



300603 14
2eje.

universidad la salle
ESCUELA MEXICANA DE ARQUITECTURA
INCORPORADA A LA U.N.A.M.

LUDOTECA DE MEXICO
La nueva regla del juego
DELEGACION ALVARO OBREGON

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

ARQUITECTO

PRESENTA:

MA. DEL ROCIO GONZALEZ CONTRERAS

DIRECTOR DE TESIS:

ARQ. VALDIVIA DE ALBA JESUS

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

MEXICO, D.F.

1994



Universidad Nacional
Autónoma de México



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 está 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.

sinodales

ARQ. VALDIVIA DE ALBA JESUS

ARQ. ESCALANTE ARRIATA RAFAEL

ARQ. CARLOS GONZALEZ

ARQ. IRIGOYEN REYES PEDRO

ARQ. MENDIOLA GOMEZ FRANCISCO

INDICE

1.

INTRODUCCION

La Ludoteca una proposición nueva 1

2.

OBJETIVOS

El juego , un interés global 5

3.

EL NIÑO

México es un país con muchos niños , tienen derecho a una buena educación, al descanso, al afecto, a la protección y por supuesto a !
JUEGO. 9

4.

EL JUEGO

Jugar es la actividad más importante en los niños, la principal, ya que jugando los niños descubren como es el mundo en que viven y al jugar expresan sus sentimientos, sus necesidades, sus dudas y su creatividad.

..... 10

5.

OCIO Y DIVERSION

5.1 El tiempo libre
..... 14

5.2 Del Juego al Aprendizaje
..... 17

6.

HISTORIA DE LA LUDOTECA

" La palabra Ludoteca designa un centro de préstamo de juegos y juguetes". Habrá quien prefiera el término " Jugueteca".

..... 20

7.

ESTUDIO DE UN EDIFICIO SIMILAR

LUDOTECA • BENITO • JUAREZ.

La ludoteca es un préstamo de juegos y juguetes que permite la expresión a través del juego en un ambiente que da confianza y libertad.

7.1 Creación	
7.2 Objetivos	23
7.3 Equipo	
7.4 Acervo Lúdico	24
7.5 Criterios seguidos para la selección del acervo Lúdico.	25
7.6 Actividades	26
7.7 Algunas experiencias	27

8.

PROPUESTA "VALMEX"

Propuesta "Valmex"	28
--------------------	----

División en 5 partes :	
HOMO BIBLOS	
HOMO FONUS	
HOMO LUDENS	
HOMO FABER	
HOMO KINESIS	
.....	29

Clasificación de recursos de la Ludoteca según Sistema "Valmex".	
.....	31

Fichas de clasificación por sección según Sistema Valmex.	
.....	33

Solicitud de Préstamo.	
.....	34

9.

CARACTERÍSTICAS DE LA LUDOTECA

Es un recurso de la educación para el tiempo libre.	
.....	35
Mención de edificios similares.	
.....	36

10.

DEFINICION DEL TEMA

L U D O T E C A • D E • M E X I C O
Características del proyecto Arquitectónico

10.1 Ubicación	37
10.2 EL TERRENO	
<input type="checkbox"/> Localización	
<input type="checkbox"/> Dimensiones	
<input type="checkbox"/> Topografía	
	38
10.3 Comunicación	40
10.4 Servicios	
<input type="checkbox"/> Energía Eléctrica	
<input type="checkbox"/> Agua Potable	
<input type="checkbox"/> Drenaje	
<input type="checkbox"/> Transporte	
	41
10.5 Factores Físicos	
<input type="checkbox"/> Clima	
<input type="checkbox"/> Temperatura	
<input type="checkbox"/> Precipitación Pluvial	
<input type="checkbox"/> Vientos	
	43

10.6 Reglamento	47
-----------------	----

11.

FUNCIONAMIENTO

11.1 Funcionamiento Arq. General.	50
11.2 Zona Pública	52
11.3 Zona Semi Pública	54
11.4 Zona Privada	
<input type="checkbox"/> GRUPO 1, 3 - 5 años	
<input type="checkbox"/> GRUPO 2,5 - 7 años	
<input type="checkbox"/> GRUPO 3,7 - 9 años	
<input type="checkbox"/> GRUPO 4,9 -12 años	
	56
11.4 Zona Exterior	64

12.

PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

12.1 Area Pública	66
12.2 Area SemiPública	68

12.3 Area Privada	69
12.4 Area Exterior	72
12.5 Resumen de Areas	73
12.6 Análisis de Areas	
12.6.1 Area Pública	74
12.6.2 Area Semi Pública	76
12.6.3 Area Privada	77
12.6.4 Area Exterior	80

13.

P L A N O S

.....	81
-------	----

14.

B I B L I O G R A F I A

.....	93
-------	----



INTRODUCCION

Ludoteca una proposición nueva

LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regla del juego

LUDOTECA UNA PROPOSICION NUEVA

Este feneciente Siglo XX, espacio de ruptura, de ininterrumpidas búsquedas que llevan a la edad del siglo con hallazgos renovadores y mutantes.

Este siglo XX parece consagrar, en los países civilizados, el juego como la opción adecuada en cualquier proceso educativo. El juego antecedente, de la etapa agrícola de la humanidad, en la que esperando el fruto de la tierra, el hombre fraguó las diversas etapas de su evolución socio-económica. Partiendo de las luchas iniciales para sobrevivir, fué descubriendo el juego de la caza y de la pesca, que lo aproximaría a los juegos prodigiosos de la naturaleza produciendo frutos, flores, paisajes, terrenos de variada geometría.

Jugando el hombre ha descubierto primeramente su capacidad de ente creativo, eso que lo faculta lo mismo para reproducir espectros materiales de la realidad, así como espacios emotivos e intelectuales que lo comprueban como hacedor patente de cosas y mundos afectivos, relacionandolo entre sí para formar comunidades cuerpos sociales con sentido de patria y nacionalidad, de religiosidad, de finalidades humanísticas y estrictamente políticas, así como, la búsqueda permanente de mejores maneras de vivir. Todos esos juegos de creatividad superior, susceptibles también para transformarse en juegos de masacre.

El juego social exige la necesidad del buen gobierno como el mejor invento lúdico que hace caminar o retroceder a los pueblos; inventó los juegos que descubren las ciencias; así también el juego mágico de las artes entendidas como expresión profundizadora de nuestras emociones positivas y negativas.

Juegos de la vida que las artes expresan para ayudarle a la gente a que comprenda la vida: los juegos múltiples de los líneas, de los colores, de los volúmenes y de los espacios arquitectónicos; los juegos del ritmo y del baile, el de los sonidos musicales y el juego de las palabras que establece la literatura.

Justo es agregar que el juego es parte inherente de la naturaleza orgánica creadora, por eso permiten lo mismo los juegos del amor que perpetúan la especie que los juegos físicos que dan lugar a las variantes deportivas en busca de salud y la intercomunicación humana. Algo imprescindible en la actualidad del hombre social no solo corresponde a la infancia, ya que el juego requiere de la práctica conjuntual y no únicamente el ejercicio solitario. Jugando, el niño descubre los aspectos plurales de la vida adulta, intuye a sí mismo el abanico de responsabilidades de vivir en grupos humanos.

El juego familiar depende tanto de la madre tan próxima a la descendencia, como el padre dirige la escena familiar. Algo que utilice el tiempo libre más allá de explorarlo inútilmente como desperdicio y forma elusiva de escaparse de la realidad. El juego es creativo cuando contribuye a la integración de la célula familiar y del tejido social, cuando a través de su variedad de formas y de especies lúdicas, algo de lo humano permanece y se construye en la esperanza de vivir mejor cuando fortalece las ligas de cada uno de nosotros con lo que nos rodea para mejorarlo: lo mismo con seres humanos que con objetos, con animales o con nuestro habitat, esta condición es la que hace que el juego creador sea estimulado por el buen gobierno para su estímulo y su protección colectivas.

Su preocupación mayor del gobernante debe ser la manera y las formas de jugar de sus gobernados, en la tarea comunitaria de crear sociedades coherentes protegidas mediante la seguridad del bien común, cuya existencia es material fido del estado educador, del estado administrador, de los servicios públicos, el juego como servicio público, que conduzca a la familia, a la sociedad y aún propio estado a obtener su perfeccionamiento mediante el desarrollo saludable, físico y mental, de sus integrantes. Algunos países del mundo actual han comprendido bien lo anterior y aplican políticas de mejoramiento social apoyadas en la racional utilización del tiempo libre, mediante proposiciones lúdicas de efectiva resonancia pública, son los países que ocupan el avance en la preparación corporativa de sus órganos.

Son también los que pronto han advertido que la educación popular, mediante actividades amenas y constructivas y alejadas de toda espesura y solemnidad, constituyen aspectos prioritarios del buen gobierno. Advertieron, también que la razón social del género humano se apoya en el juego de las relaciones que identifica a sus contemporáneos en la tarea de vivir. La forma contraria sería caer en el juego demoníaco de la destrucción por la violencia, como expresión del tedio, del aburrimiento, del vacío emocional, que acarrea la perversión de vivir en la ignorancia.

El sentido pluriprofesional de la Ludoteca propuesta, allena la efectiva posibilidad de que el estado educador contrarreste efectos que la filosofía del lucro que caracteriza la vida actual, mediante la información a los poderfamilia, acerca de como y que enseñarles a sus hijos para utilizar el tiempo libre, como sublimar la apatía y convertirlo en ocio creador y psicoterapéutico.

Las referencias situacionales de la Ludoteca se enfocan en su tesis a la bomba de tiempo que es actualmente la explosión demográfica, clara a los integrantes de nuestra sociedad para que adviertan que enfermedades endémicas como la falta de respeto a los niños, a los adolescentes y a los llamados "de la tercera edad", son producto de la arrogancia y la prepotencia de los adultos y revelan un diagnóstico que nos propone ante el mundo como insuficientes y a la zaga de otros países.

Agrada de la Ludoteca la concisión en los propósitos de un espacio abierto a la satisfacción del tiempo libre como "pieza participativa de un ordenamiento social que pretende favorecer la creatividad lúdica de los participantes, propiciando la invención de juegos y juguetes....." Que contribuyan a su vez, al desarrollo de responsabilidad tanto adulta como infantil y a su incorporación saludable al contexto social. Precisa con ello conceptos educativos más allá de retóricas sexenales que permanecen cjenas a pesar de su aparente renovación.

Así pues el gobierno capitalino tomando en cuenta a la población, menos favorecida económicamente, y las consecuencias que trae consigo en la convivencia social y ante la necesidad de que las actividades para la ocupación del tiempo libre proyecten un beneficio y a la vez un cambio de actitud en la colectividad, nos preocupamos por ofrecer una opción más para el empleo del tiempo libre.

Así empieza a gestionarse la creación de la Ludoteca, como una técnica social recreativa, con el objeto de ofrecer un espacio apropiado y seguro para el juego con un fondo lúdico, que opera como un instrumento para integrar a la sociedad a una cultura del tiempo libre a través de la actividad lúdica.

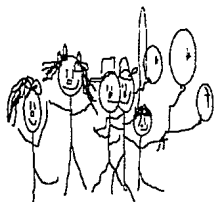
Con la apertura de este centro lúdico los objetivos que se toman en cuenta son los siguientes:

- Incrementar la integración de la familia,
- Optimizar el uso del tiempo libre.
- Fomentar la creatividad.
- Liberar tensiones.
- Favorece la cooperación y ayuda.

También se llevará a cabo una selección del acervo lúdico para esto seguiremos ciertos criterios se determina si el juguete fomenta el desarrollo intelectual creativo, así como las habilidades manuales, se analizará si el juguete es seguro, es decir, que no provoque accidentes y/o heridas, también se tomarán en cuenta aquellos juguetes que por su colores, material empleado y sus formas generan interés estético.

Existe el propósito de borrar la idea de que cuando, se habla de juguete, es referirse necesariamente al juguete comercializado ; se trata de rescatar lo que es en sí el objeto lúdico, para lo cual se le solicita al usuario material de desecho, entre otros, el cual es utilizado por el mismo para hacer sus propios juguetes, contando con la ayuda de los ludotecarios.

Todos estos objetivos trazados empiezan a cumplirse en un determinado sector de la población con las instalaciones ya realizadas dentro del D.F., pero todavía no es como se desea, pero considero que en un futuro próximo se obtengan mayores alcances tanto en cantidad como en calidad. Estamos en el principio de un sendero, largo y difícil de andar y espero que este tema de tesis de alguna u otra manera aporte algo a la sociedad, y que la información recaudada sirva para informar a por lo menos a los que lean este tema, sepan que hay una parte de la sociedad: " los niños " que tienen una opción para su desarrollo en general, y así también que es de ayuda a la población menos favorecida económicamente.



LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regla del juego

B J E T I V O S

juego un interés global

EL JUEGO , UN INTERES GLOBAL

Jugar no es más que un reflejo fisiológico o psicológico, es una función de la cultura, una de las bases más importantes de la civilización , que no está relacionada con ninguna etapa de la civilización en particular, sino que es una parte universal e integral de la vida tanto del hombre como de los animales. Por lo tanto, el juego no sólo es fundamental para el desarrollo de los niños, sino también para el de los adultos, la comunidad y la sociedad. Al prepararse para el año internacional del niño, la Asociación Internacional para los derechos del niño al juego afirmó , que el juego junto con las necesidades básicas de nutrición, salud, vivienda y educación es vital para el desarrollo del potencial de todos los niños. El juego es esencial para su desarrollo social, intelectual, emocional, creativo y físico, es el elemento que les proporciona la tan a menudo envidiada alegría de vivir. Les enseña habilidades y actitudes que les servirán para toda la vida y es además un instrumento de educación natural invaluable.

Es una concepción equivocada creer que el juego no es importante, que pudiera ser una manera frívola de pasar el tiempo, un descanso en el mejor de los casos o una actividad de la cual pueda prescindirse, por el contrario el juego es parte integral de la vida misma: es instructivo, espontáneo y natural. El juego para el niño significa explorar, comunicarse y un importante medio de expresión.

En el juego el niño combina acción y pensamiento y por medio de él encuentra satisfacción e importancia en la realización de sus propósitos . Por lo tanto el juego está relacionado con todos los aspectos de la vida; a través de él, el niño aprende a vivir.

El juego cubre la imagen completa, desde el juego formal hasta el informal, desde actividades estructurados hasta espontáneos y desde serios compromisos hasta simple diversión.

Por lo tanto, no debe tener estructuras fijas, no debe ser limitativo, por el contrario, está relacionado con todas las facetas de la vida. El juego está influenciado en un alto grado por la geografía, el clima, las condiciones socio-económicas y las raíces culturales.

Es importante entender que a pesar de las diferencias sociales y culturales, no se afecta la calidad de las diversas experiencias de juego. Sin embargo a estas variaciones socio-culturales y algunos cambios, en cuanto a la forma de vida de las personas, han provocado problemas, que son similares en todo el mundo. Por ejemplo el hecho de vivir en una zona urbana altamente congestionada, como en Hong Kong es, en términos de disponibilidad de espacio, similar al de vivir en Amsterdam o New York, Buenos Aires o Nueva Delhi. Todos estos conglomerados tienen una característica común a saber la falta de espacio para el juego.

También es importante tomar en cuenta los siguientes puntos:

La falta de oportunidad para el desarrollo de la iniciativa y creatividad. El hecho de vivir en un ambiente caracterizado por conceptos de Consumismo y Materialismo, da como resultado una actitud expectante de ser servido y de superficialidad. Cuando todo lo que uno tiene que hacer es comprar un producto, sin tener que involucrarse en su creación, es difícil suponer que desarrolle un sentimiento de compromiso, de posesión y de pertenencia. Es por lo tanto importante que los niños, en alguna forma, se involucren en la toma de decisiones y en la preparación de asuntos que les conciernen.

Otro aspecto es el de la explotación e importación de situaciones de juego, que son ajenas a la cultura del niño. Las culturas son dinámicas y adaptables y por lo tanto cambian. Sin embargo este proceso de cambio es evolutivo y no puede ser artificialmente acelerado.

A menudo el espacio para el juego no existe o se usa inapropiadamente. Esto puede comprobarse con sólo darle una mirada a los tantos patios de escuela, la mayoría del tiempo sin uso y estériles, muy lejos de cumplir su cometido. Pero no solamente los patios de escuela son inaccesibles o carecen de las provisiones necesarias. Las grandes construcciones modernas también sobresalen como ejemplos, ya que carecen totalmente de oportunidades para el juego de niños de todas las edades. Al otro lado del espectro, tenemos los miles de niños cuyo único ambiente es la Villa de la Miseria; ellos también carecen de las oportunidades básicas para el juego.

La frecuente actitud que impera es que el juego carece de importancia y es superficial. Consecuentemente, es raro encontrar urbanistas con un criterio claro de la importancia del juego, tampoco existe la más mínima garantía dentro de la legislación para tal efecto.

Junto con esto, tenemos además de el bajo nivel de preparación de líderes para el juego; que se refleja a su vez en las pobres oportunidades de emtretenimiento y en los bajos salarios.

Y por último es importante mencionar los problemas económicos. Las provisiones para el juego no son viables desde el punto de vista económico y por lo tanto no son prioridad económica.

Consecuentemente, aún en casos en que se comiencen a desarrollar actitudes y condiciones apropiadas para el juego, su existencia es precaria. Las oportunidades están dentro de las inidietudes sociales y estas son las que normalmente caen de primeras víctimas de las limitaciones económicas.

ES POR LO TANTO IMPERATIVO QUE AQUELLOS QUE SE PREOCUPAN POR LOS NIÑOS Y SUS OPORTUNIDADES DE JUEGO CONTINUEN SUS ESFUERZOS POR OBTENER EL RECONOCIMIENTO QUE EL JUEGO NECESITA Y REPRESENTA, LA MISMA PRIORIDAD QUE LAS NECESIDADES DE SALUD, EDUCACION Y OTROS SERVICIOS SOCIALES.

México es un país con muchos niños, que tienen derecho a una buena alimentación a la educación, al descanso, al afecto, a la protección y por supuesto al juego.

En las épocas antiguas, los hombres tuvieron poco interés en los niños como tales: los consideraban primariamente según su valor económico.

En la época medieval, los niños fueron tratados y vestidos como adultados en miniatura, trabajaron en los campos, en el hogar: los que acudían a las escuelas lo hacían junto con los adultos. Una vez pasada la lactancia no se les proporcionaba cuidado o atención especiales.

