



DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

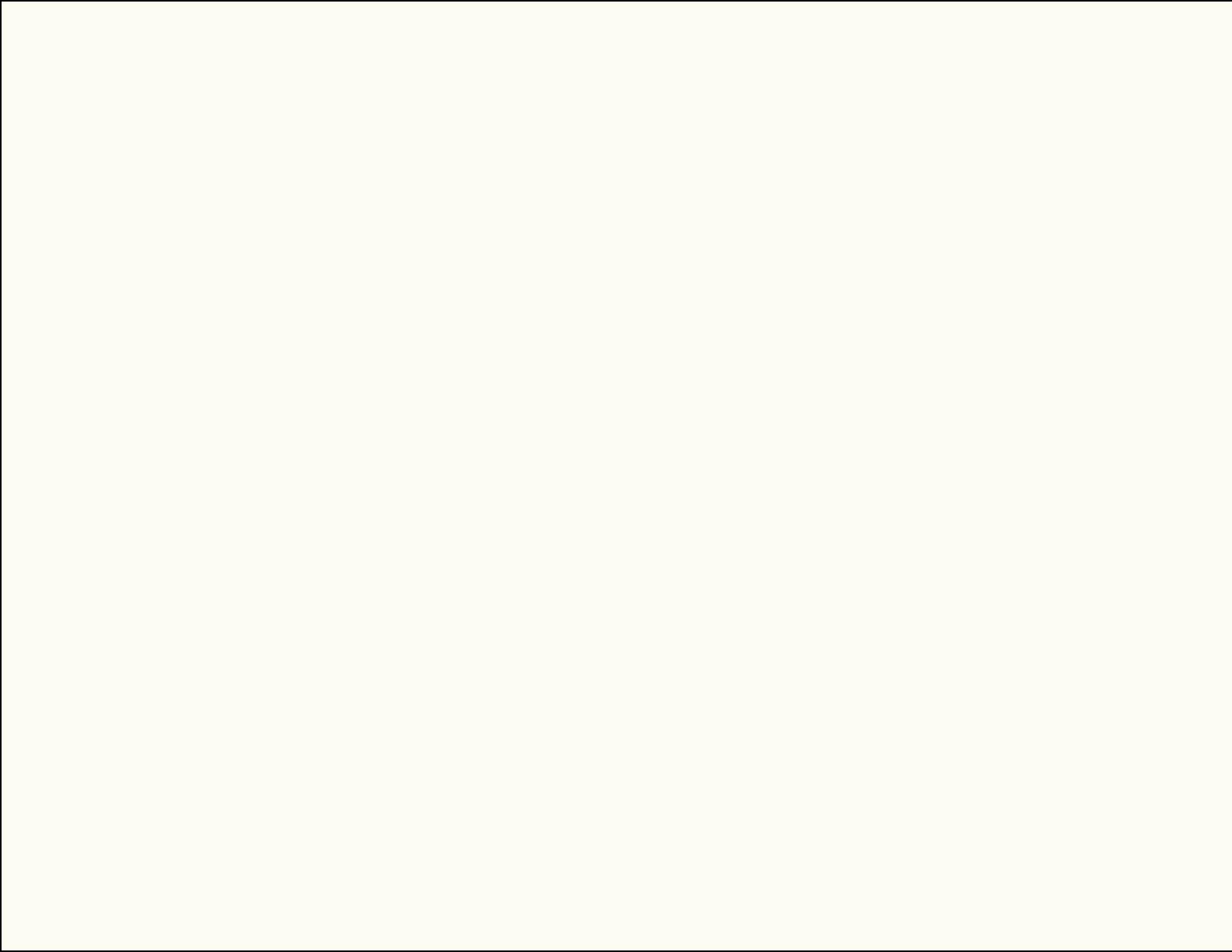
Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador.

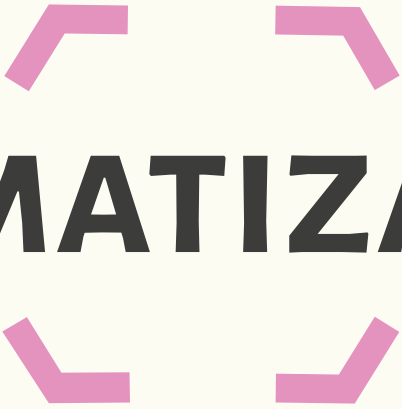
MATIZA

Intervención pictórica en
pisos de patios escolares

Autora | Carla Castillo Reyes
Profesor guía | Cristóbal Avendaño

Enero 2022 | Santiago, Chile



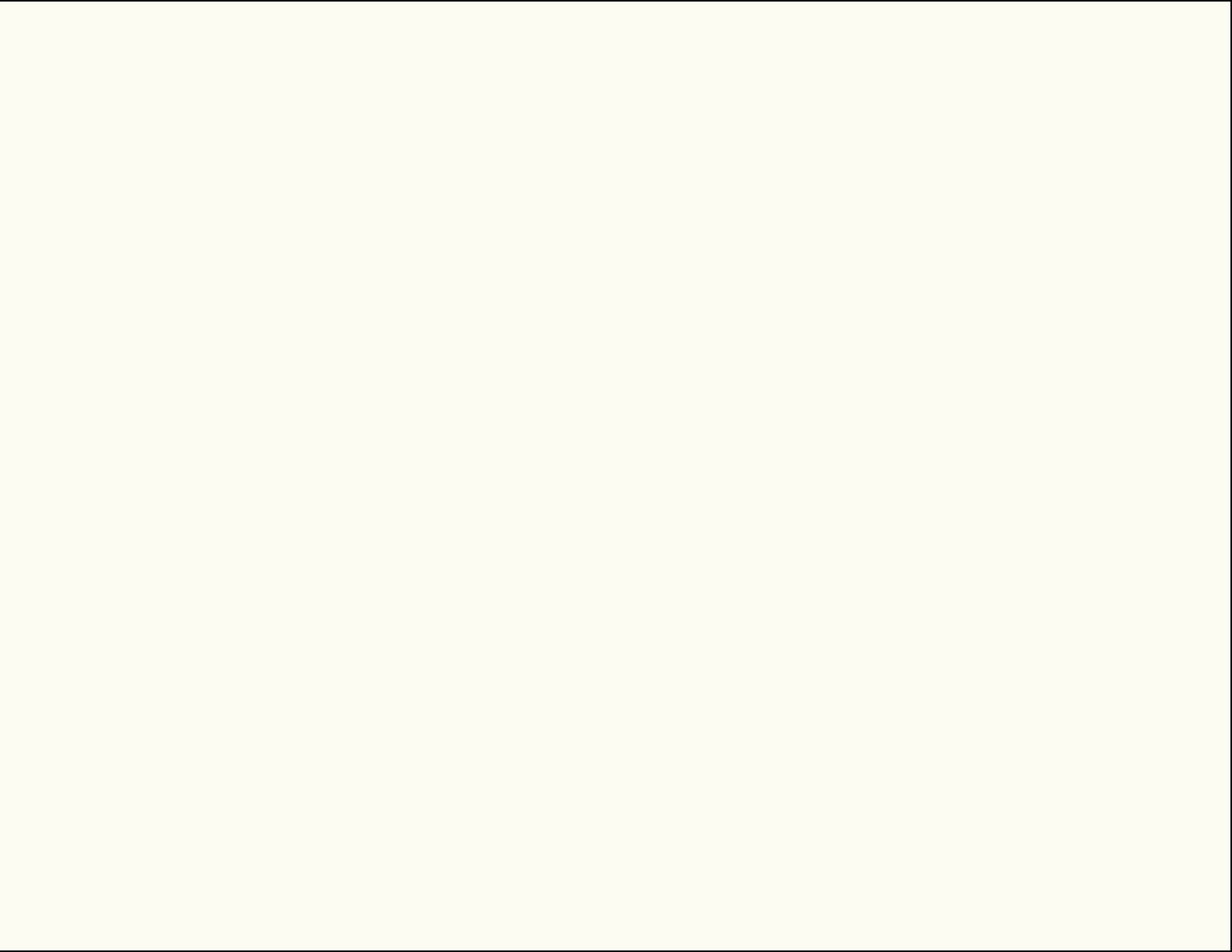


MATIZA

Agradecimientos

A todas las personas que me acompañaron y me apoyaron durante el proceso universitario, en especial a mi familia que siempre fueron las mayores fans de lo que hacía; a mi mamá por todos los días darme el cariño necesario para querer ser mejor; a mi hermana y sus hijas por vivir el feminismo conmigo día a día. Por último gracias papá por siempre a través de tus palabras de amor hacerme saber cuan importante soy.

Dedicado a Julieta y Bianca, que su libertad no se las quite nadie.



The background is a solid light pink color. It is decorated with numerous orange L-shaped patterns scattered across the surface. These shapes are simple, thick-lined, and appear in various orientations, some pointing towards the center and others pointing away from it. In the center of the page, there is a white rectangular box containing the text.

CONTENIDOS

Introducción

Marco Teórico

	10
Esteriotipos de género en temprana edad	11
Procesos de aprendizaje e identidad	13
Distribución de espacios escolares	14
Espacio como reproductor de diferencias de género	14
El cuestionamiento de las normas	16
La metodología de la coeducación como impulsora de cambios	16
Antecedentes	18
Requisitos de un patio igualitario	21
Síntesis	22

Contexto de implementación

	24
Aliados clave	25
Contexto aliados clave	26

Concepción del proyecto

	27
Hallazgos	28
Problemática y oportunidad	29
Formulación	30

Estudio de campo	33
Metodología	34
Levantamiento de información usuario	34
Levantamiento de información juegos	36
Levantamiento de información espacio	38
Proceso de Diseño	40
Explicación general	41
Estimulación del juego libre	41
Explicación decisiones del sistema	42
Medidas e instalación	43
Desarrollo gráfico	44
Referentes gráficos	45
Aproximaciones y testeos	46
Propuesta final	55
Paso a paso instalación	58
Planimetrías	59
Implementación	62
Modelo de negocios	63
Financiamiento	64
Proyecciones	65
Conclusiones y referencias	67

Introducción

Entender la perspectiva de género para muchas personas puede resultar algo confuso o incluso infundado, sobre todo para aquellos que les acomoda la realidad actual, la cual está construida para un modelo de persona específico, y que invisibiliza las otras identidades existentes, lo que es posible percibir a través del entorno, más específicamente en la distribución del espacio.

Es en el año 2019 cuando recién se lanza la Ley 21155: De la protección a la lactancia materna y al amamantamiento, imponiendo la implementación de salas de lactancia en entornos laborales. Al mismo tiempo, la existencia exclusiva de los mudadores en los baños públicos femeninos asume a las mujeres como únicas cuidadoras, reflejando la inequidad de los espacios a los que nos enfrentamos diariamente.

Es alrededor de esta problemática que se erige la presente investigación: cómo la inexistencia de espacios destinados a mujeres refleja la omisión de estas en la sociedad. Lo cual es perceptible también en entornos infantiles, como es el patio escolar con la presencia de canchas de fútbol como única actividad en tiempos de recreación, la que además ya contiene una carga estereotípica de género, generando que sólo el género masculino sea partícipe de juegos activos durante el recreo.

Este proyecto se abarcó desde las metodologías del diseño y la coeducación, buscando democratizar el espacio del patio, y con ello conceder la misma importancia a todos.

The background is a solid pink color with a repeating pattern of orange L-shaped symbols. These symbols are arranged in a grid-like fashion, with some pointing towards the center and others pointing away from it. The central text is contained within a white rectangular box.

MARCO TEÓRICO

Estereotipos de género desde temprana edad

Las fiestas de “gender reveal” son una costumbre no muy común en Chile, sin embargo en países como Estados Unidos vienen realizándose hace más de diez años, con formas cada vez más creativas de revelar el sexo de un bebé aún en el vientre de la madre. Una práctica que desvela la obsesión de los seres humanos con la diferenciación de géneros (Dávila Santiago, 2020) y la cual de acuerdo a diversos autores guarda relación con construcciones culturales arraigadas, que además son una expresión del sexismo del que la sociedad ha estado inmersa según la compiladora Marta Lamas (2015) desde los años 50. Esta diferenciación es comúnmente referida como roles de género, lo que según el Programa de Educación Sexual de la Universidad de Chile se define como el conjunto de deberes, aprobaciones, prohibiciones y expectativas acerca de los comportamientos sociales apropiados para las personas que poseen un sexo determinado, (Programa de Educación Sexual Universidad de Chile, 2016).

