

Plan del juego en el espacio público con horizonte 2030

RESUMEN

Febrero de 2019



En colaboración con

Contenidos

- 1) 10 ideas-fuerza del Plan del juego en el espacio público
- 2) ¿Por qué un Plan del juego en el espacio público? 4 motivos
- 3) 3 capas y 7 criterios para una ciudad jugable y jugada
- 4) Horizonte 2030 en 6 visiones y 10 hitos
- 5) 3 ejes estratégicos, 14 objetivos, 63 acciones y 10 proyectos tractor
- 6) Agentes
- 7) Resumen del Plan del juego en proyectos tractores y metas 2030

1. IDEAS FUERZA DEL PLAN DE JUEGO EN EL ESPACIO PÚBLICO

“Los niños jugando la calle son un buen indicador de la calidad de la vida comunitaria” (Jan Gehl, urbanista)

10 ideas - fuerza del Plan

- 1) Cumpliendo lo que se anunció hace un año en la presentación de la Estrategia Barcelona da mucho juego, la ciudad ya cuenta con su primer Plan del juego en el espacio público, un plan pionero y ambicioso que sitúa el juego y la actividad física al aire libre entre las políticas para hacer una ciudad más habitable y mejorar la vida de los vecinos y vecinas, empezando por los niños y adolescentes.
- 2) El Plan pretende mejorar y diversificar las oportunidades de juego y actividad física en el espacio público por sus amplios beneficios tanto para el desarrollo y bienestar de la infancia como para la salud y la vida comunitaria y la convivencia de toda la ciudadanía.
- 3) El Plan quiere recuperar la calle como lugar que invite al juego y al encuentro como actividades importantes de la vida cotidiana y, al mismo tiempo, el gusto de jugar a todas las edades, revirtiendo el problema social de déficit de juego y actividad física al aire libre en una ciudad muy densa.
- 4) Se estructura en tres ejes estratégicos para lograr no sólo tener en cuenta y mejorar la infraestructura de juegos en el modelo urbano, sino también estimular la actividad lúdica y física al aire libre de los 0 a los 99 años, así como reforzar la importancia social que le damos al juego.

10 ideas - fuerza del Plan

5. Supone un cambio de paradigma en la visión del juego diverso, creativo, inclusivo y accesible, se destacan 10 proyectos tractor para arrastrar el cambio y marca 10 metas medibles para alcanzar una ciudad más jugable y más jugada con un horizonte 2030.
6. Se concreta en 63 actuaciones que responden a una óptica integrada y transversal que combina acciones de urbanismo (desde microintervenciones y urbanismo táctico a grandes transformaciones urbanas) y acciones sociales (desde dinamizaciones itinerantes a nuevos conceptos en servicios públicos).
7. El Plan aporta un nuevo concepto de infraestructura lúdica para incorporar en el modelo de ciudad y analiza por primera vez todo lo que ofrece la ciudad para el juego y la actividad física al aire libre con una mirada amplia en 3 capas:
 - 1a: la de los sitios de juego por excelencia de los niños: áreas de juego y patios escolares;
 - 2ª: la de los alrededores: espacios verdes como espacios lúdicos y entornos escolares;
 - 3ª: otros espacios urbanos y naturales y recorridos peatonales con juego + - fortuito

10 ideas - fuerza del Plan

- 8) Es el resultado de un proceso transversal y participado de un año en 24 sesiones de trabajo presenciales y más de 400 personas involucradas, para construir horizonte, criterios y acciones escuchando profesionales municipales, entidades y personas expertas tanto niños como adultos.
- 9) El Plan recoge demandas ciudadanas y sociales, se inspira en planes de juego de otras ciudad como Dublín o Londres y responde a las recomendaciones de Naciones Unidas para hacer avanzar el derecho al juego, derecho humano específico de niños y adolescentes.
- 10) Contribuye a ODS haciendo ciudades más inclusivas, seguras y resilientes (nº11) interviniendo en el espacio público para adecuarlo a los grupos menos presentes; y concreta diversos planes municipales como el del verde, del clima, de urbanismo de la vida cotidiana, de accesibilidad, de equipamientos deportivos, así como los de infancia, de juventud y de envejecimiento.

2. ¿POR QUÉ UN PLAN DE JUEGO EN EL ESPACIO PÚBLICO? 4 MOTIVOS

"No hay una revelación más intensa del alma de una sociedad que la forma en que ésta trata a sus niños." (Nelson Mandela)

Por qué un plan de juego en el espacio público? 4 motivos

1º

Porque niños y adolescentes tienen **DERECHO AL JUEGO y AL TIEMPO LIBRE**

Un Plan para favorecer el buen desarrollo de todos los niños, niñas y adolescentes

HACEMOS LA CIUDAD MÁS AMIGA DE LA INFANCIA

2º

Porque el juego y la actividad física son beneficiosos para la **SALUD FÍSICA Y MENTAL**

Un Plan para mejorar la salud integral y el bienestar de toda la ciudadanía

HACEMOS LA CIUDAD MÁS SALUDABLE

3er

Porque alrededor del juego se enriquece la **VIDA COMUNITARIA** y se recupera el espacio público como lugar de inclusión y encuentro social

Un Plan para recuperar las calles con una convivencia más inclusiva

HACEMOS LA CIUDAD MÁS INCLUSIVA Y LENA DE VIDA EN LA CALLE

4er

Para que la mejora de los espacios de juego es una oportunidad para naturalizar, **PACIFICAR y HACER MÁS SEGURO** el espacio público

Un Plan para transformar el entorno urbano cotidiano

HACEMOS LA CIUDAD MÁS SOSTENIBLE Y RESILIENTE

1º MOTIVO: niños y adolescentes tienen derecho al juego y al tiempo libre

Comité de los Derechos del niño de Naciones Unidas dice

"Escaso reconocimiento social, visibilidad y comprensión de la importancia del juego libre y del tiempo libre en la infancia y adolescencia"

"El descanso, el juego y el tiempo libre son tan importantes para el desarrollo del niño como la nutrición, la vivienda, la salud y la educación. "

"Cuando hay inversión en ocio suele destinarse a actividades organizadas, pero tan importante como esto es crear espacios y tiempos para que los niños se dediquen a ejercer su derecho al juego, al tiempo libre y creatividad espontáneos

Como mínimo, 4 de cada 10 vecinos y vecinas de Barcelona tienen un interés directo en el bienestar de los niños, niñas y adolescentes para que lo son (15% población 0 -17 años) o porque conviven y los cuidan (23% población son adultos con menores de edad a cargo).

