



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

LAS ARTES VISUALES PRESENTES EN LA RECREACION URBANA
DE PARQUES Y LUGARES DE JUEGO

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE :

LICENCIADO EN ARTES VISUALES

P R E S E N T A

IRMA LETICIA VELARDE VELAZQUEZ

MEXICO, D. F.

1983



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

indice

I N D I C E

PROLOGO

CAPITULO I

INTRODUCCION

- LA ARQUITECTURA DEL PAISAJE
- LOS PARQUES
- EL DISEÑO AMBIENTAL
- LOS ESPACIOS RECREATIVOS
- LA RECREACION URBANA
- PANORAMA

CAPITULO II

TENDENCIAS

- EL PARQUE EN EL DESARROLLO DE LAS CIUDADES
- LA RECREACION URBANA EN LAS CIUDADES CONTEMPORANEAS
- LA RECREACION PREHISPANICA DE MEXICO
- EL JUEGO DE AVENTURA

CAPITULO III

FACTORES DE PLANEACION

- FACTORES URBANISTICOS
- FACTORES ARQUITECTONICOS
- FACTORES FISICOS
 - Posibilidades de Planeación
 - Funcionamiento
 - Mantenimiento
- FACTORES PSICOLOGICOS
- FACTORES HUMANISTICOS

- Fase de Estructuración
- Fase de Comunicación
- Fase Simbólica
- Sistema Ambiental para el Espacio Recreativo
 - Recreación
 - Ambientación
 - Información

CAPITULO IV

PROGRAMA

- OBJETIVOS DEL PROYECTO
- PROPOSICION
- PROGRAMA
- CONSIDERACIONES AL PROGRAMA ARQUITECTONICO
 - Usuarios
 - Instalaciones
- SISTEMA AMBIENTAL PARA EL ESPACIO RECREATIVO
 - Sistema de Juego y Entretenimiento
 - Sistema de Ambientación
 - Sistema de Información

CAPITULO V

SOLUCIONES

- SISTEMA DE JUEGO Y ENTRETENIMIENTO
 - Elementos y Areas de Juego
 - Plano de Relación (2)
 - Juegos Infantiles
 - Sube y Baja

- Colchajos (1)
- Volúmenes para juego infantil (3)
- Nichos para juego infantil (2)
- Paneles para juego infantil (4)
- Puente con tobogán
- Juego Libre
 - Cajas de Arena (2)
 - Juego de Teja
 - Pizarrones (3)
- Juego de Aventura
 - Avión Simulado
 - Tren Simulado con tronco
 - Casa de Varas
 - Casa de Troncos (2)
 - Balsa con Troncos
 - Caballo de madera
- Juego de Actividad Físico-Atlética
 - Estructuras en Tubo (4)
- Sistema de Ambientación
 - Mobiliario
 - Banca-Jardinera-Basurero
 - Banca-Mesa
 - Banca y Cerca Especial
 - Cerca para plantas y árboles
 - Pavimentos
- Unidad Modular para Venta
 - Módulos para servicios

- Alambres y cables
- Alambres y cables
- Sistema de Información
 - Tipografía y elementos gráficos adicionales
 - Displays Especiales
 - Formatos de uso General
 - Localización e Instalación
- Símbolos
 - Símbolo de Recreación Metropolitana
 - Simbología de Identificación del Espacio Recreativo Urbano
 - Simbología de Servicios
 - Simbología de Actividades Recreativas
- Señalamientos
 - Señalamientos Zonificación
 - Formatos de uso General
 - Señalamientos de Servicios
 - Señalamientos de Actividades Recreativas
 - Señalamientos Direccionales
 - Formatos de uso General
 - Señalamientos de Servicios
 - Señalamientos de Actividades Recreativas
 - Señalamientos Especiales
 - Formatos de uso General
 - Señalamientos en Puertas
 - Sistema de Señalamientos

CAPITULO VI CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA

"De la misma manera que el niño nos imita en sus juegos, el pintor imita el juego de las fuerzas que han creado y crean el mundo."

PAUL KLEE

prologo

PROLOGO

El interés del hombre por el espacio tiene raíces existenciales: Deriva de una necesidad de adquirir relaciones vitales en el ambiente que le rodea para aportar sentido y orden a un mundo de acontecimientos y acciones.

El ser humano no solamente es producto del medio ambiente, sino que también es su creador, y es a -- él, al que le corresponde usar con su poder creativo para diseñar, convertir y transformar el sentido de la vida urbana, creando un medio ambiente que reencuentre el contacto humano a través de sus espacios, sus objetos y sus habitantes.

La idea que genera la recreación no puede ser otra más que de la de una convivencia armónica, pacífica y humana.

La recreación es una actitud que caracteriza al hombre de todos los tiempos y en ella existen valores sociales de gran interés como el Juego de los Niños que lleva implícito las pretensiones de una sociedad que los prepara a participar del mundo adulto; y que también pretende transmitir los valores culturales y sus costumbres; permitiendo desarrollar el espíritu cooperativo del niño.

En el presente estudio, no pretendo mejorar los elementos actuales de la recreación urbana; sino más bien mi punto de interés fundamental como Artista Visual es: La presentación de un Proyecto Escultórico como elemento de juego, para la creación de nuevas formas de entretenimiento para parques y lugares de juego. Así como también en la de participar más en los problemas urbanos de la Ciudad de -- México.

introduccion

INTRODUCCIÓN

LA ARQUITECTURA DEL PAISAJE.

La Arquitectura del Paisaje, profesión muy singular, resulta un fenómeno reciente y en ciernes en nuestro país, no obstante que en sus raíces y tradiciones son tan antiguas como nuestras culturas primarias. Donde quiera que el hombre mesoamericano se asentaba, surgía un medio ambiente que en muchas de nuestras culturas, era logrado como un auténtico arte, intencionado, producto de pensamientos esotéricos, religiosos y estéticos.

Uno de los más importantes aspectos en cualquier obra diseñadora del medio ambiente, es el desarrollo de un lugar y su identidad. Diseñar es hacer un acto de diseño, no solo por los rasgos evidentes de color, textura y forma, sino también por las cualidades intangibles de relación entre la escala, la proporción y el espacio, lo cual representa una respuesta directa a la jerarquía de valores del mexicano para sí mismo: Se colocan los aspectos estéticos por encima del confort físico. -- Hay que tratar de explorar las íntimas relaciones entre sociedad y medio ambiente, de seguir las -- huellas de lo más trascendente de nuestra gente y su tierra desde los tiempos prehispánicos hasta el presente. Es significativo que los jardines de los emperadores aztecas coincidieran, en tiempo y -- concepto, con aquellos creados durante el renacimiento italiano.

El diseño prehispánico del medio ambiente constituye todavía un impacto, siendo peligroso cualquier intento de buscar influencias del mismo. Se podría, quizás, encontrar en el trabajo de diseñadores contemporáneos, la fuerza y el dinamismo de su herencia prehispánica; sin embargo sería más acertado explicarse todo como producto original de mentes creadoras respondiendo, dentro de nuestra idiosincrasia a la interacción de los elementos naturales y humanos.

La principal función de la Arquitectura del Paisaje es relacionar armónicamente al hombre y a la naturaleza. En el tratamiento de los espacios abiertos para solaz y servicio del hombre, México ha mostrado durante toda su historia una extraordinaria sensibilidad, difícil de encontrar en otros lugares.

Esto es obvio en la magnificente relación entre los volúmenes y espacios de los prehispánicos sitios de reuniones, persistentes aún durante la dominación española y los períodos de influencia -- del eclecticismo europeo. Los patios tipo español, los jardines mediterráneos o franceses, nunca fueron muy europeo y sí muy mexicanos. Las plazas más que de influencia medieval fueron distintivamente mexicanas.

El medio ambiente que proporciona el asiento físico para la actividad humana es la ciudad y su diseño, es un proceso difícil y complejo. A medida que las ciudades crecen en tamaño y complejidad, el uso de la tierra, hasta ahora abundante, ha empezado a volverse crítico.

La Arquitectura del Paisaje, hoy día, dirige su atención al vasto aspecto del medio ambiente, al uso y desarrollo de la tierra; se ocupa del diseño de jardines privados, jardines públicos o parques, de darle un carácter a las calles y vías rápidas, del uso y preservación de paisajes naturales y, finalmente, de la liberalidad de formas y técnicas para el mejor uso de la tierra desde el punto de vista estético tanto a nivel regional como nacional.

El paisaje y el medio ambiente hechos por el hombre; inevitablemente reflejan muchas de las actitudes acerca de sí mismo, del mundo y de su relación con la naturaleza. A cambio, el medio ambiente forma al hombre.

LOS PARQUES

Aunque concebido y creado por el hombre, el medio ambiente urbano es antinatural y agobiante. Por esto llega un momento en la vida de aquel que anhela retirarse y tomar contacto con algo diferente

a lo hecho a su propia mano. La serenidad de un parque arbolado al que le rodea la naturaleza, se encuentra algún alivio contra este mundo mecanizado. La carencia de tal alivio, tan necesario en la vida de la ciudad como en el comercio y la industria, puede convertir a una metrópoli en un estéril conglomerado de acero, concreto, asfalto y humana desolación.

Los espacios abiertos a la naturaleza son la defensa de la ciudad contra la evasión de grandes edificios, vías de tráfico intenso y de la contaminación ambiental. Aquí en la ciudad no estorba pues está cercada por una barrera natural de árboles. El parque es no solo el centinela verde que domina por momentos al progreso, es también el anhelo frecuentemente olvidado por la humanidad de regresar a identificarse con la naturaleza.

Una vez establecido el parque debe lograr una identidad especial adecuada con aquellos que pasean por sus senderos, aspiran sus fragancias y escuchan sus sonidos. Tal vez ningún centro de recreación derribe como el parque las barreras sociales o económicas.

Un parque responde a las múltiples evocaciones de la gente que lo disfruta, cualquiera que sea su atracción y sobre todo el fugaz respiro contra las presiones urbanas: ruido, contaminación, ansiedad. La ciudad que descuida sus parques es una ciudad que descuida su vida.

Los espacios abiertos dentro de la ciudad conforman el espejo de sus habitantes. La imagen de sus creencias, sus actitudes y valores son reflejados en la naturaleza y perspectiva de sus alrededores.

EL DISEÑO AMBIENTAL.

El Diseño Ambiental es una ciencia-arte que abarca todo objeto susceptible de ser diseñado y materializado que pertenecen al medio físico en donde el hombre se desenvuelve. Prácticamente el diseño ambiental se relaciona a hechos concretos tales como la habilidad del hombre para funcionar y desenvolverse en su medio ambiente, el establecimiento de un orden alrededor de ese mismo hombre y sus dimensiones existenciales y es así mismo un arte mejor que embellece y modifica el espacio ur-

banco del hombre en todos sus aspectos.

La ciudad industrial sobrelleva muchas presiones de gran interés; cuando estas presiones se resuelven en el ámbito con una solución poco acertada a la demanda, el resultado será que la presión se torne más fuerte; un ejemplo está en el caso del automóvil. El medio urbano es cada vez menos organizado y hay menos puntos focales y visuales que ayuden al habitante a orientarse. Las ciudades tienden a componerse de límites y colores sobrios, que acrecientan día a día un impresionante gigantismo; edificaciones y polución visual; esto último ha sido producto de la creación de un colorido de "protección" haciendo lo que se presente visible, invisible.

En el medio urbano existe un desorden visual muy extendido, dando como resultado un crecimiento en base a la acumulación de necesidades en forma difusa y contradictoria. Al diseño ambiental le interesa al hombre y a la comunidad, al diseño ambiental le corresponde la solución del conjunto, de los problemas existenciales y de orden visual.

En nuestro medio urbano, el desarrollo de las ciudades suele ser improvisado y sin existir un criterio definido que la norme, las oportunidades para la satisfacción de las demandas actuales tropiezan con la falta de una teoría que enriquezca las posibles soluciones creativas. Las demandas resueltas bajo la improvisación y la intuición sistemática dan resultados pocos satisfactorios.

El presente estudio ha nacido de esta preocupación de proponer y resolver teóricamente, prácticamente y sistemáticamente un problema de diseño ambiental, en donde un equipo formado por urbanistas, arquitectos, diseñadores, artistas visuales y psicólogos trabajen juntos para la solución de los problemas.

La recreación urbana del hombre desde su niñez hasta la edad adulta comprende una función existencial de suma importancia. En todos los grandes núcleos de población, así como los pequeños, hay necesidad de crear y conformar espacios abiertos o cerrados para la distracción de los habitantes. Los espacios abiertos siempre han tenido una importancia en la vida social, comercial y política. Es ahora cuando nos enfrentamos al problema del crecimiento de las ciudades y a su incremento de-

Actualmente, la necesidad de estos espacios se torna mayor. Lo así mismo más difícil, el desarrollo de zonas de recreación para comunidades, barrios y colonias donde la tierra es más costosa y donde el terreno que se destina para un parque pronto se convierte en una construcción, por la fuerza del "progreso" y a veces también por un plano maestro y de diseño urbano, donde la construcción y el espacio verde y abierto concuerden armoniosamente, en algunos lugares esto empieza ya, aunque débilmente a causar impacto.

Actualmente, con el automóvil, las calles y carreteras que antes eran usadas para caminar ya no lo es, el predominio del automóvil es impresionante, es el agente destructor número uno de la recreación urbana. La necesidad de parques y áreas de juego para comunidades y barrios adquieren importancia y características especiales. El automóvil ha hecho de estos lugares más accesibles; pero contradictoriamente, pues los habitantes que más requieren de estas instalaciones carecen de este medio de transporte. Por lo tanto su ubicación debe ser modificada y sus características renovadas.

LOS ESPACIOS RECREATIVOS

Los parques son espacios de uso limitado con una forma flexible, se desarrollan con un mínimo de construcción y se hacen con materiales de sitio. Su utilización podemos decir que vá desde el descansar, contemplar, meditar, dormir y soñar, hasta el enamorarse, conversar y jugar libremente. En los parques hay espacios con características especiales como: lugares para observar, fuentes, juegos de agua, plantas. Otros son para ocuparlos sentándose, comiendo, descansando etc. Los parques son lugares donde se encuentran el hombre y la naturaleza, dando lugar a que haya ajustes entre uno y otro.

Los parques son espacios de uso específico y forma especial en donde existe una libertad completa en la participación de juegos activos y actividades organizadas. Están contruídos con materiales diversos, procesados o no; pero hechos con una función específica de juego. Pueden existir instala-

crucos para muy diversos tipos de juegos: informal y formal, como fútbol, voleibol, etc. En estos espacios hay lugares de reunión social, siendo su localización muy variable.

Los parques y áreas de juego pueden ser de muchos tipos y tamaños de acuerdo a su ubicación: de vecindad, de comunidad, de barrio, de colonia, de delegación, de ciudad, de municipio, de regional, estatal o nacional. En todos ellos debe existir un equilibrio entre el juego activo y el pasivo. De esta clasificación general nuestro estudio se limitará a analizar los problemas recreativos de las áreas urbanas.

LA RECREACION URBANA

La recreación es la diversión y entretenimiento por fuera de las actividades de trabajo; es el uso del tiempo en forma creativa, es el alivio de las actividades de trabajo, la oportunidad de crecer y desarrollar capacidades, relajar las tensiones y frustraciones.

En la recreación caben actividades de muy diversas clases tales como juego activo, actividades sociales, actividades rítmicas y musicales, cerámica y pintura, actividades manuales, juego imaginativo y dramático, juego científico, estudio de la naturaleza, actividades mentales y de conversación, actividades de servicio y de otros tipos. Estas actividades pueden ser: activas o pasivas, físicas o mentales, intelectuales o emocionales; todas estas actividades recreativas comprenden al hombre de todas las edades y sexo.

El juego de los niños suele ser muy similar a las actividades de los adultos y la de éstos a su vez, a la de los niños. Nosotros podríamos entender el juego como una actividad opuesta al trabajo; uno define al otro, aunque la diferencia de ambos no es obvia sobre todo cuando se analizan las actividades, ya que los que los define son las actividades y las razones por las cuales éstas se desempeñan. El juego y el trabajo coexisten; en cualquiera de los dos, la motivación es compleja y se confunden entre sí frecuentemente.

Definiremos el juego y el trabajo en función de las condiciones esenciales de ambos. Para la sub-

sistema del hombre, es necesario el trabajo, pero es una actividad propia del adulto que ayuda a responsabilizar. Sin el trabajo las relaciones entre el hombre y la sociedad no podrían darse en el mundo en que vivimos. El trabajo no necesariamente es desagradable y cuando en ciertas ocasiones llega a serlo, desgraciadamente es producto del ambiente social e industrial de nuestras civilizaciones; pero no se debe a la naturaleza del trabajo, pues esta actividad le da sentido a cada vida humana.

El juego se da en la libertad, pues el juego como el amor es una actividad voluntaria y así como el trabajo es necesario y presionado exteriormente, el juego es motivado interiormente a partir de necesidades y deseos. El juego es entendido así como hacer algo cuando se quiere. Es una actividad que hace al hombre expresar su libertad en la forma más completa y humana. El juego se puede definir como el ejercicio o acción para el entretenimiento, libertad, espacio o tendencia al movimiento y acción; libertad y abstinencia de trabajo.

El juego del niño es igual a: niños + espacios + cosas.

El adulto se recrea de actividades diversas, libremente escogidas que restablecen su sentido de integración, permitiéndose realizar o comprender otras actividades fuera de las rutinas de trabajo, e inclusive nuevas perspectivas para su desarrollo humano.

El trabajo supone resultados productivos, posibles a medir cualitativamente y cuantitativamente. En el juego no se persiguen resultados como algo inmediato, el jugar es por sí solo una meta, inclusive el resultado no es medible por el que lo realiza. Es una actividad que tiene sentido y finalidad por ella misma.

El juego tiene reglas y condiciones que son impuestas por el que juega, siendo opcionales y variables. El trabajo que se desarrolla en el mundo real tiene resultados reales con imperfecciones; es un reto a esa misma realidad y a la superación. En el juego la imaginación juega en el mundo irreal; con palabras, pensamientos, etc. Todo rodeado de magia y no existe una relación, causa y efecto; se realiza "fuera del mundo" con su tiempo y espacio, donde un mundo perfecto es posible.

PANORAMA

Paralelo al desarrollo de nuevos núcleos de población y de edificaciones de muchos tipos y tamaños del diseño urbano, se encuentra el diseño de parques recreativos y lugares de juego y entretenimiento. En un principio, los edificios y construcciones en nuestro medio urbano dominaban al espacio abierto; en otras épocas el espacio abierto al edificio; ahora las posibilidades de una solución intermedia se reducen, ya que a la área abierta se le considera como una superficie que espera su desarrollo y su construcción. Empieza a haber una mayor demanda y necesidad de estos espacios abiertos por el crecimiento acelerado de la ciudad, así como una preocupación de resolver en cierta medida este problema evitando el manejo y utilización de estos espacios con otros fines. En nuestro medio urbano, es difícil convertir lo que es una construcción en un espacio abierto y público para un parque, una plaza, etc; pues se consideraría "catastrófico". Siendo esto en realidad benéfico, tanto por mejorar el paisaje urbano, como por mejorar las condiciones de vida de muchos habitantes, que tienen poca o ninguna oportunidad de establecer contacto con la naturaleza o con espacios adecuados y cercanos a sus viviendas.

El congestionamiento, densidad y uso de la tierra, así como la especulación en el valor de la tierra urbana, han fomentado un panorama difícil en el desarrollo de la Ciudad de México. Esto se debe a la "explotación de la imaginación" en los habitantes, por aquellos que promueven en gran escala los proyectos de tipo utilitario y en obras de beneficio público.

Nuestra ciudad cuenta con algunos parques para actividades de juego y deporte, pero con escasas zonas de juego infantil y juvenil. Las calles se han convertido en espacios donde la recreación se desarrolla inadecuadamente, pues no corresponde a las necesidades y capacidades de los niños, jóvenes y adultos, en aprendizaje al contacto con la naturaleza.

Existen algunas áreas de juego que consisten en una superficie más o menos amplia, con pavimento de asfalto o tepetate, con 3 ó 4 tipos de elementos de juego, resbaladillas, columpios, subidas, etc.

ludibros que no permiten una libertad de experimentación en el mundo de fantasía del niño, limitándose en realidad lo que el juego supone, creación-imaginación. En estos lugares por lo regular, existen prohibiciones de actividades, que el niño gusta de hacer por su misma naturaleza inquieta y curiosa.

Las posibilidades de juego en las banquetas y en las calles no tan solo son peligrosas, sino que fomentan la desintegración familiar y la vagancia. La UNICEF señala que hay un notable incremento en el número de jóvenes infractores; muchos de los motivos de ese incremento se derivan de la formación de grandes urbes, del hacinamiento, la promiscuidad, la corrupción. Entre sus causales se cuentan también el alejamiento moral de los padres, la falta de armonía entre los mismos, la vivienda inadecuada, deprimiente y la insuficiencia de parques y áreas de juego.

El parque de juego tradicional, nobremente diseñado y equipado, es de todos modos un campo de aprendizaje; pues somos en parte producto del medio ambiente que nos rodea, de las actividades de las personas a nuestro alrededor y de los objetos que manipulamos. Este aprendizaje es reflejo en la vida adulta, en primer lugar porque el individuo nos interesa como tal, como grupo solo en algunas ocasiones siendo por tanto que sus necesidades (de juego) se solucionan al mínimo. Comprende también, que el no tiene ningún efecto constructivo en su medio hostil y estático. Asimismo el medio ambiente que le rodea es aburrido, peligroso y sus satisfacciones sensoriales son difíciles de satisfacer, comprende que la civilización le reduce la capacidad de compartir sus éxitos y fracasos, con otros individuos, ya que en muchas ocasiones, esos aciertos o desaciertos implicarían la utilización de tales individuos.

Nuestra ciudad como muchas otras en el mundo, tiene como complejidad que día a día va en ascenso: así como también el desarrollo del ser humano. Las interrelaciones son cada vez más complejas, los conflictos y la situación de estos en México son producto de un proceso de desarrollo indiscriminado, dado que el énfasis ha sido hecho en el uso de la tierra. Analizando los planos de la ciudad en diversas épocas, se observan zonas residenciales, comerciales e industriales con escasez de parques y zonas de recreación. Si examinamos algunos de ellos, invariablemente fueron catalogados co-

mo espacios para desarrollo habitacional. Los planificadores han tenido nivel consciente de este problema en muy contadas ocasiones.

La ciudad ideal es un sistema y como tal, se compone de otros que podríamos llamar subsistemas que la estructuran y la conforman. Sus espacios interiores están ordenados, interrelacionados, de modo que forman un todo. En México y en otras ciudades con características similares los subsistemas -- prevalecen independientes de uno de otro, y de este modo propician situaciones conflictivas para sus habitantes. La carencia de vivienda, protección, recreación, etc., va más allá de los satisfactores ambientales que se pueden crear para resolverlos deben incluir otros valores: identidad de la comunidad, sentido de comunidad, apariencia, imaginación y arte en su solución.

tendencias

CAPITULO II

TENDENCIAS

EL PARQUE EN EL DESARROLLO DE LAS CIUDADES

Las áreas verdes tienden a aparecer y a desaparecer en relación con la civilización. Los esfuerzos del hombre por hacer uso de la naturaleza como expresión artística han variado de lugar en lugar, debido al temperamento cultural de los pueblos y a su grado de civilización. Históricamente se revela la necesidad que los hombres han tenido en diversas épocas de preservar, crear o modificar el paisaje de las ciudades. Esto sin duda ha tenido importancia en el diseño de la habitación humana; la arquitectura y el urbanismo junto con los medios tecnológicos tienden a crear un medio ambiente físico más ordenado y agradable. Esto parece tener validéz hoy como en el pasado.

En la antigüedad no existían los parques y jardines públicos como tales. (En el Jardín del Edén -- puede ser la excepción). En Babilonia, Egipto y Roma, las tumbas sagradas eran lugares privados -- que adquirirían ese carácter al ser creados en exclusiva para un grupo reducido de visitantes. El diseño de jardines se inició cuando las tierras de los ricos eran embellecidas y luego cuando los emperadores romanos crearon a todo lujo campos cercanos a sus villas, correspondiendo esto a la investidura que poseían. Podremos analizar las casas de Pompeya en donde los romanos pintaban murales de paisajes. Los Arabes de un mismo modo, integraron artísticamente, como se aprecia en España, los edificios, las plantas y los efectos esculturales de ambos, en interacción.

El Jardín del Renacimiento se caracteriza por ser espacio cerrado. En Italia los magníficos lugares públicos de Florencia, Siena y Roma no conceden mayor importancia a lo verde, pero si hay construcciones que conformaban el espacio. En esta época el valor de las zonas verdes es muy bajo como factor de influencia en el desarrollo urbano. Los historiadores de la arquitectura sugieren que el intento de armonizar la vegetación con la arquitectura hubiera resultado en una relación conflictiva.

ca de acción, el carácter de la ornamentación, perspectiva y relieve como abed para el paisaje urbano, no siendo por las estatuas, bazardejas, escalinatas y fuentes, elementos de embellecimiento de los espacios urbanos. Los edificios y los interiores estaban pensados para funcionar como un lenguaje simbólico, la naturaleza no participaba de este juego. las ciudades eran pequeñas, el campo cercano y las ciudades se delimitaban con árboles; factores políticos y sociales forzaron el cambio de estas actitudes, al final del Renacimiento.

En el barroco existía una disposición más abierta a las expresiones de carácter popular. En Francia se inició el diseño de jardines en palacios y castillos, propagándose a las zonas urbanas. En los fines del Siglo XVII París era prácticamente un gran Jardín. Era la primera vez en la que intencionalmente se creaban zonas verdes en una ciudad, y éste fué provocado por un cambio social de conducta y en especial por la necesidad de recreación (Revolución Francesa). Una forma y una acción nueva de la recreación produjeron avenidas con paseos, andadores que fueron diseñados para juegos y paseos, en donde burgueses y realeza participaban. (Ma. Antonieta y la Corte de Luis - - XVI).

En Inglaterra el uso de la tierra para la recreación data de 1665. Las zonas verdes pertenecían al pueblo y en otros casos, el poseedor las cedía en préstamo para el beneficio público. El gran incendio de Londres de 1666, limpió prácticamente la ciudad teniendo entonces que reorganizarse -- los espacios urbanos. En este tiempo Christopher Wren propone el plan de desarrollo y no siendo aceptado, se impone el plan de desarrollo especulativo, en el cual, el desarrollo urbano no desme -- reció, ni las zonas verdes disminuyeron; pero tampoco aumentaron.

Al mismo tiempo en Francia, Viollet Le Duc, un Arquitecto visionario asentó los principios del desarrollo de las Ciudades Jardín en Inglaterra, inspirado en la idea republicana de la revolución. Le Duc propone así la primera ciudad con alrededores verdes.

La gran prosperidad económica en Inglaterra origina durante la transición del Siglo XVIII al XIX, condiciones de injusticia social, pues el enriquecimiento de unos cuantos era a costo del empobrecimiento de la gran masa trabajadora.

Con la Revolución Industrial, las labores en el campo disminuyeron notablemente, ingresando numerosos grupos humanos a la vida cotidiana.

El exceso de capital y de mano de obra, la invención, la innovación, la exploración y la explotación conducen a las ciudades y luego a las metrópolis y sus moradores descuidan toda conversación de los edificios y espacios abiertos. Tan pronto como algunos otros llenaban las vacantes en las fábricas, otros se movían hacia la periferia para evitar el gran movimiento del desarrollo industrial; las calles viejas y los barrios se multiplicaron. Los entretenimientos de épocas anteriores se olvidaron y los distritos residenciales del Siglo XIX perdieron el espíritu del siglo XVIII que aportó grandes beneficios al medio ambiente urbano. Con este declinamiento del ámbito hubo reacciones tendientes a una revolución social, fomentándose la vida comunal; no tan solo en Inglaterra, sino en otros países que experimentaban el fenómeno de la revolución industrial y del crecimiento de las ciudades.

Los estudios visionarios de las ciudades inglesas no solo fueron realizados desde el punto de vista estético, sino fueron proyectos útiles para el mejoramiento de la vivienda, las condiciones de trabajo y el orden social. La intención fue luchar contra la movilización del campo hacia la ciudad, para evitar los barrios y los cinturones de vicio, crear lugares para la recreación: parques y jardines.

Frederick Law Olmsted representa a mediados del Siglo XIX, el movimiento tradicional americano -- del parque, con la creación y modelación del Central Park en Nueva York, cuya aportación consiste en un espacio pasivo para los habitantes de una ciudad ya en aquel entonces congestionada, basada en una pradera pastoral con rica variedad en agua, rocas y vegetación natural. Principio en el cual, Ciudades Americanas como Chicago, Cleveland y San Francisco basaron el desarrollo de parques y espacios abiertos.

Los proyectos de Ciudades Jardín, la ciudad industrial de Tony Garnier, Howard y otros, vinieron a revolucionar al diseño urbano que siguen influyendo al urbanismo del Siglo XX. Howard encontró-

las virtudes del modelo y las del campo, dando como resultado un balance más favorable y equilibrado, mejor rentabilidad, mejor alumbrado y aprovechamiento del terreno; aunque no había un gran interés por las áreas de recreación.

En los inicios del Siglo XX aumentó el interés por la naturaleza y el rechazo de la ciudad industrial de ese momento, impresionó a los arquitectos, urbanistas y artistas visualés que al contacto de las ideas utopistas, se lanzan a una búsqueda de nuevos valores urbanísticos, humanos y de convivencia. Tony Garnier en 1901 propone la Ciudad Industrial, con ideas utópicas de forma de gobierno y sanidad pública, así como la distribución de los beneficios tecnológicos. Sus ideas incluyen parques y jardines para los núcleos urbanos y sus alrededores. Se anticipa al desarrollo regional y marca el inicio de la preocupación del diseño urbano.

Los futuristas de la época reclamaban "Una Ciudad como un gran ensamble dinámico en cada una de sus partes". Sant Elia en sus proposiciones vislumbra las realidades actuales; el desarrollo tremendo del avión y los movimientos automatizados y mecánicos. Le Corbusier, se anticipa también con respecto a la escala urbana y a la era del automóvil.

Le Corbusier y Frank Lloyd Wright, con su Ville Radieuse y Broadacre City, en 1935 ambas, dan un gran adelanto en el concepto del diseño urbano. Le Corbusier propone rascacielos que preserven la tierra y que permite así el contacto con la gente. Wright propone la regeneración de las ciudades con densidades bajas y en forma extendida.

El valor de los espacios verdes para ambos es importante como medio de contacto con la naturaleza y el hombre.

La Feria de Chicago en 1893 marca una nueva época al diseño urbano moderno, fomentando el diseño de áreas y parques. A pesar de esta influencia, las ciudades americanas siguieron los movimientos europeos. Boston es la primera ciudad en establecer un Departamento de Parques (1880) teniendo como finalidad crear lugares de juego a media milla de cada casa, y centro de recreación para niños mayores una milla de su hogar. En otras ciudades como Nueva York, excepción hecha del Central --

haciendo, tuvieron problemas en el diseño de parques y jardines de juego, pues al compactarse las zonas céntricas, el terreno adquiría gran valor. Entre 1920 y 1930 se profesionalizó el movimiento para la creación de los espacios de juego y esparcimiento en Estados Unidos y continúa extendiéndose a otros niveles de recreación.

El automóvil trajo al final de la guerra de 1949, el nacimiento definitivo del suburbio, con menos valores en la vida urbana y comunitaria. Afectó de igual manera al diseño urbano de parques y jardines, por las distancias, espacios y escalas. Tuvo por lo tanto, necesidad de crear nuevos conceptos y costumbres de recreación urbana.

LA RECREACION URBANA EN LAS CIUDADES CONTEMPORANEAS.

El hombre en un principio vivía en continuo contacto con la naturaleza. El desarrollo de las técnicas de cultivo incrementó su labor y redujo considerablemente el tiempo libre. Después de la Revolución Industrial se exigió un día libre para descansar a la semana; en el cual se revitalizaba la energía para el trabajo y la creación. Ya en la época postindustrial donde la sociedad se está transformando en una "Sociedad de la Información" y de la "Comunicación", las labores se reducen día a día cada vez más, siendo éstas más rutinarias obteniéndose tiempos libres más frecuentes. Por este motivo aparecen ahora nuevos conceptos de recreación con nuevas tendencias en todos sentidos y niveles. La recreación como actividad existencia del hombre de hoy y del futuro puede representar el aprovechamiento trascendental del tiempo en diálogo espiritual y físico con el medio ambiente y sus semejantes.

Las tendencias actuales que se presentan a continuación son el resultado de las realidades de la ciudad contemporánea. Las manifestaciones de vida en las ciudades de alta densidad están entrando a una nueva etapa, donde es preciso crear espacios que provoquen contactos constantes entre el hombre y sus semejantes, entre el hombre y la tecnología y el hombre y la naturaleza. Los parques y áreas de juego que se vienen desarrollando desde el término de la Segunda Guerra Mundial, han sufrido diversos cambios desde el punto de vista urbanístico, arquitectónico y básicamente en el sen

tido ambiental, equipos, materiales y enfoques pedagógicos muy interesantes. Los ambientes de juego en la actualidad tienen un equipamiento apropiado para las diversas edades e intereses de los usuarios. Alfred Lederman y Alfred Trashel proponen una guía para el equipamiento de éstos, en 3 puntos fundamentales, que son: el Artista Visual, el Diseñador y el Pedagogo o Psicólogo, los cuales deben trabajar en conjunto para lograr un sitio y un equipo adecuado al juego; considerando las costumbres del lugar y por las edades e intereses de los que ahí han de jugar. Debe tenerse a un equipo de materiales semi-acabados, con posibilidades múltiples de juego, desde el juego fantástico al juego físico-atletico; los padres deben de participar en el mantenimiento o conservación del equipo de juego.

Lederman y Trashel consideran los espacios de juego como un lugar donde el niño desarrolla su educación y espíritu de grupo, además de ser una actividad constructiva, ambos han desarrollado parques y centros recreativos, en Suiza principalmente, así como en otras ciudades europeas. En Suiza se han creado parques llamados "Robinson Crusoe", que son parques de aventura con las consideraciones antes mencionadas; al igual que en Alemania con el "Mannheim" y con los "Adventure Playgrounds" en Estados Unidos e Inglaterra.

En Dinamarca como en otras ciudades europeas, dañadas por la guerra, los lugares destruidos fueron aprovechados por los niños para jugar aventuras, de donde surgieron en Copenhague los "Skrammelleplads", aunque con algunas deficiencias pues se incluyen hasta niños de 10 años de edad máxima. El "Adventure Playground" está inspirado en el resultado danés. En Inglaterra y Estados Unidos han sido un éxito este tipo de áreas de juego.

Richard Dattner y Paul Friedberg, principalmente en Nueva York, han realizado diversos proyectos en base a un "Adventure Playground". Dattner con más éxito, y debido a su interés por la teoría de Jean Piaget del Instituto Rosseau de Génova en psicología infantil.

Ha creado espacios de juego "estáticos", en donde se mueve es el niño experimentando, aventurando; son metas a lograr que van desde objetos muy simples a objetos complejos, de acuerdo a edades y -

capacidades, sexo e intereses. Hattner dice así mismo, que hoy más que nunca ante el medio ambiente, "el niño tiene urgencia por descubrir cosas por sí solo", de ahí el carácter de sus proyectos. En los proyectos de Friedberg los objetivos son lograr una atmósfera emocionante e incitante al juego, en donde cada elemento tiene un sitio y una importancia para el desarrollo de nuevos intereses en el niño.

Lawrence Halprin especialista en paisajes, crea los ambientes de juego y esparcimiento fomentando la interacción entre el medio ambiente y las personas, estimulando esto por juegos y objetos. Todo lo anterior, tomando de la actividad cotidiana a través de estructuras que al contacto con el que la percibe, le transmiten su dinamismo, ya sea en forma de sonidos, movimiento, brillo, color etc; de manera que distraiga tanto al que manipula como al que lo observa. Esto provoca distracción y contacto entre el medio ambiente y las personas.

EL JUEGO DE AVENTURA

Nace en sociedades de pos-guerra, de la simple observación del entretenimiento y comentarios de niños de esa época.

Las comunidades lo adoptan, debido a la falta de atención que las autoridades de las mismas pueden prestar atención al juego de los niños.

El trabajo diario de esos grupos por obtener espacio y materiales para que sus hijos se diviertan, los hace encontrarse y participar de esa diversión. En la actualidad el esquema esta ampliamente difundido en algunos países, principalmente europeos. El objetivo principal del juego de aventura es el proporcionar espacios donde el ser humano pueda actuar con mucho mayor espontaneidad dentro de ese tiempo para "jugar".

Esa espontaneidad en el jugar ha traspasado los linderos del campo de juego en el que se descubre que por más encontradas opiniones y formas de pensar y de hacer, se puede convivir.

Los barrios que cuentan con estos campos, han registrado bajos porcentajes de vandalismo y agre-

sión. Son comunidades donde los vecinos se conocen, se colabora; su organización es muy sencilla, se basa en algo muy antiguo, que ellos empiezan a utilizar: "No hagas nada que pueda herir a otro se igual que tú".

LA RECREACION PREHISPANICA DE MEXICO.

La increíble habilidad artística de la civilización azteca, fué producto de más de dos mil años de las culturas mesoamericanas precedentes; culturas cuya destreza en el arte ambiental sirvieron como modelo y ejemplo, culminado en la espectacular Tenochtitlán. Espiritual sucesión, cada cultura conforme se desarrollaba y declinaba, indirectamente contribuía para los aztecas, quienes adaptarían la esencia de cada una de su propia civilización.

Entre ellas, la cultura olmeca llamada por Cobarrubias, la cultura madre. Sus esculturas, - - obras maestras en piedra y jade, sus monumentales cabezas, sensuales y felinas, fueron un legado de incomparable valor para las culturas subsecuentes.

En las tierras altas de Oaxaca, los zapotecas construyeron Monte Albán, cuyo corazón es su gran plaza, considerado como uno de los espacios abiertos más bellos jamás concebidos por el hombre. Otras culturas: mixteca y totonaca, maya con Uxmal, Chichen-Itzá y sus extraordinarias estelas y esculturas, contribuyen al legado de obras maestras. No obstante, la obra notable de mayor influencia en la Arquitectura de paisajes o ambiental es Teotihuacán, no por sus jardines ni por su traza, sino por su deiseño de sitio regional para concentraciones humanas.

Teotihuacán, establecida en 200 A. C., fué el primer centro urbano totalmente desarrollado en Mesoamérica, ciudad cuya concepción y ejecución del uso de las tierras sirvió para lograr el -- más grande ejemplo de planeación de ciudad precolombina.

Cerca de doscientos años después de la muerte de Teotihuacán, los extraordinarios toltecas llegaron del norte para establecer el primer Imperio Teocrático-Militar: Tula. La naturaleza mili-

tan de esta cultura en cuanto en ese aspecto de su plaza principal con los colosales centinelas que la guardan, guerreros totalmente armados, con cuchillos y pectorales, comandan el panorama de Tula.

La influencia de la habilidad artística tolteca, continuó después de la declinación política de Tula en el Siglo XII. El prestigio de su arte en la arquitectura ambiental persistió, sirvió en gran medida como inspiración a los aztecas un siglo después.

Transcurrido su peregrinar, como se sabe, los aztecas se asientan 1325, en el lugar definitivo, escogido por Huitzilopochtli, según cuenta la tradición. En este sitio rodeado por el lago, los aztecas inician la construcción de su ciudad: Teotihuacán, estacan cañas en el fondo del profundo lago, tejen carrizos entre las estacas y crean un cerrado entretendido poniendo encima capas de barro y césped dragados del fondo lacustre. Estas islas de barro, chinampas, son el asiento de sus hogares y templos, así como tierras para sembrar las semillas vegetales destinados al sustento y las flores para el ornato.

A mediados del siglo XV los aztecas habían logrado ser el pueblo más poderoso y rico de Mesoamérica de los monarcas que contribuyeron al urbanismo y ornato de Tenochtitlán, se destacan: Itzacoatl, Moctezuma I y Moctezuma II (Hetzahualcōyotl).

Durante el reinado de Moctezuma II, se dió máxima importancia a las construcciones tanto de jardines privados de sus palacios como los públicos.

Toda la extraordinaria belleza de esta cultura desapareció con la llegada y conquista de los españoles.

factores de planeacion

CAPITULO III

FACTORES DE PLANEACION

FACTORES URBANISTICOS

El interés del hombre por el espacio tiene raíces existenciales; deriva de una necesidad de adquirir relaciones vitales en el ambiente que le rodea para aportar sentido y orden a un mundo de acontecimientos y acciones.

En el proceso de la creación de espacios para la recreación urbana, sitúa al urbanista entre dos caminos: uno el problema de construcción y saneamiento de la ciudad en desarrollo constante y el otro, el de la concepción de nuevas comunidades urbanistas en una misma ciudad.

Esencialmente en la planeación urbana es sin duda la creación de condiciones aceptables de vida, asimismo, la ciudad que está en vías de desarrollo debe dividirse en comunicaciones pequeñas que permitan el manejo y el control más accesible a ellas.

Ciudades como México, D.F., que ante la gran demanda, en ciertas zonas de espacio edificable y las reglamentaciones existentes, han fomentado la especulación de los terrenos desde el punto de vista utilitario, encontrándose en una situación sumamente difícil para proveer espacios que requiere -- una ciudad para su desarrollo, por causas económicas y psicológicas.

En función de esto, las urbanizaciones se caracterizan por ser "técnicas" y no "humanas", ya que las urbanizaciones y construcciones de calles, estacionamientos y otras instalaciones tienen mayor jerarquía ante las autoridades, relegándose a un plano inferior las zonas recreativas.

La planeación del espacio recreativo supone un conocimiento de la situación de la comunidad urbana que de usarlo, considerando sus características físicas, condiciones sociológicas, costumbres, - etc., para ser adecuadas a la localización, accesibilidad y distribución del espacio que se dispo-

El medio ambiente recreativo debe ser planificado como un total, integrado al ámbito urbano y no un simple elemento decorativo de las ciudades. Su integración debe de ser de tal modo eficaz que forme parte de las vías de comunicación de la ciudad.

El parque recreativo debe tener como ubicación aquel sitio en donde la concentración y el movimiento humano sea mayor, tomando en cuenta que entre mejores sean las vías de acceso beneficiará en mayor grado y número, al habitante y por último a la comunidad.

No es necesario que en la recreación urbana sea resuelta con espacios abiertos, como son parques y áreas de juego, pero considerando este espacio como público y que la demanda de una mejor identidad de la comunidad es urgente, es preciso plantear nuevas y mejores soluciones.

La recreación y sus espacios pueden ser muy variados en dimensiones y características pero teniendo presente que los espacios deben fomentar una identidad comunitaria; estos tendrán a ser de tamaños adecuados y con características tales, que el urbanista pueda lograr el objetivo fundamental de una condición de vida aceptable en las ciudades.

FACTORES ARQUITECTONICOS

El problema del espacio arquitectónico necesita desde hace tiempo una nueva definición. No sólo se ignora a menudo el problema básico de espacio como una dimensión de la existencia humana, sino que se descarta el "concepto espacio". sin embargo, es necesario para el análisis del entorno humano.

Existen múltiples alternativas para lograr un diseño adecuado de espacios recreativos, en donde -- la sensibilidad e imaginación del Artista Visual, del Arquitecto y del Diseñador juegan un papel -- muy importante para el buen logro de las metas que se persiguen.

El Arquitecto debe manejar ciertas cualidades del espacio dado, así como agregar otras nuevas que permiten el acercamiento de la comunidad urbana de tipos diversos, en cuanto a intereses, motivaciones de vida, la complejidad, un centro de atracción, el asoleamiento y el espacio acogedor, son

cualidades que el parque debe tener.

La complejidad se relaciona a varios razonamientos de tipo psicológico, tanto del arquitecto como del usuario. En esta característica del parque recreativo, fundamentalmente se incluyen diversas motivaciones del usuario y visitantes.

Obviamente en cada sola visita o varias, cambiarán las circunstancias y el estado de ánimo del observador y actor, en donde el proyectista debe tener presente la complejidad de todas las acciones y actitudes del usuario y plasmarlo en la solución de ese espacio recreativo.

Así también, otro factor de atracción hacia el parque debe ser el tener un foco central en donde el usuario se sienta atraído y que complementa la complejidad de sus motivaciones. Este lugar debe tener la cualidad de que se distribuyan las actividades a realizar en el espacio; suele ser el sitio-característico de los parques.