Siendo asignados socioculturalmente ciertos atributos a la feminidad y otros completamente distintos a la masculinidad, en donde lo femenino

se ve subordinado por lo masculino, y en donde el primero no se percibe por sí solo, sino que en contrapunto con el segundo.

En un inicio estos roles fueron creados con un objetivo económico de especializar las tareas, se basaban en la visión muy común entonces de la modernización, la cual sostenía que los papeles de género tienen un fundamento biológico y que el proceso de modernización había logrado racionalizar la asignación de estos papeles. (Lamas, 2018, p.41)

Sin embargo, al día de hoy no tienen funcionalidad y sólo coartan la libertad del ser, ya que la misma teoría de Parsons consideraba toda variación de estas normas como una desviación (Lamas, 2018, p.42), por lo que, se normalizaron estos papeles en los que la capacidad del hombre para el trabajo instrumental (público, productivo o gerencial) se complementaban con la habilidad de la mujer para manejar los aspectos expresivos de la vida familiar y la crianza de los hijos (Lamas, 2018, p.41), y en donde hasta el día de hoy estos son asignados de acuerdo al sexo.

El problema radica en la normalización de esta teoría a un punto en que se le adjudica un origen biológico a los roles de género, por lo que quienes desafíen esta norma adquieren una categorización de anomalía por parte de la sociedad. En este sistema las personas se asumen heterosexuales y la desviación de esta estructura se considera una aberración. (Muñoz García & Lira, 2020, p.2)

Durante el año 2020, sólo en la Región Metropolitana aumentaron un 32,3% los casos o denuncias por discriminación contra la población LGTBIQ+ (MOVILH, 2021), e incluso según cifras de la Onu (2018) en colegios chilenos el 34,4 % ha sido discriminado en la escuela como resultado de los estereotipos de género.” Este tipo de cifras revelan el rechazo que sigue existiendo hacia las disidencias, desencadenando actitudes derechamente discriminatorias incluso en entornos escolares. Ante esto cabe preguntarse ¿de dónde vienen este tipo de actitudes? De alguna forma si este tipo de hechos son tan repudiados por la sociedad, ¿por qué siguen ocurriendo?

Y es que aunque se sea consciente de ello, es difícil cambiar las estructuras o patrones tan arraigados en la cultura, e inconscientemente se replican y transmiten a generaciones más jóvenes. Esto porque “los padres y aquellas figuras significativas que rodean al niño, imprimen un sentido en todos los campos de la experiencia de éste, el cual se nutre de ello cuando produce sus propias matrices de significación” (Palau Subieta, 2018, P.237) Y es así mismo, como lo plantea la educadora Fernanda Tornero, en la entrevista que se le realizó en mayo recién pasado, expresa que las conductas y la forma de socialización entre los niños son heredadas del entorno, más específicamente de lo que pasa en el hogar. Sin embargo, cuenta que también son inmensamente influyentes los medios de comunicación, los cuales están constantemente transmitiendo un mensaje directa o indirectamente, el que los niños aprenden, reforzando la idea de que existen diferencias entre labores masculinas y labores femeninas (Comunicación personal, 13 de mayo, 2021).

Imagen: Photo by Sharon McCutcheon on Unsplash





Procesos de aprendizaje e identidad

Desde temprana edad existen procesos de aprendizaje en el ser humano, uno de ellos es el desarrollo de la identificación propia, parte importante de esta ocurre al transicionar de la edad preescolar a la escolar, cuando les niñas pasan de identificarse con figuras ficticias a personas reales. “School-age children, more often than preschoolers, take real people as heroes and role models. It is common for children to admire their parents, particularly the same-sex parent, with whom they identify. Since most elementary school teachers are women, girls frequently identify with teachers they admire” (Davis, 2011, p.368)

Cómo les niñas dan más énfasis en estos modelos da cuenta de la importancia que en este punto le dan al contexto en el que viven, lo que también involucra los roles que estas figuras tengan en el mundo, esto debido a que según Davis (2011), usan la identificación para apoyar el desarrollo de habilidades del mundo real. Por lo que la especial atención a su entorno en esta etapa se presenta como una oportunidad para problematizar los roles que se han asumido históricamente, lo cual potencia además su propia búsqueda de identidad y que esta no se vea coartada por los estereotipos.

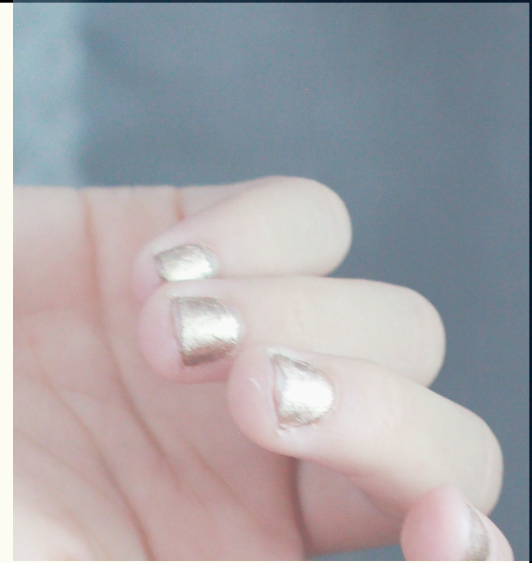


Imagen: Photo by Sharon McCutcheon on Unsplash

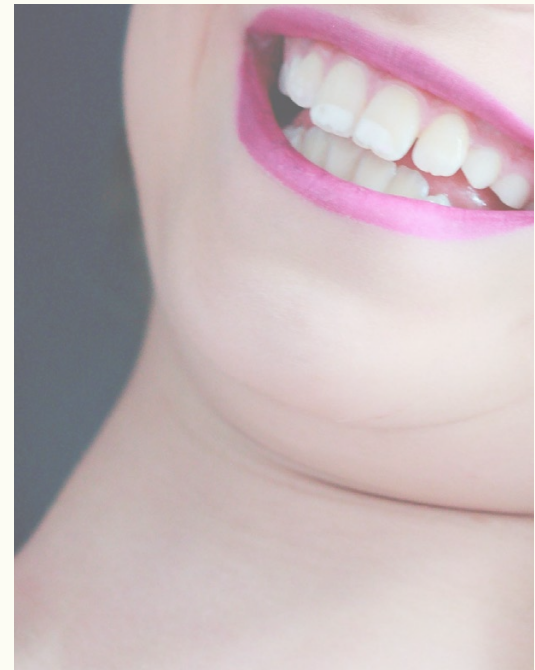


Imagen: Photo by Sharon McCutcheon on Unsplash

Distribución de los espacios escolares

El colegio es un espacio fundamental para los niños desarrollar competencias tanto dentro como fuera del aula, en donde se enfrentan constantemente a espacios compartidos, lo cual trae consigo ciertos desafíos que además son una oportunidad de fortalecimiento a las habilidades cognitivas y socioemocionales. El patio es uno de estos sitios, en donde los niños pasan su tiempo de recreación en conjunto, según Equal Playgrounds son el primer espacio urbano donde niñas y niños aprenden a relacionarse libremente, (Equal Playgrounds, 2019) en el que se enfrentan a decisiones como qué hacer, con quién, cómo, entre otras, aflorando su personalidad, sus gustos y creando lazos de amistad. Se trata de una dimensión idónea para desarrollar e interiorizar las competencias básicas transversales recogidas en el currículo, (Reinares Egea, 2019, p.11) como la comunicación, la negociación, la cooperación, el intercambio, la solución de conflictos y la capacidad de resiliencia.

De las principales actividades realizadas en el tiempo de recreo sin duda es el juego, esto tiene sentido pues el recreo proporciona los beneficios creativos, sociales y emocionales del juego. (Reinares Egea, 2019, p.11)

Y el cual tiene múltiples beneficios para los niños, ya que según la Universidad del País Vasco este incide en habilidades cognitivas,

de concentración, estimula la imaginación y potencia la creatividad, entre otros beneficios. De esta forma se reafirma que una parte importante del aprendizaje infantil ocurre en el patio a través del juego, es por esto que es tan importante brindar las condiciones en el espacio para que este se desarrolle.

El espacio como reproductor de las diferencias de género

El área del patio constituye un espacio público, ya que la arquitectura caracteriza como públicos todos aquellos espacios que son accesibles públicamente (Schlack, 2007, p.25), basando su definición en la sociología que no clasifica el territorio según quién es su dueño, sino de acuerdo a quién lo usa. (Schlack, 2007, p.25) Según la revista Universitas Psychologica el espacio de las ciudades refleja nuestra concepción de sociedad (Burbano & Páramo, 2011, p.62), reproduciendo los valores que en esta se han formado, tales como los roles que existen para los hombres y para las mujeres, es por esto que no es correcto afirmar que es un espacio neutro, ya que la forma en que nos enfrentamos al espacio público varía según quien se enfrente a este.

Los estudiosos del género exploran la manera como las mujeres y los hombres asumen comportamientos y actitudes diferentes, para relacionarse con y en el espacio (Burbano & Páramo, 2011, p.62), es por esto que este ha sido históricamente un reproductor de las diferencias de género existentes. Y de esto no quedan fuera espacios como los patios escolares, los cuales desde hace décadas conceden mayor protagonismo a unos determinados juegos y actividades respecto a otros (Burbano & Páramo, 2011, p.8), algo que directamente influye en la estructuración y usos en dicho espacio. Los juegos activos como los deportes tienden a predominar, en el contexto nacional más específicamente hablamos del fútbol como el deporte más popular, y esto es incentivado también a través de los espacios escolares de recreación, los cuales en su mayoría cuentan con la implementación básica de canchas de baby fútbol. Según la socióloga urbana Blanca Valdivia, la cancha de fútbol siempre está y ocupa el 80% de la superficie del patio (Borraz, 2017), un predominio espacial importante para una actividad que no incluye a quienes no tienen especial interés en el deporte. Y en esto se entra necesariamente en materia de perspectiva de género, cuando vemos que son los estudiantes hombres los que suelen ocupar los espacios deportivos del patio en los recreos relegando

a las mujeres a buscar lugares protegidos de los movimientos casi anárquicos del balón.

(Fernandois, 2018)

Si bien cada vez estamos más cerca de la equidad de género, es necesario dar cuenta que por diversos factores socioculturales siguen siendo los hombres quienes tienden a practicar más el fútbol (Fernandois, 2018), ocupando por tanto la mayor parte del espacio del patio y relegando no sólo a las niñas, sino a todo aquel que no tenga interés en esta especialidad deportiva al 20% restante del espacio. Al no abrir otras posibilidades de entretención, se le da más protagonismo y por tanto importancia a una actividad de dominio masculino, dejando restringida la ocupación del patio para las niñas y de esta forma entregando un mensaje inconscientemente sexista a las niñas desde temprana edad.

“ellas llevando cuerdas para jugar a la comba y colecciones de pegatinas y cromos, cuyo desarrollo se establece en las esquinas, mientras que ellos, llevan balones, para jugar en las pistas y campos deportivos, los cuales ocupan la parte central.” (Reinares Egea, 2019, p.14)

El cuestionamiento de las normas

Al día de hoy estamos viviendo una época llena de cambios a nivel internacional, especialmente en materia sociopolítica, donde diversas revoluciones han problematizado la hegemonía del sistema actual para el logro de sociedades más igualitarias, equitativas y democráticas, sin pobreza y sin opresiones, es decir como una profundización de la democracia, definida como participación de todas y todos en las decisiones sociales, y también como reestructuración de las relaciones de poder en la vida cotidiana. (Carosio, 2009, p.1)

Una influencia importante de estas corrientes sociales ha sido el feminismo, debido a que el cuestionamiento del poder establecido da lugar a la visibilización de antiguas opresiones (Carosio, 2009, p.1), donde las mujeres han vivido en carne propia las injusticias que acarrearán estas normas y que por lo mismo han cuestionado y politizado sus inconformidades, pues lo personal tiene que hacerse político cuando cuestiones que atañen al interés común están en juego. (Sotomayor-Botham, 2013, p.1)

El cuestionamiento de las relaciones de poder afecta directamente a instituciones como las educativas, en donde a través de movimientos como la coeducación también se problematiza el modelo educacional que se ha utilizado a lo largo de la historia.

