

Ausencia de espacios jugables en la colonia Valle del Paraíso

Cruz Hooper, María Fernanda

2018-05

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/3623>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



ÁREA DE SÍNTESIS Y EVALUACIÓN I

ARQ. MARÍA DEL CARMEN SOCORRO ANDRADE FERRO

ARQ. IVÁN PUJOL MARTÍNEZ

AUSENCIA DE ESPACIOS JUGABLES EN LA COLONIA VALLE DEL PARAÍSO

MARÍA FERNANDA CRUZ HOOPER | MARIANA MARTÍNEZ GAMBOA | LIZBETH AMAIRANY MUÑOZ RAMÍREZ

I. INTRODUCCIÓN.

1.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

2-5.

- A. ANTECEDENTES.
- B. DELIMITACIÓN SOCIOCULTURAL
- C. DELIMITACIÓN TEMPORAL.
- D. DELIMITACIÓN ESPACIAL.

III. JUSTIFICACIÓN.

6.

- A. IMPORTANCIA, INNOVACIÓN Y PERTINENCIA DEL TEMA.
- B. DIMENSIÓN PROFESIONAL.
- C. DIMENSIÓN DE ARTICULACIÓN SOCIAL.
- D. DIMENSIÓN DE FORMACIÓN INTEGRAL UNIVERSITARIA.

IV. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.

7

V. OBJETIVOS.

8.

- A. GENERAL.
- B. ESPECÍFICOS.

VI. ANÁLISIS DE SITIO.

9-13.

- A. RASTREO.
- B. CONTEO.
- C. MAPEO.
- D. REGISTRO FOTOGRÁFICO.

VII. MARCO TEÓRICO.

14-23.

- A. EL NIÑO Y SU DESARROLLO.
- B. AMOR Y JUEGO.
- C. ESPACIOS JUGABLES.
- D. DISEÑO PARTICIPATIVO.

VIII. MARCO DE REFERENCIA.

24-33.

- A. PARQUE INDUSTRIAL ESPACIOS DE PAZ.
- B. PARQUE LA ISLA DE LA PATERNAL.
- C. PARQUE DEL BARRIO DE LOS ANDES.
- D. JUGUETES URBANOS

IX. APOORTE CREATIVO .

34-42.

- A. INTRODUCCIÓN
- B. TERRENO ELEGIDO
- C. DEFINICIÓN DE IDEAS
- D. EJES FUNDAMENTALES
- E. PLANTA DE CONJUNTO
- F. IMÁGENES

X. CONCLUSIONES.

43-44.

- A. GENERALES
- B. PERSONALES

XI. ANEXOS.

45-46.

MAPAS COGNITIVOS

XII. BIBLIOGRAFÍA

47.



INTRODUCCIÓN.

“ En México el 43.98% de la población son niños, lo que representa alrededor de 38 millones del total de habitantes. ”

-INEGI



FOTO 1: Niña jugando con su mamá en la colonia Valle del

Los niños tienen derecho a desenvolverse en un espacio habitable, es por esto que consideramos que los espacios públicos infantiles juegan un papel importante en su desarrollo.

La cátedra que el Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura propone este 2018 es: “Horizontes colectivos, un acercamiento a mundos diferentes”. Al ser estudiantes de la universidad y al tomar en cuenta el tema de la cátedra, buscamos vincularnos con una realidad distinta, para poder comprender la situación que se vive en ella y de esta manera localizar las posibles soluciones que se pueden aportar para mejorar su entorno.

Por esta razón decidimos enfocarnos en la colonia Valle del Paraíso, que se encuentra en el municipio de Puebla, la cual puede percibirse como una zona excluida de la ciudad, con una realidad contrastante debido a la falta de infraestructura, servicios básicos, seguridad y espacios públicos.

Los espacios públicos son escasos, debido a la urbanización irregular y a que la distribución de la colonia es mayoritariamente habitacional y comercial. Es por esto que son necesarios espacios enfocados a actividades recreativas que fomenten la interacción y relación de los habitantes de la colonia, especialmente de los niños.

La problemática presentada demanda ser atendida ya que de no serlo se pone en riesgo el adecuado y sano desarrollo de los niños en esta Colonia.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.



A. ANTECEDENTES.

Los niños tienen la necesidad y el derecho a vincularse con el espacio abierto, ya que esto favorece su desarrollo integral y además genera convivencia y vínculos entre la comunidad.

Existe un déficit cualitativo y cuantitativo de espacios públicos destinados a los niños que cumplan con sus necesidades, sobre todo en las colonias más alejadas y esto provoca que su calidad de vida se ve afectada.

Muchos de los análisis sobre los espacios abiertos realizados para la ciudad muestran la preocupante falta de espacios de esparcimiento y áreas verdes:

El programa municipal de desarrollo urbano sustentable (H. A. D. Puebla, 2007) muestra que para el 2005 el área verde existente solo representaba el 11.34% de lo que se necesitaba.

Y aunque se reconoce el déficit no se hace mucho por mejorar esta situación, las soluciones se limitan darle un mantenimiento muy superficial a los parques vecinales y la reducida creación de parques a gran escala.

También se puede atribuir este problema a la urbanización desigual que genera una carencia de espacios planeados. Como es el caso de sitio analizar. La colonia Valle del Paraíso se encuentra al suroeste de la ciudad de Puebla. El desarrollo y la expansión del territorio de la ciudad se dieron a mediados del siglo XX, permitiendo un crecimiento hacia la periferia de la ciudad.

A medida que la ciudad fue creciendo se vio afectada por una urbanización irregular, la cual fue producto del surgimiento de una serie de colonias autoconstruidas que carecían, incluso en la actualidad siguen careciendo de toda clase de servicios de infraestructura necesarios para tener una buena calidad de vida. Estas colonias se localizan principalmente al noroeste y suroeste de la ciudad de Puebla.

La colonia fue fundada hace aproximadamente 25 años, pero antes de que existiera como tal, esta zona correspondía a ejidos. Los primeros pobladores fueron migrantes.



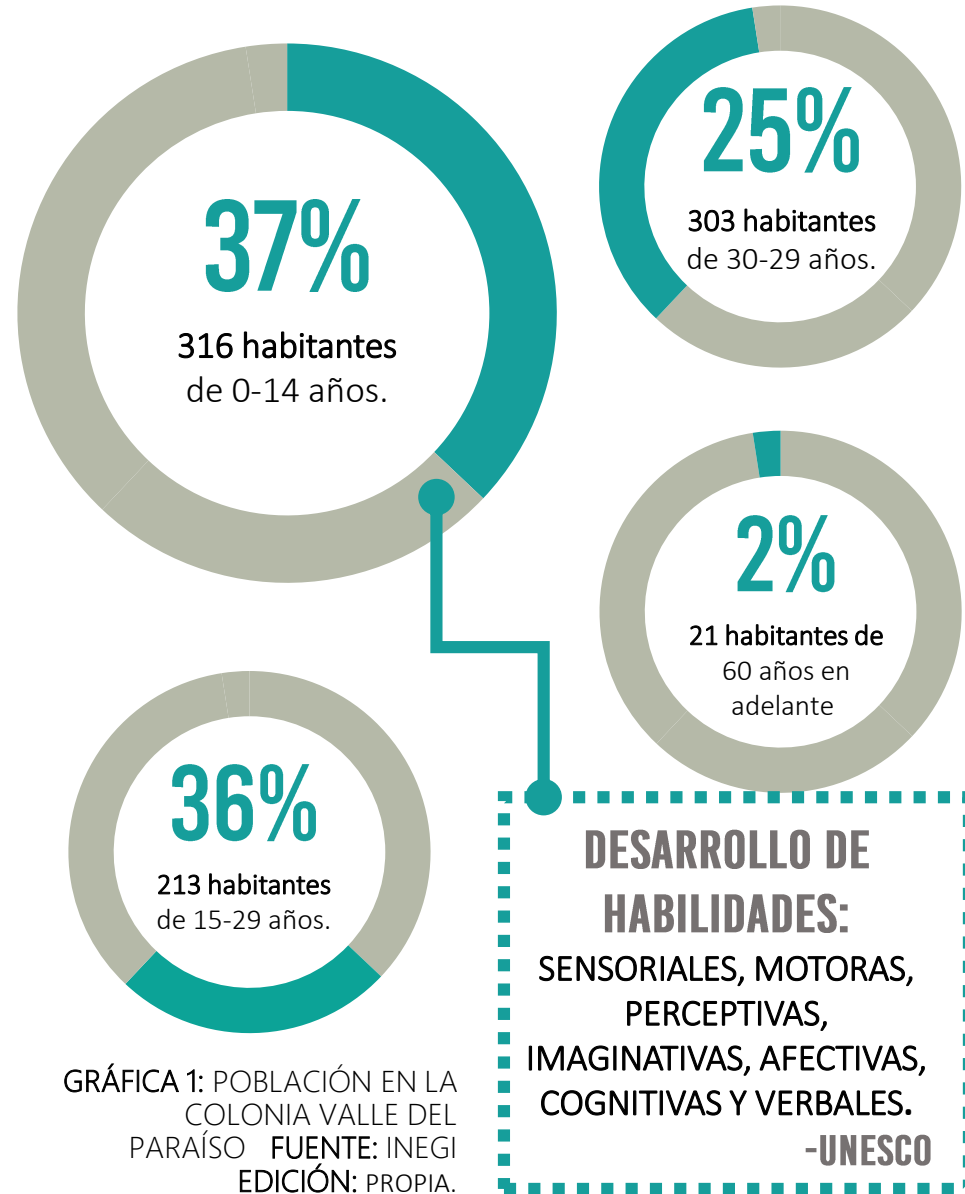
B. DELIMITACIÓN SOCIOCULTURAL.

Abarca principalmente a niños entre 0 y 14 años de la colonia Valle del Paraíso. Se escogió este rango de edades ya que está comprobado que durante este periodo hay un mayor desarrollo de destrezas manuales, así como de habilidades sensoriales, motoras, perceptivas, imaginativas, afectivas, cognitivas y verbales.



C. TEMPORAL.

Se establece en un horario de lunes a viernes entre 1:00 pm a 7:00 pm para los niños que asisten a la escuela en turno matutino y de 7:00 am a 1:00 pm para los niños que asisten a la escuela en turno vespertino. Además de fines de semana de 8:00 am a 8:00 pm, periodo de tiempo que se refleja en actividades no benefactoras para el desarrollo de los niños, debido a la falta de espacios públicos y recreativos infantiles.