El asoleamiento juega un papel muy importante en la atracción de la gente; deben buscarse lugares con sol y sombra y situar las zonas del parque en función de éste, de modo que el rango de elección sea lo suficiente libre, así como adecuado para las actividades recreativas. La sensación de un espacio acogedor es un elemento en el diseño del espacio recreativo, que completa a las anteriores, ya que dará como resultado una identidad a cada espacio logrado de esta manera, en la mentalidad del usuario. Esto también ayuda a clarificar y a diferenciar los espacios edificados en el interior como el exterior del parque, dando privacidad y satisfacciones del tipo emocional al usuario.

Algunos parques, únicamente podrán servir para el descanso visual; es decir que el espacio interior y exterior deben estar creados para tal efecto, evitando al planerarios en tamaños descomunales que desvirtuarían el propósito de ser elementos visuales.

El equipo urbano debe buscar en cada espacio varias posibilidades como:

a) Un contraste en la forma.

Un parque no necesariamente necesita ser plano ya que un parque representando desniveles, da como resultado una variedad de paisajes, aislando el tráfico si los niveles altos se localizan en el perímetro del parque.

b) Uso de niveles.

Esto permite una mejor zonificación del parque creando en cada nivel ambientes distintos así como paisajes diversos. La diferencia de las zonas del parque es menos estricta, pero más agradable; puede inclusive permitir el evitar visitas de parques o zonas del mismo hacia dentro o hacia afuera.

c) Contraste Geométrico.

Entre los volúmenes y masas de árboles, entre vegetación y otros elementos del parque, como muros y elementos de juego.

d) Contraste en proporciones, dimensiones y paisajes.

Espacios pequeños: espacios con privacidad logrados con plantas y árboles.

Espacios amplios: espacios abiertos sin vegetación abundante para juego libre.

Espacios especiales de diversos tamaños: para reunión, para paseo, para elementos de juego, etc.

e) Aislamiento del ruido y del tráfico.

f) Movimiento del visitante del parque.

Posibilidades múltiples de movimiento en el interior del espacio recreativo, variedad y contraste en relación a lo rectilíneo del movimiento del tráfico y de las personas en las calles.

g) Ilusión.

Deben crearse espacios que den la sensación de extenderse y de ser en cierta forma misteriosa, sorprendidos, atractivos de alguna forma; con juegos de agua (ruido) y con vista y paisaje agradable. Se puede completar con caminos, desniveles, texturas, etc.

h) Iluminación Artificial.

FACTORES FISICOS.

- Posibilidades de Planeación.

El concepto del espacio recreativo urbano tradicional comprende dos clases: el parque recreativo y el área de juego y entretenimiento. El parque tradicional es un espacio abierto con uso li

arredos, con una forma flexible y variable que está hecho con un mínimo de construcción con el objeto de facilitar un descanso visual, la contemplación, la meditación, la socialización y el juego libre.

El área de juego y entretenimiento es un espacio de uso y forma específica en donde se participa de juegos activos y actividades organizadas y en donde hay libertad en la participación.

El espacio urbano para la recreación, se ha considerado tradicionalmente con carácter permanente, pudiendo existir un ambiente recreativo temporal en terrenos y áreas próximas a construirse, o bien en lugares con ese mismo carácter temporal, como exposiciones, ferias, etc.

Los espacios de juego y recreación urbanos pueden tener mayores posibilidades de desarrollo, -- si consideramos que en muchos sitios es posible instalar permanente o temporalmente las instalaciones para ese fin.

- Banquetas

Siendo un lugar muy cercano a la vivienda, pueden convertirse en un excelente espacio para el juego infantil y juvenil siempre y cuando esté adecuado físicamente. Esta solución puede ser muy económica y práctica, especialmente cuando las oportunidades de urbanización no permiten ningún espacio específico para la recreación infantil y juvenil; además muchos de estos casos habrá un mejoramiento en el paisaje urbano.

- Calles-Parque

Puede lograrse una solución satisfactoria en especial en zonas donde el número elevado de habitantes y viviendas es el factor que impide el desarrollo del espacio recreativo y que por lo tanto, las costumbres de juego están muy identificadas con la calle misma y en la comunidad de que se trate.

-- En patios

Los patios que suelen formarse entre un grupo de edificios y calles podrían convertirse en zonas de juego de un núcleo ya establecido de viviendas. Teniendo como ventaja el evitar que --

Los niños paseaban en la calle sin ser vigilados y la más importante, lograr una mejora en la identidad comunitaria.

- En Azoteas de Edificios

Algunos edificios pueden ser la solución para resolver, en áreas congestionadas por el tráfico, la recreación de sus moradores y vecinos; albergando en sus azoteas áreas de juego para infantes y para adultos.

- En Cementerios en Desuso.

Estas cinco alternativas anteriores son aplicables a zonas viejas de la ciudad. Las siguientes son aplicables a nuevos núcleos urbanos.

- En Edificios y Lugares Anexos.

Como pueden ser escuelas, centros comerciales, aeropuertos, estaciones de autobuses, estaciones de tren, edificios municipales, centros de asistencia, hospitales, museos, restaurantes.

- En Terrenos Baldíos o Plazas de Desuso.

Esta puede ser una posibilidad de gran aplicación en la ciudad de México. Es una solución temporal que permite disponer de un equipo de juego prefabricado de fácil instalación, con poca inversión y de gran beneficio para las comunidades urbanas y el saneamiento del medio ambiente.

- Parques Recreativos de Barrios

- Parques Recreativos de Colonia.

- Parques Municipales con Instalaciones Deportivas inclusive.

Los Parques Recreativos de Colonia pueden ser planeados tanto en nuevos desarrollos urbanos, como en zonas de comercio y trabajo en donde puede haber un movimiento mayor de personas.

- Funcionamiento.

El concepto del parque debe entenderse como una parte integral de la vida urbana y de la vida co

ta forma. Para que el espacio pueda funcionar como tal, deben conocerse, pero las personas que lo usan o lo usarán. Si se pretenden que sean espacios socialmente vivos, tendrá que ser este conocimiento para la solución adecuada de los mismos.

Antes de poder establecer las características psicológicas, físicas y sociológicas de los usuarios del espacio recreativo, podemos establecer como premisa ¿qué se espera de un parque en la ciudad?. En realidad un parque o zona recreativa en cualquier lugar urbano se ve fundamentalmente afectado por la actitud positiva o negativa de sus usuarios, aún más, si se considera como un elemento transformador de sus alrededores, desde el punto de vista estético y económico. Los parques que resultan un fracaso por diversos motivos y no tan solo eso, sino que provocan resultados negativos, deben ser regenerados y replanificados en su funcionamiento y en sus cualidades ambientales, pues en este tipo de espacios urbanos, suelen sucederse múltiples conflictos sociales y daños al paisaje y equipo que el parque ofrece.

Podemos decir que un alto porcentaje de visitantes de un parque, buscan actividades pasivas, como sentarse y platicar, otro porcentaje busca actividades deportivas y otro mucho menos importante, espectáculos o diversiones, tales como presentación de artistas, etc. todo en relación a la escala y al tipo de parque. Los elementos que las personas consideran más importantes son el paisaje y la tranquilidad, sobre todo en los parques grandes, y por supuesto, las zonas de juego infantil y juvenil.

Los usuarios del parque llegan a pie en su mayoría, por lo tanto un espacio así, debe tener facilidad de acceso para peatones y seguridad para los niños.

El carácter de bienvenida y acogida que el espacio recreativo, visto y sentido por los visitantes, influirá notablemente en el uso que le den al mismo; algunos parques de la ciudad tienen ese carácter prejuiciado de únicamente "beneficiar a los administradores del mismo (por el mantenimiento). En muchas ocasiones se encuentra el letrero "favor de no pisar el prado", lo cual da como resultado convertirse en un lugar para ser únicamente visto y no disfrutado; (es ejemplo tí

(si se trata de situaciones de beneficio unilateral).

Es muy importante considerar que el espacio recreativo grande o pequeño, requiere de alrededores bien diseñados con pasto, árboles, agua, flores, etc., y que no se trate de exposiciones urbanas de horticultura, sino de espacios para la recreación en donde la mayoría de las personas, jóvenes y adultas, van en busca de paz y tranquilidad. No debe perderse de vista que el uso del parque desarrolla positivamente a una comunidad, y que contando con un presupuesto limitado y con una cuidadosa y racional planeación se pueden satisfacer las demandas de ésta.

El parque suele ser usado para evitar la soledad por algunos habitantes de la ciudad como ancianos y jóvenes que gustan de estar por largo tiempo en lugares con sol y sombra, observando el paisaje y a la gente misma, también niños que acuden solos encuentran compañía en el juego y algunas madres podrán entrar en contacto con otras, al gozar de un interés común.

El uso del parque puede transformarse, si se logra interesar a una comunidad a que lo mantenga, cuide y renvide. Ofreciéndole, las autoridades un programa lo suficientemente atractivo como puede ser el proporcionarle plantas y árboles pequeños para ser sembrados y plantados por ellos mismos, y cuidados de la misma manera. Dar material para la creación de elementos de juego a jóvenes y niños con supervisión, es decir que la participación en su planeación, construcción y uso se realice integralmente, creando un espíritu más amplio con cooperación comunitaria.

Cuando el parque es un acierto suele convertirse en un símbolo social de una comunidad urbana. La cooperación de los usuarios en la planeación del medio ambiente, aunque de entrada pueda parecer poco efectiva, tiene una doble repercusión que se manifiesta en un sentido de pertenencia y de lugar.

El mejor uso del parque recreativo está en función de tener actividades, que interesan a cada generación de las familias que asisten. Esta concepción es frecuente ignorada en los parques actuales. A pesar que en nuestra ciudad existe una mezcla social bastante amplia, y que la población-

juvenil e infantil es muy numerosa, frustran ese intento de mezcla social más justa; la carencia de estos espacios y su planeación distribución incorrecta. Es por ésto que el área de juego en el diseño del ambiente recreativo es una parte muy importante. El niño y el joven necesitan de un espacio que pueda ser usado en una gran variedad de actividades como: exploración, aventura, examinar objetos, salvar obstáculos, etc. Esta es una zona de aprendizaje donde el niño, principalmente experimenta en forma activa, permitiéndole aprender del medio ambiente, de sí mismo y de los que lo rodean; participando de ese contacto en forma recíproca.

Las zonas de juego deben tener como uso principal la orientación física y social. En donde se pueden aprender entre otras cosas: las relaciones arriba y abajo, adelante y atrás, a un lado, la escala, la manipulación y el movimiento corporal. Se puede aprender también el convivir con otros niños y jóvenes y adentrarse en el mundo real que les rodea, la participación del niño en responsabilidades como cuidado del equipo, mantenimiento y orden.

Las áreas de juego deben diferenciarse por edades e intereses de modo que las zonas de los niños pequeños y mayores estén próximas una de otra, pero con un espacio de transición. Esto de algún modo lograría la ayuda de los grandes a los pequeños. El niño debe sentir que el espacio es suyo, donde los elementos tienen un orden, una escala y superficies definidas y relacionadas unas a otras.

Las zonas de juego del parque en nuestro medio, no ha superado en casi ningún aspecto estos objetivos. Solamente pueden satisfacer en muchos casos a las autoridades que las instalan. Son "simples" de construcción, además indestructibles y sin complicaciones; pero de ninguna manera proporcionan una correcta orientación al usuario en lo social ni en lo físico. No se requiere de un conocimiento científico ni de un análisis muy profundo el conocer que un pavimento de asfalto, concreto o tepetate no reúnan características de seguridad para el juego infantil; subibajas "indestructibles", columpios y resbaladillas que son un magnífico trampolín de dos metros de alto para un "clavado" al pavimento. El equipo del parque debe saciar esa curiosidad que el niño tie-

El jardín es el entorno que le rodea, con seguridad.

Las necesidades de espacio recreativo son más urgente en zonas donde el nivel de vida es más bajo y por coincidencia más denso en población. Estas comunidades en donde se carece de un jardín anexo a la vivienda apreciarían la planificación y la realización de un parque en forma integral.

El mal uso del parque siempre existirá, aunque una participación inteligente lo puede evitar en cierta medida. El primer paso es tener mejores parques. Una segunda fórmula, es tener supervisión, sobre todo en áreas de juego infantil y juvenil donde suele haber mayor posibilidad de destrucción y accidente. El buen mantenimiento dará como resultado que las gentes reflejen sus actitudes y comportamientos de acuerdo al estado del parque. Un equipo y vegetación deteriorados simplemente invitan al niño y al joven a destruir más, no excluyendo al adulto.

- Mantenimiento.

Las actuales condiciones del parque en lo que a mantenimiento se refiere están en igualdad de condiciones con la calidad del mismo, si se considera la calidad del espacio abierto, en base a su belleza, utilidad y limpieza. El espacio recreativo en el futuro como lo es en el presente, requerirá de un presupuesto de operación más amplio.

El parque recreativo presenta deterioros típicos como: plantación y arbolado deficiente o maltratado, equipo roto o inexistente, falta de colectores de basura, pavimentos en mal estado, etc. Muchos de ellos también con un diseño urbano monótono y absurdo que dan como resultado un mantenimiento deficiente.

Esto no quiere decir, que si es necesario destinar una mayor cantidad de dinero en mantenimiento, ni que los parques deben dejar de hacerse. Pero sí significa que es necesario ampliar ese presupuesto y manejarlo correctamente. El parque tradicional tiene que evolucionar como muchos otros elementos en el diseño del medio ambiente y se tiene que ir pensando en experimentar con nuevos diseños de espacios, equipo y elementos ambientales. Así como el uso de nuevos materiales.

Si las autoridades intentan tener un resultado óptimo y a lo largo plazo de un espacio recreativo hay que convencerlos de un análisis del costo de operación del mismo, pero en función de las grandes ventajas que hay que ofrecer. El esfuerzo debe estar centrado en una mejor planeación y diseño de los elementos, como dos factores claves de un mejor mantenimiento.

El gasto en mantenimiento del parque urbano no debe ser visto desde el punto de vista cuantitativo, sino cualitativo. El medio ambiente recreativo debe ser más activo socialmente y por lo tanto su utilización más frecuente. Siempre hay necesidad de limpieza; desde quitar objetos y partículas peligrosas en áreas de juego, hasta la renovación y reparación del equipo y del parque en general. Un mantenimiento eficiente y constante aumenta lógicamente la vida útil de los parques y de sus instalaciones.

FACTORES PSICOLÓGICOS.

El punto de equilibrio del medio ambiente y de los espacios creados por el hombre, es el hombre mismo. En la creación del ámbito del hombre y en la calidad del mismo, deben considerarse que es lo que el hombre hace en su constante desarrollo y desenvolvimiento cotidiano. ¿Cuáles son los patrones de su conducta visible? ¿Para qué los sigue y porque?

En la concepción de un medio ambiente nuevo para el hombre hay dos dimensiones: una conducta representativa visible y con los propósitos definidos en relación a su ámbito; la otra, las razones y motivos de esa conducta. Alexander H. Leighton, Psiquiatra ha desarrollado el término "sentimientos esenciales de oposición". Estos sentimientos, explica, son los que representan la personalidad. Une los significados de percepción y de afecto; es decir que están yuxtapuestos con la idea de que el hombre esté en ese estado de oposición para mantener y encontrar su equilibrio físico.

Esta es una teoría aceptable para ser adaptada al diseño ambiental, por sus semejanzas al total del entorno y su relación con el total del hombre, cuando se analizan individualmente. Los "sentim

mientos esenciales de oposición" representan cada uno un grupo de tendencias humanas, necesidades básicas, afectos, direcciones e instintos. Son categorías y datos de conducta que al unirse a las estadísticas demográficas, se descubren tendencias en el comportamiento.

¿Que hace el hombre y por qué?

- Seguridad Física
- Satisfacción Sensual
- Expresión de Hostilidad
- Expresión de Amor
- Seguridad de Amor
- Seguridad de reconocimiento (identidad)
- Expresión de espontaneidad (creatividad)
- Orientación del lugar que se tiene socialmente y el lugar de otros
- La seguridad y mantenimiento de la participación en un grupo humano definido.
- Un sentido de pertenencia a un orden moral y estar en lo correcto en un y de un sistema de valores.

"Los sentimientos, son un marco donde las personalidades pueden caracterizarse y describirse, para analizar sus puntos esenciales, en relación a sus orígenes y factores determinantes". Los sentimientos son guías para la comprensión del complejo sistema de la personalidad, así como sus aspectos cruciales.

La personalidad es un roce constante con el ámbito y esa interacción está compuesta por sentimientos. Por debajo de esta superficie de roce están las necesidades básicas y los procesos inconscientes.

La personalidad está funcionando como una unidad de sentimientos y su funcionamiento está en esencia, en la resistencia a la disolución, mientras se mueve en cambios periódicos en el arco de la vida".

Esta teoría sobre la personalidad de bases a una nueva "fórmula" para la crítica del medio ambiente.

te es general y en el caso particular de la recreación, da en la piedra el toque de la misma.

Cuando se descubren estas conexiones que se mencionan entre la conducta del hombre y su medio físico, vamos a descubrir también nuevos tipos de servicios urbanos que podemos decir, son esenciales y la falta de ellos más palpable. El examinar un ejemplo a través de los "sentimientos esenciales de oposición" aclara en mucho su utilidad como una herramienta para el diseño.

Conservativo

Ese medio que mantiene y refuerza los sentimientos y la vida misma.

Afirmativo

Aquel medio que sostiene la oposición hacia la siguiente etapa y que depende de su manipulación. - incremento en la habilidad y en su logro en el conocimiento del individuo.

Destructivo

Aquel que falla en su adecuación en los dos sentidos anteriores por que no permite la relación de ninguno de ellos con los sentimientos.

Los conservativos serán aquellos que tenemos en ocasiones que usar con el objeto de evitar accidente o bien de incentivos para el juego. Los afirmativos son aquellos que de algún modo benefician y logran los objetivos que se pretenden en forma satisfactoria como juegos y equipos que despierten la curiosidad e interés del niño. Los medios ausentes o insuficientes son los destructivos como -- los espacios que no existen en un núcleo urbano.

La presencia de nuevas herramientas en el repertorio del equipo urbano deben forzosamente ir en beneficio del mejor uso y entendimiento del problema del diseño del ambiente. La psicología es una herramienta útil para este problema ambiental de la recreación, y abre nuevas posibilidades en el control de las variables que en él intervienen.

A continuación se presenta los resultados en función de los sentimientos esenciales de oposición y de sus fuentes o medios de canalización que deben entenderse como medios físicos. Explicación --

previa a los resultados: las fuentes de canalización de esos sentimientos son recursos físicos que se relacionan entre sí. Para catalogarlos usamos estas consideraciones.

SENTIMIENTO ESENCIAL DE OPOSICION

MEDIOS FISICOS

SEGURIDAD FISICA

(Seguridad de los automóviles en el estacionamiento/perros/perdese/proyección de la inmadurez del niño).

Cerca de 1.25 mts. de altura (se relaciona positivamente al medio ambiente).

SATISFACCION SENSUAL

(Material de juego y formas ofrecen actividades de manipulación (táciles y motoras), actividades de integración del cuerpo, identidad sensual y esfuerzos musculares placenteros).

Resbaladillas, columpios, volúmenes, subibajas, (relación positiva aunque no completa).

EXPRESION DE HOSTILIDAD

Gritos, juegos de competencia, escarbar, destruir y romper objetos.

El espacio está demasiado cerca al edificio (relación negativa).

EXPRESION DE AMOR

(Juegos de cooperación).

Uso individual del equipo de juego, espera en turno para su uso (relación negativa).

SEGURIDAD DE AMOR

SEGURIDAD DE RECONOCIMIENTO O IDENTIDAD

(Búsqueda de la aprobación de los adultos y mayores que ellos).

El sitio se relaciona negativamente y en su totalidad; el espacio de juego ofrece una limitada a los niños para crear, y estar orgullosos de sus juegos o formas de sus construcciones que les den identidad propia al grupo que juega con ellos.

EXPRESION DE ESPONTANEIDAD O CREATIVIDAD

(Pensando en nuevos juegos).

Juegos y equipos establecidos de uso limitado (relación negativa).

ORIENTACION EN EL LUGAR QUE SE OCUPA SOCIALMENTE Y EL LUGAR DE OTROS.

(Observando de vez en cuando).

El espacio está localizado atrás de un edificio, en lugar de compartir -- con los que pasan por allí e invitarlos a participar con ellos.

ASEGURANDO LA PARTICIPACION Y EL MANTENIMIENTO- EN UN GRUPO HUMANO DEFINIDO.

El sitio tiene poca continuidad con la vida de los alrededores y con los demás niños de la comunidad que lo rodea (relación negativa).

SENTIDO DE PERTENENCIA A UN ORDEN MORAL ESTABLECIDO.

La localización del estacionamiento del edificio, que recibe el mejor sol del día, tiene árboles y vista a una agradable zona residencial; simboliza la prioridad en nuestra sociedad del automóvil y de su almacenamiento en vez de un espacio recreativo.

LA PSICOLOGIA Y EL JUEGO

De acuerdo a los Conductistas el medio ambiente es un factor en el desarrollo de la inteligencia. Esta interrelación del individuo, quizá ha sido mejor explicado por Jean Piaget, psicólogo suizo contemporáneo que por más de treinta años ha estudiado las funciones intelectuales en el niño.

Para el niño el juego es el negocio más importante en su desarrollo. La teoría de Piaget sobre el juego va en relación con su teoría sobre el desarrollo del intelecto "la inteligencia es -- una forma especial de adaptación, que consiste en una interacción creativa entre el organismo y el medio ambiente. La vida entonces es un proceso de crear estructuras muy complejas de com-

permanente. No existe un organismo ni un medio ambiente por sí mismo, sólo se dan cuando existe esa interacción. A pesar de las estructuras que utilizamos en forma de esquemas para organizar la experiencia adquirida, los cambios son más complejos, pero el mecanismo de esas estructuras permanece sin cambio". Piaget concibe dos procesos complementarios: asimilación y acomodación. La acomodación es el ajuste del organismo al mundo externo. La asimilación es la acción del organismo alrededor de los objetos y depende de la experiencia de otras situaciones pasadas; es la acción por la cual el organismo cambia la información, en el proceso de hacerla propia. Estos procesos son los que gradualmente hacen desarrollar la inteligencia del niño desde las respuestas intuitivas hasta la respuesta lógica en el adulto.

Este desarrollo tiene etapas que tienen formas características de juego.

La adaptación inteligente ocurre como un resultado del equilibrio entre la asimilación y la acomodación. El juego es una primacía de la asimilación, la que hace cambiar la información de modo que se logren los requerimientos del individuo. Es un acto funcional y reproductivo, es el logro de nuevas habilidades o destrezas por su repetición y práctica. El juego dice Piaget "son actividades ejercitadas por el puro placer de lograr su dominio y de adquirir un poder, fuerza o virtuosismo". La imitación es una continuidad en la acomodación por el solo hecho de hacerla. El juego y la imitación son una parte del desarrollo de la inteligencia y pasa a través de las mismas etapas.

Piaget distingue períodos de desarrollo cada uno con etapas.

- Del nacimiento a los 18 meses (fase sensoriomotor)
- De los 2 a los 11 años (fase operaciones concretas)
 - Se divide en tres: de los 2 a los 4 años (fase preconceptual).
- De los 4 a los 7 años (fase intuitiva).
- De los 7 a los 11 años (operaciones concretas).
- De los 11 a los 15 años (fase de operaciones formales).

El primer período de acuerdo a Piaget, el niño se inicia con impresiones no coordinadas de dife

En este período el niño es capaz de clasificar por colores y por cantidad. Pero es difícil para él mentalmente agrupar los objetos por sus sentidos y nombres para la percepción y la clasificación de objetos en el tiempo y en el espacio.

En el siguiente período no es posible para él pensar el proceso en reversa, es decir no existe el razonamiento lógico prospectivo y retrospectivo. Los objetos no pueden ser agrupados por sus características propias. Clasifica nada más por algo que sucede en el objeto y llama su atención.

En la siguiente etapa ya hacia los doce años, el niño es capaz de hacer reversibles las operaciones e inclusive mentalmente, aunque solo en situaciones concretas. Entiende las relaciones entre los objetos como un todo. Es hasta la adolescencia que estas operaciones se convierten en abstracciones de situaciones concretas y hay un argumento lógico.

En cada período, los conceptos se desarrollan con la experiencia y la interdependencia balanceada de la asimilación y la acomodación. La experiencia sola no es suficiente. En todos los períodos hay limitaciones, en parte por la madurez del sistema nervioso central de cada individuo y en parte por la experiencia en el contacto con el medio físico y social. La cooperación con los demás y posteriormente el intercambio de ideas, son factores importantes ya que hacen que el individuo conozca otros puntos de vista.

Los juegos pueden ser clasificados en dos tipos a partir del segundo período (fase preconceptual 2-4 años y de la intuitiva de los 4 a 11 años); en dos: juegos simbólicos y juegos con reglas. El juego simbólico caracteriza al segundo período (preconceptual e intuitivo).

Es pura asimilación, en consecuencia existe una consistente repetición. El juego simbólico es más elaborado y organizado. Con el crecimiento pasa a una transición entre la fantasía y la realidad por la experiencia que va en aumento con el contacto con el medio ambiente físico y social. Los símbolos individuales y sus creencias se modifican al entrar en contacto con otros niños, y porque los símbolos usados entre los ocho y los once años son más lógicos y objetivos. Existen para entonces los juegos con reglas, que tienden más bien a la asimilación que a la - -

adaptación y a la realidad. Piaget define juego simbólico como "representaciones de objetos ausentes con características subjetivas". (pueden darse en grupo, con el desarrollo intelectual).- Los juegos con reglas en el período de las operaciones concretas son más definidos y tienen adaptación social más evolucionada, y sobreviven hasta la edad adulta.

Los juegos con reglas implican una reglamentación o regularización del grupo impuesta por él y tienen sanciones, debido a que el niño tiene relaciones sociales aún más complejas. Así también el juego con reglas se hace más fácil para el individuo en virtud de que maneja la reversibilidad del proceso y acepta otros puntos de vista. Hay en este período características del desarrollo del niño, una habilidad para entender una meta común y aceptar responsabilidad para lograrla.

Una tercera clasificación del juego puede ser los juegos recreativos o constructivos que se dan entre el juego y el trabajo inteligente, o bien entre el juego y la imitación.

El juego en el período de las operaciones concretas, marca el inicio de la vida adulta. Es la transición de adolescente a la estabilidad del proceso del desarrollo individual. En esta etapa el adolescente maneja la "forma" de un argumento sin la necesidad de tener un contacto con el "contenido". Él puede ya crear sistemas lógicos que no tienen porque estar en la realidad. Formula la teoría y hipótesis, que pueden ser probadas en la realidad; es ya un adulto inteligente. Respecto al juego, se preocupa por los juegos con reglas, pero no solo eso sino que gusta de anticipar todas las posibles soluciones y codifica las reglas que pueden ayudarlo a salvar un problema; como reflejo de que tiene ahora capacidad para crear sistemas lógicos que pueden nivelarse con situaciones adultas.

El niño en el juego: para la realización de sus metas, requiere de materiales aunque sea un pedazo de madera o una piedra, de donde él hace algo o hace algo con ella.

A continuación se presenta un cuadro de referencia que permite obtener datos para la creación de los ambientes recreativos para niños y jóvenes, en base a los estudios de Jean Piaget:

0-7 AÑOS

7-12 AÑOS

12-15 AÑOS

0-7 AÑOS

7-12 AÑOS

12-15 AÑOS

PERIODO 1 SENSOMOTOR

(0 - 2 AÑOS)

- * Juego Práctico
- * Repetición
- * Alegría por ser él, el que provoca el evento.
- * Urgencia
- * Concentración Intensa

PERIODO 2

OPERACIONES CONCRETAS

(2 - 11 AÑOS)

Fase I Preconceptual

(2 - 4 AÑOS)

- * Juego Simbólico
- * Creación hábil de símbolos
- * Imitación de Actividades
- * Repetición continua de imágenes y símbolos ya aprendidos.
- * Aparición de lenguaje
- * Crea nuevas situaciones en su ambiente
- * Asimilación de nuevas posibilidades de representar objetos y cuentos.
- * Juego individual y juego paralelo
- * Interacción ocasional con niños extraños.

Fase II Intuitiva

(4- 7 AÑOS)

- * Transición entre fantasía y realidad.

- * Percepción y acción
- * Sociedad y comunidad de transición
- * Inicio de la socialización y entendimiento con sus compañeros de juego.
- * Tendencia y conceptos lógicos primarios
- * Intuición desarrollada-preguntas
- * Tendencia y conceptos del medio ambiente
- * Imitación acentuada
- * Cree entender el mundo de otros niños y el de los adultos
- * Gusta de jugar con reglas (mal entendidas) y cada niño conserva su punto de vista sobre ellas.

Fase III Operaciones Concretas

(7 - 11 AÑOS)

- * Percepción y acción
- * Organización de grupos por clases, por relación, por número, etc.
- * Entiende conceptos más complejos
- * Gran interés en juegos con reglas, con patrones más complejos de pensamiento y relaciones sociales.
- * Pensamiento lógico más completo, comprende la reversibilidad del proceso
- * Comparte metas comunes en un juego con reglas, reconoce su responsabilidad en el logro de esas metas.
- * Espíritu de cooperación
- * Curiosidad de reconocer objetos de la naturaleza y sus eventos.
- * Manifestación preferida a la discusión abstracta.

RELACIONES

OPERACIONES FORMALES

(11 - 15 AÑOS)

Adolescencia.

- * Manejo de la "forma" sin conocer el contenido
- * Crea sistemas lógicos
- * No tiene porque confinarse a la realidad
- * Formula teorías e hipótesis, comprobables en la realidad
- * Preocupación por las reglas de juego
- * Anticipa las posibilidades y de las situaciones probables en un juego
- * Codifica las reglas que le pueden ayudar a superar una dificultad en el juego.
- * Desarrollo de sistemas lógicos que sean rivales en complejidad con las situaciones adultas.

FACTORES HUMANÍSTICOS

Esta proposición de un medio ambiente para la recreación nace por el reto que nos presenta el futuro de la civilización actual y del medio ambiente urbano, como expresión especial de la sociedad. En nuestro medio, como en otros países y ciudades, existen una serie de situaciones y circunstancias que ya hemos considerado en capítulos anteriores, y que sin embargo conviene a todas luces recapitular su importancia, de tal manera que podamos explicar las proposiciones para un mejor medio ambiente, tomando como punto de partida al hombre.

El crecimiento de las ciudades y su incremento en población es un factor crítico y determinante en el cambio que debe haber en las características del medio creado por el hombre. Ambos en la actualidad se interaccionan, provocando la creación de estructuras inadecuadas para una acep

table condición de vida. Las otras dos situaciones condicionantes en relación al medio habitable son: la naturaleza y el hombre mismo. La relación entre ambos es un reto para el futuro de la humanidad. Los problemas de contaminación son el resultado de una estructura impropia en nuestra organización y en el manejo de los materiales, de un sistema de vida que hemos creado en nuestras ciudades. La tarea principal del hombre es sin duda la de responder a estas divisiones entre el medio ambiente y la población, entre el hombre y la naturaleza.

Todas las respuestas a estos problemas ambientales y existenciales, involucran a todos los hombres y a todas las aportaciones de éstos al medio físico. La recreación del hombre exige una o más respuestas, en este estudio intentamos responder en base a dos objetivos generales: "La identidad del individuo" y "la participación y cooperación". Estos dos objetivos los hemos discutido como errores u omisiones en el planteamiento y realización de los espacios y objetos que rodean al hombre en general, y por lo tanto afectan a los espacios recreativos.

La "identidad del individuo", se refiere al sentido de pertenencia y lugar del individuo con la comunidad y ésta con su medio con su medio físico. La "participación y cooperación" como objetivo está fundamentado en el logro del anterior. Es decir, que mientras no exista una verdadera identidad del individuo y un sentido de comunidad, no existirá tampoco una participación y cooperación del hombre para consigo ni para la comunidad donde se desenvuelve. Estos objetivos se complementan el uno al otro.

Las proposiciones para la creación de un nuevo ambiente recreativo comprende tres aspectos fundamentales: el espacio urbano, el espacio arquitectónico y los elementos que complementan dichos espacios. La tarea de crear cada uno de éstos supone un planteamiento dividido en cuatro fases:

- Fase funcional

Es el primer paso para lograr una visión de conjunto en el problemas recreativo urbano. Esta fase debe integrar a equipos de trabajo que comprendan a todos aquellos especialistas, que --

con su intervención, aclarar ciertos principios y prolongar sus soluciones y aquellos usuarios que representen los intereses sociales, estéticos, psicológicos, etc., de la comunidad urbana. Los equipos los constituyen: urbanistas, arquitectos, arquitectos de paisaje, artistas visuales, diseñadores industriales, psicólogos, pedagogos, sociólogos, autoridades gubernamentales, industriales y habitantes de la ciudad. Unos estudiarán las necesidades humanas, otros los aspectos funcionales y de construcción, otros los aspectos estéticos; integrando así al individuo y a la comunidad en sus propuestas y realidades.

- Fase de Estructuración

Supone la participación y cooperación de los usuarios de un parque recreativo, en donde no solo lo vivirán, sino lo conformarán de acuerdo a las proposiciones de la fase funcional. En esta forma, estos espacios elevarán los valores humanos de la comunidad que participa ya sea con la formación de grupos o comités de vecinos del sitio que procurarán la conservación y mejoramiento del lugar y sus instalaciones. Los grupos que se formen deben ser representativos de la comunidad urbana, en edades y sexo, para que exista una estructuración más balanceada.

- Fase de Comunicación

Con la participación y cooperación dentro del espacio recreativo se fomentará un mayor contacto entre los individuos que asisten a él, donde puede ser más duradera la comunicación y la convivencia armónica. Los espacios así empleados por las comunidades urbanas cobran vida y se van adentrando como algo propio de cada individuo, en su rutina diaria y en sus tiempos libres.

- Fase Simbólica.

La comunicación se da a través de un medio, este medio es el espacio recreativo y sus usuarios como los transmisores y receptores que al sentirse identificados con ese espacio manejan algo en común con el medio ambiente, provocando que este medio se convierta en un lenguaje simbólico, que los identifica con otros individuos y con otras comunidades urbanas.

La creación de un nuevo ambiente recreativo como el que se propone en cuatro fases no es viable todavía, aunque el planteamiento sea adecuado. La proposición de un medio ambiente humanizado y en particular el recreativo.

Los servicios públicos van más allá de una simple satisfacción de necesidades de la obvia necesidad de un servicio ambiental urbano, como puede ser el drenaje y alimentación de agua, energía y transporte, recreación, etc., La recreación es sin duda para el logro de la identidad comunitaria, a nivel individual colectivo. Debemos diseñar en función de un conocimiento del comportamiento humano y de sus condiciones de población y localización.

La coordinación y el control son esenciales desde el inicio de un proyecto. Ante la complejidad de todo sistema urbano, es indispensable mantener una relación entre los diversos especialistas que participan en su solución. La coordinación debe controlar en sus diversas etapas, la totalidad de los aspectos del problema.

La necesidad de coordinación en la actualidad, se debe al incremento en los proyectos con metas y fechas específicas para lograrlos, mayor tamaño y complejidad dado que los problemas van requiriendo de una tecnología superior para resolverse, y los tiempos que van siendo más cortos en relación con extensión y profundidad que requieren para su solución.

El desarrollo acelerado y la aceptación de los sistemas como beneficios que la humanidad se ha ido procurando, es el logro más interesante en nuestra época. La ciudad se ha convertido en un sistema, así como otros espacios y objetos creados por el hombre.

Los sistemas que se establecen en el ámbito de la comunidad urbana, deben tener un carácter integral. No uno, sino todos los sistemas deben ser considerados y apreciados, cuando en realidad exista una relación significativa. Las ciudades pueden ser vistas como un sistema complejo de funciones y actividades, que se dirigen a la satisfacción de las necesidades de sus habitantes. Las áreas importantes a solucionar en relación a cada individuo son: la elevación del estándar de vida, vivienda, bienestar y recreación.

La esencia de todo organismo público está en su concepción sistemática, en donde el diseño sea participativo y congruente y la programación de los componentes estén en base a unos objetivos previamente establecidos. Esto tiene como finalidad el evitar una planeación y programación fragmentada. Los elementos del diseño ambiental para la recreación deben ser considerados desde el principio y en cada fase del desarrollo, es decir que el enfoque inicial debe ser completo y con un concepto de diseño amplio a partir de su iniciación.

La recreación como un sistema urbano se divide en tres subsistemas:

- * Sistema Recreativo
- * Sistema del Espacio Recreativo
- * Sistema Ambiental para el Espacio Recreativo

Comprende al espacio urbano, al espacio arquitectónico y a los objetos que complementan dichos espacios. Estos en su conjunción son el modelo conceptual que genera las actividades de planeación, análisis, programación, desarrollo, construcción y manufactura.

El Sistema Ambiental para el Espacio Recreativo es el concepto de diseño que se ha desarrollado en el presente estudio y que se ha analizado y se intenta concretar. El sistema está en relación paralela y progresiva con los dos sistemas restantes (Sistema Recreativo y Sistema del Espacio Recreativo). Asimismo existe una relación entre la planeación y el diseño final, y la relación entre el diseño del espacio urbano y arquitectónico y los elementos ambientales.

- Sistema Ambiental para el Espacio Recreativo

Comprende tres conceptos:

- Recreación

El concepto recreación es el generador de los anteriores. Las necesidades han sido plenamente identificadas a lo largo del estudio. Es por sí un concepto muy amplio en el que su carácter se da en rango muy complejo por la diversidad en intereses, actitudes y necesida -

de las comunidades urbanas. El concepto a manejar esta comprendido en espacios al aire libre (parques y áreas de juego) en la ciudad y su relación con los espacios a su alrededor.

- Ambientación

Es un concepto que se debe manejar en todos los componentes del sistema. Es el concepto de atracción principal en el espacio recreativo y que no tan solo debe manejarse a nivel de elementos construídos o preconstruídos, sino de elementos naturales en relación con el paisaje. La necesidad de ambientación se da por requerimientos de seguridad, comodidad, placer, apariencia, eficiencia y servicio. Estructurando y asegurando una mejor participación de actividad recreativa.

- Información

La información es necesaria para que exista una relación entre el individuo y el medio ambiente, así como otros individuos entre sí. Las actividades que se desarrollan en la recreación deben ser en alguna forma comunicadas al individuo con el objeto de orientarlo e informarlo. Asimismo se requiere de una identificación del lugar y de la comunidad, y de las zonas y objetos en el espacio recreativo. Dando oportunidad a que el manejo, utilización, servicio y función sea más eficiente.

programa

PROGRAMA

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Integración del problema recreativo y de sus elementos a los sistemas urbanos, como una acción positiva para el mejoramiento en el diseño ambiental de la ciudad.
- Los elementos ambientales deben formar parte de un sistema integral que abarque todas las necesidades recreativas urbanas, que contengan un programa y criterio básico que los norme.
- Los elementos que se propongan deben tomar en consideración la regeneración de los existentes y su implantación en nuevos espacios recreativos.
- Fomentar la creación de los espacios y sus elementos de acuerdo a la proposición humanizada para la recreación.
- Los elementos ambientales deben dar un servicio y elevar los valores de recreación de la comunidad urbana que los usa.
- Ser físicamente adecuados.
- Ser sano-mental y emocionalmente para el usuario, fomentando el desarrollo intelectual.
- Debe contener valores estéticos y espirituales aunados a los sociales.
- Atractivo a la comunidad por su seguridad y por sus cualidades funcionales.
- Debe fomentar de alguna manera el espíritu de convivencia y de responsabilidad, así como la-comunicación entre los usuarios.
- Ser económicos y de utilidad constante.
- Los elementos ambientales deben mejorar el paisaje urbano y superar a los elementos existen-

tes en función de su calidad de diseño.

- El diseño de los elementos recreativos debe entenderse como parte del total del diseño del ambiente recreativo y del medio ambiente urbano. Por tanto estos elementos deben responder a una función lo suficientemente flexible que de alternativas de uso, aplicación e instalación.
- Estos elementos deben diseñarse para ser producidos en serie, listos a instalarse. Otros elementos en el espacio recreativo deben ser producto de las condiciones propias del sitio y diseñado específicamente en función de éstas.
- Se deben proponer como elementos individuales, pero deben de pertenecer a un sistema de conjunto, que permita una integración mayor en cuanto a cualidades ambientales y de funcionamiento.
- Las cualidades funcionales, estéticas, estructurales y ergonómicas deben motivar al usuario a su manipulación y uso.
- Otros objetivos en cuanto su uso, manufactura y costo:
 - a) Estructuralmente eficiente
 - b) Compatibilidad con otros componentes y su posible unión
 - c) Sencillez
 - d) Técnicamente producible
 - e) Facilidad de mantenimiento
 - f) Beneficio por su uso, en relación a su costo y vida útil
 - g) Identificación con el usuario por sus intereses
 - h) Conveniencia e eficiencia en su manipulación por el usuario
 - i) Seguridad personal
 - j) Economía en su fabricación, construcción, mantenimiento e instalación.
- El sistema debe contar como un todo en cada una de sus partes. Los elementos del mismo deben

funcionamiento de los elementos, permitiendo la libre elección en la interacción.

- Los elementos deben mantener el orden y evitar el accidente, previendo un funcionamiento eficiente y conservación adecuada.
- Los componentes deben de pertenecer a una relación de escala, materiales adecuados a su forma y funcionamiento.
- Cada elemento debe tener una intención e identidad propia en relación a su uso y expresión en el total del sistema y con el medio ambiente.
- Los elementos deben ser planeados, diseñados y construídos en función de una mejor integración del hombre al medio ambiente.
- La diversidad, flexibilidad, adaptabilidad, deben ser características importantes a incluir en cada componente del sistema.
- Los componentes deben considerar las actitudes y los intereses del usuario, así como sus características de conducta, de modo que su expresión repercuta en la adecuación del hombre y su medio ambiente.

PROPOSICION

Los objetivos de un sistema de recreación en parques y áreas de juego y en general de todo un sistema diseñado para el medio urbano tienden al mejoramiento del funcionamiento y la apariencia del medio ambiente en relación con la comunidad. La mayoría de las variables que se manejan para la solución de los sistemas urbanos no son cuantificables, como la apariencia estética, -- que no puede ser medida matemáticamente; por lo que es necesario introducir algunos atributos, relaciones y características que puedan ser manejables.

Los requerimientos de un sistema de recreación en parques y áreas de juego, son muy variados -- por la extensión y profundidad de su concepto y a pesar de estar exclusivamente en relación a parques recreativos los aspectos urbanos, arquitectónicos y los elementos ambientales requieren

de una programación anticipada con el objeto de poder hacer una buena elección de las alternativas en un caso concreto. Los especialistas como el diseñador urbano, arquitectónico, artístico e industrial deben contar con la herramienta adecuada que les permita sacar una buena programación; con ésto solo pueden lograrse los objetivos deseados.

PROGRAMA

Programa Arquitectónico para Parques y Areas de Juego.

1. ESPACIOS PARA JUEGO Y ENTRETENIMIENTO

A. Areas de juego para infantes (2 a 7 años)

- Area verde con árboles
- Arena y agua
- Pavimentación y protección
- Localización separada pero cercana a los adultos
- Asoleamiento moderado

B. Areas de juego para niños (7 a 12 años)

- Area verde con árboles secos
- Area verde con árboles
- Espacio verde para juegos libres
- Espacio verde para juegos constructivos
- Espacio para juegos acrobáticos
- Espacios para juegos de aventura
- Espacios para juegos libres y especiales

C. Areas de juego y entretenimiento de jóvenes

- Area verde con árboles
- Espacios para juego informal

- Espacios para juegos de rol, actividades y de competencia.
- Espacios para juegos especiales
- Espacios para sentarse, para reunión y juegos de mesa

D. Areas de juego y entretenimiento de adultos

- Areas verdes con árboles y plantas
- Andadores pavimentados
- Espacios para sentarse y descansar
- Espacios para comer y reunirse

2. ESPACIOS ABIERTOS

- Zonas arboladas con vegetación
- Zonas con agua y rocas

3. ESPACIOS ESPECIALES

- Espacios para audiciones y representaciones
- Espacio para actividades artesanales y/o artísticas
- Espacio para actividades culturales: exposiciones, museo al aire libre, etc.