Según Ana Luisa Muñoz-García y Andrea Lira (2020, p.1) el plan educativo actual corresponde a un sistema sexista institucionalizado, basado en la masculinidad hegemónica, en donde se construye una realidad de cómo debiéramos ser, y se propone poner en marcha políticas educativas abiertamente anti sexistas, lo cual requiere un reconocimiento de las desigualdades estructurales en las que nos hemos educado. La palabra deconstrucción caracteriza muy bien la era vivida, la cual es definida por la Real Academia Española como “Deshacer analíticamente algo para darle una nueva estructura” ya que se propone que para seguir avanzando, se debe mirar atrás y reparar para erigirse hacia algo mejor como sociedad.

La metodología de la coeducación como impulsora de cambios

En el año 2015 se realizó la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, la cual cuenta con 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), y entre los cuales se encuentra la Igualdad de Género (5) y Educación de Calidad (4) (CEPAL, 2014). Ambos teniendo como propósito general la garantía de derechos para una mejor calidad de vida, y los cuales podrían llegar a materializarse siendo

soportes uno del otro por medio de una educación inclusiva y equitativa, ya que la transversalidad de género constituye una herramienta imprescindible a la hora de fomentar la organización, participación y construcción de proyectos encaminados a fortalecer las relaciones sociales, al mismo tiempo, que establece otra vía para la transmisión de conocimientos multidisciplinares relacionados con los valores de la igualdad y la dignidad humana. (Forero, 2019, p.5) De esta forma, el concepto de Coeducación se presenta como posibilitador de ambos objetivos, entendiéndolos como conceptos complementarios en donde no es posible uno sin el otro.

La metodología de la Coeducación es definida según la RAE (2021, definición 1), como “enseñar en una misma aula y con un mismo sistema educativo a alumnos de uno y otro sexo.” Sin embargo, esta investigación toma la definición acuñada por la Federación de Mujeres Progresistas (2019), que habla de que “el concepto de coeducación supone un paso más allá de la educación mixta. Promueve la igualdad fundamentándose en el respeto a la diversidad, la valoración y la visibilización de lo femenino y de lo masculino e impulsando la libertad de elección”.

Esta es una herramienta activa contra los estereotipos de género, discriminaciones y desigualdades que se podrían presentar dentro del contexto escolar, no sólo en la estructura formal de la escuela, sino también en la incidencia de hábitos cotidianos existentes en el proceso de enseñanza aprendizaje (Forero, 2019, p.5), a través de la identificación y cuestionamiento de estos tanto en el aula, como en el patio, textos escolares, entre otros. Cuestionamiento que debe ir asociado a las consecuencias directas de la desigualdad, para prevenir las diversas expresiones violentas hacia las niñas y las mujeres.

La Coeducación tiene como misión la horizontalidad de las relaciones, cuestionando las relaciones de poder tanto entre géneros como entre estudiantes y profesores, por lo que cada vez se democratiza más la palabra, dejando de lado el adultocentrismo y dándole voz a les estudiantes. Es por esto que esta metodología puede ser aplicada por todos los que componen la comunidad educativa, dando la oportunidad de que todes sean capaces de identificar y cuestionar actitudes o prácticas discriminatorias en cualquier contexto, debido a que es un acto transversal y cualquier escenario es una oportunidad para aprender, tanto para estudiantes como profesorado.

Modificando patios desiguales

Debido a la creciente búsqueda de igualdad de condiciones entre hombres y mujeres, es que se han agudizado los sentidos para percibir situaciones injustas en la cotidianidad, diversificando los espacios para hacer frente a éstas. El patio escolar es un espacio al que la mayoría de las personas frecuentan cotidianamente siendo colegial, el cual hasta hace un tiempo nunca fue puesto bajo las críticas de una desigualdad espacial, sino que al ser tan cotidiano son normalizadas las prácticas que en él ocurren. Sin embargo, existen iniciativas que trabajan para que este tipo de inequidades no se proliferen, y se considera relevante investigar a los que han generado resultados positivos para el desarrollo del proyecto de diseño.

Equal Playgrounds es un proyecto llevado a cabo por Equal Saree, un grupo de mujeres arquitectas con formación en estudios de género desde el 2010, el cual busca romper con las distribuciones de juego actuales diseñando patios más igualitarios. Su visión consiste en democratizar el uso de ciudades a través de la arquitectura feminista.

A través de distintas metodologías de co-diseño llevan a cabo proyectos como Equal Playgrounds, que se dedica a intervenir colegios de España con el fin de romper la cultura del futbolcentrismo en patios, buscando generar espacios no jerárquicos, inclusivos, estimulantes y promotores de las relaciones entre pares (Equal Saree, 2010), a través de la creación de espacios lúdicos sin sesgos de género aprovechando las condiciones preexistentes del área. Gracias a estas intervenciones, se aprovechan en un 55% más los patios donde niños y niñas juegan en igualdad de condiciones. (Equal Saree, 2010)

“Creemos en la educación transformadora, que aplicada a los procesos colectivos de toma de decisiones sobre los espacios que habitamos, se erige como una herramienta clave para el cambio social.”

(Equal Saree, 2010)

A nivel gubernamental, se creó el año 2016 “Criterios de diseño para los nuevos espacios educativos”, en el cual se exponen nuevos estándares de infraestructura que buscan guiar a los proyectos del Plan Estratégico de Infraestructura para el Fortalecimiento de la Educación Pública (FEP) con el objetivo de exponer cómo se puede fortalecer la educación pública a través de una mejora de la infraestructura. (Ministerio de Educación - División de Planificación y Presupuesto. Departamento de Infraestructura Escolar, 2016) A través del establecimiento de “sellos” que determinan el cumplimiento de los estándares de calidad de la institución. Sin embargo, los criterios de este proyecto corresponden sólo a una orientación para las instituciones, por lo que es parte de su discernimiento si se cumple con ellos.



Imagen: Equal Playgrounds

Dentro del ámbito audiovisual, el documental catalán “Patis vius, patis coeducatiu” está fundado en la tesis doctoral de Sandra Molines ‘La coeducación en un centro educativo: análisis del patio escolar’ en donde busca reflexionar sobre lo que ocurre en los patios escolares desde una perspectiva feminista, problematizando actividades deportivas como el fútbol, ya que ejerce “el control y el dominio” del espacio, explica Molines.

“Cuando hay espacios en los que no se realiza una intervención, no estamos educando”.

(Giménez, 2018)

En el documental se narra la experiencia de diferentes centros educativos en su camino hacia una comunidad más igualitaria, a través de entrevistas y testimonios de los diversos miembros de la comunidad educativa, en especial de los estudiantes. El objetivo es ofrecer diversas alternativas de actividades y juegos para los estudiantes, para así no caer en una distribución del espacio desigual como ha ocurrido hasta hoy.

A nivel nacional, existe la fundación sin fines de lucro **Patio Vivo**, la cual transforma patios de jardines infantiles, escuelas, colegios y liceos, promoviendo el juego libre y activo, la buena convivencia escolar y el contacto con la naturaleza (Patio Vivo, 2014), diseñando espacios que permiten la apropiación de este por parte de los estudiantes, convirtiéndolos en lugares diversos e inclusivos. La fundación lleva 7 años y ha llevado a cabo más de 50 proyectos en diversos colegios y jardines infantiles a lo largo de Chile, creando en estos diversas intervenciones tales como Paisajes de Aprendizaje, Aulas Abiertas en Naturaleza, Paisajes de Integración Social y su más reciente lanzamiento a partir de la pandemia llamado Recreo en Casa.

Requisitos de un patio igualitario

La implementación de iniciativas en espacios escolares conlleva bastantes dificultades, en parte debido a la cantidad de actores y contrapartes implicados, ya que si bien el usuario directo son los estudiantes, al tratarse de menores de edad dentro de una institución es necesario tener en consideración muchas más perspectivas de uso.

En primer lugar, es preciso tomar en cuenta que temáticas de género y feminismo aún son vistas con rechazo por parte de algunas personas, es por esto que es muy necesario conceptualizarlo desde una perspectiva conciliadora y positiva.

En segundo lugar, al ser un espacio inclusivo debe ser factible tanto económicamente como en su implementación física, para que así cualquier institución pueda acceder a incorporarlo.

El último punto para tomar en consideración es que así como existe infinidad en estilos de personalidades/ caracteres de niños, las formas de jugar también son infinitas, por lo que es necesario que los espacios de recreo abran las posibilidades de creación y no las limiten.



Imagen: Patio Vivo

Síntesis

Los párrafos anteriormente mencionados señalan que en el contexto de recreación escolar, los patios están en un 80% ocupados por actividades deportivas. A nivel nacional es el fútbol el que se roba el protagonismo espacialmente, pero no así en participación ya que este tipo de actividades ya conllevan una carga de género importante, por lo que es sólo el género masculino quienes lo disfrutan. De esta forma son muchos quienes quedan relegados a la periferia del patio, generando una desigualdad espacial y de importancia también, pues son quienes practican el fútbol los que ejercen de alguna forma el control y dominio del espacio, creando la idea inconsciente de que la forma de hacer uso del espacio no es igual para todos. Ante esto el espacio se presenta como una oportunidad de hacer frente a este tipo de problemáticas, abriendo las posibilidades de actividades dentro de él y visibilizando también otros gustos y personalidades.

Al aplicar la metodología de la coeducación para democratizar los espacios, se obtendrán grandes beneficios tales como la paridad en las relaciones entre niños, la visibilización de las diferencias, el trabajo del respeto y la enseñanza de valores democráticos para una mejor convivencia. Por ello, si se incorporan las cualidades de un patio equitativo se mejoraría tanto la forma de jugar gracias a la variedad que se podría ofrecer, como se aprovecharía el tiempo y espacio de recreación para que los niños sigan aprendiendo habilidades sociales y afectivas, teniendo como pilar fundamental la equidad entre hombres y mujeres. En base a esto es que es fundamental desarrollar un proyecto que aproveche el espacio del patio de manera equitativa, para así darle cabida a distintas actividades y con ello más importancia a otros niños. Por medio de la metodología de la coeducación aplicada a los espacios recreativos en colegios se pretende lograr este objetivo.



Imagen: Photo by Sandy Millar on Unsplash

The background is a solid light pink color. It is decorated with numerous orange L-shaped patterns, also known as corner brackets, scattered across the surface. These shapes are oriented in various directions, creating a rhythmic, geometric pattern.

CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN

Aliados clave para el proyecto

Para la elaboración de este proyecto se consideró pertinente aliarse a alguna Municipalidad de la ciudad de Santiago, que tenga la característica de estar involucrada en iniciativas en pos a la equidad de género, algunas de las municipalidades destacadas en esta materia son la Municipalidad de Santiago, la Municipalidad de Cerro Navia, la Municipalidad de Peñalolén, Municipalidad de Renca, Municipalidad de Ñuñoa y la Municipalidad de Quinta Normal. Teniendo en consideración además una gran concentración de colegios municipales en sus territorios (Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, 2021), lo cual facilita en gran medida la implementación del proyecto.

A través de la Municipalidad de Peñalolén se hizo el contacto con el colegio municipal Luis Arrieta Cañas, el cual estuvo dispuesto a colaborar con el proyecto realizándose los testeos correspondientes en este.

Por otro lado, se busca recibir apoyo de organizaciones feministas en la difusión del proyecto. **Tremendas** es un colectivo de jóvenes y adolescentes que conecta y potencia el talento de niñas y jóvenes con causas de impacto social. Quienes a través de sus redes sociales cuentan con más de 59k de seguidores y han estado presentes incluso en eventos como la COP25.

Otras iniciativas como **Comunidad Mujer** y **#lasniñaspueden**, quienes a través de diversos proyectos políticos y educacionales buscan avanzar en la temática de igualdad de género, tales como la creación de material educativo para escuelas en proyectos para la igualdad de género, la elaboración de estudios que reflejan la desigualdad existente, entre los más destacados.

La Fundación sin fines de lucro **Niñas Valientes**, que trabaja para lograr la equidad de género desde la niñez a través de la educación. Desarrollando programas y proyectos para prevenir las violencias y disminuir desigualdades de género a través de la promoción del desarrollo socioemocional y la salud mental desde la perspectiva de género en la niñez y la adolescencia. (Fundación Niñas Valientes, 2017)

Por último, se considera conveniente aliarse con marcas que se alineen con la visión y objetivos del proyecto, con el fin de generar financiamiento del proyecto a cambio de la incorporación de publicidad en este.