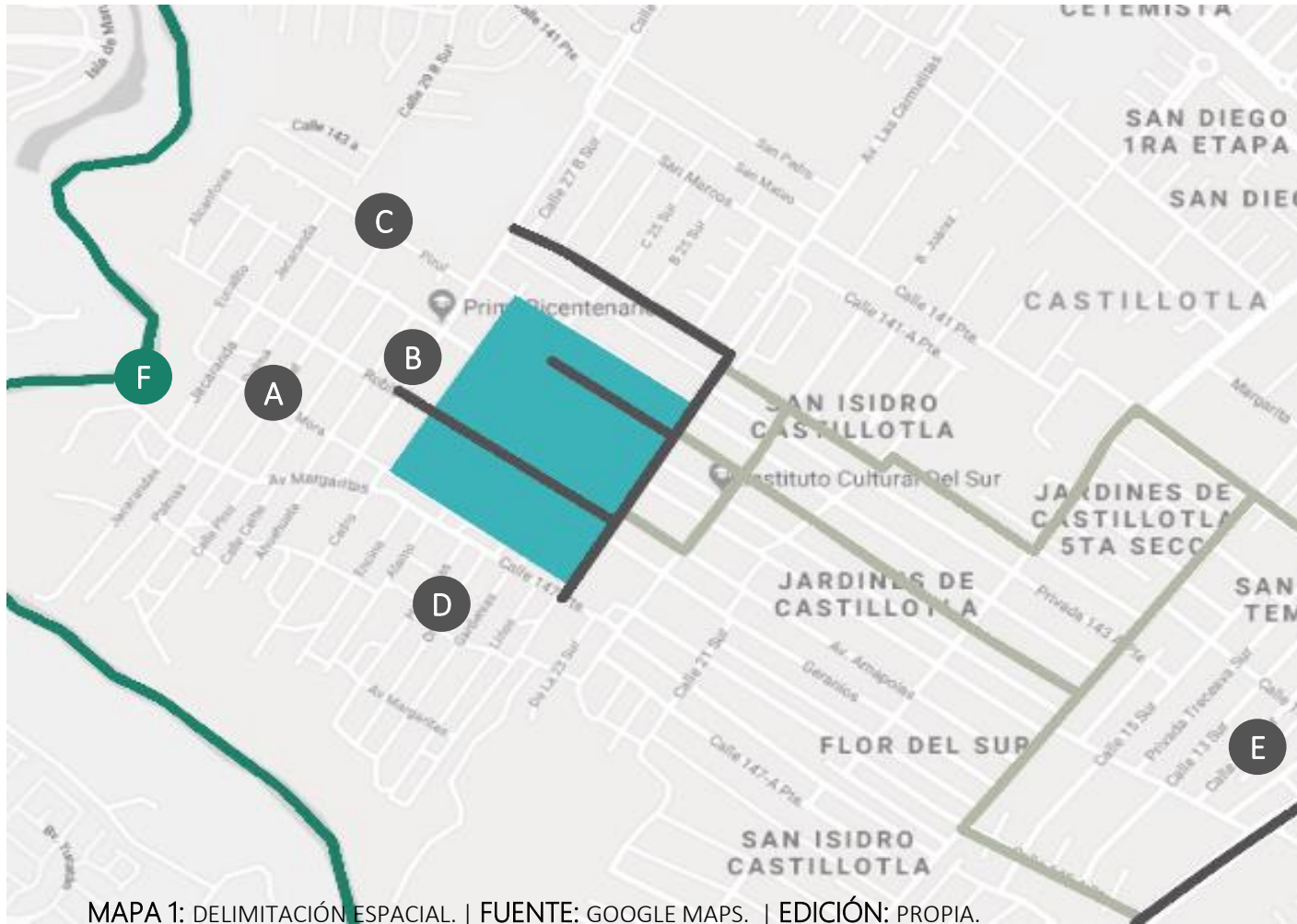


GRÁFICA 1: POBLACIÓN EN LA COLONIA VALLE DEL PARAÍSO FUENTE: INEGI EDICIÓN: PROPIA.




D. DELIMITACIÓN ESPACIAL.

La zona a investigar, la colonia Valle del Paraíso, está delimitada por las calles 143-B poniente, Colorines, Mora y Avenida Carmelitas. Al oeste se encuentra el río Atoyac y Lomas de Angelópolis. Cuenta con aproximadamente 187 viviendas habitadas. El acceso a la colonia es difícil debido a su falta de pavimentación, pero el acceso más cercano es a través de la calle 143 poniente y la prolongación del boulevard 11 sur, ya finalmente para acceder a la colonia son las calles de Las Carmelitas, Calle Roble y Privada 143-C poniente



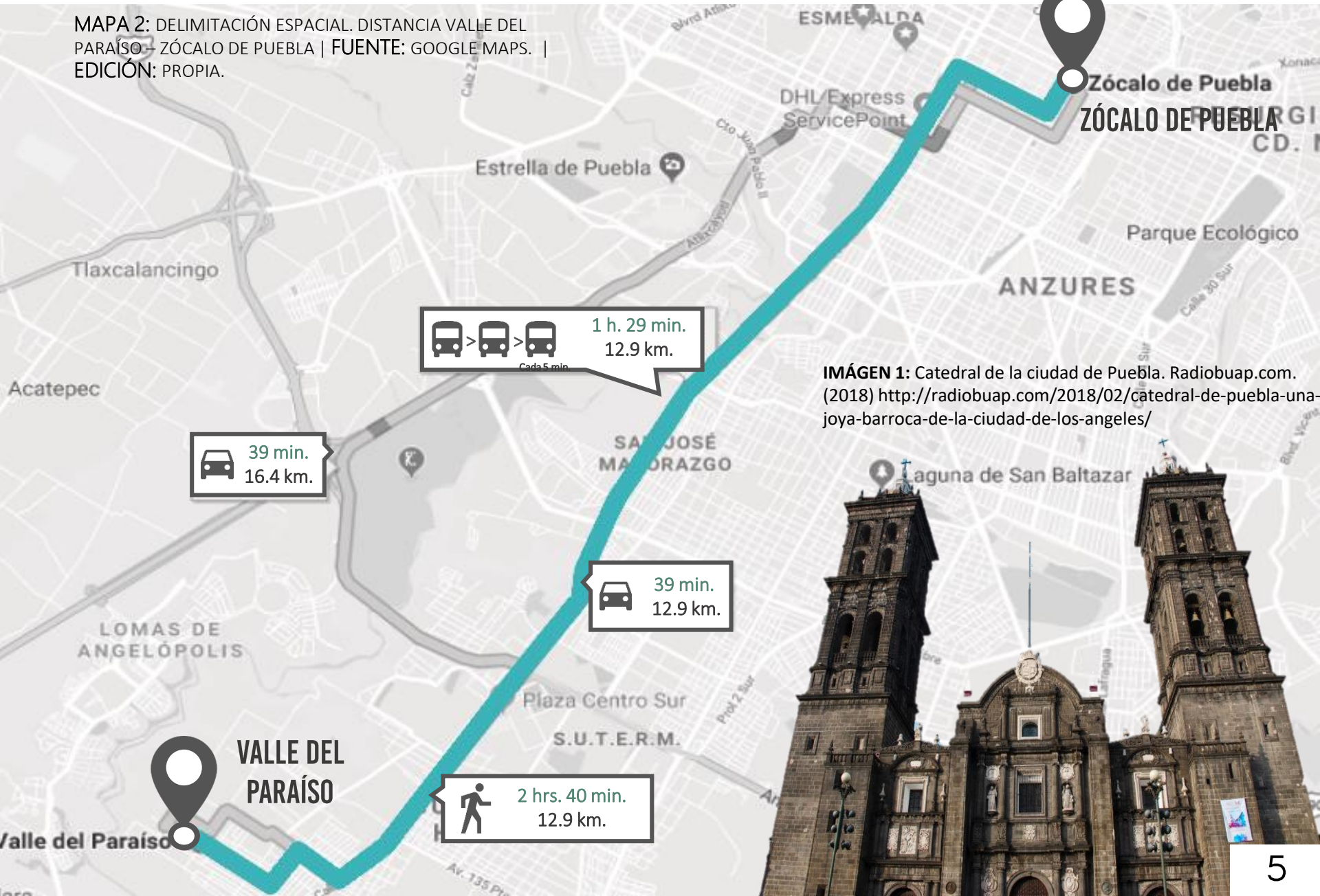
SIMBOLOGÍA:

- A.** Calle Roble.
- B.** Privada 143-B Pte.
- C.** Calle 143 Pte.
- D.** Calle Carmelitas.
- E.** Boulevard 11 Sur.
- F.** Río Atoyac.

 Colonia Valle del Paraíso.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

MAPA 2: DELIMITACIÓN ESPACIAL. DISTANCIA VALLE DEL PARAÍSO → ZÓCALO DE PUEBLA | FUENTE: GOOGLE MAPS. | EDICIÓN: PROPIA.



IMÁGEN 1: Catedral de la ciudad de Puebla. Radiobuap.com. (2018) <http://radiobuap.com/2018/02/catedral-de-puebla-una-joya-barroca-de-la-ciudad-de-los-angeles/>





JUSTIFICACIÓN.

A.

IMPORTANCIA, INNOVACIÓN Y PERTINENCIA DEL TEMA.

El estudio de la falta de espacios públicos infantiles es importante, ya que existe desinformación e indiferencia de la sociedad con respecto a la relevancia del juego para el desarrollo infantil. Es por esto que de acuerdo con la cátedra: “Horizontes Colectivos, un acercamiento a mundos diferentes” buscamos adentrarnos en este tema.

Realizar esta investigación es de gran importancia ya que los niños son el futuro del país y por lo tanto tienen un impacto considerable en la construcción de la sociedad. Nuestro propósito es que la investigación pueda servir para que en un futuro, conociendo todo el contexto del lugar y de la problemática, puedan desarrollarse proyectos que beneficien a los habitantes, principalmente a los niños.

C.

DIMENSIÓN DE ARTICULACIÓN SOCIAL.

Siendo estudiantes de una universidad jesuita buscamos asumir un compromiso solidario y comunitario en la construcción de una sociedad más justa, humana, participativa y sustentable, a través de un acercamiento empático a una realidad distinta para generar vínculos entre la comunidad universitaria y la comunidad de la colonia.

B.

DIMENSIÓN PROFESIONAL.

Al ser arquitectos en formación, buscamos aplicar todo lo aprendido en una problemática de la vida real con el objetivo de mejorar la calidad de vida de los habitantes de esta colonia excluida de la ciudad de Puebla. Nos interesamos en el buen uso del espacio público y que los usuarios, en este caso los niños, puedan tener una vivencia y apropiación de éste, de la mejor manera posible.

D.

DIMENSIÓN DE FORMACIÓN INTEGRAL UNIVERSITARIA.

A través de esta investigación se busca obtener un cambio trascendente con sentido humano enfocado principalmente en los niños de la colonia Valle del Paraíso, de esta forma crear conciencia tanto en la gente de la colonia como en la comunidad universitaria de la importancia de la problemática a estudiar y así tener una postura crítica ante la realidad.

IV. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.

¿ LA FALTA DE ESPACIOS RECREATIVOS AFECTA EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS EN LA COLONIA VALLE DEL PARAÍSO ?

FOTO 2: Niña jugando con su mamá en la colonia Valle del Paraíso.
Foto propia.

V.

OBJETIVOS.



A. GENERAL.

Determinar las características, cualidades y componentes que debe tener el espacio público infantil para responder a las necesidades de los niños de la colonia Valle del Paraíso.

1. ESPECÍFICOS.

Identificar si la falta de espacios recreativos infantiles afecta al desarrollo de los niños de la colonia Valle del Paraíso.



2. ESPECÍFICOS.

Promover la participación creativa de los niños de la colonia Valle del Paraíso para generar ideas de diseño.



3. ESPECÍFICOS.

Investigar las experiencias de juego y vivencias de espacios recreativos de niños de la colonia Valle del Paraíso.



VI.

**ANÁLISIS DE
SITIO.**




Se hizo el análisis de sitio con base en la metodología de Jan Ghel y su libro *How to Study Public Life*, en el cual se sugiere un método para analizar correctamente el espacio público. Se basa en una serie de preguntas cuya respuesta es clave para la investigación y para entender el funcionamiento y comportamiento del espacio, de las actividades que se realizan él y la cantidad de personas que lo ocupan y transitan.