En el Siglo XVII y principios del Siglo XVIII, el punto de vista acerca de los niños cambió ya que fue considerada la infancia como una etapa separada y se brindo atención especial a los mismos.

A. Finales del Siglo XIX y ppios. del Siglo XX, se observó rotablemente la mejoría con respecto a la situación de los niños, proporcionando más ímpetu al nivel cultural de los mismos.

Con el surgimiento de la clase media económica y con el aumento de la educación pública, se extendió el período de dependencia y protección al niño más allá de los niños menores de 7 años de edad, que por mucho tiempo había sido el límite entre las clases más pobres.

En la actualidad el niño es considerado como una unidad de aspectos físicos, intelectuales, emociones, afectivos y sociales.

De esta manera nos damos cuenta que el niño del pasado era considerado diferente al de hoy y lo que los distingue con respecto a lo que son es que, en la actualidad existe una facilidad de recibir información.

El niño necesita de estímulos que le permitan desarrollar la percepción, mediante la cual obtendrá el conocimiento real de las cosas y de los hechos.....

El desarrollo de la capacidad de observación que le permite conocer al mundo que le rodea y admirarse de las cosas estimulando así su curiosidad y abriéndole nuevos campos de percepción y desarrollo.

Al niño:

" Todo lo asombra, todo lo sorprende y vive en un estado de alerta"

La formación de la personalidad del niño y el desarrollo integral se ven fuertemente influenciados por un elemento muy importante de la sociedad: la familia.

El juego para el niño es muy importante, es un asunto serio, es como el trabajo para el adulto, ya que le permite descubrirse a sí mismo y a los demás, aprende a manejar las situaciones cotidianas de su vida y al resolver sus problemas y conflictos de adaptación, así como por sobrevivir y por ser.

Para el pequeño de los juegos es donde inicia el aprendizaje significativo, el juego es el medio más importante de aprendizaje, por lo que se tiene que aprovechar en vez de reprimir: **DE LOS JUEGOS ES DONDE SE APRENDE AL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, YA QUE EL NIÑO ASIMILA A TRAVÉS DE LA EXPERIENCIA.**

Los niños descubren cosas que la mayoría de los adultos no ven y sus observaciones producen preguntas que agilizan la mente.



LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regla del juego

E L N I Ñ O

México es un país con muchos niños

EL NIÑO.

El niño mexicano, protagonista de nuestro país, es quien necesita aprender normas y reglas, formas de ordenar la realidad, de percibirla, de interpretarla, de vivirla, para poder incorporarse a la sociedad.

El objetivo principal de este trabajo de tesis es fomentar a través de un proyecto arquitectónico un mayor contacto de los niños con la creación cultural, en este caso el aprendizaje del niño por medio del juego, con un que hacer inagotable de la sociedad en el cual , ellos, tienen un espacio propio, insertado en un contexto histórico y social que conforma el sustrato de nuestra identidad.

Con respecto a todas estas necesidades propias de un niño, se pretende crear un espacio capaz de conjuntar el hacer, el sentir, el pensar, con posibilidades de despertar la curiosidad y el sentido de participación y estimular la inquietud artística de todos los niños, desde temprana edad, permitiéndoles crecer en este espacio:

" LA LUDOTECA "

Espacio donde los niños realizan su actividad más importante, el juego.





LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regla del juego

E L J U E G O

es la actividad más importante en los niños

EL JUEGO

El juego visto desde el punto de vista del desarrollo de la persona, es una necesidad, ya que inicia una relación positiva con la realidad e introduce de manera placentera al mundo de las relaciones sociales.

El juego es una actividad voluntaria, que permite libertad de acción, rutinas de diversión y muestra un mundo imaginario, tiene el único poder de afirmar el control del cuerpo y fomentar las relaciones interpersonales, es el método de aprendizaje infantil más dinámico, fortalece la personalidad, fomenta la creatividad y la alegría de vivir, su poder es extraordinariamente dinámico y extremadamente serio. En ocasiones el concepto de juego se ha contra puesto a la actividad "seria" y como consecuencia no se le ha tomado en serio, cuestión que no debería de ser así.

Jugar es la actividad más importante en los niños, la principal, ya que jugando los niños descubren como es el mundo en que viven, y al jugar expresan sus sentimientos, sus necesidades, sus dudas y su creatividad.

El juego para el niño significa un reto el cual es la necesidad de lograr hacer algo. El mundo de la niñez es un mundo de juego, es juguetón para él, el jugar es algo muy importante.

Hay se cree que para el niño todo o casi todo es juego y que la actividad que en él despliega va dirigida a conocer el mundo que le rodea, a la vez que le ofrece excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional.

El juego brinda al niño el placer de los sentidos:

Al jugar el niño saborea, toca, escucha, huele, mira, paladea, siente diversidad de texturas y temperamentos, experimenta el movimiento libre y los sonidos del mundo externo y aquello que él imite.

A través del juego se relaciona con el medio ambiente que lo rodea, y con los demás seres humanos, esto le es necesario para aprender a vivir en este medio y poder llegar a ser un ser social.

El juego determina varias acciones, que conducen a una habilidad, al ejercicio de las aptitudes, las cuales le permiten, al despertar su curiosidad, realizar nuevos descubrimientos por sí mismos y formar así una conducta, además de estimularlo para lograr un desarrollo óptimo.

" LA INFANCIA ES LA EDAD PARA JUGAR "

La educación que se da, generalmente esta encaminada a reprimir la imaginación, a no permitirle que el niño piense, reflexione, fantasee: AL NIÑO SE LE DAN LAS COSAS "DIGERIDAS"; COMO CONSECUENCIA DE ESTO NO EJERCITA SU IMAGINACION, CONVIRTIENDOLO EN UN SER PASIVO, NO CREATIVO, SIN ESTIMULACION PARA ACTUAR, SIN INQUIETUDES PERSONALES.

En los últimos años, nuevos sistemas educativos han ido permitiendo al niño convertirse en un participante activo en su propio proceso de aprendizaje y desarrollo, estos sistemas van centrados en la persona misma, en sus inquietudes, motivaciones y necesidades, con el propósito de forjar personas creativas, responsables, etc...

La infancia es juego y toda la comunidad que ignora esa verdad, educa de un modo equivocado, ya que jugar es educación : JUGANDO APRENDEMOS, APRENDEMOS JUGANDO.

El juego es la actividad creadora en la que el niño valoriza el producto de su juego, aprende a pensar, se expresa, desarrolla sus actividades y habilidades, descubre, se vuelve más independiente, por lo tanto el juego favorece tanto el aprendizaje como la creatividad.

Al estimular al niño mediante el JUEGO, significa darle la oportunidad de explorar la creatividad, su imaginación, sus sentidos, sus emociones

Se juega con los dedos, con la luz que se mueve en la sombra, poco a poco se juega con otro niño, se va con él. Lo deja, él mismo va eligiendo, va ocupando su lugar, y es aquí donde se desarrolla o se origina la creación, dándole nuevas formas a la realidad, recreándose y desplegando así su capacidad creativa.

Para jugar, los niños usan como juguetes cosas que ellos mismos convierten en otras con su imaginación y creatividad.

El primer objetivo de los juguetes es conseguir que el niño juegue, entretenerle, divertirlo, etc., de esta manera podemos considerar que todos los juguetes son pedagógicos y creativos, ya que contribuyen a la formación integral del niño, enriqueciéndolo.

El acto de crear hace del niño un organizador de formas, un productor de arte que supera el concepto de realidad para establecer el conocimiento, esencial para una educación integral.

En el transcurso de los primeros años del niño, cuando la creatividad se ejercita con mayor libertad, el niño conquista un espacio propio, las experiencias aumentan de un día a otro y la potencialidad creativa está aún sin tocarse.

La imaginación es la capacidad de enfocar imágenes visuales con los ojos cerrados, de hacer que broten colores, formas e ideas, de pensar con imágenes.

Mediante la imaginación, el niño desarrolla su creatividad y puede vivir situaciones imaginarias que le sirven como práctica para adaptarse y manejar la vida real.

La creación existe donde el ser humano imagina, combina, modifica, crea algo nuevo. sus procesos se advierten con toda su fuerza desde la niñez, cuanto más vea, oiga, experimente, aprende y asimile, el niño, más considerable y productiva será la actividad creadora y artística.

El arte es una de las formas más naturales de expresión infantil, la expresión del arte, favorece el crecimiento de los niños y va dirigida a todos los niños y no solamente a un grupo selecto, afortunadamente.

El objetivo del arte en el niño es lograr hacer de él un niño completo, lleno de vida, que se pueda expresar libremente sin que sea oprimido.



Entre las actividades artísticas para el niño encontramos:

- A. La pintura y el dibujo
- B. La escultura
- C. La música
- D. El teatro
- E. La danza

En la Ciudad de México, así como otras grandes metrópolis, presenta una diversidad de problemas, ya sea de vivienda, de transporte, de trabajo, abasto, salud y educación: El tiempo libre y la recreación adquieren otra dimensión en esta ciudad, obligando al aumento de diversiones y a una educación para las mismas.

A las necesidades básicas de todo ser humano hay que atender, como ya se dijo, una actividad prioritaria, sobre todo a los niños, que es el juego.

Antes los niños podían realizar por sí solos, sus experiencias fueran con el que orden que fueran:

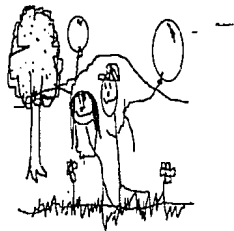
Sus juegos los hacían fuera de casa, ya sea al aire libre, en el campo, en donde completaban y compensaban la enseñanza teórica que recibían, pero en las últimas décadas han ido perdiendo su libertad de acción, al reducirse los espacios de la vivienda y al aumentar los pell -- gros de la ciudad.

La ciudad ya tiene algunos espacios que fueron creados para la práctica del juego, los parques, pero también es bueno dar diferentes alternativas de uso y de cambio de concepto en lugares que ya estén establecidos como lo son las bibliotecas, casas de cultura, museos y la calle misma.

Y uno de los espacios que se proponen hoy en día, donde el niño pueda desarrollar la actividad de jugar es precisamente LA LUDOTECA.

Dada la gran importancia del juego, la familia, así como organismos pertinentes deben asumir el problema de la creación, planificación, conservación y mantenimiento de estos espacios.





LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regla del juego

OCIO Y DIVERSION

El tiempo libre
Del juego al aprendizaje

OCIO Y DIVERSION.

5.1. E L T I E M P O L I B R E

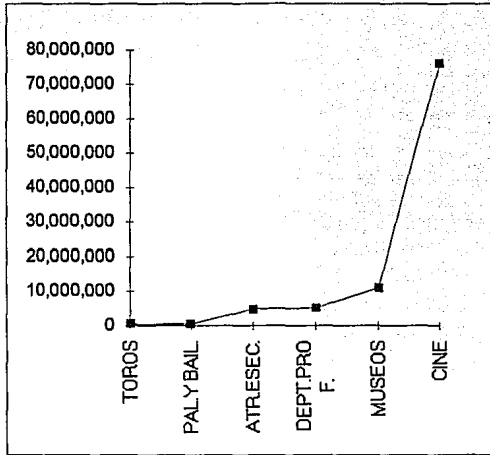
EL PROBLEMA ES SABER DISFRUTAR

Si el tiempo libre que podemos disfrutar a nivel personal es de particular relevancia, y este adquiere otra connotación cuando hablamos de un país porque, "es algo que refleja, la estructura política social y económica de una nación" no obstante en la mayor parte de los países desarrollados se trabaja un menor número de horas: por ejemplo, en Estados Unidos la semana laboral es de 34.5 hrs.; en Noruega 36 hrs. y en Suecia 36.9 hrs. y es también en países de alto grado de desarrollo económico donde existe mayor número de cines, bibliotecas, museos, aparatos de radio y televisión, así como mayor tiraje de periódicos y revistas por cada mil habitantes, para satisfacer las necesidades de entretenimiento de su población.

En nuestro país donde la jornada laboral es de 40 hrs. promedio, en teoría disponemos de un considerable número de horas libres. ¿COMO O EN QUE EMPLEAMOS EL TIEMPO LIBRE ?

A diferencia de otras actividades del hombre, sobre todo las productivas, existen pocos registros que den cuenta de las tendencias que sigue la población para ocupar su tiempo libre y los siguientes son algunos de los datos:

Estos datos fueron proporcionados por el INEGI, CONACINE e INAH.



Los mejores instrumentos para orientar de manera positiva el uso del tiempo libre son las técnicas recreativas, además de que favorecen la educación y el aprendizaje.

* La técnica recreativa probada y comprobada en el mundo entero es el Juego organizado. *

Como resultado de la necesidad de encontrar una manera adecuada, provechosa y divertida de que los niños manejen su tiempo libre surge la idea de

l a L u d o t e c a .

Que no es más que un sistema de clasificación de juegos y juguetes que se ofrecen en préstamo con el propósito de utilizarlos como instrumentos recreativos que favorezcan el aprendizaje y la convivencia humana. Bajo la premisa de que se puede aprender casi de cualquier juego.

Das experiencias concretas ejemplifican la efectividad del juego sistematizada. Una de ellas fué la que se vivió con el equipo de fútbol profesional Pumas de la UNAM, cuando en 1988 les proporcionó a los jugadores servicio de Ludoteca.

En está ocasión la Ludoteca sirvió como complemento de toda la preparación y entrenamiento que el equipo debió seguir para tener un mejor rendimiento. Los jugadores estaban concentrados pues se trataba de partidos importantes lo cual generaba en ellos una fuerte tensión, entonces se les abrió un salón donde tenían televisión , grabadora , instrumentos musicales, juguetes, todo con la intención de distensar la situación que vivían para relajarlos y mantenerlos tranquilos. Los resultados fueron notables en su estado de ánimo.

5.2 DEL JUEGO A L A P R E N D I Z A J E .

EL TRABAJO DE LA LUDOTECA NO CONSISTE SOLO EN JUNTAR JUGUETES Y PRESTARLOS, SINO QUE INCLUYE UNA METODOLOGIA ESTABLECIDA PARA ESTIMULAR EL RESPETO EN LA CONVIVENCIA FAMILIAR Y SOCIAL, FAVORECER EL DESARROLLO MOTRIZ Y LA CREATIVIDAD, PARA LOGRARLO, LOS USUARIOS RECIBEN ORIENTACION DEL LUDOTECARIO RESPONSABLE.

La respuesta del público ha sido sorprendente, en el período de vacaciones escolares la Ludoteca de la Delegación Benito Juárez recibió un promedio de 300 usuarios al día, en su mayoría niños y en épocas normales atiende cerca de mil quinientas personas al mes, más equilibrada la asistencia entre niños y adultos.

Aunque al principio los adultos casi no se acercaban al lugar con el tiempo la situación fue cambiando al grado que hasta trabajadores de oficinas cercanas aprovechaban su hora de comida para darse una vuelta por la Ludoteca a fin de jugar un rato.

Actualmente existen alrededor de 20 Ludotecas en la ciudad de México y algunas en el interior de la República, pero para que estos centros puedan cubrir la oferta del juego como alternativa de uso del tiempo libre, solo en el Distrito Federal se requerirán 2,000 Ludotecas.

La Ludoteca SE TRATA DE UN SERVICIO REALMENTE ECONOMICO Y EL IMPACTO SOCIAL QUE PUEDE CAUSAR ES SORPRENDENTE. ESTA IDEA SURGIO EN 1932 Y AUNQUE LLEGAMOS CON 50 AÑOS DE ATRASO, PODEMOS ESTAR MAS O MENOS AJUSTADOS A NIVEL DE SERVICIOS .

En la Ludoteca, el Juego y el Juguete así como los objetos inherentes a estos, representan lo que los libros y revistas a la biblioteca, es decir, son servicios análogos.

La Ludoteca es un servicio oportuno hoy en día para el niño en México, dado que propicia una educación para el uso del tiempo libre.

* Las ludotecas se imponen como una nueva institución, pueden ser independientes, estar en centros sociales o culturales, en la escuela, una biblioteca pública, casa de cultura, hospitales infantiles, unidades habitacionales, etc. *

* Si el juego es una expresión cultural, la familia podría ser el mejor marco para practicarlo. De hecho casi todos los niños desean jugar con sus padres, pero al preguntar a padres e hijos, averiguamos que pocos son los padres que juegan ocasionalmente con sus hijos y todavía menos los que juegan regularmente con ellos.

En la Cd. de México es conveniente que exista una Ludoteca piloto, bien situada y atendida, que a su vez cumpla funciones de investigación y documentación sobre el juego y el juguete, un lugar en el cual se capacite vivencialmente y teóricamente a los ludotecarios futuros o aspirantes a Ludotecarios, con el apoyo de pedagogos, psicólogos, sociólogos. Es decir un grupo Pluriprofesional.

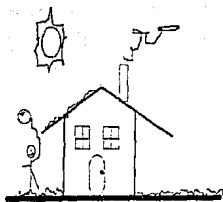
El acelerado crecimiento demográfico en la ciudad de México nos permite claramente vislumbrar a corto plazo, una menor cantidad de espacios para el uso del tiempo libre; las alternativas que se ofrecen hoy en día a niños y jóvenes como salas de máquinas traga monedas, billares, boliches, etc. No son una buena opción para ellos.

El consumismo ha mal orientado a los padres en la compra de juguetes, pues a fin de cuentas es el adulto a quien se dirige en muchas ocasiones la publicidad, porque es él, el que compra y al niño se le presenta "fascinante", por lo siguiente el niño ya no juega con sus juguetes, cuando más los dirige electrónicamente, se rompe el contacto continuo del niño con el juguete, es decir, que el niño de la segunda mitad del S. XX ha ido perdiendo paulatinamente la capacidad del juego espontáneo con los demás.

El tiempo libre es un fenómeno filosófico social, determinado por la estructura política y económica en que se enmarque. La ludoteca permite la expresión a través del juego en un ambiente que da la máxima confianza y libertad de acción, el hecho de recurrir al juego en la terapia para diversos casos clínicos, nos indica su valor potencial como medida preventiva.

Par medio de la Ludoteca el participante puede jugar, leer, cantar, bailar, etc., y así contribuir a la capacidad de control sobre su cuerpo, también es un centro de información y de práctica, en el cual se puede informar, específicamente sobre juguetes, lo referente a precios, calidad, uso pedagógico y por supuesto ofrecer el servicio de asesoría para la creación o fabricación de juguetes.





LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regla del juego

HISTORIA DE LA LUDOTECA

abr  quien prefiera el t rmino Jugueteca

HISTORIA DE LA LUDOTECA

La publicidad en México en relación a los juguetes se incrementa un 20% a partir de la segunda semana de Noviembre y en un 100% a partir de la primera semana de diciembre y a partir del 15 de diciembre asciende a 110%, y a partir del día 20 aumenta a 200%, así se mantiene hasta el 25, decae después al 150% hasta el 6 de enero.

La LUDOTECA como plaza participativa de un ordenamiento social, pretende favorecer la creatividad lúdica de los participantes, propiciando la invención de juegos y la fabricación de sus propios juguetes, con herramientas, instrumentos y orientación adecuada, contribuyendo al desarrollo de la responsabilidad del niño y a la integración de la comunidad.

La Ludoteca debe ser financiada por los organismos estatales, para estatales o las instituciones privadas.

* La primera Ludoteca fue fundada en el año de 1934 en la ciudad de los Angeles, California por la Sra. Infield, ciudadana de los E.U.A., de origen Danés.

La idea se lanzó en los países Europeos principalmente a través de la UNESCO ; en algunos países latinoamericanos existen personas interesadas que han iniciado las primeras experiencias.

Para el XXV aniversario de la primera Ludoteca 700 mil niños habían frecuentado las ludotecas existentes y en ellos la cantidad de juguetes cedidos en calidad de préstamo, se acercaba a los 9 millones, tan solo en E.U.A.

* La palabra Ludoteca designa un centro de préstamo de juegos y juguetes * habrá quien prefiera el termino * Jugueteca *.

Al parecer en su origen la Ludoteca se especializó en juguetes para la reeducación de minusválidos en los países del norte de Europa y sus servicios abarcaban un público restringido.

Hoy en día, la mayoría de las Ludotecas poseen una estructura administrativa y métodos de trabajo precisos, se registran más de 50 en Francia y más de 20 en Bélgica y en Suiza, las hay también en otros países Europeos y en América del Norte.

Los responsables de las Ludotecas, estiman que el juguete no es ya una simple diversión, sino que es reconocido como un útil instrumento de educación e información.

La Ludoteca se instituye socialmente en barrios, colonias, centros educativos, hospitales, etc., y también las hay cuando nace la necesidad de una actividad determinada y tienen una finalidad específica.

Por ejemplo la Ludoteca de un edificio en Versalles, el " Grand Siécle " cuyo objetivo fué el de crear un lugar de encuentros y de intercambio para los niños, en particular un lugar de acogida integración para los recién llegados, es decir, favorecer la adaptación del niño crecido a su alrededor un clima de amistad.

Este tipo de Ludotecas no consideran al juguete como un objeto con un fin en sí mismo, sino como un medio para establecer otras relaciones entre niños, de los niños con los padres, y en conjunto con la comunidad.

Es necesario señalar que cualquier Ludoteca requiere siempre de un gran surtido de juguetes, debe de estar en condiciones de afirmar la competencia de tiendas y jugueterías, manteniéndose al corriente de las innovaciones que se introducen al mercado.

Los clientes más asiduos son niños de 3 a 10 años y algunos de 12 a 13 años, parejas sin niños, hijos únicos y los padres de niños solitarios.

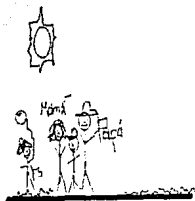
Las Ludotecas satisfacen generalmente las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan.

En la Ludoteca los lazos familiares adquieren fuerza, y se manifiestan con poder en las relaciones de los padres con los hijos.

La ludoteca constituye a menudo un elemento de control de consumo; los precios de los juguetes, como los de todo artículo no cesan de aumentar, razón por la cual la ludoteca se hace necesaria.

Es una forma de lucha contra la sociedad de consumo, una vigilante de la calidad de juguere y del juego, ante la posibilidad de probar juguetes antes de comprarlos.
En la Ludoteca el niño usuario se transforma en creador y receptor de juguetes incluso creados por otros niños de su edad.





LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regla del

A L U D O T E C A

Estudio de un edificio similar
Benito Juárez

Luego

C R E A C I O N

El gobierno capitalino tomando en cuenta a la población más desfavorecida económicamente y las consecuencias que trae consigo en la convivencia social y ante la necesidad de que las actividades para la ocupación del tiempo libre proyecten un beneficio y a la vez un cambio de actitud en la colectividad, se preocupa por ofrecer una opción más para el empleo del tiempo libre.

Así a partir de 1989 empieza a gestionarse la creación de la LUDOTECA, como técnica social recreativa, con el objeto de ofertar un espacio apropiado y seguro para el juego con un fondo lúdica, que opera como instrumento para integrar a la sociedad a una cultura del tiempo libre a través del la actividad lúdica.

A principios de 1990 empieza a presentarse juegos y juguetes a los empleados de la Delegación. Durante Enero y Abril del mismo año se otorga el servicio de LUDOTECA en Cuernavaca e Izamalatlán ambos lugares en el Estado de Morelos, a petición del Instituto Nacional para la Educación de los niños y adultos también.

En estos eventos se hizo hincapie en la importancia del juego como recurso educativo. En noviembre de ese año la Ludoteca participa en los XVI Juegos Centro Americanos y del Caribe, con el fin de que los atletas ocupen su tiempo libre, liberando así las tensiones propias de la competencia deportiva.

7.2. OBJETIVOS

- Incrementar la Integración Familiar
- Optimizar el uso del tiempo Libre
- Fomentar la creatividad
- Liberar Tensiones
- Coadyuvar a que los usuarios favorezcan a su responsabilidad e Interés de integrarse a la comunidad.
- Favorecer la cooperación y ayuda

7.3. E Q U I P O .

La LUDOTECA dispone de una mesa de préstamo e información así como de las siguientes áreas pequeñas e improvisadas:

- Sala de juegos
- Taller de pintura
- Construcción
- Reparación de Juguetes

La LUDOTECA se encuentra en la zona de canchás , hoy un patio de juegos, áreas verdes; próximos estan una sala de cine, una biblioteca, un centro de atención a la tercera edad, un frontón, un salón de usos múltiples (salón vertical), un centro deportivo, un campo de futbol y una pista de atletismo.

7.4. ACERVO LUDICO

En marzo de 1991 se contaba aproximadamente con 300 juguetes los cuales fueron dotados por algunos establecimientos comerciales y fabricantes.

El material Lúdico comprado por la Delegación para el Programa Vacacional " Que hacer en el verano " una vez concluido este pasa a formar parte del acervo; también se reciben recursos lúdicos por medio de la Oficina de Vía Pública de la misma dependencia.

Los juegos y juguetes se seleccionan cuidadosamente excluyéndose los siguientes:

- los que funcionan con pilas
- los bélicos
- los que se rompen con facilidad
- las muñecas

Y todos aquellos con una nula , negativa ó limitada contribución al descanso, al desarrollo y a la diversión.

7.5 CRITERIOS SEGUIDOS PARA LA SELECCION DEL ACERVO LUDICO

1. Se determina si el juguete fomenta el desarrollo intelectual creativo, así como las habilidades manuales.
2. Se analiza si el juguete es seguro, es decir que no provoque accidentes y/o heridas.
3. Ingresan aquellos juguetes que por sus colores, material empleado y sus formas generan interés estético.

Además los juguetes deben fomentar la amistad, la imaginación, la paz, la solidaridad y la comprensión entre los niños, jóvenes y adultos.

Los juguetes están colocados en anaqueles y clasificados en base al sistema "VALMEX" para Ludotecas, que es el que a continuación se menciona.

HOMOBIBLOS Incluye libros sobre juegos para campo y bosque, de patio organizados, de playa, de salón y otros.

HOMOLUDENS Mencionare algunos como los juegos de azar, de competencia recreativa, de patio, para campo y bosque; así como los deportivos.

HOMO FABER PRACTICUS En esta sección queda comprendido el modelado con yeso, plastilina, madera, papel, material de desecho, construcción y reconstrucción de juguetes, entre otros.

HOMOKINESIS Se refiere a la combinación de las secciones anteriores para alcanzar la creatividad de los usuarios de la Ludoteca.

Existe el propósito de borrar la idea de que, cuando se habla de juguete, es referirse necesariamente al juguete comercializado; se trata de rescatar lo que es en sí, el objeto lúdico, para lo cual se le solicita al usuario material de desecho, entre otros, el cual es utilizado por el mismo para hacer sus propios juguetes contando con la ayuda de los ludotecarios.



7.6 ACTIVIDADES

Se cuenta con las siguientes:

- Prestamo interno y externo de juegos y juguetes
- Construcción y reparación de ciertos juguetes
- Información y Asesorías lúdicas
- Recepción de grupos provenientes de escuelas, Jardines de niños, empresas, albergues, etc.
- Juegos organizados

Que La LUDOTECA brinde sus servicios a las instituciones que lo soliciten como ya lo ha hecho la propia Delegación para el apoyo de sus programas como " CONOCE A TU CIUDAD", " QUE HACER EN EL VERANO", el Consejo Nacional de Educación Profesional Técnica, la S.E.P. (Recepción de los niños más destacados del sexto grado de educación primaria de la República Mexicana), y el Bazar anual del D.I.F. por señalar algunas.

Las actividades son realizadas por dos Ludotecarios, contando en ocasiones con el apoyo de prestadores del servicio social. La administración y el mantenimiento de la Ludoteca dependen de la Delegación.

En los primeros meses de 1991 la Ludoteca recibió principalmente la visita de los empleados de la Delegación y gradualmente ha estado participando con el resto de la población.

La cantidad de personas inscritas ha ido creciendo lentamente, actualmente hay entre 174 entre los que se encuentran niños a partir de 10 años de edad, jóvenes y adultos.

Durante el primer año de funcionamiento de la Ludoteca se benefició a 19,266 personas de las cuales 9,429 fueron niños y 9,837 fueron adultos, para 1992 se beneficiaron 19,034 personas de estas 10,394 fueron niños y 8,640 fueron adultos.

Se observa un decrecimiento en el número de personas beneficiadas debido a otras causas como:

La competencia de la televisión comercial, los videos Juegos, insuficientes recursos humanos, falta de permanentes campañas de difusión de la importancia de la Ludoteca, restricción del servicio solo a personas inscritas.

Hasta Septiembre de 1992 los préstamos al personal de la Delegación se realizaban con la credencial de empleado y el resto de la población, con presentar una credencial oficial y vigente, obtenía el servicio de préstamo interno.

Actualmente para hacer uso de la Ludoteca pueden jugar en las instalaciones de la misma o llevarse los juguetes a casa, máximo un día, de martes a jueves con derecho a renovarlos al día siguiente, si hay disponibilidad de material; en caso contrario puede tomar prestado otro. El material que es prestado el viernes o el sábado se devuelve el martes de la siguiente semana.

Pueden participar también en los talleres improvisados ya señalados o en otras actividades organizados por la Ludoteca.

La mayor afluencia de personas durante el año, se registra en el turno vespertino, excepto en el período de vacaciones escolares en el que el número de usuarios se incrementa en ambos turnos.

7.7. ALGUNAS EXPERIENCIAS

A dos años de la creación de la Ludoteca se puede observar que:

- Es una nueva opción para usar el tiempo libre en actividades recreativas.
- Ha fomentado las actividades deportivas
- Contribuye a la integración de la Familia
- Favorece los lazos de amistad y cooperación
- Permite liberar tensiones
- Opera como centro de educación informal
- Se le considera como un medio que favorece la sana convivencia en una atmósfera agradable
- Se empieza a observar un cambio de actitud hacia los juguetes como recursos que fomentan el desarrollo de destrezas y habilidades.

Los objetivos trazados empiezan a cumplirse en un determinado sector de la población, NO COMO LO QUE DESEAMOS pero consideramos que en un futuro próximo se obtengan mayores alcances tanto en cantidad como en calidad. Estamos en el principio de un sendero difícil y largo de andar.

$$\begin{array}{r} 1\checkmark \\ +1 \\ \hline 2 \end{array} \quad \begin{array}{r} 3\checkmark \\ +4 \\ \hline 7 \end{array} \quad \begin{array}{r} 5\checkmark \\ -2 \\ \hline 3 \end{array}$$

PROYECTO DE UNA LUDOTECA

Propuesta "Valmex"

LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regla del juego

PROPUESTA VALMEX

Esta propuesta es una opción, para un mejor manejo y mayor control dentro de lo que se refiere al acervo general de los juguetes, que tanto para el niño que es el usuario, como para el ludotecario; que es el que da su servicio a los niños , dentro de las instalaciones de la Ludoteca, será de mayor facilidad para ambos relacionarse en el campo de los juguetes y juegos. Y hablar de acervo general es hablar de la columna vertebral del proyecto . ¿Porqué columna vertebral? ; porque,es la parte fundamental de una Ludoteca ,es el espacio donde el niño se va a desarrollar tanto intelectual, como socialmente y esto se va a lograr con la relación que el niño tenga con sus juegos y juguetes, que dentro de este recinto se le van a proporcionar.

Esta idea fué creada por el Lic. Demetrio Valdés Alfaro , que es el fundador de la Ludoteca " Benito Juárez" que se encuentra como ya se menciona anteriormente dentro de las instalaciones de la misma Delegación.

Es importante mencionar esta idea, debido a que dentro de mi proyecto tomo en cuenta esta propuesta para un mejor funcionamiento de la Ludoteca , que se propone con el fin de que los usuarios en esta caso los niños tengan todas las facilidades para que se desarrollen con toda tranquilidad dentro del recinto que se está proponiendo y evitarle complicaciones al niño, que es de lo que se trata.

A LUDOTECA " VALMEX " CONSTA DE CINCO SECCIONES BASICAS QUE COMPRENDEN:

S E C C I O N	C O N T E N I D O
HOMO BIBLOS	<p>LIBROS DE JUEGOS : para campo y bosque de patio, dirigidos u organizados de playa, de salón, deportivos, predeportivos y recreativos.</p> <p>REVISTAS SOBRE : campismo , teatro , música , pintura, radio, cine y televisión para niños.</p> <p>FICHAS ludográficas de clasificación para todo el material lúdico y recursos de la Ludoteca.</p>
HOMO FONUS	<p>Tornamesa, amplificador y toaccintas con entrada múltiple para audifonos y audifonos también.</p> <p>INSTRUMENTOS MUSICALES como claves, güiros , maracas, cascabeles, guitarras,piano.</p>
HOMO LUDENS	<p>JUEGOS de azar, de competencia recreativa, de patio , de salón, para campo y bosque, deportivos, predeportivos, de playa, dirigidos u organizados, juguetes industriales y artesanales , con cartas, con dados, de armar, de tablero.</p>
HOMO FABER	<p>MODELADO con yeso , plastilina , madera , papel , y material de desecho .</p> <p>CONSTRUCCION con madera, cuerda, ó material de desecho.</p> <p>RECONSTRUCCION con estiques , martillo , pizos, desarmador, prensa , taladro , mesa.</p> <p>CREATIVIDAD con pliegos de papel , juegos geométricos, marcadores, colores, plumones , etc. .</p>
HOMO KINESIS	<p>corresponde a todas las secciones mencionadas anteriormente , para lograr la creatividad práctica de los participantes en la Ludoteca.</p>

La organización de los materiales debe ser modular, es decir , que varios elementos integren un paquete lúdico adecuado, estos deben elaborarse de acuerdo a la fichas ludográficas y programar alternativas por tiempo, para el juego, como recursos para la administración del tiempo libre.

Los objetivos por los cuales se realizó esta propuesta son los siguientes:

- Planear
- Organizar
- Realizar
- Dirigir
- Y Controlar toda acción del sistema ludotecario documental, así como encaminar el aprovechamiento de los recursos con que cuenta.
- Realizar investigación en el campo Ludotecario y apoyar los programas de educación para el uso del tiempo libre.
- Hacer estudios que permitan implementar sistemas, procedimientos y normas técnicas para llevar a la práctica en las Ludotecas que surjan a partir de esta.
- Establecer normas técnicas básicas para el funcionamiento del sistema Ludotecario.
- Proporcionar a la comunidad el servicio Ludotecario, de información y orientación a la actividad, en forma eficiente.

CLASIFICACION DE RECURSOS DE LA LUDOTECA SEGUN SISTEMA VALMEX.

SECCION	RECURSOS	CLASIFICACION
HOMO BIBLOS	Libros de juegos	HB LJ
	Para campo y bosque	HB CB
	De patio	HB PA
	Dirigidos u organizados	HB DO
	De playa	HB PL
	De salón	HB S
	Deportivos	HB DE
	Predeportivos	HB PDE
	Recreativos competitivos	HB RCO
	Revistas sobre :	R
	Campismo	RC
	Música	RM
	Teatro	RT
	Pintura	RP
	Espectáculos	RE
	Información para niños	RI

SECCION	RECURSOS	CLASIFICACION
---------	----------	---------------

HOMO FONUS

Trompeta	HF TM
Amplificador	HF AM
Tocarinas	HF AU
Instrumentos musicales	HF I
Claves	HF IC
Güiros	HF IG
Marcacas	HF FM
Cascabeles	HF IS
Guitarras	HF IL
Piano	HF IP

HOMO LUDENS

Juegos	HL J
De azar	HL JA
De competencia recreativa	HL JC
De patio	HL JP
De salón	HL JS
Para campo y bosque	HL JB
Deportivos	HL JD
Predeportivos	HL JT
De playa	HL JL
Dirigidos y organizados	HL JO
Juguetes industriales y artesanales	HL GI
Con cartas	HL GC
Con dados	HL GD
De armar	HL GA
De tablero	HL GT

SECCION	RECURSOS	CLASIFICACION
---------	----------	---------------

HOMO FABER

1. Modelado con yeso	HP YE
Plastilina	HP PT
Madera	HP MA
Papel	HP PA
Material de desecho	HP DE
2. Construcción con	HP 2
Madera	HP 2MA
Cuerda	HP 2CU
Material de desecho	HP 2DE
3. Reconstrucción con	HP 3
Estivates	HP 3ES
Martillo	HP 3MA
Pinzas	HP 3Pi
Desarmador	HP 3DE
Prensa	HP 3PR
Taladro	HP 3TA
Mesa	HP 3ME
4. Creatividad con	HP 4
Piegos de papel	HP 4PP
Juego geométrico	HP 4JG
Marcadores o bicolores	HP 4MA
Mirreógrafo	HP 4MT

HOMO KINESIS

Corresponde a los de secciones Homo biblos, HomoFonus, y Homo Faber, combinadas, para lograr la creatividad práctica de los participantes en la Ludoteca.