Imagen: Photo by chloe s. on Unsplash

Contexto aliado clave

El Colegio Luis Arrieta Cañas es una institución municipal perteneciente a la comuna de Peñalolén, está ubicado en el sector La Faena, un barrio residencial de la correspondiente comuna. Cuenta con enseñanza prebásica y básica en jornada escolar completa, además de enseñanza media. El colegio consta con un curso por nivel, donde cada curso tiene un promedio de 35 estudiantes. El local escolar lo componen 18 salas cada una con 36 metros cuadrados. (Cormup & Reduca Peñalolén, 2021)

Dentro de su Proyecto Educativo Institucional 2019-2022, la institución destaca que se define como inclusivo, siendo uno de los focos educativos ofrecer oportunidades a todos los estudiantes de acuerdo a sus características individuales. (Cormup & Reduca Peñalolén, 2021) Además, prioriza el desarrollo personal y valórico, promoviendo habilidades sociales a través del diálogo, la reflexión y la escucha activa integrando valores en el accionar diario para hacer a sus estudiantes conscientes de sus actos.

En cuanto a la estructura espacial del colegio, es importante mencionar que existen dos patios en este, el correspondiente a los estudiantes de 5° básico a IV° medio y el de los niños de 1° a 4° básico, y es en este último donde se hicieron los testeos.

Por lo que aunque se comparte el tiempo de recreo, este ocurre en sectores separados del colegio. Además, de acuerdo a información brindada por la institución, el primer ciclo básico (1° a 4° básico) está compuesto por 48% mujeres y un 52% hombres. (Colegio Luis Arrieta Cañas, 2021)

Durante el periodo de testeos, el colegio estuvo funcionando bajo la modalidad híbrida de asistencia, en donde se combinan sesiones presenciales con virtuales por medio de la división de los cursos en dos grupos, los cuales se alternan semanalmente para asistir de manera presencial y virtual. Es por esto que los testeos se hicieron siempre con la mitad de los estudiantes.

The background is a solid light pink color. It is decorated with numerous orange L-shaped patterns, also known as corner brackets, scattered across the surface. These shapes are oriented in various directions, creating a dynamic and geometric pattern.

CONCEPCIÓN PROYECTO

Hallazgos

Durante la primera parte investigativa del proyecto, se realizaron cinco entrevistas a educadoras de ciclo básico, las cuales coincidieron en revelar que existía un cambio psicológico en los niños que pasan de 1° a 2° básico, en donde se comienzan a segregar de acuerdo a sexo al momento del juego (Nabzo, comunicación personal, 2021)

De esta forma, al asistir a observar el comportamiento de las niñas en el colegio Luis Arrieta Cañas durante el periodo de recreo, se pudo dar cuenta que no sólo existía una división por género, sino que también subdivisiones de acuerdo a las preferencias de juego: juegos activos y juegos pasivos.

Si bien el género masculino tendía mucho más a los juegos activos tales como fútbol, pillar y peleas entre los más comunes, existe un porcentaje de niños que no se incluyen en estas actividades, y que come su colación en las orillas del patio.

Por otro lado, el género femenino tiende a dividirse en la mitad, donde una parte juegan entre ellas a juegos como pillar o el llamado “juego del calamar”, mientras que la otra mitad se sienta en el piso de los pasillos a comer su colación y hablar con sus compañeras y/o profesoras.

Al conversar con las niñas de segundo básico, se les preguntó acerca de por qué no juegan con sus compañeros del sexo masculino. “Son muy molestos” “Juegan muy fuerte” “Me molestan” “No me caen bien” fueron algunas de las respuestas recibidas. (Valdivia & Montero, comunicación personal, 2021)

De acuerdo a lo observado, se pudo dar cuenta que aunque ambos géneros realizan actividades de cualidad activa y pasiva, existe una diferencia entre el juego activo masculino y el juego activo femenino, donde el primero es mucho más brusco que el segundo, lo que provoca que las niñas se sientan personalmente atacadas y por lo tanto no quieran compartir con los niños.

Por otro lado, es importante dar cuenta que el juego activo del género masculino tiende a ocupar espacios centrales del patio, un ejemplo de esto es el fútbol, ya que si bien el patio de este nivel no tiene cancha de fútbol delimitada en el piso, los niños crean este espacio deportivo en el centro de este, utilizando los elementos encontrados en el momento para representar los arcos y/o la pelota.

Problemática

Tomando en consideración los puntos anteriormente mencionados, es posible notar que existe una segregación no tan sólo por género sino también de espacio, en donde el grupo privilegiado son los hombres activos, relegando a los demás grupos a espacios condicionados a la actividad realizada por el primero. De esta manera, la ocupación del espacio es desigual ya que es determinada por la “ley del más fuerte”, limitando a ser más pasivas y estáticas las actividades de todo aquel que no entre en este grupo, coartando el juego libre desde temprana edad.

Oportunidad

Tras un análisis espacial del patio, se llega a la conclusión de que al ser el espacio central principalmente el utilizado para juegos activos, la periferia se convierte en zona estática donde los niños permanecen sin jugar, a veces en grupos o incluso individualmente, mirando a quienes se apropian del espacio. Ante esto se advierte la oportunidad de activar las zonas periféricas del patio, a través de juegos que sean de interés para quienes no son necesariamente activos. Y de esta forma que se modifique la estructura del espacio en favor a quienes se han visto perjudicados por esta desigualdad.

Formulación

QUÉ

Zonas de juego infantiles destinadas al área periférica de los patios escolares, que activan y dinamizan las actividades de los niños que se ven excluidos de actividades deportivas tradicionales.

POR QUÉ

Existe una distribución desigual del espacio del patio, en donde los niños hombres más activos tienden a ocupar más espacio del patio en sus juegos, relegando al resto de los niños a la periferia, limitándose a actividades más pasivas y estáticas.

PARA QUÉ

Contribuir a la creación de espacios infantiles que democratizen el uso del patio, implementando diversas actividades que convoquen a quienes se han visto excluidos de los juegos predominantes y por lo tanto del espacio.

Objetivo General

Visibilizar las diferentes identidades de los niños por medio de la construcción de espacios de juego que sean una alternativa a las actividades activas predominantes del patio, democratizando así los espacios de juego.

Objetivos Específicos

1. Reconocer los espacios críticos del entorno de recreación en el ámbito escolar.

IOV: Actividad “Dibujo de mi patio” con niños/as de 2º básico, donde se les solicitará dibujar su espacio de recreación escolar, para así reconocer los sitios más relevantes para ellos/as.

2. Entender las interacciones de los niños con el entorno y sus pares en los espacios recreativos escolares.

IOV: Resumen escrito de las interacciones observadas en terreno.

3. Desarrollar actividades que permitan conocer el comportamiento de los usuarios ante ellas.

IOV: Registro audiovisual de las interacciones de los usuarios testeados con los prototipos de actividades.

4. Establecer las actividades a desarrollar de acuerdo al entendimiento del espacio y de los usuarios testeados.

IOV: Diagrama explicativo de las decisiones de diseño tomadas en base a la relación de los niños con el espacio.

5. Evaluar la aceptación y efectividad de las actividades por parte de los usuarios.

IOV 1: Nivel de uso de la propuesta por parte de los usuarios mediante el testeó y la iteración.

IOV 2: Cantidad de usuarios que hacen uso de la propuesta durante el tiempo de recreo.

IOV 3: Cantidad de tiempo continuo en que los usuarios participan de la propuesta.

Cómo

A través de la instalación de juegos pintados en el piso de patios escolares, más específicamente en las zonas periféricas de este, debido a que estos son los espacios que suelen ser más estáticos en cuanto a juegos, y en donde niños más pasivos se tienden a quedar.

Estos juegos están dirigidos a niños de 1° a 3° básico, en donde encontrarán un diseño de líneas abstractas pintadas y además espacio donde pueden ellos mismos intervenir, crear nuevos juegos y desarrollar su imaginación.

Descripción usuario

El usuario que se presenta a continuación se seleccionó debido a que se encuentra en una edad crítica en cuanto a su identificación y roles de género (Davis, 2011, p.381), y además clave en la elección de las personas con las que se forma amistad. (Davis, 2011, p.381) Ya que si bien los niños inician la escolaridad a los 6 años, según las educadoras entrevistadas es en el segundo nivel básico (7 años) cuando inician las afinidades y segregaciones de grupos, y en donde estas ocurren basadas en el criterio del sexo. Es en esta edad además que la socialización ocurre a través del juego, dando paso para adquirir destrezas y aptitudes sociales, incluir a otros, compartir, el compromiso, la tolerancia, el autocontrol, entre otras. (Gómez, 2016, p.31)

El diseño que se creó fue pensado en niños de 7 a 8 años que asistan presencialmente a su colegio. Los cuales tienden a quedar aislados en el patio durante el recreo y observando lo que ocurre sin incluirse, ya sea porque no se sienten atraídos por juegos deportivos y/o energéticos, porque no encuentran una actividad para realizar, o incluso porque no tienen amigos. Son niños que aunque tienen interés por jugar y compartir con sus compañeros, se ven impedidos para hacerlo en este entorno.

The background is a solid light pink color. It is decorated with numerous orange L-shaped patterns, also known as corner brackets, scattered across the surface. These shapes are oriented in various directions, some pointing towards the center and others towards the corners.

ESTUDIO DE CAMPO

Metodología

Para llevar a cabo el levantamiento de información necesario para el proyecto, la metodología estuvo basada en tres etapas: entrevistas a educadoras básicas, observación y testeos en plazas comunes y observación y testeos en colegio, respectivamente.

La primera etapa tuvo como objetivo conocer la realidad escolar presencial por medio de los testimonios de las educadoras, ya que durante ese tiempo las clases seguían siendo en su mayoría de manera online en Santiago, por lo que se decidió llevar a cabo cinco de estas instancias de manera remota.

Levantamiento información usuario

A través de este levantamiento de información se busca indagar sobre las características, preferencias y rutinas del potencial usuario, siendo un proceso imprescindible para la formulación del proyecto, con las decisiones de diseño que esto conlleva.

Se decidieron hacer entrevistas a las educadoras de enseñanza básica en esta etapa de la investigación debido a que ellas corresponden a la fuente más cercana de información para realizar una etnografía

escolar a distancia, ya que en su momento las clases presenciales aún no retornaban. De esta manera, se recogió la información brindada por ellas para tener una idea cercana a lo que ocurre en el ambiente. Uno de los principales hallazgos detectados es la edad en que les niños comienzan a segregarse por sexo, una afirmación que todas las educadoras coincidieron y que entrega información muy valiosa para la investigación. Por otro lado, también se menciona un tema de liderazgo.

Las educadoras coinciden en que existe una dinámica de poder en los cursos, existe un líder y quienes lo siguen, y que el motivo del liderazgo varía de acuerdo al curso, puede ser debido a la presencia de hermanos mayores en el colegio o incluso porque los profesores tienden a destacarlos constantemente. Y que estas dinámicas de poder actúan dentro del aula como fuera de ella, siendo el líder quien dirige los juegos y quienes son partícipes de ellos.

Por otro lado, al observar lo que ocurre en el recreo con respecto a las interacciones que ahí se dan, se puede advertir prontamente la segregación existente entre los niños, creándose bastantes grupos y con ello diversos juegos y actividades. Los que primeramente se advierten son quienes corren sin parar jugando a pillarse, los cuales por este mismo entusiasmo son los que enfrentan más conflictos con sus compañeros de patio y con los profesores. También se advierten otros grupos, como las niñas que se sientan en el pasillo a comer su colación y que están ahí hasta que ésta se termine.

Hay niños que juegan a golpearse en el medio del patio, mientras que hay otros que se ubican solos en las orillas a observar lo que pasa.
Es en base a estos dos levantamientos de información que se define el usuario: niños de 7-8 años debido a la etapa psicosocial que están atravesando, los cuales actualmente no cumplen rol de líderes en la toma de decisiones con respecto a juegos, debido a que no tienen interés en los juegos activos tradicionales.

	Objetivo general	Estudio	Técnica	Instrumento	Herramienta registro	Muestra	Lugar	Fecha y tiempo
Levantamiento Información Usuario	Conocer el entorno y las relaciones interpersonales que experimentan los niños entre 6 y 10 años dentro del establecimiento educacional. Más específicamente qué es lo que pasa en relación al género.	Cualitativo	Entrevista	Cuestionario con preguntas abiertas	Nota de voz	5 docentes	Reunión remota	13 y 14 Mayo
			Observación en terreno	Pauta de observación	Anotaciones y registro audiovisual	Niños 1° a 4° básico Colegio Luis Arrieta Cañas	Colegio Luis Arrieta Cañas, Peñalolén	23 - 30 Noviembre

Esquema: elaboración propia

Levantamiento información juegos

Dentro del segundo levantamiento de información, las técnicas utilizadas fueron mucho más cualitativas, por medio de la observación y el diálogo con los usuarios, con el fin de no sólo captar sus comportamientos sino también entender el por qué de estos. Con respecto a los tests que se realizaron en plazas, parques y en el patio escolar, se pudo obtener bastante información con respecto a la forma de interactuar con el juego.