A. RASTREO: Las calles que más se transitan son: Colorines, Av. Carmelitas, Roble, Tule y Av. Margaritas, que aunque no todas son calles principales y todas son terracería son las que la gente que vive la colonia ocupa con mayor frecuencia para llegar a sus destinos.



SIMBOLOGÍA:

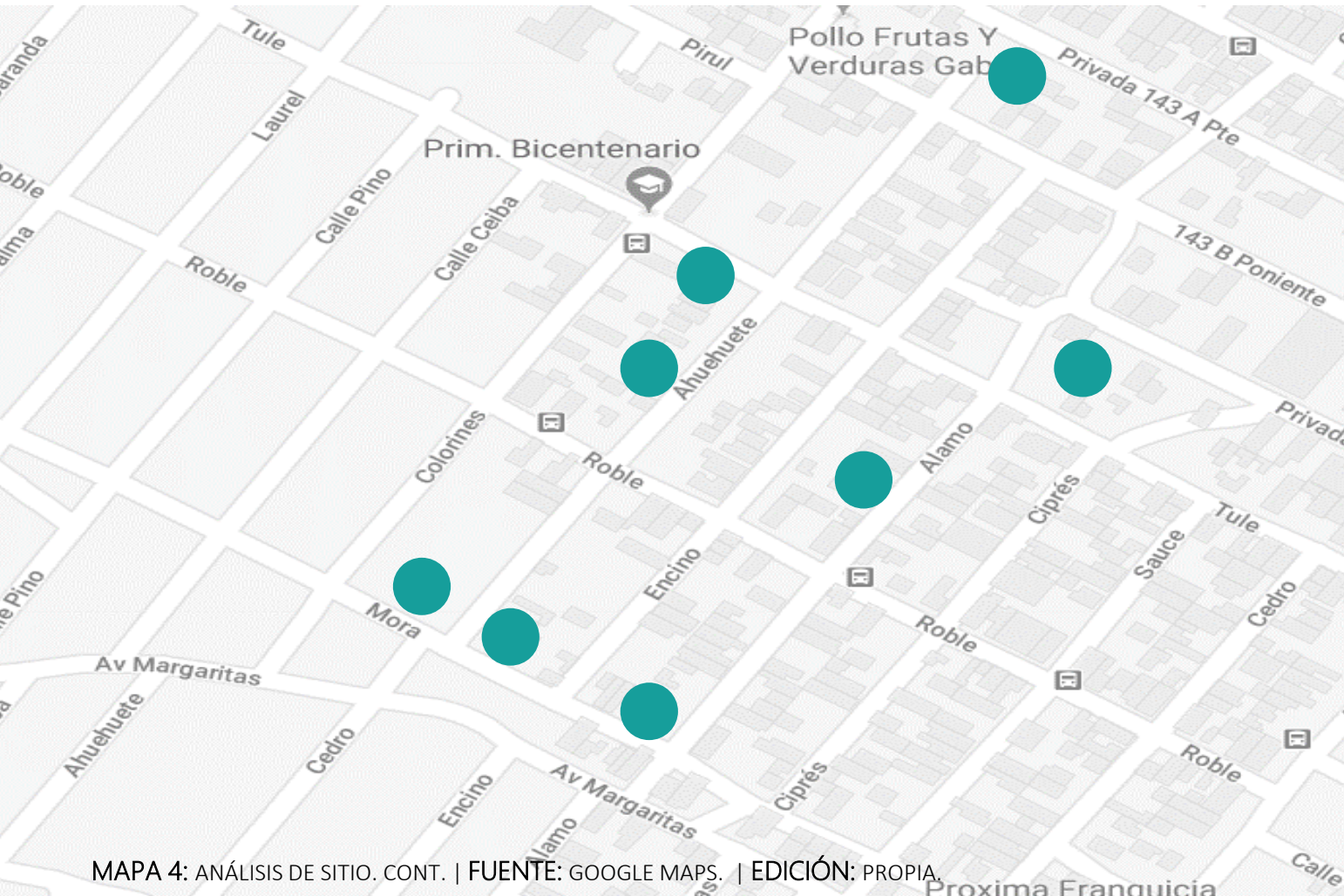
- A.** Colorines.
- B.** Av. Carmelitas.
- C.** Roble.
- D.** Tule.
- E.** Av. Margaritas

 Colonia Valle del Paraíso.



SE ANALIZARÁ EL SITIO CON BASE EN LA METODOLOGÍA DE JAN GEHL DESCRITA EN SU LIBRO HOW TO STUDY PUBLIC LIFE.

B. CONTEO. Espacios jugables, espacios susceptibles a convertirse en espacios jugables y terrenos baldíos.



SIMBOLOGÍA:

ESPACIOS
JUGABLES: 0

● ESPACIOS
SUCEPTIBLES DE
OCUPACIÓN: 8



SE ANALIZARÁ EL SITIO CON BASE EN LA METODOLOGÍA DE JAN GEHL DESCRITA EN SU LIBRO HOW TO STUDY PUBLIC LIFE.

C. MAPEO. Entre semana en la Primaria Bicentenario hay mayor actividad entre 1:00 p.m. y 1:30 p.m. debido al cambio de turno de la escuela.

Los domingos hay misa de 8:00 a.m. – 9:00 a.m. En la Iglesia de la Misericordia, ubicada sobre la calle Cedro, entre Tule y Roble, por lo que hay una mayor concentración de personas en esta zona.

Talleres en Casa IBERO, de lunes a viernes de 9:00 a.m. a 6:00 p.m

SIMBOLOGÍA:



PRIMARIA BICENTENARIO:

Concentración de gente de lunes a viernes entre 1:00 p.m. y 1:30 p.m.



IGLESIA DE LA MISERICORDIA: Mayor actividad los domingos de 8:00 a.m. a 9:00 a.m.



CASA IBERO: Talleres de lunes a viernes de 9:00 a.m. a 6:00 p.m.



Colonia Valle del Paraíso.





SE ANALIZARÁ EL SITIO CON BASE EN LA METODOLOGÍA DE JAN GEHL DESCRITA EN SU LIBRO HOW TO STUDY PUBLIC LIFE.

D. REGISTRO FOTOGRÁFICO.



FOTO 3: Personas caminando por la Calle Tule.
Foto propia.



FOTO 4: Entrada y salida escolar de la Escuela Primaria Bicentenario.
Foto propia.



FOTO 5: Ausencia de pavimentación en la Colonia Valle del Paraíso. Foto propia.



FOTO 6: Parque Santa Clara, espacio público.
Foto propia.

VII. MARCO TEÓRICO.



FOTO 7: Taller realizado con niños en Casa Ibero.
Foto propia.

El tema a investigar de acuerdo con la Cátedra del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura, “Horizontes Colectivos: un acercamiento a mundos diferentes”, es: La falta de espacios jugables en la Colonia Valle del Paraíso, el cual se eligió debido a la falta de espacios recreativos infantiles, al tomar en cuenta que la población predominante en la zona son niños de entre 3 y 14 años.

El tema se abordará desde diferentes campos de investigación con la finalidad de poder comprenderlo a partir de distintas disciplinas y puntos de vista. Nos enfocamos en: A) La importancia del juego para el desarrollo del niño. B) Las etapas de desarrollo del usuario, en este caso niños de determinadas edades para comprender que habilidades desarrollan en esta etapa y cómo estas influyen en la forma en la que se relacionan con su entorno y con los demás. C) Espacio público infantil. D) Diseño participativo.

Consideramos importante también determinar qué es y cómo funciona un espacio óptimo para que un niño se desenvuelva de la mejor manera posible y si el no contar con espacios destinados al juego puede llegar a afectar el proceso de crecimiento adecuado. El término espacios jugables, utilizado en la investigación se adopta de la tesis realizada por Eduardo Lugo Laguna: “Derechos de los niños y espacios jugables”. En ella se explica la importancia del juego para el desarrollo infantil y redefine el concepto de espacio público dedicado a niños, basándose en sus derechos y necesidades.

Es fundamental tomar en cuenta al usuario, que en este caso son los niños, para el diseño de espacios que beneficien a la comunidad, y a su vez también respondan a las necesidades de ésta. Para entender mejor estos aspectos del usuario hay distintas herramientas que brindarán información, una de ellas es utilizar mapas cognitivos, en los cuales los niños expresen la percepción que tienen del espacio y cómo les gustaría que fuera para que, dichas necesidades y deseos se vean reflejados en la creación de un lugar público o zona.

A. EL NIÑO Y SU DESARROLLO.

Es claro que el desarrollo infantil se da en un periodo largo y complicado, cada niño se desarrolla de manera diferente, de acuerdo a su contexto: dónde y cómo crezca, la familia en la que se desenvuelva y las experiencias que pueda o no tener a lo largo de su vida.

Son importantes los primeros años de vida ya que es durante los primeros seis años de vida cuando el conocerse a sí mismo y su medio ambiente es esencial para desarrollar su inteligencia y relaciones afectivas que son el pilar que lo sostendrán durante toda su vida. Específicamente nos interesa conocer el desarrollo del niño a partir del juego, qué tan importante es en su vida y cómo lo favorece y lo ayuda a crecer.

El desarrollo óptimo a partir del juego se da en un medio ambiente favorable, que de acuerdo con la Real Academia Española se define como: “El conjunto de circunstancias o condiciones exteriores a un ser vivo que influyen en su desarrollo y en sus actividades”, por lo que los niños que crecen en contextos o lugares poco favorecidos suelen tener problemas para desarrollarse.

De acuerdo con “El niño y su desarrollo desde el nacimiento hasta los seis años”, de la UNESCO, un niño comienza a tener experiencias de juego desde que nace, con sus padres, pero es a partir de los 3 o 3 años y medio cuando comienzan a jugar con otros niños, y con ello a ampliar sus horizontes, comienzan a reconocer las calles, su colonia, todo lo que les rodea, y ello les ayuda a establecer relaciones.



FOTO 8: Elaboración de lapiceras en taller en Casa Ibero.
Foto propia.

El juego también tiene un papel importante en la evolución del sentido de la moral del niño ya que, al socializar y convivir con más niños, lo hacen ser más realista y darse cuenta del mundo que lo envuelve. Con juegos simples el niño tiene sus primeros acercamientos a las reglas y la justicia, que está bien hacer y que no, cómo se deben hacer las cosas y cómo llegar a ciertos acuerdos.

Se trata también al juego como una forma de fomentar las relaciones sociales, de enseñar a un niño a convivir. Al ser el juego una actividad física es parte fundamental para el correcto desarrollo físico y motricidad. Es una forma de despertar el interés del trabajo al relacionarse de manera divertida con objetos que pueda manipular, adquiere el sentido de lo bello, de lo armonioso, la forma y el color.

B. AMOR Y JUEGO.

El jugar es una actividad que todos los seres humanos llevamos a cabo en algún punto de nuestras vidas, considerándose una actividad normal, pero sobre todo, necesaria.

En su libro “Amor y Juego”, Humberto Maturana plantea el juego como una actividad humana que se ha llevado a cabo desde el inicio de nuestros tiempos, como una forma indirecta de adoptar conciencia individual y social desde temprana edad y de aceptación de ellos mismos y de los demás.