Barcelona hace los deberes de Naciones Unidas y da respuesta a 4 obligaciones de los gobiernos sobre el derecho al juego

1. Planificar entornos, instalaciones y espacios de juego y ocio que promuevan el bienestar de los niños:

• **1er PLAN DE JUEGO EN EL ESPACIO PÚBLICO**

2. Contar con la participación de niños y adolescentes en el diseño y planificación:

• **Cocreación CON NIÑOS INCORPORADA Y SISTÉMICA**

3. Asegurar una atención especial a las niñas y niños en situación de pobreza, con discapacidades y / o de minorías:

• **CRITERIOS DE ACCESIBILIDAD, GÉNERO, EQUIDAD Y DIVERSIDAD CULTURAL**

4. Establecer mecanismos de seguimiento en base a datos, evaluaciones e investigación para comprender el alcance, avances e impactos en los niños:

• **DIAGNOSIS + INDICADORES + RENDIR CUENTAS**

2º motivo: el juego y la actividad física mejora la salud mental y física

CRECIENTE OBESIDAD, SEDENTARISMO Y ADICIÓN A PANTALLAS entre niños y jóvenes

1 de cada 4 niños no juegan nunca en el parque o calle (29% niñas y 23% niños, 3-14 años) 17% chicas con inactividad física y 8% chicos

PROBLEMAS DE SALUD MENTAL ENTRE niños y adolescentes

(Autorregulación emocional, capacidades de afrontamiento, resiliencia ...)

1 de cada 10 adolescentes tienen alta probabilidad de sufrir problemas de salud mental

PÉRDIDA DE AUTONOMÍA EN LA INFANCIA

(Capacidades de tomar decisiones, resolución de conflictos, gestión del riesgo ...)

La mitad de los niños no están suficientemente satisfechos con su autonomía (que tienen en casa, en la escuela o en la calle, 10-12 años)

SEDENTARISMO EN ADULTOS

30% población adulta no hace actividad física (Ni al aire libre ni en instalaciones deportivas, sobre todo personas con renta baja, mujeres, mayores de 65 años y extranjeras)

3º: alrededor del juego se enriquece la vida comunitaria y se recupera el espacio público como lugar de encuentro social

FALTA DE TIEMPO LIBRE Y HORARIOS EXCESIVAMENTE PROGRAMADOS

4 de cada 10 niños no juega ni pasa mucho tiempo al aire libre (entre mayo y, como mucho, 1 o 2 días por semana, 10-12 años)

URBANISMO CON ESCASA ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y CON POCO ENFOQUE DE GÉNERO INSUFICIENTE

ESPACIOS ADECUADOS PARA EL ENCUENTRO Y EL JUEGO

La mitad de los niños no están suficientemente satisfechos con los espacios para jugar y divertirse en su barrio (10-12 años).

AISLAMIENTO SOCIAL Y INDIVIDUALIZACIÓN DESDE LA INFANCIA A LOS MAYORES

4º: el juego para naturalizar, hacer más seguro y pacificar el entorno urbano

**ESCASEZ DE VERDE 6,6 m² /
habitante de verde urbano**

**DÉFICIT DE CONTACTO CON LA
NATURALEZA Y POSIBILIDADES
DE JUEGO CON ELEMENTOS
NATURALES**

la mitad de áreas juego no están en
espacios verdes

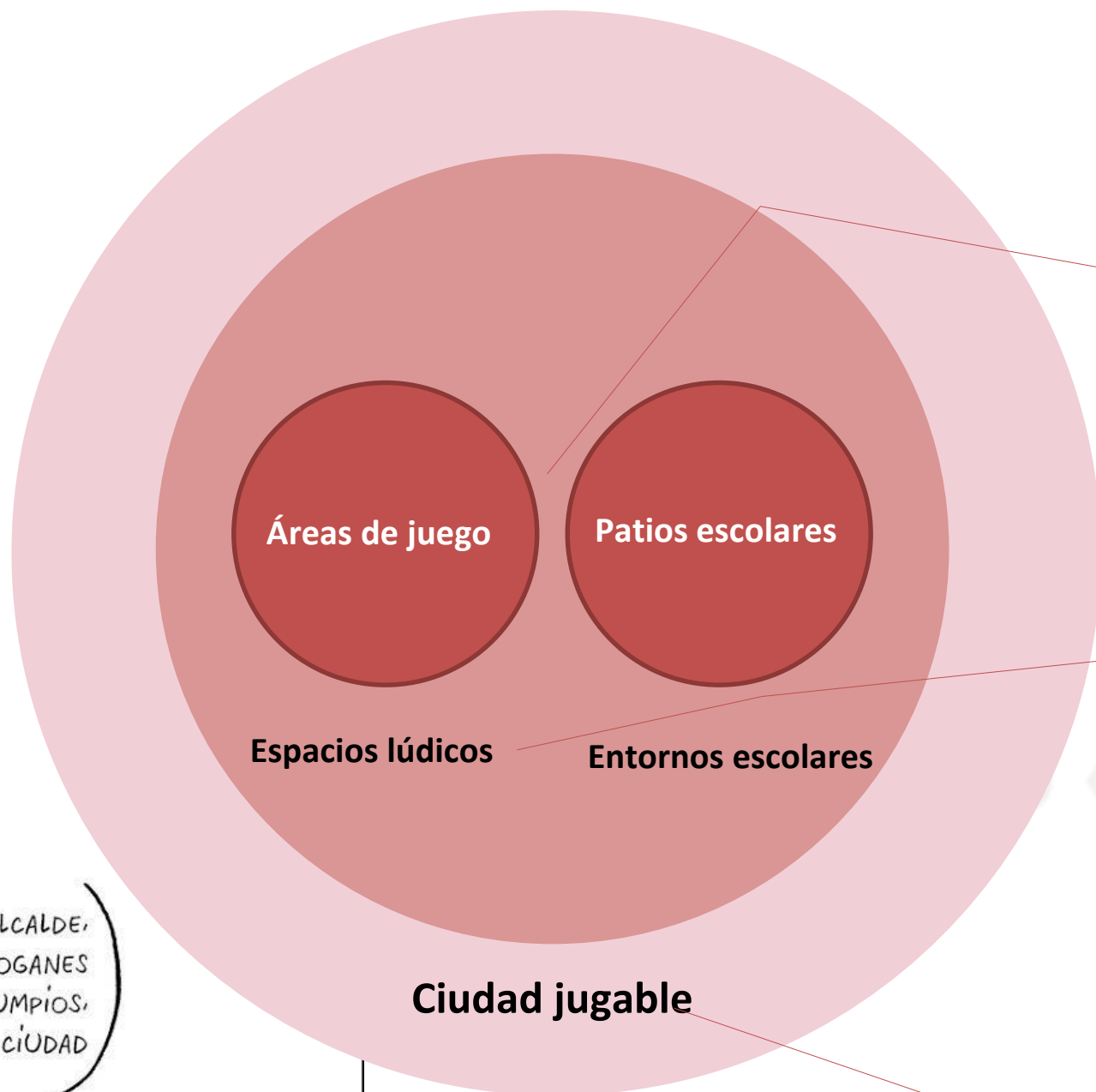
**CONTAMINACIÓN DEL AIRE QUE
EMPEORA LA SALUD (Sobre
todo de niños y ancianos)**

