



Manual conecta y juega.



change X

COLECTIVO
TOMATE

conecta
y juega.



Promovamos
el juego y
la convivencia
con las infancias
y la comunidad.

change X

COLECTIVO
TOMATE

Contenido

1.	Introducción	01
2.	Marco teórico	01
3.	Conecta y juega	04
4.	Estructura operativa para implementación del proyecto	04
	a. Roles y actores clave importantes	04
	b. ¿Cómo elijo el espacio?	05
	c. ¿Quiénes participan?	06
	d. Gantt de implementación propuesto	07
5.	Manos a la obra	08
	a. Pinta	08
	b. Participación comunitaria	09
	c. Convocatoria (socialización)	10
6.	¡Juguemos!	10
7.	Impacto / cierre	14
8.	Replica y comparte	14
9.	Síntesis de procesos	15
10.	Cuestionario de autoevaluación	17
11.	Bibliografía y referencias	19
12.	Anexos	20
	a. Anexo 1. Registro de participaciones	20
	b. Anexo 2. Encuesta de satisfacción dirigida a infancias	21
13.	Listado de pintura y material sugerido	23

1. Introducción

En las ciudades, los espacios públicos son un terreno que se ha perdido paulatinamente. Las ciudades devoran todo a su paso, dejando a sus habitantes en espacios reducidos y contados. Ante esto, recobra importancia el rescate y apropiación de los espacios por parte de la ciudadanía, como ejercicio de su derecho a la ciudad.

En México, el 78% de los niños viven en un entorno urbano (UNICEF, 2012); sin embargo, las políticas urbanas no siempre están enfocadas en las infancias y su acceso a la ciudad está limitado, tal como lo señala Gülgönen (2016). En las ciudades, las niñas y los niños no sólo tienen menos oportunidades de acceder y utilizar los espacios públicos para disfrutar del juego, sino que éstos ya no son seguros, son inaccesibles al estar en mal estado, entre grandes avenidas y bajo puentes; además, la pandemia restringió las salidas, el uso de espacios lúdicos y contacto con otras personas.

El panorama parece desolador y con pocas posibilidades de que se pueda revertir; sin embargo, existen propuestas que apuestan por un rescate del espacio público para las infancias y la ciudadanía en general. Conecta y juega es una de ellas. Planear y actuar en colectividad es el eje central para poder aplicar este proyecto. En este manual, se presenta una estrategia metodológica en la que, a través del juego, no sólo se rescata el espacio, sino también se generan vínculos y acciones que permiten construir comunidad.

2. Marco teórico

Históricamente, los espacios dedicados al juego se han modificado dependiendo de las necesidades de las ciudades, de las acciones para su mejora e incluso de las apuestas políticas para homogeneizarlos. Quienes han investigado estos procesos (Ríos, M. et. al. 2018, Gülgögrn, T. 2016) señalan que los espacios dedicados al juego están intrínsecamente ligados a quienes los ocupan, las niñas y los niños, pero que pocas veces se ha puesto atención a sus necesidades.

Es importante abordar la relación entre infancias y espacios públicos para el juego, ya que el diseño e implementación de políticas públicas pocas veces lo toma como objeto de atención. Para el caso de México, la seguridad es un factor importante a considerar y, como sucede en la mayor parte del mundo, la mirada adultocentrista limita el acceso de niñas y niños a espacios de juego al aire libre. No obstante, las calles, los parques, las canchas deportivas, entre otros, siguen siendo espacios potenciales para el juego y es necesario recuperarlos y apropiarlos.

El Juego



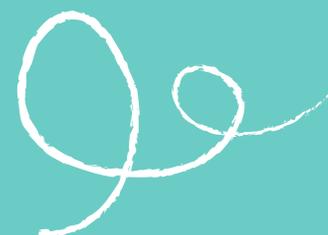
Jugar es un acto de diversión y aprendizaje. Los teóricos del juego han estudiado, desde diversas disciplinas, sus causas y efectos sociales, culturales, emocionales, físicos y mentales. Para la Organización de las Naciones Unidas (ONU), el juego es “[...] todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por los propios niños; tiene lugar donde quiera y cuando quiera que se dé la oportunidad [...] es voluntario, obedece a una motivación intrínseca y es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin” (Convención de los Derechos del Niño, ONU, 2013, 31, párr.1).