Un bebé descubre el juego incluso mucho antes de aprender a hablar, y comienza a practicarlo con la madre, y si esta lo acepta tal y como su bebé lo practica y lo incita a que lo haga más, entonces el desarrollo será mejor. La aceptación de su corporalidad misma irá por buen camino y comenzará a interactuar de forma correcta, pero si la madre limita el juego del bebé a sus aspiraciones, deseos, expectativas e ilusiones la biología normal del bebé es de cierta forma negada, entonces en lugar de que crezca un niño normal, crecerá uno con alteraciones fisiológicas y psíquicas.

El niño comienza a jugar desde muy temprana edad con la madre o padre, y si se lleva a cabo correctamente será una actividad constante, cotidiana y normal entre el niño y los miembros de la familia con quienes convive, las interacciones que se presentan son invisibles al ser consideradas normales por la madre o el padre.



FOTO 9: Niños caminando hacia su escuela bajo el sol .
Foto propia.



FOTO 10: personas caminando a pleno rayo de sol debido a la falta de arboles que generen sombra..
Foto propia.

Un proceso de juego diferente comienza y se logra cuando se hace fuera de su entorno normal: su casa. Es cuando el niño comienza a ser consciente de su corporalidad y de su conciencia, el respeto a sí mismo tiene lugar y empieza a identificarse con el entorno que lo rodea, y si este proceso de juego se realiza en un periodo de tiempo prolongado a lo largo de su vida, el niño entra en una dinámica social muy interesante, en la que se permite a sí mismo vivir distintas dimensiones de la suya y comienza a tomar su cultura como una forma de relacionarse con otros niños y no como una limitación.

Humberto Maturana describe el juego como “cualquier actividad vivida en el presente de su realización y actuada emocionalmente sin ningún propósito exterior a ella”; pero es interesante que aun cuando es una actividad sin ningún propósito directo, indirectamente el juego es una forma inconsciente del niño de prepararse para su vida futura, ya que al jugar, muchas veces imitan actividades cotidianas que un adulto realiza, como ir de compras al supermercado, cocinar, ir a trabajar o cuidar un bebé.

Pareciera que el juego lleva consigo un propósito biológico de preparar a los seres más pequeños y jóvenes para una vida adulta, siendo ellos mismos inconscientes de este propósito, como si fuera una forma de adaptación para el futuro, una actividad espontánea que nace naturalmente del ser aparentemente sin ningún fin pero que tiene una función importante.



FOTO 11: Niño caminando solo hacia su escuela.
Foto propia.

Hay ciertos aspectos que se desarrollan en el niño gracias al juego y que son indispensables para su vida adulta, Maturana presenta los siguientes: A) Ritmo Corporal: son formas rítmicas de movimientos recurrentes que un niño tiene desde que está en el vientre de su madre, y que al crecer se manifiestan, si la madre lo impulsa, en cómo el niño cuenta, se ejercita, canta, recita y percibe palabras y sonidos, y en su ritmo cardíaco.

B) Balance Corporal: como simetría en la forma de moverse, por ejemplo, columpiarse en torno a un punto central o conforme van creciendo colorear sin salirse de la línea que si dibujo delimite. También es el buscar balances en el ámbito visual y auditivo, como entre la luz y oscuridad, lo alto y lo bajo, el ruido y el silencio, y el brillo y lo opaco.

C) Movimiento: a través de juego los niños comienzan a desarrollar formas de moverse más libres que tienen una importancia fundamental para la conciencia de su cuerpo.

D) Signos elementales: tocar y ser tocado, ser observador, vivir sus movimientos. La organización espontánea de sus movimientos, correr en línea recta pero también en zigzag, recorrer caminos circulares y elípticos, caminar formando ángulos rectos, cruces, cuadrados etc. Y como hacen esto de manera sistemática.

E) El espacio: el niño hace dentro de un espacio puntos de referencia imaginarios, por ello salta de un lugar a otro, explota su imaginación, comienza a macarse a sí mismo un punto de inicio y uno final, conecta y repite sus movimientos. Después de hacer ello comienzan a recorrer más rápido esas rutas y puntos imaginarios que crearon, desarrollan memoria.

C. ESPACIOS JUGABLES.

1. EL JUEGO Y EL DERECHO AL JUEGO

“El derecho al deporte, juego y recreación constituye un estímulo para el desarrollo afectivo, físico, intelectual y social de la niñez y la adolescencia, además de ser un factor de equilibrio y autorrealización.” (UNICEF, 2007). Al centrar la investigación en la falta de espacios jugables es primordial analizar al juego como actividad esencial que realizan los niños, es inherente a ellos y fundamental para su desarrollo, el cual “para ser integral se da en tres rubros: físico, cognitivo y emocional”. (Lugo, 2013)

El juego estimula al niño a descubrir y aprender lecciones valiosas y significativas por él mismo. Involucra a todos los sentidos y propone retos, genera curiosidad, es espontáneo y disfrutable, lo cual facilita tener una mejor asimilación del aprendizaje obtenido. Como resultado amplía su imaginación y su creatividad. Díaz (1993) lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien. De acuerdo con Brower (1988) el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo.

Además, no solo es una actividad aislada o individual en donde los niños se descubren a sí mismos y sus propias capacidades, también desarrollan habilidades sociales, crean lazos con otros niños y con el entorno, sin importar si es urbano o natural, por lo tanto genera un sentido de comunidad.



FOTO 12: Niño sentado en la banqueta, ya que no hay bancas en la colonia. Foto propia.

Es cierto que los niños generalmente juegan con cualquier cosa y en cualquier lugar, es por eso que la responsabilidad de adultos, maestros, sociedad y también diseñadores del espacio es orientar el juego hacia el aprendizaje ofreciéndoles espacios de calidad que favorezcan su desarrollo integral y que promuevan la relación con otros niños y con la naturaleza en un ambiente de inclusión, diversidad y respeto.

Aunque actualmente se ha perdido o transformado la idea de juego tradicional debido a cambios sociales, urbanos y tecnológicos, eso ha provocado que los niños ahora se enfoquen más en el entretenimiento tecnológico y muchas veces pierden el contacto con otros niños, lo que les evita desarrollarse y vivir en comunidad.

2. ESPACIOS JUGABLES

“Un Espacio jugable es un espacio donde el juego libre y activo es un uso legítimo del espacio” (Lugo, 2013)

Para Eduardo Lugo Laguna, investigador del espacio público infantil, los espacios jugables son aquellos que atienden todas las necesidades de los niños, quienes deben ser considerados como personas en todas sus dimensiones y que demandan espacios que satisfagan su desarrollo físico cognitivo y emocional.

Son espacios que resultan atractivos y estimulantes para los niños y que tienen un uso cotidiano al ofrecer diversas posibilidades de juego, permiten la actividad física, estimulan los sentidos, establecen contacto con la naturaleza, y promueven la interacción e integración social.

Un espacio jugable le da la oportunidad al usuario de ejercer el juego libre, activo y fluido, en donde se facilite el aprendizaje y debe tener equipamiento educativo y cultural, que estimule su curiosidad.

También debe ser un espacio diverso que favorezca que el niño se relacione con distintas expresiones sociales, culturales y ambientales y que fomente el desarrollo de valores, actitudes y habilidades como creatividad, autonomía, identidad, conexión con la comunidad y empatía. También permite que el niño sea espontáneo, innovador, flexible y reflexivo.



FOTO 13: Pabellón jugable en la Ciudad de México.
Foto propia.



FOTO 14: Espacios a la medida de lo niños.
Foto propia.

Sin duda las colonias deben ser espacios jugables, ya que las oportunidades para jugar se encuentran en calles, parques, banquetas, plazas, plazuelas y terrenos baldíos. El objetivo es que estos espacios puedan adecuarse a su contexto y mejorarlo. Para lograr esto se debe involucrar a la comunidad en el proceso de diseño y de construcción, incluyendo a los niños, quienes serán los principales usuarios. Así se crea una visión del espacio público más integrada y permite activar el espacio existente y transformarlo en un punto de encuentro seguro e incluyente.

Se debe diseñar considerando la escala de los niños ya que tener espacios propios permitirá que exista una mayor y mejor apropiación del espacio. Este tipo de espacios hace posible que los niños sean partícipes de la comunidad a través de la convivencia de diferentes grupos de edades, eso favorece el sentido de pertenencia y hace posible que los usuarios puedan vincularse sensorial y emocionalmente con su colonia y con la ciudad.

De igual forma es de gran importancia incluir al diseño sustentable y promover el contacto con la naturaleza para crear ciudadanos conscientes del medio que les rodea y comprometidos con protegerlo. La presencia de plantas, animales, tierra, agua, topografía variada, arena, entre otros, genera un ambiente físico y variado que ofrece retos y plantea diferentes formas de moverse en el espacio como: correr, brincar, rodar, trepar y por lo tanto permite experimentar emociones.

C. DISEÑO PARTICIPATIVO

MAPAS COGNITIVOS COMO RECURSO PARA EL DISEÑO PARTICIPATIVO

Los mapas cognitivos son utilizados para representar ideas o necesidades sobre algún tema en particular, estos mapas se convierten en un dispositivo para generar decisiones en donde se vean reflejados los deseos colectivos y de esta forma haya un beneficio en la comunidad. En este caso los mapas cognitivos pueden ser utilizados para mostrar los espacios o las zonas en donde a los niños les gustaría jugar y desenvolverse, ya que debido a la ausencia de espacios públicos no tienen un desarrollo óptimo. Es por esto que los niños son un factor muy importante que influye en la organización de este espacio.

Podría decirse que el Diseño participativo es una relación de interacciones en la que usuario y planificador confrontan sus puntos de vista, aprenden sus lenguajes y la validez de sus posiciones. En el desarrollo de un proyecto hasta su culminación, el diseño es uno de los elementos clave. “La participación ciudadana es un mecanismo de integración social. El usuario construye y diseña conjuntamente el espacio que luego utilizará”. (López, 2016).

Para la Arq. Karina Flores (2010) “la participación en el ámbito del diseño arquitectónico es un intercambio de información, ideas y conocimientos con diferentes fines, entre los que se encuentran la toma de decisiones, la planificación, el diseño, la programación y presupuesto, la realización, el monitoreo y evaluación de los resultados.”



FOTO 15: Niños participando en actividades de Casa Ibero.
Foto propia.

El diseño participativo abarca una gran variedad de escalas e involucra a una diversidad de actores. “La construcción colectiva entre diversos actores sociales, directa o indirectamente, implica la resolución espacial y tiene por objeto el derecho a la toma de decisiones consensuadas, para lograr que la configuración física espacial sea apropiada y apropiable a sus necesidades, aspiraciones y valores; y que se adecúe a los recursos y condicionantes particulares, necesarios y suficientes, para concretar su realización” (Marciani y otros, 2008).

Para lograr un diseño participativo se necesita evidenciar que la participación y el trabajo en equipo son las acciones prioritarias que permiten definir el tipo de espacio que se pretende, y reflejan las acciones que se desarrollarán en el mismo. Así como elaborar metodologías y dinámicas de trabajo que permitan organizar y sistematizar las ideas y propuestas, a través de elementos que involucren el trabajo entre los niños, mediante el uso de herramientas como: imágenes, maquetas, dibujos, etc. Y desarrollar un programa práctico de acción para transferir los deseos, las ideas y las expectativas en intervenciones concretas, que respondan a las necesidades planteadas por los usuarios.