Para esto se realizaron diversas intervenciones primeramente en espacios públicos como plazas de barrio y parques, las cuales consistieron en trazos de diferentes formas hechos con tizas en el piso, de aproximadamente 5 metros de extensión.

En un inicio estos trazos fueron dos líneas de distinto color cada una, ambas iniciaban en el mismo punto donde se encontraban pies dibujados y luego se separaban creando formas irregulares para finalmente juntarse nuevamente. Esta actividad tuvo una respuesta relativamente homogénea en cuanto a cómo se interactuaba con ella, generando que las personas caminaran sobre ella como lo que se podría describir sobre una cuerda floja.

En otra ocasión, se realizó este mismo procedimiento pero en reemplazo de las líneas como trazo, se realizaron diversos círculos de aproximadamente 30 cm de diámetro, los cuales se disponían aleatoriamente a 2 cm aproximadamente del otro.

La reacción que tuvo esto fue que quienes lo utilizaban, lo hacían saltando de un círculo a otro de diferentes formas, sin embargo a diferencia de la actividad anterior, en esta las personas no tendían a permanecer mucho tiempo, dando dos saltos al interior y luego distrayéndose con otro estímulo del ambiente. De ambas intervenciones se rescatan dos hallazgos, el primero es que la forma del trazo condiciona la acción que se realice, así como con las líneas los niños tendían a caminar sobre ellas, los círculos les invitaba a saltar dentro, revelando un significado implícito a partir de dibujos que no pretendían ser simbología.

El segundo descubrimiento que se pudo obtener es que debe existir un desafío en el juego para mantener la atención del usuario, una cualidad que tenían las líneas por medio de las curvas y giros, pero no así los círculos, lo que generaba que quien jugara se despistara más fácilmente.

Luego de esto, se hizo por primera vez un testeo en plaza de barrio, en donde al momento de realizar los trazos para la actividad, se acercaron niños con el objetivo de pedir prestadas las tizas que se estaban utilizando. Se decidió observar esta nueva interacción en donde en un inicio sólo dibujaron, pero pasando el tiempo y con la llegada de nuevos participantes se comenzaron a crear nuevos juegos, en donde

el dibujo con las tizas formaba parte de una contextualización a juegos que involucraban otros juguetes, peluches e incluso scooters. Ante esto se llegó a tres conclusiones con respecto a cómo juegan los niños: y es que muchas veces el ambiente contiene “gatillantes de juego”, que son elementos presentes en el entorno que desencadenan ideas de nuevas actividades en niños. En segundo lugar, es que los juegos crean espacios, lo cual también tiene que ver con la imaginación de los niños, y es que esta misma actividad puede convertir y cambiar la noción del espacio que se tenía sustancialmente.

Por último y como aprendizaje esencial de la investigación, es que no existe una forma correcta de juego, sobre todo cuando se trata de niños es que su impredecibilidad es uno de los aspectos más valiosos brindados, porque es una expresión de imaginación infinita, siendo por esto un pilar fundamental del proyecto incentivar esas libertades.

	Objetivo general	Estudio	Técnica	Instrumento	Herramienta registro	Muestra	Lugar	Fecha y tiempo
Levantamiento Información Usuario	Conocer el entorno y las relaciones interpersonales que experimentan los niños entre 6 y 10 años dentro del establecimiento educacional. Más específicamente qué es lo que pasa en relación al género.	Cualitativo	Entrevista	Cuestionario con preguntas abiertas	Nota de voz	5 docentes	Reunión remota	13 y 14 Mayo
			Observación en terreno	Pauta de observación	Anotaciones y registro audiovisual	Niños 1° a 4° básico Colegio Luis Arrieta Cañas	Colegio Luis Arrieta Cañas, Peñalolén	23 - 30 Noviembre

Esquema: elaboración propia

Levantamiento información espacio

La última recopilación de información se realizó con el objetivo de descifrar la ecología del momento de recreo, considerando el espacio como un elemento decisivo en cómo ocurren las interacciones dentro de él. De esta manera, se utilizaron dos metodologías para su descripción: en primer lugar la observación sin intervención durante el tiempo de recreos, en donde con el tiempo se pudieron establecer patrones de comportamiento que serían útiles para la investigación. Y por otro lado, se realizó una actividad con los potenciales usuarios con respecto a su percepción del patio, en donde se les pidió que dibujaran este. De esta forma, se complementa y enriquece la percepción del espacio dada por el ojo del investigador, buscando alejarse de la mirada adultocentrista por medio de la comunicación ejercida a través del dibujo.

Como se mencionó anteriormente, una de las características del patio que se logró percibir es la ocupación desigual del espacio de acuerdo a un factor de género y además de preferencia de actividad, que tiene como sujetos de privilegio a los hombres que juegan más enérgicamente, haciendo que el resto de los niños se aleje para no ser golpeado accidentalmente, concentrándose en la periferia del patio; en contraste a quienes practican actividades más activas, que se posicionan en sitios más centrales.

Por otro lado, tras realizar la actividad en donde los niños debían dibujar su patio surgieron conversaciones con ellos, en donde pudieron explicar más detalladamente lo que plasmaron en la hoja, siendo un factor que se repitió bastante dibujar lo que pretendían que fuera el patio, sacando a volar su imaginación dibujando juegos, actividades e incluso ríos. Esta parte de la investigación fue sumamente valiosa, ya que se pudo percibir qué significaba el patio de recreo para ellos y la función que éste desempeña para cada uno, siendo el juego y la diversión el patrón dominante en esta actividad.

Levantamiento
Información
Espacio

Objetivo general	Estudio	Técnica	Instrumento	Herramienta registro	Muestra	Lugar	Fecha y tiempo
Reconocer el espacio del patio escolar	Cualitativo	Observación en terreno + actividad dibujo mi patio	Papeles y lápices + pauta de observación	Dibujos, registro audiovisual, anotaciones	Niños 2° básico Colegio Luis Arrieta Cañas	Colegio Luis Arrieta Cañas, Peñalolén	23 Noviembre
Entender las interacciones que se dan en el patio		Observación en terreno	Pauta de observación	Registro audiovisual, anotaciones	Niños 1° a 4° básico Colegio Luis Arrieta Cañas		24 Noviembre

The background is a solid light pink color. It is decorated with numerous orange L-shaped patterns, also known as corner brackets, scattered across the surface. These shapes are oriented in various directions, some pointing towards the center and others towards the corners.

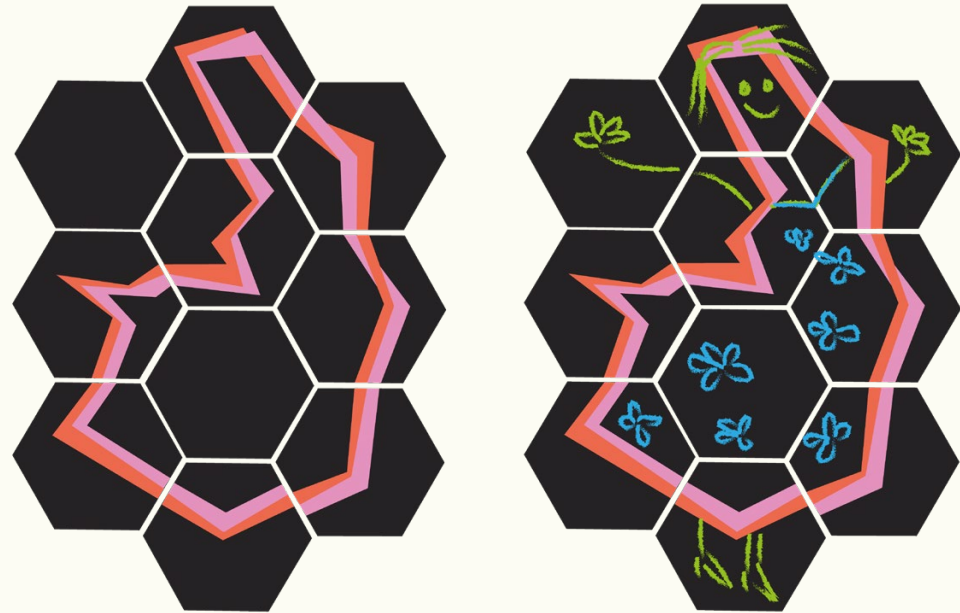
PROCESO DE DISEÑO

Explicación general

El proyecto llamado Matiza, es una intervención pictórica que se despliega en el piso de áreas estáticas de patios escolares, la cual busca activar estas zonas por medio de actividades recreativas para niños. La pintura está dispuesta a través de módulos hexagonales, los cuales contienen figuras abstractas que se complementan entre sí al unificar los módulos.

Estimulación del juego libre

El proyecto creado busca promover el juego libre, que además incentive la imaginación de los niños para crear, es por esto que la intervención está compuesta por dos dimensiones: la primera consiste en figuras insertas en cada módulo, los cuales al unirse crean una gran composición de colores vibrantes y formas prominentes, que pretende gatillar juegos, actividades y/o interacciones en los usuarios. Por otro lado y como complemento de estas se encuentra la pintura de pizarrón mate como fondo de los módulos, la cual permite dibujar con tizas sobre ella, de esta forma se incorpora un segundo uso para el juego, en donde los usuarios podrán intervenir y complementar las figuras dispuestas en los módulos.

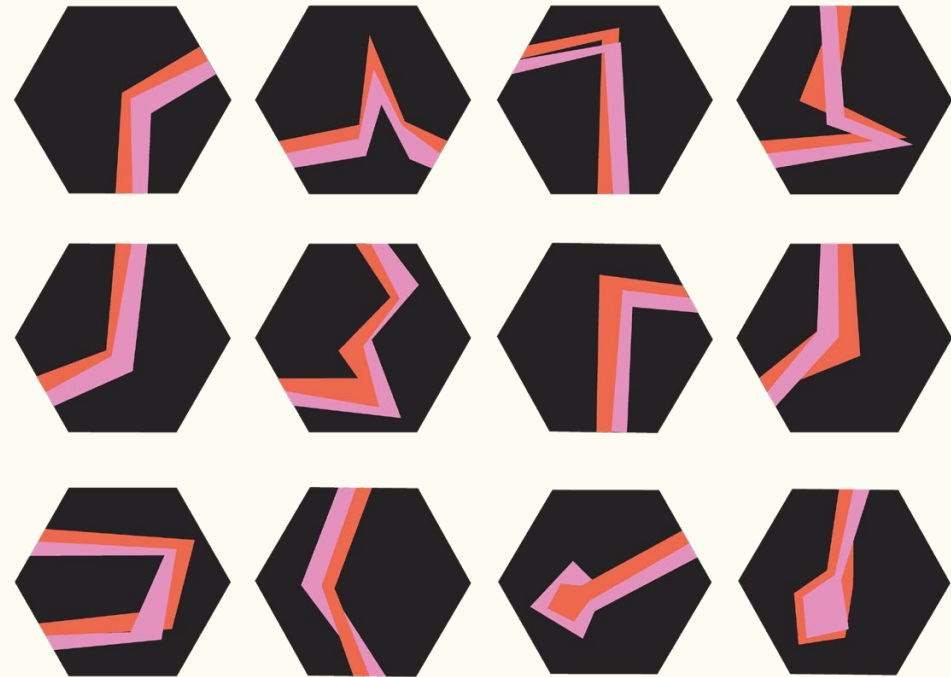


Esquema: elaboración propia

Explicación decisiones del sistema

La decisión de establecer módulos para la intervención se hizo con el fin de sistematizar la forma de aplicación de la pintura, y es por esto mismo que la forma que se definió para estos son hexágonos, gracias a la complementariedad que tiene esta forma al unirse con otra igual en cualquiera de sus lados, lo que da paso a una mejor adaptabilidad de la intervención a los espacios escolares.