**ACCESOS A LOS ESPACIOS DE
JUEGO NO BASTA SEGUROS POR
TRÁFICO Y ACCIDENTALIDAD
VIAL**

3. 3 CAPAS Y 7 CRITERIOS PARA UNA CIUDAD JUGABLE Y JUGADA

"No dejamos de jugar porque envejecemos, sino que envejecemos porque dejamos de jugar" (George Bernard Shaw, Premio Nobel de Literatura)

3 capas de la infraestructura lúdica en el espacio público donde maximizar la jugabilidad



1ª capa:

Áreas de juego: Espacios designados para uso exclusivo de juego, delimitados, señalizados y certificados y con elementos de juego diseñados expresamente y certificados.

Pacios escolares: Espacios al aire libre de guarderías, infantil y primaria e Institutos donde se juega en horario lectivo y tiempo del mediodía y puede abrirse en el barrio el resto del tiempo.

2ª capa:

Espacios lúdicos: Parques, plazas, jardines e interiores de manzana que ofrecen posibilidades de juego en convivencia con otros usos y que puede incluir área de juego o no.

Entornos escolares: Espacios urbanos a las entradas y alrededores de los centros educativos de guarderías, infantil, primaria y secundaria con accesos pacificados y posibilidades de espacio de estancia y juego fortuito.

3ª capa:

Otros espacios urbanos y naturales y recorridos peatonales de la ciudad donde se juega o se hace actividad física de manera más o menos fortuita:

- Calles peatonalizadas permanente o temporalmente
- calles pacificadas
- aceras anchas
- Elementos urbanos jugables (bancos, marquesinas ...)
- Skateparc
- Pistas deportivas abiertas
- Elementos deportivos (canastas, ping pong, petanca ...)
- playas
- parques forestales
- Cauces de los ríos

SEÑOR ALCALDE,
NO QUEREMOS TOBOGANES
NI COLUMPIOS,
QUEREMOS LA CIUDAD





7 criterios de calidad para diseñar espacios de juego

1

Múltiples propuestas de juegos creativos y con retos para el desarrollo saludable de niños y adolescentes

2

Espacio físico diverso, estimulante, versátil, conectado y accesible.

3

Espacios de juego inclusivos por edades, géneros, orígenes y diferentes capacidades.

4

Contacto con la naturaleza, el verde y el juego con elementos naturales como el agua y la arena.

5

Juego compartido, intergeneracional y colaborativo.

6

Lugar de encuentro y convivencia comunitaria

7

Ecosistemas lúdicos y entorno seguro y jugable.

4. HORIZONTE A 2030 EN 6 VISIONES Y 10 HITOS

“El juego es la forma más elevada de investigación ” (Albert Einstein)

Horizonte 2030: una Barcelona jugable en 6 visiones

1. Una ciudad donde los niños disfrutaran su derecho al juego y al tiempo libre y todo el mundo recupera el gusto de jugar en el espacio público.
2. Una ciudad que promueve la salud, el desarrollo integral y el bienestar a través del juego y la actividad física al aire libre.
3. Una ciudad que ofrece e integra todo más y mejores oportunidades de juego.



Jardins de Mas Ravellat (Horta – Guinardó)

Horizonte 2030: una Barcelona jugable en 6 visiones

4. Una ciudad con entornos naturalizados, seguros y pacificados que permiten el juego en la calle.

5. Una ciudad que estimula el juego inclusivo teniendo en cuenta la diversidad de edades, géneros, orígenes y capacidades funcionales.

6. Una ciudad que enriquece la vida comunitaria y la convivencia de personas y usos alrededor del juego.



Plaça del Sol (Gràcia)

10 hitos del Plan 2030

1

DOBLAR las áreas de juego diverso y creativo: las que ofrecen menos 6 de las principales actividades lúdicas.

2018

El 23% de áreas de juego ofrecen diversidad de actividades lúdicas.

2030

El 50% de áreas de juego ofrecen diversidad de actividades lúdicas.



Pl. Josep Maria Folch i Torres

2

Asegurar unos estándares mínimos de superficie y jugabilidad en las áreas de juego, **REDUCIENDO** las de menos de 50 m² y **RENOVANDO** las que tienen insuficientes propuestas lúdicas .

2018

- El 4% de les àrees de joc tenen menys de 50 m².
- El 16% de las áreas de juego ofrecen insuficientes actividades lúdicas.

2030

- 0 %de las áreas de juego tienen menos de 50 m².
- 0% de las áreas de juego ofrecen insuficientes actividades lúdicas.



Àrea de joc a Font de la Mulassa

3

INCREMENTAR los espacios para el juego de salpicarse y para refrescarse en los espacios lúdicos y las posibilidades de juego con arena en las áreas de juego.

2018

- 2 espacios para el juego de salpicarse y refrescarse.
- El 70% de las áreas de juego ofrecen posibilidades de juego con arena.

2030

- 10 espacios de juego de salpicarse y refrescarse (en los distritos más alejados de las playas).
- El 80% de las áreas de juego ofrecen posibilidades de juego con arena.



Platja de l'Eixample – Torre de les aigües

4

DOBLAR las posibilidades de juego con retos y gestión del riesgo pensadas especialmente para adolescentes y jóvenes con parques deportivos urbanos y con elementos de juego con reto de altura.

2018

4 parques deportivos urbanos, 9 tirolinas, 8 toboganes gigantes, 10 elementos de juego con reto de altura.

2030

10 parques deportivos urbanos, 20 tirolinas, 15 toboganes gigantes, 20 elementos de juego con reto de altura.



Parc Esportiu Urbà de la Mar Bella (Sant Martí)

5

Promover el juego compartido y colaborativo y la actividad física en grupo al aire libre, **LLEGANDO A LA MITAD** de los elementos de juego certificados aptos para jugar en grupo y para diferentes edades y **INCREMENTANDO** elementos deportivos.

2018

El 11% los elementos de juego favorecen el juego compartido, 191 mesas de ping-pong y 84 canastas de baloncesto.