Los espacios públicos son hoy el lugar de interacción social por excelencia, con lo cual la participación de sus usuarios en el diseño se convierte en la herramienta que beneficia a la comunidad, y a su vez es una respuesta a sus necesidades y deseos colectivos; es por esto que una buena opción es hacer protagonistas a los niños en el reconocimiento del espacio público.

La Arq. K. Flores (2010) considera que el proceso de participación se podría construir de la siguiente manera:

- La integración de un grupo de trabajo (diferentes actores).
- El reconocimiento de los valores y saberes del grupo
- La organización de diferentes procesos dentro del grupo
- Diagnóstico y establecimiento de las necesidades del grupo
- Toma de decisiones



FOTO 16: Niños jugando en espacio público.
Foto propia.

“La metodología desarrollada aborda módulos de trabajo que permiten capitalizar tanto los factores externos como los internos que dan lugar y origen al proyecto. La misma supone desarrollar diversas actividades que van desde el reconocimiento y sociabilización, el análisis y diagnóstico participativo, hasta las propuestas para el diseño del espacio público.” (Marciani y otros, 2008).

Por lo antes expuesto se puede concluir que el Diseño Participativo surge como una herramienta para lograr proyectos eficientes, que no se conformen solamente desde el punto de vista del diseño del paisaje, sino que contengan conceptos sociales que favorezcan la construcción de una comunidad mejor.

VIII.

**MARCO DE
REFERENCIA.**

A. PARQUE INDUSTRIAL: ESPACIOS DE PAZ

UBICACIÓN: Barquisimeto, Venezuela

AÑO: 2015-presente.

AUTOR: Alejandro Haiek (LAB.PRO.FAB) / Rafael Machado (INSITU) / Fabio Lopez (INSITU) / Antonio Yemail (Oficina Informal)

“Nuestro objetivo es crear espacios públicos que permitan la interacción y construyan relaciones humanas” (Haiek, 2018)

Este proyecto surge a partir de la crisis que se vive en la trama urbana, ya que una malla desestructurada había establecido barreras impenetrables, fronteras herméticas y psicológicas entre sus ciudadanos. El rechazo social hacia utilizar el espacio público, lo había dejado en manos de la delincuencia y el crimen.

El proyecto busca consolidar nuevas formas de vida de los ciudadanos y la activación de nuevos sistemas de micro-economía. A través de esta intervención se promueve la participación colectiva de la comunidad en la creación de espacios públicos que faciliten el desarrollo cultural y productivo.

La primera forma de sustentabilidad es la participación, es por eso que el objetivo es construir el espacio con las inteligencias locales y materiales sustentables que puedan hallarse fácilmente en la zona, además al ser construido por trabajadores de la comunidad, esta se ve más involucrada y por lo tanto se apropia mejor del espacio.

También se integra a los niños en la construcción y diseño del espacio, esto garantiza que cuando crezcan se sientan implicados y conectados con la comunidad y sigan activando el espacio.



FOTO 18: Parque Industrial: Espacios de Paz. Yemail Arquitectura. (2018). *Parque industrial RED re de unidades socio-productivas*
<http://yemailarquitectura.co/portfolio/parque-industrial-de-unidades-socio-productivas/>

Aprovechando la topografía, se crea un escenario lúdico, en donde un teatro abierto al aire libre permite la expresión y efervescencia cultural del lugar, así como la creación de pasajes y vías de conexión peatonales que activan el territorio.

Se construyó con baterías de contenedores colocados estratégicamente en los límites del terreno. Estos contenedores contienen las unidades productivas: restaurant cultural / bar, centro de información, taller de fabricación de muebles, equipamiento para el montaje de escenarios y un taller textil para la fabricación local de textiles y piezas de vestimenta, que aseguran el desarrollo progresivo de la comunidad.



FOTO 16: Parque Industrial: Espacios de Paz. Yemail Arquitectura. (2018). *Parque industrial RED de unidades socio productivas*
<http://yemailarquitectura.co/portfolio/parque-industrial-red-de-unidades-socio-productivas/>

FOTO 17: Parque Industrial: Espacios de Paz.
Yemail Arquitectura. (2018). *Parque industrial RED
de unidades socio productivas*
<http://yemailarquitectura.co/portfolio/parque-industrial-red-de-unidades-socio-productivas/>



*“Nuestro objetivo es crear espacios públicos
que permitan la interacción y construyan
relaciones humanas” (HAIEK, 2018)*

B. PARQUE LA ISLA DE LA PATERNAL

UBICACIÓN: Buenos Aires, Argentina

AÑO: 2014

AUTOR: impulso del Consejo Consultivo y la juntista Camila Rodríguez

El Parque La Isla se encuentra en el polígono delimitado por las avenidas Constituyentes y Chorroarín y las calles Gutenberg y Zabala, en el barrio de La Paternal, Buenos Aires Argentina.

Los vecinos de La Paternal reclamaban la construcción de plazas y parques, ya que el barrio es uno de los que menos espacios verdes tiene en la ciudad. El único espacio verde que existe en la zona es el Parque La Isla de La Paternal, por lo que El Concejal Juan Manuel Chapo valoró la aprobación de modernizar y dar seguridad e higiene a las áreas de juegos infantiles de este barrio, de tal forma que mejore la calidad de vida de los vecinos.

En 2014, el predio fue remodelado con la intervención de más de 700 nuevos metros cuadrados de área de juegos de vanguardia. A diferencia de otros parques, este cuenta con juegos de vanguardia que buscan estimular la imaginación de los niños para que elijan su propio recorrido y cómo interactuar con los juegos. Hay algunos en los que se puede trepar, reptar o escalar a través de redes que se vinculan en toda la estructura. Este proyecto se sumó a un área de juegos tradicionales que ya tenía el parque, en la que ya existía un arenero, hamacas, tobogán, entre otros entretenimientos.



FOTO 19: Parque La Isla de La Paternal. Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2018). *Nuevos juegos de vanguardia en el Parque Isla de La Paternal.*

<http://www.buenosaires.gob.ar/noticias/nuevos-juegos-de-vanguardia-en-el-parque-isla-de-la-paternal>

El piso tiene forma circular, y sobre él se despliega un conjunto de una docena de juegos en colores vivos: semiesferas recubiertas en caucho para los más chicos; toboganes, un escalador, un túnel, arcos y puentes. La implantación de estos nuevos patios de juegos busca generar nuevos usos en los espacios públicos con una temática, en algunos casos, relacionada con su entorno.

El usuario principal es el niño, sin embargo, todas las personas están invitadas a disfrutar de estos nuevos espacios, a compartir una tarde en familia, con amigos, con sus hijos, sobrinos y a disfrutar de un espacio más de recreación abierto a la imaginación.



FOTO 20: Parque La Isla de La Paternal. Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2018). *Nuevos juegos de vanguardia en el Parque Isla de La Paternal*. <http://www.buenosaires.gob.ar/noticias/nuevos-juegos-de-vanguardia-en-el-parque-isla-de-la-paternal>

C. PARQUE DEL BARRIO DE LOS ANDES.

UBICACIÓN: Barranquilla, Colombia.

AÑO: 2015-presente.

AUTOR: Alejandro Char y Armando Olmos.

Este proyecto surge debido a que en el parque Los Andes, debido al deterioro del mismo, jóvenes de la comunidad lo utilizaban como lugar de reunión para consumir narcóticos, lo que no solo aumentaba la inseguridad del lugar, sino que se había vuelto parte de la identidad de la Colonia Los Andes. Fue así como se pensó en este lugar como una oportunidad de redefinir la identidad de la Colonia, haciendo del parque un lugar para hacer deporte, y no solo para que los niños que vivieran en la zona lo aprovecharan, sino también de zonas cercanas, integrando también a adultos, haciendo de este parque un lugar para practicar uno de los deportes más famosos en Colombia y el mundo: el fútbol.



FOTO 22: Parque del Barrio de Los Andes. Elheraldo.co. (2018). *Distrito reabre el parque de los Andes*. [online] Available at: <https://www.elheraldo.co/local/con-pista-de-patinaje-distrito-reabre-el-parque-de-los-andes-287445>

“La llegada masiva de los ciudadanos a estos espacios públicos motivó el reencuentro familiar y de amigos, los hábitos saludables, el ejercicio a cielo abierto”. PERIÓDICO EL TIEMPO



FOTO 21: Parque del Barrio de Los Andes. Elheraldo.co. (2018). *Distrito reabre el parque de los Andes.* [online] Available at: <https://www.elheraldo.co/local/con-pista-de-patinaje-distrito-reabre-el-parque-de-los-andes-287445>

D. JUGUETES URBANOS.

UBICACIÓN: Ciudad de México, México

AÑO: 2017-presente

AUTOR: Laboratorio para la Ciudad, en colaboración con la Autoridad del Centro Histórico.

“Recuperar la ciudad como escenario de juego” (Arquine, 2017)

El Laboratorio para la Ciudad, en colaboración con la Autoridad del Centro Histórico, lanzó el concurso Juguetes Urbanos, una convocatoria abierta a arquitectos, diseñadores industriales, urbanistas y agentes creativos para idear intervenciones urbanas que a partir del juego reactiven espacios públicos, provoquen curiosidad e inviten a los vecinos, especialmente a los niños, a reapropiarse del espacio público y jugar en la ciudad.

Estos *juguets urbanos* debían ser, según la convocatoria, “objetos con múltiples funciones que se adaptaran al espacio público donde se instalan; que respondieran a



demanda de niñas y niños que buscan diversión y medios para explorar el mundo”, “artefactos que llevarán al límite las formas del mobiliario urbano infantil, desafían los juegos clásicos que se instalan en espacios públicos, como los columpios, las resbaladillas y otros módulos estandarizados de plástico”.



FOTO 23: Juguetes Urbanos. Arquine.com. (2018). *Recuperar la ciudad como escenario de juego* / Arquine. <http://www.arquine.com/juguetes-urbanos/>

VIII. MARCO DE REFERENCIA



Recuperar el juego en el espacio público es fundamental: “Tener momentos de interacción relajada y divertida con familia o amigos reduce sentimientos de ansiedad e inseguridad, disminuye los niveles de estrés individual y comunitario que, si no se tratan, pueden exteriorizarse a través de violencia. Ahí radica la importancia del juego en estos momentos”.

Además también se cuenta con la iniciativa: “Ciudad Lúdica” la cual se dedica a investigar las posibilidades que el juego representa para el desarrollo de las ciudades, desde la perspectiva de los niños, invitándolos a ser partícipes de su entorno urbano



FOTO 24: Juguetes Urbanos. Arquine.com. (2018). *Recuperar la ciudad como escenario de juego* | Arquine. <http://www.arquine.com/juguetes-urbanos/>

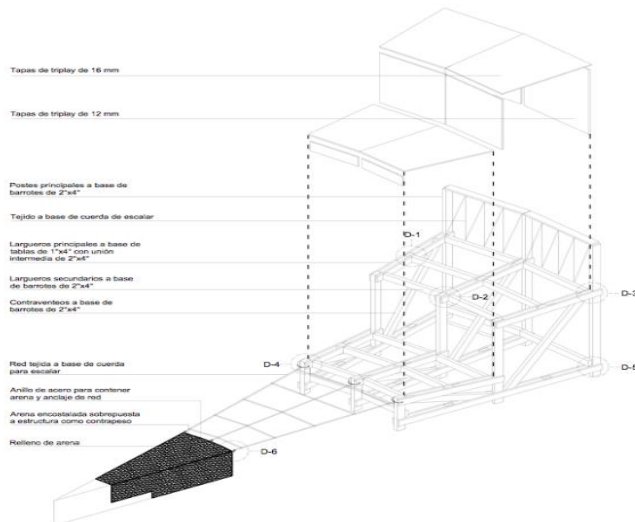


FOTO 25: Juguetes Urbanos. Arquine.com. (2018).
Recuperar la ciudad como escenario de juego |
Arquine. <http://www.arquine.com/juguetes-urbanos/>

Uno de los proyectos ganadores de esta convocatoria fue: El Proyecto AROS PLAZA LORETO del despacho de Arquitectura PALMA, proyecto pensado para que además de ser un ícono de la plaza, genere actividades lúdicas espontáneas.