4. ESPACIOS PARA VENTA DE ALIMENTOS

- Permanentes
- Temporales

5. ESPACIOS PARA SERVICIOS GENERALES

- Espacios para almacenamiento de equipo de mantenimiento
- Espacio para supervisión y vigilancia
- Bodega para almacenamiento de equipo de juego
- Máquinas
- Sanitarios

6. JARDINES Y ESPEJOS DE AGUA
7. FUENTES, JUEGOS DE AGUA Y ELEMENTOS ESCULTORICOS
8. ANDADORES
9. ESPACIOS PARA SENTARSE
10. PEQUEÑAS PLAZAS
11. ESPACIOS PARA NIÑOS ESPECIALES: PATINAJE Y BICICLETAS
12. ZONAS DE VENDEDORES AMBULANTES
13. ZONA DE ESTACIONAMIENTO

CONSIDERACIONES AL PROGRAMA ARQUITECTONICO

- Usuarios

Los parques tienen un horario para la gente que los quiere visitar; ya que difícilmente - pueden estar poblados todo el tiempo. Las personas que visitan más un parque son las madres y los niños, de estos que posiblemente lo ocupen en promedio de unas 5 horas diarias. Esto por lo tanto supone una conjugación de los diversos tipos sociales y socio-económicos. Generalmente para el proyectista es interesante saber que es una función horaria la asistencia al parque en relación a las actividades del visitante, tales como comidas, condiciones de temperatura, etc.

Las características y necesidades del espacio del usuario son:

- Adultos jóvenes, adultos y ancianos

(adultos no padres de los niños)

Requieren de un espacio ambientado con paisajes y contacto visual con las áreas de juego y las gentes que circular el parque. Los adultos jóvenes requieren lugares agradables adecuados para estar con su familia (niños) y otras familias. Los adultos requieren de espacios para platicar, sentarse y lugares para comer (en el caso de oficinistas y trabajado-

o los usuarios deben tener la capacidad de estar a los lados como para poder observar visualmente los eventos que suceden en el parque, incluyendo los juegos juveniles e infantiles.

- Adultos, padres de los niños.

Estos usuarios, en cierta forma incluidos en los anteriores tienen necesidad de espacios en los que se deben considerar estos factores:

- Seguridad

Es uno de los factores más importantes para el diseño de los espacios de juego, en cualquier escala. La seguridad fomenta el interés de los padres a visitar el parque, descansando y entreteniéndose mientras sus hijos juegan en un espacio seguro.

- Distanciamiento

La separación de los adultos, como factor del diseño del espacio recreativo debe considerarse de la siguiente manera: El niño debe tener una relación visual con el padre o la persona que lo acompaña desde la zona de juego, asimismo el padre o el acompañante pueden estar tranquilos. Esta "separación" de adultos y niños puede lograr una socialización y comunicación entre los adultos semi-observantes en forma sutil. Esto obviamente influye en el diseño de los elementos y equipos, que deben ambientar al espacio recreativo. Los jóvenes deben estar cerca de los adultos pero diferenciados los espacios por la ambientación de éstos.

- Niños, infantes y jóvenes.

- Espacio de juego infantil

Las características del espacio en cuestión deben ser un lugar cercano a los adultos, situado en un lugar donde no haya un asoleamiento excesivo, y sobre todo diseñado a la escala del niño.

- Niños

Para los niños deben crearse un espacio y unos elementos de que por su carácter, esca-

la, organización, área, pavimentación y alrededores; así como sus relaciones con los demás espacios y elementos ambientales, puedan producir un lugar donde el niño lo sienta como propio.

- Jóvenes

Los adolescentes requieren de espacios propios para reunión con los amigos. Espacios -- que les permitan estar en contacto con el mundo adulto y que puedan desarrollar otras -- actividades de juego y entretenimiento diversas a las de los niños; actividades musica-- les, manuales, intelectuales, actividades físico-atléticas, de competencia, de servi -- cío, etc.

- Instalaciones

Las instalaciones hidráulicas y de iluminación, son indispensables para un buen funciona-- miento. Si se han de tener espacios para audiciones y representaciones, es necesario con-- tar con una instalación de sonido. Con el objeto de hacer uso nocturno del parque, contar -- también con una iluminación adecuada.

SISTEMA AMBIENTAL PARA EL ESPACIO RECREATIVO.

El sistema ambiental para el espacio recreativo comprende tres aspectos:

1. Juego y entretenimiento
2. Ambientación
3. Información

De estos tres aspectos se comprenden en tres subsistemas.

1. Sistema de juego y entretenimiento
2. Sistema de ambientación
3. Sistema de información

• Sistema de Juego y Entretimiento

Este sistema para su aplicación en parques y áreas de juego debe incorporar un amplio panorama de actividades que interesen a los usuarios comunes del espacio recreativo. El juego del niño y el joven suponen una gama muy extensa de movimientos y actividades físicas; asimismo de un rango amplio de experiencias sensoriales, visuales, táctiles, sensaciones de peso, humedad, sequedad, texturas suaves y rugosas, sonidos, olores, materiales fríos, calientes, delgados, gruesos, sintéticos y naturales, motivaciones visuales, etc. Los materiales para la fabricación y construcción de los elementos de juego deben tener cualidades constructivas, materiales útiles para crear orden en el medio ambiente.

Para el niño es importante el fenómeno de la repetición y la posibilidad de combinación. Los elementos de juego deben ser una serie de retos a la habilidad y destreza, que deben tomar en cuenta la edad y fuerza física del niño o joven. En donde el encuentre su ubicación entre espacios techados, abiertos, pequeños y grandes. El juego puede ser individual pero con posibilidad, de uso colectivo. En ellos debe haber posibilidades múltiples que la imaginación del niño cree en los objetos y en el medio ambiente.

La continuidad es un factor por el cual, la actividad física en el juego se convierte en una actividad creativa, dado que suponen a cada una de las acciones, una toma de decisiones y la adquisición de experiencias nuevas con logros parciales. Esto sirve para recordarle al niño que el éxito es un proceso, no una meta en sí.

Este sistema comprende en tres tipos de juego y entretenimiento:

1.1. Juego Continuo (juegos de aventura)

1.2. Juego Libre

1.3. Juego y entretenimiento especial

Estos tres sistemas están ordenados en función de las edades del niño y fundamentados en la teoría de Piaget.

1.1. Juego Continuo (juegos de aventura)

Este sistema de juego consiste en un grupo de actividades o movimientos o situaciones que son realizadas por el niño, libremente, y que ayudado por ciertos elementos dan como resultado el juego continuo o de aventura. La continuidad de las actividades o experiencias ambientales se dan por la ubicación de los elementos de juego en el espacio recreativo como una secuencia. Esta secuencia está en función de un ordenamiento físico en el medio; las actividades continuas de experimentación, exploración y aventura son libremente escogidas por el niño sin regla fija. Estas actividades son simplemente manejadas y ordenadas así, con el objeto de controlar el rango de experiencias del niño en forma más balanceada y que presenten un número considerable de éstas al combinarse.

El diseño de los elementos de juego continuo están en función de una o varias actividades combinadas.

POSIBILIDADES DE JUEGOS

- caminar
- correr
- arrastrarse
- rodarse
- tirarse
- treparse
- colgarse
- brincar
- saltar
- deslizarse
- balancearse
- columpiarse

Ejemplos de actividades combinadas en las posibilidades de juego:

ELEMENTOS DE JUEGO

cuerda de salto

inclinadas

- correr
- colgarse
- columpiarse.
- saltar

volumen-resbaladilla

- trepar
- deslizarse.

Las posibilidades de juego son combinadas entre sí y por lo tanto dan como resultado la facilidad de hacer fusiones entre cada una de ellas y obtener así elementos de juego continuo. Para el establecimiento del programa de un sistema continuo, se tomó en cuenta las capacidades físicas y las cualidades ergonómicas y antropométricas de los niños y jóvenes, de modo que para el diseño de los elementos de este sistema de juego proponemos el cuadro de participación de actividades.

1.2. Juego Libre

El juego libre comprende actividades de muy diversas clases que pueden abarcar:

- Actividades Sociales
- Actividades creativas (artes manuales, cerámica, pintura-etc.)
- Juego (objetos escultóricos de la naturaleza como animales, o objetos del medio ambiente como casa, barco o bien volúmenes geométricos, etc.).
- Juego Imaginativo (arenero, chapoteadero, pizarrones, - - etc)
- Juego de Estudio con la naturaleza (volúmenes para la exhibición de insectos ya sea en fotografía o al natural, -- paneles, macetones para plantas, flores o legumbres etc).

1.3. Juego de Entretenimiento Especial.

Son juegos con reglas o normas que se crean al desarrollarlos, estos juegos pueden ser:

- Juegos de actividad física-atletica (bolicos, tenis, etc)
- Juegos de pelota. (tenis de mesa, ping-pong, etc)
- Juegos de mesa (ajedrez, damas chinas, backgammon, etc).
- Juegos especiales. (avión, gato, caracol, carreras de coches, etc).

- Sistema de Ambientación.

El sistema de ambientación se comprende en los siguientes aspectos:

- Sistema de Iluminación Artificial (lámparas de piso, luz directa, lámparas de poste, lámparas especiales para escenario, teatro, etc.).
- Sistema de mobiliario y accesorios
 - bancas (individuales y colectivas)
 - mesas (para comer y para juego)
- Sistema de recolección de basura
 - de piso
 - sujetos a una estructura
 - de pared
- Sistema de elementos estructurales para señalamiento
 - panales (sencillos, dobles, con dos caras, etc)
 - estructuras
- Componentes y elementos de ornato y protección
 - arriates para árboles
 - macetones para flores y plantas
 - cerca modular
 - pavimentos
 - fuentes
 - esculturas
- Componentes para espacios de venta y servicios
 - elementos modulares (para la venta de periódicos, flores, alimentos, refrescos, globos, etc).
 - componentes para servicios
 - casetas (telefónica y de vigilancia)

- accesorios de montaje para exposiciones al aire libre.

- Sistema de Información.

El objeto del Sistema de Información en un parque es lograr la identidad del espacio en relación con la comunidad urbana. En la actualidad el Departamento del Distrito Federal ha venido usando un logotipo que prevé en su formato la posibilidad de adaptar símbolos que identifiquen de sus dependencias; en donde se ha de adaptar el símbolo de Recreación Metropolitana.

Cada parque en una forma debe ser indentificado con un símbolo considerado para su diseño los siguientes puntos:

- Nombre tradicional o nuevo del lugar
- Imagen de la comunidad aldeana al espacio recreativo
- Carácter de centro común de actividades de recreación

El sistema de información puede ser empleado en su totalidad; el diseño de los motivos -- gráficos en unión con los elementos estructurales se deben tomar en cuenta: una máxima utilización con el menor número de componentes, debe existir una compatibilidad en color, formato u otras cualidades gráficas similares. La legibilidad o identificación deben ser -- consistentes y resistentes a ser distribuidos en alguna forma.

El sistema de información se compone en los siguientes aspectos:

- Símbolo de Recreación Metropolitana
- Símbolos de Identificación (particular)
- Simbología
 - servicios
 - sanitarios
 - primeros auxilios
 - ventas de alimentos y bebidas

- supervisión
- vendedores ambulantes
- teléfonos
- Actividades de recreación
 - juego activo
 - juego constructivo
 - área para bicicletas
 - picnic
 - teatro
 - centro artesanal
 - exposiciones, etc
 - juego de mesa
 - juego de actividad físico-atlética
- Tipografía y elementos gráficos adicionales para señalamientos
- Codificación de señalamientos
 - color
 - formato y dimensiones
- Señalamientos
 - servicios
 - zonas recreativas
- "Display" especiales
 - identificación del sitio
 - reglamentaciones
 - incentivos de juego
- Colocación de letreros, y elementos gráficos en señalamientos.
- Instalación de señalamientos.

soluciones

SOLUCIONES

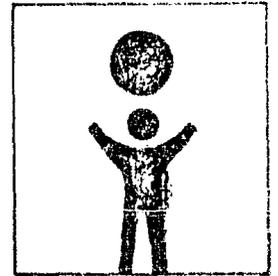
- SISTEMA DE JUEGO Y ENTRETENIMIENTO
 - Elementos y Areas de Juego
 - Plano de Relación (2)
 - Juegos Infantiles
 - Sube y Baja
 - Resbaladillas (2)
 - Columpios (2)
 - Volúmenes para juego infantil (3)
 - Nichos para juego infantil (2)
 - Paneles para Juego infantil (4)
 - Puente con tobogán
 - Juego Libre
 - Cajas de Arena (2)
 - Juego de Teja
 - Pizarrones (3)
 - Juego de Aventura
 - Avión Simulado

- Tren Simulado con tronco
- Casa de Varas
- Casa de Troncos (2)
- Balsa con Troncos
- Caballo de madera
- Juego de Actividad Físico-Atlética
 - Estructuras en tubo (4)
- Sistema de Ambientación
 - Mobiliario
 - Banca-Jardinera-Basurero
 - Banca-Mesa
 - Banca y Cerca Especial
 - Cerca para plantas y árboles
 - Pavimentos
- Unidad Modular para Venta
 - Módulos para servicios
 - Vendedores Ambulantes
 - Alimentos y Refrescos
- Sistema de Información
 - Tipografía y Elementos Gráficos Adicionales

- Símbolos Generales
 - Formatos
 - Localización e Instalación
- Símbolos
 - Símbolo de Recreación Metropolitana
 - Simbología del Espacio Recreativo
 - Simbología del Servicios
 - Simbología de Actividades Recreativas
- Señalamientos
 - Señalamientos Zonificación
 - Formatos de uso General
 - Servicios
 - Actividades Recreativas
- Señalamientos Direccionales
 - Formatos de uso General
 - Servicios
 - Actividades Recreativas
- Señalamientos Especiales
 - Señalamientos en Puertas
 - Formatos de uso General
 - Sistema de Señalamientos

soluciones

sistema de juego y entretenimiento

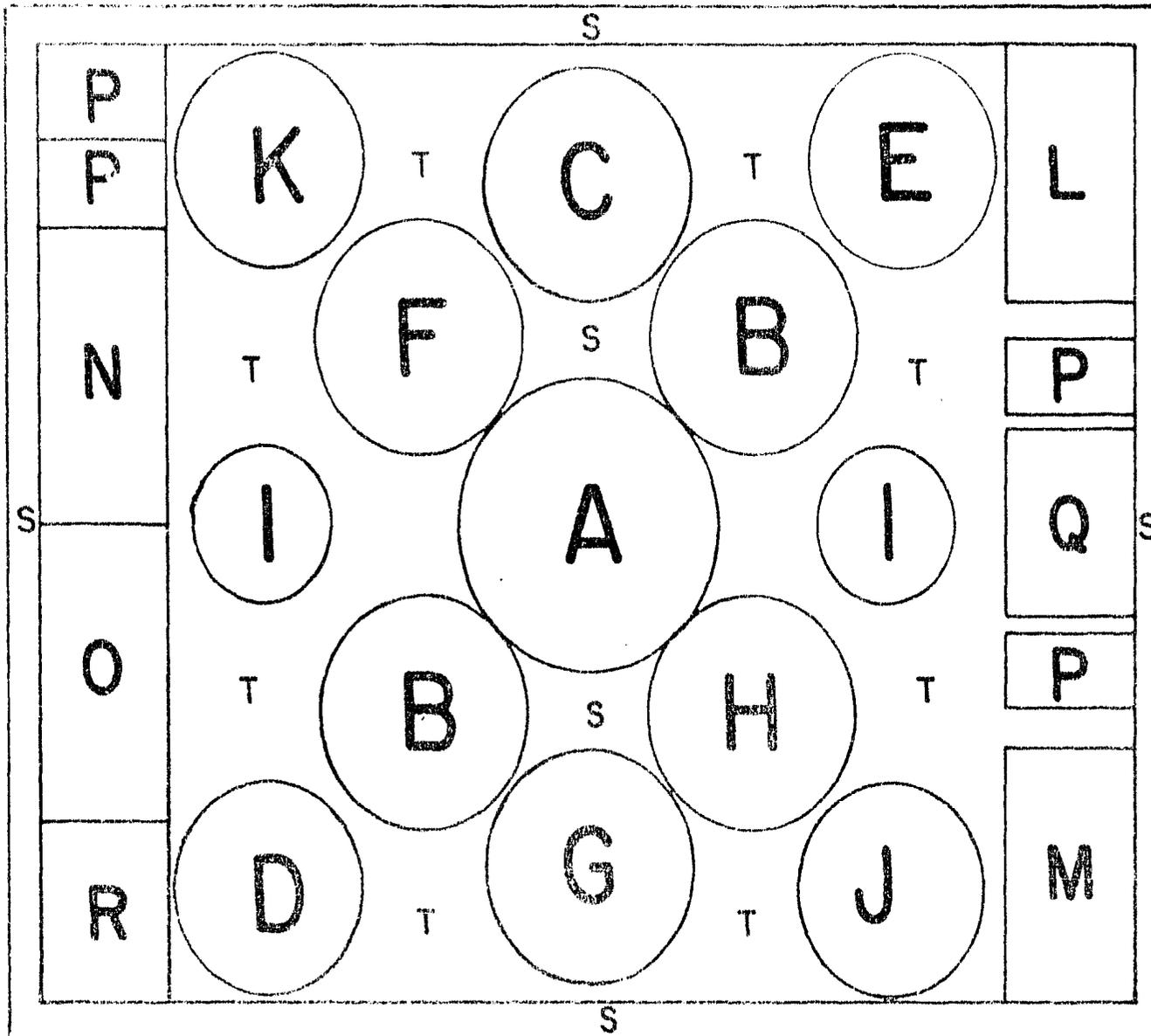




SISTEMA DE JUEGO Y ENTRETENIMIENTO

ELEMENTOS Y AREAS DE JUEGO

PLANO DE RELACION I



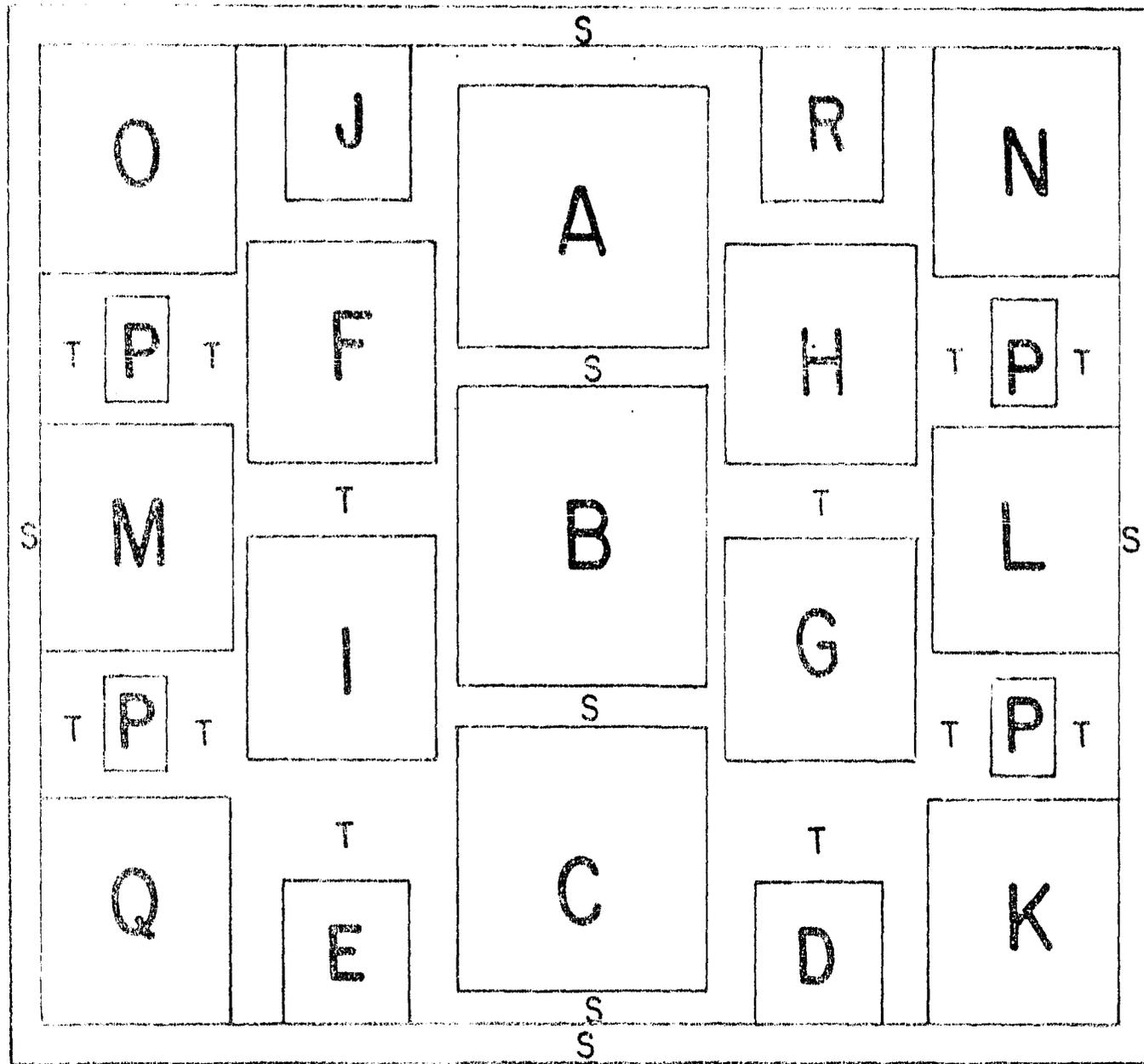
LOS ELEMENTOS Y AREAS DE JUEGO SE HAN UBICADO SISTEMATICAMENTE, CON EL OBJETO DE ESTABLECER UN PATRON Y UN CRITERIO BASICO DE RELACIONES ENTRE ELLOS.

- A: JUEGOS INFANTILES.
- B: JUEGO LIBRE.
- C: JUEGO DE AVENTURA
- D: JUEGOS CON PELOTA.
- E: JUEGOS DE MESA.
- F: VOLUMENES.
- G: PANELES.
- H: NICHOS.
- I: PIZARRONES.
- J: AREA PARA PATINAJE.
- K: AREA PARA PIC-NIC.
- L: CANCHA DE FUTBOL.
- M: CANCHA PARA BASKET-BALL.
- N: TEATRO.
- O: CENTRO ARTESANAL.
- P: SANITARIOS.
- Q: ZONA PARA VENEDORES AMBULANTES.
- R: CASETA DE PRIMEROS AUXILIOS.
- S: ANDADORES.
- T: ZONAS VERDES CON ANDADORES.

SISTEMA DE JUEGO Y ENTRETENIMIENTO

ELEMENTOS Y AREAS DE JUEGO

PLANO DE RELACION 2



LOS ELEMENTOS Y AREAS DE JUEGO SE HAN UBICADO SISTEMATICAMENTE CON EL OBJETO DE ESTABLECER UN PATRON Y UN CRITERIO BASICO DE RELACIONES ENTRE ELLOS.

A: JUEGOS INFANTILES

B: JUEGO LIBRE.

C: JUEGO DE AVENTURA.

D: JUEGOS CON PELOTA.

E: JUEGOS DE MESA

F: VOLUMENES

G: PANELES.

H: NICHOS

I: PIZARRONES.

J: AREA PARA PATINAJE.

K: ZONA PARA PIC-NIC.

L: CANCHA DE FUTBOL.

M: CANCHA PARA BASKET-BALL Y VO-

LEIBOL.

N: TEATRO

O: CENTRO ARTESANAL.

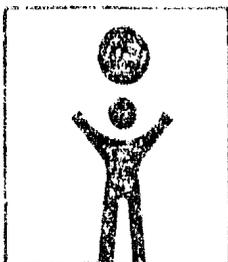
P: SANITARIOS.

Q: ZONA PARA VENDEDORES AMBULANTES

R: CASETA DE PRIMEROS AUXILIOS.

S: ANDADORES.

T: ZONA VERDE CON ANDADORES



juegos infantiles

SUBE Y BAJA

FINALIDAD:

- ASCENDER
- DESCENDER

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS DE MAS DE 5 AÑOS
- ESTE JUEGO CONSISTE EN UNA TABLA EN EQUILIBRIO, DE TAL MANERA QUE DOS NIÑOS, SENTADOS EN LOS EXTREMOS, PUEDAN ASCENDER Y DESCENDER ALTERNATIVAMENTE
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE UN VOLUMEN OCTAGONAL, QUE SIRVE COMO BASE DE EQUILIBRIO A UNA TABLA.
- ELEMENTO PARA CONSTRUCCION EN SITIO.

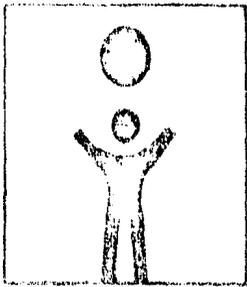
INDICACIONES:

1.- MATERIALES:

- BASE: CONCRETO ARMADO CON TERMINADOS RUSTICOS Y CON PREPARACIONES PARA RECIBIR LA TABLA.
- TABLAS DE ENCINO.
- ASIENTO, RESPALDO Y AGARRADERAS DE TUBO GALVANIZADO.

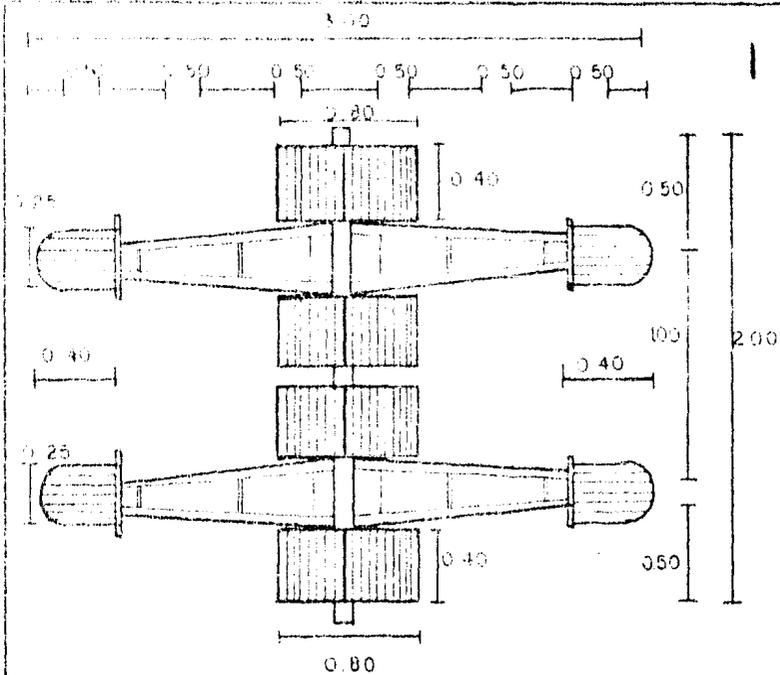
2.- MEDIDAS:

BASE: ALTURA: 0.80 cms.
LARGO : 0.80 cms.
ANCHO : 0.40 cms.
TABLA: ANCHO: 0.25 cms.
LARGO : 4.00 mts.
GRUESO: 0.05 cms.



juegos infantiles

SUBE Y BAJA

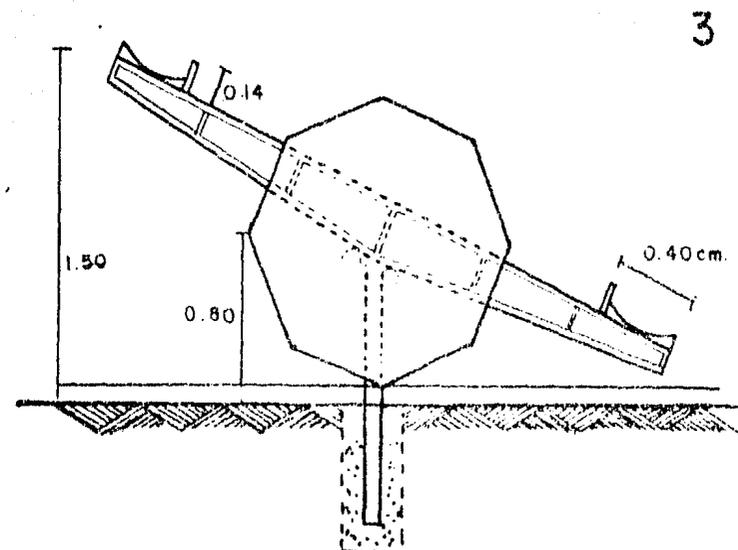
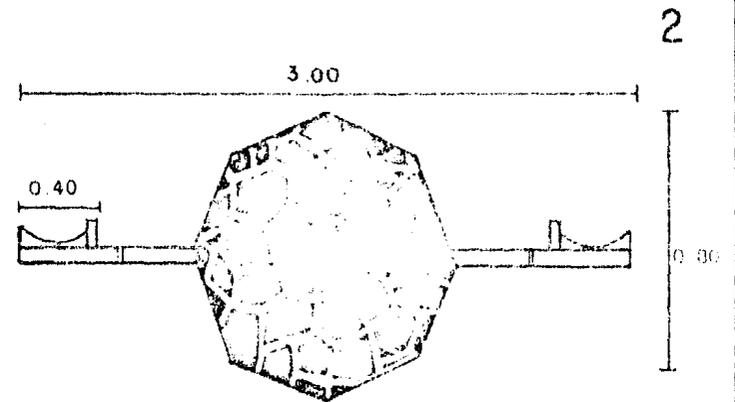


1. PLANTA

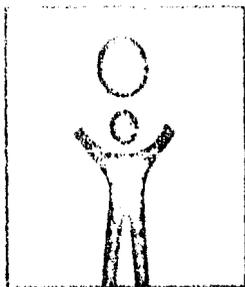
2. LATERAL

3. ELEVACION

SUBE Y BAJA: CARGA DE 120 KG. POR LADO.



ESCALA: 1.50 cm.



Juegos infantiles

RESBALADILLAS:

1

FINALIDAD:

- TREPARSE
- DESLIZARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS DE MAS DE 5 AÑOS.
- ESTE ES UNO DE LOS JUEGOS QUE MAS DIVIERTEN A LOS NIÑOS PEQUEÑOS, EN EL CUAL HACEN BASTANTE EJERCICIO.
- CONSTA DE DOS PARTES: LA ESCALERA POR LA CUAL SUBEN PARA PODER DESLIZARSE POR LA RESBALADERA.
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE 2 VOLUMENES CIRCULARES -- CORTADOS EN UNA FORMA PARECIDA A UNA MEDIA LUNA, -- PARA ASI FORMAR LA RESBALADERA, LA ESCALERA ESTA EN LA PARTE TRASERA DE LA RESBALADERA.
- ELEMENTOS PARA CONSTRUCCION EN SITIO.

INDICACIONES:

1- MATERIALES:

- CONCRETO ARMADO CON TERMINADOS RUSTICOS.
- MUROS COLADOS EN CONCRETO ARMADO CON PREPARACIONES PARA RECIBIR RESBALADERAS Y ESCALERAS.
- RESBALADILLAS PRE-MOLDEADAS EN FIBRA DE VIDRIO.
- ESCALERAS EN TUBO GALVANIZADO

2- MEDIDAS:

- ALTURA: 3mts.
- LARGO: 3.40mts.
- ANCHO: RESBALADERA 0.50cms.
ESTRUCTURA 0.80cms.
- ALTURA BARANDAL: 0.15cms.

2

FINALIDAD:

- TREPARSE
- DESLIZARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS DE MAS DE 5 AÑOS
- ESTE ES UNO DE LOS JUEGOS QUE MAS DIVIERTEN A LOS NIÑOS PEQUEÑOS, EN EL CUAL HACEN BASTANTE EJERCICIO.
- CONSTA DE DOS PARTES: LA ESCALERA POR LA CUAL SUBEN PARA PODER DESLIZARSE POR LA RESBALADERA.
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE UN VOLUMEN PENTAGONAL -- UNIDO EN AMBOS LADOS POR OTROS DOS VOLUMENES -- PENTAGONALES, CORTADOS ESTOS, OBLICUAMENTE EN SUS PARTES SUPERIORES, PARA ASI FORMAR LA RESBALADERA, LAS ESCALERAS SE HAN PUESTO A LADO DE LAS RESBALADERAS.
- ELEMENTOS PARA CONSTRUCCION EN SITIO.

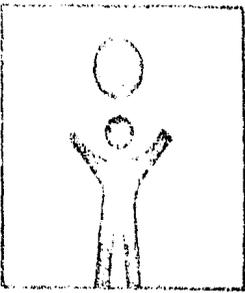
INDICACIONES:

1- MATERIALES:

- CONCRETO ARMADO CON TERMINADOS RUSTICOS.
- MUROS COLADOS EN CONCRETO ARMADO CON PREPARACIONES PARA RECIBIR RESBALADERAS Y ESCALERAS.
- RESBALADILLAS PRE-MOLDEADAS EN FIBRA DE VIDRIO.
- ESCALERAS EN TUBO GALVANIZADO.

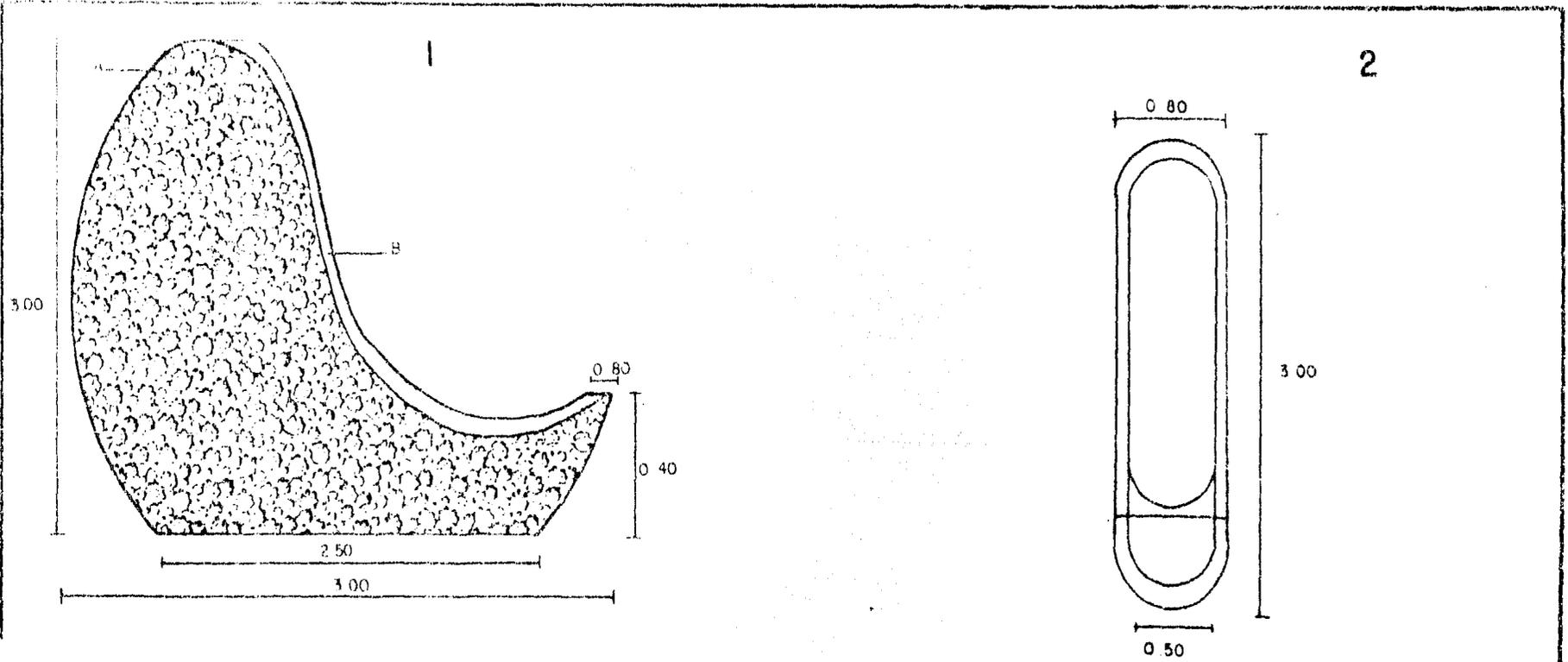
2- MEDIDAS:

- ALTURA: ESTRUCTURA: 3mts.
BARANDAL 0.15cms.
- LARGO: 3mts.
- ANCHO: RESBALADERA 0.70cms.
ESTRUCTURA 2.10cms.



juegos infantiles

RESBALADILLA: I



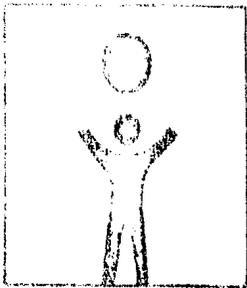
1.-VISTA LATERAL.

2.-FRONTAL.

3.-PLANTA.

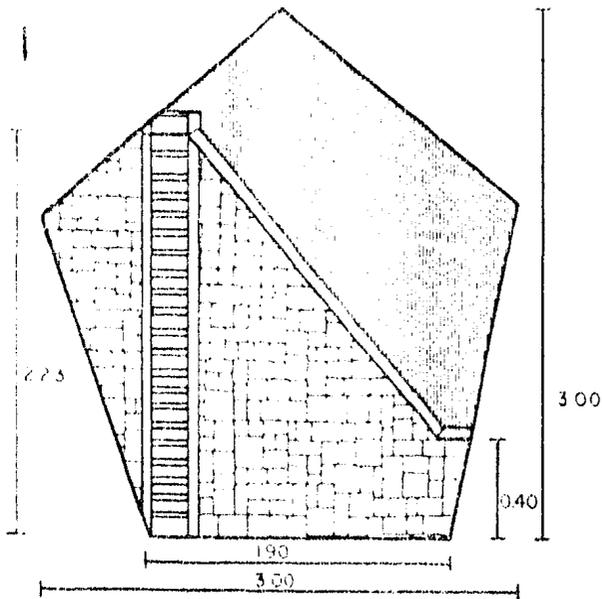
A.- ESCALERAS.

B.- RESBALADERA.

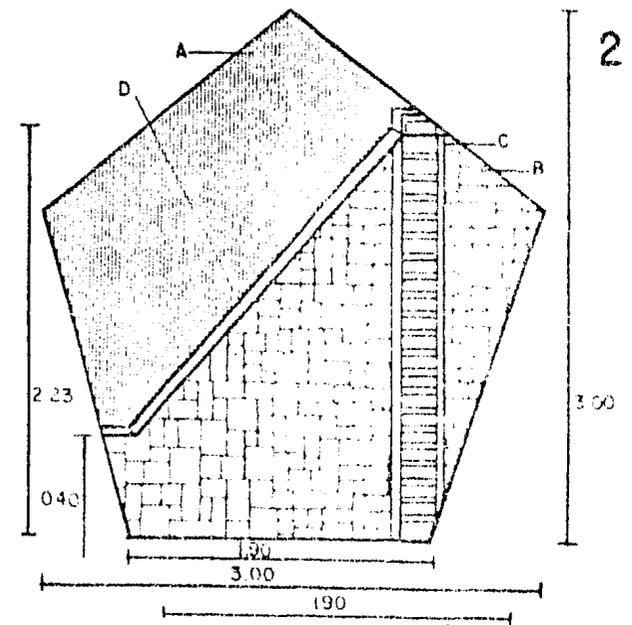


juegos infantiles

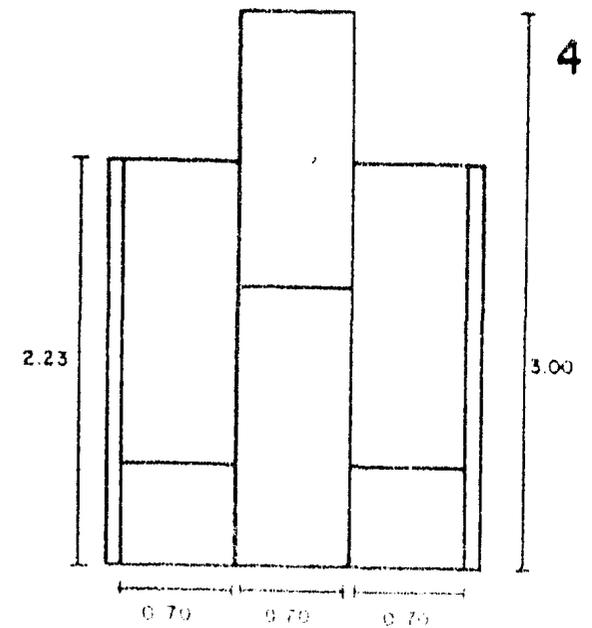
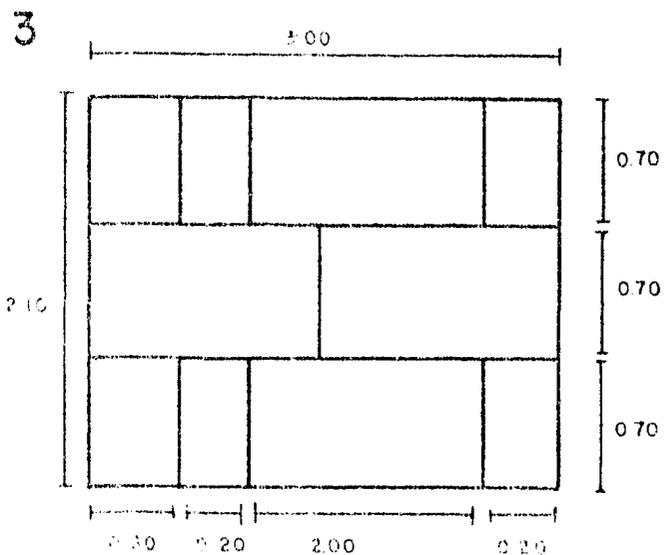
RESBALADILLA. 2

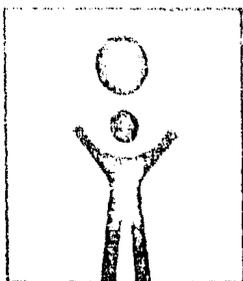


- 1.-VISTA LATERAL DERECHA
- 2.-VISTA LATERAL IZQUIERDA
- 3.- PLANTA
- 4.-FRONTAL



- A.- 1ª PARED
- B.- ESCALERAS
- C.- 2ª PARED
- D.- RESBALADILLA





juegos infantiles

COLUMPIOS:

1

FINALIDAD:

- BALANCEARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS DE MAS DE 5 AÑOS
- HAY DIVERSOS TIPOS DE COLUMPIO, DESDE EL MAS ECONOMICO, QUE CONSISTE EN ATAR LOS EXTREMOS DE UNA REATA GRUESA Y RESISTENTE A LA RAMA APROPIADA DE UN ARBOL, HASTA LOS DE METAL, QUE SE CONSTRUYEN EN SERIES DE 2, 3 Y HASTA 6 COLUMPIOS
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE UNA SERIE DE 4 ESTRUCTURAS - HEXAGONALES, ACOMODADAS PARALELAMENTE EN FORMA - DIAGONAL.
- LOS TUBOS DE METAL QUE FORMAN LAS ESTRUCTURAS DE LOS COLUMPIOS DEBEN QUEDAR BIEN FIJOS SOBRE BANCOS DE CONCRETO.
- ELEMENTO PARA CONSTRUCCION EN SITIO.

INDICACIONES:

1.- MATERIALES

- ESTRUCTURAS DE TUBO DE METAL GALVANIZADO.

2.- MEDIDAS

- ALTURA: NIÑOS: 2.40
ADULTOS: 3.00
- LARGO : 2.40

2

FINALIDAD:

- BALANCEARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS DE MAS DE 5 AÑOS.
- HAY DIVERSOS TIPOS DE COLUMPIO, DESDE EL MAS ECONOMICO, QUE CONSISTE EN ATAR LOS EXTREMOS DE UNA REATA GRUESA Y RESISTENTE A LA RAMA APROPIADA DE UN ARBOL, HASTA LOS DE METAL, QUE SE CONSTRUYEN EN SERIES DE 2, 3 Y HASTA 6 COLUMPIOS
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE UNA SERIE DE 3 ESTRUCTURAS CIRCULARES ENTRELAZADAS
- LOS TUBOS DE METAL QUE FORMAN LAS ESTRUCTURAS DE LOS COLUMPIO, DEBEN QUEDAR BIEN FIJOS SOBRE BANCOS DE CONCRETO.
- ELEMENTO PARA CONSTRUCCION EN SITIO.

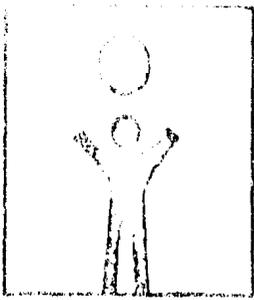
INDICACIONES:

1.- MATERIALES

- ESTRUCTURAS DE TUBO DE METAL GALVANIZADO.