A CONTINUACIÓN SE ENUMERAN LAS DIFERENTES FICHAS DE CLASIFICACIÓN DE CADA SECCION MENCIONADA ANTERIORMENTE :

LUDOTECA " VALMEX " FICHA DE CLASIFICACION POR SECCION H O M O F O N U S .

HOMOFONUS LUDOTECA DE
NOMBRE DEL RECURSO
ESPECIFICACIONES
UTILIDAD
NECESIDADES
MANTENIMIENTO
INSTRUCCIONES
CONTRAINdicACIONES
CLAVE DEL RECURSO

HOMOBIBLOS.

HOMOBIBLOS LUDOTECA DE
TPO DE RECURSO
EDAD DEL PARTICIPANTE
NOMBRE DEL AUTOR
TEMA
EDITORIAL
EDICION
TITULO O CONTENIDO
CLAVE DEL RECURSO

HOMOFABER.

HOMOFABER 1 2 o 3 LUDOTECA DE
NOMBRE DEL RECURSO
ESPECIFICACIONES
UTILIDAD
MANTENIMIENTO
INSTRUCCIONES
CONTRAINdicACIONES
CLAVE DEL RECURSO

HOMOLUDENS.

HOMOLUDENS LUDOTECA DE
NOMBRE DEL RECURSO
EDAD DE A
SEXO PARTICIPANTES
ESPACIO O DIMENSION
OBJETIVO
DESARROLLO
RECURSOS NECESARIOS
VARIANTES
TEMPERATURA IDEAL
CLAVE DEL RECURSO

HOMOKINESIS.

HOMOKINESIS LUDOTECA DE
NOMBRE DEL RECURSO
ESPECIFICACIONES
UTILIDAD
NECESIDADES
MANTENIMIENTO
INSTRUCCIONES
CONTRAINdicACIONES
CLAVE

EL SIGUIENTE FORMATO ES LA SOLICITUD QUE EL USUARIO, EN ESTE CASO EL NIÑO, TENDRA QUE LLENAR PARA EL USO DE LOS JUEGOS O JUGUETES, SI EL NIÑO AUN ES MUY PEQUEÑO LOS LUDOTECARIOS SE ENCARGARAN DE LLENARLE SU SOLICITUD.

SOLICITUD DE PRESTAMO

• LUDOTECA DE :

• FECHA :

• No. DE REGISTRO :

• FECHA DE DEVOLUCION :

CANT.	ARTICULO	CLAVE	OBSERVACIONES

• LUDOTECARIO ENTREGO :

• RECIBIDO :

• NIÑOS JUGADORES :

• ADULTOS :

• HORA ENTRADA :

• HORA SALIDA :

DATOS DEL SOLICITANTE

• NOMBRE :

• GRADO MAXIMO DE ESTUDIOS :

• OCUPACION :

• EDAD :

• DOMICILIO PARTICULAR

• TELEFONO

• USUARIO

• INVITADO

• OTRO

sumas
 $0+0+0=00$
 $1+1+1+1=00$

CARACTERISTICAS DE LA LUDOTECA

Mención de edificios similares

LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regla del juego

CARACTERISTICAS DE LA LUDOTECA

- La ludoteca es un servicio útil a niños , adultos y ancianos.
- Es un recurso de la educación para el uso del tiempo libre
- Es una manera de crear conciencia familiar para la compra de juguetes
- Es un centro propicio para el desarrollo físico, mental y social del niño
- Es un centro que estimula la participación recreativa
- Es un centro documental que proporciona orientación ludográfica , ludotécnica y lúdica al público y socios
- Es una institución que deba vincularse estrechamente a las tradiciones culturales
- Considerando el plan nacional de desarrollo 1963 - 1968 del Poder Ejecutivo Federal y en lo que corresponde a su capítulo 7 acerca de la política social. La Ludoteca quedaría inserta en el punto donde afirma :

* Para promover el desarrollo integral del individuo y de la sociedad mexicana *Particularmente en cuanto el impulso del deporte y a la recreación y específicamente en el párrafo donde dice :

* Se buscará dar a la recreación una dimensión social en estrecha relación con lo procesos de educación informal *

MENCION DE EDIFICIOS SIMILARES

Se propone que la LUDOTECA DE MEXICO ubicada en la delegación Álvaro Obregón, proporcione este tipo de necesidades a los integrantes de esta delegación que no cuenta con este servicio.

Podemos mencionar los que tienen este servicio dentro de la Cc. de México:

- delegación Benito Juárez
- delegación Coyoacán
- delegación Venustiano Carranza
- delegación Cuauhtémoc

Son lugares en los que se han propuesto espacios para Ludotecas, los cuales se han tenido que adaptar a ciertas características como es el tamaño del lugar, su ubicación, su capacidad etc., y todos estos lugares por lo general son donación de la misma Delegación o los mismos encargados de las Ludotecas tienen que buscar lugares que les puedan ser donados para estas necesidades.

Es por esto que en México se necesita pensar, proyectar y crear un espacio que reúna las necesidades que requiere una Ludoteca, un espacio realmente pensado en ella, ya que en México no existe aún un Lugar expresamente hecho para la creación de una Ludoteca.



LUDOTECA DE MEXICO

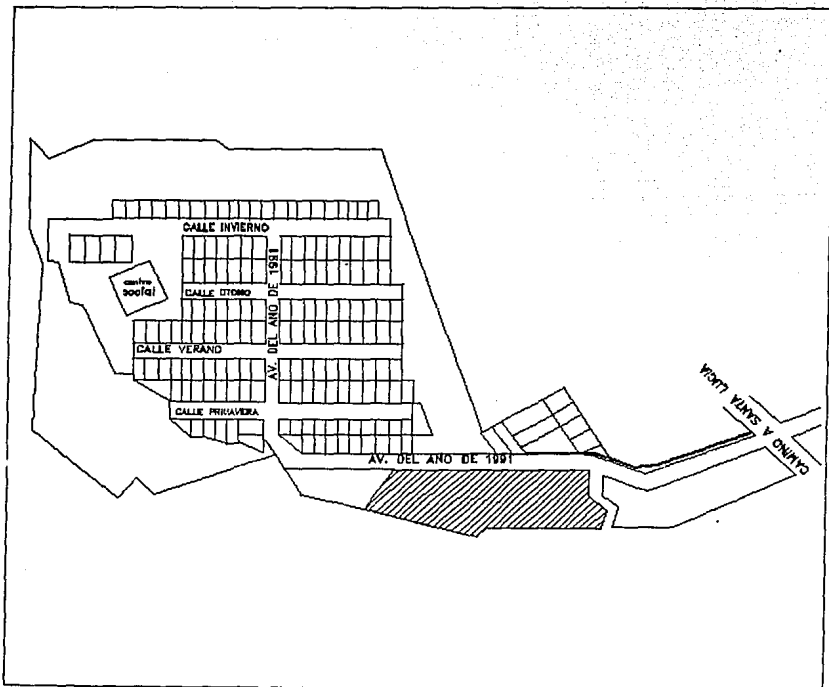
La nueva regla del juego

D O T E C A D E M E X I C O

stificación del tema y caracts. del proyecto arquitectónico

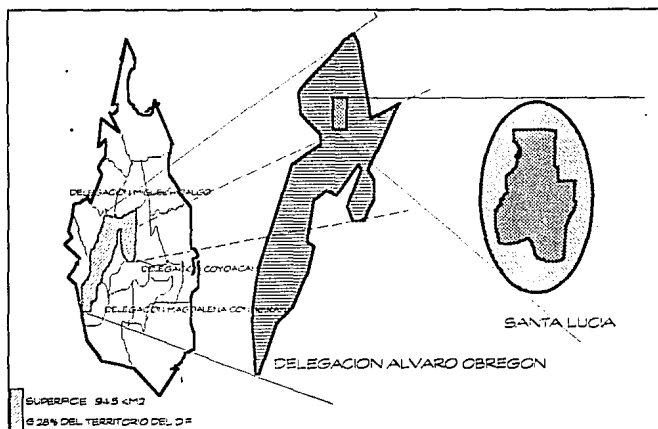
UBICACION

- La propuesta del proyecto La Ludoteca de México se localizará en la Ciudad de México, en la calle número de 1991 S/ Núm. Col. Santa Lucía.
- Esta colonia se encuentra en la parte noroeste de la Zona Urbanizada de la Delegación Alvaro Obregón. La Delegación Alvaro Obregón está localizada al occidente del Distrito Federal, colinda con la Delegación Miguel Hidalgo, con el Municipio Naucalcan y Huixquilucan, por el oriente colinda con las Delegaciones de Benito Juárez y Coyoacán, al Sur colinda con la Delegación Magdalena Contreras.
- El terreno de esta región tiene la característica de tener una topografía y accidentada y se encuentra a una altura de 2,300 mts. sobre el nivel del mar.
Dentro de su contexto podemos mencionar vivienda tipo popular, escuelas de gobierno básicamente.



• TERRENO

□ LOCALIZACION

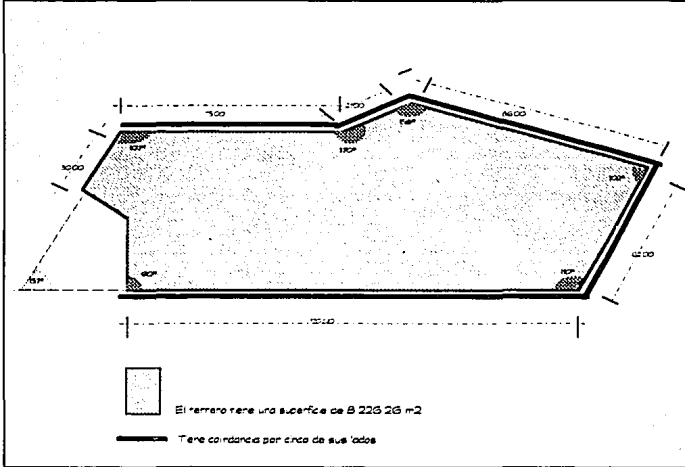


La ubicación comprende la DELEGACION ALVARO OBREGON que esta localizada al occidente del Distrito Federal, que colinda con la Delegación Miguel Hidalgo, con el Municipio de Nucaclpan y Huixquilucan, por el Oriente colinda con las Delegaciones de Benito Juárez y Coyocacán, por el Sur colinda con Magdalena Contreras.

La propuesta de Proyecto se ubica en Santa Lucía dentro de La Delegación Alvaro Obregón, la colonia de Santa Lucía colinda con la colonia Santa Fé, y la Universidad Ibero Americana se localiza muy cerca.

Colinda con zonas habitacional de un nivel socio-económico muy baja, pero cuenta con toda la infraestructura necesaria como , agua potable, instalación eléctrica, drenaje y teléfono.

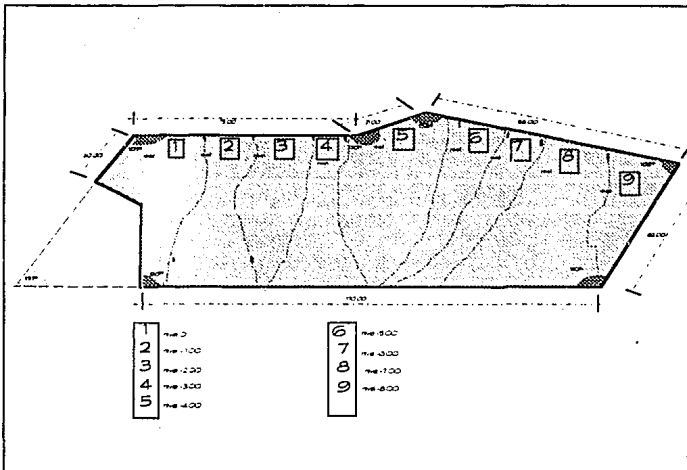
En cuanto a servicio de transporte se refiere es una zona comunicada por medio de transporte colectivo que llevan a las bases al metro.



El terreno cuenta con una superficie total de 8,226.26 m² como se menciona anteriormente.

Cuenta con una pendiente de 8 mts. Esta conformado por 8 curvas de nivel y cada curva baja 1.00.

Tiene calindancia por cinco de sus lados y los únicos lados que nos quedan libres serán utilizados para el acceso tanto peatonal, como de transporte.

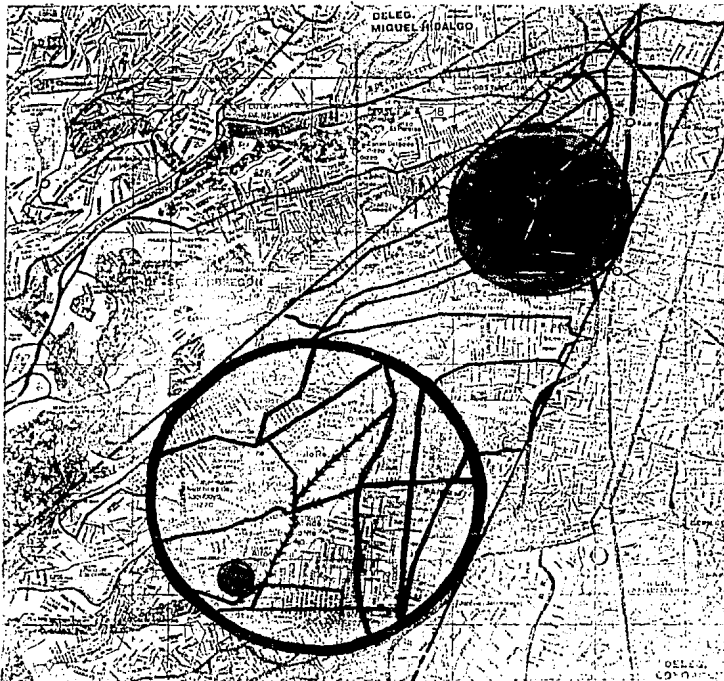


COMUNICACION

Para llegar al terreno ubicado Av. del Año de 1931 donde se propone el proyecto de La Ludoteca existe como vialidad principal el Anillo Periférico para llegar a la Av. San Antonio después hay la opción de tomar La Av. Central que desemboca en la calle Camino a Santa Lucía, y la Av. del Año de 1931 es paralela a esta.

La primera opción es tomar El Periférico posteriormente la calle Camino Real a Toluca después tomar la calle R. Velázquez Cedrón, se atraviesa la calle de San Antonio, seguimos sobre la misma calle hasta llegar a cruzar con la calle Camino Santa Lucía y la calle Av. del Año de 1931 es paralela a esta misma.

Otra opción es tomar la calle Av. Central que desemboca a la calle R. Velázquez Cedrón que solo es un pequeño tramo para llegar a Camino Santa Lucía y una calle paralela es Av. del Año 1931.



SERVICIOS

En cuanto a los servicios con que cuenta esta zona son los siguientes :

- Energía Eléctrica
- Agua Potable
- Drenaje
- Transporte

Energía Eléctrica

Se cuenta con líneas de alta tensión que van alimentando sobre la calle Camino a Santa Lucía y que la línea reparte a la calle Av. del Año de 1991.

El proyecto de la Ludoteca contará con una acometida aérea de alta tensión.

Agua Potable

Se cuenta con una red de Agua potable sobre la calle Camino a Santa Lucía y que alimenta paralelamente a la Av. del Año de 1991.

El proyecto se alimentará con una Cisterna que contará con un equipo de Hidroneumático.

Drenaje

Se cuenta con una red general de drenaje que va por la calle Camino a Santa Lucía por la cual

Teléfono

También se cuenta con una red telefónica que va paralela a la red de energía eléctrica y hay disponibilidad de líneas en la zona.

Transporte

También se cuenta con una línea de autobuses y ruta de microbuses, que pasan por la calle principal Camino a Santa Lucía.



FACTORES FISICOS

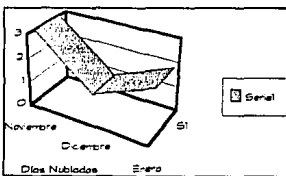
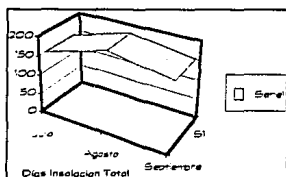
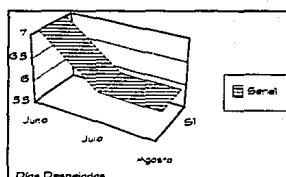
• CLIMA

El clima predominante en lo que es la zona de toda la Delegación Alvaro Obregón es templado sub-húmedo.

Los días despejados del año se encuentran en los meses de Junio, Julio y Agosto y los días menos despejados se encuentran en Noviembre, Diciembre y Enero.

Los Días de Insolación Total en cuanto a horas los meses más afectados son Julio, Agosto y Septiembre, en cambio los meses menos afectados son los meses de Diciembre, Enero y Marzo.

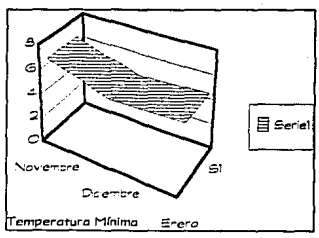
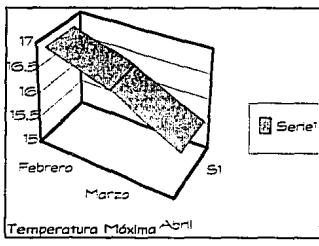
Los Días más nublados con respecto a los datos de los días no despejados son los meses de Noviembre, Diciembre y Enero.



• TEMPERATURA

La temperatura máxima oscila entre los 16.8 ° y la temperatura mínima oscila los 11.5 °

La temperatura máxima la encontramos en los meses de Febrero, Marzo y Abril y la temperatura mínima está ubicada en los meses de Noviembre, Diciembre y Enero.

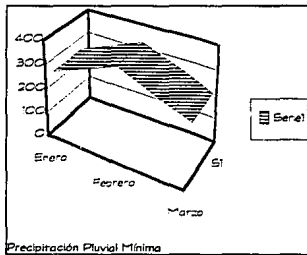
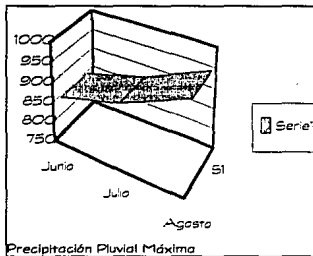


• PRECIPITACION PLUVIAL

El régimen pluvial varía desde de los 750 mm. hasta los 1.000 mm

La precipitación pluvial máxima oscila entre los meses de Junio , Julio y Agosto y la Precipitación mínima la encontramos en los meses de Enero, Febrero y Marzo.