La propuesta responde a diversos tipos de juego que se ven mayormente influenciados por el entorno espacial del niño. El caso del juego físico es donde la relación es quizás la más estrecha. Recorridos en rampas circulares, opuestas en su inclinación y cambios de nivel, que en conjunto con la red de escalar y la presencia del agua, generan obstáculos y momentos de riesgo moderado que incitan a la interacción y el juego dinámico.

Las rampas pueden ser utilizadas con la presencia de agua mientras la fuente en el interior está en funcionamiento, lo que provoca un ambiente de intriga y emoción que despierta en los niños diferentes sensaciones; o con la fuente completamente vacía. Esta versatilidad permite que su uso vaya más allá del juego infantil, pudiéndose transformar incluso en un pequeño foro para la comunidad.



IX.

**APORTE
CREATIVO.**

INTRODUCCIÓN:

El aporte creativo surge a partir de las siguientes conclusiones:

1. ANÁLISIS DE SITIO:

A partir del análisis de sitio realizado se encontró que no existe ningún espacio jugable en la Colonia Valle del Paraíso, y que la mayoría de las actividades recreativas que se realizan se dan en espacios interiores. La colonia carece de espacios públicos en los que pueda darse un encuentro entre los habitantes, esto afecta principalmente a los niños.

Al analizar las calles más frecuentadas y los recorridos que se realizan, los “hitos” o espacios más frecuentados y los espacios susceptibles a intervención, se concluye que el probable espacio a intervenir es un baldío que se encuentra entre Casa Ibero y la Primaria, ya que vincula estos espacios y podrían generarse recorridos que los una y que conecte al espacio con otros espacios en la colonia.

2. MARCO TEÓRICO:

La infancia es la etapa evolutiva más importante de los seres humanos, pues las experiencias que los niños viven en estos años son fundamentales para su desarrollo posterior. Por ello, la conveniencia de invertir en la creación de un espacio público infantil en la colonia Valle del Paraíso, ya que traería muchos beneficios para ellos el tener contacto con áreas verdes seguras, además de cumplirse con las leyes y los principios de justicia y equidad en la distribución de recursos públicos.

El juego al ser no solo una actividad fundamental de la infancia sino una necesidad, ya que ayuda a desarrollar al niño tanto física, cognitiva como emocionalmente, debe promoverse en los espacios públicos para contribuir al mejor desarrollo de los habitantes de la colonia.

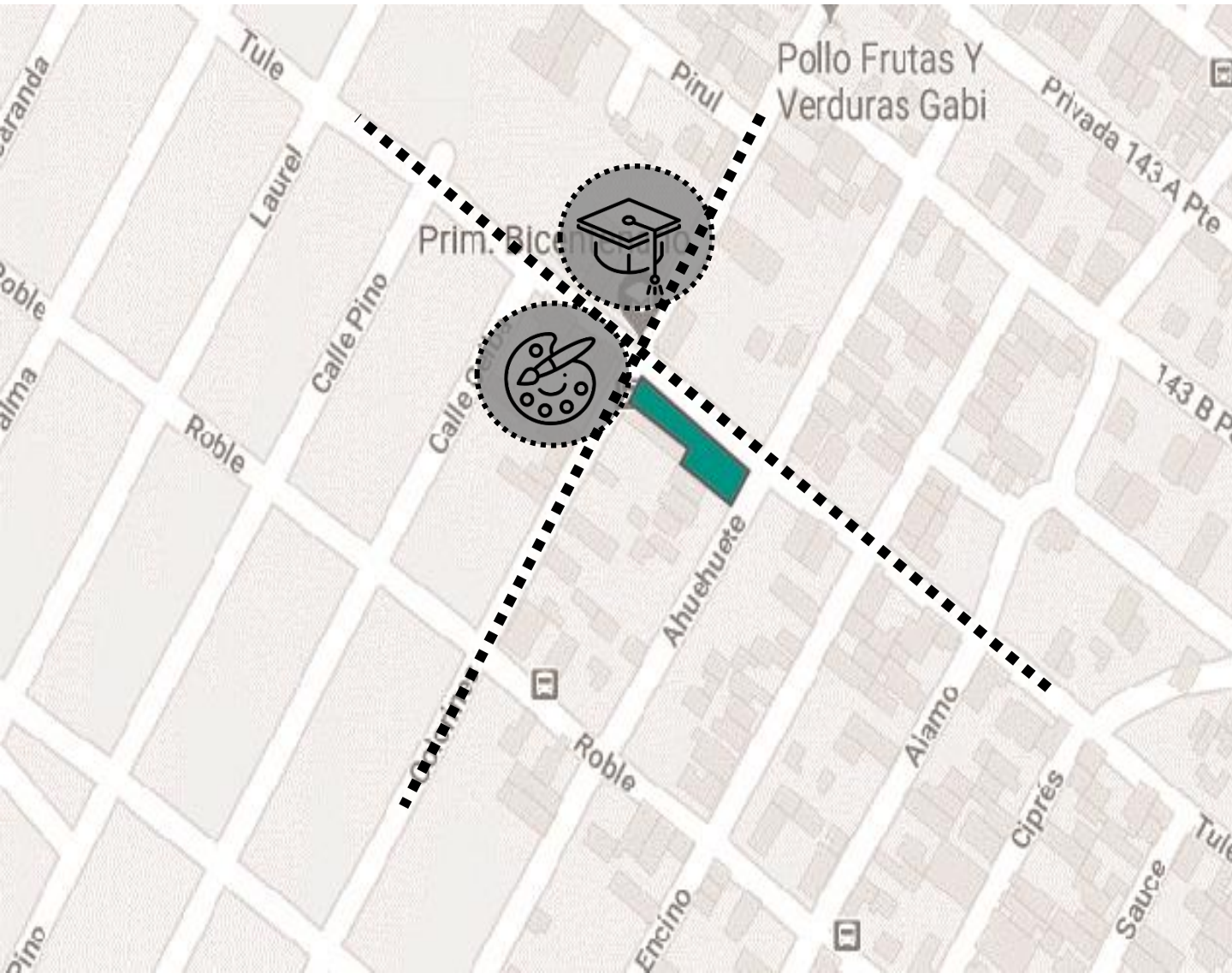
La Colonia debe convertirse en una red de espacios jugables, que estimulen el desarrollo, generen vínculos y fomenten el aprendizaje y respeto a la naturaleza, a través de la presencia de plantas, huertos, tierra, topografía variada, entre otros, con la finalidad de ofrecer retos y plantear diferentes formas de moverse en el espacio y así, poder experimentar diversas emociones.

3. MARCO DE REFERENCIA:

Para el aporte creativo se retoman conceptos como juegos innovadores y vanguardistas, construcción sustentable, construcción de espacios que generen encuentro y vínculos entre la comunidad, aplicación del juego como activador del espacio público y el fomento de hábitos saludables.

TERRENO ELEGIDO.

Basándonos en el análisis de sitio, elegimos un terreno baldío ubicado entre las calles Ahuehuete y Colorines, sobre la Calle Tule ya que se encuentra cerca tanto de la Primaria Bicentenario como de Casa IBERO, lugares que los niños de la colonia y sus padres frecuentan. Además de el terreno estar ubicado entre calles que son principales dentro de la Colonia Valle del Paraíso.



SIMBOLOGÍA:



**PRIMARIA
BICENTENARIO:**

Concentración de gente de lunes a viernes entre 1:00 p.m. y 1:30 p.m.

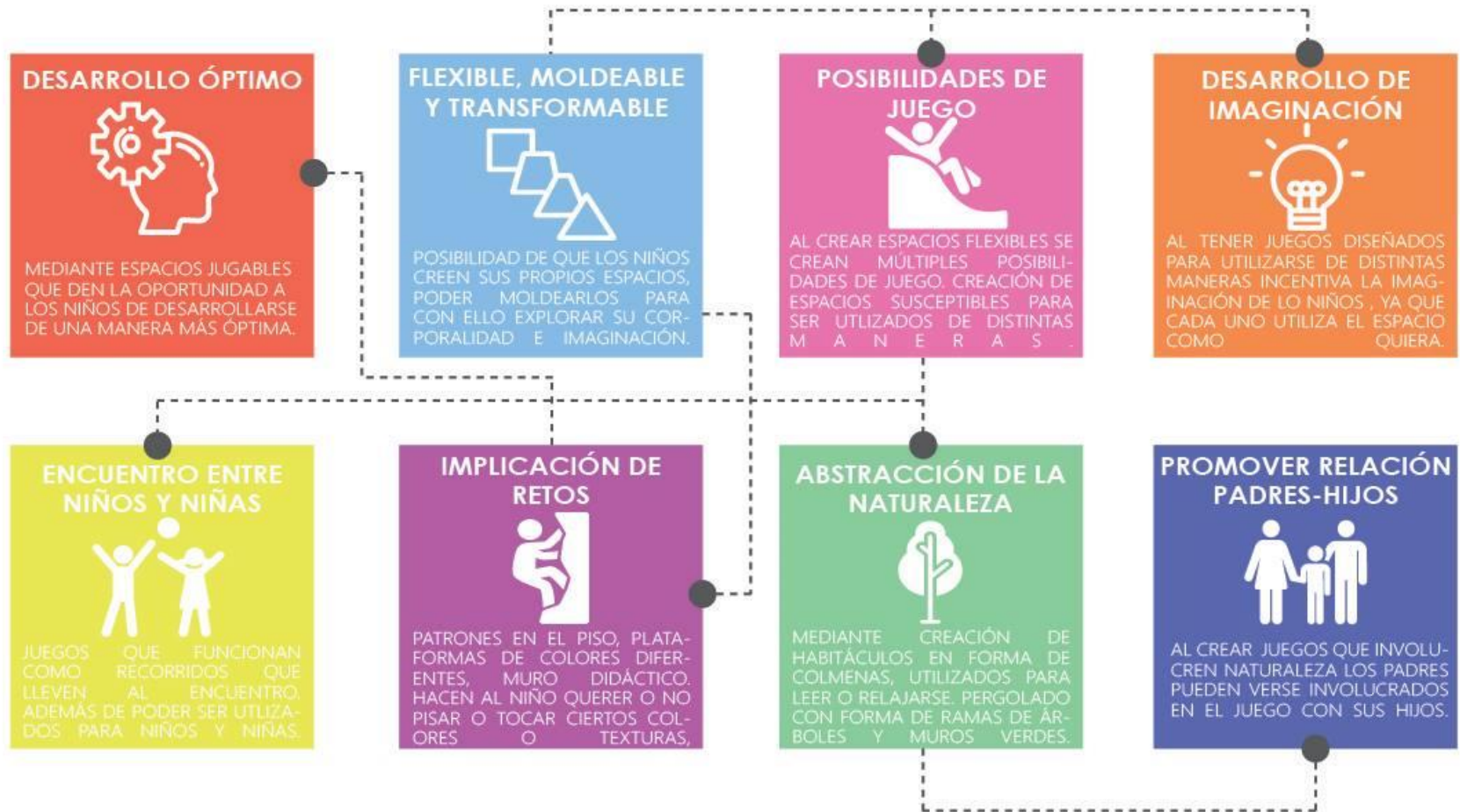


CASA IBERO: Talleres de lunes a viernes de 9:00 a.m. a 6:00 p.m.