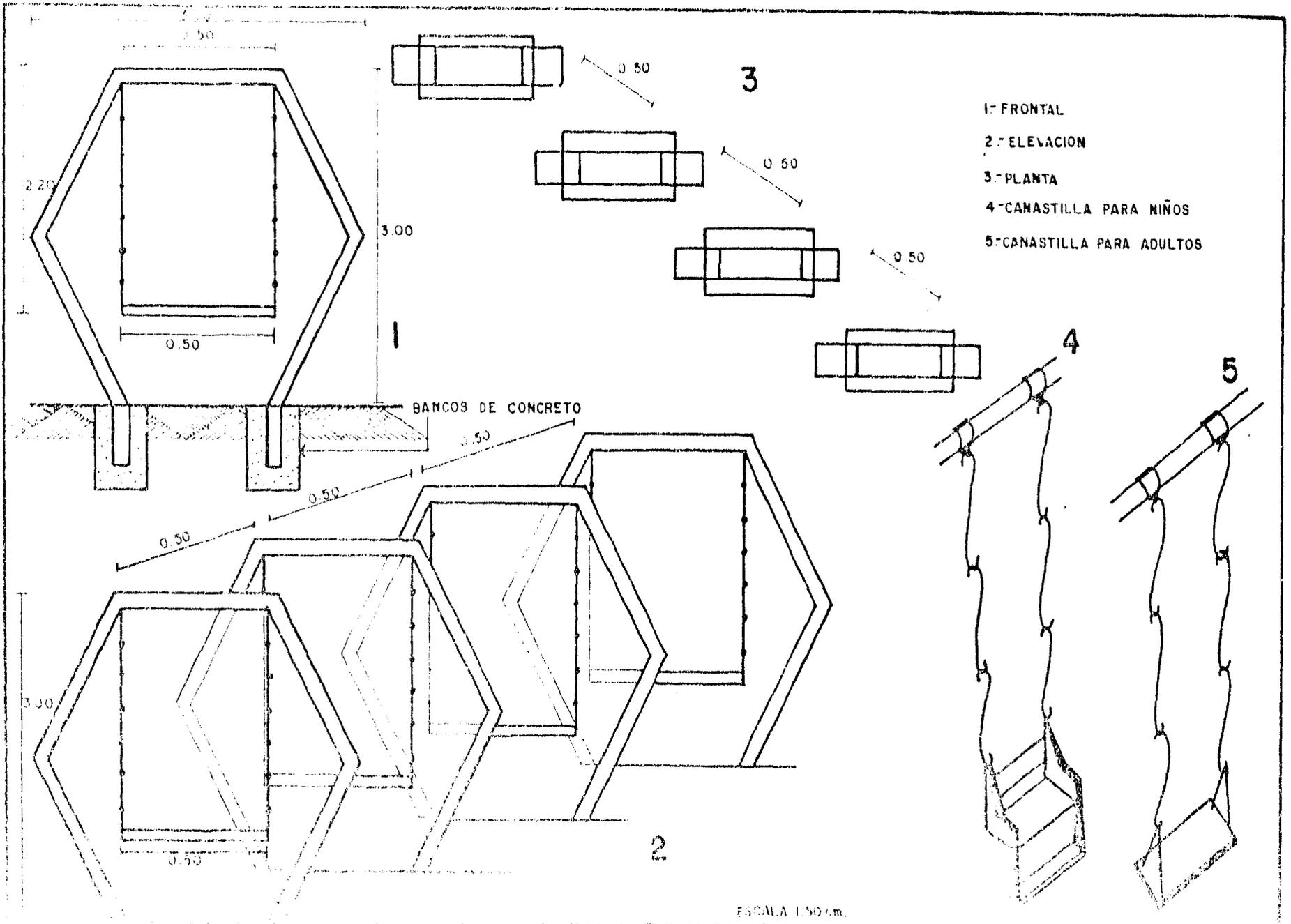
2. MEDIDAS

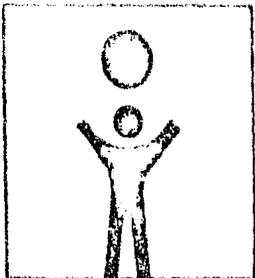
- ALTURA: NIÑOS: 2.40
ADULTOS 3.00
- LARGO: 6.50



juegos infantiles

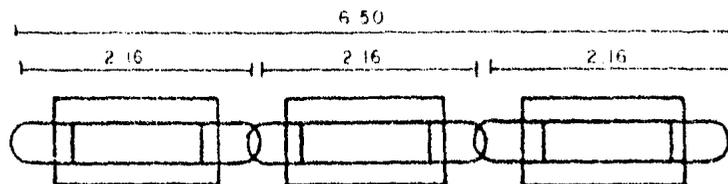
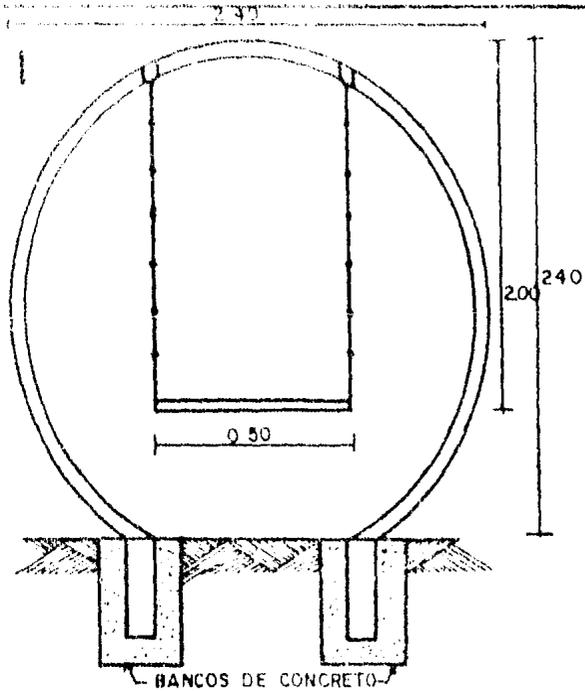
COLUMPIO: I





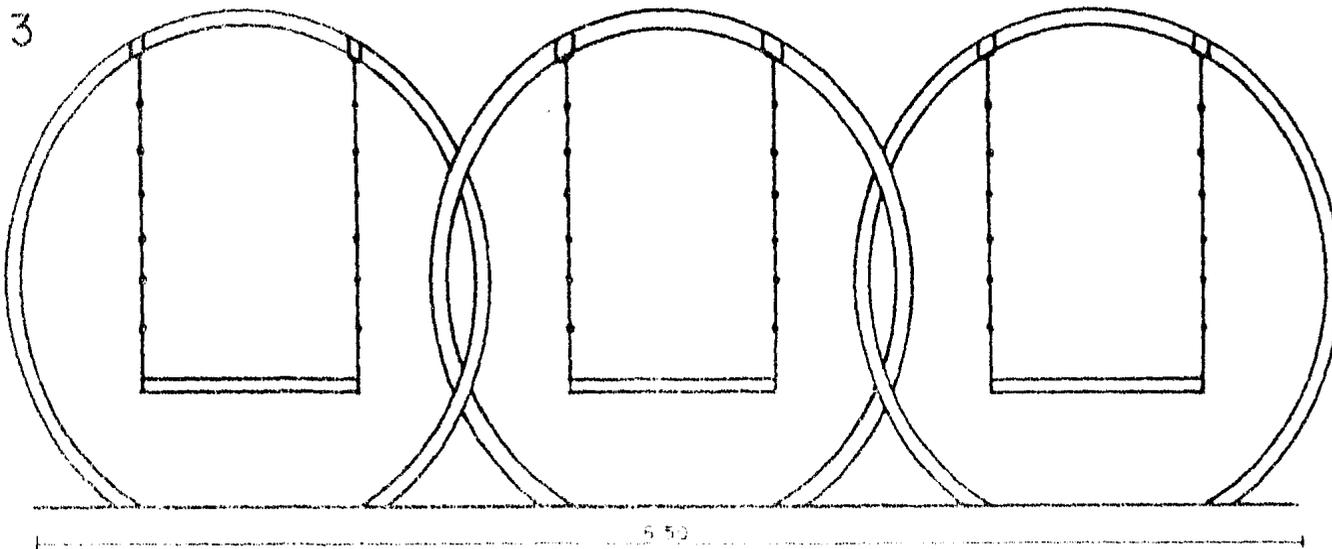
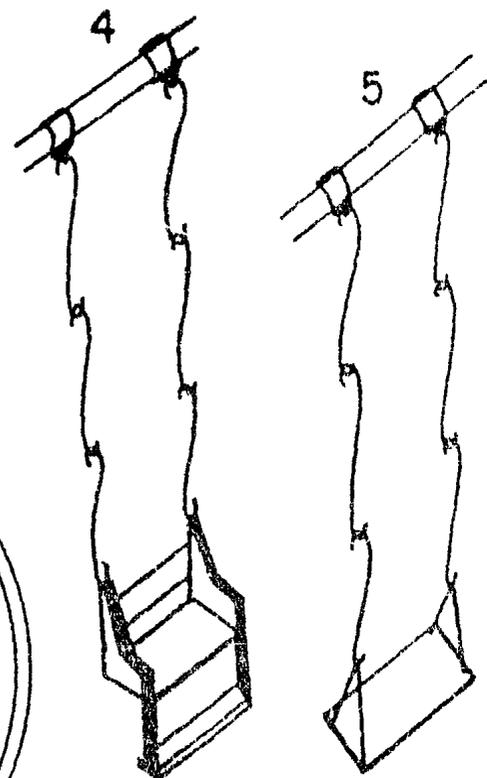
juegos infantiles

COLUMPIO: 2

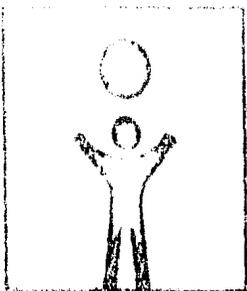


2

- 1-FRONTAL
- 2-PLANTA
- 3-ELEVACION
- 4-CANASTILLA PARA NIÑOS
- 5-CANASTILLA ADULTOS



ESCALA 1 50 cm



Juegos infantiles

VOLUMENES PARA JUEGO INFANTIL

1

2

FINALIDAD:

- TREPARSE
- CAMINAR
- SALTAR
- DESLIZARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS DE MAS DE 7 AÑOS.
- ESTE JUEGO CONSISTE EN TREPARSE POR LOS CUBOS QUE FORMAN LAS ESCALERAS PARA LLEGAR A LA PARTE, DONDE SE ENCUENTRA EL MIRADOR Y 3 RESBALADILLAS PARA BAJAR DESLIZÁNDOSE
- DISEÑO Y CONTRUCCION DE UN VOLUMEN EN FORMA DE PIRAMIDE, FORMADA POR CUBOS DE DIFERENTES TAMAÑOS.
- ELEMENTO PARA CONSTRUCCION EN SITIO.

INDICACIONES:

1.- MATERIALES:

- MUROS COLADOS EN CONCRETO ARMADO, CON TERMINADOS RUSTICOS Y CON PREPARACIONES PARA RECIBIR RESBALADILLAS.
- RESBALADILLAS PREMOULDEADAS EN FIBRA DE VIDRIO.

2.- MEDIDAS:

- ALTURA: 3.40 mts.
- LARGO: 9.90 mts.

FINALIDAD:

- TREPARSE
- CAMINAR
- SALTAR
- CORRER
- DESLIZARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS MAYORES DE 7 AÑOS.
- ESTE VOLUMEN TIENE LAS MISMAS CARACTERISTICAS QUE EL VOLUMEN 1, A DIFERENCIA, QUE ESTE TIENE MAS ESPACIOS Y RESBALADILLAS.
- ELEMENTO PARA CONSTRUCCION EN SITIO.

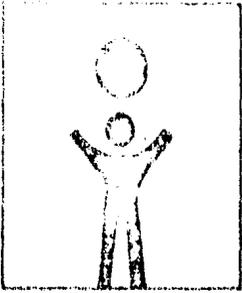
INDICACIONES:

1.- MATERIALES:

- MUROS COLADOS EN CONCRETO ARMADO, CON TERMINADOS RUSTICOS Y CON PREPARACIONES PARA RECIBIR RESBALADILLAS.
- RESBALADILLAS PREMOULDEADAS EN FIBRA DE VIDRIO.

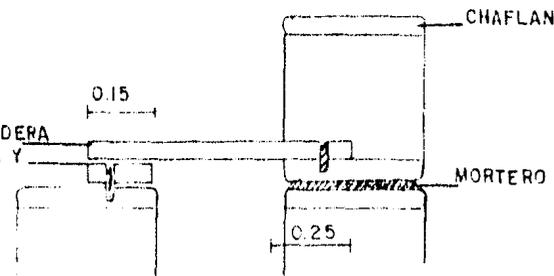
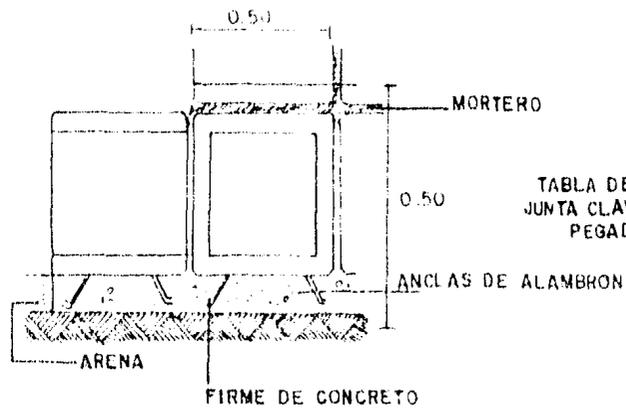
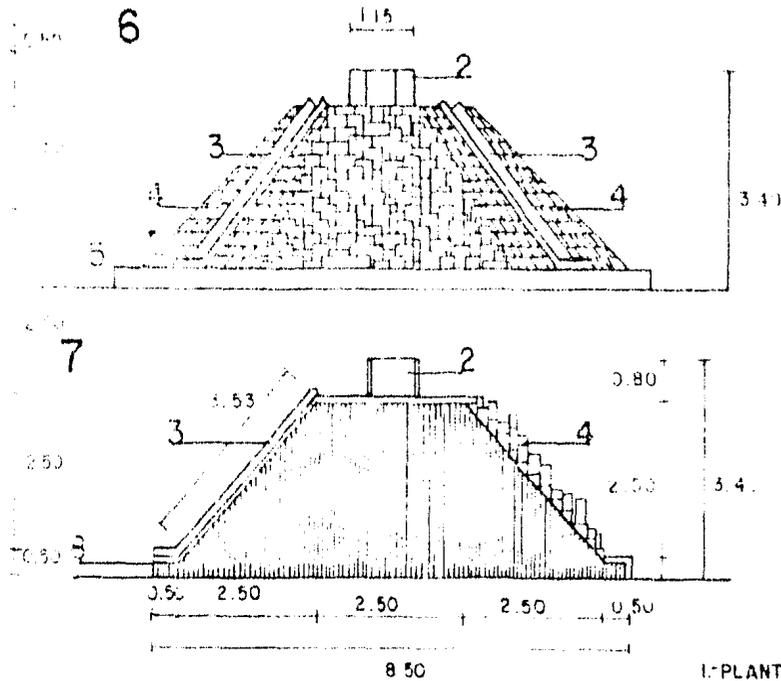
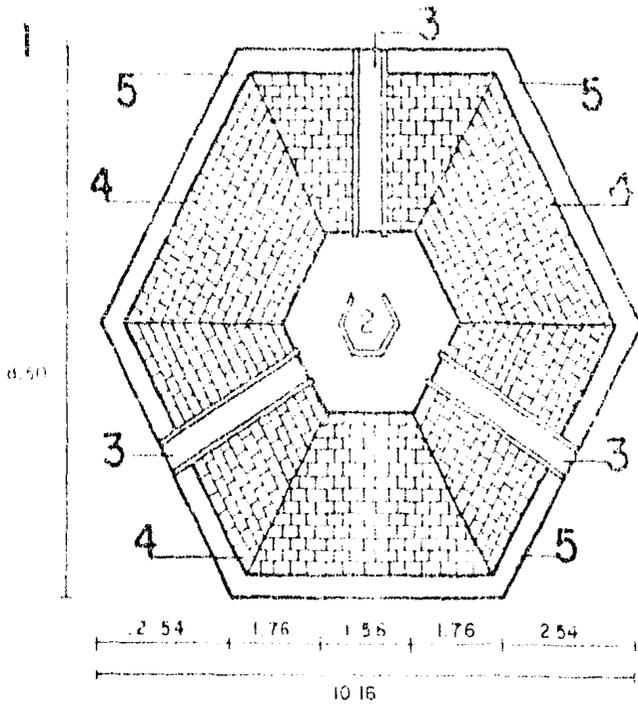
2.- MEDIDAS:

- ALTURA: 3.00 mts.
- LARGO: 9.60 mts.

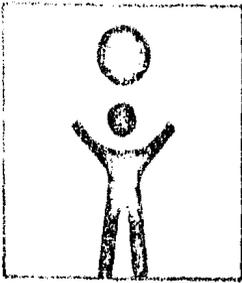


juegos infantiles

VOLUMEN PARA JUEGO INFANTIL : I

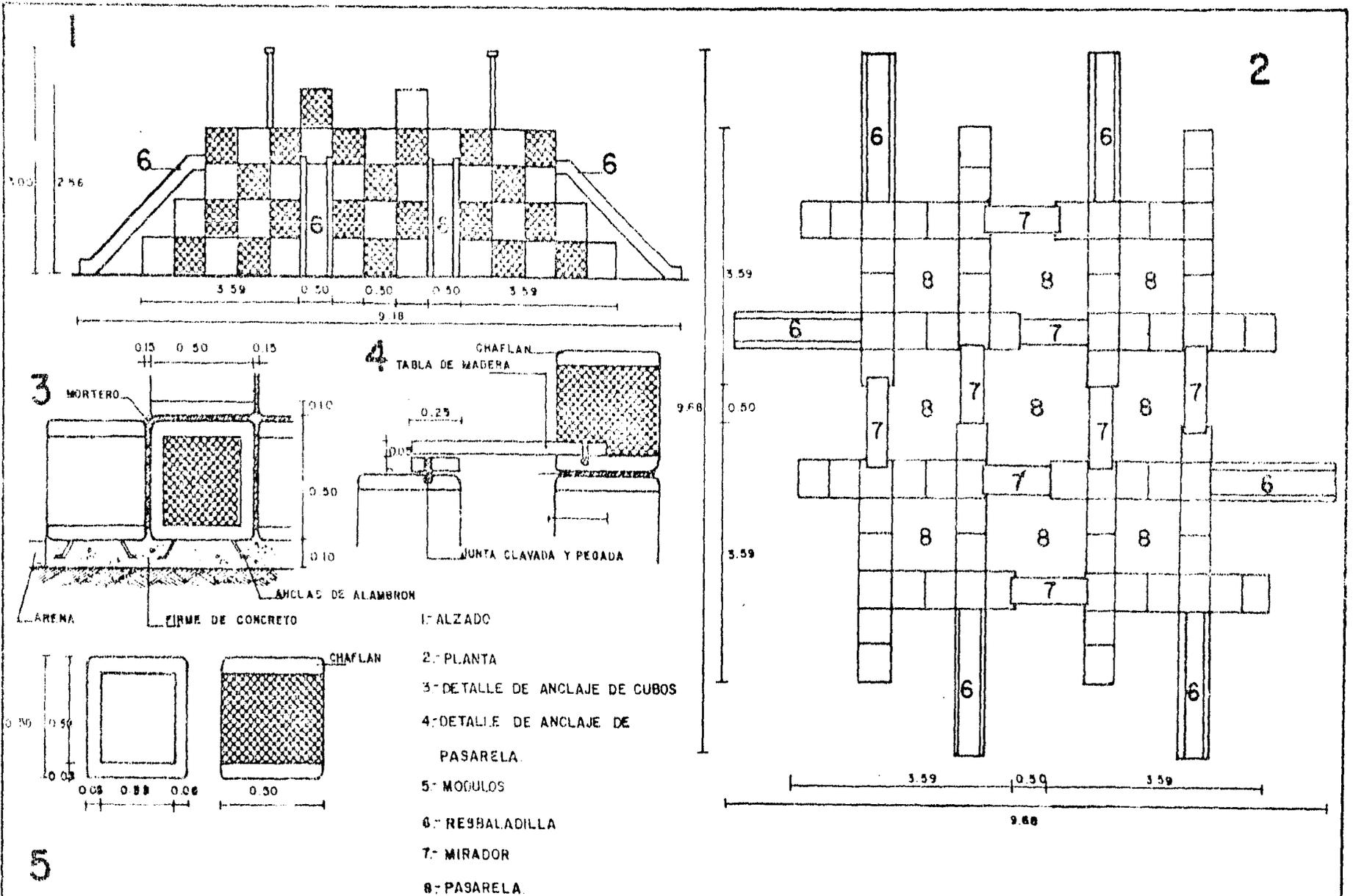


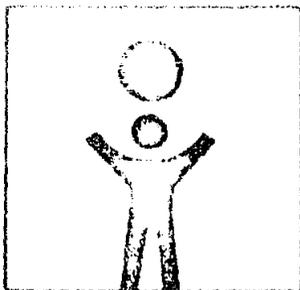
- 1-PLANTA
- 2-MIRADOR
- 3-RESBALADILLA
- 4-ESCALADERO
- 5-ANDADOR
- 6-FACHADA
- 7-CORTE
- 8-RELLENO
- 9-DETALLE DE ANCLAJE DE CUBOS
- 10-DETALLE DE ANCLAJE DE PASARELA



juegos infantiles

VOLUMEN PARA JUEGO INFANTIL: 2





juegos infantiles

VOLUMENES PARA JUEGO INFANTIL

3

FINALIDAD:

- TREPAR
- DESLIZARSE
- SALTAR

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS MAYORES DE 7 AÑOS.
- ESTE VOLUMEN CONSISTE EN LLEGAR A LA PARTE ALTA YA SEA POR MEDIO DE LAS ESCALERAS O POR LOS CILINDROS, PARA LUEGO BAJAR POR RESBALADILLAS.
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE UN VOLUMEN CON CILINDROS DE DIFERENTES TAMAÑOS.
- ESTE SE SITUA EN LUGAR CON ARENA DE RIO O PLAYA.
- ELEMENTO PARA CONSTRUCCION EN SITIO.

INDICACIONES:

1.- MATERIALES

- MUROS COLADOS EN CONCRETO ARMADO, CON TERMINADOS RUSTICOS Y CON PREPARACIONES PARA RECIBIR ESCALERAS Y RESBALADILLAS.
- RESBALADILLAS PRE-MOLDEADAS EN FIBRA DE VIDRIO.

2.- MEDIDAS

ALTURA: 2.70 mts.

LARGO: 7.50 mts.

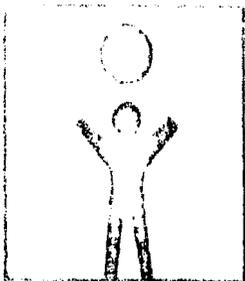
ALTURA CILINDROS: 0.20 cms.

0.40 cms.

0.60 cms.

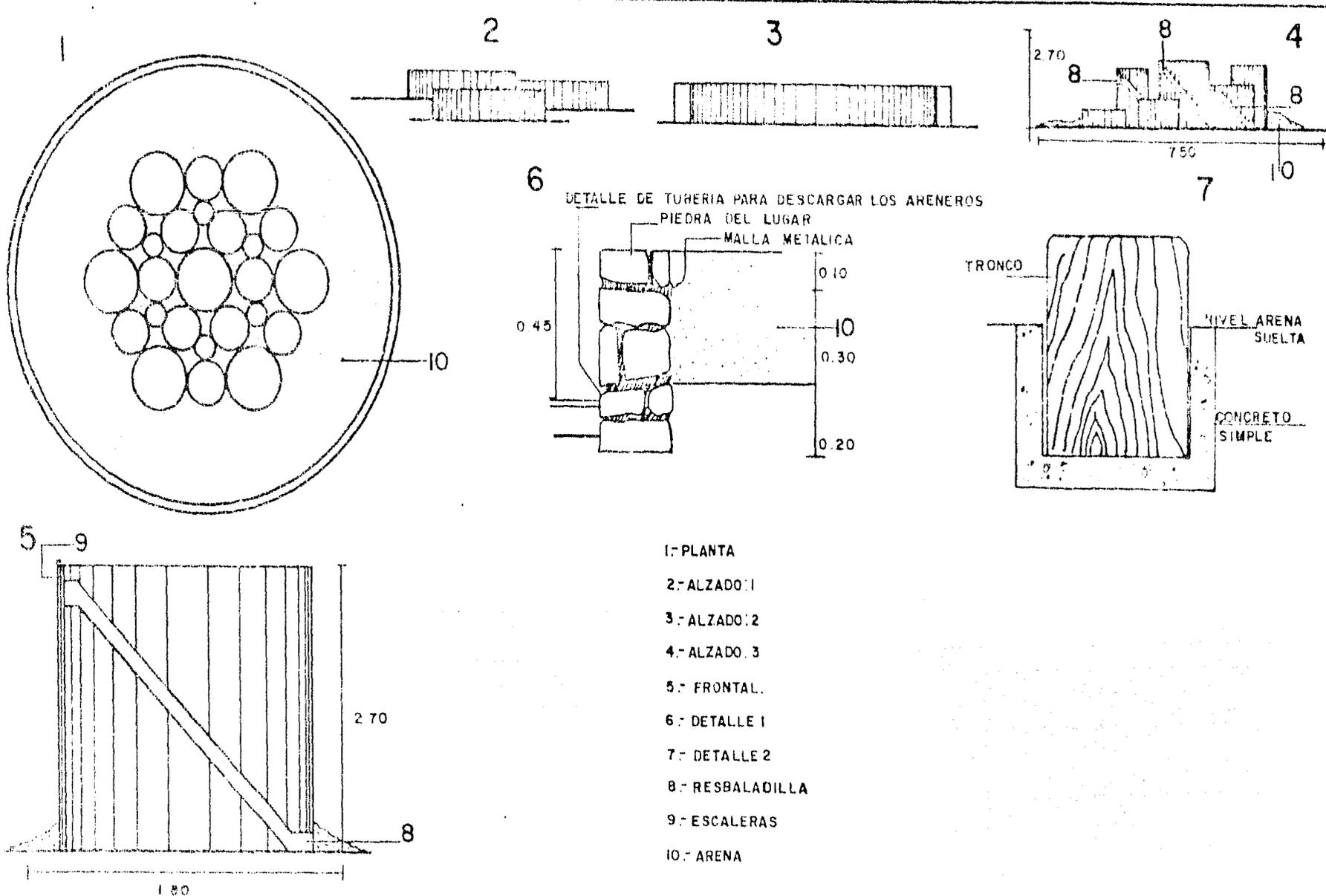
0.80 cms.

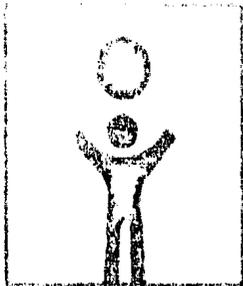
1.00 cms. hasta 2.70 mts.



juegos infantiles

VOLUMEN PARA JUEGO INFANTIL: 3





juegos infantiles

NICHOS PARA JUEGO INFANTIL

FINALIDAD

- TREPARSE
- CAMINAR
- ARRASTRARSE
- SALTAR
- DEBLIZARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS MAYORES DE 6 AÑOS
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE ESTRUCTURAS POLIEDRICAS, PARA NICHOS DE JUEGO.
- EL NICH0 1 ES UNA PIEZA MODULAR FORMADA POR 3 CUBOS TRUNCADOS; CADA UNO CONTIENE 8 CARAS, 8 VERTICES Y 12 FILOS. CADA CARA CONTIENE FIGURAS CIRCULARES NEGATIVAS. LA PIEZA MODULAR ESTA ACOMODADA POR DOS CUROS SEPARADOS COMO BASE QUE SOSTIENEN A UN TERCERO POR MEDIO DE SUS FILOS. EN EL INTERIOR DE LOS CUROS-BASE SE ENCUENTRAN LAS ESCALERAS; EN EL TERCERO HAY UNA RESBALADILLA.
- EL NICH0 2 ES UNA PIEZA MODULAR COMPUESTA POR 8 OCTAEDROS TRUNCADOS, CADA UNO CONTIENE VERTICES INVERTIDOS Y FIGURAS CIRCULARES NEGATIVAS. CADA OCTAEDRO CONTIENE 14 CARAS, 24 VERTICES Y 36 FILOS, DE LAS 14 CARAS, 8 SON HEXAGONOS REGULARES Y 6 SON CUADRADOS

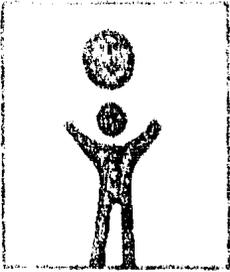
INDICACIONES

1.- MATERIALES:

- LA PIEZA MODULAR ESTA FABRICADA EN CONCRETO REFORZADO CON VARILLA.
- EL ACABADO DEBE SER LISO EN TODAS SUS SUPERFICIES Y LOS AGUJEROS DEBEN REDONDEARSE EN SUS ARISTAS.
- ESCALERAS DE TUBO DE METAL GALVANIZADO.

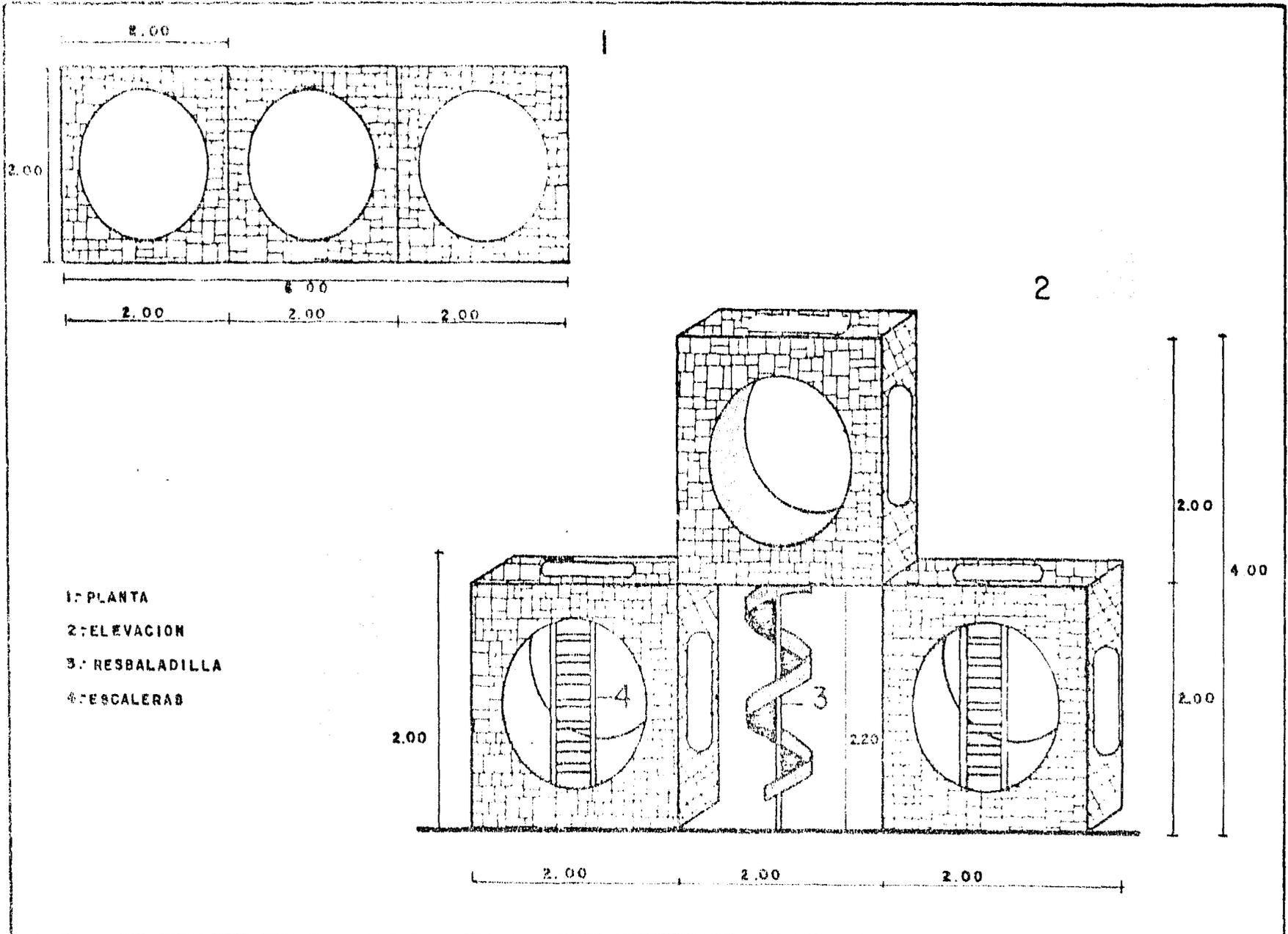
2.- MEDIDAS:

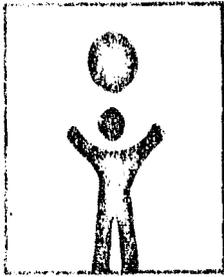
- ANOTADA



juegos infantiles

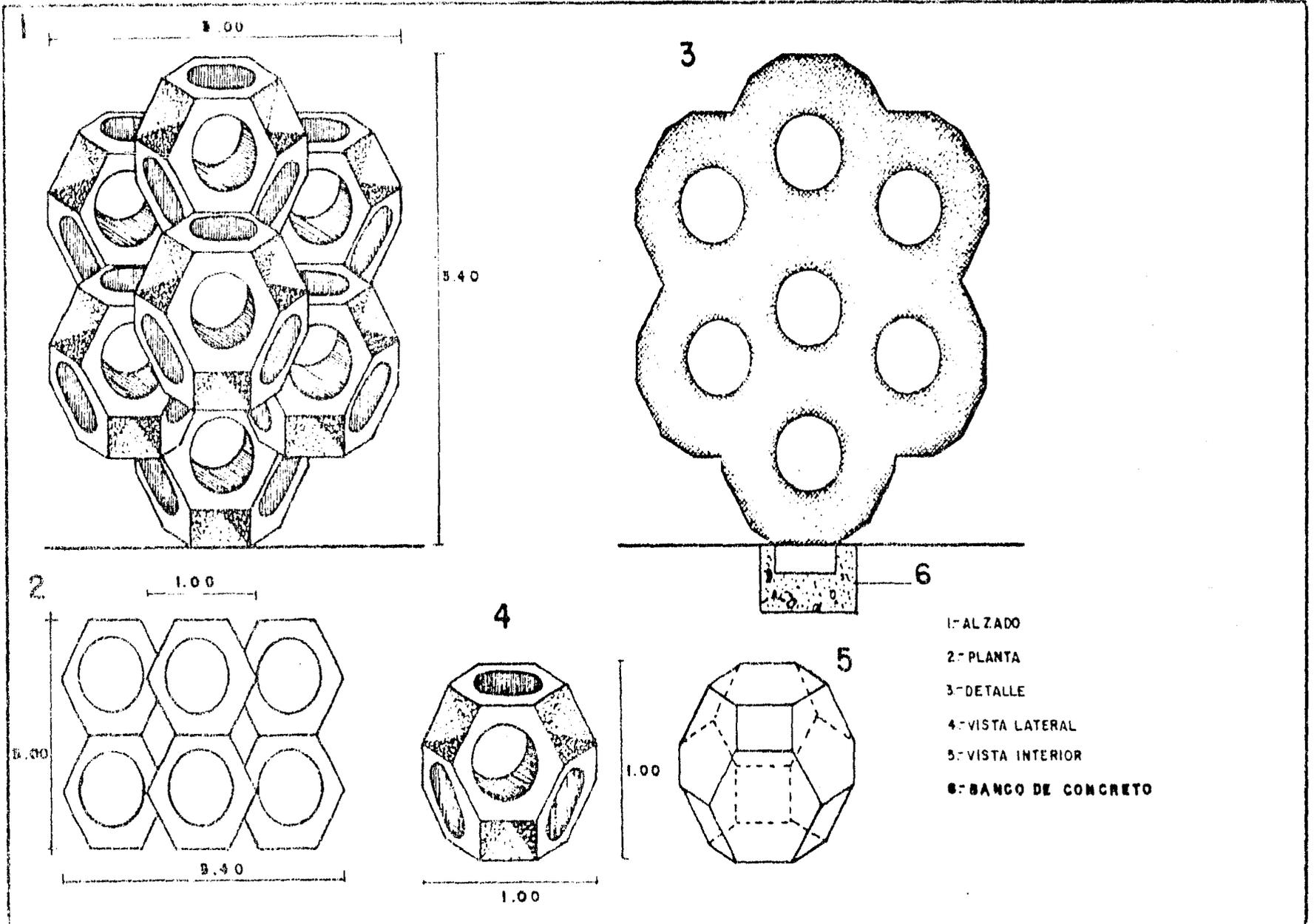
NICHO PARA JUEGO INFANTIL I





juegos infantiles

NICHO PARA JUEGO INFANTIL: 2





juegos infantiles

PANELES PARA JUEGO INFANTIL

1

FINALIDAD:

- CAMINAR
- CORRER
- BRINCAR
- SALTAR
- ARRASTRARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS MENORES DE 6 AÑOS.
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE PIEZAS CUADRANGULARES UNIDOS EN SUS FILOS PARA FORMAR UN LABERINTO.
- CADA CARA CONTIENE FIGURAS CIRCULARES NEGATIVAS.
- LAS PIEZAS ESTAN ACOMODADAS HORIZONTALMENTE.
- ELEMENTOS PARA CONSTRUCCION EN SITIO.

INDICACIONES:

1.- MATERIALES

- PANELES FABRICADOS CON MADERA DE PINO, TRATADA PARA INTEMPERIE
- LOS AGUJEROS DEBEN REDONDEARSE EN SUS ARISTAS.
- EL ACABADO DEBE SER LISO EN TODAS SUS SUPERFICIES.

2.- MEDIDAS

- ALTURA: 1.50 cms
- LARGO: 6.00 mts.

2

FINALIDAD:

- CAMINAR
- CORRER
- BRINCAR
- SALTAR
- ARRASTRARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS MENORES DE 6 AÑOS
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE PIEZAS CIRCULARES UNIDOS, PARA FORMAR UN LABERINTO.
- CADA CARA CONTIENE FIGURAS CIRCULARES NEGATIVAS.
- LAS PIEZAS ESTAN ACOMODADAS HORIZONTALMENTE.
- ELEMENTOS PARA CONSTRUCCION EN SITIO

INDICACIONES:

1.- MATERIALES

- PANELES FABRICADOS CON MADERA DE PINO TRATADA PARA INTEMPERIE.
- LOS AGUJEROS DEBEN REDONDEARSE EN SUS ARISTAS.
- EL ACABADO DEBE SER LISO EN TODAS SUS SUPERFICIES.

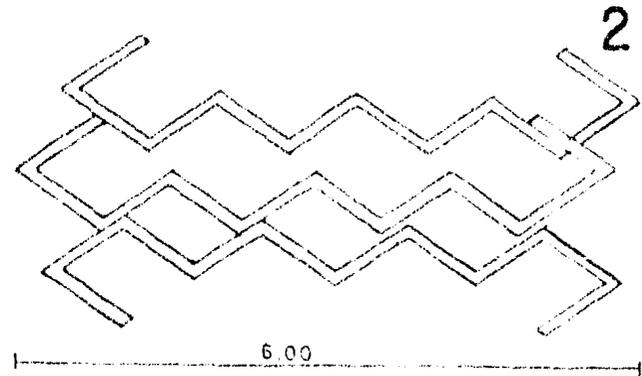
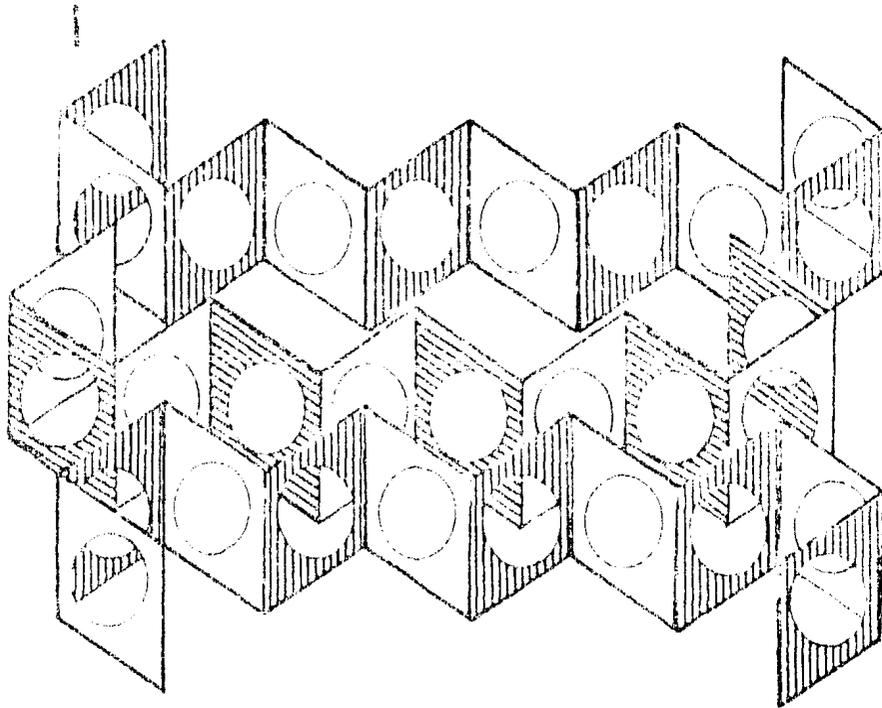
2.- MEDIDAS

- ALTURA: 1.50 cms
- LARGO: 3.50 cms.

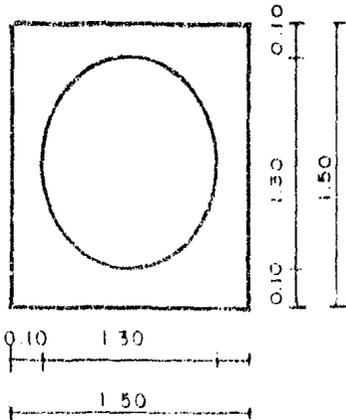


juegos infantiles

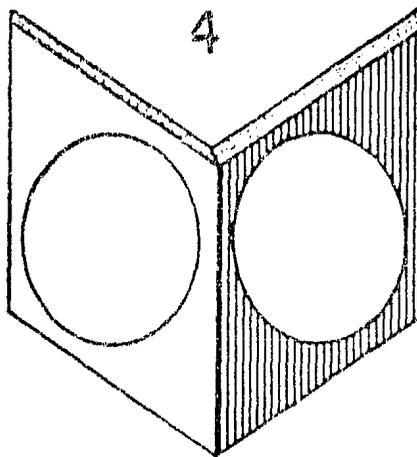
PANEL PARA JUEGO INFANTIL: I



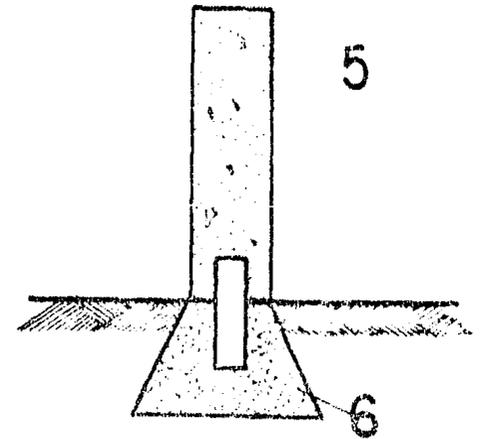
3



4



5



1.- ALZADO

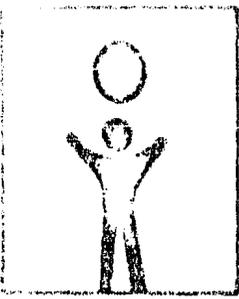
2.- PLANTA

3.- FRONTAL

4.- DETALLE DE UNION DE PANELES

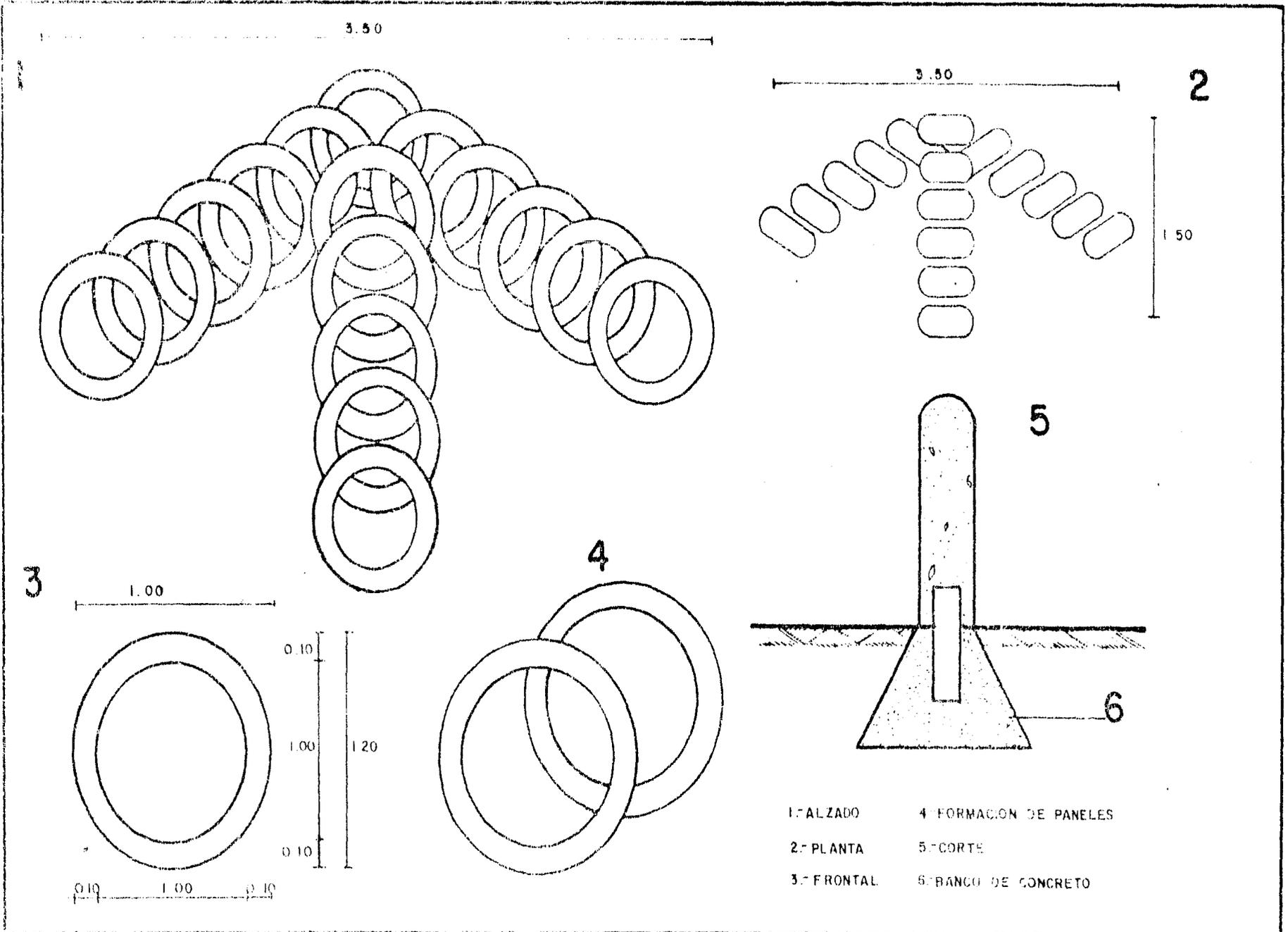
5.- CORTE

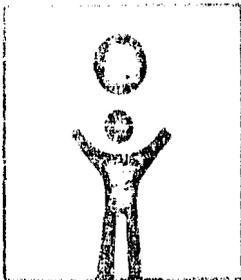
6.- BANCO DE CONCRETO



juegos infantiles

PANEL PARA JUEGO INFANTIL: 2





juegos infantiles

PANELES PARA JUEGO INFANTIL

3

4

FINALIDAD:

- CAMINAR
- CORRER
- SALTAR
- ARRASTRARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS MAYORES DE 6 AÑOS
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE PIEZAS RECTANGULARES UNIDOS POR MEDIO DE SUS FILOS, PARA FORMAR UNA RED GEOMETRICA.
- CADA CARA CONTIENE FIGURAS RECTANGULARES NEGATIVAS.
- LAS PIEZAS RECTANGULARES ESTAN ACOMODADAS HORIZONTALMENTE, QUE DESCANSANDO SOBRE LOS VERTICES LA VISION PLANA ES DE UNA RED DE ROMBOS.