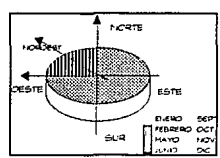
Por lo tanto habrá que tomar en cuenta estos datos para recaudar el agua pluvial y aprovecharla para cubrir las necesidades de riego y de abastecimiento en los sanitarios e iría reciclando, por supuesto bajo los parámetros de diseño que los reglamentos marcan.



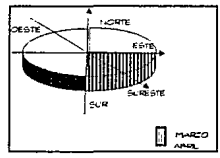
• **VIENTOS**

La dirección Anual es **NOROESTE**, es la dirección promedio de los vientos.

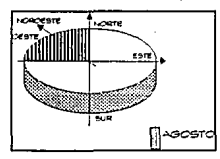
Observamos que en los meses de Enero Y Febrero es Noroeste, Marzo y Abril la dirección es Sureste, en Mayo y Junio la dirección es Noroeste, en Julio la dirección cambia a Noreste, en Agosto la dirección es Noroeste, en Septiembre y Octubre, y también Noviembre al igual que Diciembre la dirección del viento es Noroeste.



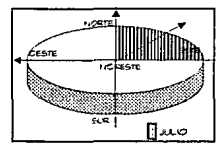
VIENTOS PREDOMINANTES NOROESTE



VIENTOS PREDOMINANTES SURESTE



VIENTOS PREDOMINANTES NOROESTE



VIENTOS PREDOMINANTES NORESTE

• REGLAMENTO

• ART. 74°

Ningún punto del edificio podrá estar a mayor altura que 2 veces su distancia mínima a un plano virtual vertical que se localice sobre el alineamiento opuesto a la calle.

La altura de la edificación se medirá a partir de la cota media de la guarnición de la acera en el tramo de la calle correspondiente al predio.

• ART. 76°

Superficie construida permitida en los predios será:

INTENSIDAD USO DEL SUELO	DENSIDAD MAXIMA (HAB/HA)	SUP. CONST. MAX. RESPECTO TERRENO
0.05 (MUY BAJA)	10	0.05
1.00 (BAJA)	50	1
1.50 (BAJA)	160 - 200	1.5
3.50 (MEDIA)	400	3.4
7.5 (ALTA)	800	7.5

• ART. 77°

Los predios con área menor de 500 m² deberán dejar s/construir como mín. el 20 % de su área mayor.

500 - 2000 m ²	area libre 22.50%
2000 - 3500 m ²	25.05%
3500 - 5500 m²	27.50%

• ART. 80°

Las edificaciones contarán con espacios para estacionamientos de vehículos.

Educación Elemental	1 x 60 m ² construidos
Instalación para la información	1 x 40 m ² construidos

• ART. 81°

Los locales de las edificaciones según tipo, deben tener como mínimo las sigs. dimensiones

Áreas de esparcimiento	0.60 m ² /alumno
Centro Informativo	
Sala de lectura	2.5 m ² /lector
Acervos	150 libros/m ²

• ART. 82°

Las edificaciones provistas de servicios de agua potable de :

Educación Elemental 20 lts./alumno/turno

• ART. 83°

Las edificaciones provistas de servicios de agua potable o de servicios sanitarios con el número mínimo de:

Centro de Información		
hasta 100 pers.	2 w.c.	2 lavabos
hasta 101 - 200 pers.	4 w.c.	4 lavabos

• ART. 91°

Los locales en las edificaciones con medios que aseguren la iluminación diurna.

aulas	250 luxes
talleres	300 luxes
sala de lectura	250 luxes

• ART. 97°

Edificaciones para la educación debe contar con áreas de dispersión y espera del predio, donde desemboque a las puertas de salida que de a la vía pública, con dimensiones de 0.10 m² por alumno

• ART. 99°

Circulaciones horizontales como pasillos de :

Educación y cultura	1.80 mts
Corredores comunes a 2 o más aulas	2.30 mts de altura

• ART. 100°

Las edificaciones tendrán escaleras o rampas peatonales.

Educación y cultura en zonas de aulas 1.20 mts.

• ART. 106°

En las aulas de educación elemental y media, la distancia entre la última fila de bancos o mesas y el pizarrón no mayor de 12 mts.

PREVISIONES CONTRA INCENDIO.

• ART. 117°

Edificaciones de riesgos menor hasta 25 mts. de altura, hasta 250 ocupantes y hasta 3000 m2.

• ART. 121°

Edificaciones de riesgo menor deberán contar en el piso con extinguidores contra incendio no se encuentre a mayor distancia de 30 mts.

• ART. 116°

Edificaciones deberán contar con las instalaciones y equipos para prevenir y combatir incendios.

• ART. 127°

Ductos para instalaciones excepto los de retorno de aire acondicionada, se prolongaran y ventilaran sobre la azoteas más altas, que tengan acceso.

Los ductos de retorno de aire acondicionado estarán protegidos en su comunicación con plafones que actúen como cámaras plenas por medio de compuertas o provistas de fusibles y construcción de tal forma tal que cierren automáticamente a temperaturas superiores a 60 ° C.



LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regla del juego

FUNCIONAMIENTO

funcionamiento arquitectónico

El proyecto se dividirá en 5 zonas las cuales mencionare a continuación:

□ Zona Pública

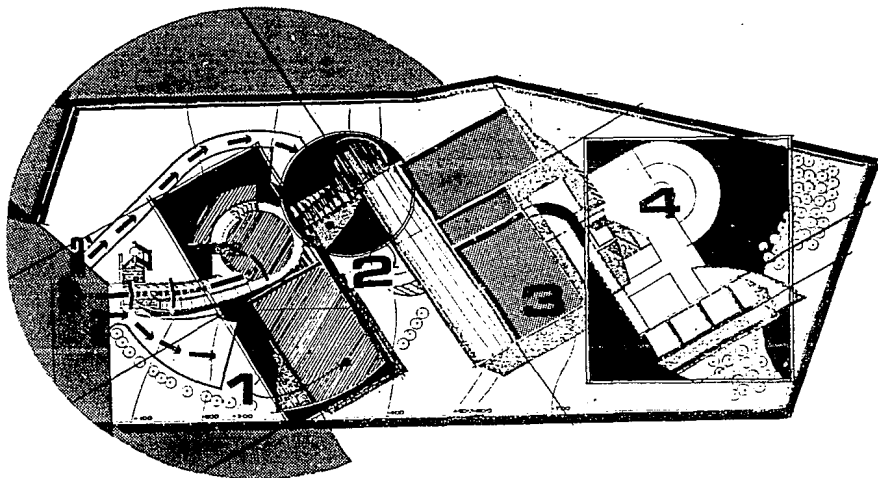
□ Zona Semi Pública

□ Zona Privada

□ Zona Exterior

□ Zona Servicios y accesos

PLANTA DE CONJUNTO
PROYECTO:
LUDOTECA DE MEXICO
La Nueva Regio del Juego



1.

ZONA PUBLICA

2.

ZONA SEMIPUBLICA

3.

ZONA PRIVADA

4.

ZONA EXTERIOR

a.

ZONA DE SERVICIOS
Y ACCESOS

zona pública

Dentro de la zona pública encontramos los siguientes áreas :

- zona administrativa
- zona del salón de usos múltiples
- plaza de los números

•zona administrativa.

La zona administrativa dará servicio a todas aquellas personas que quieran alguna información del lugar, también se dará el servicio a todos los niños que se quieran inscribir en la Ludoteca, estos niños tendrán que pasar por un chequeo médico y a su vez se les dará la información adecuada para que puedan formar parte de este lugar.

A su vez toda persona ajena, podrá pasar si lo desea a visitar las instalaciones, pero antes pedirá autorización en la zona administrativa.

•zona del salón de usos múltiples

Este salón de usos múltiples dará servicio exclusivamente a las personas o niños que en su caso lo soliciten para usar las instalaciones del salón, los servicios que pudiera dar son como fiestas infantiles, exposiciones de los trabajos de los niños ó para festejar algún evento social que las necesidades que los niños pudieran requerir.

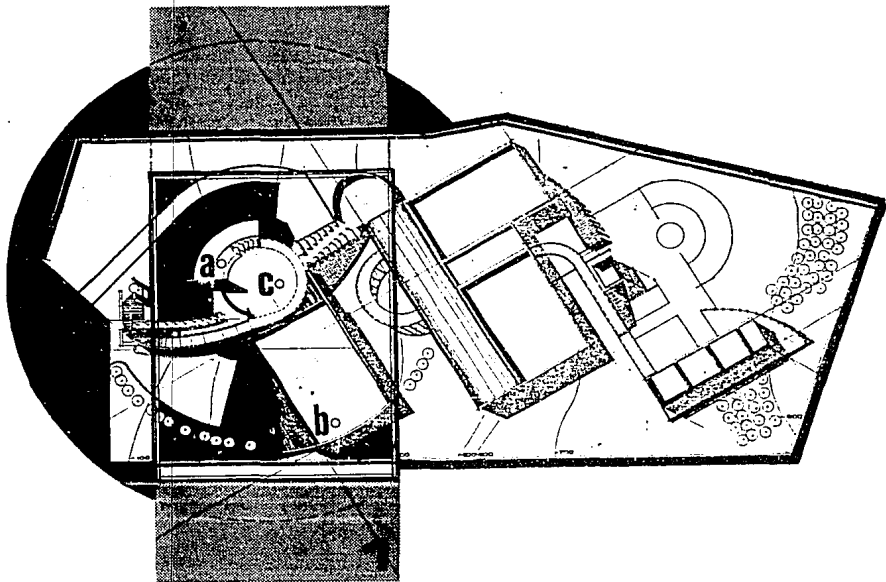
•plaza de los números

Esta plaza servirá como vestíbulo para las áreas de la zona administrativa y salón de usos múltiples, que también tendrá alguna representación alusiva, para que los niños la identifiquen fácilmente y a su vez aprendan de ella, en este caso serán los números, que tendrán diferentes colores y texturas.

Cada plaza se proyectó con el fin de que cada área, en este caso el área de la zona pública tenga un hito. Una manera representativa de la cual los niños podrán aprender de ella y a su vez identificarla fácilmente.

PLANTA DE CONJUNTO
PROYECTO:

LUDOTECA DE MEXICO
La nueva regala del juego



1.

ZONA PUBLICA

- a.**
Zona administrativa
- b.**
Salón de Usos Múltiples
- c.**
Plaza de los números

zona semi-pública

•terraza de los volúmenes

La terraza de los volúmenes es otra pequeña plaza que sirve de transición al área privada y es otro punto de referencia para los niños que obviamente cuando se encuentren dentro de esta terraza aprendan viendo, tocando y jugando. Otro punto interesante que hay que mencionar es que los niños dentro de cada plaza van a sentirse en constante diversión y en un ambiente agradable.

•espacio del artista.

Este es un espacio donde el protagonista del lugar en este caso nos referimos al niño, pueda expresar sus inquietudes, aptitudes por medio del dibujo o de la pintura que podrán desempeñar en este muro del artista. Esta zona es importante dentro del proyecto arquitectónico porque sirve de remate visual a todas las personas que tengan acceso al lugar e indiscutiblemente podrán tener la visual del muro, y que también para los niños es importante esta visual porque de esta manera ellos se sentirán en un lugar que es creado para ellos y todos estos aspectos para el niño son de vital importancia porque lo invitan a sentirse parte del lugar y no sentirse ajeno a lo que es creado para él.

•plaza del reloj.

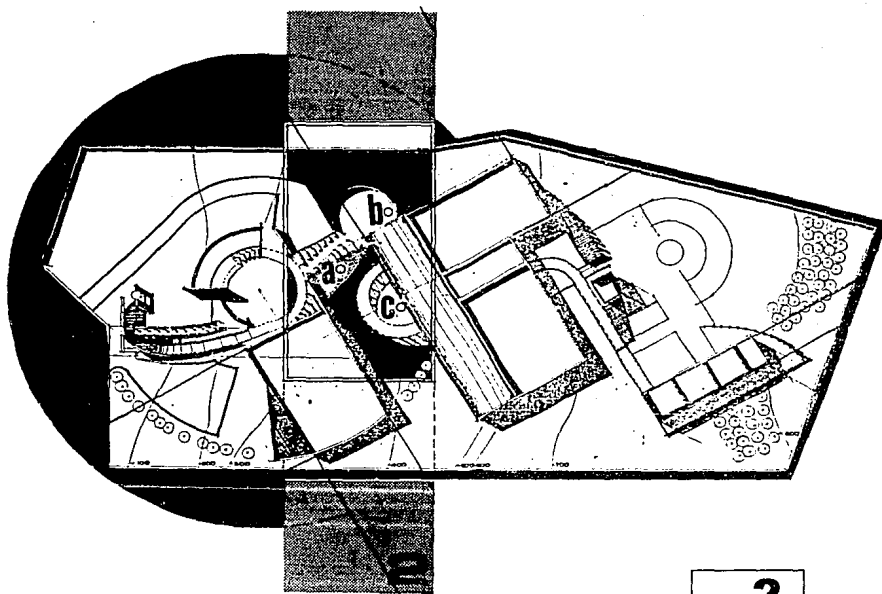
La plaza del reloj que como su nombre lo indica es el lugar indicado para que el niño juegue y aprenda con el reloj móvil que se encontrará en este espacio. Este reloj contará con piezas móviles y de poco peso para que al niño se le faciliten sus movimientos. Otra cosa que habría que mencionar es que también su visual es importante porque está ubicada en la parte superior del acervo y su visual dará a las aulas lúdicas. Que para el niño será divertida este aspecto porque habrá colocados unos telescopios donde el niño juegue observando desde la visual de arriba lo que quisiera ver en la parte de abajo.

PLANTA DE CONJUNTO

PROYECTO:

LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regla del juego



2.

ZONA SEMI PUBLICA

- a.
Terraza de los volúmenes
- b.
Espacio del Artista
- c.
Plaza del Reloj

<p>IV. to. GRUPO</p> <p>NIÑOS DE:</p> <p>9 _____ 12</p> <p>AÑOS</p>	
--	--

Estan en plena pubertad , los juegos con las niñas , comienzan a interesaries aunque algunas veces los rechazan para volver a ellos , alternando así porque sus intereses hetero-sexuales comienzan a incrementarse , pero a la vez temen ser objeto de burlas por " jugar con las niñas " Ellos a su vez , sufren problemas similares , aunque son más facilmente adaptables y sienten menos pena en realizar juegos varoniles.

De acuerdo con las características del juego señaladas anteriormente, los juguetes tendrán que adaptarse a ellos, y no solo los juguetes sino los espacios, pero creo que es de gran utilidad señalar los más útiles, para dar una idea más clara y práctica :

<p>III er. GRUPO.</p> <p>NIÑOS DE :</p> <p>7 _____ 9</p> <p>AÑOS</p>	
--	--

Comienza una época eminentemente intelectual. Los juegos y los juguetes, por lo tanto, adquieren características especiales de acuerdo con esta fase de la evolución del niño. El niño incapacitado aún para asimilar conceptos que aún para muchos adultos están vedados, crea en su propia imaginación fantasmas que luego transporta a la realidad, lo que constituye cierta forma de juego.

El juego en esta edad se transforma con facilidad en una forma con características hacia un interés sensual, y más aún a medida que se acerca la pubertad, ya que no es exactamente a los 12 años cuando se inicia bruscamente esta. Los niños adquieren más femineidad en sus juegos visten a las muñecas con mucha habilidad, juegan con ellas, hacen "comidita", dibujan y pintan con colores también con buenos resultados y salvo las excepciones habituales. Tanto los niños como las niñas se interesan (hasta convertirse en una verdadera pasión) por los juegos como la lotería, las damas, etc. adquiriendo también mucha habilidad para jugarlos.

II do. GRUPO NIÑOS DE : 5 _____ 7 AÑOS	
---	--

La actividad física es máxima, está capacidad para jugar horas enteras a una misma cosa por fatigante que esta parezca. Su atención va mejorando más aún y comienza a construir juguetes más complicados y de su propia invención, colecciona caracos, estampas, y multitud de objetos extraños como piedras, trozos de mosaicos, etc. Tiene gran habilidad física, trepando arboles, saltando y en todos los ejercicios de esta naturaleza.

Comienza a aparecer los intereses escolares y con ellos el juego es más limitado, pero no pierde oportunidad de ejecutarlo. Al final de esta época se van acentuando los impulsos intelectuales, pudiendo concentrarse en juegos de este tipo, con más facilidad, tales como rampecabezas, adivinanzas y algunos de baraja, le agradan las lecturas y comienza hacer su propia selección. La música también comienza a interesarle, prefiriendo ciertos trozos a otros. Los niños se entusiasman con la danza y generalmente son hábiles para aprender aún pasos difíciles, siguiendo notablemente el ritmo.

1er. GRUPO NIÑOS DE : 3 _____ 5 AÑOS	
---	--

Comienza a interesarse por juegos más complicados y constructivos, utilizando sus cubos y demás objetos para hacer "casitas", "entradas para los automóviles", "puentes" más complicados etc. Comienza así a aparecer los intereses por las amistades y sus juegos son ya de conjunto, a esta edad puede ya enseñarse a cuidar de sus juguetes, a guardarlos y ordenarlos, aunque todavía no lo hace espontáneamente. A los 5 años aumenta su habilidad para manejar los objetos de juego, construye con más precisión y logra al final de esta etapa, dar continuidad a sus juegos de un día a otro, se divierte recortando figuras y vistiéndose con ropas de adultos.

zona privada

• aulas lúdicas

Las aulas que se mencionan son aquellas donde los niños podrán hacer uso del material lúdico, dentro de esta zona se encuentra el acervo general que es donde se dotará del material lúdico a los niños o cualquier persona que quiera hacer uso del material. También encontramos dentro de esta zona sanitarios para niños y para niñas, con un control para el acceso a las aulas, que servirá para controlar el acceso de juguetes y su salida, para controlar el acceso a los sanitarios también.

Otro aspecto importante es la ubicación de las bodegas que tendrán la función de dotar al acervo general del material lúdico (juguetes ó juegos) así como el de tener un acceso directo por la calle para dotar fácilmente a la bodega general y está a su vez dotar a la bodega ó bodegas del acervo sin interrumpir cualquier otra actividad.