2030

El 50% los elementos de juego favorecen el juego compartido, 250 mesas de ping-pong y 150 canastas de baloncesto.



Plaza de les Glòries, Barcelona

6

Incrementar las oportunidades de juego de las personas con diversidad funcional, **ASEGURANDO** que las áreas nuevas y renovadas son accesibles y favorecen el juego inclusivo.

2018

El 25% de las áreas de juego son accesibles y con elementos certificados como inclusivos.



2030

El 100% de las áreas de juego nuevas y renovadas son accesibles y con elementos certificados como inclusivos.



Àrea de joc inclusiva Zoo de Barcelona

7

Mejorar la habitabilidad de los espacios verdes como lugares de encuentro social y espacios lúdicos

2018

- El 18% de las áreas de juego tienen fuentes de agua cercanas.
- El 78% de los espacios verdes tienen fuente de agua para beber.
- El 8,5% de los espacios verdes tienen aseos.
- El 9% de los parques y jardines tienen mesas de picnic.

2030

- El 40% de las áreas de juego tienen fuentes de agua cercanas.
- El 90% de los espacios verdes tienen fuente de agua para beber.
- El 20% de los espacios verdes tienen aseos de acceso público.
- El 75% de los parques y jardines tienen mesas de picnic o similar.



Font del Roure

8

Mejorar los patios escolares para la diversificación del juego y la coeducación en entornos más naturalizados y sostenibles, doblando los centros educativos públicos de primaria y secundaria con patios adecuados y usos comunitarios.

2018

Un 30% de los centros educativos públicos se estima que tienen patios adecuados o están en procesos de transformación y con usos comunitarios.



2030

Un 60% de los centros educativos públicos tienen patios adecuados y con usos comunitarios (un mínimo de 120 patios).



Pati de l'Escola Congrés Indians

9

Mejorar los entornos de los centros educativos poco adecuados ambientalmente y para la socialización, **INCREMENTANDO** progresivamente las microintervenciones urbanas en las entradas escolares para adecuarlas como plazas y lugares de estancia

2018

4 entornos escolares mejorados



2030

100 entornos escolares mejorados



Entorn escolar de l'Institut Viladomat (Eixample)

10

Revertir el sedentarismo y el déficit de juego activo al aire en la infancia y juventud de la ciudad, **REDUCIENDO** significativamente las tasas de inactividad física.

2018

- El 29% de las niñas no juega ningún día en el parque o en la calle.
- El 23% de los niños no juega ningún día en el parque o en la calle.
- El 17% de las chicas y jóvenes con inactividad física.
- El 8% de los chicos y jóvenes con inactividad física.

2030

- El 18% de las niñas no juega ningún día en el parque o en la calle.
- El 15% de los niños no juega ningún día en el parque o en la calle.
- El 10% de las chicas y jóvenes con inactividad física.
- El 5% de los chicos y jóvenes con inactividad física.



5. 3 EJES ESTRATÉGICOS, 14 OBJETIVOS, 63 ACCIONES Y 10 PROYECTOS TRACTOR

“Señor alcalde, no queremos columpios ni toboganes, queremos la ciudad ”(Un niño ilustrado por Frat - Francesco Tonucci)

Plan del juego en el espacio público



3 ejes estratégicos



14 objetivos

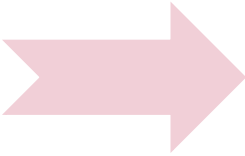
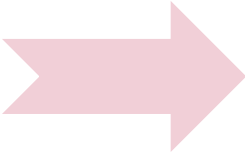
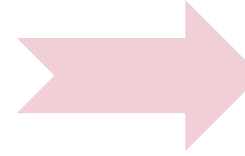


63 actuaciones



10 proyectos tractor

3 eixos estratègics

- 
- Eje 1.** Más y mejores espacios para el juego en el entorno urbano: la infraestructura lúdica en una ciudad jugable.
- 
- Eje 2.** El estímulo de la actividad lúdica y física al aire libre: los usos lúdicos en una ciudad jugada.
- 
- Eje 3.** El impulso de un cambio de paradigma: el juego gana lugar en la ciudad.

14 objectius

Objetivos del eje 1. Más y mejores espacios para el juego en el entorno urbano: *la infraestructura lúdica en una ciudad jugable.*

Objetivo 1:

- Diseñar áreas de juego de calidad, así como espacios lúdicos y elementos urbanos jugables que ofrezcan mejores oportunidades de juego diverso, seguro, estimulante e inclusivo teniendo en cuenta la adolescencia, la diversidad de orígenes, la accesibilidad universal y la perspectiva de género .

Objetivo 2:

- Mejorar las oportunidades de juego y socialización tanto dentro como fuera las escuelas, transformando los entornos escolares como plazas y los patios escolares como recurso comunitario.

Objetivo 3:

- Planificar e incrementar la infraestructura lúdica con criterios de proximidad, densidad y equidad en ecosistemas lúdicos que aprovechen el potencial y las características de cada barrio en busca de un equilibrio territorial de ciudad.

Objetivo 4:

- Incrementar las oportunidades y el espacio disponible para jugar en la calle incitando al juego fortuito y espontáneo por toda la ciudad en entornos más seguros.

Objetivo 5:

- Crear ambientes de estancia confortable al aire libre que fomenten el vínculo social y la vida comunitaria alrededor del juego incorporando en el diseño urbano las diferentes necesidades de la vida cotidiana de niños, jóvenes, así como de las personas adultas que los cuidan.

Objetivos del eje 2. El estímulo de la actividad lúdica y física al aire libre: *los usos lúdicos en una ciudad jugada*

Objetivo 6:

- Incentivar que niñas y niños y adolescentes salgan a jugar en la calle, en los parques y en las plazas con el máximo de autonomía posible.

Objetivo 7:

- Promover el juego intergeneracional y el hábito de jugar y hacer actividad física al aire libre en todas las edades especialmente a los espacios verdes.

Objetivo 8:

- Facilitar las iniciativas de entidades sociales o ciudadanas vinculadas a la actividad lúdica y física que estimulen usos diversos y positivos del espacio público.

Objetivo 9:

- Facilitar que los espacios lúdicos y entornos escolares sean lugar de encuentro y buena gestión de la convivencia con usos diversos más allá del juego

Objetivos del eje 3. El impulso de un cambio de paradigma: *el juego gana lugar en la ciudad*

Objetivo 10:

- Incrementar la toma de conciencia y el reconocimiento de la importancia social del juego y sus beneficios individuales y colectivos de toda la ciudadanía.