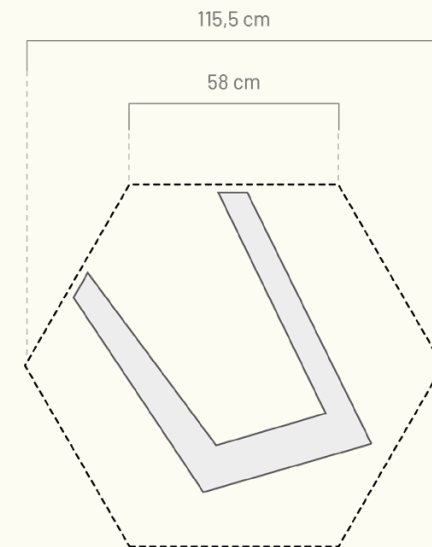
De esta forma el sistema busca ser versátil en cuanto a las formas que se adquieren con los módulos, tomando como oportunidad la variable distribución espacial existente en los colegios. Es por esto que se crearon 12 módulos con diferentes figuras en cada uno de ellos, las cuales tienen un inicio y un fin ubicados en la misma posición en dos de sus lados, ofreciendo miles de posibilidades de combinaciones.



Medidas e instalación

Tras los testeos en el patio escolar, se definió que cada módulo tiene una medida de 100 x 115 cm, siendo esta una medida lo suficientemente adaptable para las instalaciones y además para el uso y visibilidad de niños de 7 y 8 años.

La instalación se pensó hacer a través de bastidores hexagonales debido a que de esta forma se facilita la aplicación de la pintura en spray. Además, se agregó una pieza acoplable al bastidor inicial, a través de la cual se sobrepone la segunda capa de pintura con el diseño de las figuras.



Desarrollo gráfico

Además de las definiciones logísticas del sistema, el aspecto gráfico es fundamental para la visibilidad y reconocimiento de la intervención, tales como colores y formas, además de los aspectos tipográficos para la presentación del diseño. A través de estos la propuesta de diseño se unifica visualmente, y la hace reconocible para los usuarios.

Naming: El proyecto fue nombrado Matiza, debido a que se buscó hacer referencia al material usado por los usuarios para dibujar en la intervención, para así lograr que fuera más reconocible para los potenciales clientes. Además, se utilizó la palabra “matiza” debido a su definición: Armonizar los diversos colores de una cosa. (Word Reference, 2022) La cual en un sentido figurado aplica a la intención del proyecto de democratizar el espacio, en donde los “diversos colores” se pueden entender como las múltiples identidades que conviven en el patio escolar.

Logotipo: Dentro de este se pueden precisar el naming en la tipografía Alegreya Sans SC Bold y a su alrededor la imagen simbólica del hexágono haciendo referencia a la figura externa de los módulos, y con el fin de que este elemento sea un identificador gráfico del diseño. Por otro lado, ambos elementos están compuestos por trazos medianamente gruesos debido al carácter industrial propio de la intervención, los cuales moldean formas con inclinaciones protuberantes que buscan plasmar el dinamismo necesario de un elemento lúdico en el logotipo.



Referentes gráficos

Las referencias gráficas utilizadas fueron clasificadas en tres categorías: colores; forma y tipografía, con el fin de explicar en mayor profundidad cada aspecto.

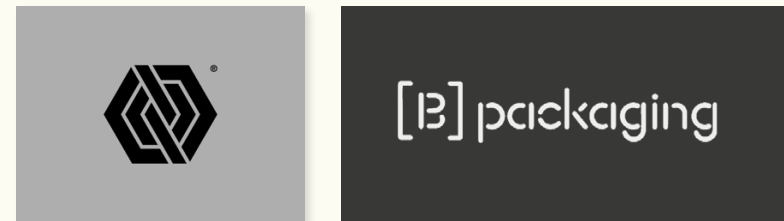
Color

Para la paleta de colores, se filtraron los referentes utilizando el criterio de alto contraste y saturación, eligiendo la línea gráfica de las marcas alusivas a lo infantil de carácter llamativo.



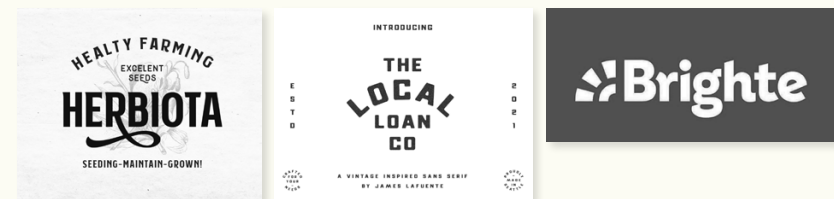
Forma

Con respecto a la forma, se obtuvo la inspiración de aquellos logos con vértices pronunciados y líneas rectas, provenientes de formas geométricas como hexágonos y cuadrados. Además, debido a la forma de aplicación de la pintura se buscaron logotipos basados en la técnica stencil.



Tipografía

Por último, las tipografías que se utilizaron como referencia tienen la cualidad de ser prominentes en cuanto a grosor y tamaño, al estar estos escritos en letras mayúsculas, dándole un mayor protagonismo al naming.



Aproximaciones y testeos

El proceso de diseño de Matiza tuvo una duración de cinco meses aproximadamente, iniciando en Agosto de 2021 y finalizando en Diciembre del mismo año. Durante este periodo se realizaron diversos testeos dentro de dos principales etapas, las cuales se muestran en el esquema. A continuación se presenta el proceso de testeo que tuvo el proyecto con sus correspondientes avances.

Miércoles 20 de Octubre Líneas Parque de la Familia



Durante la tarde de un día de semana se plasmaron en la zona del anfiteatro del Parque de la Familia dos líneas curvadas separadas, una de color azul y la otra rosado.

Testeo: averiguar qué tipo de interacción se tenía con el dibujo.

Observaciones:

- La asignación de colores estereotípicos no fue significativa en la interacción.
- Inmediatamente se entiende como un juego, convocando a familias y grupos de amigos a participar.

Modificaciones: Cruce de las líneas entre sí, con el objetivo de verificar si existe un cambio en el uso.

Viernes 22 de Octubre

Líneas Parque Bicentenario



Para este testeo se realizaron igualmente dos líneas curvas en el piso cercano a la zona de juegos del parque, sin embargo esta vez se trazaron con cruces entre ellas, pintando con amarillo estas intersecciones

Testeo: averiguar cómo variaban las interacciones con las intersecciones creadas.

Observaciones:

- Las intersecciones no convocan a un cambio significativo, muchas veces confunden al usuario.

Modificaciones: Incorporar nuevas formas geométricas en el juego.

Lunes 25 de Octubre

Exterior Colegio Elvira
Hurtado de Matte



Ante las dificultades en la búsqueda de instituciones educativas para el testeo, se ocupó el espacio exterior del Colegio Elvira Hurtado de Matte, en donde se realizaron alrededor de 15 círculos con variaciones de tamaño y colores.

Testeo: Observar cuánto influyen las amistades escolares en la participación de estas actividades.

Observaciones:

- Es necesario que exista un desafío en el juego, de otra forma los estímulos externos dispersan la atención del usuario.

Modificaciones: Incorporar desafíos en la actividad a realizar.

Martes 26 de Octubre
Plaza Manuel Rodríguez



Para esta actividad se solicitaron ideas de juegos con mayor desafío de niños de rango etario entre seis y ocho años, los cuales sugirieron la realización de un laberinto en el piso con un objetivo para alcanzar.

Testeo: Observar si el desafío atrae más la participación de niños.

Observaciones:

- Los niños crean un juego totalmente nuevo a partir del laberinto, el cual consistía en una misión, y donde la figura trazada era una parte del relato que se había creado

Modificaciones: Incorporar más elementos que estimulara el juego

Lunes 8 de Noviembre
Plaza Manuel Rodríguez



Ante las interacciones pasadas de los niños con la actividad, se decide realizar un nuevo laberinto, el cual estuviera incompleto en cuanto a su trazo y que además contuviera piezas con diversos símbolos pintados en ellas.

Testeo: Observar la creación de nuevos juegos

Observaciones:

- Les usuarios no utilizan el laberinto creado, sino que con las tizas trazan sus propios y nuevos juegos, los cuales los hacen en relación a sus videojuegos o películas favoritas.

Modificaciones: Restar elementos y simplificar el modelo.

Jueves 25 de Noviembre
Colegio Luis Arrieta Cañas



Se decide volver al modelo inicial de testeo con circunferencias. Este se posiciona entre el pasillo donde están las salas de clases y el patio.

Testeo: Comparar las reacciones de los niños en relación al testeo del 25 de Octubre.

Observaciones:

- Hay una mayor interacción de niños más activos en relación a quienes se quedan sentados durante el recreo.

Modificaciones: Re ubicar la actividad para un mayor uso del usuario objetivo.

Lunes 29 de Noviembre

Colegio Luis Arrieta Cañas



Se reubica la actividad a una zona detectada como pasiva, complejizando también la forma de juego.

Testeo: Detectar cómo el cambio de espacios puede convocar a diferentes niños.

Observaciones:

- El uso es mucho menos masivo que el testeo anterior
- El juego convoca a quienes actúan de forma más pasiva durante el recreo
- No se utiliza la totalidad del juego, sino que sólo sus extremos

Modificaciones: Re ubicar la actividad para un mayor uso del usuario objetivo.

Lunes 6 de Diciembre

Colegio Luis Arrieta Cañas



Se sistematiza la forma del trazo por medio de módulos cuadrados y se plasma en un lugar más reducido.

Testeo: Observar si hay un entendimiento del juego.

Observaciones:

- En lugar de utilizar el juego con los pies, dibujan con las tizas disponibles en la intervención.

Modificaciones: Incorporar un fondo negro para una mayor visibilidad de los dibujos.

Martes 7 de Diciembre

Colegio Luis Arrieta Cañas



Se pegan hexágonos de cartulina negra en el piso.

Testeo: Averiguar qué tan intuitivo resulta saber que el modelo es para utilizar con las tizas.

Observaciones:

- De manera inmediata se entiende el propósito de la cartulina con las tizas junto a ella.
- Les niños comparten mientras dibujan, exponiéndole a los demás lo hecho.

Modificaciones: Materialidad oficial de las diversas partes del sistema.

The background is a solid light pink color. It is decorated with numerous orange L-shaped patterns, also known as corner brackets, scattered across the surface. These shapes are oriented in various directions, creating a rhythmic, geometric pattern.

