

EXCLUSIÓN DE LA *población infantil* EN EL DISEÑO DE MOBILIARIO *DE PARQUES RECREATIVOS:*

BAÑOS DE AGUA SANTA, ECUADOR

*Exclusion of the child population in the design
of recreational park furniture:
Baños de Agua Santa, Ecuador*

CRISTÓBAL ALONSO PEÑAHERRERA-MELO*, ANDREA ELIZABETH MEDINA-ENRÍQUEZ**

Fecha de recibido:
17 Diciembre 2024
Fecha de aceptado:
19 Junio 2025

*Universidad de las
Américas Puebla, México
cristobal.penaherrera@
udlap.mx

**Universidad de las
Américas Puebla, México
andrea.medina@udlap.mx

RESUMEN. Este artículo examina la exclusión de la población infantil en el diseño de parques recreativos, enfocándose en el mobiliario de juegos infantiles en ciudad de Baños de Agua Santa, Ecuador. El objetivo es analizar las principales causas de exclusión de los menores en fases tempranas del proyecto de diseño, tales como el adultocentrismo. Igualmente, se busca identificar las limitaciones metodológicas y su articulación con la gestión pública. La metodología empleada combina un enfoque cualitativo que integra revisiones bibliográficas y entrevistas con diseñadores y expertos en urbanismo; lo que permite una comprensión profunda de las dinámicas actuales que afectan la participación infantil. El desarrollo de este texto resalta la importancia de integrar enfoques emocionales y de experiencia del usuario para propiciar conexiones significativas entre los niños y su entorno.

Palabras clave: adultocentrismo, diseño industrial, metodologías participativas, mobiliario de juegos infantiles, urbanismo.

ABSTRACT. This article examines the exclusion of children in the design process of public spaces, focusing on children's playground furniture in Ciudad de Baños de Agua Santa, Ecuador. The objective is to analyze some of the main causes of exclusion of children in early stages of the design project. It also seeks to identify methodological limitations and their articulation with public management. The methodology used combines a qualitative approach that includes bibliographic reviews and interviews with designers and urbanism experts, which allows a deep understanding of the current dynamics that affect children's participation. The development of this text highlights the importance of integrating emotional and user experience approaches to foster meaningful connections between children and their environment.

Key words: adultcentrism, industrial design, participatory methodologies, children's playground furniture, urban planning.



La exclusión sistemática de los niños y niñas en el proceso de diseño de los parques recreativos en la ciudad de Baños de Agua Santa, Ecuador, representa un desafío significativo que requiere atención. Este fenómeno no solo afecta la calidad de vida de los menores, sino que tiene repercusiones profundas en su desarrollo social y emocional. En muchas ocasiones, los espacios de juego y recreación no se diseñan considerando las necesidades específicas de este grupo, lo que resulta en una falta de accesibilidad, seguridad y divertimento.

Childist transformations in adultcentric society and scholarship do not mean turning child-adult power asymmetries around. The transformations come as a result of awareness of biases and how they influence relationships intended to 'protect', but might end up controlling and marginalizing a group based on chronological age (Biswas et al., 2024: 8).

Cuando los niños tienen la oportunidad de expresar lo que consideran 'divertido' y 'significativo', se crean entornos más atractivos y estimulantes para su desarrollo. Este enfoque no solo mejora la calidad de los espacios de juego, sino que también contribuye a que se sientan valorados y empoderados en su entorno. "El des-orden establecido en el juego es un orden nuevo, un sistema semiótico, un lenguaje creado por niñas y niños para generar un relato" (Saberes & Junio, 2018: 48).

Según Garau y Annunziata (2020), los atributos espaciales, materiales y sociales del espacio público deben favorecer las actividades independientes al aire libre de los menores. En este sentido, cabe señalar que, indistintamente

del enfoque metodológico, la etapa de exploración es vital para procurar un profundo estudio del problema, el contexto y los beneficiarios finales. Como señala Cross, "se supone que la etapa de evaluación no siempre conduce directamente a la comunicación de un diseño final, sino que, en ocasiones, debe elegirse un concepto nuevo y más satisfactorio" (2002: 29-30).