Objetivo 11:

- Aumentar el tiempo para el juego libre de los niños, niñas y adolescentes en el marco de una reorganización social de los usos del tiempo de ocio de la ciudadanía, conciliación familiar y democratización de las tareas de cuidados.

Objetivo 12:

- Promover el co-diseño y la corresponsabilidad de la ciudadanía, sobre todo niños y adolescentes, para tener en cuenta sus necesidades y que aumente el sentimiento de pertenencia y la actitud de cuidado del entorno urbano.

Objetivo 13:

- Generar conocimiento y evaluar las oportunidades y los usos lúdicos del espacio público para comprender, avances, retrocesos e impactos en la ciudadanía, especialmente, en niños y adolescentes, así como en la calidad de la vida comunitaria y el entorno urbano .

Objetivo 14:

- Reforzar los servicios y recursos municipales para desarrollar y coordinar adecuadamente el Plan del juego y su gobernanza como política urbana.

10 proyectos tractor del Pla del joc a l'espai públic

1- Retirada de carteles de prohibido jugar a la pelota

2- Domingos en la calle para el juego y el ocio con cortes de tráfico en vías principales de los distritos

3- Jugamos en las plazas con propuestas itinerantes

4- Zonas prioritarias para el juego en plazas y calles pequeñas cercanas a "esplais" y "Caus" (centros de educación en el tiempo libre para niños y niñas)

5- Transformación de patios escolares para diversificar juego, coeducación y sostenibilidad

6- Microintervenciones en entornos escolares como lugares encuentro

7- Espacios de juego con agua para salpicarse y refrescarse

8- Co-creación de parques deportivos urbanos con jóvenes

9- Chiringuitos en parques para WC y el préstamo de un kit básico de juegos

10- Servicio de apoyo al juego para niños con diversidad funcional

10 proyectos tractor

Proyecto tractor 1

Retirar los carteles de la ciudad que prohíben el juego a balón.

Tal como ya se ha iniciado en algunos distritos, sustituir los carteles de prohibido jugar a la pelota que contribuyen a generar un imaginario colectivo de prohibido jugar en el espacio público, por señalética que anima a los niños a jugar con una actitud de respeto que fomenten la buena convivencia con los otros usos del espacio.

DISTRITOS, PARQUES Y JARDINES 2019-2021

Proyecto tractor 2

Domingos en la calle para el juego y el ocio: cortes de tráfico de una calle principal en cada distrito cada domingo por la mañana.

Tal y como ya han ido haciendo los últimos años algunas calles (Gran de Gracia, Consejo de Ciento, etc.) y como medida complementaria a las peatonalizaciones permanentes a las supermanzanas u otros espacios de la ciudad, se trata de cerrar el tráfico temporalmente de una calle principal de cada distrito durante las mañanas de domingo para ganar, de manera periódica, nuevo espacio público para el juego y la actividad física al aire libre desde la promoción de hábitos saludables que mejoran el bienestar y la calidad del ocio compartido de los vecinos y vecinas, comenzando por la infancia.

MODELO URBANO, MOVILIDAD, DISTRITOS, IBE y FOMENTO 2019-2030



Via Laietana dia sense cotxes (Ciutat Vella)

10 proyectos tractor

Proyecto tractor 3

Jugamos a las plazas programa de ciudad con propuestas lúdicas itinerantes para favorecer el hábito de encontrarse a jugar a las plazas.

Tal como se promueve a plazas de algunos barrios, se trata de escalar esta experiencia valiosa con acciones durante todo el año que, de manera periódica e itinerante por diferentes plazas, ofrecen propuestas de actividades con varios quioscos de juegos (tradicionales, circo, de mesa, etc.), juegos de calle de gran formato, ambientes e intervenciones efímeras para el juego creativo libre, de descubrimiento y experimentación, kit de juegos de agua para la temporada de verano, campeonatos de pelota de espuma, etc.

DISTRITOS, IBE, CIUDAD EDUCADORA
2019-2030



Juguem a la Plaça del Sol, Districte de Gràcia

Proyecto tractor 4

Esplais y madrigueras salimos a la calle: "zonas prioritarias para el juego" en ciertas plazas y calles sábados.

Se trata facilitar los usos lúdicos de plazas y calles cercanas a los centros recreativos y madrigueras como zonas prioritarias para el juego en ciertas franjas horarias con la corresponsabilidad del asociacionismo educativo, previos acuerdos del modelo y pactos de usos, mediante facilidades para el corte puntual de calles secundarias y para los usos de ciertas plazas cercanas a los locales de las entidades de ocio educativo de los barrios. Estudiar la posible ampliación de la iniciativa de los cortes puntuales de calles secundarias para el juego a otras entidades y grupos de los barrios.

JUVENTUD, CONSEJO JUVENTUD DE BARCELONA, DISTRITOS
2019 -2030



10 proyectos tractor

Proyecto tractor 5

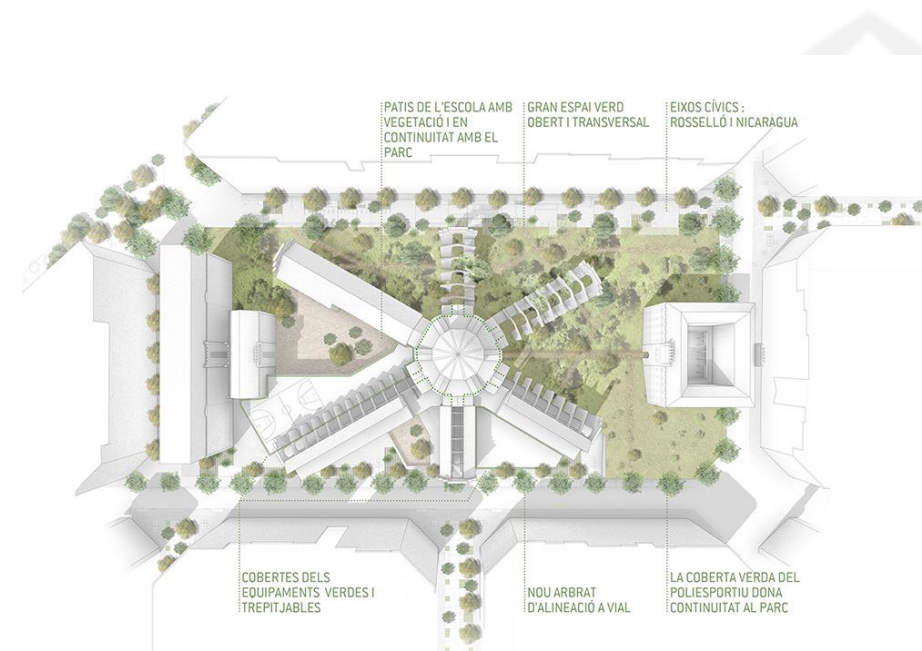
Transformaciones de los patios escolares con diversificación de las propuestas de juego, coeducación y naturalización, y sus usos comunitarios. Tal como ya se ha trabajado en los nuevos centros educativos de nueva creación con patios más adecuados, se trata de mejorar progresivamente los cerca de 200 patios de centros públicos de titularidad municipal tanto de primaria como de secundaria, a partir de la actualización de el inventario de patios, sistematizando criterios y ofreciendo espacios de intercambio y recursos (guía, acompañamiento, fondo económico ...).