INDICACIONES

1- MATERIALES:

- CONCRETO DELBADO

2- MEDIDAS:

- ALTURA: 2.50
- LARGO: 5.00

FINALIDAD:

- CAMINAR
- CORRER
- SALTAR
- ARRASTRARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS MAYORES DE 6 AÑOS.
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE PIEZAS RECTANGULARES UNIDOS POR MEDIO DE SUS FILOS, PARA FORMAR UNA RED GEOMETRICA.
- CADA CARA CONTIENE FIGURAS NEGATIVAS RECTANG.
- LAS PIEZAS ESTAN ACOMODADAS OBLICUAMENTE, QUE DESCANSANDO SOBRE SUS BASES LA VISION FRONTAL ES DE TETRAEDROS.

INDICACIONES

1- MATERIALES:

- MADERA ESCOGIDA, TRATADA PARA LA INTERPERIE.

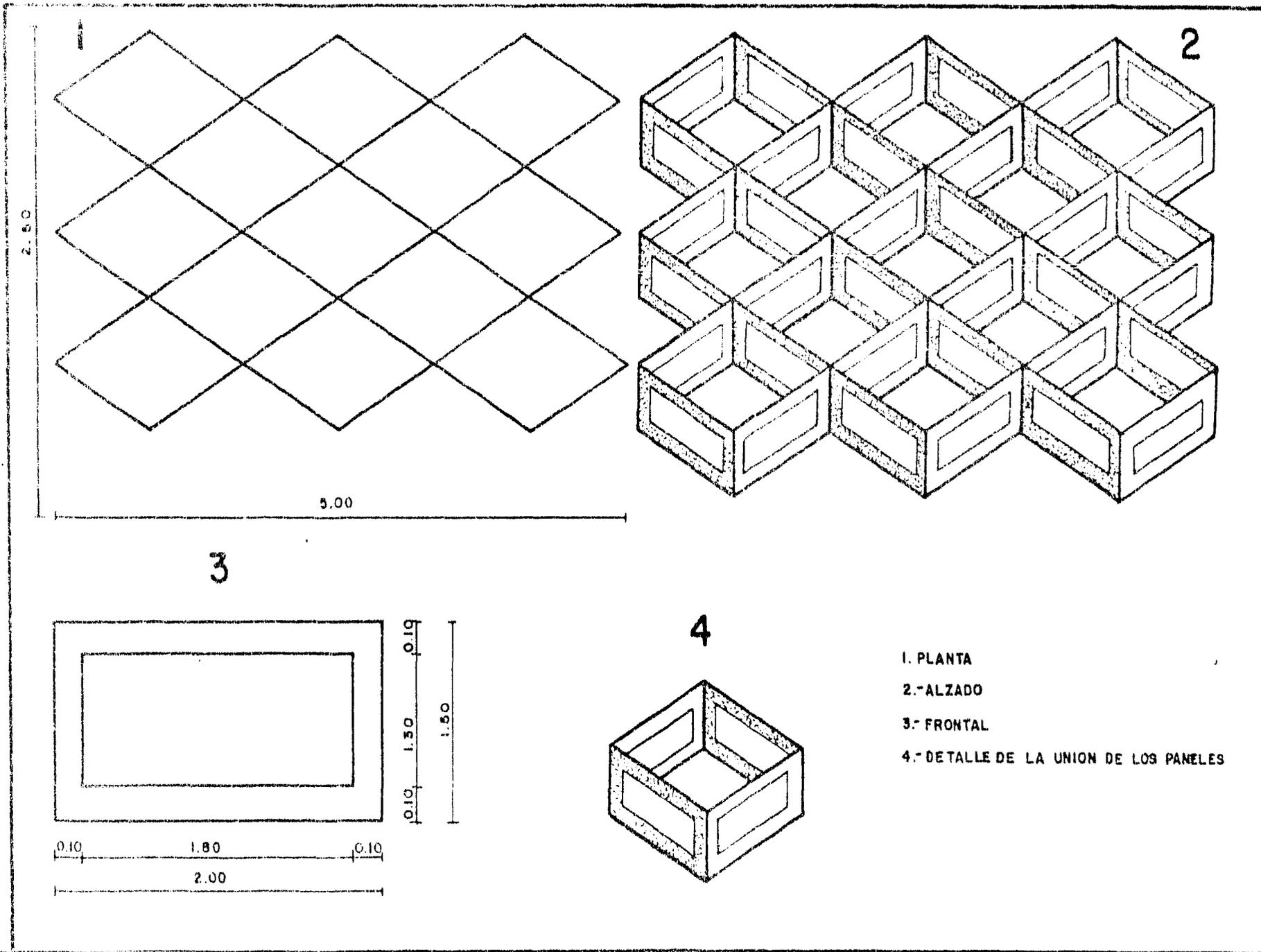
2- MEDIDAS:

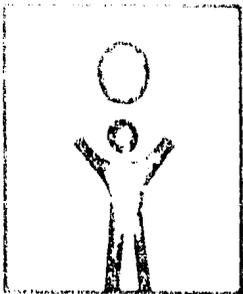
- ALTURA: 1.50
- LARGO: 8.00



juegos infantiles

PANEL PARA JUEGO INFANTIL: 3

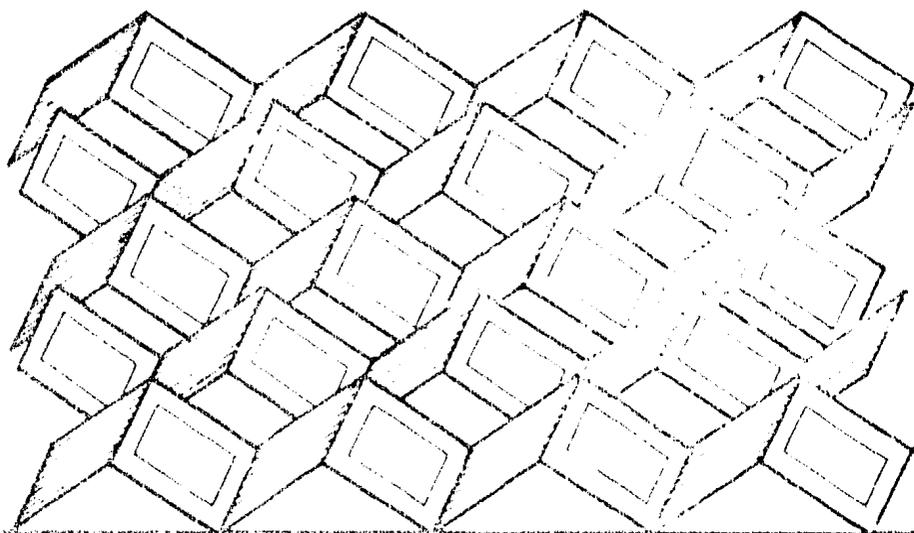




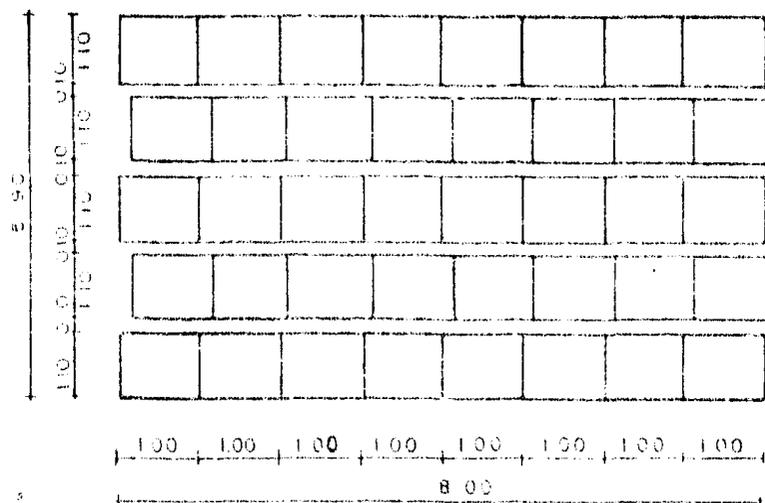
juegos infantiles

PANEL PARA JUEGO INFANTIL: 4

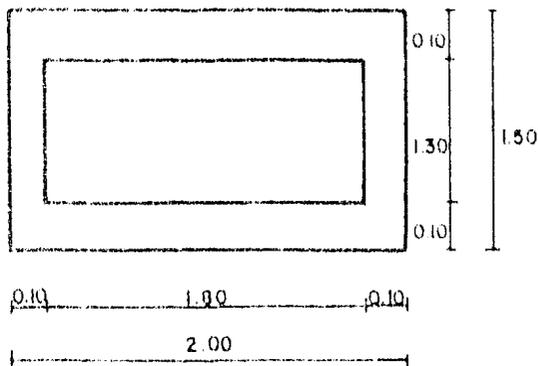
1



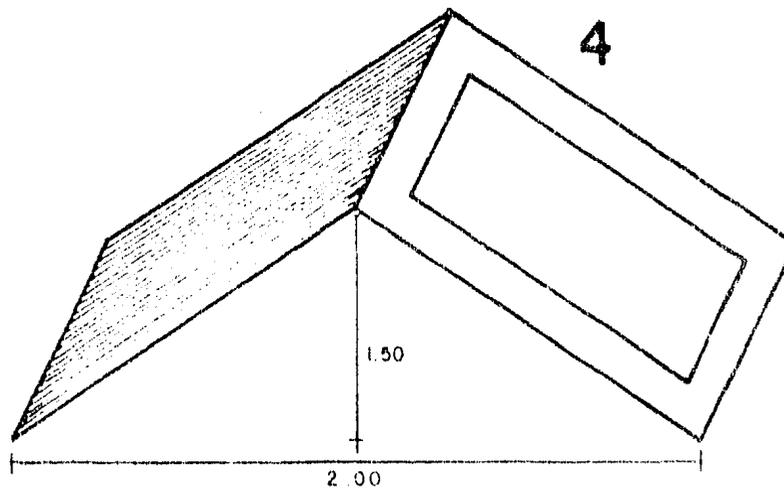
2



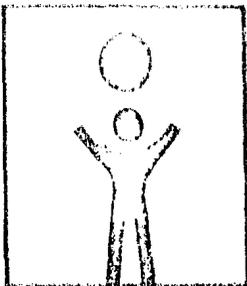
3



4



- 1-ALZADO
- 2-PLANTA
- 3-FRONTAL
- 4-FORMACION DE PANELES



juegos infantiles

PUENTE CON TOBOGAN

FINALIDAD:

- TREPAR
- CAMINAR
- CORRER
- ARRASTRARSE
- DESLIZARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS DE MAS 6 AÑOS
- ESTE JUEGO CONSISTE EN TREPARSE EN UN TOBOGAN, YA SEA, PARA DESLIZARSE POR EL MISMO, O ATRAVESAR EL PUENTE (CAMINANDO, CORRIENDO O ARRASTRANDOSE) PARA LLEGAR A DESLIZARSE POR EL OTRO TOBOGAN.
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE UN PUENTE SOSTENIDO EN SUS LADOS POR DOS TOBOGANES DE FORMA ESPIRAL.
- ELEMENTOS PARA CONSTRUCCION EN SITIO.

INDICACIONES:

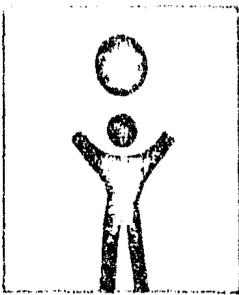
1.- MATERIALES

- PUENTE: TABLONES DE ENCINO UNIDAS CON REATA GRUESA Y RESISTENTE.
- TOBOGAN: ESTRUCTURA EN TUBO DE METAL GALVANIZADO.
 - RESBALADERA DE LAMINA GALVANIZADA.
 - RAMPA LAMINA GALVANIZADA.
 - ESCALERA DE TUBO DE METAL GALVADO.
 - BASES SOBRE BANCOS DE CONCRETO.

2.- MEDIDAS

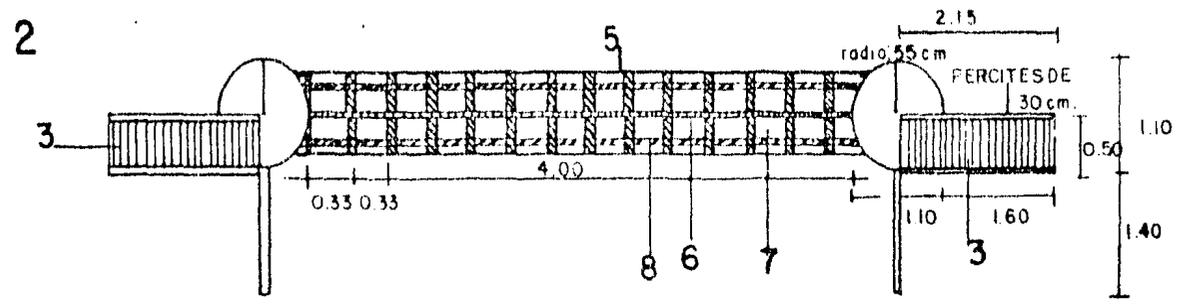
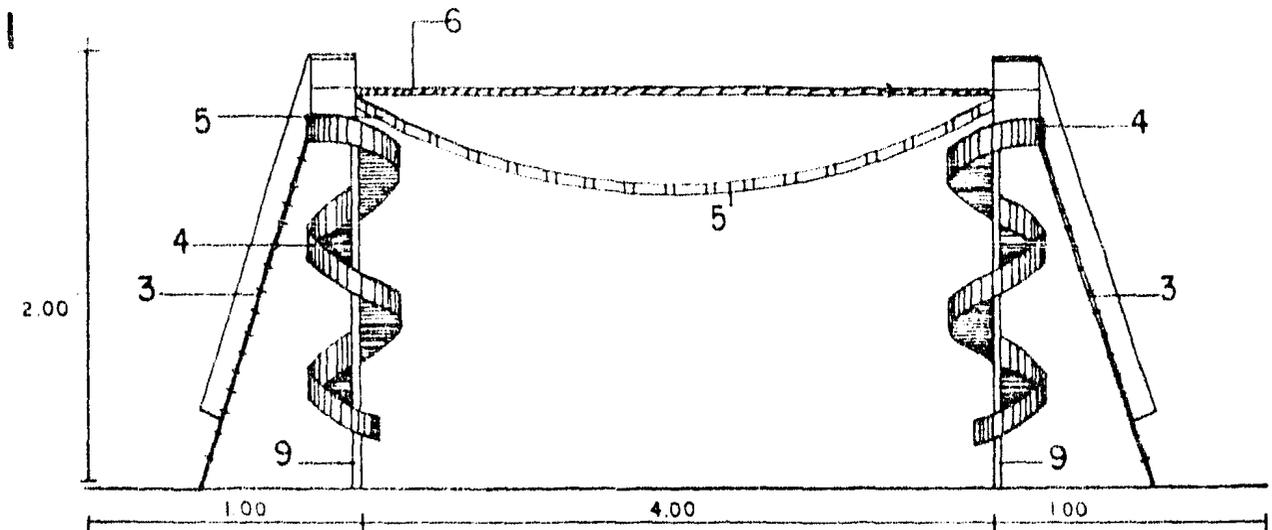
PUENTE: ALTURA 2.00 mts.
LARGO 4.00 mts.
ANCHO: 1.00 mt.

TOBOGAN: ALTURA 3.00 mts.
ALTURA RAMPA: 0.25 cms.
ANCHO RESBALADERA: 0.50 cms.



juegos infantiles

PUENTE CON TOBOGAN



1.- ELEVACION

2.- PLANTA

3.- ESCALERAS

4.- RAMPA LAMINA GALVANIZADA No.18

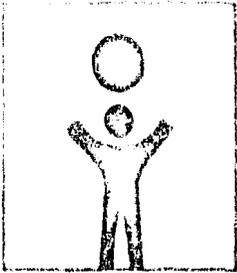
5.- PASARELA

6.- CUERDA RESISTENTE PARA SOSTENERSE

7.- TABLONES DE ENCINO

8.- CUERDA GRUESA Y RESISTENTE PARA UNIR LOS TABLONES

9.- TUBOS DE METAL DE 3"



juego libre

JUEGO DE TEJA

FINALIDAD

- SALTAR
- BRINGAR

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS MAYORES DE 6 AÑOS.
- ESTE JUEGO MUY POPULAR ENTRE LOS NIÑOS, CONSISTE EN UN DIAGRAMA EN FORMA DE AVION CON LOS NUMEROS DEL 1 al 10, EN EL CUAL LOS NIÑOS VAN SALTANDO NUMERO POR NUMERO.

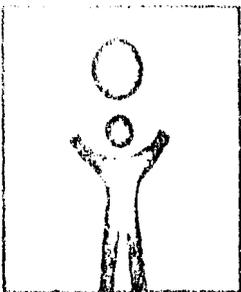
INDICACIONES:

1- MATERIALES

- PISOS DE CEMENTO RAYADO.
- ARENA DE TEZONTLE.

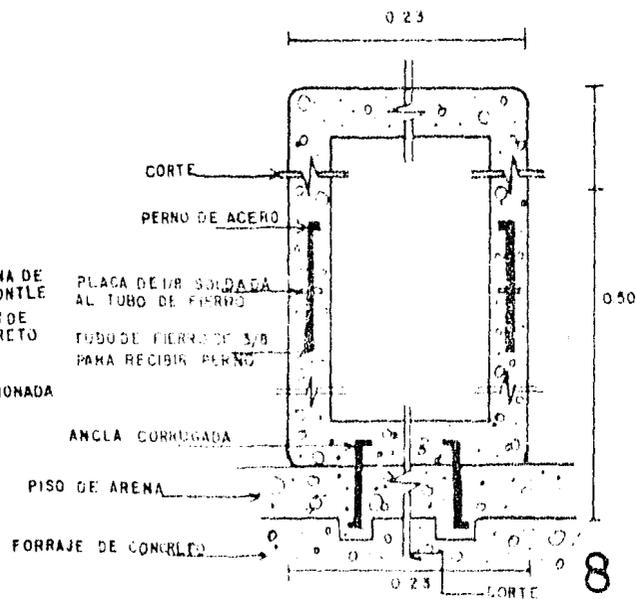
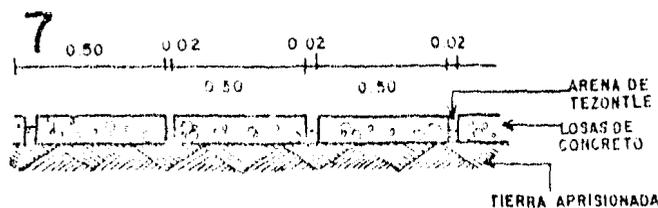
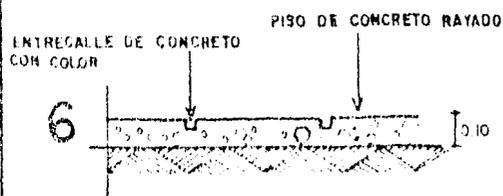
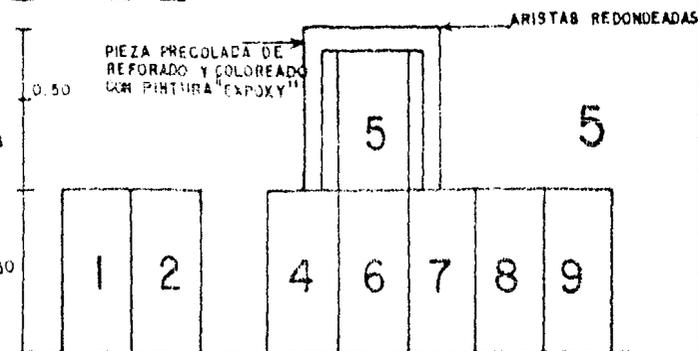
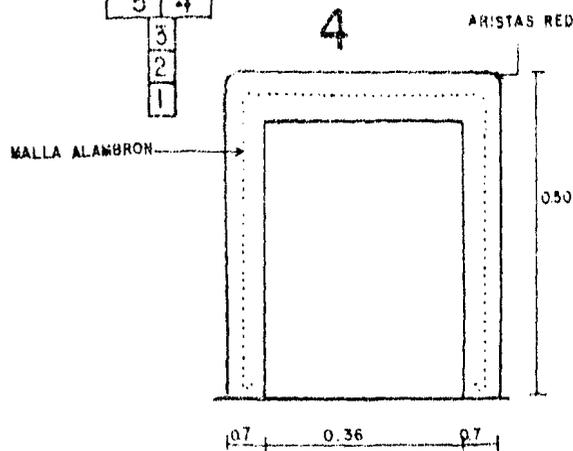
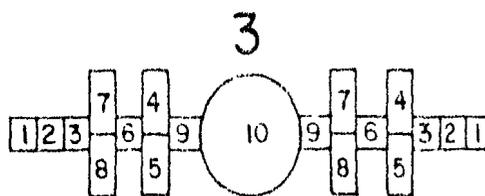
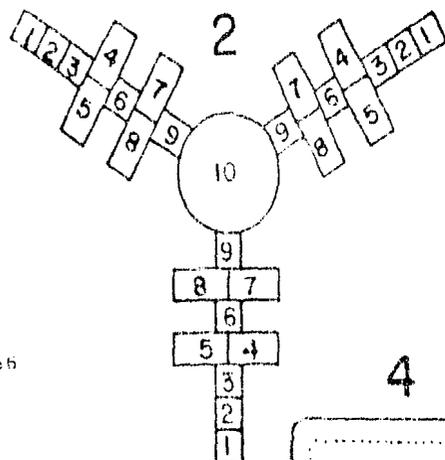
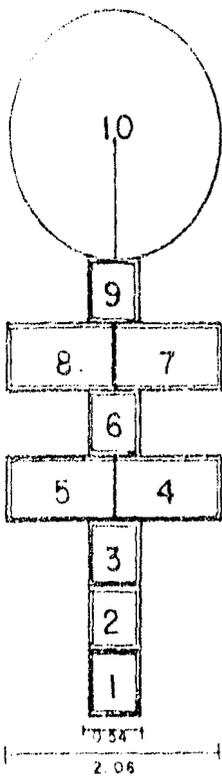
2- MEDIDAS

LARGO: 4.66 cms.



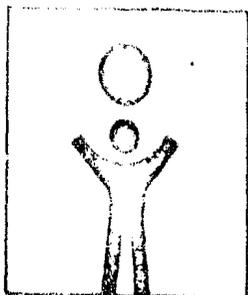
juego libre

JUEGO DE TEJA



- 1- PLANTA
- 2- DISEÑO 1
- 3- DISEÑO 2
- 4- ALZADO FRONTAL

- 5- ALZADO
- 6- DETALLE "A"
- 7- DETALLE "B"
- 8- ANCLAJE EN EL PISO



juego libre

CAJA DE ARENA

FINALIDAD

- JUEGO LIBRE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS MENORES DE 5 AÑOS
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE DOS CONJUNTOS DE ARENEROS, FORMADOS CON ELEMENTOS COMBINADOS EN BASE A REDES GEOMETRICAS, UNA ES A BASE DE CIRCULOS Y LA OTRA DE HEXAGONOS.
- ALREDEDOR DE LA CAJA VA UNA BANCA FIJA DE 25 cms DE ANCHO, QUE SE REMETE UNOS 5 cms. Y QUE TAMBIEN SIRVE DE ASIENTO PARA LOS NIÑOS.
- LA ARENA DE PLAYA O DE RIO, SE DEBE CAMBIAR PERIODICAMENTE Y REGADA CON BICLORURO DE MERCURIO PARA EVITARLES ENFERMEDADES A LOS NIÑOS.
- LAS CAJAS DEBEN ESTAR SITUADAS CERCA DE ARBOLES Y BANCAS PARA LAS PERSONAS QUE CUIDAN LOS NIÑOS

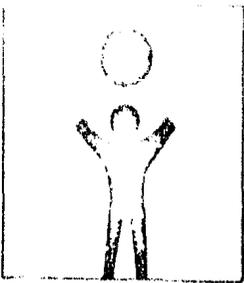
INDICACIONES:

1- MATERIALES

- CONCRETO PRECOLADO.
- ARENA.

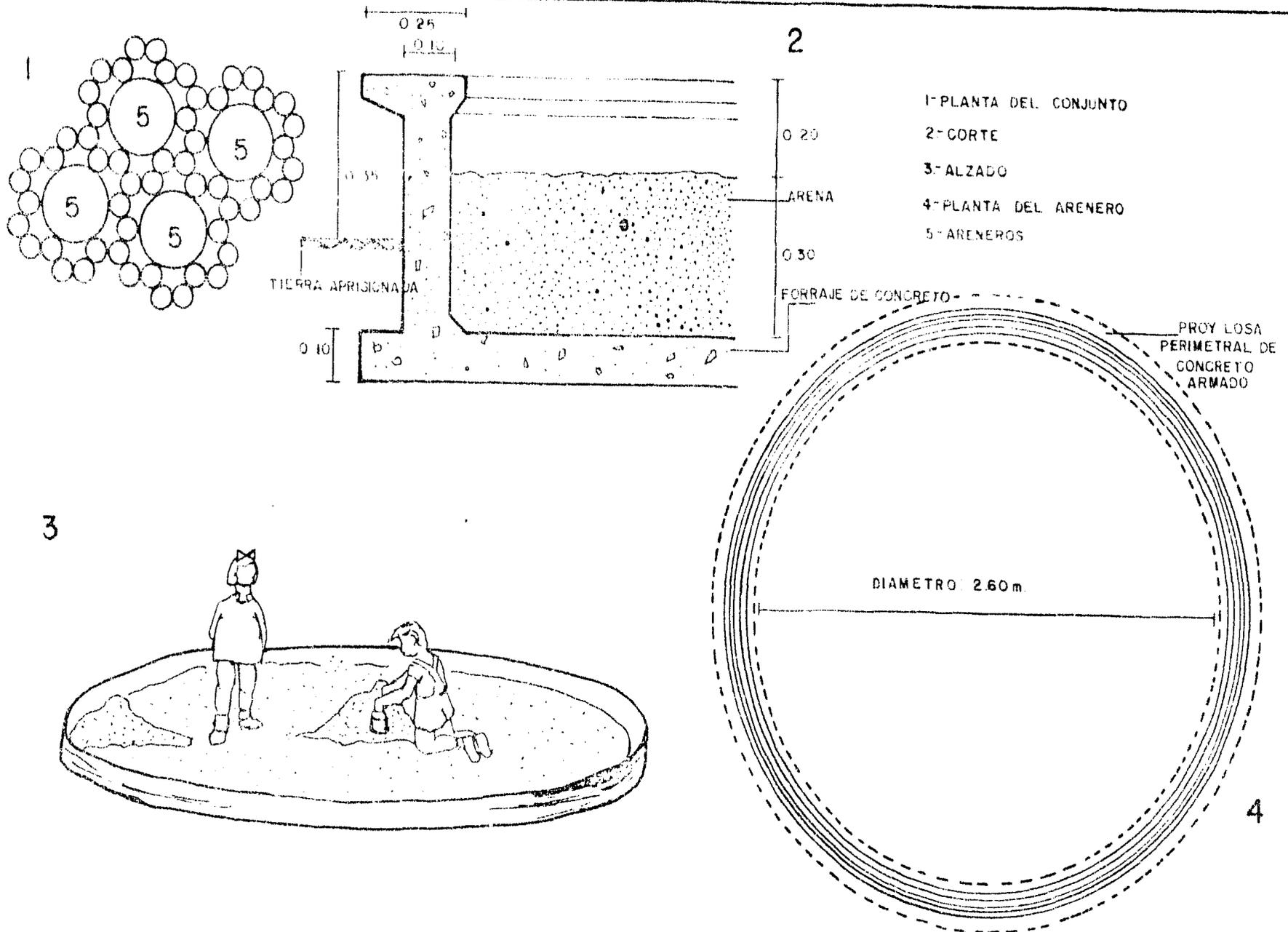
2- MEDIDAS

- ALTURA: 0.50 cms.
- DIAMETRO: 2.60 cms.

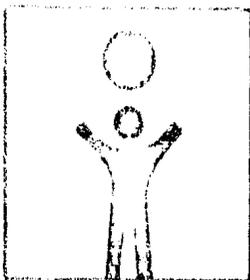


juego libre

CAJA DE ARENA I (conjunto circular)

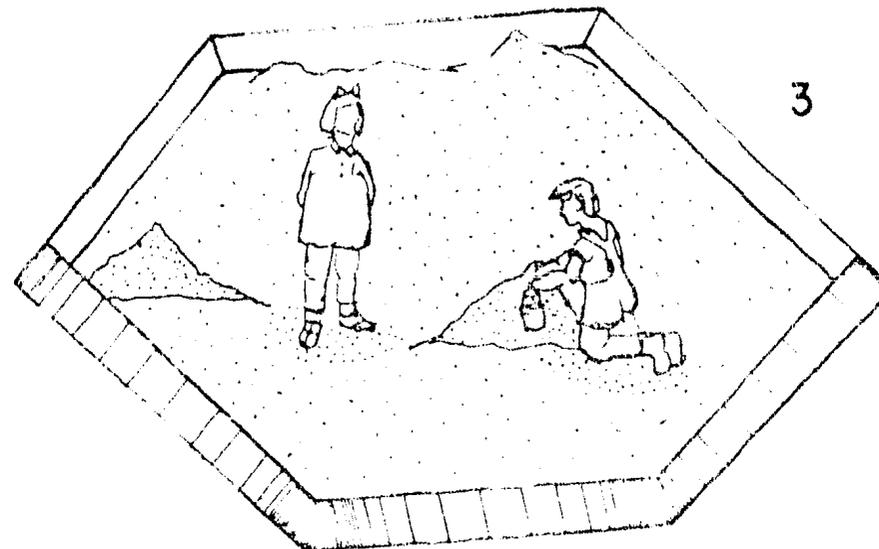
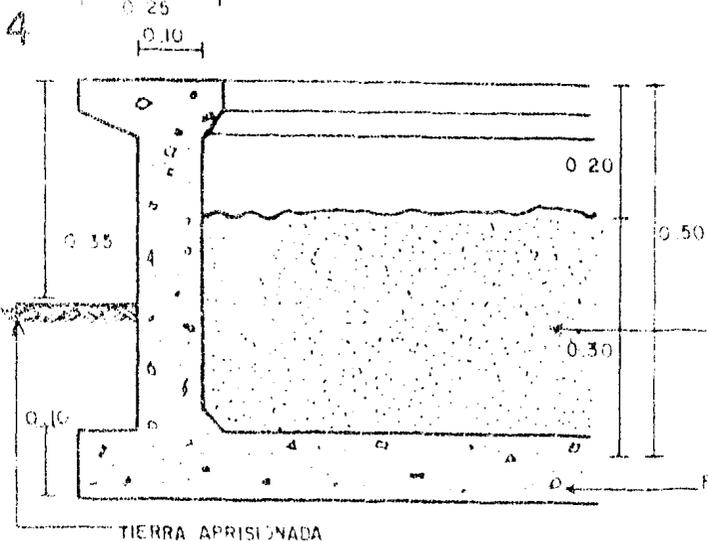
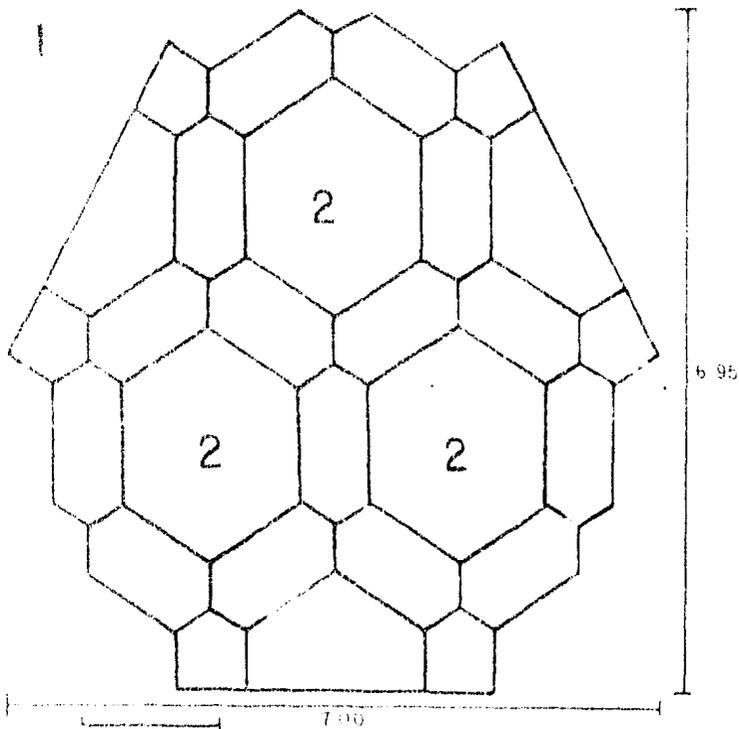


Escala 1:50 cms



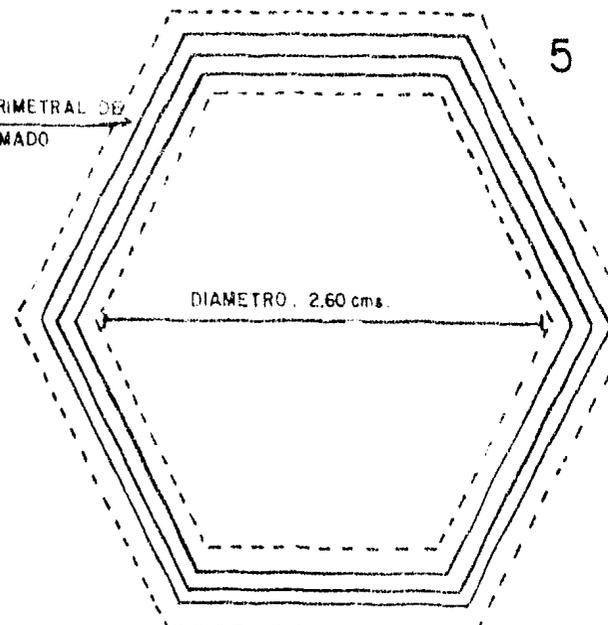
juego libre

CAJA DE ARENA: 2 (conjunto hexagonal)



- 1- PLANTA DEL CONJUNTO
- 2- ARENEROS
- 3- ALZADO
- 4- CORTE
- 5- PLANTA DEL ARENERO

PROY. LOSA PERIMETRAL DE
CONCRETO ARMADO





juego libre

PIZARRONES

FINALIDAD:

- DIBUJAR
- TRAZAR
- ESCRIBIR

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS MAYORES DE 5 AÑOS.
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE 3 CONJUNTOS DE PIZARRONES COMPUESTOS, UNO DE PRISMAS HEXAGONALES Y OCTAGONALES DE DIFERENTES TAMAÑOS, EL 2º DE PRISMAS HEXAGONALES Y EL 3º DE PRISMAS RECTANGULARES.
- ESTOS DOS ULTIMOS, SUS PRISMAS TIENEN TAMAÑOS Y VARIACIONES DIFERENTES, ES DECIR EN UNOS PRISMAS SUS CUERPOS ESTAN CURVADOS, EN OTROS SUS EXTREMOS NO SON DE LA MISMA DIRECCION HASTA EN UNOS QUE LOS FILOS DEL PRISMA NO SON PARALELOS ENTRE SI.
- LOS PIZARRONES ESTAN DADOS POR LAS PAREDES DE LOS PRISMAS.

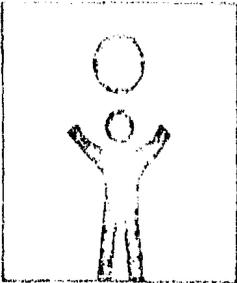
INDICACIONES:

1- MATERIALES

- CONCRETO COLADO EN SITIO.
- SUPERFICIES LISAS, CON APLICACION DE PINTURA PARA PIZARRON.

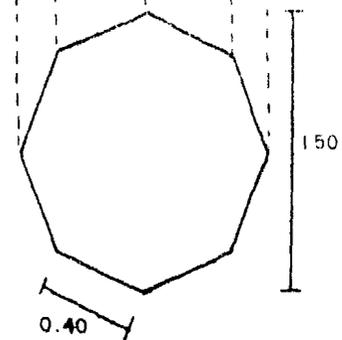
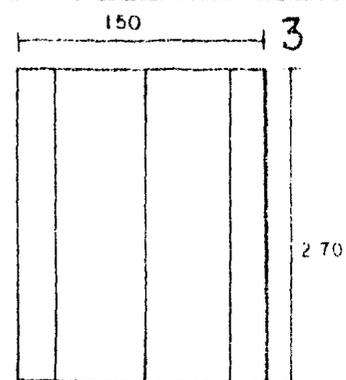
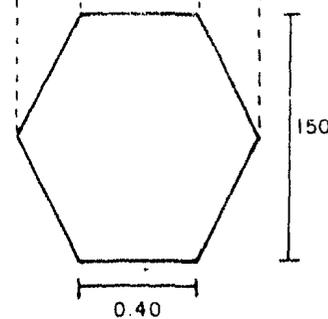
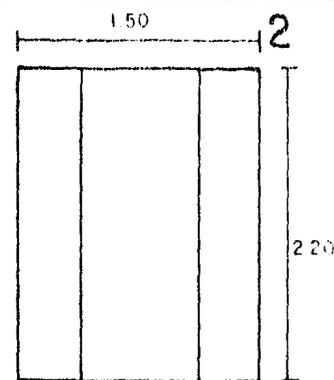
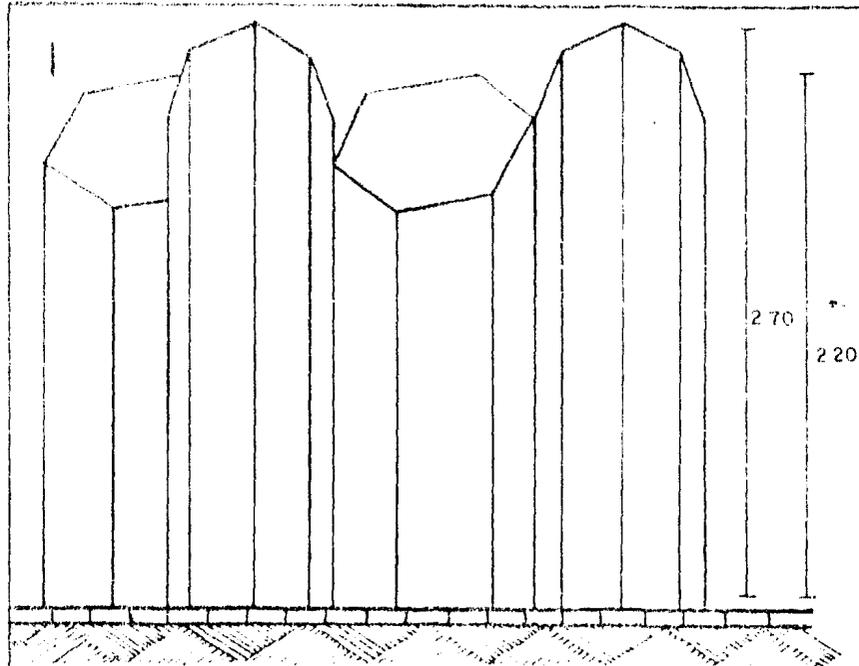
2- MEDIDAS

- ALTURA:
 - PRISMAS OCTAGONALES: 2.50cms.
 - PRISMAS HEXAGONALES: 2.50cms.
 - PRISMAS RECTANGULARES: 2.50cm.