Asimismo, es fundamental que los diseñadores y planificadores urbanos colaboren con expertos en desarrollo infantil y con las comunidades locales para crear espacios de juego que fomenten el desarrollo físico, social y emocional de los niños. Al priorizar el diseño universal y centrado en el usuario, se garantiza que los parques recreativos de ciudad de Baños sean verdaderamente atractivos para todos, independientemente de sus capacidades o contextos.

MARCO TEÓRICO

El adultocentrismo en la definición de los requerimientos de diseño

El adultocentrismo en el diseño prioriza las perspectivas, necesidades y deseos de los adultos en detrimento de los intereses y experiencias de los niños. Vásquez (2013) y Duarte (2015), citados en Abaunza (2021), sostienen que "la noción de adultez está fundada en la idea de que la mayoría (mayoría de edad) conlleva privilegios y poderes, en el marco de las relaciones sociales que se sostienen sobre la construcción de las minoridades (minoría de edad)" (p. 1). A menudo, las decisiones adultas basadas en criterios estéticos, económicos o

funcionales, sin tener en cuenta cómo estos factores impactan la experiencia de juego de los niños. “El impedimento por parte de las personas adultas a que las/os niñas/os participen libremente en ocupaciones significativas como el juego se puede considerar como un desafío al derecho ocupacional de desarrollarse” (Rodríguez, 2023: 12).

La inclusión de la opinión de los niños en el diseño de parques infantiles pone de manifiesto, entre otras cosas, dos tensiones fundamentales. Por una parte, la limitación impuesta por los adultos al impedir que los niños y niñas expresen libremente sus ideas en torno a lo que consideran significativo o divertido; por otra, que los criterios adultocentristas que guían la toma de decisiones terminan reconstruyendo modelos de ciudad que no responden a la diversidad de los habitantes. Por esta razón, resulta fundamental incorporar un cambio de paradigma que permita valorar y comprender la experiencia infantil.

No debe desconocerse, sin embargo, el esfuerzo por parte de los urbanistas modernos de crear ciudades de calidad que reflejan un pensamiento progresista. Lo que sucedió fue que estas reflexiones resultaron insuficientes al momento de responder a las necesidades de la diversidad de los ciudadanos. Por ende, se restringió el derecho a la ciudad (Hermida & Palacios, 2020: 9).

Esta falta de diversidad en el diseño limita las oportunidades para que los niños participen en diferentes tipos de juegos, como el simbólico o el cooperativo, los cuales son esenciales para su desarrollo. Al respecto, se destaca: “the possibilities of playing in naturebased environments for cognitive, social-emotional, and motor development in early childhood education” (Prins *et al.*, 2022: 5). De igual forma, la creación de estos espacios a menudo se realiza bajo estrictos presupuestos y normativas que priorizan soluciones económicas sobre la innovación y la adaptabilidad a las necesidades infantiles.

The furnishings of urban outdoor spaces should be designed with the needs of the disabled, children, and the elderly in mind, and also to enable triangulation – i.e. they should be linked together to stimulate social encounters and encourage people to talk to strangers (Firdevs, 2013: 625).

Involucrar a los menores en la toma de decisiones sobre sus espacios recreativos permite obtener diseños más adaptados a sus necesidades específicas. Un ejemplo destacado es el proyecto del colectivo Assemble (2014), donde los juegos del parque fueron configurados directamente por los niños y niñas. Esto implica no solo escuchar sus opiniones sobre los tipos de juegos que prefieren, sino también observar cómo interactúan con su entorno.



FIGURA 1. BALTIC STREET ADVENTURE PLAYGROUND.

FUENTE: ASSEMBLE (2014).

Estandarización del mobiliario de juegos infantiles

La estandarización del mobiliario de juegos infantiles se ha convertido en un fenómeno predominante en la planificación de espacios recreativos, donde la uniformidad y la repetición de diseños tradicionales son la norma. “Un rasgo característico de la industria, claramente es su tendencia a la producción en serie, la estandarización y la uniformidad” (Peñaherrera, 2022: 35). Este enfoque se basa en la producción masiva de equipamientos que, aunque cumplen con criterios estéticos y normativos, a menudo ignoran las necesidades específicas de los niños. Esta tendencia no solo restringe la variedad de experiencias lúdicas, sino que también limita la creatividad y la exploración activa en el juego.