Y el aspecto más importante son las aulas que estarán divididas por edades, ó por grupos y que a continuación se proponen y se mencionan :

NIÑOS DE 3 _ 5 AÑOS

A esta edad empiezan a interesarles los guantes de beisbol, pelota tipo "bolón", bates, etc. y en general, durante todo el período de pre-escolar:

1 "patín del diablo"

2 patines

3 subibajas

4 simples cajas de madera de empaque suficientemente sólidas para que pueda subirse a ellas

5 muñecas

6 carritos o coches para los mismos

7 animales de todos los tipos, de hule, madera ó plástico

8 ropa de muñecas con grandes botones y ojales

9 sruñas

10 loza de cocina

11 pequeño escritorio con silla adecuada

12 cajas para guardar objetos de todos tamaños y materiales

13 cordones

14 lazos de algodón

15 canasta o carretilla de mano

16 columpio

17 lápices de colores y cuadernos para iluminarlas

18 tabla de planchar

19 trozos de telas de colores para juegos de niñas

20 desechos de ropa de familia, como guantes, sombreros, etc.

21 plastilina para modelar

22 tambor, cornetas

23 marimba y otros instrumentos musicales.

Como se ve, la mayor parte de estos juguetes, que son los que más agradan a nuestros niños, no son de gran valor y muchos de ellos son objetos que habitualmente se desechan y que bien limpios y seguros en cuanto no lastimen al niño, lo divierten mejor que otros más elaborados y caros.

NIÑOS DE 5_7 AÑOS

Los juguetes después de los 5 años, fácilmente pueden ser seleccionados tomando en cuenta los intereses de cada edad, pero resulta muy agradable al niño poder escogerlos personalmente, muchas veces prefiriéndolo en sorpresa.

Deben preferirse los juguetes constructivos ("mecano" , modelos de aviones, etc.) porque además de coincidir con los intereses de los escolares, proveen de un magnífico elemento educativo, en cuanto al desenvolvimiento intelectual y a la habilidad manual.

Un elemento más de juego y a la vez de entrenamiento en esta época es el estudio por algún instrumento musical.

Aquí el niño copia un cuadrado , un círculo y un triángulo , resuelve un rompecabezas de cubos, etc.

NIÑOS DE 7 AÑOS EN ADELANTE

La memoria es ya mucho más definida, el razonamiento es incipiente, surge alguna torpeza para las labores manuales por

las inestabilidades psíquica que se inicia en esta época y aparecen los intereses intelectuales primarios, y casi a los doce aparece la crisis puberal, la exploración es difícil, hay generalmente irritabilidad, inestabilidad y tendencias eróticas definidas, junto a una decidida falta de atención.

● taller de reparación de juguetes

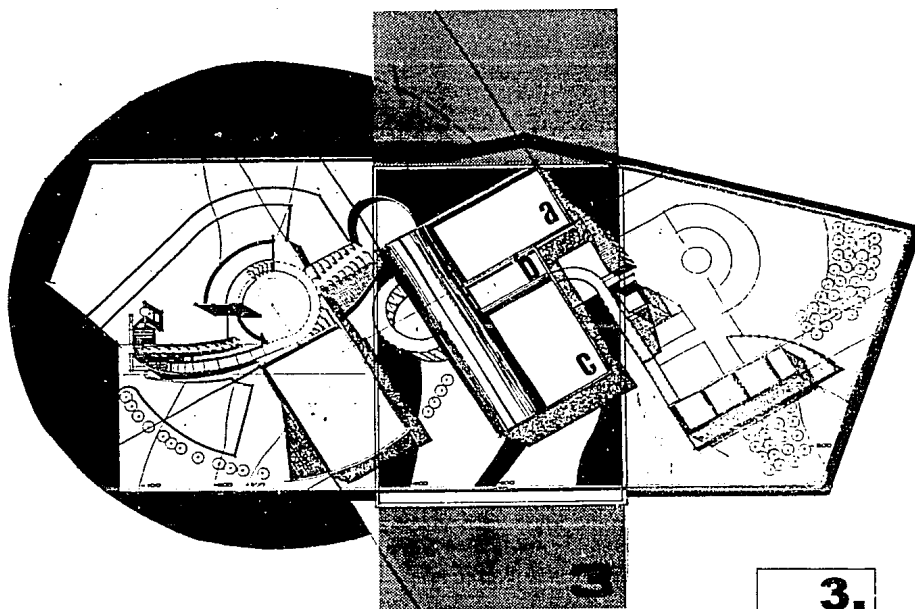
Estos talleres están destinados a los niños que ocupen las aulas lúdicas, como una actividad que forme parte de las opciones que un niño pueda escoger dentro de las mismas, esta opción es muy interesante pues el niño podrá aportar sus aptitudes para la composición de juguetes ó juegos que lo requieran.

Habrán 5 talleres con los materiales y utensilios necesarios para su completo desarrollo. También contará con una bodega, donde se recibirá el material que se requiera para esta actividad y habrá también un control para el acceso a esta parte del proyecto.

PLANTA DE CONJUNTO

PROYECTO:

LUDOTECA DE MEXICO
La nueva regla del juego



3.

ZONA PRIVADA

- a.**
Aulas de niños de 3 a 7 años
- b.**
Vestíbulo y circulación entre las Aulas
- c.**
Aulas de niños de 7 a 12 años

zona exterior

●talleres.

Dentro del concepto de tener talleres dentro del centro lúdico es para fomentar a los niños de manera sencilla y amena la inquietud por el arte, al ser ellos mismos creadores de sus propias obras. Los talleres que se proponen son los siguientes:

PINTURA, es el primer medio por el cual la imaginación del niño permite ampliarse.

DIBUJO pintando y dibujando el niño hace sus propias conexiones con los conceptos básicos de la plástica como el color y la forma, así como las nociones de la pintura mural.

MODELADO es también una manifestación de la expresión del arte.

Se busca en estos talleres las diferentes actividades artísticas que permitan al niño expresarse libremente.

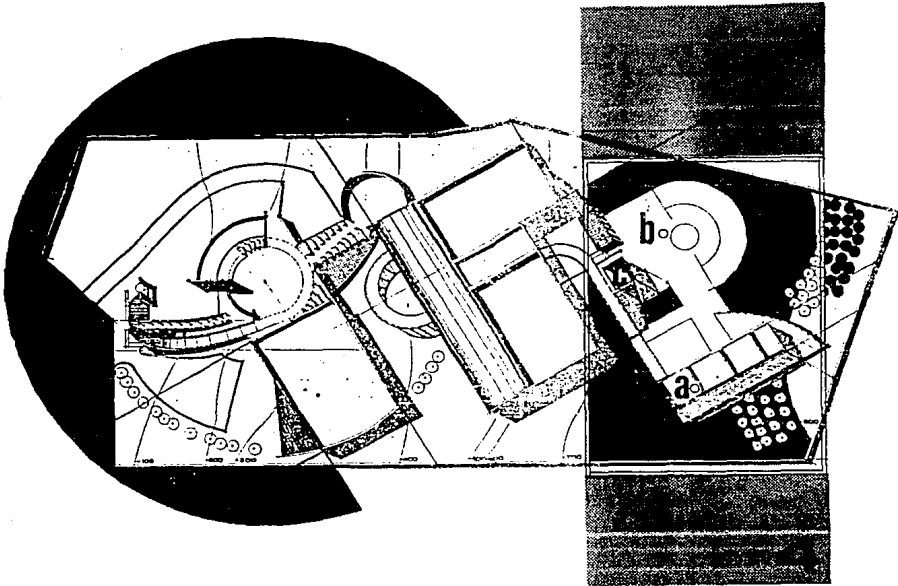
El uso de los espacios destinados a los talleres se hace de manera informal, dependiendo de la actividad que se vaya a realizar.

●juegos al aire libre

Dentro de esta zona podemos mencionar los juegos que estarán en la parte exterior del recinto.

PLANTA DE CONJUNTO
PROYECTO:

LUDOTECA DE MEXICO
La nueva regia del juego



4.

ZONA EXTERIOR

- a. Talleres de pintura, modelado, dibujo.
- b. Juegos al aire libre
- c. Bodega para los juguetes al aire libre

abcde fgh
ijklmno
pqrstuvwxyz

L U D O T E C A D E M E X I C O

La nueva regla del

PROGRAMA ARQUITECTONICO

Jue

12.1 AREA PUBLICA

Z.1 ZONA ADMINISTRACION.

AREA	METROS 2
•VESTIBULO	16.00 m2
•DIRECTOR privado	30.00 m2
•SUBDIRECTOR privado	20.00 m2
•SECRETARIA	7.50 m2
•CONTADOR cubiculo	10.00 m2
•SECRETARIA	6.00 m2
•CONSULTORIO MEDICO	12.50 m2
•SANITARIOS	
hombres	7.50 m2
mujeres	7.50 m2
•CIRCULACION	60.00 m2

total 177.00 m2

Z.2 SALON DE USOS MULTIPLES

AREA	METROS 2
•VESTIBULO	50.00 m2
•AREA SALON DE USOS MULTIPLES <i>Esta área es opcional para colocar mesas, o cualquier tipo de objetos que se requieran en el momento.</i>	480.00 m2
•TERRAZA DEL SALON AL AIRE LIBRE	144.00 m2
•SANITARIOS hombres	12.00 m2
mujeres	12.00 m2
•AREA DE GUARDADO	8.00 m2
•BODEGA	42.00 m2

total	748.00 m2
-------	-----------

Z.3 PLAZA DE LOS NUMEROS

AREA	METROS 2
•PLAZA DE LOS NUMEROS	176.625 m2
•CIRCULACION	67.50 m2

total	244.15 m2
-------	-----------

TOTAL AREA PUBLICA

•Z.1 ZONA ADMINISTRACION	177.00 m ²
•Z.2 ZONA SALON USOS MULT.	748.00 m ²
•Z.3 PLAZA DE LOS NUMEROS	176.625 m ²

Σ total Z1 + Z2 + Z3 \Rightarrow 1,101.625 m²

12.2 AREA SEMIPUBLICA

AREA	METROS 2
•TERRAZA DE LOS VOLUMENES	110.00 m ²
•CIRCULACION DESCUBIERTA	51.00 m ²
•CIRCULACION CUBIERTA (pérgolas)	60.00 m ²
•ESPACIO DEL ARTISTA	180.00 m ²
Dentro de este espacio encontramos un muro donde el niño podrá desarrollar sus aptitudes artísticas por medio de el dibujo o de la pintura .	55.00 de largo por 5.00 mts. de alto.
•PLAZA DEL RELOJ	250.00 m ²

TOTAL AREA SEMIPUBLICA

Σ área total	706.00 m ²
--------------	-----------------------

12.3 AREA PRIVADA

Y.1 VESTIBULO

AREA	METROS 2
•AREA DEL VESTIBULO	120.00 m ²

Y.2 ACERVO GENERAL

AREA	METROS 2
•AREA DE GUARDADO DE JUGUETES en arcaques con repisas en mesas en libreros	222.00 m ²
•BODEGA DE REPARACION DE JUGUETES	30.00 m ²
•SANITARIOS para hombres y mujeres	7.50 m ²

total	259.5 m ²
-------	----------------------

Y.3 BODEGA

BODEGA GRAL.

Bodega gral. del salón de usos múltiples para guardar sillas, mesas o cualquier otro objeto que se pudiera utilizar en el salón.

144.00 m²

Y.4 TALLER DE REPARACION DE JUGUETES

AREA	METROS 2
•CONTROL acceso	6.00 m2
•TALLER UNO	42.00 m2
•TALLER DOS	60.00 m2
•TALLER TRES	36.00 m2
•TALLER CUATRO	36.00 m2
•BODEGA DE ALMACENAMIENTO Para guardar materiales que se utilizan para la reparación de los juguetes	60.00 m2
•CIRCULACION	94.00 m2

total 334.00 m2

Y.5 AREAS LUDICAS.

AREA	METROS 2
•CONTROL	14.00 m2
•VESTIBULO	80.00 m2
•AULAS EIDADES : 3 a 5 años de edad 5 a 7 años de edad	920.00 m2

•SANITARIOS 48.00 m²
niños
niños

•AULAS 1.00 m²
EADAES : 7 a 9 años de edad
9 a 12 años de edad

•CONTROL 14.00 m²

•SANITARIOS 48.00 m²
niños
niños

t o t a l 2,174.00 m²

TOTAL AREA PRIVADA

•Y.1 VESTIBULO 120.00 m²

•Y.2 ACERVO 259.50 m²
GENERAL

•Y.3 BODEGA 144.00 m²
GENERAL

•Y.4 TALLER 334.00 m²
REPARACION

•Y.5 AULAS LUDICAS 2,174.00 m²

Σ Y.1 + Y.2 + Y.3 +
Y.4 + Y.5 \Rightarrow

SUMA

TOTAL \Rightarrow 3,031.50 m²

12.4 AREA EXTERIOR

AREA	METROS 2
•TALLERES (cuclas)	168.00 m2
Pintura	
Modelado	
Dibujo	
BEBEDEROS Y TARJAS	70.00 m2
•JUEGOS AL AIRE LIBRE	1,188.00 m2
Arenales	
Pista de biclcleras	
Columpios	
Sube y baja	
Escaleras trepadoras	
Casitas de madera	
Resbaladillas	
•BEBEDEROS Y TARJAS	70.00 m2
•BODEGA EXTERIOR	56.00 m2
Bodega que se usará con el fin de guardar los juegos y juguetes que los niños utilizarán en la zona de juegos al aire libre	

total 1,552.00 m2

RESUMEN DE AREAS

12.1

- A. AREA PUBLICA 1,101.625 m²

12.2

- B. AREA SEMIPUBLICA 651.00 m²

12.3

- C. AREA PRIVADA 3,031.50 m²

12.4

- D. AREA EXTERIOR 1,552.00 m²

12.5

- E. AREA ACCESOS
 - acceso peatonal
 - acceso vehicular
 - acceso a zona de patio de serv.

acceso a zona Estacionamiento 1,035.00 m²

$\Sigma A + B + C + D + E$ \Rightarrow <p style="text-align: center;">SUMA</p> <p style="text-align: center;">T O T A L</p>	<p style="text-align: right; font-size: 1.2em;">7,371.13 m²</p>
---	--

área Pública

• zona administración

LOCAL	FUNCION	NUM. PERS.	MOBILIARIO	AREA M2	Cant	TOTAL
Area de espera	alojará a las personas que tengan que esperar alguna información en la zona administrativa.	4	sillón con 4 plazas mesita de centro	16.00 m2	1	16.00 m2
Privado Director	Director de la Ludoteca	1	escritorio 3 sillas 1 credenza	30.0 0 m2	1	30.00 m2
Privado Subdirector	Subdirector de la Ludoteca	1	escritorio 3 sillas credenza	20.0 0 m2	1	20.00 m2
Secretaria		1	escritorio 2 sillas mesa para máquina de escribir	7.50 m2	1	7.50 m2
Privado Contador		1	escritorio 2 sillas archivero	10.00 m2	1	10.00 m2
Secretaria	se encargará de los asuntos de el contador	1	escritorio 2 sillas, archivero	6.00 m2	1	6.00 m2

LOCAL	FUNCION	NUM. PERS.	MOBILIARIO	AREA M2	Cant	TOTAL
Consultorio Médico	Revisar a los niño y cubrir medicamente las necesidades requeridas durante la estancia en la Ludoteca	1	Mesa 2 sillas archivero camilla Dispensario médico	12.50 m2	1	12.50 m2
Sanitarios	Dar el servicio a los empleados de la Zona de la administración	8	m lavabos 1 w.c. 1 mingitorios 1	7.00 m2	1	7.00 m2
Bodega en sanitarios	Guardar artículos de limpieza para el área	-	área con repisas y estantes	2.00 m2	1	2.00 m2

• salón de usos múltiples

Vestíbulo	dejara a las personas del salón	50	-	50.0 0 m2	1	50.00 0 m2
Area del salón de usos múltiples	área que se utilizará para acomodar mesas c sillas, dependerá del evento que se vaya a presentar en el salón.	240	60 mesas con 4 sillas c/mesa	480 00 m2	60	480.00 0 m2
Terraza del salón de usos múltiples	área que estará en el exterior como complemento del salón de usos múltiples	50	10 mesas con 4 sillas c/mesa	144.0 0 m2	10	144.00 0 m2

LOCAL	FUNCION	NUM. PERS.	MOBILIARIO	AREA M2	Cont.	TOTAL
Sanitarios	cubrir las necesidades de las personas que estén ocupando el salón	240	m lavabos 3 w.c. 3 mirigitorios 2 -	12.00 m2	2	24.00 m2
Area de guardado	para las personas que estén ocupando el salón tengan un lugar para guardar sus pertenencias personales	240	repisas barra de recepción y entrega de cosas	8.00 m2	1	8.00 m2
Bodega	área de guardado para las cosas que se utilizarán en el lugar	-	estantes con entrepaños	42.0 0 m2	1	42.00 0 m2

• plaza de los números

plaza de los números	plaza que se utiliza para la zona pública y que sirve como vestíbulo al área del salón y a la zona administrativa.	-	área libre volúmenes en forma de números, de diferentes texturas y colores, para que el niño identifique por su forma y su color los dígs números.	176.6 25 m2	1	176.62 5 m2
----------------------	--	---	--	-------------------	---	-------------------

área semi pública

LOCAL	FUNCION	NUM. PERB.	MOBILIARIO	AREA M2	Cant.	TOTAL
-------	---------	------------	------------	---------	-------	-------

<p>Terroza de los volúmenes</p>	<p>pequeño plaza que sirve como vestíbulo para entrar al área pública, donde habrá volúmenes con diferente textura y colores que los niños podrán identificar y aprender de ellos.</p>	-	<p>volúmenes, prismas de diferentes formas hechos de concreto armado.</p>	<p>110,0</p>	<p>1</p>	<p>110,00</p>
---------------------------------	--	---	---	--------------	----------	---------------

<p>Espacio del artista</p>	<p>Espacio donde los niños podrán desarrollar sus aptitudes artísticas como el dibujo y la pintura.</p>	-	<p>habrá un muro de 5,00 m de largo y 5,00 m de alto.</p>	<p>55,0</p>	<p>1</p>	<p>55,00</p>
----------------------------	---	---	---	-------------	----------	--------------

<p>Plaza del relaj</p>	<p>plaza que servira de vestibulo para entrar en el área privada, en este espacio está propuesta un área donde habrá un relaj que será móvil y los niños podran aprender la hora jugando.</p>	-	<p>habrá un espacio jardinado, y sobre el jardín un relaj con piezas móviles para jugar a poner la hora</p>	<p>250,00</p>	<p>1</p>	<p>250,00</p>
------------------------	---	---	---	---------------	----------	---------------