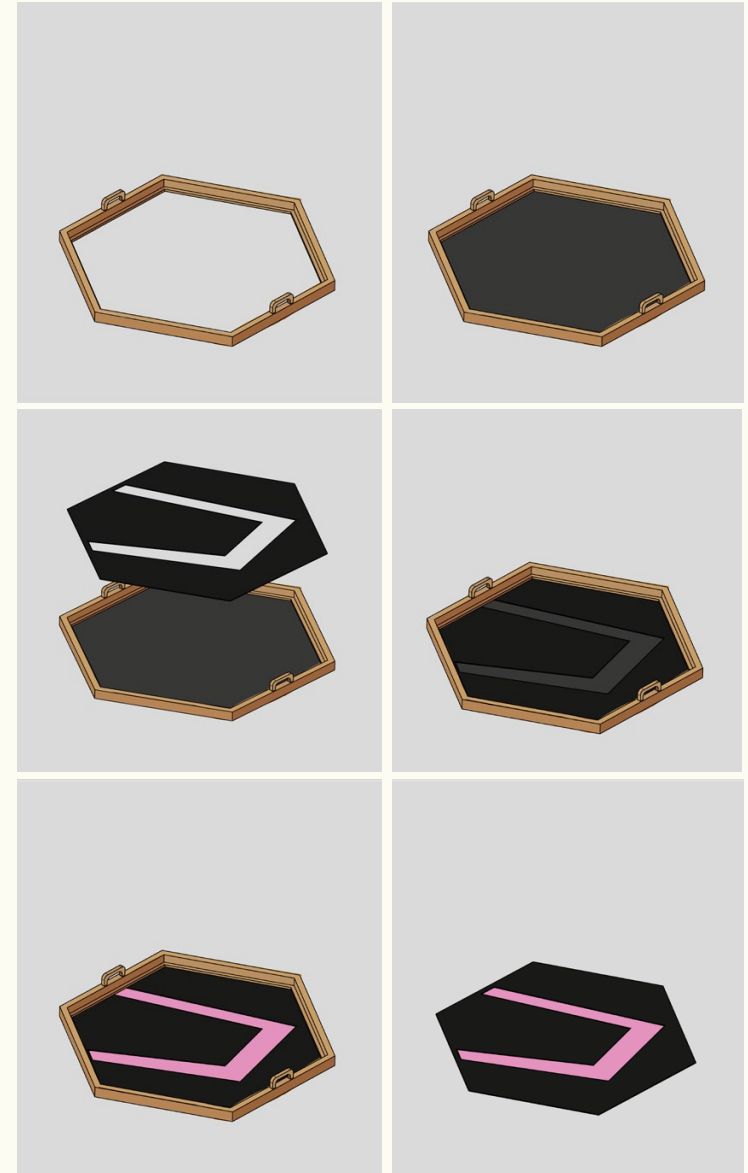
PROPUESTA FINAL



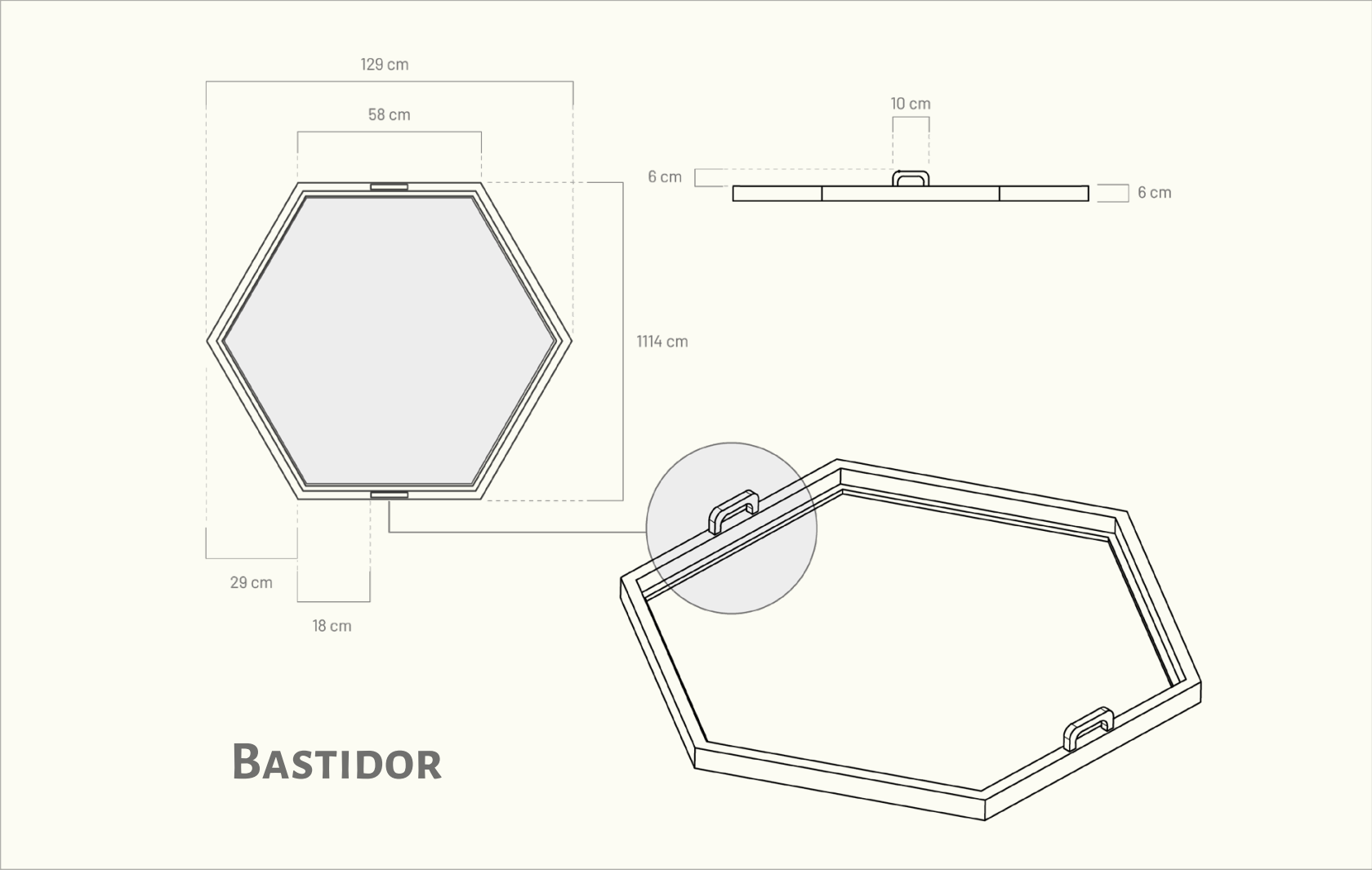


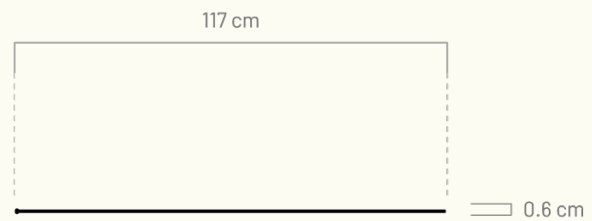
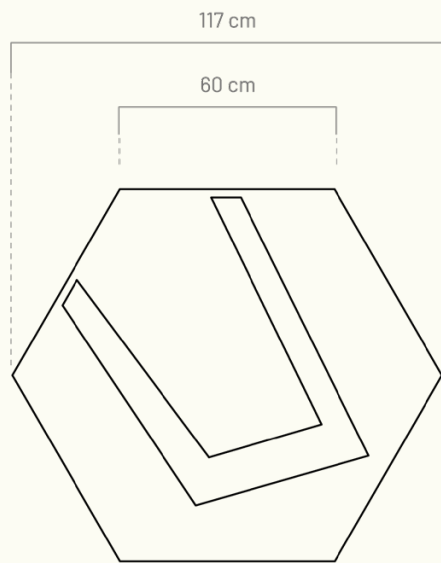
Paso a paso instalación

Para su instalación se requiere un paso previo de conversación con la institución educativa, la cual define el espacio disponible, tomándose las medidas de la zona para proseguir a mostrar las alternativas de combinaciones viables para el espacio definido y que se tome una decisión. Posteriormente se procede a preparar el espacio para la pintura, que es aplicada a través de bastidores y airless paint sprayer, en primer lugar aplicando la pintura de pizarrón de fondo, para luego superponer las figuras de colores aplicada también a través de los bastidores.

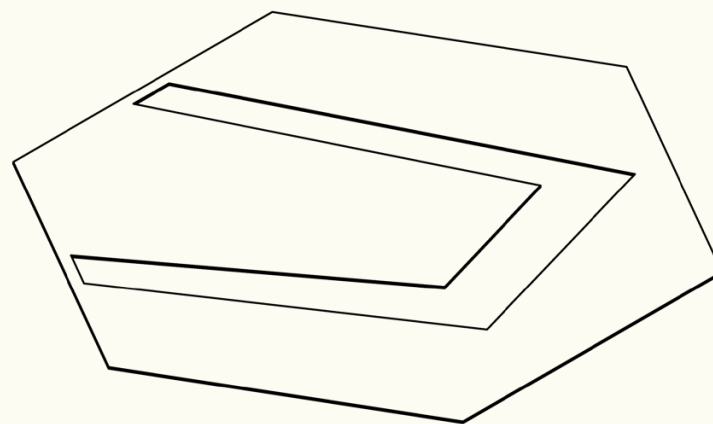


Planimetrías

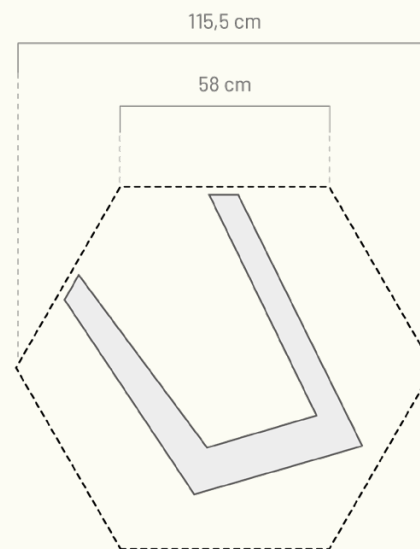
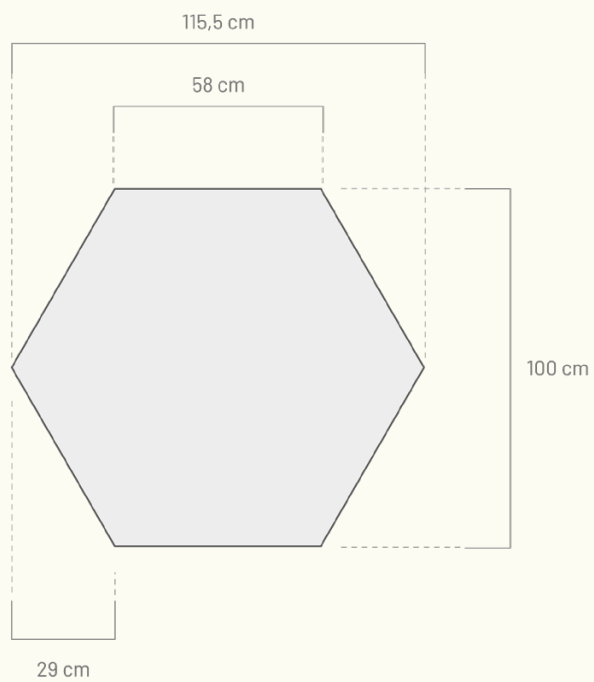




PLACA



Planimetrías



PINTURA

The background is a solid light pink color. It is decorated with numerous orange L-shaped patterns, also known as corner brackets, scattered across the surface. These shapes are oriented in various directions, creating a dynamic and geometric visual texture.

IMPLEMENTACIONES

Modelo de Negocios



Financiamiento

Considerando la naturaleza del proyecto y su implementación, para el financiamiento se consideraron diversas alternativas, entre las cuales:

Fondos concursables:

- Fondos concursables Fundación Mustakis:
Anualmente la institución abre las postulaciones a fondos para proyectos de innovación educativa, los cuales buscan potenciar iniciativas que fomenten el desarrollo integral de las personas, con foco en niñas, niños y jóvenes. (CITA) Además, cada año varía la búsqueda de proyectos de acuerdo a determinadas líneas temáticas que la fundación define, lo cual abre la posibilidad de estar dentro de los criterios de búsqueda para la postulación.
- Fondos concursables Ministerio de Educación:
Por otro lado, el Ministerio de Educación constantemente abre postulaciones a fondos para proyectos fortalezcan la educación pública, en el cual se podría enmarcar la propuesta de diseño.
- Fondos concursables CORFO:
La corporación abre postulaciones a fondos con focos específicos, entre los cuales el proyecto podría calificar se encuentra: Semilla Inicia para emprendimientos liderados por mujeres, Semilla Inicia y Capital Semilla emprende.

Incubadoras de proyectos:

Como una alternativa de financiamiento también se encuentran las incubadoras de negocios, las cuales pueden ser piezas claves para impulsar proyectos. Según UDD Ventures entre 2018 y 2019 experimentaron un aumento en el número de exportaciones, levantamientos de capital y empleos creados (1.639) por emprendimientos incubados bajo su alero. (2020) Entre las más exitosas se encuentran Magical, Imagine, 3ie, UDD Ventures e IncubatecUFRO.