Se recomienda diseñar diferentes tipos de estaciones de juegos; por ejemplo: las tradicionales con columpios, resbaladeras, sube y bajas, etc., que las niñas y niños las disfrutan (pero que a veces están en malas condiciones o son insuficientes); zonas y elementos para trepar, colgarse, correr, saltar; pero también otras zonas para niños más pequeños o con menores capacidades motrices, que faciliten el contemplar, sentarse en el piso, rodar y gatear, para ello deberán contar con superficies suaves de vegetación bien mantenida u otro material que ofrezca condiciones similares (Hermida & Palacios, 2020: 52).

La estandarización del mobiliario de juegos infantiles tiene implicaciones en la accesibilidad de estos espacios. Los diseños convencionales a menudo no consideran las necesidades de todos los niños, incluyendo aquellos con discapacidades o necesidades especiales. Esto acentúa el factor de exclusión y limita los aportes decisivos para el inicio de cualquier proyecto.

Cuando se habla de diseñar el espacio urbano con la participación de los actores que van a habitarlo, se ponen en práctica un proceso de trabajo que implica tiempo y varias etapas. Se define el espacio a reformar, construir o diseñar; se delimita un sector circundante, se releva minuciosamente la zona cercana, se reconocen instituciones donde participen o asistan los y las vecinos/as, núcleos habitacionales; se organizan talleres, consultas, encuestas, espacios sistemáticos de encuentros en el espacio en cuestión para conversar con los actores respecto a sus usos y necesidades (Bonofiglio, 2023: 6).

A partir de estas ideas, se puede decir que la estandarización en el diseño de juegos infantiles usualmente genera patrones repetitivos que no responden de manera concreta a intereses y formas de experimentar el espacio que tiene esta parte de la población. Como plantean Hermida y Palacios (2020), es necesario diversificar las estaciones de juego desde columpios y resbaladeras hasta zonas para trepar, correr o áreas suaves para bebés, con el fin de cubrir un espectro más amplio de necesidades. De esta forma, mediante esta aproximación es posible trascender los modelos estandarizados y avanzar hacia espacios que reflejen la multiplicidad de experiencias de los usuarios.

Metodologías participativas

Como contrapartida a los procesos estandarizados que se presentan en la mayoría de los diseños de juegos infantiles, aparece la necesidad de integrar estrategias o caminos metodológicos que permitan eventualmente conocer las opiniones y experiencias de los niños y niñas como principales usuarios de los juegos de parques públicos. Por esta razón, la tabla 1 presenta una muestra de metodologías participativas que podrían aplicarse, para recabar datos de manera sistemática, estructurada y contextualizada. De acuerdo con Palero (2023), el diseño participativo apunta a un complemento de saberes entre el conocimiento técnico-académico y el conocimiento construido a partir de la vivencia cotidiana. Desde este punto de vista, el usuario abandona su rol pasivo para convertirse en agente activo con poder de decisión.

TABLA 1. METODOLOGÍAS PARTICIPATIVAS

Metodología	Fases Metodológicas	Beneficios	Limitaciones
Diseño centrado en el usuario	De acuerdo con IDEO (n.d.), las fases metodológicas son: • Escuchar • Crear • Entregar	• Mejora la experiencia de usuarios. • Genera interfaces más intuitivas. • Reduce costos a largo plazo. • Inclusivo y accesible.	• Requiere tiempo y recursos adicionales. • Desafíos de equilibrio entre las necesidades y los objetivos de la empresa.
Diseño participativo	Según Herrera-Pavo <i>et al.</i> (2022), las fases metodológicas son: • Diseño reflexivo. • Discusión del prototipo. • Adaptabilidad. • Análisis de estrategias.	• Participación directa de los principales beneficiarios. • Compromiso con el resultado final al involucrar a los usuarios desde el inicio. • Ajuste del proyecto según las necesidades emergentes.	• Prolongado. • Costoso. • Dificulta la coordinación.
Diseño centrado en el talento humano	Según van Boeijen <i>et al.</i> (n.d.), las fases metodológicas son: • Identificación de oportunidades. • Estudio de viabilidad. • Enlazamiento de energía y requerimientos de recursos.	• Soluciones sostenibles. • Accesibilidad • Co-creación. • Se centra en los usuarios. • Innovadora y eficiente.	• Depende ampliamente del involucramiento del usuario. • Prolonga tiempos de desarrollo. • Complejiza el proyecto.
Design for emotion	Según van Boeijen <i>et al.</i> (n.d.), las fases metodológicas son: • Determinar las preocupaciones subyacentes del usuario. • Observar la respuesta emocional en el contexto de uso. • Formular posibles conflictos entre las preocupaciones del usuario.	• Conexión emocional • Diferenciación en el mercado. • Mejora de la experiencia del usuario. • Aumento del valor percibido. • Fomenta la innovación.	• Se centra en la emocionalidad dejando de lado aspectos relevantes en el requerimiento de diseño.

