultos puedan observar y participar cómodamente en la experiencia de juego, a la vez que mejoran el paisaje de la calle.
- **Considerar la propiedad y el mantenimiento.** Hay que saber dónde termina el espacio público y empieza la propiedad privada, quién será el responsable del mantenimiento de la instalación lúdica después de su

construcción y la durabilidad y el mantenimiento que requieren los materiales de la instalación.

- **Aprovechar los árboles y la vegetación.** Aproveche los árboles existentes en las calles para darles sombra y protegerlos del paso de los coches, e incorpore la jardinería cuando sea posible para mejorar el paisaje de las calles y ofrecer oportunidades para conectar con la naturaleza.
- **Obtener la máxima visibilidad.** A la hora de seleccionar la ubicación de una instalación de Play Everywhere, asegúrese de conocer las vistas de la calle que maximizarán la visibilidad para los usuarios potenciales (por ejemplo, ¿el espacio de juego queda oculto por los árboles, la topografía o las curvas de la carretera?) Incorpore colores vivos, iluminación y otros elementos identificativos en el diseño de la instalación para atraer a los niños y las familias desde la distancia. Si la instalación está situada en una manzana, considere la posibilidad de incorporar elementos de orientación, como señales o pasos pintados en el pavimento que dirijan a la gente hacia el espacio de juego.
- **Convertir la calle en un “sendero de juego”** uniendo las oportunidades de juego individuales a lo largo de un paisaje urbano mediante el uso de elementos de diseño comunes, como líneas pintadas en el pavimento o una familia de señales o marcadores, para crear una experiencia de juego continua.

Proyecto EJEMPLO:

Carril de la felicidad

El equipo del proyecto TelHi *Play Everywhere Challenge* se inspiró en una charla TED titulada “Before I Die”, una instalación de arte público interactiva que invita a la gente a contemplar la muerte, reflexionar sobre la vida y compartir sus aspiraciones personales en público. Quedaron inmediatamente prendados de su poder casi mágico para suscitar conversaciones. Su equipo intentó desafiar esas mismas ideas, pero con un giro lúdico y activo.

TelHi empezó a planear la transformación de la calle de su oficina en una pista de ejercicios. A lo largo del recorrido, carteles de colores brillantes guiarían a los visitantes a través de una serie de actividades cortas, como saltar, brincar y saltar en el lugar. En la estación de “enfriamiento”, los visitantes consultarían consejos de nutrición, antes de llegar a una pizarra que planteaba la pregunta definitiva: “¿Qué me hace feliz?”.

Movilización de la acción

Una vez definida la idea, un pequeño equipo central de TelHi se puso a trabajar, reuniéndose regularmente para dividir y conquistar. El éxito de Happy Lane dependía del apoyo de la comunidad. El equipo presentó la idea a notables miembros de la comunidad para que dieran su opinión, entre ellos el supervisor del distrito, el asambleísta y el director de la escuela. “Fue una gran oportunidad para hacerles sentir que formaban parte del proceso”, comentó Fernández.

“Play Everywhere nos ha hecho replantear nuestra forma de relacionarnos con la comunidad y nos ha pedido que pensemos en el juego más allá de lo que hacemos normalmente. Nunca pensamos que el lado de una valla pudiera hacerlo. “

Impacto comunitario

Aunque este proyecto ofrecía una oportunidad increíble para conectar el TelHi de una manera diferente, no dejaba de ser un esfuerzo arriesgado. “Nuestro proyecto no es como otros. La gente tiene que comprometerse con esto emocional y físicamente, y nos preocupaba que no estuvieran dispuestos a hacerlo”.

“Incluso bajo la lluvia había gente que se paraba a mirar la pizarra y trataba de hacer un ejercicio. “

Resulta que la gente estaba dispuesta a hacerlo. La pizarra se ha convertido en un centro de conversación; un lugar en el que niños y adultos por igual pueden asumir el reto espontáneo de realizar actividades físicas, o simplemente coger una tiza y compartir sus sentimientos de felicidad.

Las mediciones del éxito del proyecto no se basaron en algoritmos de tráfico peatonal, proyecciones basadas en la hora del día o incluso en el reconocimiento de los medios de comunicación públicos. En cambio, TelHi se basó en la participación de la comunidad para demostrar el éxito del proyecto.

Ahora entendemos cuáles son los resultados y cuáles pueden ser.

Replicación del proyecto:

Para reproducir este proyecto, asegúrate de involucrar a los niños y a la comunidad en el diseño. Incluso considere la posibilidad de incluirlos en la construcción. Una vez que identifiques un espacio que desees activar, utiliza las herramientas que aparecen a continuación para replicar cada una de las características del proyecto, entre las que se incluyen las siguientes:

- [Una pizarra de mensajes](#): los planes exigen una pizarra de madera, pero también se puede utilizar la pintura del lateral de un edificio con tiza si se dispone de espacio.
- Sugerencias para el carril de la felicidad: utilice las ideas de la comunidad para desarrollar las sugerencias. ¿Qué es lo que más les gusta? ¿Qué les hace felices? ¿Podría ser cantar una canción, o saltar y brincar? Escucha las voces de la comunidad y crea un mensaje utilizando pintura, o trabajando con un fabricante local para crear un cartel que se pueda fijar a la pared. No olvides añadir el mensaje en el suelo utilizando un poco de pintura, o incluso añadir algún juego adicional, como los que se adjuntan aquí. También puedes hacer y utilizar plantillas. **Utiliza los planes de proyectos laterales para los juegos [de asfalto](#) y el enlace a las fotos (adjunto) Gráficos de muestra del Carril de la Felicidad (adjunto), y el [poste de juego](#)**
- Si el espacio lo permite, puedes añadir mesas o bancos con tableros de juego. Nuestros planos requieren una construcción de madera, pero también se pueden hacer fácilmente con neumáticos y madera, o con otros materiales. **Planos de bancos de jardinería con gametos (adjuntos), [mesa de picnic](#) con [mesas de juego](#).**

Recuerda que debes involucrar a la comunidad en la creación y que un poco de pintura y creatividad pueden llegar muy lejos.