área privada

LOCAL	FUNCION	NUM. PERB.	MOBILIARIO	AREA M2	Camt.	TOTAL
Vestibulo	alojará a las personas que se encuentren en las aulas lúdicas	100	-	120.0	1	120.00
				0		m2
				m2		

• acervo general

Area guardado de juguetes	En está área se encuentra el acervo general de los Juguetes y Juegos , donde los niños podrán pedir los Juguetes que gusten.	3 pers encar gadas	estantes repisos con entrepaños archivero mesas libreras barra de recepción y entrega de juguetes	222.0	1	222.0
				0		0
				m2		m2
Bodega de reparación de juguetes	Esta bodega recibirá los juguetes que se encuentren en mal estado	1 pers.	mesas repisos materiales para su reparación	30.0	1	30.00
				m2		m2
Sanitarios	para las personas que estén encargadas del acervo.	4 pers.	h m lavabos 1 1 wc 1 1	7.50	1	7.50
				m2		m2

LOCAL	FUNCION	NUM. PERB.	MOBILIARIO	AREA M2	Camt.	TOTAL
Bodega	Esta bodega servirá para almacenar los juguetes que vayan llegando de las personas que los donen	-	entrepaños con anaqueles mesas	144.0	1	144.00
				m2		m2
Talleres de reparación de juguetes AULA 1	en estos talleres los niños podrán tomar también parte en su reparación, para esto estan propuestos estos talleres	3 pers	mesa de trabajo 3 bancos repisos con entrepaños y cajones para guardar las herramientas	42.0	1	42.00
				m2		m2

AULA 2	IDEM	3 pers.	IDEM	60.0 0 m2	1	60.00 m2
AULA 3	IDEM	3 pers.	IDEM	36.0 0 m2	2	72.00 m2
Bodega almacenami ento	En esta bodega se guardará el material dañado para ser reparado a los talleres	-	repisos con entrepaños mesas	60.0 0 m2	1	60.00 m2

área privada

LOCAL	FUNCION	NUM. PERS.	MOBILIARIO	AREA M2	Cam.	TOTAL
Control para las aulas de 3 - 5, 5 - 7 años	controlar el acceso a las aulas de los niños de 3 - 5, 5 - 7 años	1	barra de madera banco	14,00 m2	1	14,00 m2
Vestibulo	-	60	-	80,0 m2	1	80,00 m2
AULAS 3 - 5, 5 - 7 años	Donde los niños tendrán un espacio para desarrollarse con los juguetes y juegos	150	Mesas con 4 sillas c/u alfombras repisas y anaqueles alberca de espuma escalerillas trepadoras colchones cajas de difs tamaños	920,00 m2	1	920,00 0 m2
Sanitarios	cubrirá las necesidades de los niños de estas aulas	150	h m lavabos 3 3 w.c. 3 4 ming. 2 -	48,0 m2	1	48,00 m2

LOCAL	FUNCION	NUM. PERS.	MOBILIARIO	AREA M2	Cam.	TOTAL
AULAS 7 - 9 años 9 - 12 años	Donde los niños podrán jugar y desarrollarse con los juguetes solo los niños de estas edades	150	Mesas repisas alfombras colchones alberca de espuma escalerillas trepadoras cajas de difs. tamaños	1,050,0 m2	1	1,050,0 m2
Sanitarios	-	150	h m lavabos 3 3 w.c. 3 4 ming. 2 -	48,0 m2	1	48,00 m2

zona exterior

Talleres 1. pintura	Impartir cursos de apirñudes artísticas como lo es la pintura	5	mesas de trabajo 3 caballetes material de trabajo 5 bancos	24.0 m2	2	48.00 m2
Talleres 2. modelado	Impartir cursos de modelado	5	mesas de trabajo material de trabajo 5 bancos	24.0 m2	2	48.00 m2

LOCAL	FUNCION	NUM. PERS.	MOBILIARIO	AREA M2	Cant.	TOTAL
Talleres 3. dibujo	Impartir cursos de dibujo	5	mesas de trabajo replis para el material 5 bancos	24.0 m2	3	72.00 m2
bebederas y tarjas	Los niños podrán limpiarse o lavar el material de trabajo que haya sido utilizado	-	bebederos 4 tarjas 2	70.0 m2	1	70.00 m2
Juegos al aire libre	Los niños disfrutarán también de jugar al aire libre con juegos y juguetes de su agrado	30 0	arenales sube y baja pista de bicicletas columpios escalercs trepadoras casitas de madera resbaladillas 4 gusanos trepadores	4 4 4 1 3 3 3 4 2	1	1188.0 m2
Bebederos y tarjas	Los niños podrán limpiarse y tomar agua en la zona exterior de la parte lúdica	-	bebederos 4 tarjas 2	70.0 m2	1	70.00 m2
bodega de guardado de juguetes al aire libre	Se guardarán todos los juguetes que se usen como llantos, pelotas, bicicletas etc.	-	anaqueles repisas cajas	56.0 m2	1	56.00 m2

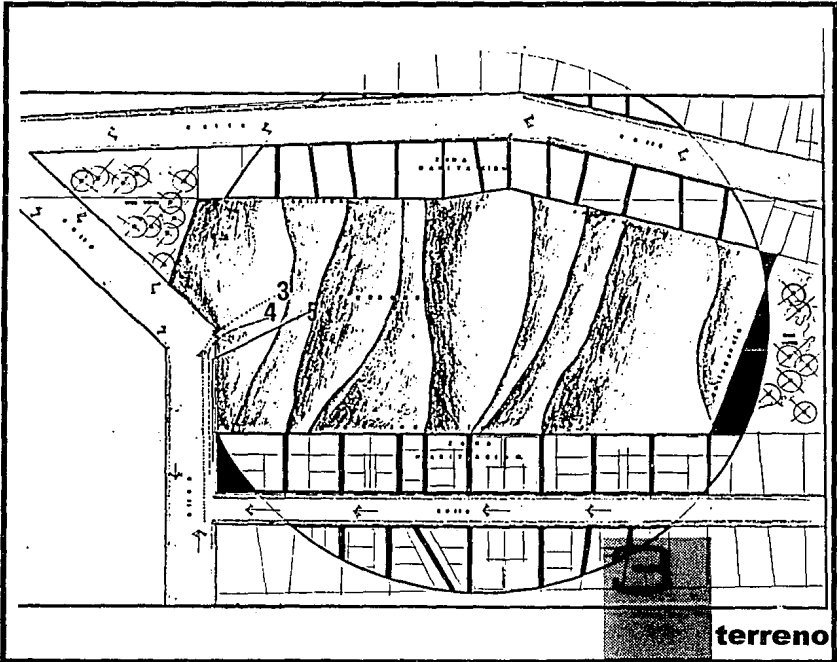
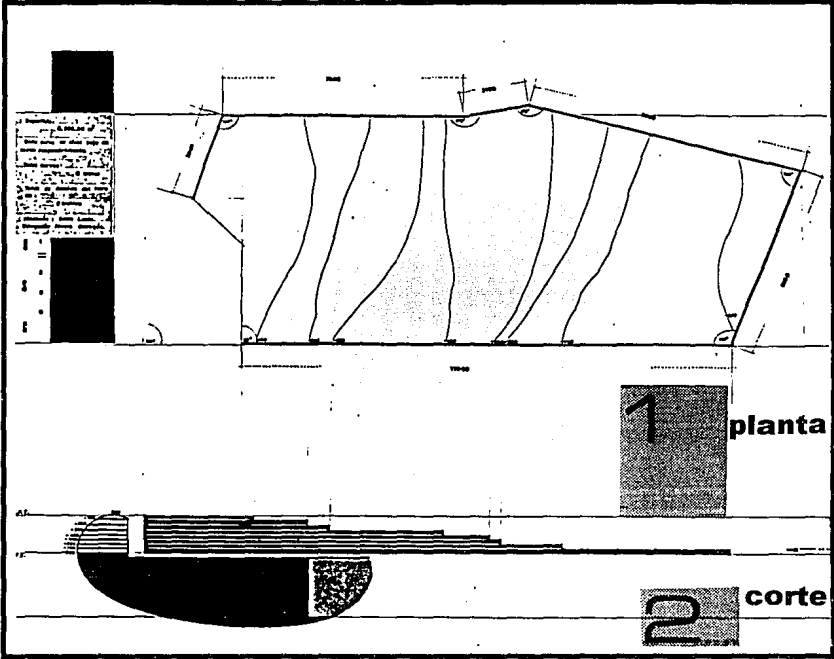
S
O
N
A
L