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.

De acuerdo con Herrera-Pavo *et al.* (2022), el diseño participativo y el diseño centrado en el usuario (IDEO, n.d. b) son metodologías clave para abordar la exclusión de la población infantil en el proceso de diseño de parques recreativos, dado que son metodologías que requieren un proceso colaborativo donde los beneficiarios se involucran en el resultado final de la investigación. Como se puede evidenciar en las fases metodológicas de la tabla 1, la clasificación propuesta por la firma de diseño y consultora IDEO determina tres fases metodológicas que incluyen escuchar, crear y entregar, lo que permite mejorar la experiencia del usuario y generar soluciones más intuitivas y accesibles. Sin embargo, este enfoque puede requerir tiempo y recursos adicionales. Por otro lado, el diseño participativo, según Herrera-Pavo *et al.* (2022), se basa en la reflexión, discusión del prototipo y adaptabilidad, fomentando la participación directa de los beneficiarios desde el inicio del proceso. Esto no solo genera un compromiso con el resultado final, sino que también permite ajustar el proyecto según las necesidades emergentes. A pesar de sus beneficios, ambas metodologías pueden ser costosas y prolongadas, lo que dificulta su implementación efectiva.

Adicionalmente, el enfoque Design for Emotion, según van Boeijen *et al.*, (n.d.), se centra en comprender las preocupaciones subyacentes de los usuarios y sus respuestas emocionales durante el uso del espacio, lo que puede enriquecer la experiencia al crear conexiones emocionales significativas.

METODOLOGÍA

Enfoque de la investigación

La metodología empleada en este estudio se basa en un enfoque cualitativo que permite una comprensión contextualizada de la exclusión de la población infantil en el proceso de diseño. “Qualitative research is the systematic inquiry into social phenomena in natural settings. These phenomena can include... how people experience aspects of their lives, how individuals and/or groups behave, how organizations function, and how interactions shape relationships” (Teherani *et al.*, 2015: 669). Esta modalidad

es particularmente adecuada para analizar las dinámicas sociales y culturales que influyen en la concepción de los espacios recreativos. La metodología se estructura a partir un caso de estudio basado en información cualitativa. Para Sampieri *et al.* (2014), los estudios de caso se convierten en estudios cualitativo, al emplear métodos y herramientas cualitativas.

En primer lugar, se llevó a cabo una revisión bibliográfica que abarcó estudios previos sobre diseño de espacios infantiles, teorías del juego y enfoques participativos en la planificación del proyecto. Esta revisión permitió identificar las principales tendencias y desafíos en el diseño de parques infantiles, así como las implicaciones del adultocentrismo, la estandarización del mobiliario y la desarticulación entre las políticas y las necesidades de la comunidad. Asimismo, se exploraron conceptos que sustentan la importancia del juego en el desarrollo infantil, lo que proporcionó una base para el análisis posterior.

Given the progressive acceleration in the publication of scientific papers, today's reviews of the literature need awareness not just of the overall direction and achievements of a field of inquiry, but also of the latest studies, so as not to become out-of-date before they have been published (Pautasso, 2013: 3).