CONSORCIO DE EDUCACIÓN DE BARCELONA, CIUDAD EDUCADORA
2019-2030

Proyecto tractor 6

Microintervenciones urbanas en los entornos escolares para que se conviertan plazas y espacios de encuentro y vida comunitaria con juego fortuito. A partir de las experiencias de los distritos del Eixample con la medida Llenamos de Vida los Entornos escolares y de Ciutat Vella en el marco de Plan de Barrios se quiere favorecer la interacción social de niños y personas adultas a las entradas de los centros educativos, tanto de las comunidades escolares como del barrio, impulsando progresivamente en el conjunto de la ciudad micro-intervenciones urbanas como son ganar superficie de acera y / o chaflán, mobiliario urbano confortable para la interacción y posibilidades de juego espontáneo.

DISTRITOS, MODELO URBANO, CIUDAD EDUCADORA
2019-2030



Nou espai de la Model amb escola i pati connectat per ús comunitari (Eixample)



Entorn de l'Escola Auró (Eixample)

10 proyectos tractor

Proyecto tractor 7

Incremento de las oportunidades de juego con agua como recurso imprescindible en la infraestructura lúdica de la ciudad mediante tres líneas de actuación: una, instalación de fuentes de agua potable de fácil uso para niños en los espacios lúdicos y entornos de áreas de juego con el doble uso de hidratación y juego; dos, adecuación de espacios para el juego de salpicarse y refrescarse durante la temporada de verano; tres, incorporación de un kit de juegos de agua para el verano en el Jugamos a las plazas. Siempre uso responsable de agua sanitaria.

PARQUES y JARDINES, BCASA, ASPB, IBE, DISTRITOS
2019-2030



Proyecto tractor 8

Co-creación de nuevos parques deportivos urbanos para la práctica de deportes de rueda pequeña tipo skate, scouter, patines, etc. para que todos los distritos cuenten con estas infraestructuras lúdicas al aire libre y de acceso gratuito. Se trata no sólo de abrir otros nuevos, sino también de explorar fórmulas de co-creación y cogestión de estos espacios por parte de los y las jóvenes.

IBE, JUVENTUD, CONSEJO DE JUVENTUD DE BARCELONA, DISTRITOS
2019-2030



Parc Esportiu Urbà Baró de Viver (Sant Andreu)

10 projectes tractor

Projecto tractor 9

Apertura de chiringuitos-bar en espacios lúdicos para ofrecer aseos y préstamo de un kit básico de juegos.

Se trata de incrementar el número de chiringuitos-bar en los parques y jardines con un triple objetivo en servicio a prestar: uno, asegurar que hay acceso libre y gratuito a aseos, necesidad que hay que cuidar sobre todo allí donde hay más presencia de niños y personas mayores; dos, ofrecer un servicio de préstamo de material para jugar con un kit básico de juegos (balón espuma, cuerda, cubo y pala, tizas, bádminton, juegos mesa ...); y tres, cubrir necesidades de disfrute del tiempo de cuidados de las personas adultas y facilitar el juego autónomo de los niños, por lo tanto, mejorar el bienestar de todos y ampliar el tiempo y la calidad del juego.

PARQUES Y JARDINES, DISTRITOS, IBE
2019-2030

Projecto tractor 10

Servicio de Apoyo al Juego para niños con diversidad funcional.

Tal como se ha iniciado durante el verano con el servicio de ayuda al baño en las playas, con el objetivo de impulsar el juego inclusivo en el espacio público para todos los niños sin discriminación, se propone la creación del Servicio de Apoyo al juego mediante la provisión de una persona asistente que facilite el juego autónomo y relacional con otros niños sin discapacidad. IMPD

2020-2030



Guinguetes dels Jardins de la Rambla de Sants

63 actuaciones

Objetivos y actuaciones del eje 1 Más y mejores espacios para el juego en el entorno urbano: *la infraestructura lúdica en una ciudad jugable*

Objetivo 1. Diseñar áreas de juego de calidad, así como espacios lúdicos y elementos urbanos jugables que ofrezcan mejores oportunidades de juego diverso, seguro, estimulante e inclusivo teniendo en cuenta la adolescencia, la diversidad de orígenes, la accesibilidad universal y la perspectiva de género.

1. Incorporación de los criterios para el diseño de áreas de juego orientados a la mejora de la calidad del juego y el encuentro
2. Reordenar y repensar territorialmente las áreas de juego, más allá de las renovaciones anuales
3. Promoción del modelo de espacio lúdico en lugar de área de juego, entre otros, creando espacios singulares
4. Renovación y decrecimiento de las áreas estandarizadas y de escasa calidad para el juego
5. Creación de espacios lúdicos diseñados pensando en los y las adolescentes y jóvenes
6. Incorporación de elementos de juego para personas adultas y mayores
7. Incremento de las oportunidades de juego con agua (tractor)
8. Pilotaje y consolidación del modelo de terrenos de aventuras con énfasis en el juego libre y creativo para chicos y chicas
9. Incorporación de elementos urbanos jugables en el catálogo de mobiliario urbano
10. Ampliación de los recursos lúdicos con áreas de juego móvil

Objetivo 2. Mejorar las oportunidades de juego y socialización tanto dentro como fuera las escuelas, transformando los entornos escolares como plazas y los patios escolares como recurso comunitario.

11. Sistematización e impulso de transformaciones de los patios escolares (tractor)
12. Microintervenciones urbanas en los entornos escolares (tractor)
13. Refuerzo del programa patios escolares abiertos al barrio

Objetivos y actuaciones del eje 1 Más y mejores espacios para el juego en el entorno urbano: la infraestructura lúdica en una ciudad jugable

Objetivo 3. Planificar e incrementar la infraestructura lúdica con criterios de proximidad, densidad y equidad en ecosistemas lúdicos que aprovechen el potencial y las características de cada barrio en busca de un equilibrio territorial de ciudad.