Proyecciones

1. Añadir más variaciones en el diseño de los módulos

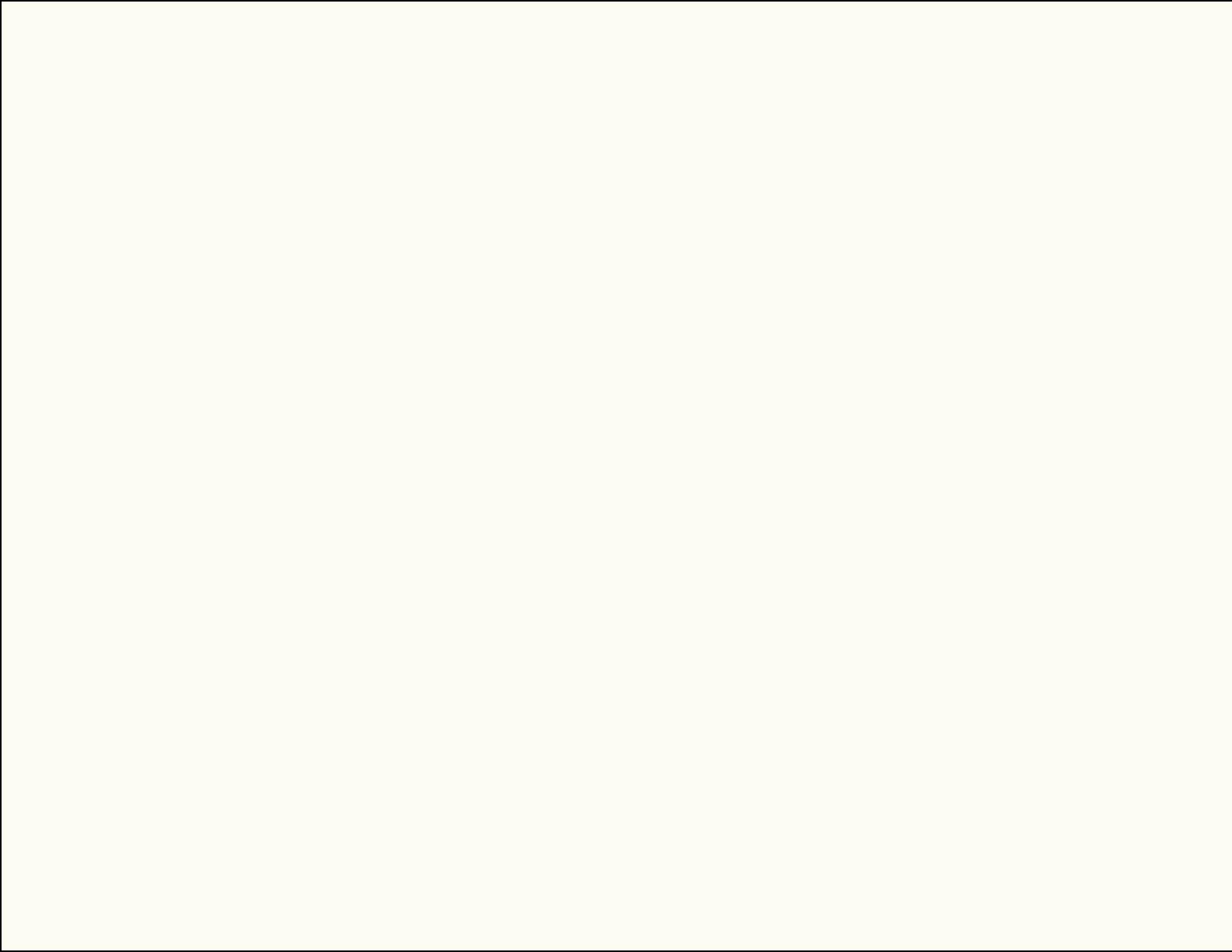
En función de diversificar los modelos y por lo tanto el espacio del patio, se busca añadir nuevas formas tanto en la silueta externa de los módulos, como en las figuras interiores de estos.

2. Ampliar el alcance

Actualmente el proyecto está pensado para la Región Metropolitana debido a temas de gestión de transporte de los colaboradores, sin embargo sus características lo califican para aplicarse en otras regiones de Chile, por lo que dentro de las aspiraciones del proyecto está llegar a todos los lugares posibles dentro del territorio nacional.

3. Inclusión de información acerca del enfoque de género en el patio

Por último, el cambio que se pretende generar espacialmente también es escalable a otras estrategias, una de ellas es la entrega de información por medio de redes sociales y charlas educativas acerca de temas escolares tratados con una perspectiva de género.



Conclusión

A partir del proyecto de Matiza se pudieron abarcar ámbitos como la educación desde una perspectiva espacial y feminista, utilizando metodologías propias del diseño, las cuales entregaron las herramientas necesarias para detectar problemáticas dentro de un ámbito de interés personal y desarrollar un proyecto que contribuya a no tan sólo a la disciplina, sino también al bienestar de las personas.

A través del proyecto Matiza se pretende apoyar y fortalecer el movimiento feminista actual, el cual ha tenido amplios avances en favor de la equidad de género hasta hoy, sin embargo es inegable la persistencia del sexismo en múltiples contextos cotidianos, los cuales se han instaurado como una normalidad, fomentando una visión de derogación al género femenino.

El proyecto busca cuestionar el predominio del género masculino en los espacios, visibilizando la presencia de otras identidades en este, y de esta forma controvertir los estereotipos de género presentes incluso en las zonas de juego infantiles.

De esta forma, también se evidencia el alcance de la ideología feminista y la importancia de su enfoque en espacios infantiles, ya que jugar en igualdad hoy, abre paso para vivir en igualdad mañana.

Referencias

- Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. (2021). Resultados para: Número de Establecimientos educacionales. SIIT Estadísticas Territoriales. <https://www.bcn.cl/siit/estadisticasterritoriales//resultados-consulta?id=102319>
- Borraz, M. (2017, December 18). Los niños a la pista, las niñas a las orillas: el machismo de patio de colegio. *elDiario.es*. Retrieved January 3, 2022, from https://www.eldiario.es/sociedad/centro-periferia-machismo-colegios-intentan_1_2997217.html
- Burbano, A., & Páramo, P. (2011, ene-abr). Género y espacialidad: análisis de factores que condicionan la equidad en el espacio público urbano. *Universitas Psychologica*, 10(1), 61-70. Retrieved Diciembre 11, 2021, from <https://elibro.net/es/lc/bibliotecasuc/titulos/22985>
- Carosio, A. (2009, Diciembre). El feminismo Latinoamericano y su proyecto ético-político en el siglo XXI. *Revista Venezolana de Estudios de la Mujer*, 14(33). Scielo. Retrieved Diciembre 29, 2021, from http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-37012009000200001&lang=es
- CEPAL. (2014, Diciembre). Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) | Static Page | Comisión Económica para América Latina y el Caribe. CEPAL. Retrieved January 3, 2022, from <https://www.cepal.org/es/temas/agenda-2030-desarrollo-sostenible/objetivos-desarrollo-sostenible-ods>
- Colegio Luis Arrieta Cañas. (2021). Lista Alumnos.
- Cormup & Reduca Peñalolén. (2021). PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL COLEGIO LUIS ARRIETA CAÑAS 2019 - 2022. <https://www.wfs.mineduc.cl/Archivos/infoescuelas/documentos/9111/ProyectoEducativo9111.pdf>
- Dávila Santiago, G. (2020, October 12). Las fiestas de revelación de sexo perpetúan roles y estereotipos - Todas. *Todas PR*. Retrieved January 3, 2022, from <https://www.todaspr.com/fiestas-de-revelacion-de-genero-perpetuan-estereotipos-y-roles-a-las-personas-por-su-biologia/>
- Davis, D. (2011). *Child Development, Third Edition: A Practitioner's Guide* (third ed.). The Guilford Press. https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=Nj0UdLc1A3sC&oi=fnd&pg=PR1&dq=what+happens+in+a+9+years+old+kid+brain&ots=KiA8UQc3AR&sig=EpSdNAWUPDH0_nPBarI2jRXB2gs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Equal Playgrounds. (2019). El problema. Equal Playgrounds. Retrieved January 3, 2022, from <https://equalplaygrounds.org/>
- Equal Saree. (2010). Qui som. Equal Saree. Retrieved January 3, 2022, from <https://equalsaree.org/qui-som/>

Referencias

- Equipo UDD Ventures. (2020, December 10). Las incubadoras dan el salto: preparan fondos privados y se expanden para apoyar a las pymes. UDD Ventures. Retrieved January 2, 2022, from <https://uddventures.udd.cl/blog/las-incubadoras-dan-el-salto-preparan-fondos-privados-y-se-expanden-para-apoyar-a-las-pymes>
- Federación de Mujeres Progresistas. (2019, Diciembre 20). ¿Qué es coeducación? - Coeducacion. Coeducación. Retrieved January 3, 2022, from <https://www.coeducacion.es/que-es/>
- Fernandois, J. (2018, November 21). Repensando el patio escolar. LEC. Retrieved January 3, 2022, from <https://lec-estudios.cl/2018/11/repensando-el-patio-escolar>
- Forero, N. (2019). Guía práctica para la implementación de la perspectiva de género. ONGD Paz y Desarrollo y Universidad Jaume I (UJI) de Castellón. https://www.coeducacion.es/wp-content/uploads/2020/07/Gui%CC%81a_implementacio%CC%81n_perspectiva_ge%CC%81nero.pdf
- Fundación Niñas Valientes. (2017). Quienes somos. Fundación Niñas Valientes. Retrieved January 3, 2022, from <https://www.ninasvalientes.org/>
- Giménez, M. (2018, October 3). El patio del colegio, donde se empiezan a sembrar las desigualdades de género. El Diario. https://www.eldiario.es/comunitat-valenciana/colegio-empieza-sembrar-desigualdad-genero_1_1912665.html
- Gómez, N. (2016). La importancia del juego como función social a través del desarrollo del ser humano. Revista Ciencia y Actividad Física, 3(2), 30-40. Google Scholar. Retrieved Noviembre 17, 2021, from <http://revistaciaf.uclv.edu.cu/index.php/CIAF/article/view/18/16>
- Lamas, M. (2015). El género, La construcción cultural de la diferencia sexual. Lamas, M. (Comp.) (2015). El género: la construcción cultural de la diferencia sexual. (Segunda ed.). Saúl Marcos Castillejos. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecasuc/121708?page=24>
- Lamas, M. (2018). El género: la construcción cultural de la diferencia sexual (Tercera ed.). Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigación y Estudios de Género. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecasuc/121729?page=42>
- Ministerio de Educación - División de Planificación y Presupuesto. Departamento de Infraestructura Escolar. (2016). Criterios de diseño para los nuevos espacios educativos. Biblioteca Digital Mineduc. https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/4638/criterios_dise%C3%B1o_espacios_educativos.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Referencias

- MOVILH. (2021, Marzo). Informe Anual de Derechos Humanos [Historia anual de las personas LGBTIQ+]. In Historia e Informe Anual de Derechos Humanos de la Diversidad Sexual en Chile (XIX ed.). Estudios. Retrieved Diciembre 23, 2021, from <https://www.movilh.cl/biblioteca/estudios/>
- Muñoz García, A. L., & Lira, A. (2020). Política educacional desde el feminismo: Conversaciones iniciales [Policy Brief]. Santiago, Chile. Retrieved Diciembre 3, 2021, from <http://nmedsup.cl/wp-content/uploads/2020/08/policy-brief-n5.pdf>
- Nabzo, T. (2021, Mayo 13). Comunicación personal. Santiago, Chile.
- Palau Subieta, P. (2018). LA PSICOTERAPIA PADRES-BEBÉ. In PARENTALIDAD, PERINATALIDAD Y SALUD MENTAL EN LA PRIMERA INFANCIA (p. 237). Roque Prego. <http://www.tienda-aen.es/wp-content/uploads/2018/05/AEN-Digital-3-Parentalidad.pdf>
- Patio Vivo. (2014). ¿Qué es Patio Vivo? Fundación Patio Vivo | Paisajes de Aprendizaje en los patios escolares para la convivencia, juego libre y contacto con la naturaleza. Retrieved January 3, 2022, from <https://patiovivo.cl/>
- Programa de Educación Sexual Universidad de Chile. (2016, Diciembre 12). Género. Conceptos de género, sexualidad y roles de género. Retrieved Junio 23, 2021, from <http://educacionsexual.uchile.cl/index.php/hablando-de-sexo/conceptos-de-genero-sexualidad-y-roles-de-genero>
- Real Academia Española. (2021, December 31). coeducar | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE. Diccionario de la lengua española. Retrieved January 3, 2022, from <https://dle.rae.es/coeducar?m=form>
- Reinares Egea, A. (2019). PENSAR EN EL ESPACIO DEL PATIO DESDE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO FEMINISTA: ANÁLISIS DE LA DISTRIBUCIÓN Y USOS [TRABAJO FIN DE GRADO]. Retrieved Noviembre 23, 2021, from <https://core.ac.uk/download/pdf/326229705.pdf>
- Schlack, E. (2007, Abril). Espacio Público. ARQ, (65), 25-27. Repositorio UC. Retrieved Agosto 7, 2021, from <https://repositorio.uc.cl/handle/11534/9126>
- Sotomayor-Botham, P. (2013, Abril). LEJOS: LA DISTOPÍA SOCIALISTA-FEMINISTA DE CARYL CHURCHILL. Revista chilena de literatura, (83). Scielo. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22952013000100007>
- Tornero, F. (2021, Mayo 13). Comunicación personal.
- Valdivia, P., & Montero, P. (2021, Diciembre). Comunicación personal. Santiago, Chile.

Referencias

Word Reference. (2022). matizar - Definición - WordReference.com. Word Reference. Retrieved January 3, 2022, from <https://www.wordreference.com/definicion/matizar>

Zehbrauskas, A., & ONU. (2018, April 20). Violencia de género en los colegios chilenos. UN News. Retrieved January 3, 2022, from <https://news.un.org/es/story/2018/04/143173>