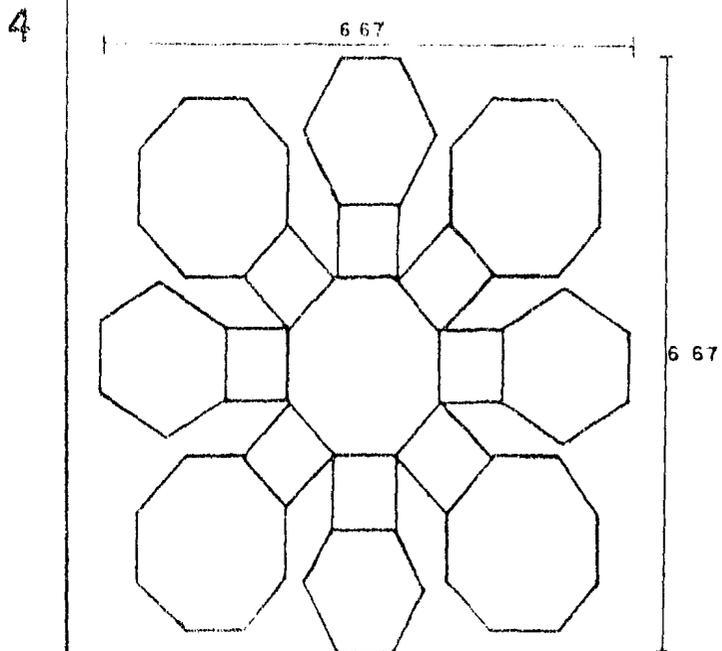


juego libre

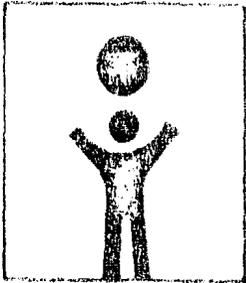
PIZARRONES: 1



- 1.- ALZADO
- 2.- PRISMA HEXAGONAL
- 3.- PRISMA OCTAGONAL.
- 4.- PLANTA

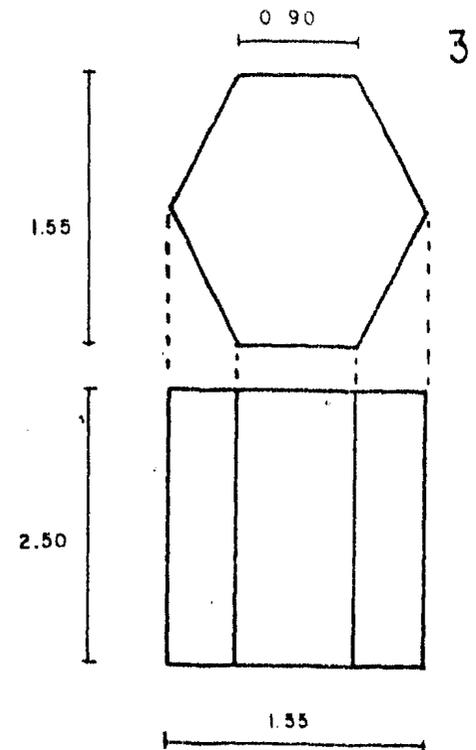
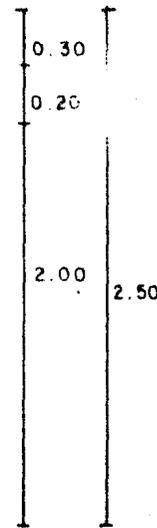
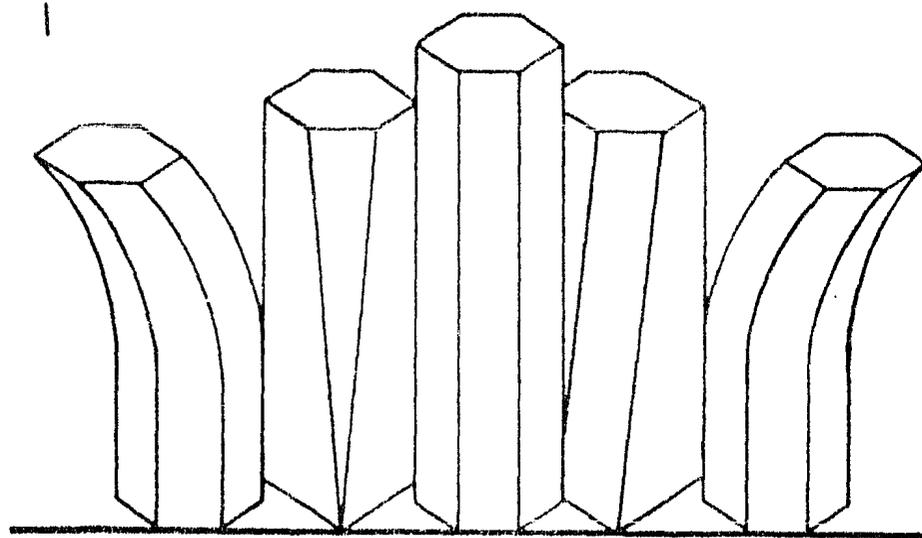


Escala: 150 cms.

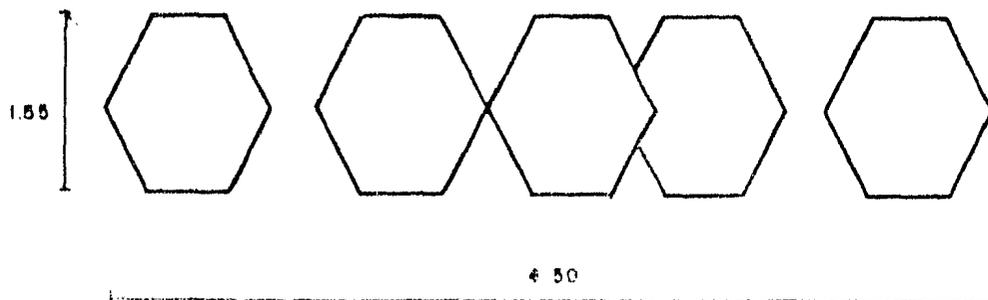
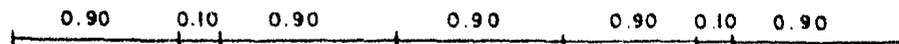


juego libre

PIZARRONES: 2



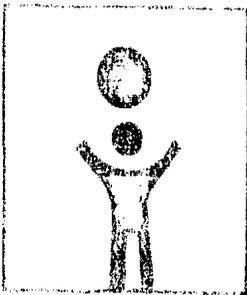
2



1.-ELEVACION

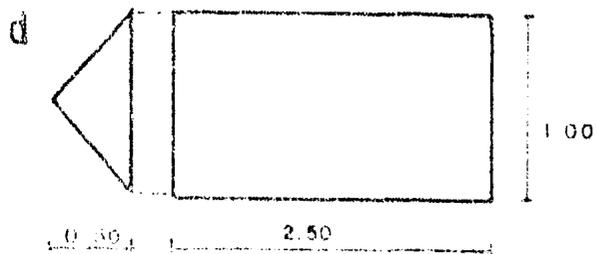
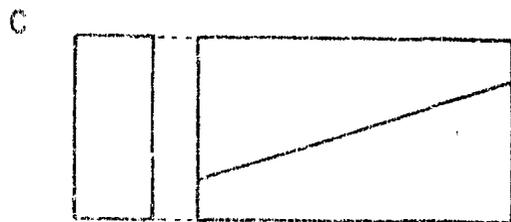
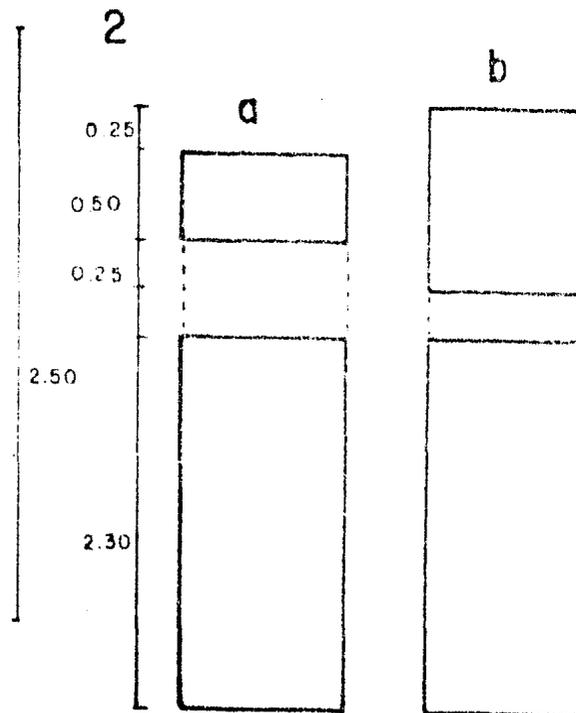
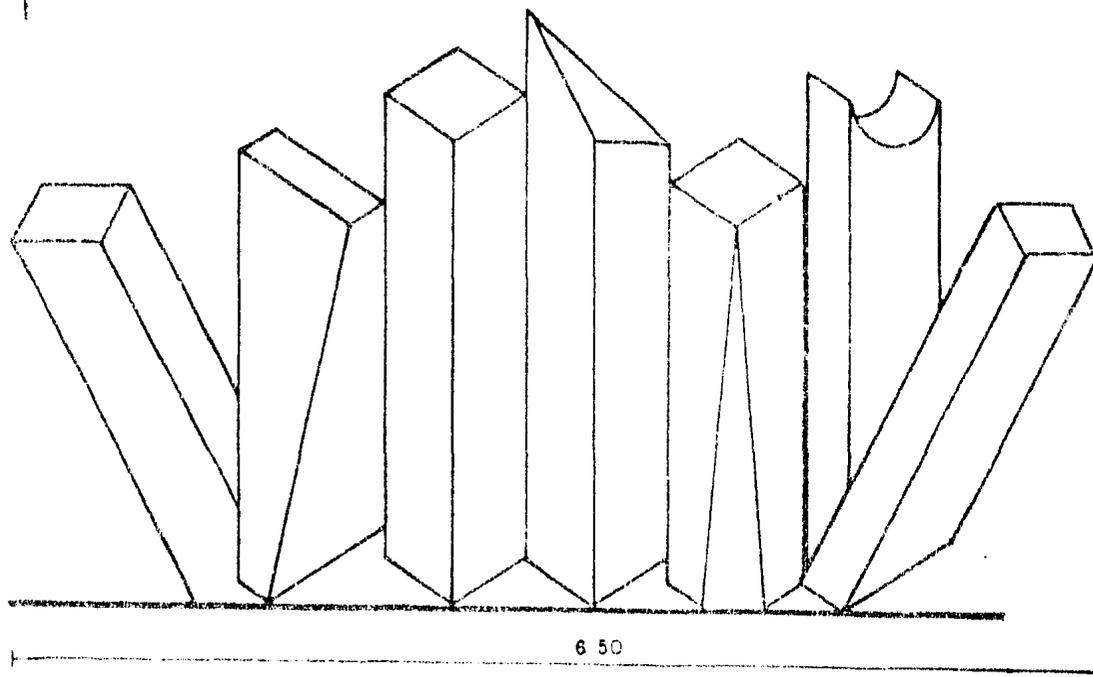
2.-PLANTA

3.-DETALLE DE LOS ELEMENTOS



juego libre

PIZARRONES 3



1- ELEVACION

2- DETALLE DE LOS ELEMENTOS: a- PRISMA IRREGULAR

b- PRISMA BASICO

c- LOS FILOS NO SON PARALELOS ENTRE SI

d- LOS EXTREMOS NO SON IGUALES



juegos de aventura

ELEMENTOS DE JUEGO ESCULTORICO

FINALIDAD:

- SALTAR
- CAMINAR
- RODARSE
- ARRASTRARSE
- TREPARSE

CARACTERISTICAS:

- PARA NIÑOS MENORES DE 11 AÑOS.
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE ELEMENTOS ESCULTORICOS DE LA NATURALEZA (CABALLO DE MADERA) Y DEL MEDIO AMBIENTE (AVION SIMULADO, TREN SIMULADO, CASA DE TRONCOS Y DE VARAS, BALSA CON TRONCOS.)
- ELEMENTOS PARA CONSTRUCCION EN SITIO

INDICACIONES

1- MATERIALES:

- VARAS
- ALAMBRE
- TABLONES DE ENCINO
- CADENAS
- CLAVOS
- TRONCOS DE MADERA
- BARRIL DE MADERA

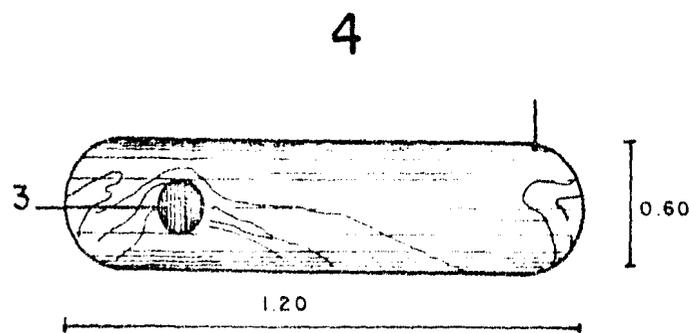
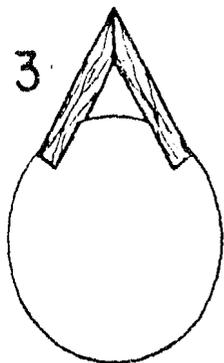
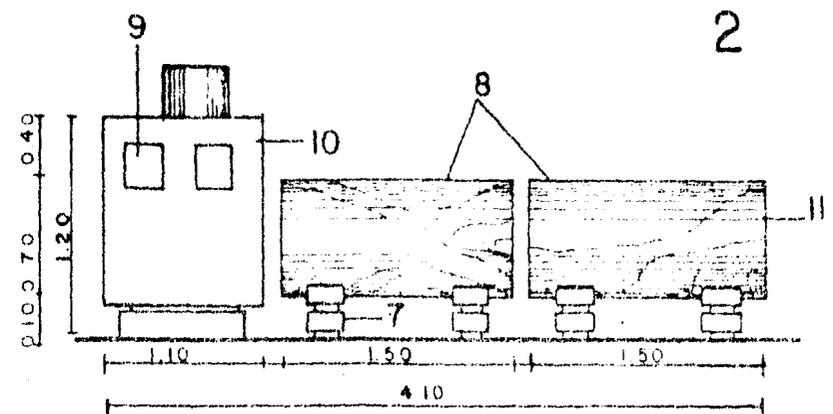
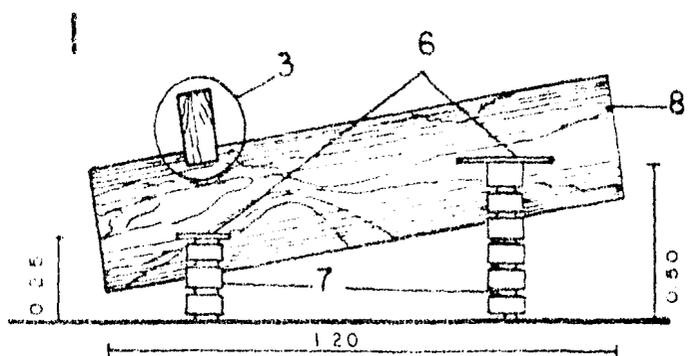
2- MEDIDAS:

ANOTADA.

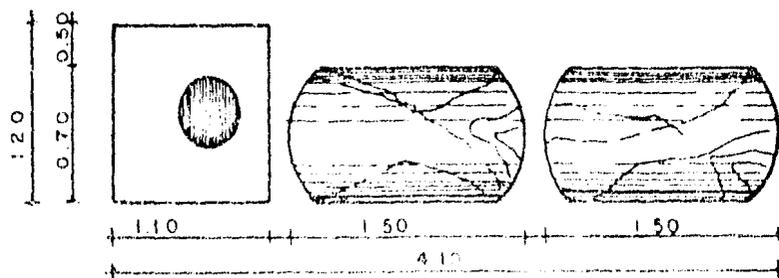


juegos de aventura

ELEMENTOS DE JUEGO ESCULTORICO (avion y tren simulado con tronco.)



5



1.-ALZADO DEL AVION

2.-ALZADO DEL TREN

3.-DETALLE DEL TIMON DEL AVION

4.-PLANTA DEL AVION

5.-PLANTA DEL TREN

6.-TABLON ATORNILLADO A LA CADENA (AVION)

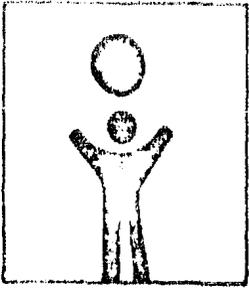
7.-LADRILLOS

8.-TRONCOS DE MADERA

9.-VENTANAS CON CADENAS DE 8cm RECUBIERTA DE MEZCLA CAL-ARENA

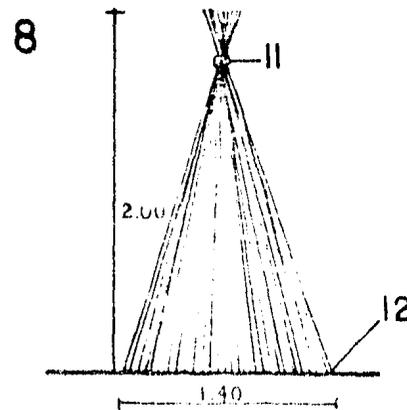
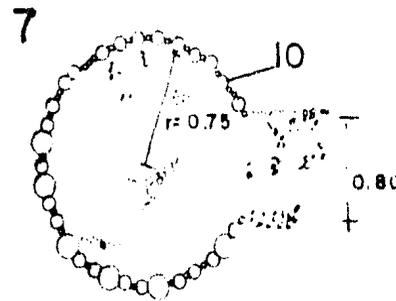
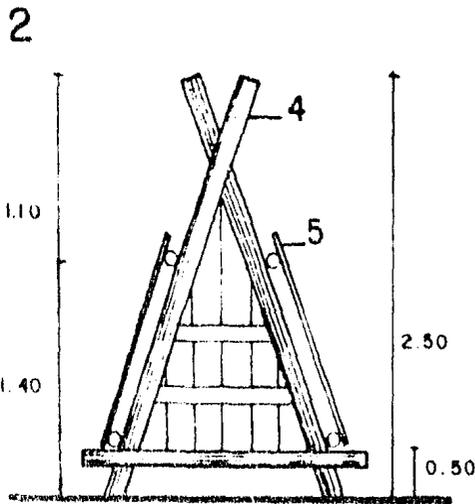
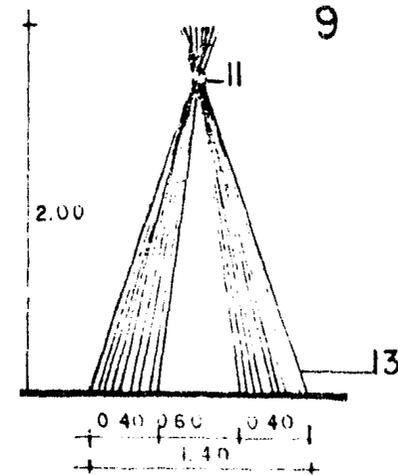
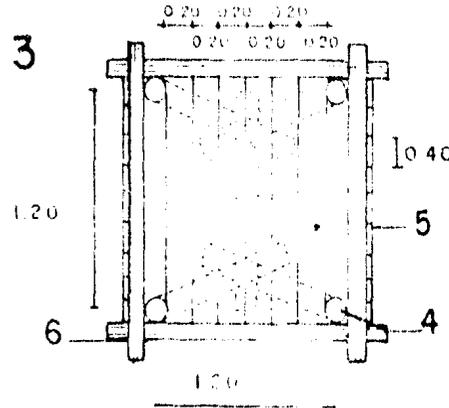
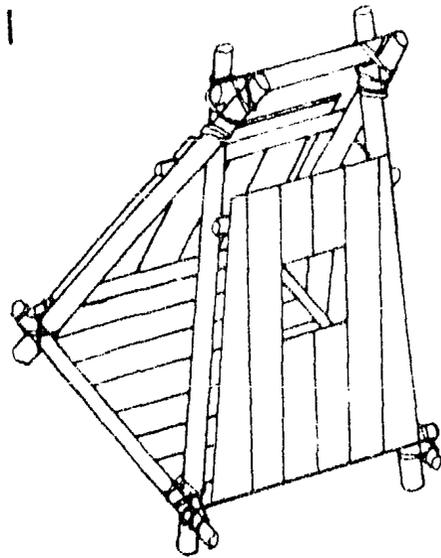
10.-MAQUINA DE CUBO HUECO DE TABIQUE CON ACABADO RUSTICO CON UNA LOSA DE 5cm. DE CONCRETO.

11.-ALTERNATIVA CON TABLONES DE MADERA.



juegos de aventura

ELEMENTOS DE JUEGO ESCULTORICO (casa de troncos:1, casa de varas)

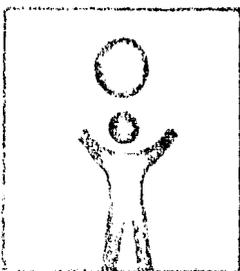


CASA DE TRONCOS

- 1- ALZADO LATERAL
- 2- ALZADO FRONTAL
- 3- PLANTA
- 4- TRONCOS DE MADERA
- 5- TABLA DE 1/1/2 DE ESPESOR
- 6- NUDO DE CRUZ

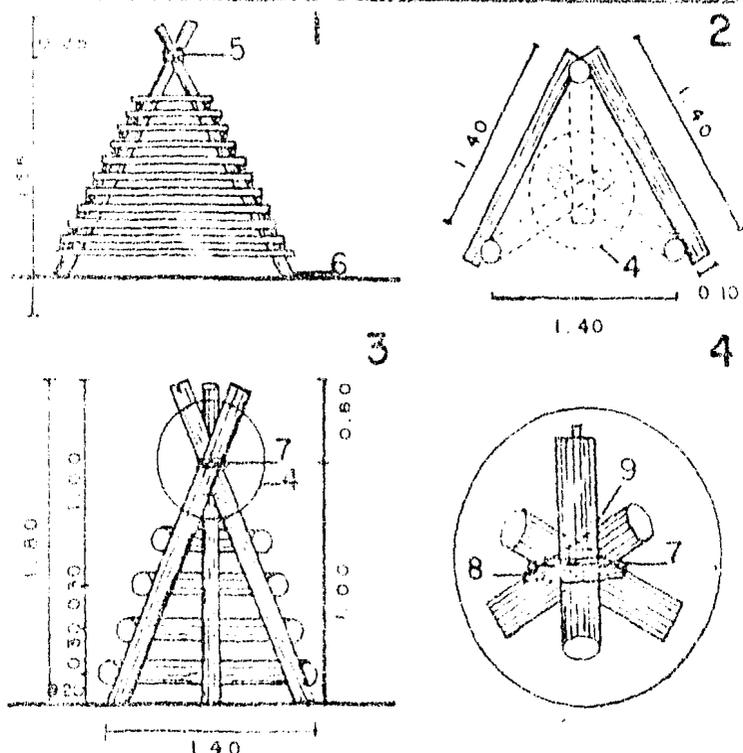
CASA DE VARAS

- 7- PLANTA
- 8- ALZADO LATERAL
- 9- ALZADO FRONTAL
- 10- TIERRA PARA FIJAR LA CASA
- 11- CABLE DE ALAMBRE PARA SUJETAR LAS VARAS
- 12- LAS VARAS SE ENTERRARAN 30 cm. APROX.
- 13- VARAS DE ALAMBRE ACE-RADO STANDARD.

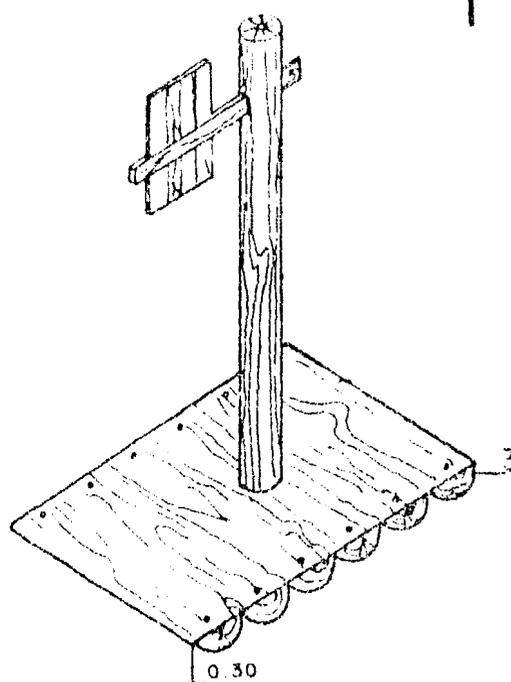


juegos de aventura

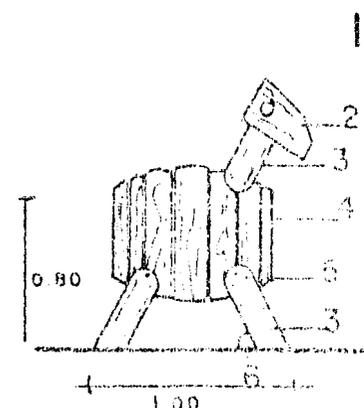
ELEMENTOS DE JUEGO ESCULTORICO (casa:2 y balsa con troncos, caballo de madera.)



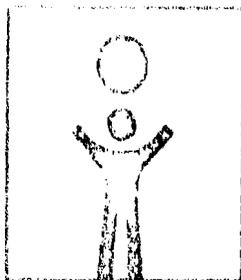
- 1-ALZADO LATERAL
- 2-PLANTA
- 3-ALZADO FRONTAL
- 4-DETALLE DE LA UNION DE LOS TRONCOS
- 5-SUJECION A BASE DE UNIONES DE ALAMBRE GALVANIZADO
- 6-TRONCO ENTERRADO CON CAL Y ARENA
- 7-CABLE DE MECATES SOBRE ALAMBRE
- 8-ALAMBRE ACERADO PARA UNION
- 9-NUESCA DE MECATES SOBRE ALAMBRE



- 1-ALZADO LATERAL
- 2-PLANTA
- 3-ANCLAJE AHOGADO EN EL TRONCO Long. 30cm



- 1-ALZADO LATERAL
- 2-CABEZA DE MADERA
- 3-TRONCOS
- 4-BARRIL Y RAPADAS EN LOS EXTREMOS
- 5-SUJETO CON NUESCA Y CLAVOS
- 6-ANGULO DE 60°



juegos de actividad físico-atlética

ESTRUCTURAS EN TUBO.

FINALIDAD:

- TREPARSE
- COLGARSE
- BALANCEARSE

CARACTERÍSTICAS:

- PARA NIÑOS MAYORES DE 12 AÑOS.
- DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE 4 ESTRUCTURAS POLIEDRICAS.
- LA ESTRUCTURA 1 ES UNA ESCALERA HORIZONTAL CON VISION FRONTAL DE UN HEXÁGONO. CONSTA DE 4 TUBOS PRINCIPALES VERTICALES DE "3" DE DIAMETRO, UNIDOS POR MEDIO DE CODOOS A 2 TUBOS HORIZONTALES DE "2" DE DIAMETRO, LOS HORIZONTALES SON LOS QUE FORMAN LA ESCALERA; POR LO TANTO, EN ELLOS SE SUELDAN LOS TRAVESAJES QUE SON TUBOS DE 45 CM. DE LARGO POR 1/2 DE DIAMETRO, DE 40 CM. DE DISTANCIA UNO DE OTRO
- LA ESTRUCTURA 2 ES UN ROMBOCUBO-OCTAEDRO, DENTRO DEL CUAL SE HAN DESARROLLADO ELEMENTOS LINEALES QUE UNE A LOS VERTICES. CONTIENE 24 CARAS NEGATIVAS, 24 VERTICES Y 48 FILOS. DE LAS 24 CARAS 8 SON TRIANGULOS EQUILATEROS Y 16 SON CUADRADOS.
- LA ESTRUCTURA 3 ESTA FORMADA POR 6 CUBOS-OCTAEDRO QUE CONTIENE 5/6 14 CARAS NEGATIVAS, 12 VERTICES Y 24 FILOS DE LAS 14 CARAS 8 SON TRIANGULOS EQUILATEROS Y 6 SON CUADRADOS. LOS MODULOS ESTAN UNIDOS POR SUS FILOS
- LA ESTRUCTURA 4, ESTA FORMADA 8 OCTAEDROS TRUNCADOS, QUE CONTIENE 5/6 14 CARAS NEGATIVAS, 24 VERTICES Y 36 FILOS. DE LAS 14 CARAS 8 SON HEXÁGONOS Y 6 SON CUADRADOS. LOS MODULOS ESTAN UNIDOS POR SUS FILOS.
- LOS TUBOS DE LAS BASES DE CADA ESTRUCTURA, VAN ENTERRADOS A 50 CM. DEL NIVEL DEL SUELO Y SE ASIENTAN SOBRE BANCOS DE CONCRETO

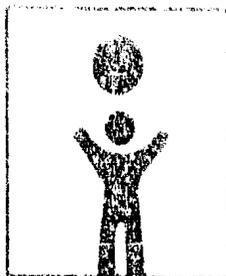
INDICACIONES:

1- MATERIALES:

- TUBO DE METAL GALVANIZADO

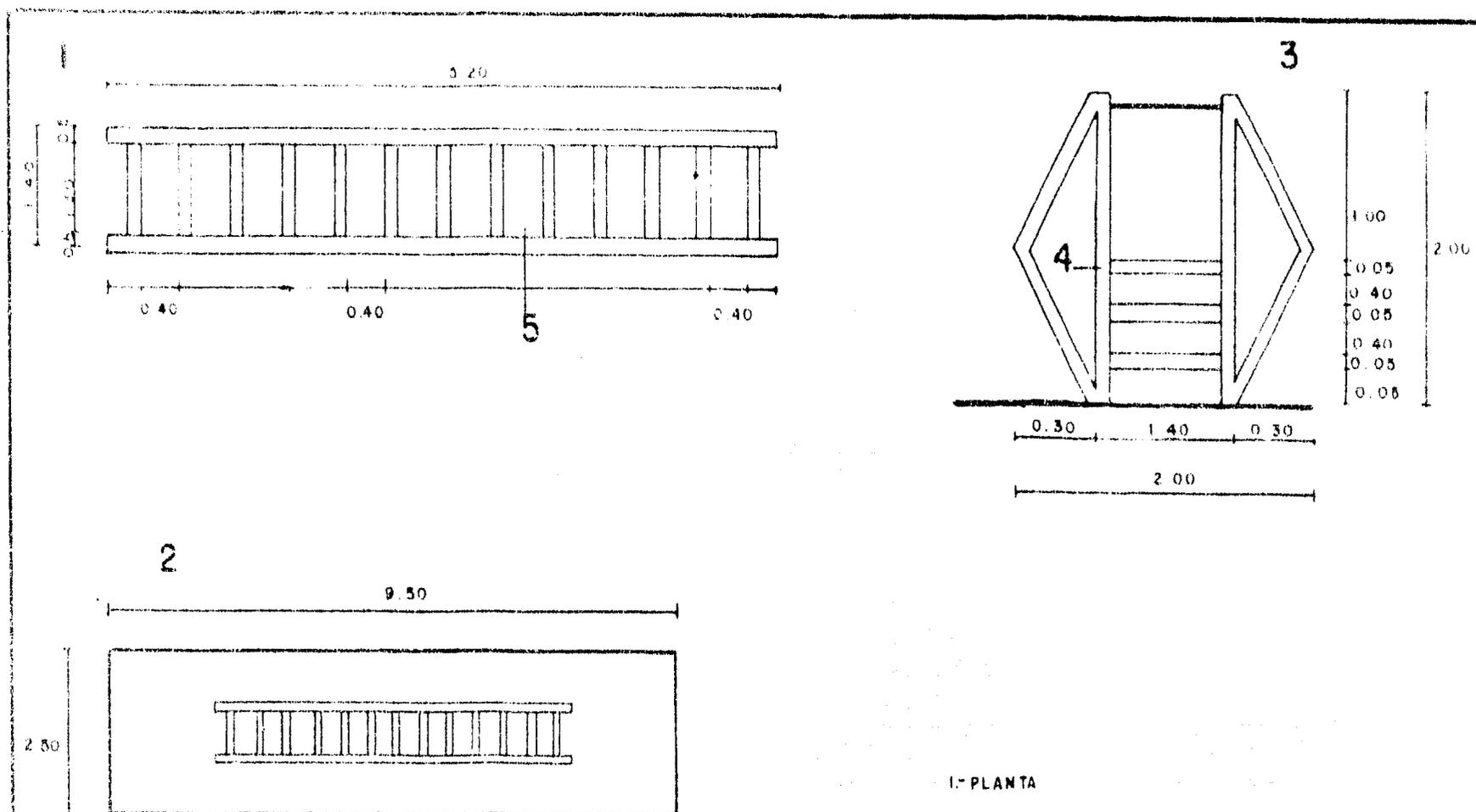
2- MEDIDAS:

- ANOTADA.



juego de actividad físico-atlética

ESTRUCTURA EN TUBO: I



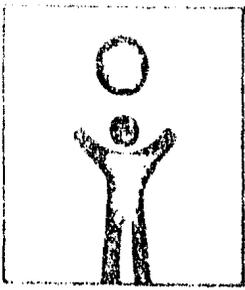
1- PLANTA

2- AREA

3- ELEVACION

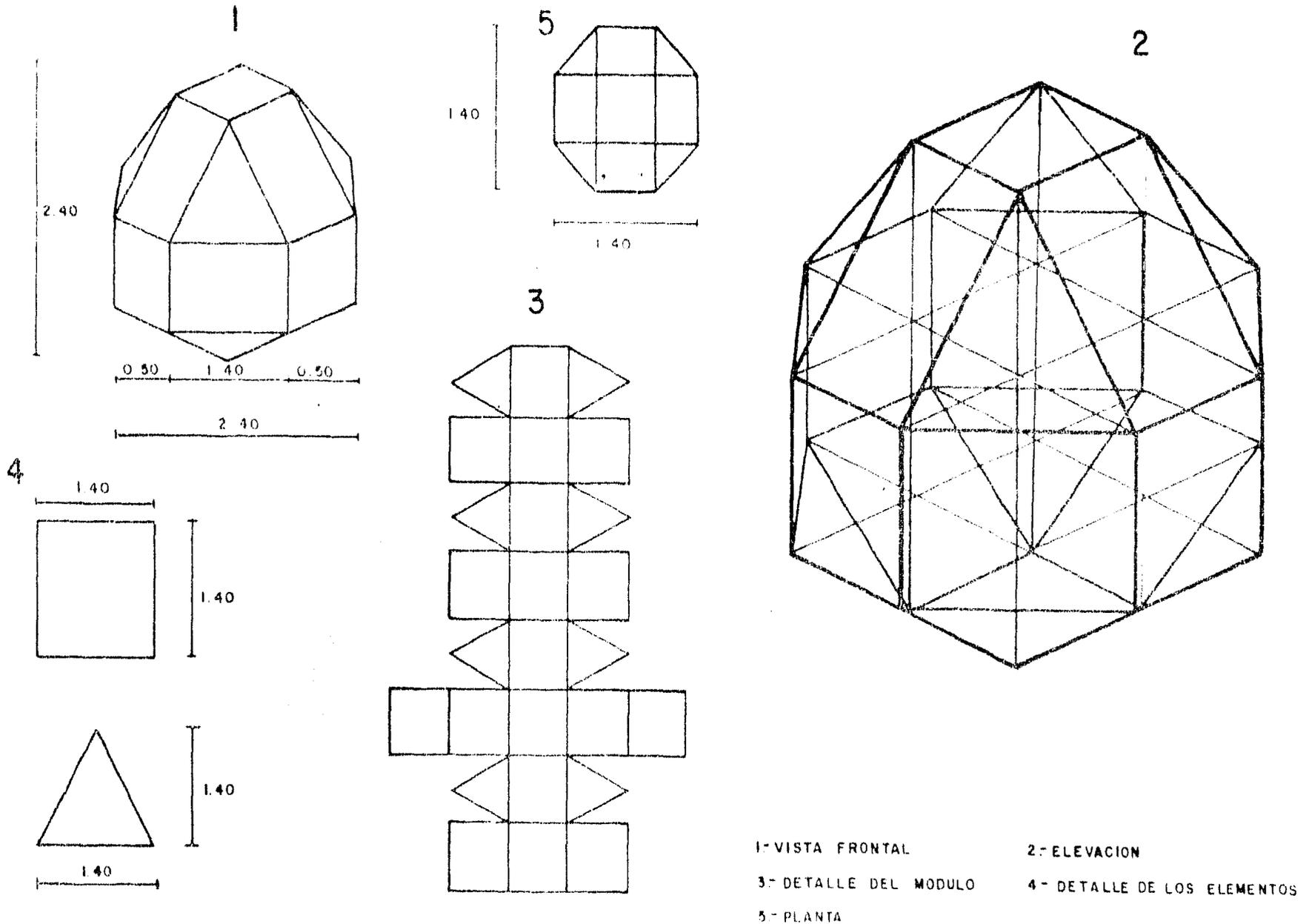
4- ESCALERAS

5- 12 ESPACIOS DE 0.40 cm. c/uno.



juego de actividad físico-atlética

ESTRUCTURA EN TUBO: 2



1- VISTA FRONTAL

2- ELEVACION

3- DETALLE DEL MODULO

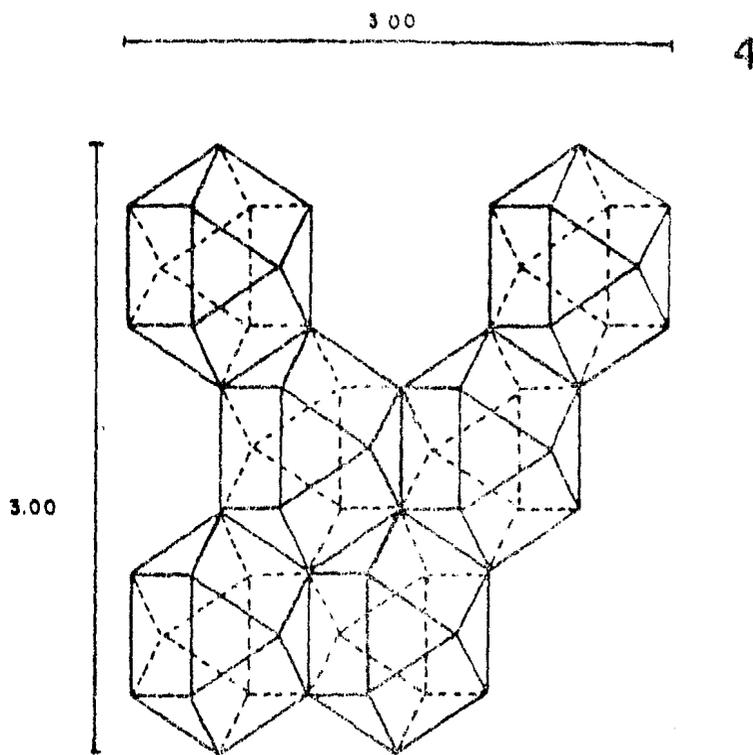
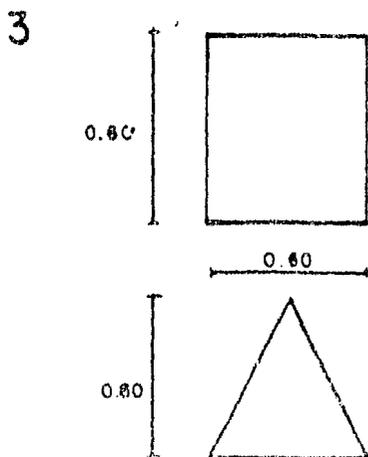
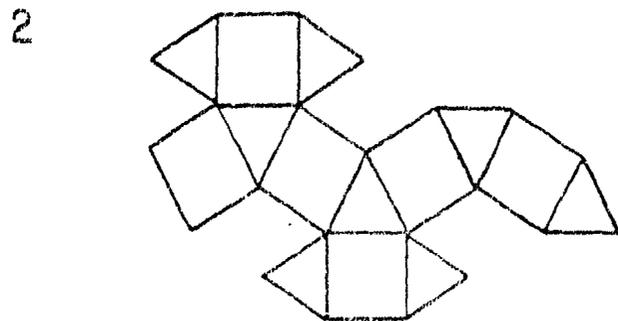
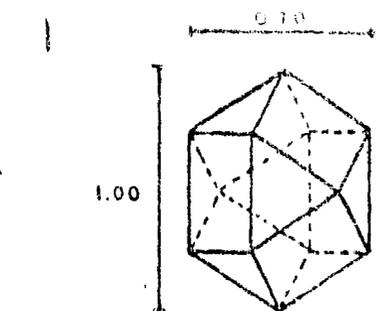
4- DETALLE DE LOS ELEMENTOS

5- PLANTA



juego de actividad físico-atlética

ESTRUCTURA EN TUBO: 3

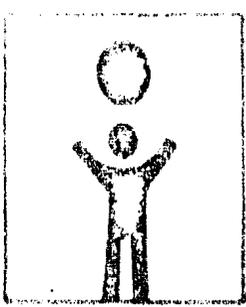


1.- VISTA LATERAL DE UN CUBO-OCTAEDRO

2.- DETALLE DE UN MODULO

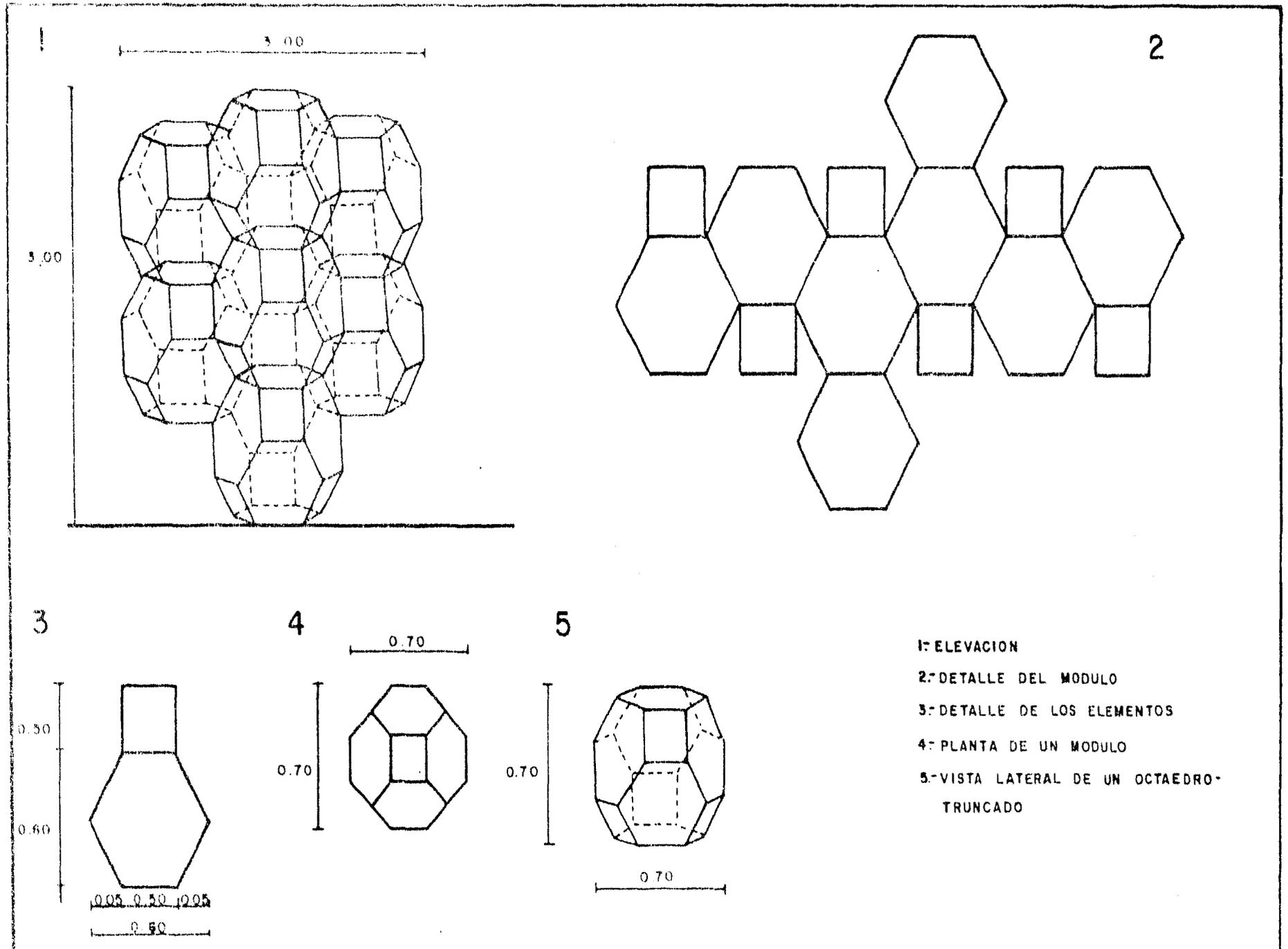
3.- DETALLE DE LOS ELEMENTOS

4.- ELEVACION



juego de actividad físico-atlética

ESTRUCTURA EN TUBO: 4



soluciones

sistema de ambientación





mobiliario

BANCA-MESA, BANCA-JARDINERA-BASURERO

BANCA-MESA

FINALIDAD:

- EQUIPO PRACTICO Y FUNCIONAL

CARACTERISTICAS:

- EQUIPO MODULAR FORMADO POR BANCAS CON RESPALDO PARA SER USADAS HACIA EL INTERIOR DEL ANDADOR DONDE SE HAN DE INSTALAR. BANCA SIN RESPALDO PARA SER USADAS EN ANDADORES, TEATRO AL AIRE LIBRE O PARA MESAS YA SEA PARA JUEGO O PIC-NIC.
- DISEÑO Y CONSTRUCCION BANCAS Y MESAS EN FORMA DE VOLUMENES GEOMETRICOS
- ELEMENTOS DE AMBIENTACION PARA SU CONSTRUCCION EN SITIO

INDICACIONES

1.- MATERIALES:

- CONCRETO PRECOLADO.

2.- MEDIDAS:

- ANOTADA.

BANCA-JARDINERA-BASURERO

FINALIDAD:

- EQUIPO PRACTICO Y FUNCIONAL

CARACTERISTICAS:

- EQUIPO MODULAR FORMADO POR BANCO INDIVIDUAL, CAJA DE PLANTAS CON PIEZA ADICIONAL BASE, BASURERO CON PIEZA ADICIONAL COMO BASE.
- LOS BANCOS ESTAN DADOS POR LOS CUBOS, LAS JARDINERAS POR LOS PRISMAS HEXAGONALES CHICOS Y LOS GRANDES COMO BASUREROS.
- ELEMENTOS PARA SU CONSTRUCCION EN SITIO.