TERRENO ELEGIDO.

DEFINICIÓN DE IDEAS



EJES FUNDAMENTALES



MARÍA FERNANDA CRUZ HOOPER | MARIANA MARTÍNEZ GAMBOA | LIZBETH AMAIRANY MUÑOZ RAMÍREZ

DEFINICIÓN DE IDEAS

PLANTA CONJUNTO



PLATAFORMAS.

EJE: DESARROLLO INFANTIL.
IMAGINACIÓN E IMPLICACIÓN DE RETOS.
Ejercitar el desarrollo motriz, espacial y sensorial.

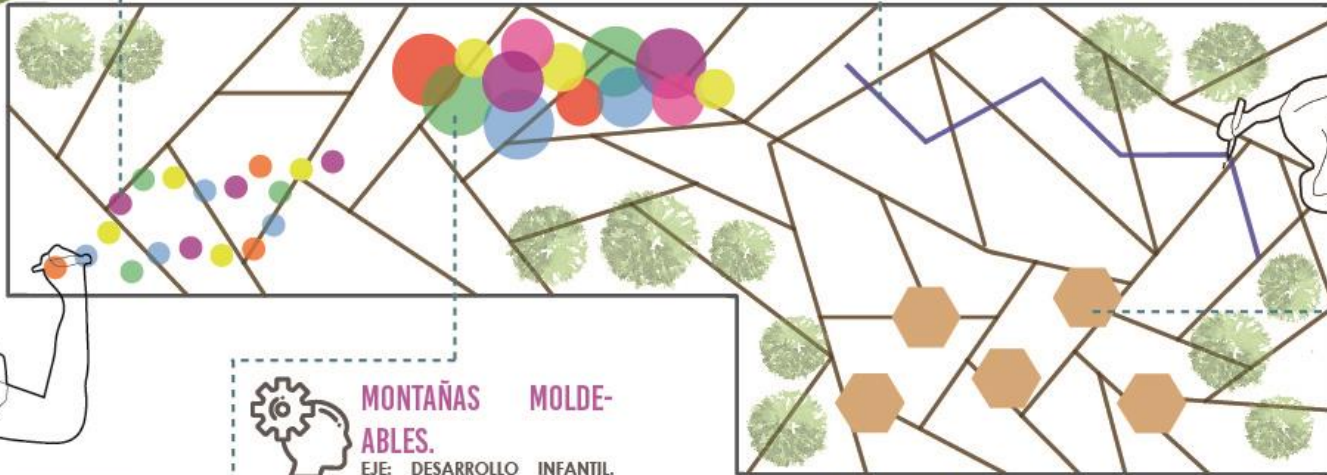
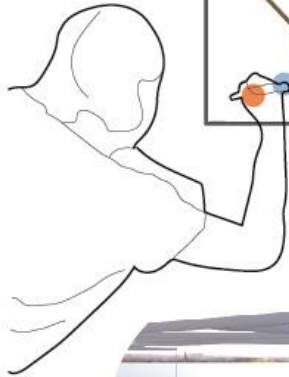


MURO DIDÁCTICO.

EJE: DESARROLLO INFANTIL.
IMAGINACIÓN.
EJE: PARTICIPACIÓN. TRANSFORMABLE.
ESPACIO JUGABLE. POSIBILIDADES DE JUEGO.
PUNTO DE ENCUENTRO. NIÑOS Y NIÑAS, PADRES E HIJOS.



Desarrolla destrezas y habilidades manuales, niños y niñas pueden jugar juntos. Padres e hijos utilizar el muro para dibujar, explorar texturas, y sembrar plantas.



MONTAÑAS MOLDEABLES.

EJE: DESARROLLO INFANTIL.
IMAGINACIÓN.
EJE: PARTICIPACIÓN. FLEXIBLE, MOLDEABLE Y TRANSFORMABLE.
Posibilidad de que los niños moldeen las montañas con pies y manos, para así explorar su corporalidad e imaginación.



HABITÁCULOS.

EJE: ESPACIO JUGABLE. ABSTRACCIÓN DE NATURALEZA.
EJE: PUNTO DE ENCUENTRO. NIÑOS Y NIÑAS, PADRES E HIJOS.



Involucrar la naturaleza en el juego, como espacios para lectura o relajación.



PERGOLADO. Abstracción de naturaleza como ramas de árboles.











X. **CONCLUSIONES.**

A. GENERALES:

A partir del estudio de la problemática y sus antecedentes, el sitio, diversas investigaciones relacionadas con el juego y el espacio público infantil, casos análogos que tienen características similares a la problemática y al sitio de análisis, además de mapas cognitivos que expresan la relación que tienen los niños con el espacio, se observa que existe una problemática compleja y desatendida en la Colonia Valle del Paraíso.

El aporte creativo propuesto, surge a partir de los ejes fundamentales que se obtienen del análisis del sitio, del marco teórico, del marco de referencia y de los mapas cognitivos aplicados en casa Ibero, en donde se identificó la carencia de espacios jugables y que las actividades recreativas realizadas en la Colonia no fomentan el desarrollo integral de los niños, ni la convivencia o integración.

Se pudo identificar que la falta de espacios recreativos infantiles sí afecta el desarrollo de los niños de la colonia Valle del Paraíso, ya que:

- Casi no realizan actividades físicas con las cuales puedan ejercitarse.
- No conviven tanto con otros niños debido que se limitan a jugar en espacios cerrados como su casa.
- No desarrollan su creatividad e imaginación, de lo cual nos percatamos al aplicar los mapas mentales. Se les dificultaba mucho concentrarse y expresarse a través del dibujo.

A través de los mapas cognitivos aplicados y platicar con los niños de la colonia pudimos identificar las tendencias de juego que tienen y como les gustaría que fuera el espacio en el juego.

Es por lo anterior que, en el aporte creativo se contemplan las características, cualidades y componentes que debe tener el espacio público infantil para responder a las necesidades de los niños de la colonia Valle del Paraíso y complementar las actividades recreativas además de las existentes, que en realidad son escasas.

B. PERSONALES:

Tomando en cuenta el tema de ASE 2018: “Horizontes Colectivos, un acercamiento a mundos diferentes” nos sentimos vinculadas a una realidad distinta, que anteriormente desconocíamos, pero ahora podemos darnos cuenta de la importancia que tiene estudiar la colonia y la problemática que en ella se presenta, ya que de no hacerlo se pone en riesgo el adecuado y sano desarrollo de los niños en esta Colonia.

La experiencia personal que tuvimos como equipo fue grata, ya que tuvimos la oportunidad de acercarnos a los niños de la colonia y conocer más acerca de ellos, aunque nos hubiera gustado tener un mayor acercamiento y alcance, proceso que se dificultó debido a la inaccesibilidad de las autoridades de la primaria Bicentenario y a los horarios de Casa Ibero, que ya estaban establecidos y no podían ser tan flexibles debido a la planeación existente.

Fue muy interesante aprender acerca del espacio público desde la perspectiva de los niños y cómo el juego puede ser una herramienta muy poderosa para el desarrollo integral de los niños, además de generar vínculos e identificación con la comunidad y así fomentar el desarrollo de mejores ciudadanos.

Pensamos que el aporte creativo puede ser una realidad si se cuenta con el apoyo de la comunidad en la construcción de este espacio moldeable, flexible y transformable que puede reproducirse en distintos puntos de la colonia, en los espacios disponibles. También concluimos que la creación de recorridos que conecten estos espacios con los hitos de la colonia generarían una dinámica de movilidad y recreación mucho más amigable de la que existe actualmente.

XI.

ANEXOS.

FOTO 8: Dibujo realizado por Carlos Ignacio, 10 años. ¿A qué me gusta jugar?

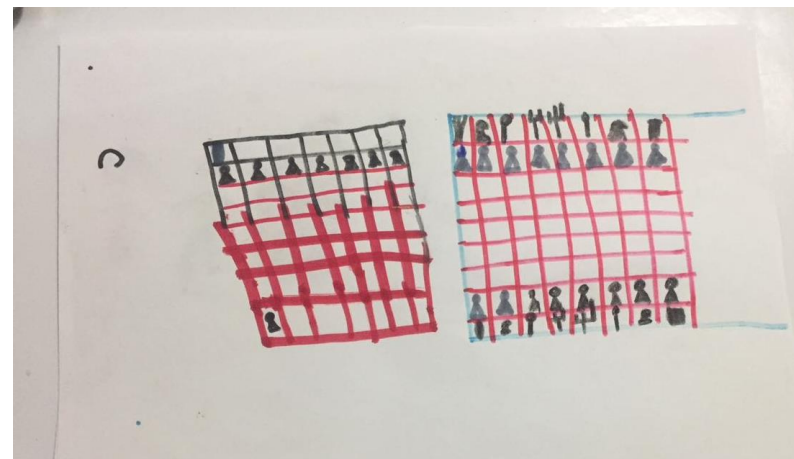
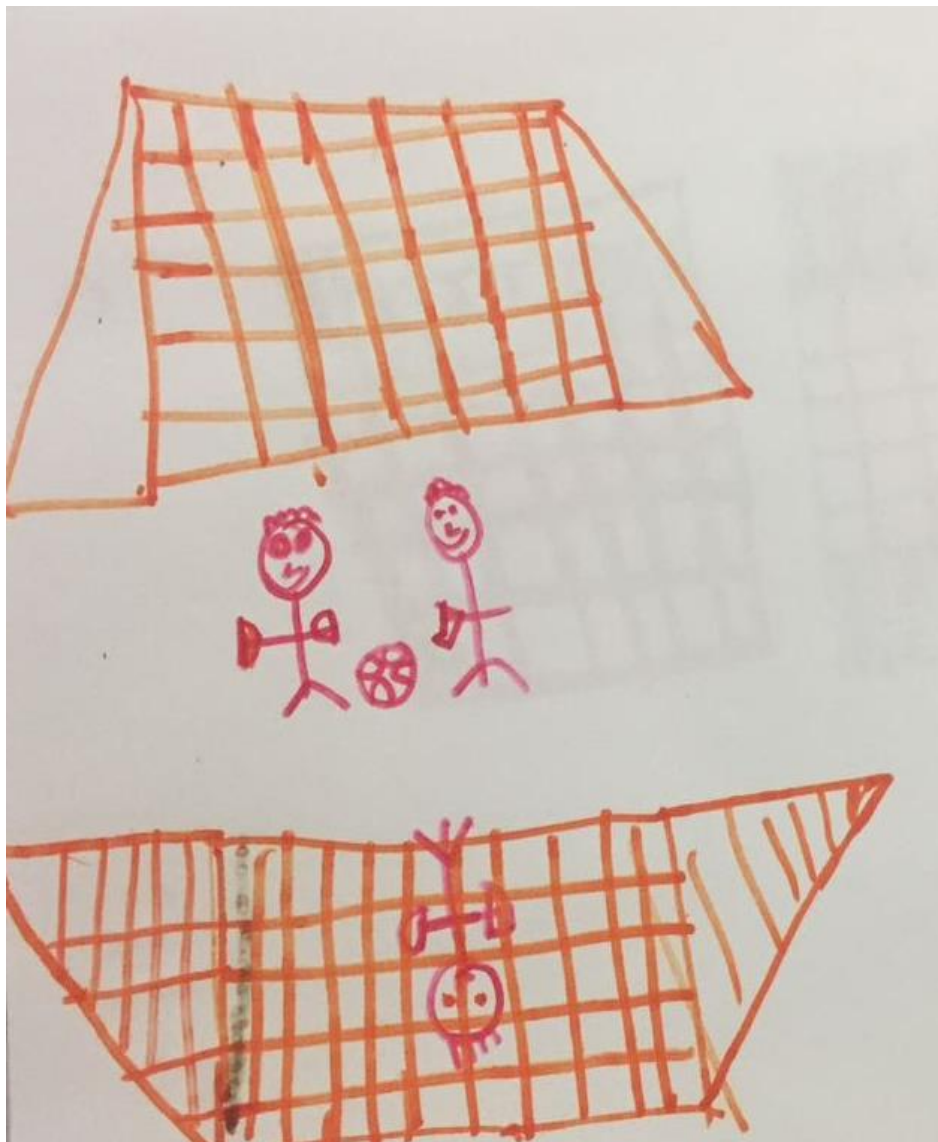