14. Planificar la infraestructura lúdica de la ciudad a medio y largo plazo en el marco de ecosistemas lúdicos, asegurando su adecuado mantenimiento y limpieza
15. Co-creación con jóvenes de nuevos parques deportivos urbanos (tractores)
16. Incremento y diversificación de los elementos deportivos para el juego motriz y la actividad física de los 0 a los 99 años
17. Creación de un gran e innovador espacio lúdico de los 0 a los 99 años en el entorno natural del Frente litoral
18. Promoción de los entornos naturales como espacios de juego.

Objetivo 4. Incrementar las oportunidades y el espacio disponible para jugar en la calle incitando al juego fortuito y espontáneo por toda la ciudad en entornos más seguros.

19. Domingos en la calle para el juego y el ocio: cortes de tráfico de una calle principal en cada distrito cada domingo por la mañana. (Tractor)
20. Estudiar la creación de una red de caminos peatonales incorporando el juego en la calle
21. Crear entornos con más seguridad ambiental, de tráfico y con accesibilidad universal en torno tanto de las áreas de juego y espacios lúdicos como de los centros educativos
22. Repensar el programa caminos escolares

Objetivo 5. Crear ambientes de estancia confortable al aire libre que fomenten el vínculo social y la vida comunitaria alrededor del juego incorporando en el diseño urbano las diferentes necesidades de la vida cotidiana de niños, jóvenes, así como de las personas adultas que los cuidan.

23. Apertura de chiringuitos-bar en espacios verdes para ofrecer aseos y préstamo de un kit básico de juegos (tractores)
24. Explorar la promoción de colaboraciones de comercios ubicados en plazas, en especial, cafeterías o bares con terraza, para concretar su colaboración para el acceso libre a los aseos y para el préstamo del kit básico de juegos
25. Incremento del mobiliario urbano que tiene en cuenta las necesidades cotidianas y crea ambientes de estancia por toda la ciudad en especial, a los espacios lúdicos y entornos de áreas de juego, principalmente, bancos, fuentes y sombreado
26. Introducción de más verde en los espacios lúdicos y entornos de áreas de juego.

Objetivos y actuaciones del eje 2. El estímulo de la actividad lúdica y física al aire libre: los usos lúdicos en una ciudad jugada

Objetivo 6 - Incentivar que niñas, niños y adolescentes salgan a jugar en la calle, en los parques y en las plazas con el máximo de autonomía posible.

27. Jugamos a las plazas programa de propuestas lúdicas itinerantes para favorecer el hábito de encontrarse a jugar a las plazas (tractor)
28. Incorporación más propuestas lúdicas en el espacio público en centros y campus de verano, y en centros abiertos, ludotecas y centros infantiles.
29. Servicio de apoyo al juego para niños con diversidad funcional. (Tractor)

Objetivo 7- Promover el juego intergeneracional y el hábito de jugar y hacer actividad física al aire libre en todas las edades especialmente a los espacios verdes.

30. Juego para todos en el corazón de la ciudad con la apertura de una gran ludoteca al aire libre de 0 a 99 años en un lugar neurálgico.
31. Equipamientos de proximidad promueven y programan actividades lúdicas al aire libre (bibliotecas, centros cívicos, centros de barrio y fábricas de creación).
32. Refuerzo y diversificación de la oferta de actividad lúdica y física al aire libre de Salud en los barrios y "Actívate en los Parques", incorporando también propuestas intergeneracionales

Objetivos y actuaciones del eje 2. El estímulo de la actividad lúdica y física al aire libre: los usos lúdicos en una ciudad jugada

Objetivo 8- Facilitar las iniciativas de entidades sociales o ciudadanas vinculadas a la actividad lúdica y física que estimulen usos diversos y positivos del espacio público.

36. Esplais y madrigueras salimos a la calle: "zonas prioritarias para el juego" en ciertas plazas y calles sábados (tractor).
37. Promoción de la práctica de deportes minoritarios y de orígenes diversos al aire libre en las pistas deportivas abiertas y patios escolares abiertos
38. Explorar proactivamente los apoyos públicos para los proyectos de iniciativa social o comunitaria de compartir y / o intercambiar juegos y juguetes

Objetivo 9- Facilitar que los espacios lúdicos y entornos escolares sean lugares de encuentro y buena gestión de la convivencia con usos diversos más allá del juego.

36. Refuerzo del servicio de gestión de conflictos en el espacio público donde hay conflictos de usos y una alta presencia de juego
37. Exploración de acciones para mejorar la convivencia de usos entre perros y juegos en el espacio público
38. Prevención del sexismo y del acoso sexual en los espacios públicos
39. Prevenció del sexisme i de l'assetjament sexual als espais públics

Objetivos y actuaciones del eje 3.

El impulso de un cambio de paradigma: *el juego gana lugar en la ciudad*

Objetivo 10-Incrementar la toma de conciencia y el reconocimiento de la importancia social del juego y sus beneficios individuales y colectivos de toda la ciudadanía.

46. Campaña de comunicación y sensibilización sobre la importancia social del juego
47. Refuerzo de la celebración anual del día internacional del juego
48. Retirar los carteles de la ciudad que prohíben el juego a balón (tractor)
49. Mejora de la señalética en la ciudad para comunicar las oportunidades de juego
50. Creación de una página web y de una APP para móviles sobre las oportunidades de juego que ofrece la ciudad
51. Desarrollo de un proyecto comunitario intercultural sobre el juego como hecho cultural
52. Oferta formativa para educadores / as en juego libre, creativo y coeducativo y la convivencia en los patios.

Objetivo 11- Aumentar el tiempo para el juego libre de los niños, niñas y adolescentes en el marco de una reorganización social de los usos del tiempo de ocio de la ciudadanía, conciliación familiar y democratización de las tareas de cuidados.

53. Promoción de hábitos de juego activo al aire libre prescribiendo su y recomendando su 1 hora diaria por parte de médicos, médicas y enfermería pediátrica
54. Avanzar en la organización social del tiempo que genere mayor disponibilidad y disfrute de tiempo libre dedicado al juego y actividad física así como medidas de conciliación laboral, personal y familiar y la corresponsabilidad entre hombres y mujeres en el reparto equitativo de las tareas de cuidado

Objectius i actuacions de l'eix 3.

L'impuls d'un canvi de paradigma: *el joc guanya lloc a la ciutat*

Objectiu 12- Promoure el co-disseny i la coresponsabilitat de la ciutadania, sobretot infants i adolescents, perquè els espais lúdics siguin més apropiats per al joc, n'augmentin els sentiments de pertinença i actituds de tenir-ne cura de l'entorn urbà .