En segundo lugar, se realizó un análisis de caso centrado en el parque infantil “Juan Montalvo” de la ciudad de Baños de Agua Santa. “The case is selected not because it is representative of other cases, but because of its uniqueness, which is of genuine interest to the researchers” (Crowe *et al.*, 2011: 5). Mediante un muestreo por conveniencia se realizó un análisis que incluyó entrevistas semiestructuradas con el alcalde de la ciudad, profesionales involucrados en la planificación urbana, psicólogos, niños-niñas y expertos en esta temática. A través de estas entrevistas, se recopiló información sobre las condiciones actuales de los espacios y sus características, así como las percepciones sobre la adecuación del equipamiento y la accesibilidad. “Muestreo por conveniencia, el cual se utiliza cuando se elige una población y no se sabe cuántos sujetos pueden tener el fenómeno de interés, aquí se recurre a los sujetos que se encuentren” (Mendieta, 2015: 1149).

RESULTADOS Y ANÁLISIS

Análisis de entrevistas

Entre mayo y julio de 2024, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con profesionales y autoridades clave para explorar el tema de investigación.¹ Estas entrevistas permitieron obtener diversas perspectivas sobre cómo el diseño y la gestión de los espacios recreativos afectan la participación de los niños en las etapas tempranas de investigación. Los participantes incluyeron a funcionarios municipales, arquitectos urbanistas y expertos en el trabajo con niños, quienes compartieron sus experiencias sobre las limitantes metodológicas en el ámbito público. La información recopilada se analizó mediante un análisis temático que permitió identificar patrones y temas recurrentes en las respuestas de los entrevistados.

Las metodologías participativas encaminadas al diseño de juegos infantiles en la ciudad de Baños de Agua Santa, enfrenta desafíos logísticos, dado que los tiempos de adjudicación de presupuestos y la gestión de compras públicas, no coincide con el tiempo necesario para el levantamiento de datos y definición de requerimientos. Mediante entrevistas realizadas a figuras clave, como Marlon Guevara, alcalde de la ciudad, y las arquitectas urbanistas Liseth Pineda y Gabriela Razo, se ha podido identificar una divergencia entre la visión institucional y la realidad práctica. Guevara enfatiza la importancia de un entorno seguro y saludable, pero se enfrenta a limitaciones en la participación ciudadana en el proceso de diseño. Por su parte, Pineda y Razo señalan que los espacios de juego no son una prioridad, lo que refleja un desplazamiento de las necesidades lúdicas de los niños y niñas. Asimismo, Fabricio Vásquez (psicólogo infantil) critica cómo el diseño actual no solo ignora las necesidades específicas de estos niños, sino que perpetúa un enfoque adultocéntrico que prioriza las expectativas de los adultos sobre las experiencias lúdicas genuinas. Este contraste entre las intenciones del gobierno local y las realidades del diseño

muestra una clara necesidad de revisar cómo se abordan estas cuestiones desde el ámbito público.

DISCUSIÓN

Capacidad de la administración local y diseño de juegos infantiles

Las administraciones locales de Ecuador o municipios, siendo autónomos y descentralizados del Gobierno Central, asumen numerosas competencias en cada uno de sus territorios. Una de estas competencias, corresponde a la gestión y ejecución de proyectos de espacio público, entre estos, los parques recreativos, y, por ende, el mobiliario de juegos infantiles. Desafortunadamente, en el caso de la ciudad de Baños de Agua Santa, a pesar de su dinámica turística y cosmopolita, la administración local cuenta con escasos técnicos que deben cumplir con múltiples funciones.

En el caso de estudio, los procesos de diseño de parques recreativos tienen dos figuras: i) lo desarrollan los técnicos de la administración local; o ii) se contrata diseñadores externos en dependencia de la complejidad de este. Por otra parte, la contratación del mobiliario de juegos infantiles es directa desde la administración pública, o a través de los contratistas, quienes se encargan de la construcción de los parques recreativos. En el desarrollo de estos dos procesos se carece de un estudio exhaustivo sobre las necesidades específicas de los niños, y a menudo, la toma de decisiones se concentra en factores técnicos y estéticos.