FOTO 9: Dibujo realizado por Diego, 11 años. ¿A qué me gusta jugar?



FOTO 10: Dibujo realizado por Lupita, 8 años. ¿A qué me gusta jugar?

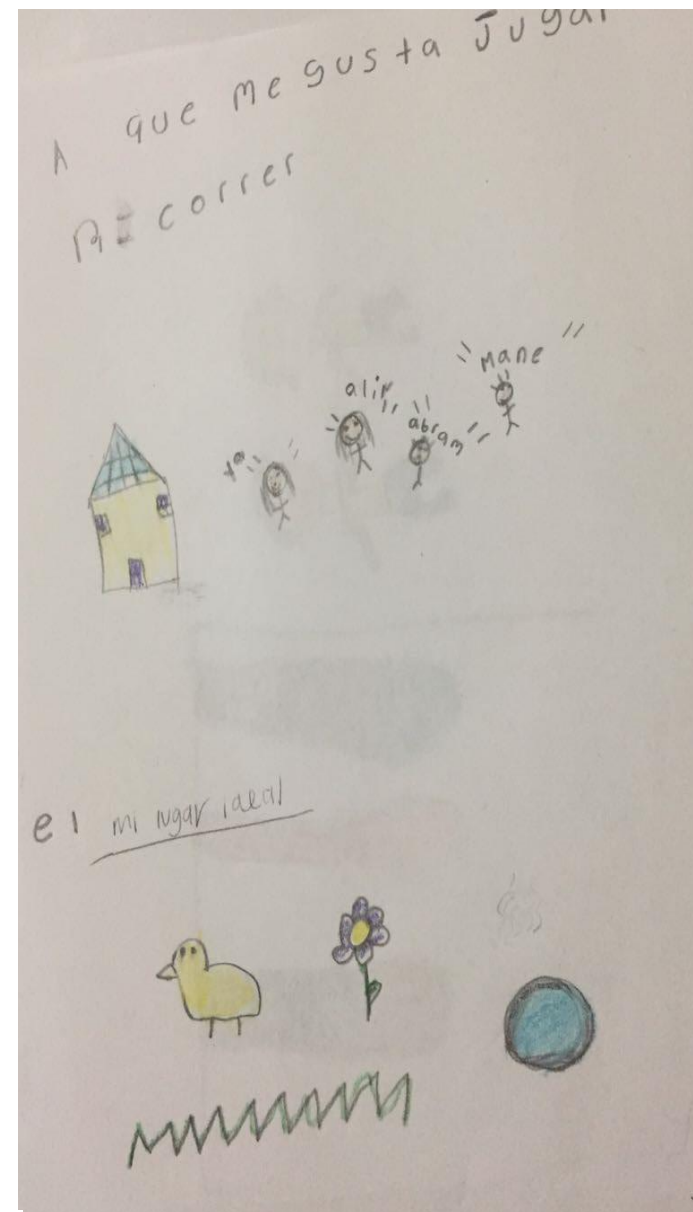
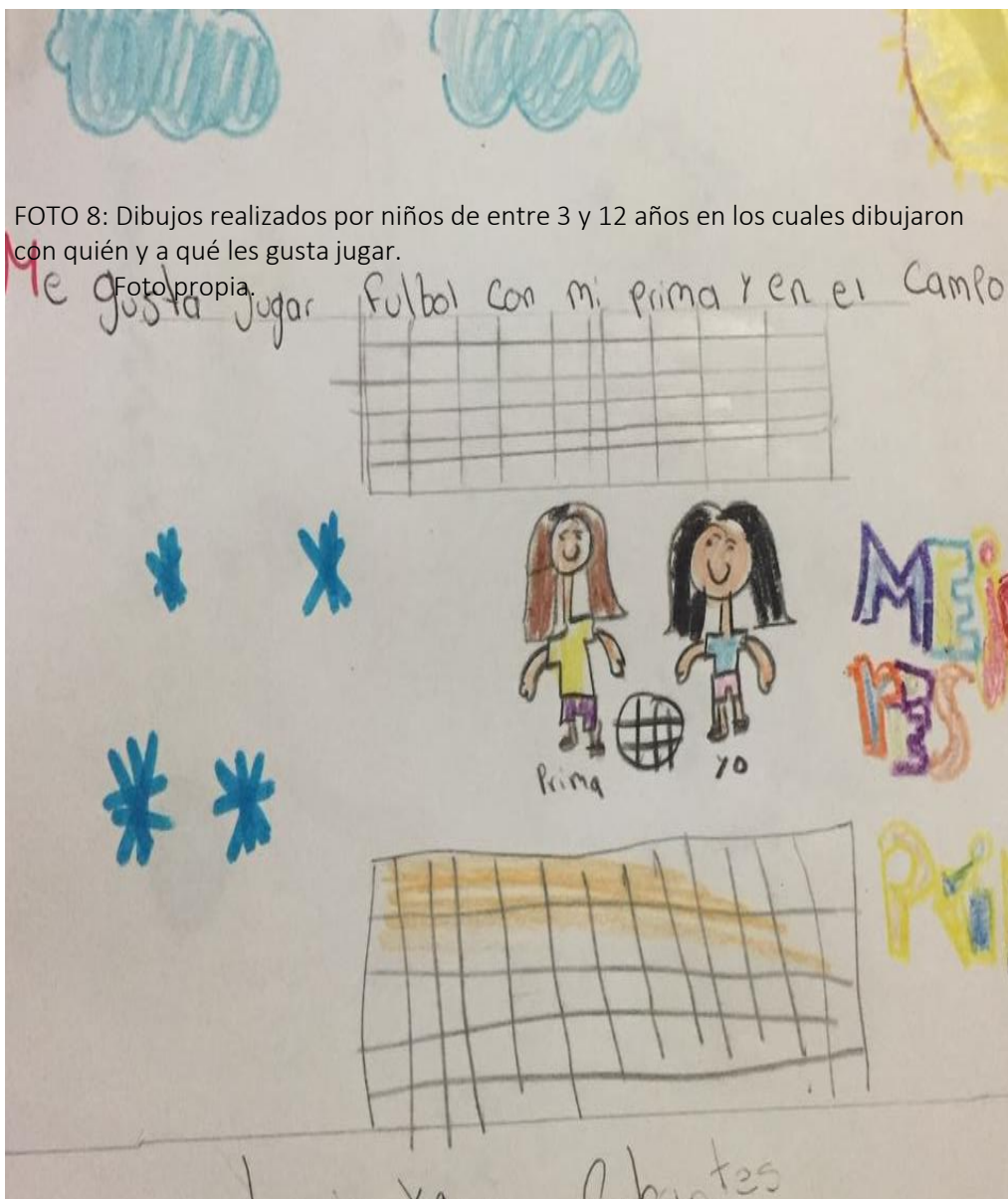


FOTO 10: Dibujo realizado por Valeria, 11 años. ¿A qué me gusta jugar?

FOTO 11: Dibujo realizado por Naomi, 11 años. ¿A qué me gusta jugar?

XII.

BIBLIOGRAFÍA.

- Unicef.org. (2018). UNICEF República Dominicana - Gestión del Conocimiento - Derecho al Juego, Deporte y Recreación. [en línea] Disponible en: https://www.unicef.org/republicadominicana/politics_11167.htm [consultado: 10 Mar. 2018].
- Unicef.org. (2004). UNICEF Deporte, Recreación y Juego [en línea] Disponible en: https://www.unicef.org/republicadominicana/deporte_recreacion_juego.pdf [consultado: 10 Mar. 2018].
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25 (2), 113-124.
- Lugo Laguna, E. (2013). *Derechos de los Niños y Espacios Jugables*. [libro en línea] Puebla, p.137. Disponible en: https://www.unicef.org/mexico/spanish/mx_179I-Derechos_de_los_ninos_y_espacios...pdf [consultado: 10 Mar. 2018].
- UNESCO. (1976) *El niño y su desarrollo desde el nacimiento hasta los seis años*. París.
- Romesin, H. M. (2003). *Amor y Juego*. Chile: JCSAEZ.
- Le Miau Noir. (2018). *Arquitectura colectiva: Diseño participativo en red | Le Miau Noir*. [en línea] Disponible en: <https://www.lemiaunoir.com/red-arquitectura-colectiva/>
- Anon, (2018). [en línea] Available at: https://oreon.dgbiblio.unam.mx/F/?func-service&doc_library-TE5018&doc_number-000668073&line_number-0001&func_code-WEB-BRIEF&service_type-MEDIA
- Revistas.unc.edu.ar. (2018). [en línea] Disponible en: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/tecyt/article/download/15367/15257>
- Buenos Aires Ciudad - Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2018). *Juegos de vanguardia en parques y plazas*. [en línea]: <http://www.buenosaires.gob.ar/noticias/nuevos-juegos-de-vanguardia-en-el-parque-la-isla>
- 15comunas. (2018). *Paternal: Mejoras en el Parque La Isla*. [en línea] disponible en: <http://15comunas.com.ar/?p=10719>
- Nuestrobarrioweb.com.ar. (2018). *Nuestro Barrio*. [en línea] Disponible en: <http://www.nuestrobarrioweb.com.ar/07-2016-parquelaisla.html>
- INEGI. (9 de Febrero de 2018). *INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y GEOGRAFÍA*. Obtenido de INEGI: <http://www.inegi.org.mx/>
- Taller de Consolidación en Arquitectura, Á. d. (2015). *Diagnóstico Técnico y Social de las Colonias Valle del Sur*. Puebla.
- Arquine. (2017) *Recuperar la ciudad como escenario de juego*. [en línea] Disponible en: <http://www.arquine.com/juguetes-urbanos/>