INDICACIONES

1.- MATERIALES:

- ELEMENTOS EN CONCRETO PRECOLADO.
- LAS BASES DE LAS CAJAS DE PLANTAS Y DEL BASURERO EN PIEDRA ASFALTICA.
- EL BASURERO TIENE UNA CANASTILLA DE ALAMBRE DE ACERO GALVANIZADO REMATADO CON UN MARCO DE ANGULO DE FIERRO.

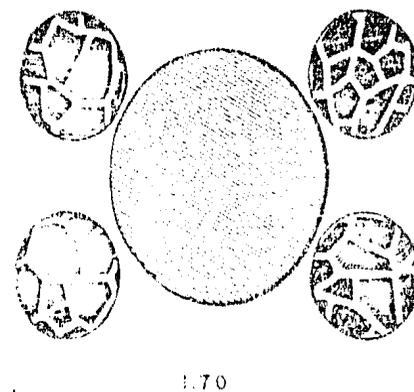
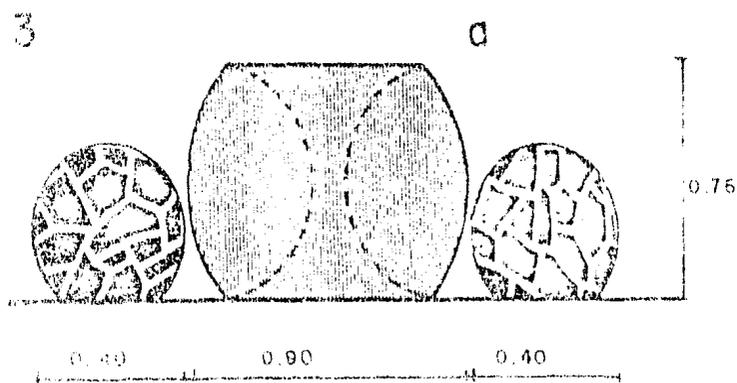
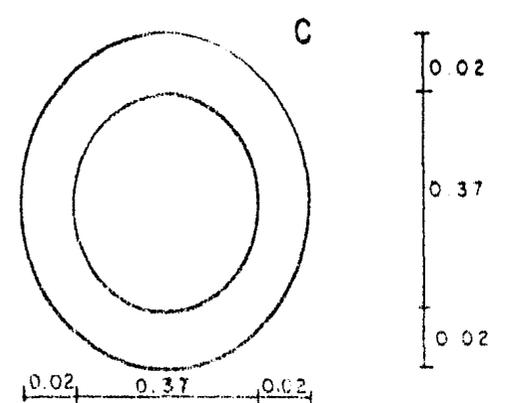
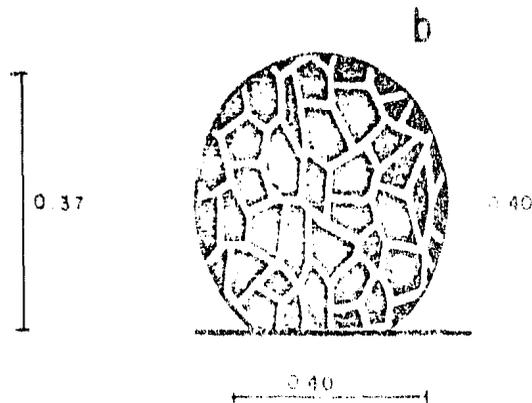
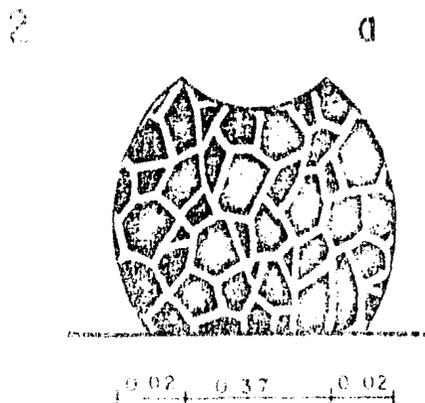
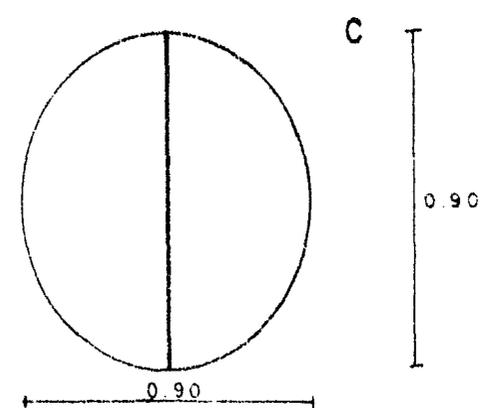
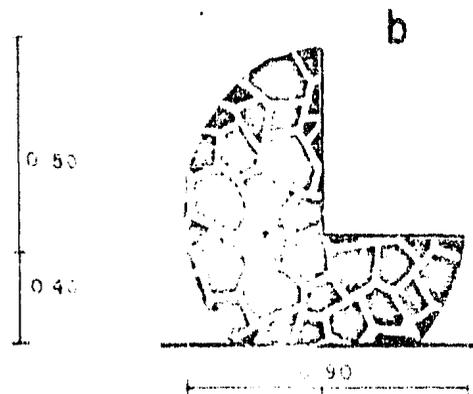
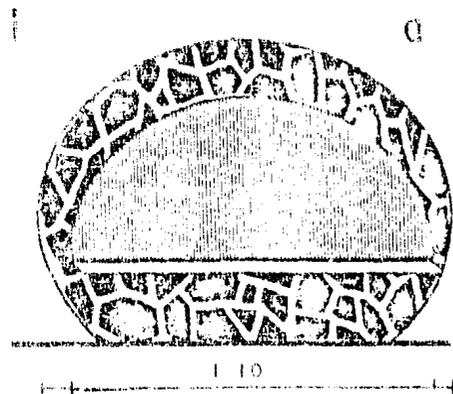
2.- MEDIDAS:

- ANOTADA.

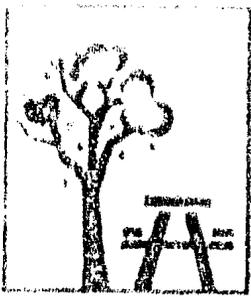


mobiliario

BANCA - MESA (Diseño circular)

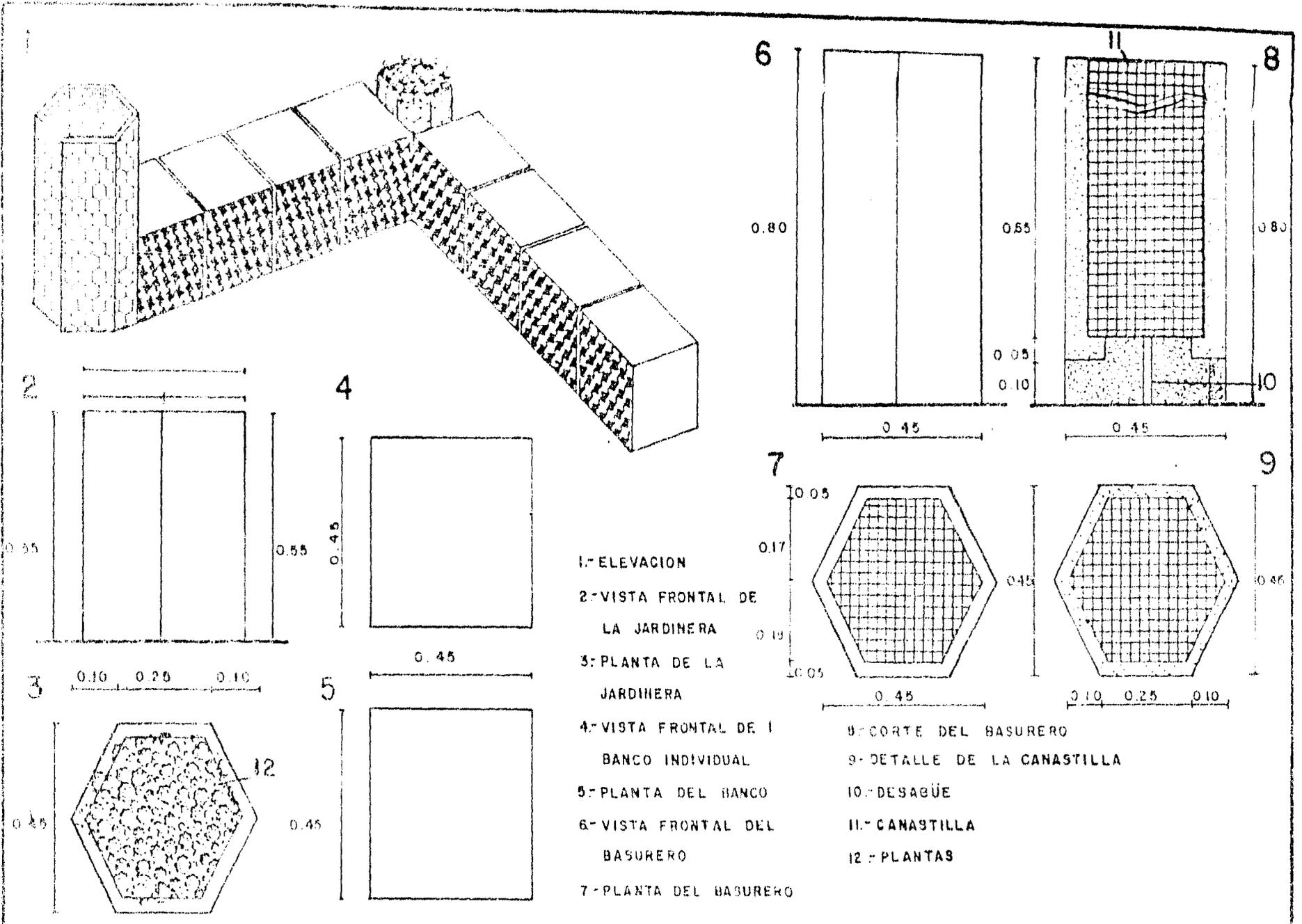


- 1- BANCA CON RESPALDO
 2- BANCA SIN RESPALDO
 3- BANCA-MESA
 a- FRONTAL
 b- LATERAL
 c- PLANTA



mobiliario

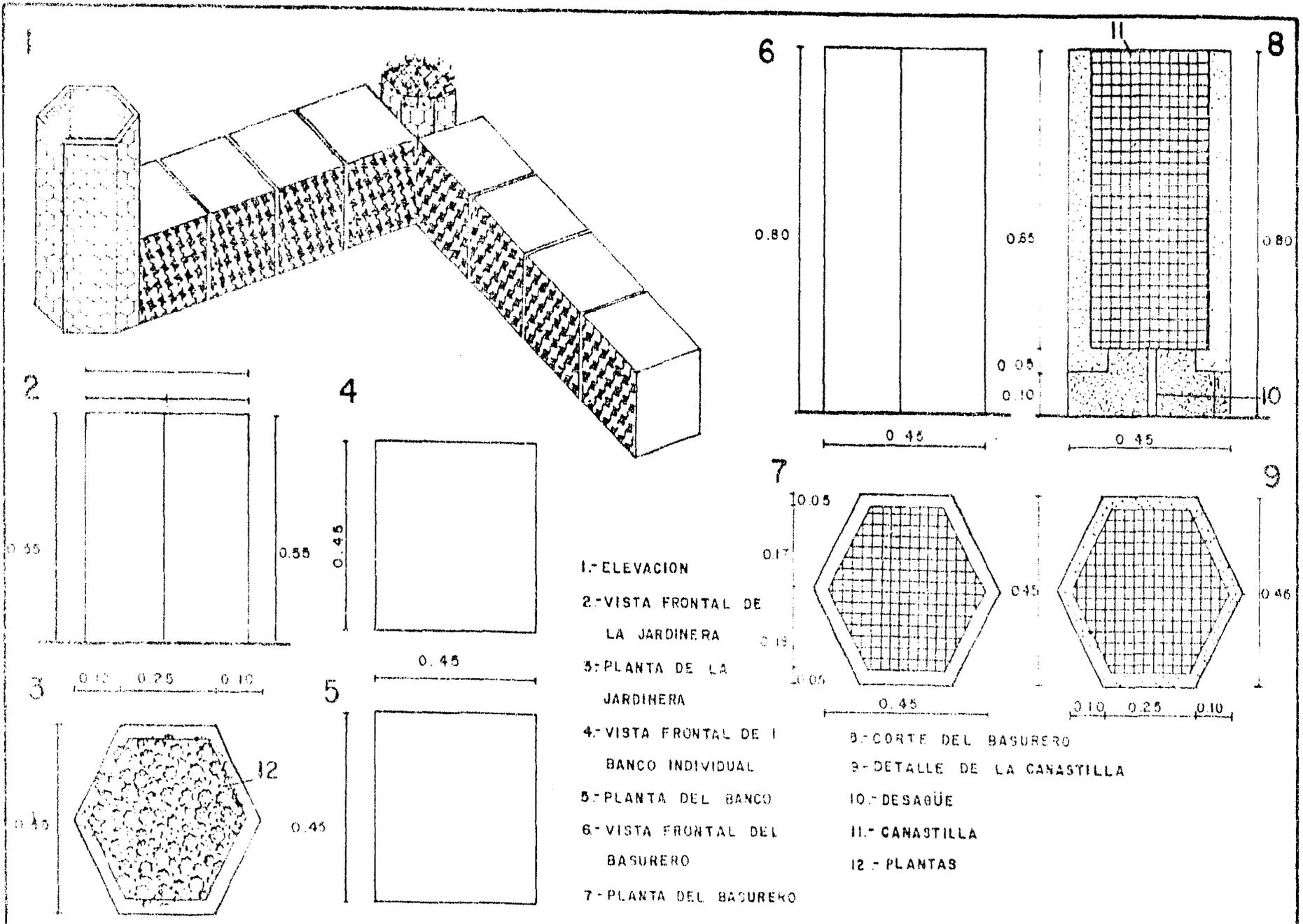
BANCA - JARDINERA - BASURERO





mobiliario

BANCA - JARDINERA - BASURERO





mobiliario

BANCA-CERCA ESPECIAL, CERCA PARA PLANTAS Y ARBOLES

BANCA-CERCA ESPECIAL

FINALIDAD:

- SENTARSE
- EMBELLECEER EL PARQUE

CARACTERISTICAS:

- ESTE EQUIPO SIRVE PARA SER EMPLEADA EN ZONAS CERCANAS A LOS JUEGOS INFANTILES, JUEGOS DE PELOTA Y ZONAS DE PATINAJE.
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE CERCAS FORMADAS POR CUBOS Y PRISMAS HEXAGONALES
- POR CADA 5 CUBOS, UN PRISMA HEXAGONAL.
- LA BANCA-CERCA ESTA DADA POR LOS CUBOS, EL PRISMA SIRVE COMO JARDINERA.
- ELEMENTOS PARA CONSTRUCCION EN SITIO.

INDICACIONES

1.- MATERIALES:

- CONCRETO COLADO CON TERMINADOS RUSTICOS.
- LA CAJA PARA PLANTAS ESTA HECHA CON PIEDRA ASFALTICA.

2.- MEDIDAS:

- ANOTADA

CERCA PARA PLANTAS Y ARBOLES

FINALIDAD:

- PROTEGER LAS PLANTAS Y ARBOLES.

CARACTERISTICAS:

- ELEMENTOS PARA LA CONSTRUCCION DE CERCAS PROTECTORAS PARA PLANTAS Y ARBOLES
- PUEDEN FUNCIONAR TEMPORADAS PARA PROTEGER PLANTAS O ARBOLES RECIEN PLANTADOS O PERMANENTE PARA LA PROTECCION DE FLORES
- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE RECES METALICAS FORMADAS POR FIGURAS GEOMETRICAS.

INDICACIONES

1.- MATERIALES:

- ASBESTO-CEMENTO, EXTRUIDOS Y MOLDEADOS.

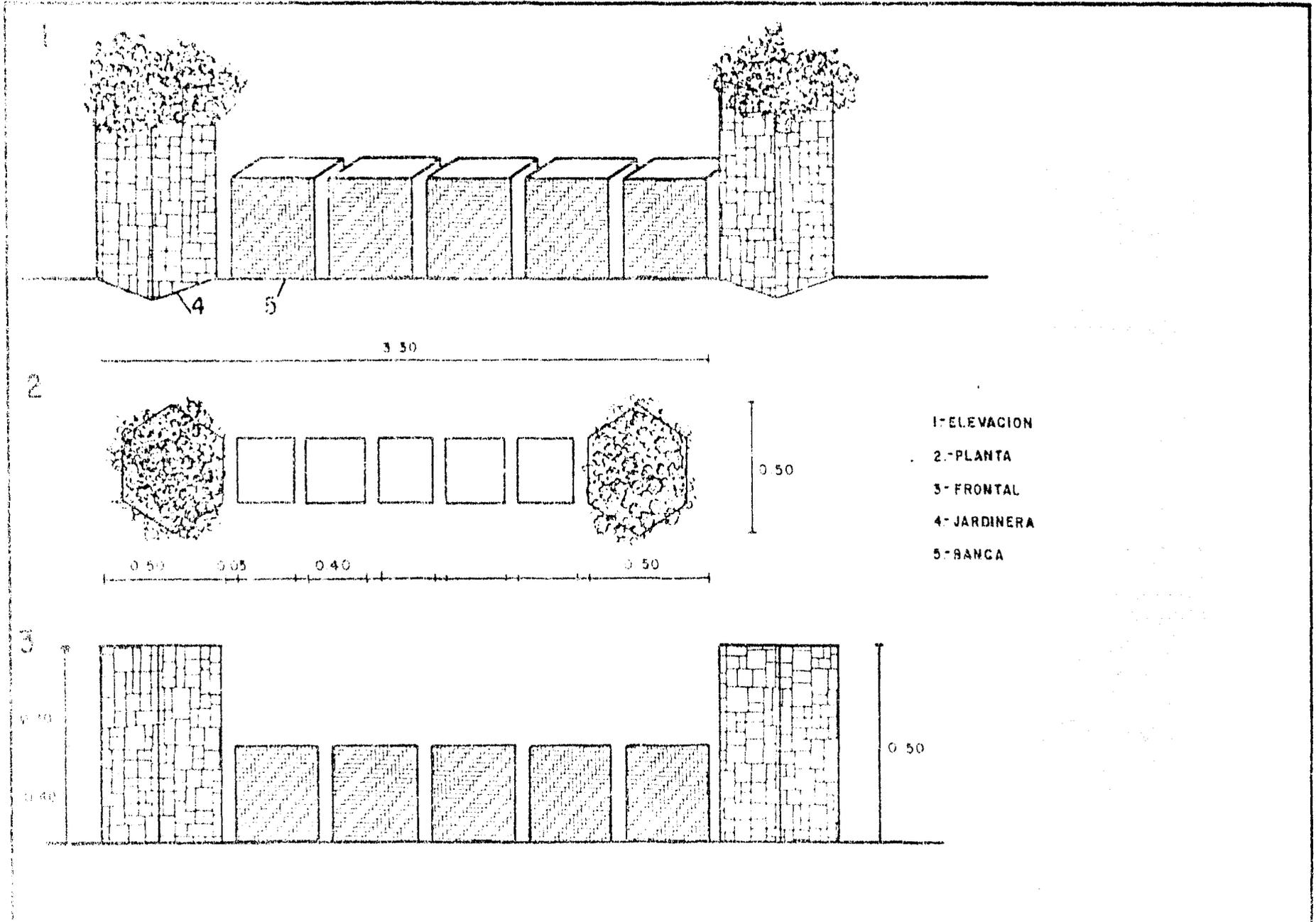
2.- MEDIDAS:

- SEGUN AREA DE PLANTAS Y ARBOLES



mobiliario

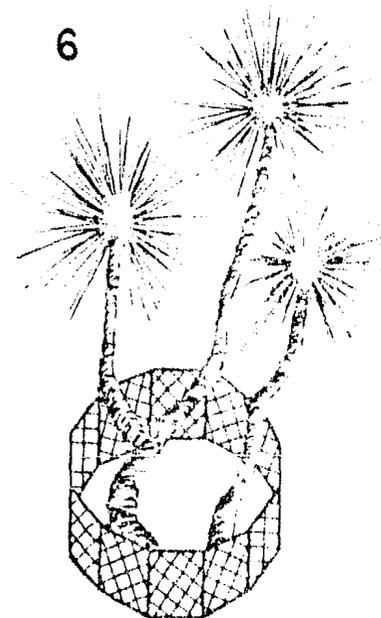
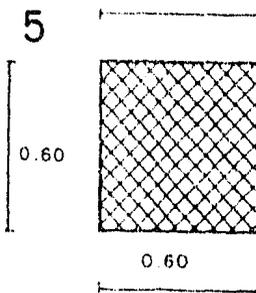
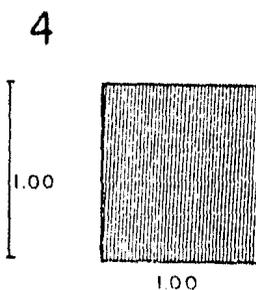
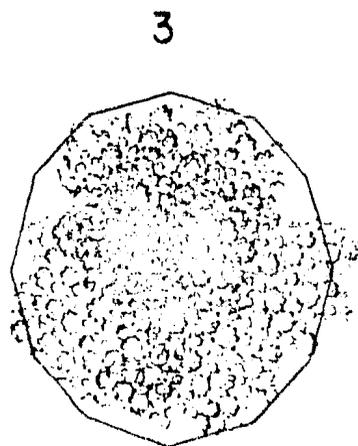
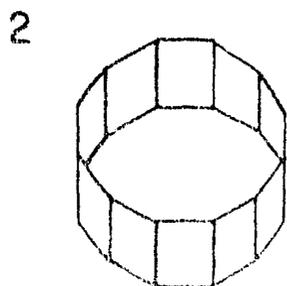
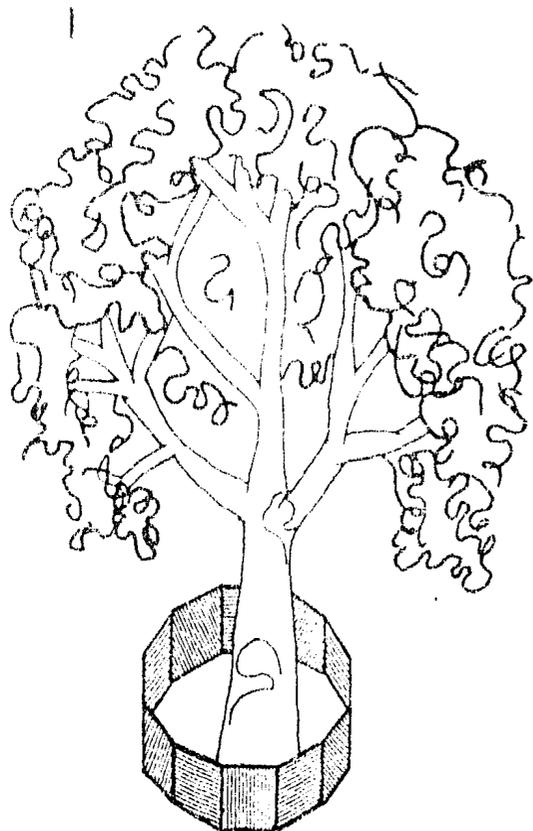
BANCA-CERCA ESPECIAL





mobiliario

CERCA PARA PLANTAS Y ARBOLES



1- CERCA PARA ARBOLES

2- ELEVACION

3- PLANTA

4- DETALLE DE LOS ELEMENTOS (árbol)

5- DETALLE DE LOS ELEMENTOS (plantas)

6- CERCA PARA PLANTAS



pavimento

PAVIMENTOS

FINALIDAD

- EMBELLECER EL PARQUE.

CARACTERISTICAS:

- SE PUEDEN HACER LOS DISEÑOS DE LOS PAVIMENTOS CON PIEZAS IGUALES, DISTINTAS Y CON REDES GEOMETRICAS.
- EN EL MODELO 1, EL PAVIMENTO ESTA DISEÑADO POR UNA RED GEOMETRICA COMPUESTA POR HEXAGONOS, CUADRADOS Y TRIANGULOS.
- EN EL MODELO 2, EL PAVIMENTO ESTA DISEÑADO POR HEXAGOMOS Y TRIANGULOS ISOSCELES UNIDOS PARA DAR LA FORMA DE UNA ESTRELLA.

INDICACIONES

1- MATERIALES:

- PIEZAS FABRICADAS EN BARRO PRENSADO.

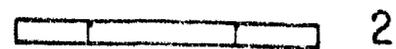
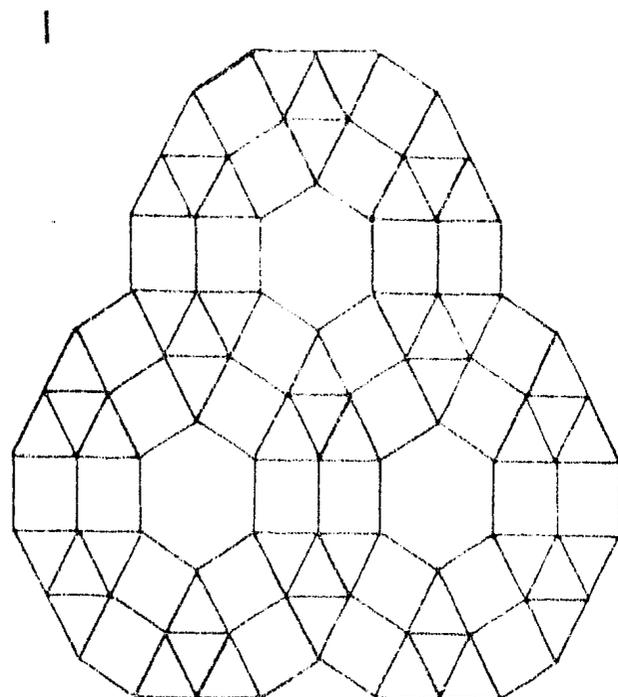
2- MEDIDAS:

- ANOTADA.

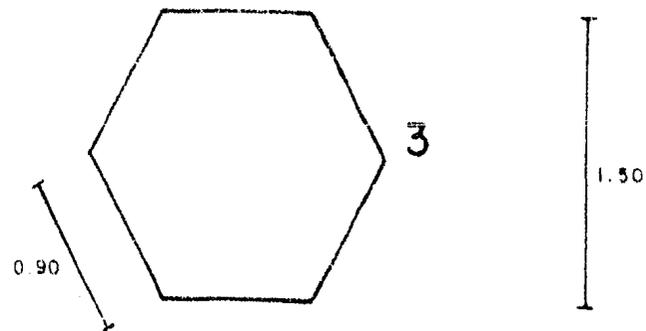


pavimentos

PAVIMENTO: I



2

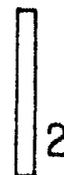
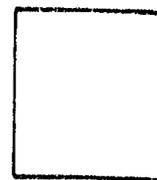


3

1.50

0.90

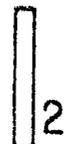
3



2

0.90

3



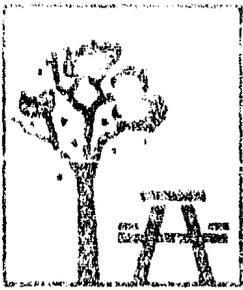
2

0.72

1- PATRON GEOMETRICO

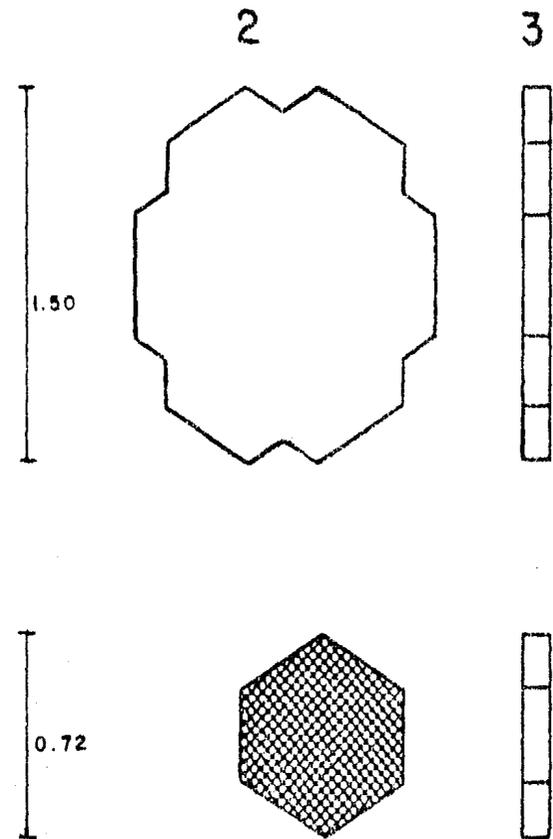
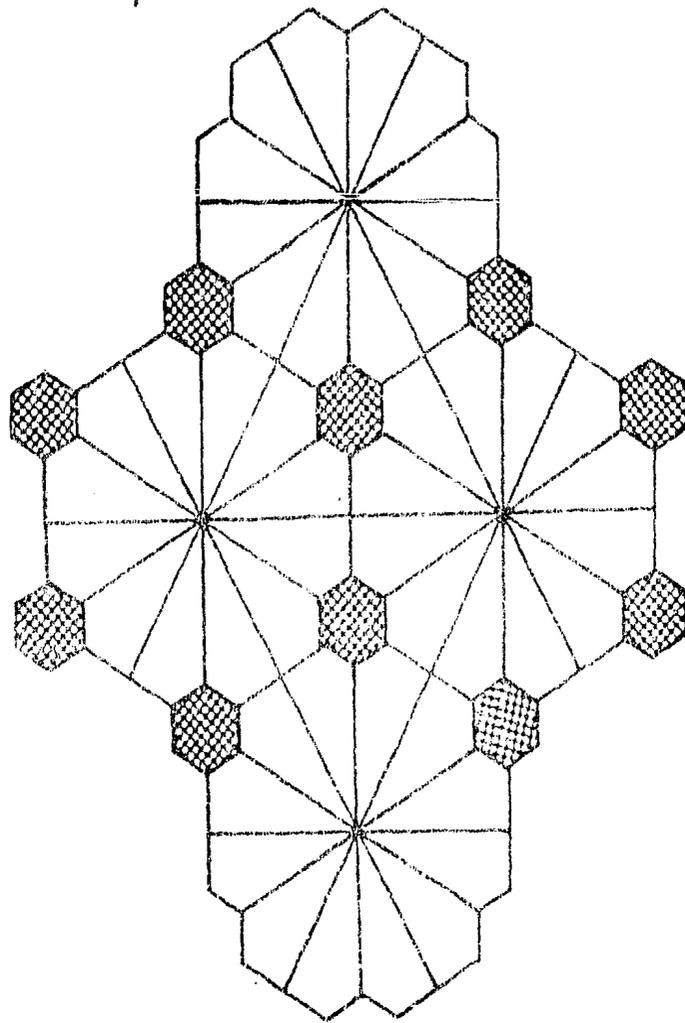
2- PLANTA DE LOS ELEMENTOS

3- ALZADO DE LOS ELEMENTOS



pavimentos

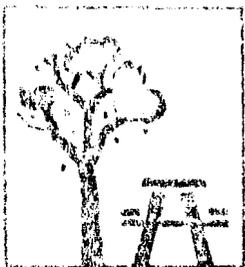
PAVIMENTO 2



1.- PATRON GEOMETRICO

2.- ALZADO DE LOS ELEMENTOS

3.- PLANTA DE LOS ELEMENTOS



unidad modular para venta

ALIMENTOS Y REFRESCOS - VENDEDORES AMBULANTES

FINALIDAD

- SATISFACER LAS NECESIDADES DEL USUARIO DURANTE SU ESTANCIA EN EL PARQUE

CARACTERISTICAS:

- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE ESTRUCTURAS POLIEDRICAS PARA UNIDADES MODULARES
- PARA LA UNIDAD DE ALIMENTOS Y REFRESCOS EL DISEÑO ES UN OCTAEDRO TRUNCADO TRUNCADO QUE CONTIENE 14 CARAS, 24 VERTICES Y 36 FILOS SE OBTIENE CORTANDO LOS 6 VERTICES DE UN OCTAEDRO Y SUSTITUYENDOLOS POR 6 CUADRADOS. DE LAS 14 CARAS 8 SON HEXAGONOS REGULARES Y 6 SON CUADRADOS.
- PARA LA UNIDAD DE VENDEDORES AMBULANTES EL DISEÑO ES DE UNA ESFERA.

INDICACIONES:

1- MATERIALES:

- CONCRETO ARMADO CON TERMINADOS RUSTICOS.

2- MEDIDAS:

- ANOTADA.



unidad modular para servicios

SERVICIOS

FINALIDAD

- SATISFACER LAS NECESIDADES DEL USUARIO DURANTE SU ESTANCIA EN EL PARQUE.

CARACTERISTICAS:

- DISEÑO Y CONSTRUCCION DE ESTRUCTURAS POLIEDRICAS PARA LAS UNIDADES MODULARES DE SERVICIOS: SANITARIOS, PRIMEROS AUXILIOS, TEATRO Y CENTRO ARTESANAL.
- EL DISEÑO DE SANITARIOS SON 2 PRISMAS HEXAGONALES UNIDOS POR UNO DE SUS VERTICES, SU VISION PLANA ES DE 2 CUADRADOS.
- EL DISEÑO DE PRIMEROS AUXILIOS ES DE UN TETRAEDRO QUE CONTIENE 4 CARAS REGULARES, 4 VERTICES Y 6 FILOS.
- EL DISEÑO DEL TEATRO ES UN DODECAEDRO QUE SE COMPONE DE PENTAGONOS REGULARES DE 5 LADOS. TIENE 12 CARAS, 20 VERTICES Y 8 FILOS.
- EL DISEÑO DEL CENTRO ARTESANAL ES EL DE UN ROMBI-CUBO-OCTAEDRO ES UN SOLIDO QUE CONTIENE 26 CARAS, 24 VERTICES Y 48 FILOS. DE LAS 26 CARAS 8 SON TRIANGULOS EQUILATEROS Y 18 SON CUADRADOS.

INDICACIONES

1.- MATERIALES:

- CONCRETO ARMADO CON TERMINADOS RUSTICOS.

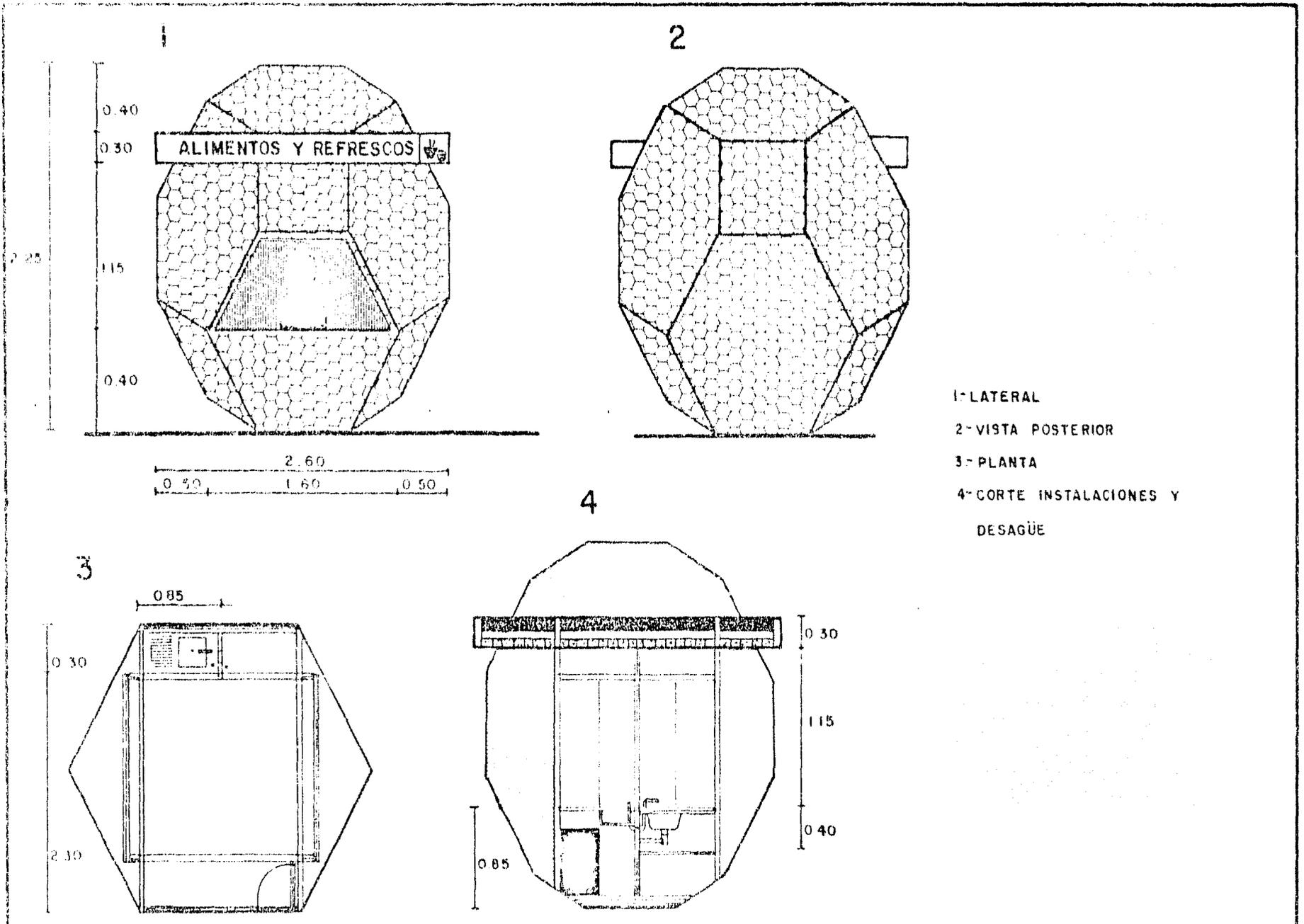
2.- MEDIDAS:

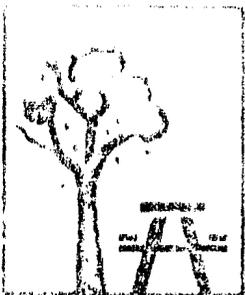
- ANOTADA.



unidad modular para venta

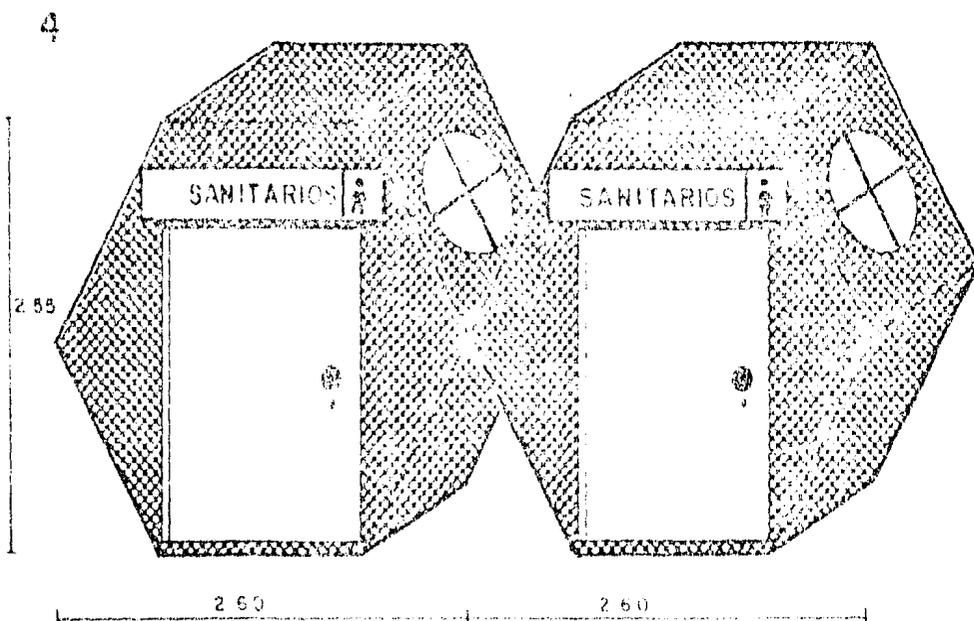
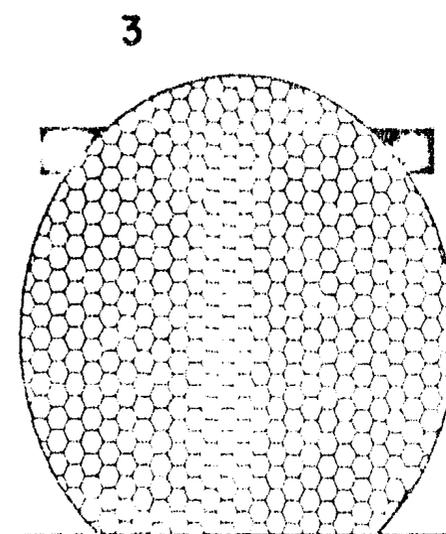
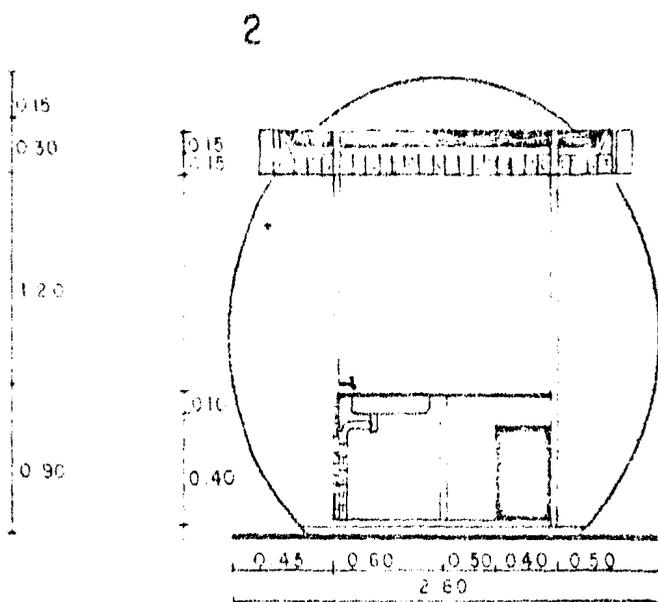
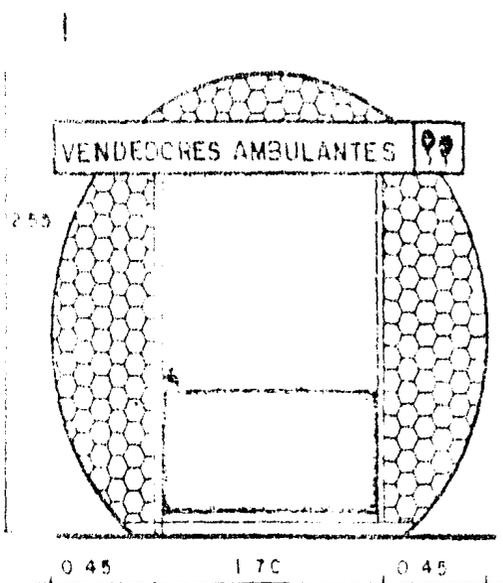
ALIMENTOS Y REFRESCOS





unidad modular para venta y servicios

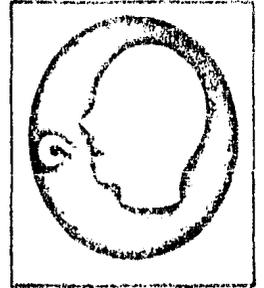
VENEDORES AMBULANTES Y SERVICIOS

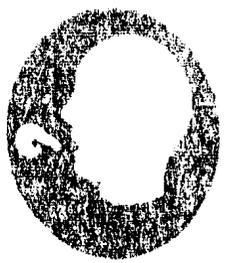


VENEDORES AMBULANTES:
1- FRONTAL
2- CORTE INSTALACIONES
3- VISTA POSTERIOR
4- SANITARIOS

soluciones

sistema de informacion





tipografía y elementos adicionales

TIPOGRAFIA

A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X

Y Z & \$ () * , ' - = / < >

á b c d é f g h i j k l m n

ñ ó p q r s t ú v w x y z

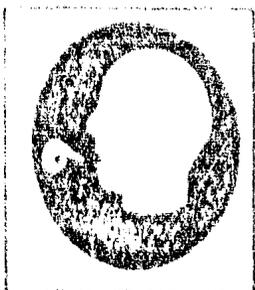
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Juegos
con Pelota

Juego Libre

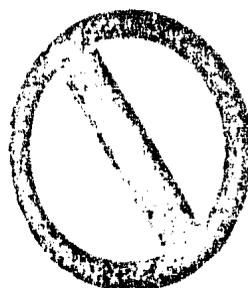
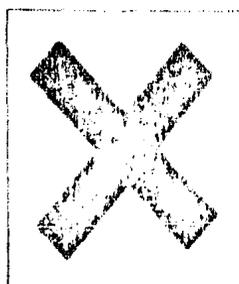
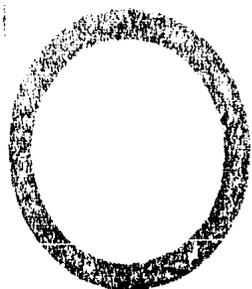
Teatro

LA TIPOGRAFIA ELEGIDA PARA EL SISTEMA DE INFORMACION ES LA HELVETICA MEDIUM, POR SU CONSISTENTE LEGIBILIDAD Y POR SUS CUALIDADES GRAFICAS, CLARIDAD Y DISEÑO. DEBEN SER DE DOS LINEAS COMO MAXIMO LOS LETREROS (VER EJEMPLOS) LA TIPOGRAFIA DEBE SER EMPLEADA PARA CUALQUIER TIPO DE LETRERO: PANELES DE SEÑALAMIENTO DIRECCIONAL, DE ZONIFICACION Y DISPLAYS ESPECIALES.