La escasez de recursos humanos, técnicos y económicos, por parte de la administración local, son factores que abren una profunda brecha entre las necesidades reales de los infantes frente a sus espacios y mobiliario, y lo que consideran los adultos como funcional y práctico. Esta situación merma directamente en el desarrollo adecuado de los menores, quienes no cuentan con juegos adaptados, espacios e inclusivos y flexibilidad en el diseño. En este sentido, investigadores como Abaunza (2021) y Bonofiglio (2023) defienden que la falta de un enfoque participativo en el diseño puede limitar el potencial de estos espacios para contribuir

¹ Las fichas completas de las entrevistas se encuentran disponibles para su consulta en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3DfBdnQ>

al bienestar de la infancia, por lo que, es crucial implementar entornos que respeten sus derechos y favorezcan su desarrollo integral.

Estandarización de la oferta y contratación de mobiliario de juegos infantiles

En el contexto general de Ecuador, la oferta de mobiliario de juegos infantiles es estandarizada y genérica, ya que, en su mayoría, corresponden a emprendimientos familiares de pequeña escala o empresas tradicionales. Sumado a estos factores, se observa que la misma demanda de este tipo de productos no exige mayor innovación, debido al desconocimiento de los clientes y a una limitación del presupuesto en el sector público. Otro punto relevante, es la falta de acceso a tecnología en el diseño y en la producción de mobiliario urbano, además de, muchas limitaciones en la diversificación de la materialidad.

Desde la administración local, los contratos de proveedores tienden a ser adjudicados basándose en intereses políticos o de recursos financieros, donde se prioriza el coste económico más que la calidad, seguridad o inclusión. En ocasiones, los presupuestos destinados a la construcción y renovación de los parques recreativos son mal administrados y se desvían a otras obras prioritarias. O a su vez, frente a la escasez de presupuesto se sacrifica la inversión en mobiliario urbano o materiales de acabados.

Normativa e ineficiencia en los procesos participativos de diseño

La Ley Orgánica de Participación Ciudadana (2010), dentro de sus estatutos, reconoce el derecho a la participación de los niños y niñas en procesos de toma de decisiones. No obstante, la LOPC aborda el involucramiento de la población infantil de forma general, enmarcándose en los derechos garantizados por la Constitución de la República del Ecuador (2008); específicamente en el artículo 45, donde se establece el derecho a participar en cuestiones que afecten el desarrollo de su vida. Es así como, la ley presenta dificultades al aterrizarla en las administraciones locales, cuando su aplicación se ve limitada debido a la falta de ordenanzas e instrumentos que

faciliten el diseño participativo. Se menciona la inclusión como parte de los procesos participativos, pero no se regula la planificación y el uso de los espacios infantiles desde este enfoque. Herrera-Pavo *et al.* (2022) y Bonofiglio (2023) argumentan que, sin participación auténtica de la comunidad, incluyendo a los infantes como sujetos de derecho; las leyes y ordenanzas locales relacionadas con el espacio público no pueden ser efectivizadas.

El diseño y la implementación de mobiliario para juegos infantiles en Ecuador, y específicamente en Baños de Agua Santa, presentan numerosos desafíos, destacándose la limitada capacidad técnica de las administraciones locales, la estandarización de la oferta y la inaplicación de normativas participativas. La carencia de recursos técnicos, la priorización del coste económico en detrimento de la calidad, así como la exclusión de los infantes en los procesos de diseño, resultan en la generación de espacios que carecen de inclusión y flexibilidad. Es fundamental fortalecer la capacidad técnica, fomentar la innovación y asegurar la participación infantil a través de normativas efectivas que logren producir espacios recreativos y juegos infantiles más conectados con las necesidades reales.

Los autores mencionados ponen de manifiesto la urgencia de transformar los enfoques de diseño que se centran en el adultocentrismo, y llevarlos hacia un modelo más inclusivo y participativo que valore la voluntad de los niños y niñas. Las teorías de Abaunza (2021), Bonofiglio (2023) y Biswas *et al.* (2024) destacan que involucrar a la población infantil en la toma de decisiones sobre el espacio público, es primordial. Por otro lado, el enfoque de Prins *et al.* (2022) añaden lo significativo de incluir en el diseño de espacios lúdicos la conexión con la naturaleza, fomentando la exploración del entorno. Contrariamente, debido a varios factores, la aplicación de estos enfoques en los parques infantiles de Baños de Agua es inviable actualmente.