48. Sistematització d'orientacions metodològiques per a tenir en compte els interessos i necessitats d' infants , adolescents i joves en els projectes de transformació d'espai públic.
49. Explorar el desenvolupament d'un projecte per promoure la coresponsabilitat en el bon ús, convivència i manteniments dels espais lúdics propers a les escoles

Objectiu 13-Generar coneixement i avaluar les oportunitats i els usos lúdics de l'espai públic per comprendre'n avenços, retrocessos i impactes en la ciutadania, en especial, en infants i adolescents, així com en la qualitat de la vida comunitària i l'entorn urbà.

50. Innovació i recerca sobre les oportunitats de joc a l'espai públic a Barcelona
51. Creació de la cartografia de les oportunitats i necessitats de joc a l'espai públic de la ciutat com a eina per a la planificació i per a la difusió ciutadana via web/app.
52. Incorporació a les enquestes periòdiques municipals de preguntes rellevants per disposar de dades informades sobre freqüència i satisfacció respecte el temps de joc i els espais per jugar a la ciutat.
53. Estimació de l'impacte en la salut del Pla del joc a l'espai públic,
54. Recollida i sistematització de les accions vinculades a joc i activitat lúdica a l'aire lliure dintre de l'informe de mesures recopilades en el Pla per al foment i promoció dels usos ciutadans de l'espai públic.

Objetivos y actuaciones del eje 3. El impulso de un cambio de paradigma: *el juego gana lugar en la ciudad*

Objetivo 14 - Reforzar los servicios y recursos municipales para desarrollar y coordinar adecuadamente los objetivos generales del Plan del juego y su gobernanza como política urbana.

55. Crear la estructura de gestión municipal adecuada y con los recursos municipales suficientes para organizar y velar por el buen desarrollo del Plan del juego
56. Elaboración de un manual operativo de ejecución técnica de los criterios para el diseño de áreas de juego y espacios lúdicos
57. Revisión del actual Pliego de prescripciones técnicas de las áreas de juegos infantiles
58. Modificación de la ordenanza por el civismo en el fomento de la convivencia en el espacio público
59. Elaboración de un nuevo procedimiento en el proceso de diseño de las áreas de juego nuevas y renovadas
60. Incorporación del IMPD en las valoraciones de los proyectos de áreas de juego para mejorar su en todos la accesibilidad
61. Inclusión del juego en el Manual del urbanismo de la vida cotidiana. Un urbanismo con perspectiva de género
62. Formaciones y espacios de intercambio entre profesionales municipales de direcciones y servicios, institutos y distritos
63. Creación de una Comisión transversal de desarrollo y seguimiento del Plan del juego

6. AGENTES

“Una de las funciones de los espacios de juego no es jugar, sino ser un punto de encuentro y punto de partida para otras actividades y tipo de juego, porque en general tienen unos usos demasiado limitados. Los niños juegan a juegos durante la mayor parte del tiempo que están en el exterior” (Jan Gehl, urbanista)

Agentes involucrados en el proceso y en el desarrollo



[Model urbà + Institut Municipal de Parcs i Jardins \(IMPJ\)](#)

[Institut Infància i Adolescència de Barcelona \(IIAB\)](#)

[Institut Municipal de Persones amb Discapacitat \(IMPD\)](#)

ÁMBITO ADMINISTRACIÓN MUNICIPAL

Model Urbà

Institut Municipal De Parcs I Jardins (IMPJ)

Mobilitat

Ciutat Educadora

Direcció d'Infància, Joventut I Gent Gran

Institut Municipal de Persones Amb Discapacitat (IMPD)

Institut Municipal d'educació (IMEB)

Institut Municipal de Serveis Socials (IMSS)

Institut Barcelona Esports (IBE)

Institut De Cultura De Barcelona (ICUB)

Acció Comunitària

Oficina de Convivència

Democràcia Activa

Oficina de protecció dels animals

Transversalitat de gènere

Direcció de Comunicació

Foment de Ciutat

Barcelona Activa

Consorci d'Educació de Barcelona (CEB)

Agència de Salut Pública de Barcelona (ASPB)

Consorci de Biblioteques de Barcelona

ÁMBITO SOCIAL

Consell de la Joventut de Barcelona

Consell de l'esport

Consell Escolar de Barcelona

Consell Municipal de Benestar Social

Acord Ciutadà per una Barcelona Inclusiva (Xarxa d'Accessibilitat i Vida Independent)

Associació de Mestres Rosa Sensat – Federació de Moviments de Renovació Pedagògica
Federació d'Associació de Veïns i Veïnes de Barcelona (FAVB)

ÁMBITO CONOCIMIENTO

Institut Infància I Adolescència De Barcelona (IIAB)

Barcelona Regional

7. Resumen Plan del juego en tractores y metas 2030

Resumen Plan del juego en tractores y metas

PROYECTOS TRACTOR

1. Retirada de carteles de prohibido jugar a la pelota
2. Domingos en la calle para el juego y el ocio con cortes de tráfico en vías principales de los distritos
3. Jugamos en las plazas con propuestas itinerantes
4. Zonas prioritarias para el juego en plazas y calles pequeñas cercanas a “esplais” y “Caus” (centros de educación en el tiempo libre para niños y niñas)
5. Transformación de patios escolares para diversificar juego, coeducación y sostenibilidad
6. Microintervenciones en entornos escolares como lugares encuentro
7. Espacios de juego con agua para salpicarse y refrescarse
8. Co-creación de parques deportivos urbanos con jóvenes
9. Chiringuitos en parques para WC y el préstamo de un kit básico de juegos
10. Servicio de apoyo al juego para niños con diversidad funcional

HITOS A 2030

1. Doblar las áreas de juego con diversidad de actividades lúdicas
2. Asegurar estándares mínimos de las áreas de juego
3. + Juego con agua y arena en espacios lúdicos
4. + Retos y gestión del riesgo en espacios lúdicos x adolescentes y jóvenes
5. + Juego compartido con elementos de juego y deportivos del entorno urbano
6. 100% áreas juego con accesibilidad y elementos certificados como inclusivos
7. + Habitabilidad de los espacios lúdicos: wc, mesas, fuentes y sombreado
8. Doblar los patios adecuados para la diversificación del juego, coeducación y sostenibilidad = mínimo 120
9. 100 entornos escolares con microintervenciones como lugares de encuentro
10. Incrementar tasas de juego en el parque y actividad física entre niños y adolescentes (reduciendo brecha género)

Documento completo del Plan del juego en el espacio público con horizonte 2030 en este [enlace.](#)