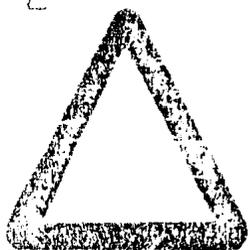


Tipografía y elementos adicionales

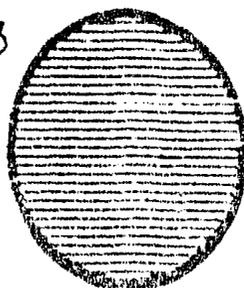
ELEMENTOS GRAFICOS ADICIONALES



2



3



HAY VARIOS TIPOS DE ELEMENTOS GRAFICOS ADICIONALES, AQUI PRESENTO LOS MAS USUALES EN LA RECREACION URBANA:

1- AREA RESTRICTIVA (6 POSICIONES)

2- AVISO

3- AREA PERMITIDA.

4- FLECHAS PARA SEÑALAMIENTOS:

a- HORIZONTAL-VERTICAL (4 POSICIONES)

b- DIAGONALES (4 POSICIONES)

4

a



b





displays especiales

FORMATOS DE USO GENERAL

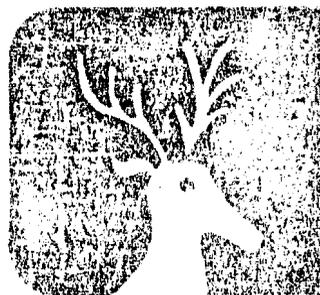
2



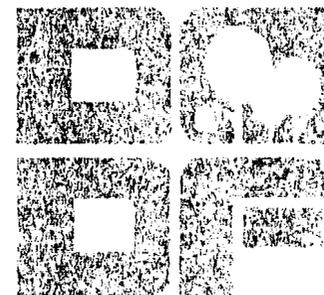
Parque De
Los Venados



Recreación
Metropolitana



Parque De
Los Venados



Recreación
Metropolitana

DISPLAYS DOBLE DE IDENTIFICACION DEL ESPACIO RECREATIVO.

MATERIAL:

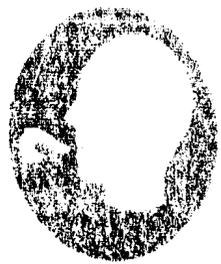
LAMINA PORCELANIZADA

GRAFISMOS IMPRESOS EN SCREEN PROCESS

MEDIDAS:

1º FORMATO RECTANGULAR, VERTICAL. 0.60 x 1.20.

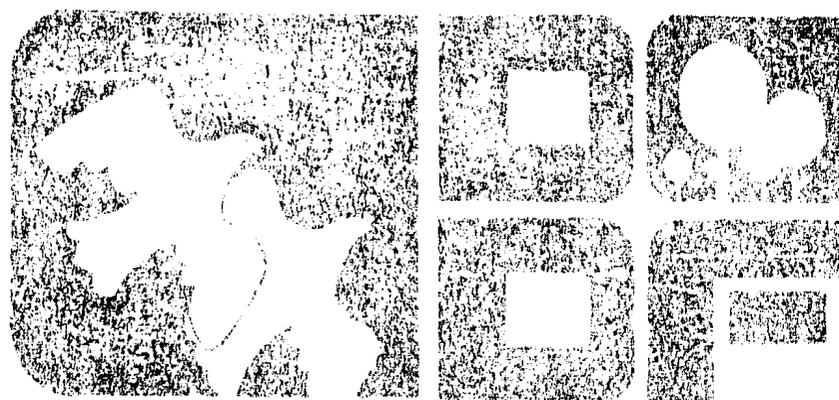
2º FORMATO RECTANGULAR, HORIZONTAL. 0.60 x 1.20.



displays especiales

FORMATOS DE USO GENERAL

Parque De Las Palomas



Recreación
Metropolitana

DISPLAY DOBLE DE IDENTIFICACION DEL ESPACIO
RECREATIVO.

FORMATO DE FORMA CUADRADA 120x120
IMPRESO EN SCREEN PROCESS SOBRE LAMINA
PORCELANIZADA.



displays especiales

LOCALIZACION E INSTALACION

FINALIDAD:

- INFORMAR
- ORIENTAR

CARACTERISTICAS:

- CUALIDADES VISUALES DEL SITIO, DIFERENCIACION Y CONTRASTE CON SUS ALREDEDORES, VISIBILIDAD DE PEATONES Y AUTOMOVILISTAS.
- PUNTOS DE MAXIMA VISIBILIDAD.
- DIMENSIONES DEL SITIO Y SU IMPORTANCIA DENTRO DEL CONTEXTO URBANO.
- UBICACION CON RESPECTO A LOS ACCESOS DEL ESPACIO RECREATIVO.
- HAY 2 TIPOS DE DISPLAYS DE IDENTIFICACION:
 - 4.- DE 1 CARA:
SE USAN SOBRE UN MURO O CERCA
 - 5.- DE 2 CARAS:
SE USAN SOBRE BANQUETAS, PLAZAS DE ACCESO.

INDICACIONES

1- MATERIALES:

- LAMINA PORCELANIZADA
- GRAFISMOS EN SCREEN PROCESS.

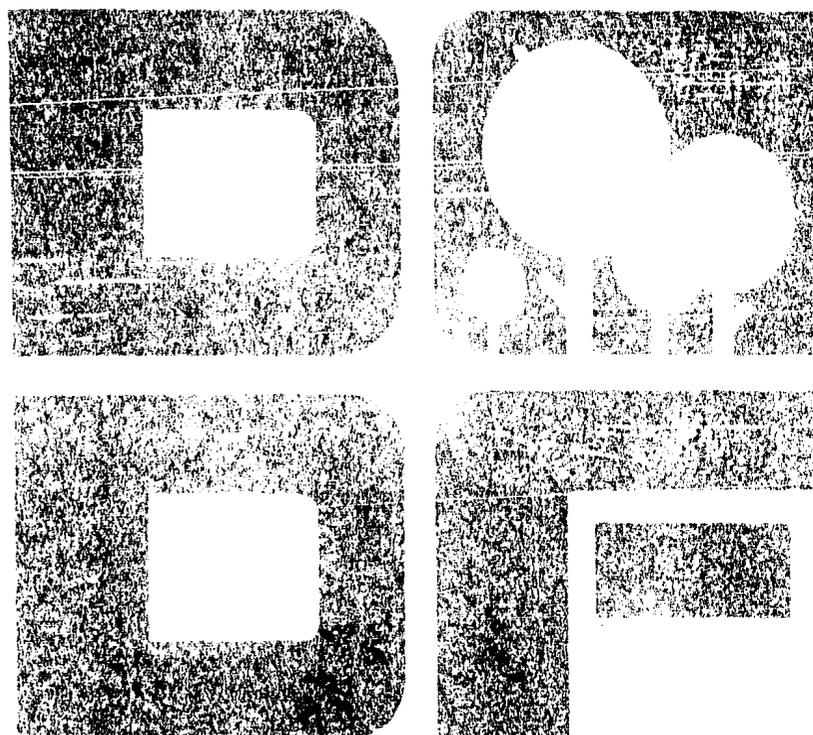
2- MEDIDAS:

ALTURA: 1.50 a 2.00



simbolos

SIMBOLO DE RECREACION METROPOLITANA

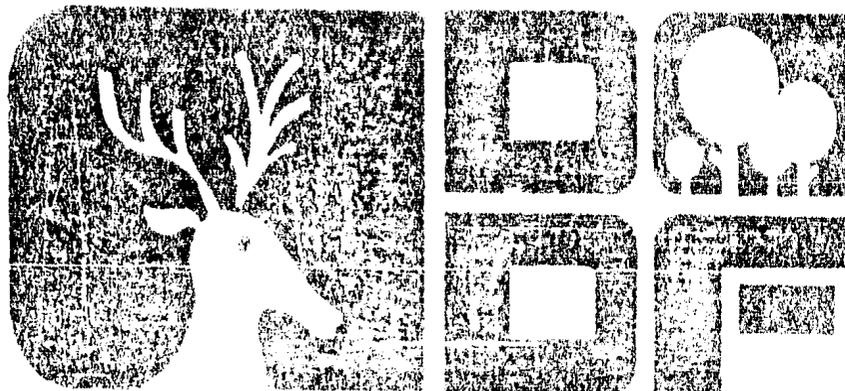


EL SIMBOLO DE RECREACION METROPOLITANA APARECE EN LA PARTE SUPERIOR IZQUIERDA DEL LOGOTIPO DEL DEPARTAMENTO DEL DISTRITO FEDERAL, ESTE SIMBOLO RESERVA TA LAS ZONAS RECREATIVAS URBANAS DEBE SER USADO SIEMPRE EN UNION AL LOGOTIPO DE LOS LUGARES DONDE SE REQUIERA IDENTIFICACION DE EL ESPACIO RECREATIVO ESTE SIMBOLO TIENE COMO FINALIDAD IDENTIFICAR LOS ESPACIOS RECREATIVOS DE LA CIUDAD DE MEXICO



símbolos

SIMBOLOGIA DE IDENTIFICACION DEL ESPACIO RECREATIVO URBANO



EJEMPLOS DE SIMBOLOS UNIDOS AL SIMBOLO
DE RECREACION METROPOLITANA

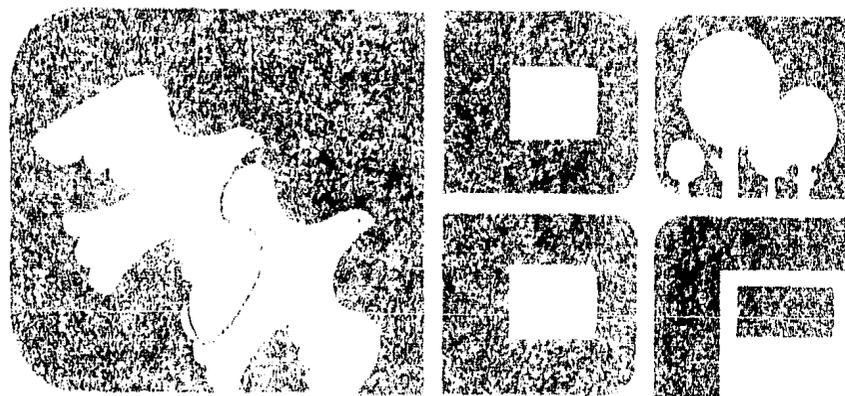
1- PARQUE LOS VERADOS.

MEXICO, D.F. (ESPACIO RECREATIVO
EXISTENTE.)

2- PARQUE LAS PALOMAS

(ESTE ESPACIO RECREATIVO NO EXISTE,
PERO ES UNA IDEA.)

2





símbolos

SIMBOLOGIA DE SERVICIOS Y DE ACTIVIDADES RECREATIVAS

FINALIDAD

- INFORMAR
- ORIENTAR

CARACTERÍSTICAS:

- ESTA SIMBOLOGIA ESTA DISEÑADA PARA LA IDENTIFICACION DE LOS SERVICIOS, DE LAS ZONAS DONDE ESTOS PUEDAN LOCALIZARSE Y DE LAS ZONAS DE JUEGO ESPECIFICAS EN EL INTERIOR DEL ESPACIO RECREATIVO
- LOS SIMBOLOS DEBEN SER EMPLEADOS DE ACUERDO A LOS FORMATOS QUE SE TIENEN ESTABLECIDOS TANTO EN SEÑALAMIENTOS DIRECCIONALES COMO DE ZONIFICACION.

INDICACIONES

1- MATERIALES:

- IMPRESOS EN SCREEN PROCESS SOBRE UNA SUPERFICIE PREVIAMENTE PINTADA. (DE PREFERENCIA LAMINA PORCELANIZADA)
- POSTES ANCLADOS EN CONCRETO COMO ELEMENTO DE SOPORTE.

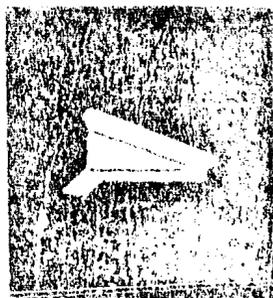
2- MEDIDAS:

- DIMENSION MENOR: 15 cm. x 15 cm.
- MAYOR: 30 cm. x 30 cm.



símbolos

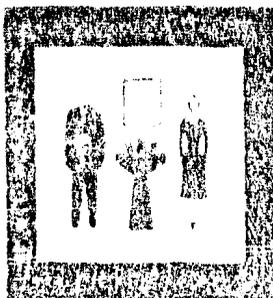
SIMBOLOGIA DE SERVICIOS



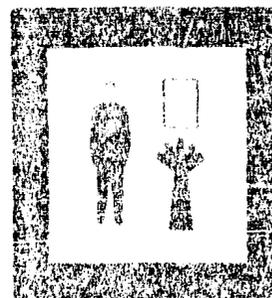
1



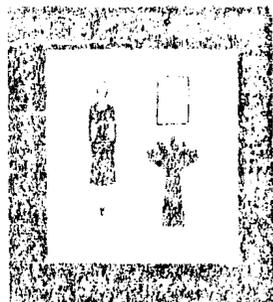
2



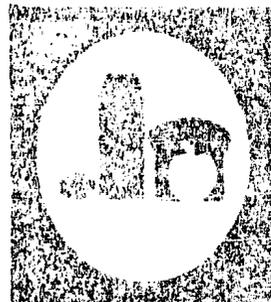
3



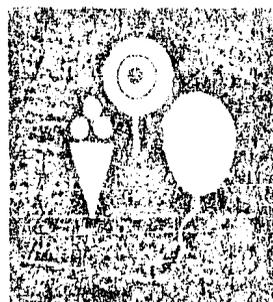
4



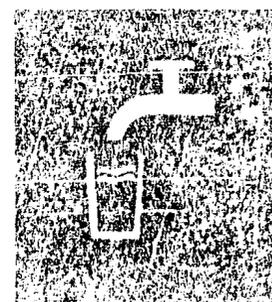
5



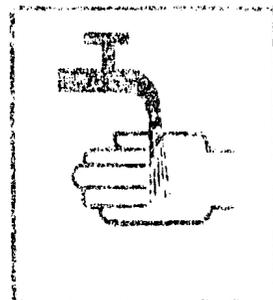
6



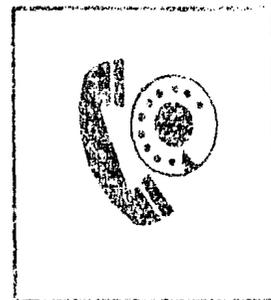
7



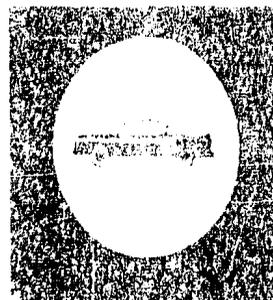
8



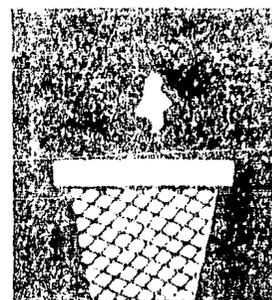
9



10



11



12

13 VIGILANCIA

14 PRIMEROS AUXILIOS

15 SANITARIOS

16 SANITARIOS HOMBRES

17 SANITARIOS MUJERES

18 ALIMENTOS Y BEBIDAS

19

20 VEREDORES REGULARES

21

22 AGUA POTABLE

23 AGUA NO POTABLE

24 TELEFONO

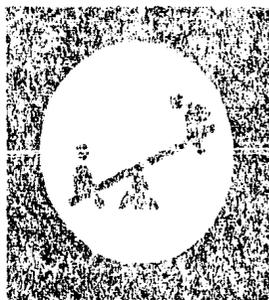
25 ESTACIONAMIENTO

26 BARRERA

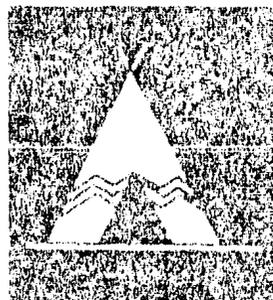


símbolos

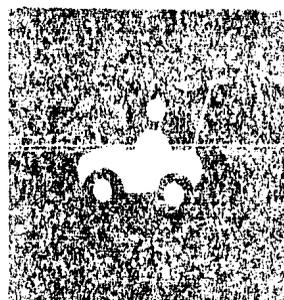
SIMBOLOGIA DE ACTIVIDADES RECREATIVAS



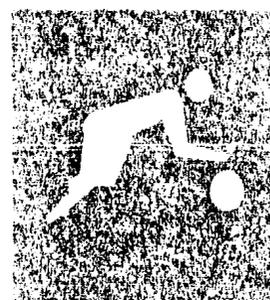
1



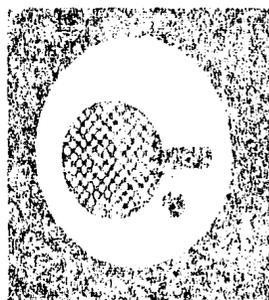
2



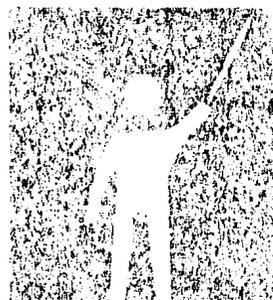
3



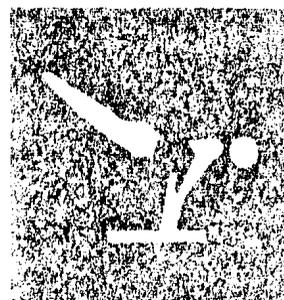
4



5



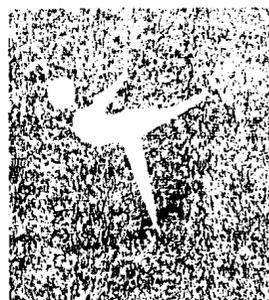
6



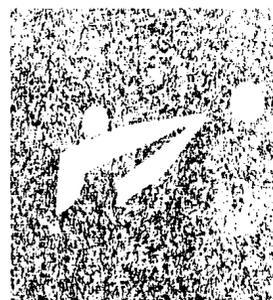
7



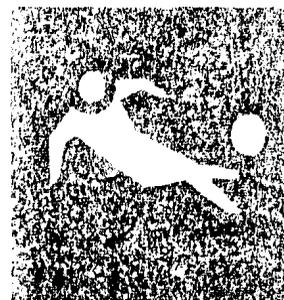
8



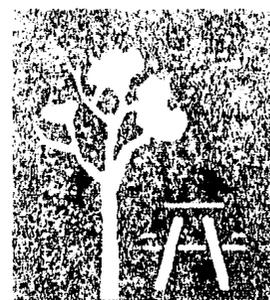
9



10



11



12

13 JUEGOS INFANTILES

14 JUEGOS DE ASADORA

15 JUEGO LIBRE

16 JUEGOS CON PELotas

17 JUEGOS DE MANO

18 JUEGOS ACTIVOS

19 JUEGOS DE ACTIVIDAD

20 FÍSICO-ATLÉTICA

21 BICICLETAS

22 ZONA PARA PATINAR

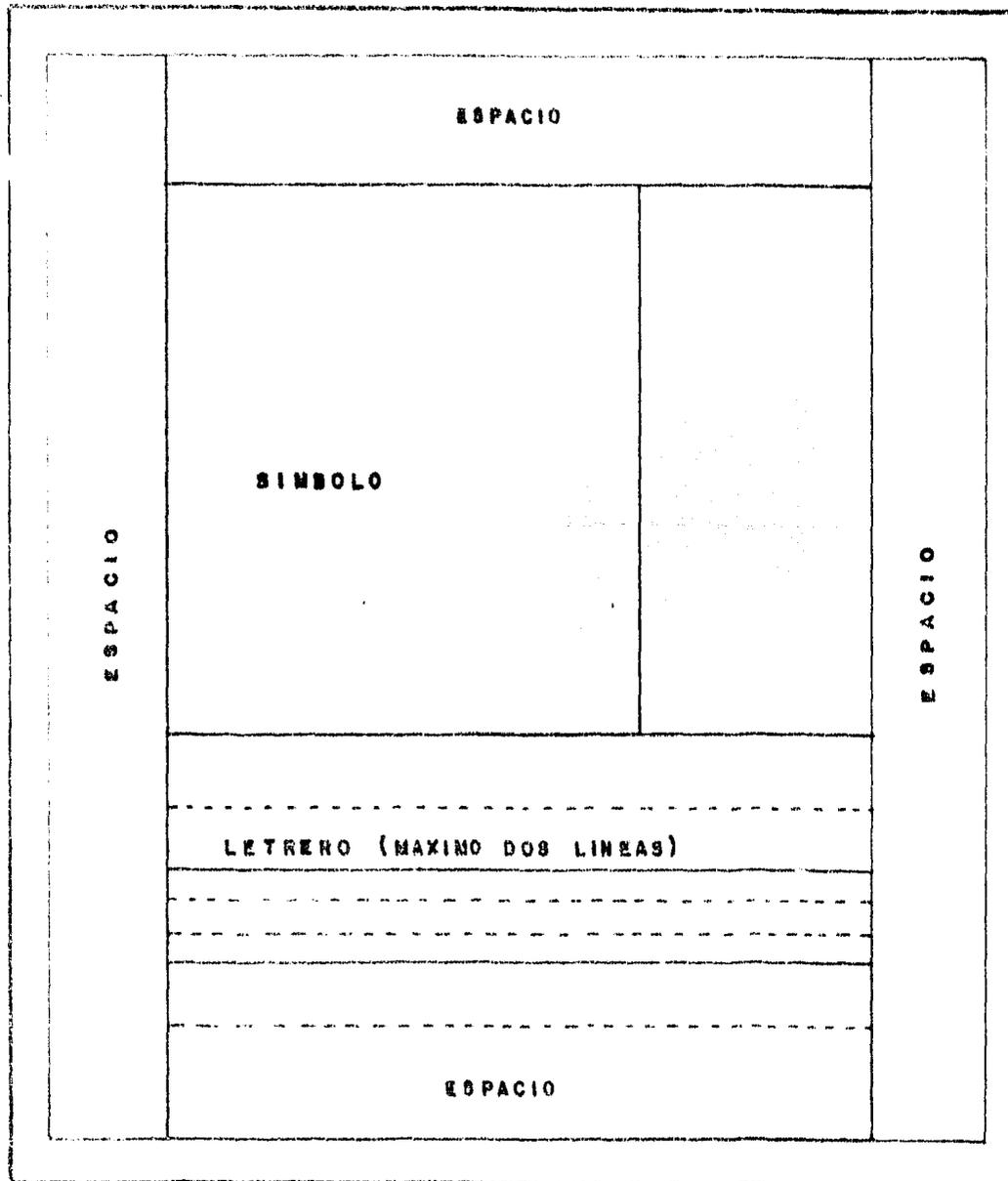
23 ZONA DE VOLEIBOL

24 ZONA DE FUTBOL

25 ZONA PARA PIC-NIC

señalamientos

ZONIFICACION: Formatos de uso general.



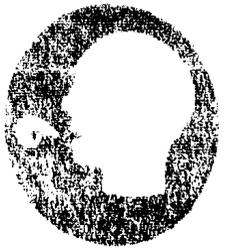
LOS SEÑALAMIENTOS DE ZONIFICACION SE EMPLEAN PARA LA IDENTIFICACION DE ZONAS RECREATIVAS Y DE SERVICIOS EN EL INTERIOR DEL ESPACIO RECREATIVO. SE APLICA A PANELES CUYA CODIFICACION ES:

ROJO: ACTIVIDADES RECREATIVAS

AZUL: SERVICIOS.

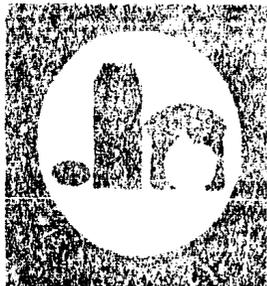
EL FORMATO PRESENTADO A LA IZQUIERDA ES DE 60 x 60 cms.

SIMBOLO Y LETRERO DE COLOR BLANCO SOBRE EL FONDO DE COLOR.

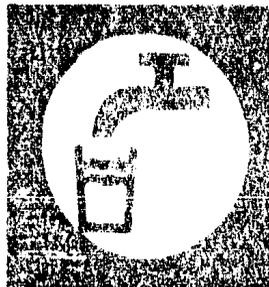


señalamientos

ZONIFICACION: Servicios Y Actividades Recreativas

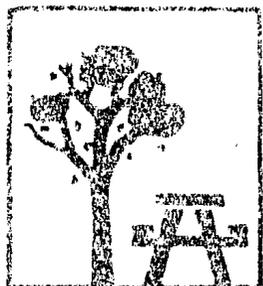


**Alimentos y
Refrescos**

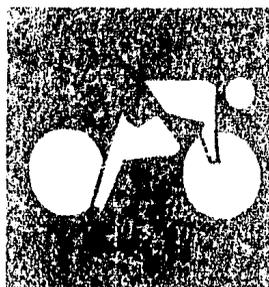


**Agua
Potable**

EJEMPLOS DE ZONIFICACION SERVICIOS

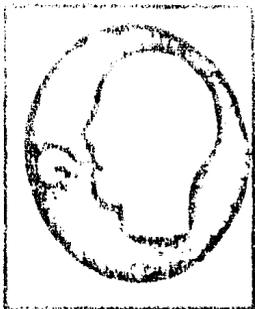


Picnic



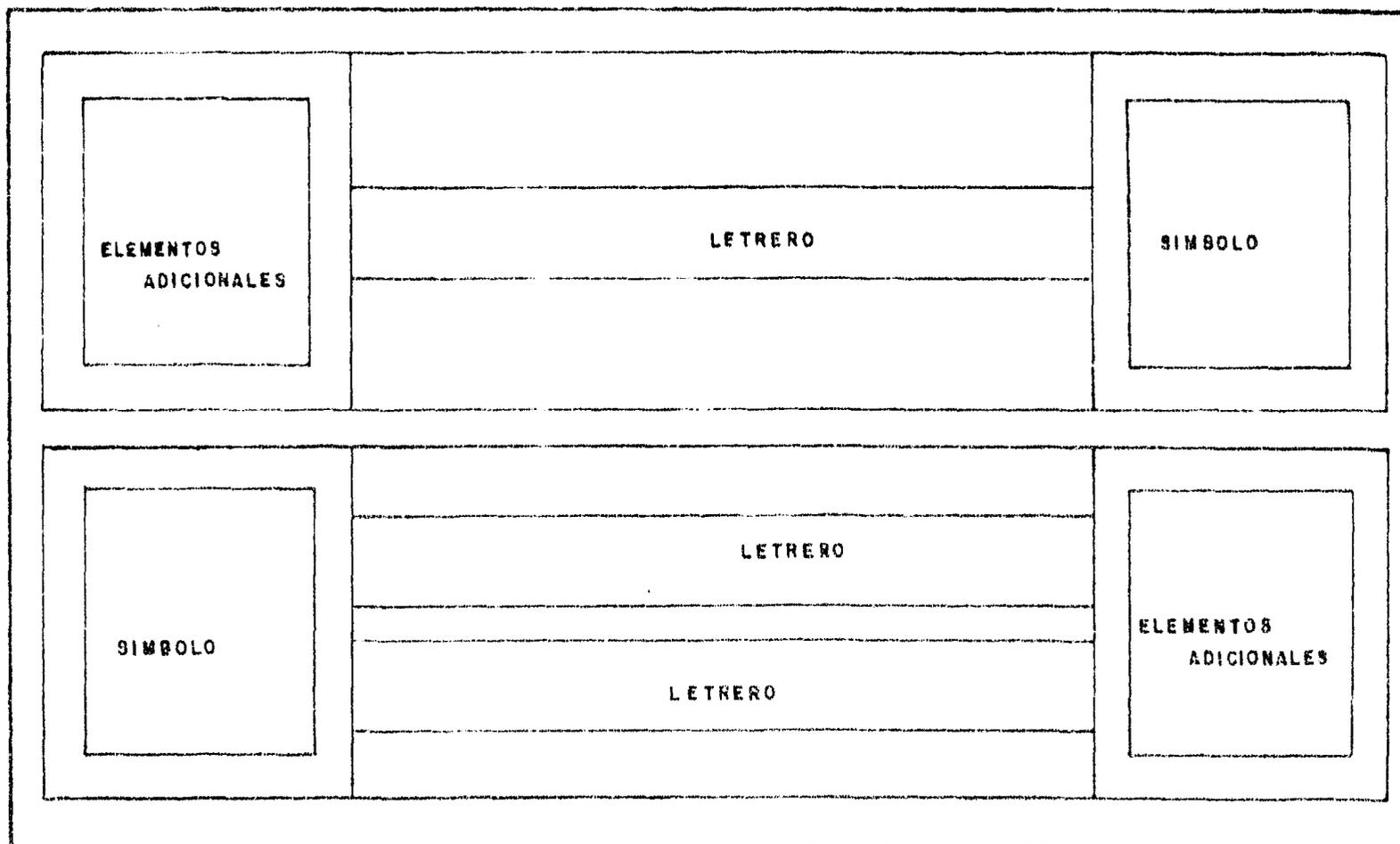
Bicicletas

ACTIVIDADES RECREATIVAS



señalamientos

DIRECCIONALES: Formatos de uso general



LOS SEÑALAMIENTOS DIRECCIONALES TIENEN LAS MISMAS CARACTERISTICAS DE ZONIFICACION.

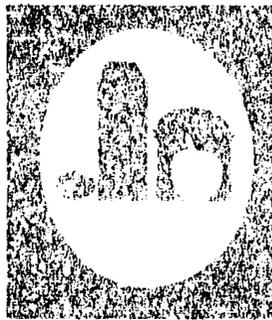
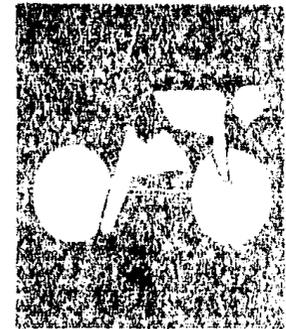


señalamientos

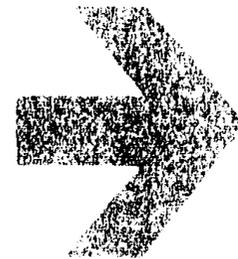
DIRECCIONALES: Servicios y Actividades Recreativas

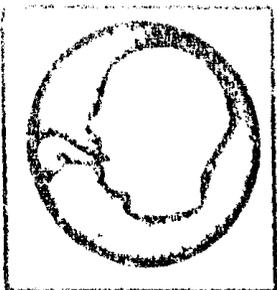


Bicicletas



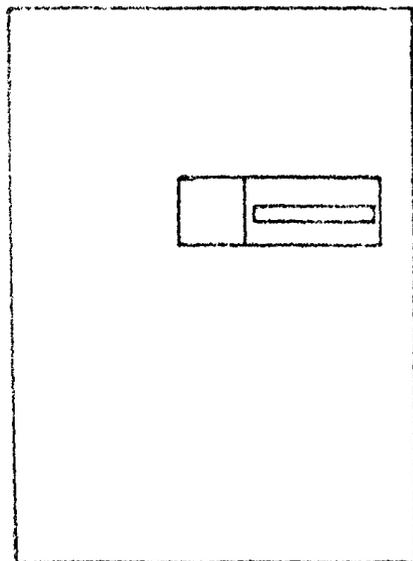
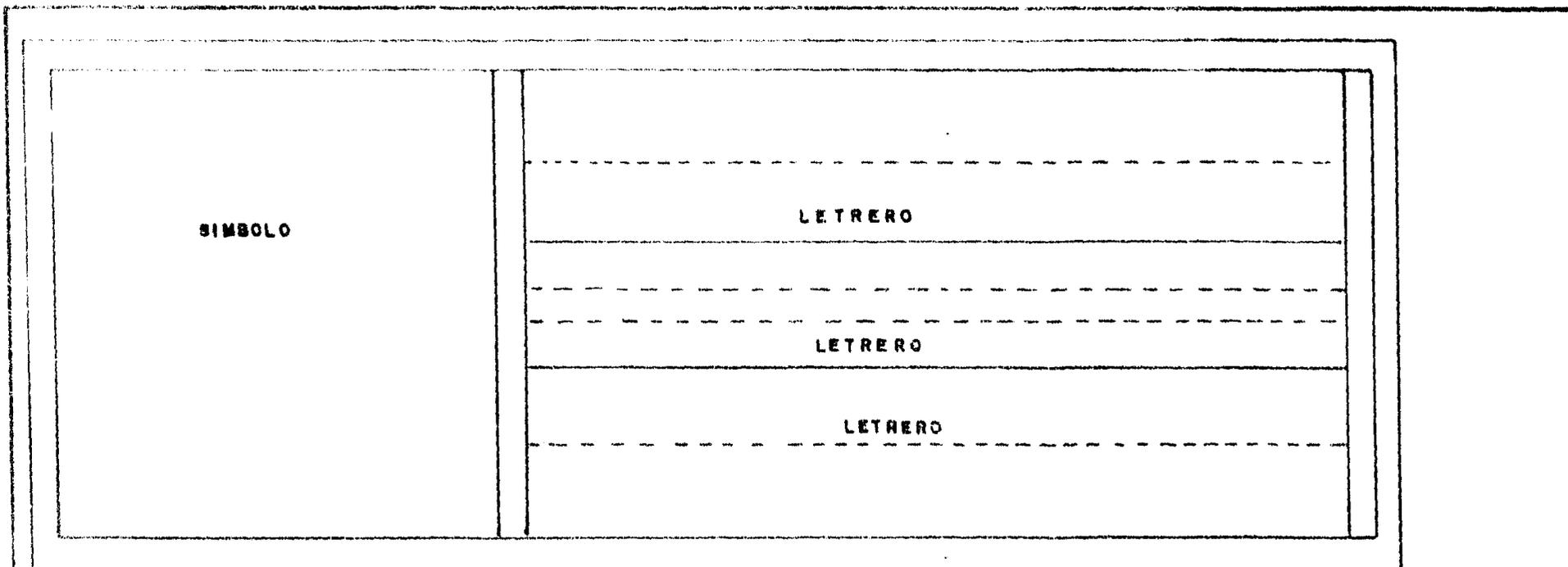
Alimentos y
Refrescos





señalamientos especiales

SEÑALAMIENTOS: Puertas, Formatos de uso general



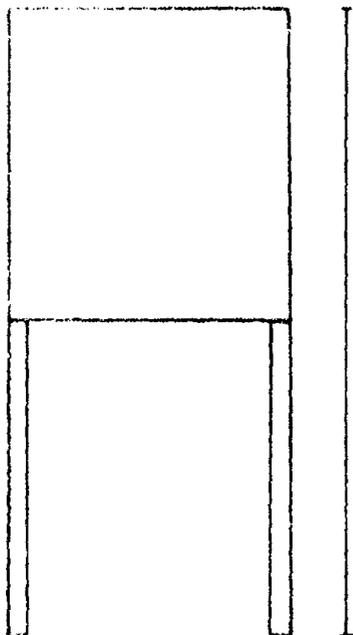
EL FORMATO QUE SE EMPLEA ES DE 46x180mm.
EL SIMBOLO DEBE SER COLOCADO AL CENTRO
DE LA HOJA DE LA PUERTA, A UNA ALTURA DE
1.350mm. A PARTIR DE LA INFERIOR DEL SIM-
BOLO Y EL LETRERO HACIA EL LADO DONDE SE
ABRE LA PUERTA.



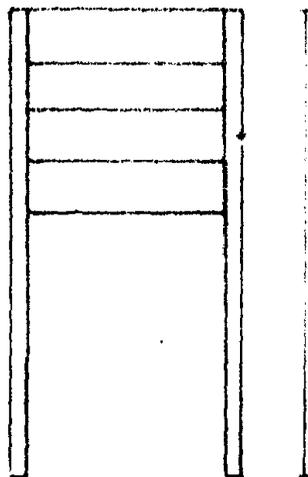
señalamientos especiales

SISTEMA DE SEÑALAMIENTOS

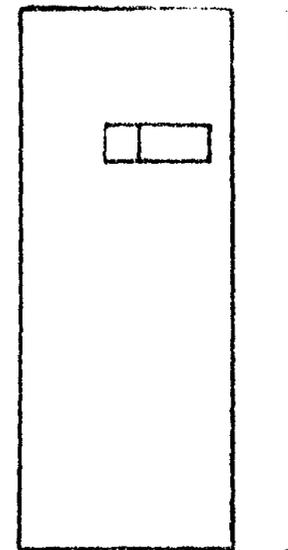
1



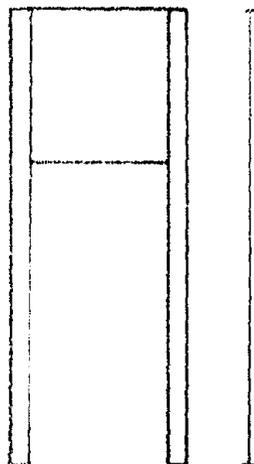
2



3



4



1: DISPLAYS ESPECIALES DE 1 CARA

2: SEÑALAMIENTOS DIRECCIONALES DE 1 CARA

3: SEÑALAMIENTOS EN PUERTAS DE 2 CARAS

4: ZONIFICACION DE 1 CARA

conclusiones

CONCLUSIONES

En este estudio no fué ni ha sido mi intención cambiar los elementos actuales de la recreación--urbana; sino más bien mi interés fundamental como artista visual fué en la necesidad de establecer un programa básico que surgiera de la investigación y de las consideraciones preliminares, -- para coadyuvar en los problemas urbanos de la ciudad de México.

Mi interés nació de la preocupación de que rara vez el Artista Visual participa en los proble --mas de arte urbano; es como si el arte estuviera relegado a un segundo plano, es decir como si -- su finalidad fuera nada más el de crear una obra para ser observada y admirada. Cuando también -- se puede explorarla: jugando; aquí el punto principal del tema de mi tesis: "Crear elementos es--cultóricos como elementos de juego para los niños".

Opino que con los elementos escultóricos como elementos de juego, el niño aprende, jugando a co--nocer las figuras geométricas en todas sus formas y manifestaciones.

El arte debería ser un factor de la realización del hombre como tal. Es por esto que el objeto --plástico contemporáneo deberá contener en sí un diseño que permita su multiplicación sin perder--su calidad de objeto. Hay que crear obra que sea capaz de conservar los elementos básicos de su--existencia estética, su calidad de objeto y no de elemento.

Concebir un diseño que sea capaz de penetrar múltiples espacios, que su cualidad sea tal que pue --da integrarse a estos espacios y aún dentro de ellos, crear conflicto, exigir de quien los obser --va la necesidad de otro espacio, esta es la principal razón de mis elementos escultóricos.

Los resultados que se han presentado en este trabajo son parte de una investigación sobre los di --versos aspectos que conforman el problema recreativo urbano; muchos de estos problemas están ex--puestos como alternativas y posibilidades de realización. El efecto de lo que esto pueda tener --

va más allá que la distracción de los adultos, la diversión de los niños y la creación de una nueva imagen urbana.

Vivir en una armonía formal provocaría necesariamente una armonía social y es el rompimiento de esta armonía una de las causas de la fealdad de los conglomerados urbanos en la actualidad.

Plantear nuevas posibilidades de regeneración a las estructuras urbanas, que puedan garantizar en un momento dado una mejor convivencia en las ciudades; un lugar de encuentro entre las generaciones de los padres y de los niños; un lugar para encontrar el mundo interior y exterior de la vida individual y colectiva.

Todo lo anterior, lo he tomado de la actividad cotidiana a través de estructuras que al contacto con el que la percibe le transmitan su dinamismo, ya sea en forma de sonidos, movimiento, brillo, color, etc.; de manera que distraiga al que él manipula como al que observa. Esto provoca distracción y contacto entre el medio ambiente y las personas.

Todas las ideas que he expuesto a lo largo del estudio tienen como finalidad experimentar, observar, analizar un problema existencial del hombre en el medio urbano y proporcionar soluciones o alternativas de la misma que deben evolucionar para crear un medio ambiente humanizado.

A pesar de las numerosas revisiones que realice en diferentes etapas del estudio fué difícil -- comprender el problema recreativo a partir de patrones de conducta, actuales del ser humano; pero a la larga fué beneficioso porque llegue a comprender mejor los problemas existenciales de la comunidad.

bibliografia

BIBLIOGRAFIA

1. A. Plazola Cisneros y A. Plazola Anguiano, ARQUITECTURA HABITACIONAL, Editorial Limusa, México - 1980.
2. C. Norberg y Schulz, Nuevos Caminos de la Arquitectura: EXISTENCIA, ESPACIO- Y ARQUITECTURA, Editorial Blume, Milanesado 21-23, Barcelona - 1970.
3. B. Gallión y S. Eisnes, URBANISMO, PLANIFICACION Y DISEÑO, Editorial Blume, - Barcelona 1972.
4. Domingo García Ramos, PRIMEROS PASOS DEL DISEÑO URBANO, Escuela Nacional de Arquitectura, UNAM, México - 1968.
5. A. Plazola Cisneros y A. Plazola Anguiano, NORMAS Y COSTOS DE CONSTRUCCION, - Editorial Limusa, México - 1980.
6. A. Lederman y A. Trashel, PARQUES INFANTILES Y CENTROS RECREATIVOS, Editorial Blume, Barcelona España - 1968.
7. John Philips, LOS ORIGENES DEL INTELECTO SEGUN PIAGET, Editorial Fontanella, Sn. Barcelona, España 1970.
8. Susana Millar, THE PSICOLOGY OF PLAY, Penquin Books LTD Great Britain - 1971.

9. Jean Piaget, PLAY, DREAMS AND IMITATION IN CHILDHOOD, The Norton Library W.W.
10. Richard Dattner, DISEÑANDO PARA JUGAR, Van Nostrand Reinhold Co. U.S.A. - 1969
11. Keith Critchlow, ORDER IN SPACE, The Viking Press. N.Y., U.S.A. - 1969
12. B. Whitaker y K. Browne, PARKS FOR PEOPLE, Seeley Service Co. London, England-1971.
13. Henry Dreyfuss, SYMBOL SOURCEBOOK, Mc, Graw-Hill Book Company, U.S.A. - 1972.
14. Adesing Centre Publication, ENVIROMENTAL PLANNING FOR CHILDREN'S PLAY, London,- England - 1967.
15. Henry Dreyfuss, DESINGNING FOR PEOPLE, Simon & Schuster, Inc. - 1955
16. Robert Scott, FUNDAMENTOS DEL DISEÑO, Editorial Víctor Lerú, 4o. Edición - 1980.
17. Kurt Koffka PRINCIPIOS DE LA PSICOLOGIA DE LA FORMA, Editorial Paidos, Buenos - Aires.
18. Henry Dreyfuss, MEASURE OF MAN, Whitney Library of Desing- 1967

19. Ray Murray, MANUAL DE TECNICAS PARA DIRECTORES ARTISTICOS Y DISEÑADORES, Editorial - Gustavo Gili, S.A., Barcelona, España - 1980.
20. Johannes Itten, DESIGN AND FORM, The Basic Course at the Bauhaus, Editorial Mc' Graw Hill, Nueva York - 1968.
21. H.V. Baravalle, GEOMETRY, At the Junior High School Grades and the Waldorf School -- Plau, Adelphi College, Garden City, New York, U.S.A.
22. J. Hambridge, THE ELEMENTS OF DYNAMIC SYMMETRY, Dover, New York U.S.A.
23. J.S. Hails and E.J. Hopkins, SOLID GEOMETRY, Oxford University Press, U.S.A. - 1957
24. T.B. Nichols and N. Keep, GEOMETRY OF CONSTRUCCION, Macnillan, London - 1966
25. D. Hilbert and S. Cohnvesson, GEOMETRY AND THE IMAGINATION, Chelsea, New York, U.S.A. 1952.