CONCLUSIONES

La problemática del adultocentrismo en el diseño y planificación de parques y mobiliario de juegos infantiles exige un enfoque integral y multidimensional para ser abordada de manera efectiva. Para esto, es imprescindible promover la inclusión activa de varios actores en los procesos de diseño, considerándose a los infantes los principales protagonistas de sus necesidades. Asimismo, es necesario establecer regulaciones más exigentes en cuanto a la estandarización y calidad de los equipamientos, garantizando la diversidad, adaptabilidad y seguridad. Otro aspecto importante es fortalecer la aplicabilidad de la legislación sobre participación ciudadana, asegurando que las voces de los niños y niñas sean valoradas en la planificación de este tipo de espacios.

Un pilar fundamental para la implementación de mobiliario de juegos infantiles que responda a las necesidades de los infantes es la concienciación colectiva sobre la importancia de lo lúdico en su desarrollo integral. Actualmente, muchos de los actores involucrados en la toma de decisiones desconocen el impacto significativo que esta actividad tiene en el desarrollo de habilidades sociales, físicas y cognitivas en niños y niñas. Por lo tanto, resulta relevante incentivar campañas de sensibilización lideradas por instituciones públicas que incluyan programas educativos y talleres dirigidos tanto a adultos como a niños. Estas iniciativas pueden fomentar una mayor comprensión de esta problemática y promover un diseño más consciente, inclusivo y responsable.

Como se concluye en el estudio, la deficiencia en la capacidad técnica y la escasez de recursos humanos y económicos, son factores que inciden directamente en las problemáticas relacionadas con el mobiliario de juegos infantiles en la ciudad de Baños de Agua Santa. En este caso, las alianzas público-privadas pueden desempeñar un rol fundamental en la viabilidad y sostenibilidad de iniciativas innovadoras, que favorezcan a las necesidades de la población infantil. Por un lado, el gobierno local puede colaborar con empresas del sector privado para un adecuado financiamiento, por otro lado, la academia puede aportar con estudios y propues-

tas de diseño más adaptadas. Esta cooperación intersectorial, a más de generar mobiliario de juegos inclusivos y de calidad, contribuye a la concienciación sobre la importancia del juego en el bienestar infantil.

Los programas de capacitación y sensibilización, tanto en el sector público como en el privado, son básicos para garantizar la seguridad, calidad e inclusividad en el mobiliario de juegos infantiles. De lo contrario, la problemática se convierte en un círculo vicioso que arrastra con la responsabilidad de varios actores de distintas áreas. Es así como, la academia a partir de criterios de diseño industrial, arquitectura y urbanismo, puede involucrarse en las etapas de investigación, promoviendo el empoderamiento de los infantes a través de consultas directas, es el caso de este estudio, que obtuvo respuestas sobre las preferencias de los niños y niñas con relación a: colores, formas y tipos de actividad. Sumado a esto, los miembros de la academia pueden apoyar en los procesos participativos de diseño a través de metodologías de diseño adaptadas al contexto local, donde la población infantil pueda ser partícipe de la planificación y creación de sus propios espacios.

Finalmente, este estudio abre diversas líneas de investigación que pueden generar debate y nuevas ideas sobre el diseño de espacios públicos y mobiliario infantil en Ecuador, y concretamente en la ciudad abordada. Por ejemplo, se podría desarrollar estudios comparativos sobre las preferencias de los infantes de acuerdo con factores culturales, geográficos y socioeconómicos, favoreciendo la adaptación de los diseños a contextos específicos. Otra línea de investigación podría ser el análisis de modelos de diseño participativo para parques infantiles, y cómo la aplicación de estas metodologías influye en el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños y niñas. Este tipo de investigaciones podrían aportar con instrumentos prácticos para la generación de espacios más inclusivos y contextualmente significativos en pro del bienestar infantil.

FUENTES DE CONSULTA

Abaunza, H. (2021). *El Adultocentrismo*. En Academia. Web.

Assemble (2014). *Baltic Street Adventure Playground*. Disponible en <https://assemblestudio.co.uk/projects/baltic-street-adventure-playground>, consultado el 04 de agosto de 2024.

Biswas, T., Florio, E., Caso, L., Castelli, I., & Iacobino, S. (2024). The Adultcentrism Scale: A Potential Contributor to Advancing Children's Participation Rights in Nordic Contexts. *Social Sciences*, 13(5), 1-11. <https://doi.org/10.3390/soesci13050238>.