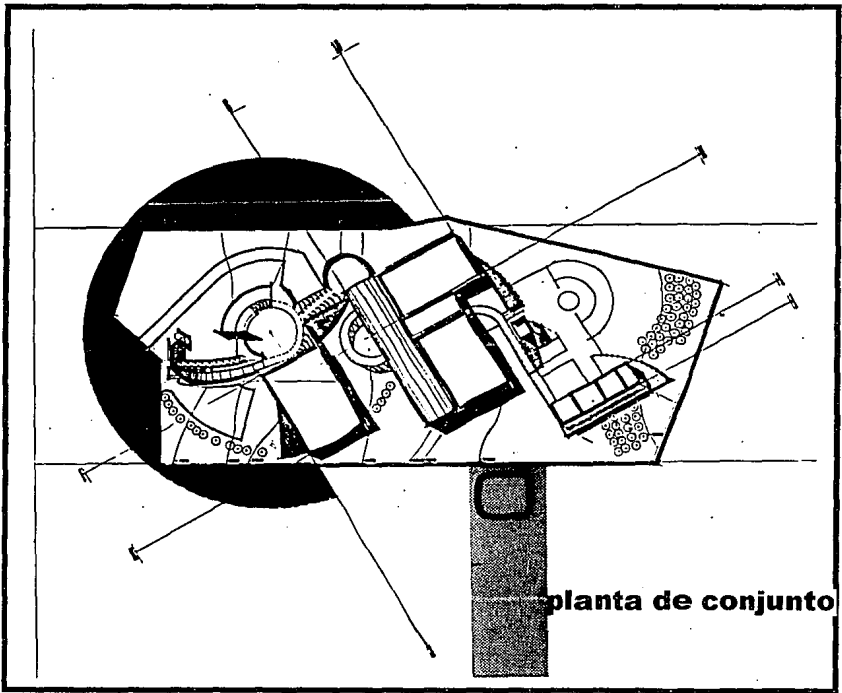


LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regia del

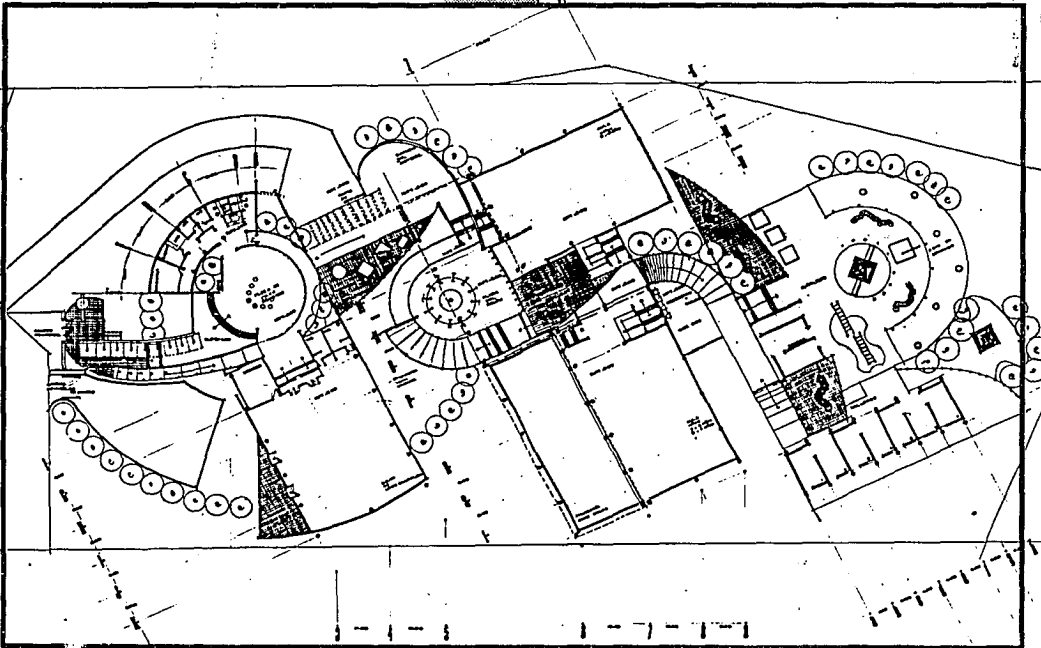
terreno





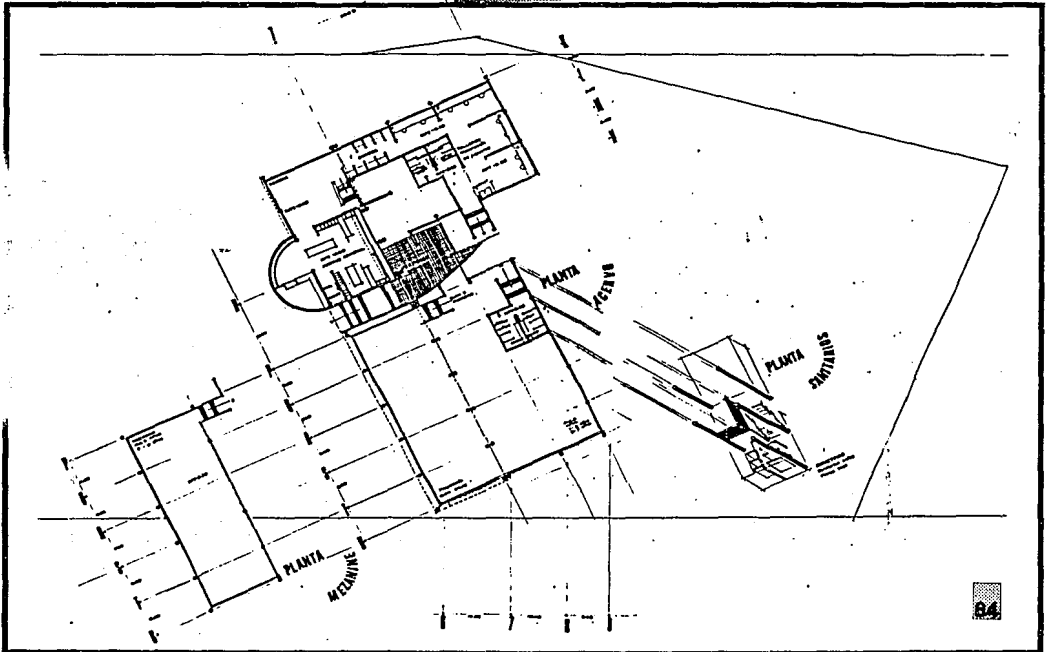
planta de conjunto

**planta de conjunto arquitectónica
nivel planta alta**

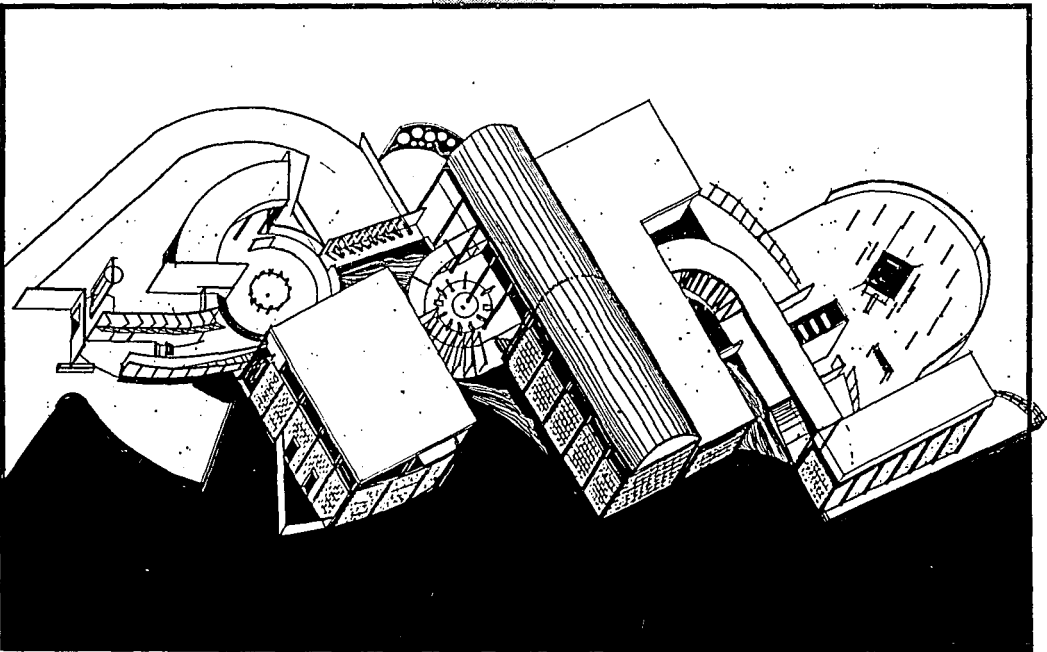


2

**planta de conjunto arquitectónico
nivel planta baja**

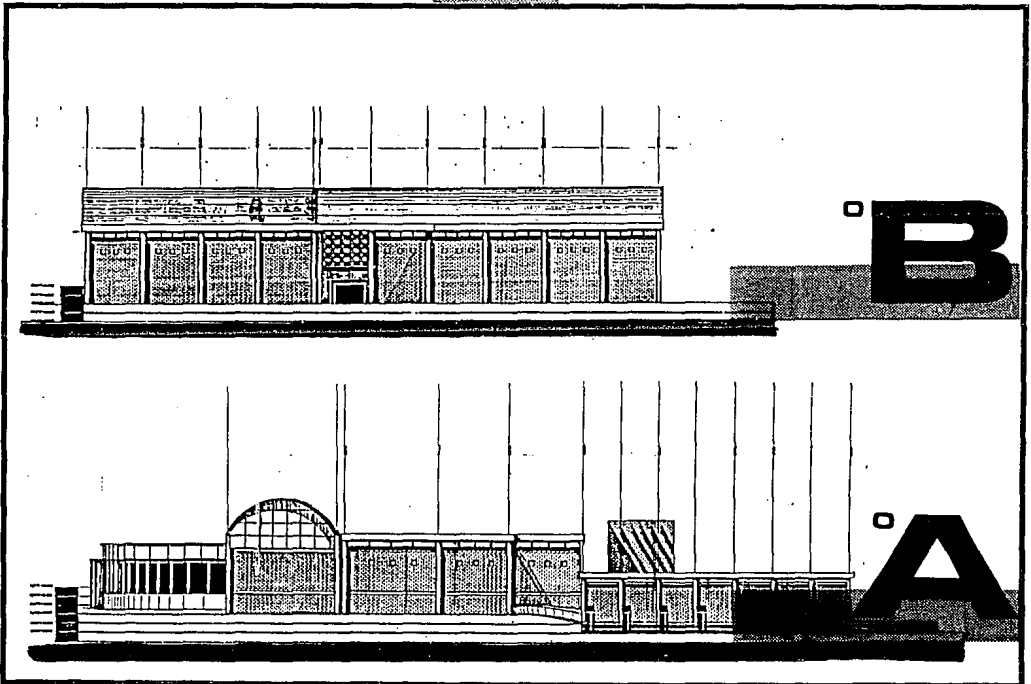


isometrico conjunto



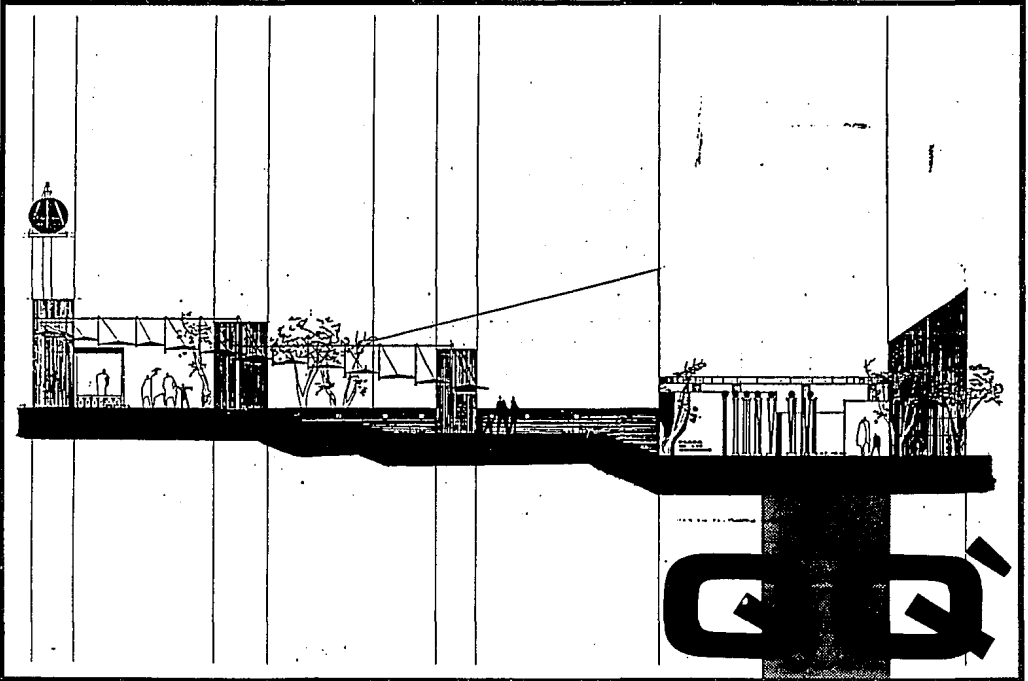
A fachada lateral edificio aulas
y edificio talleres

B fachada posterior edificio aulas



Q

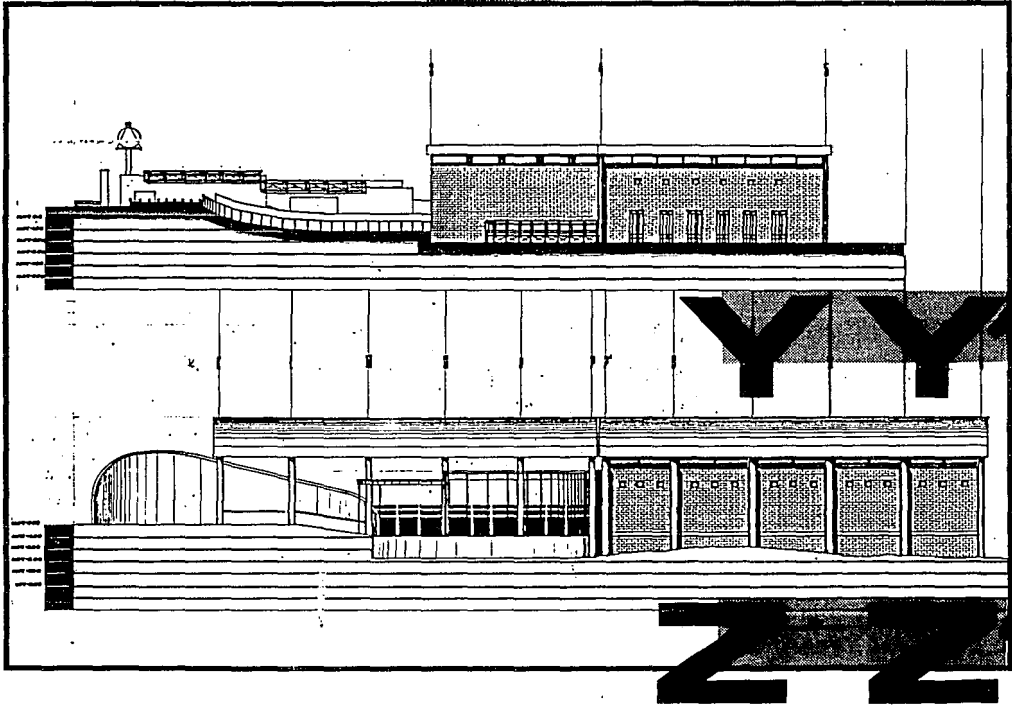
c o r t e
Q _____ Q'

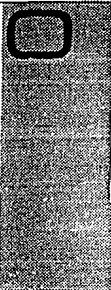




fachada lateral edificio salón de usos múltiples y acceso

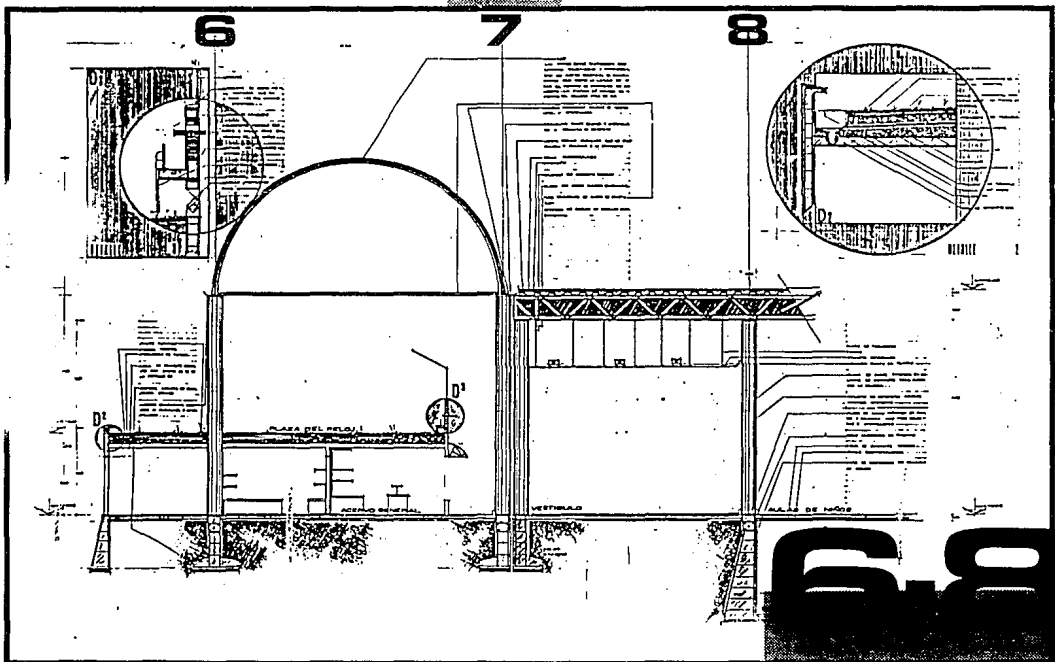
fachada frontal edificio de aulas

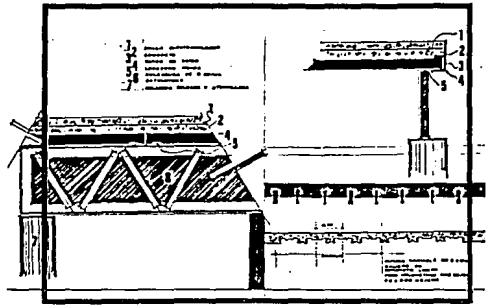




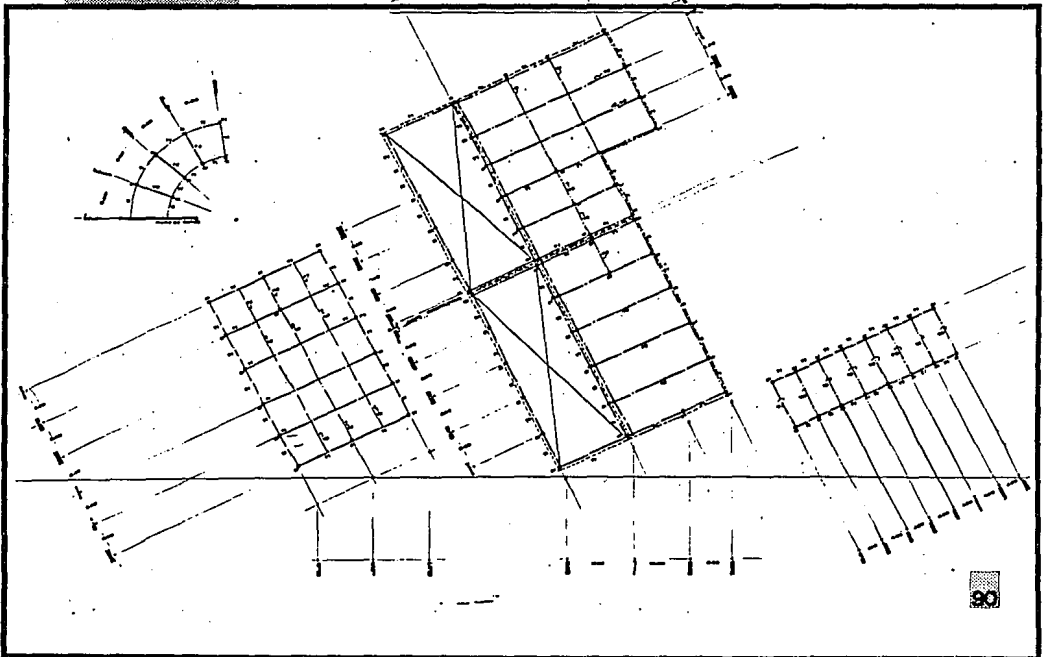
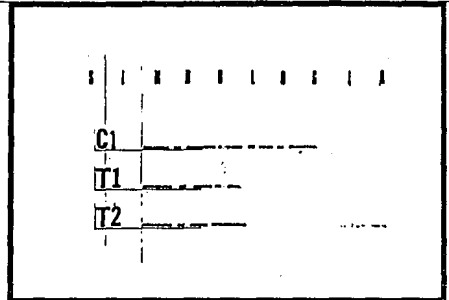
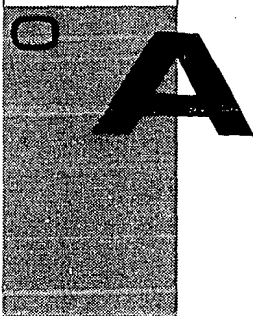
corte por fachada
ejes

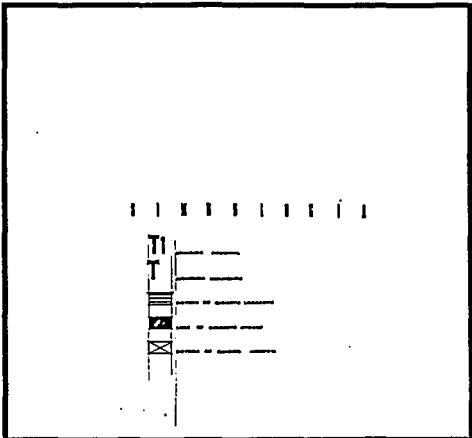
- .6
- .7
- .8





planta estructural columnas y traves

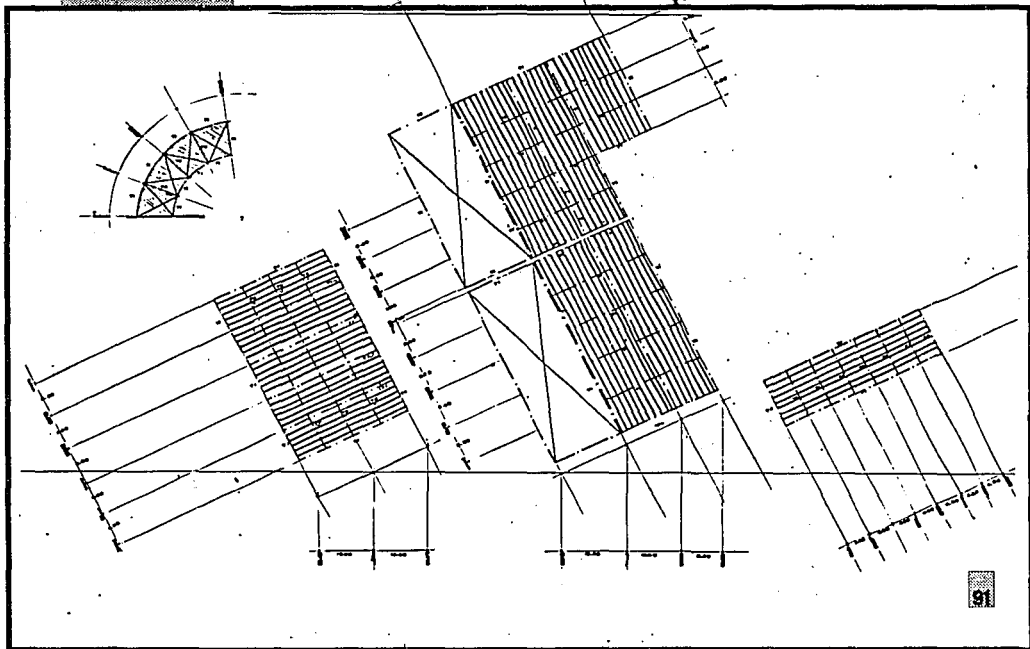


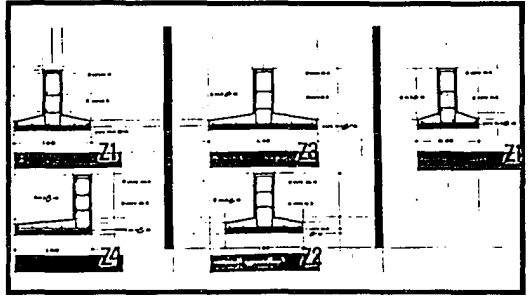


planta

estructural l o s a s

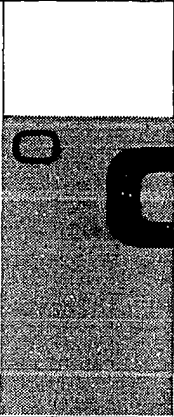
B



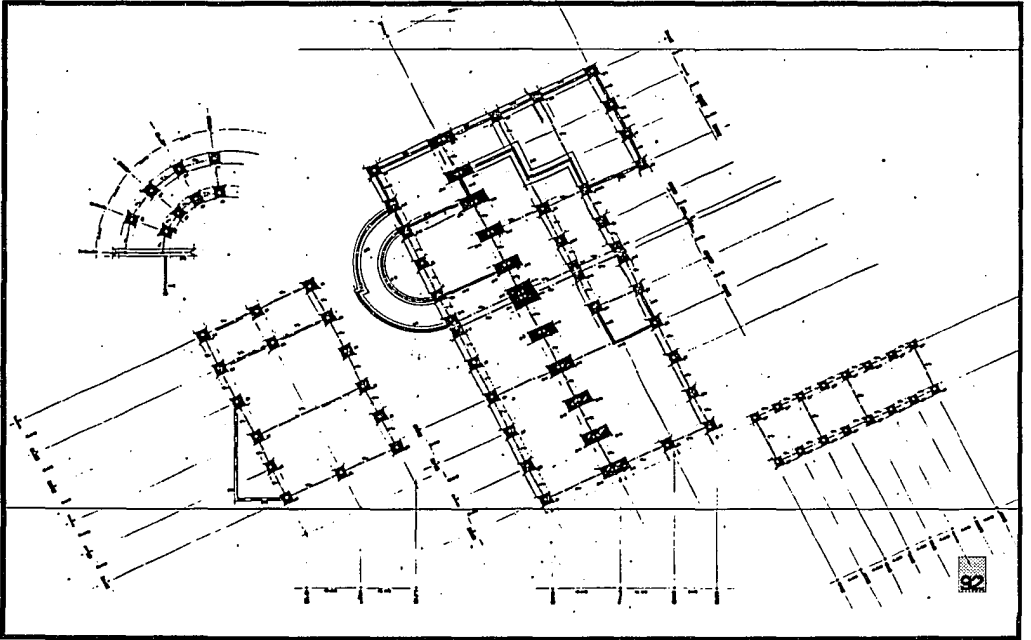


planta

estructural cimentación



—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
-71	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
72	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
73	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
74	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
II	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
MC	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____





LUDOTECA DE MEXICO

La nueva regla del

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

LOS NIÑOS SON ASI.
Dr. Alfredo Madrigal Llorente
EDITORIAL JUS MEXICO

CHILDREN'S ROOM AND PLAY YARDS
Lane Books, Menlo Park, California
Executive Editors, Sunset Books:
DAVID E. CLARK

TIEMPO LIBRE
Publicación oficial del centro de estudios del Tiempo Libre
Volumen IV
CENTRO DE ESTUDIOS DEL TIEMPO LIBRE (CETIL)
Universidad America
Apartado 2037 Bayamón Puerto Rico 00621

Revista TIEMPO
NUM. 2642
Ocio y Diversión
El problema es como saber disfrutar
SEPT. 1993

LUDOTECA
Una alternativa de educación para el uso del tiempo libre
Demetrio Velázquez.
1992

Información de la
LUDOTECA BENITO JUAREZ
Delegación Benito Juárez

ARCHITECTURAL RECORD
Marcrow Meraw - Hill
Publication
Edit. 1990