Bonofiglio, L. (2023). *Infancias y espacios públicos Cinco experiencias de diseño y participación en Latinoamérica*. Argentina: Fundación Arcor.

Cross, N. (2002). *Métodos de diseño: estrategias para el diseño de productos*. México: Limusa.

Crowe, S., Cresswell, K., Robertson, A., Huby, G., Avery, A., & Sheikh, A. (2011). The case study approach. *BMC Medical Research Methodology*, 11(1), 100. <https://doi.org/10.1186/1471-2288-11-100>.

Ecuador. Asamblea Nacional (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008 (última modificación 2021). Disponible en <https://jprf.gob.ec/wp-content/uploads/2023/03/1.-Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador-2.pdf>, consultado el 10 de diciembre de 2024.

Ecuador. Asamblea Nacional (2010). *Ley Orgánica de Participación Ciudadana*. Registro Oficial Suplemento 175 de 20 de abril de 2010. Disponible en: <http://impu2.ecua-web.com/wp-content/uploads/2019/04/a.2.6.-Ley-O.-de-Participacio%CC%81n-Ciudadana-3.pdf>, consultado el 10 de diciembre de 2024.

Firdevs, G. (2013). Street Furniture and Amenities: Designing the User-Oriented Urban Landscape. *Advances in Landscape Architecture*. Rijeka: InTech. <https://doi.org/10.5772/55770>.

Garau, C., & Annunziata, A. (2020). Supporting children's independent activities in smart and playable public places. *Sustainability (Switzerland)*, 12(20), 1-23. <https://doi.org/10.3390/su12208352>.

Hermida, C., & Palacios, S. (2020). *Guía de diseño, uso y regulación del espacio público inclusivo y seguro para mujeres y niñas*. Entidad de las Naciones Unidas para la Igualdad de Género y el Empoderamiento de las Mujeres. Ecuador.

Herrera-Pavo, M.A., Orellana Navarrete, V., Espinosa Rodríguez, J.D., & Espinoza-Weaver, Y. (2022a). Diseño participativo de un Modelo Pedagógico para el Sistema Educativo Ecuatoriano. *Podium*, (42), 93-116. <https://doi.org/10.31095/podium.202>.

IDEO (n.d. a). *Diseño centrado en las personas*. Canadá: IDEO.

IDEO (n.d. b). *Diseño centrado en las personas*. Kit de herramientas. 2da ed. IDEO.

Jara Morales, I. (2018). Adultocentrismo y género como formas negadoras de la cultura infantil. *Revista Saberes Educativos*, (1), 47-67.

Mendieta, G. (2015). Informantes y muestreo en investigación cualitativa. *Investigaciones Andina*, 17(30), 1148-1150. Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=239035878001>.

Palero, S. (2023). El diseño participativo desde la perspectiva del diseño. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (195), 247-262.

Pautasso, M. (2013). Ten Simple Rules for Writing a Literature Review. *PLoS Computational Biology*, 9(7), e1003149. <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1003149>.

Peñaherrera, C. (2022). *Sonido en tiempo real como factor de alteración de la estructura del espacio arquitectónico*. Tesis de doctorado. Universidad Autónoma de Barcelona.

Prins, J., van der Wilt, F., van der Veen, C., & Hovinga, D. (2022). Nature play in early childhood education: A systematic review and meta ethnography of qualitative research. *Frontiers in Psychology*, (13), 995164. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.995164>.

Rodríguez, A. (2023). *Aproximación crítica al papel del adultocentrismo en el juego de las niñas y los niños en los patios de los colegios*. Tesis de grado. Universidade Da Coruña.

Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mac Graw Hill Education.

Teherani, A., Martimianakis, T., Stenfors-Hayes, T., Wadhwa, A., & Varpio, L. (2015). Choosing a Qualitative Research Approach. *Journal of graduate medical education*, 7(4), 669-670. <https://doi.org/10.4300/JGME-D-15-00414.1>.

Van Boeijen, A., Daalhuizen, J., van der Schoor, R., & Zijlstra, J. (n.d.). *Delft Design Guide: Design Strategies and Methods*. Edited by B/S.