Las teorías del juego han tenido múltiples abordajes que hacen hincapié en el desarrollo, habilidades, inteligencias y competencias que las niñas y los niños aprenden y adquieren mediante el juego para enfrentar la vida. Lo que resalta en estas aportaciones es la relación fundamental de las niñas y los niños con su entorno, ya que las experiencias de juego que construyen dependen de dónde y cómo jueguen.

Jugar es básicamente cualquier actividad que no sea aburrida y no está limitada a un espacio o a un tiempo. Las infancias están en constante aprendizaje de su entorno y el juego es su herramienta para experimentar el mundo, conocerlo, reconocerlo y vivirlo. Por eso, es primordial pensar en los espacios adecuados para su desarrollo como un derecho inherente, que ha sido obstaculizado principalmente en las ciudades por cuestiones de seguridad, mala planeación urbana y falta de espacios recreativos accesibles para los niños, tal como lo señala Gülgönen (2016).

El juego es una herramienta para la vida. De ahí que sea importante fomentarlo en diversos espacios a diferentes edades y promover su ejercicio. Como señala Ríos, M. (et. al. 2018) “[...] es cambiar los paradigmas sociales en torno al juego para dejar de entenderlo como una actividad innecesaria o una pérdida de tiempo, además de asegurar las condiciones ideales para que la espontaneidad lúdica tenga cabida en la vida pública de la ciudad” (pp. 22-23).

El derecho al juego “hace referencia a la capacidad, libertad y habilidad natural que tienen niñas y niños para explicar el entorno que los rodea –estímulos y fascinaciones incluidos–” (Ríos, M. et al, 2018, pp.23). Por eso, es fundamental la promoción del juego en espacios diversos, como hogares, escuelas, espacios públicos, donde las niñas y los niños puedan, de manera libre, descubrir su contexto, reconociendo lo que saben, lo que no saben y lo que pueden aprender.

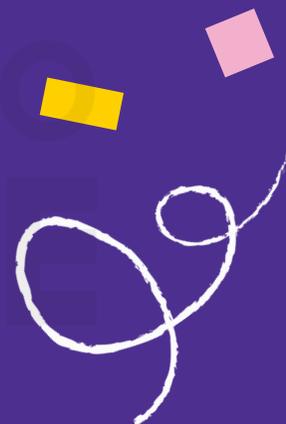


Espacio público

Entendemos el espacio público como las áreas físicas “[...] delimitadas por construcciones o por elementos naturales, tales como calles, plazas, avenidas, viaductos, paseos, jardines, bosques, parques públicos y demás de naturaleza análoga” (*Manual de calles. Diseño vial para ciudades mexicanas*, 2019, pp. 327). Son espacios para el uso y disfrute colectivo y están destinados para actividades diversas; todas las personas tienen un inherente derecho a la ciudad y a sus espacios. Sin embargo, suelen estar pensados desde una lógica adultocentrista que pocas veces recoge la perspectiva de las niñas y los niños.

El artículo 27 de la Convención sobre los Derechos del Niño señala que las infancias tienen “el derecho a un nivel de vida apropiado para su desarrollo físico, mental, espiritual, moral y social” (ONU, 2013). Esto incluye espacios para el juego en donde puedan desarrollarse de manera integral y segura. Si los espacios públicos son para el goce y disfrute de todas y todos, su rescate es una labor colectiva en la que intervienen actores locales que los transitan de manera cotidiana y conocen sus necesidades. Este rescate debe estar pensado en la diversidad de personas, incluyendo a las niñas y los niños.

Estas aportaciones permiten crear una relación entre el derecho al juego, la ciudad y el rescate de los espacios públicos como mecanismo para la apropiación comunitaria de espacios que permitan la convivencia, el desarrollo de niñas, niños y personas en general.



3. Conecta y juega

Conecta y juega tiene como principal objetivo **reactivar el uso y disfrute de los espacios públicos de centros educativos o de organizaciones a través del juego**. Además, se propone recuperar los espacios para que las niñas, los niños y todas las personas puedan jugar y éstos sean una herramienta de aprendizaje.

Es importante reconocer que el juego es un medio por el cual se desarrollan habilidades no sólo motrices, sino también emocionales, cognitivas, sociales y creativas. Implementar Conecta y juega en diversos espacios es una oportunidad para el desarrollo de estas habilidades y de la generación de comunidad entre las personas que lo ejecuten y que lo disfruten.

4. Estructura operativa para implementación del proyecto

a. Roles y actores clave importantes

Para llevar a cabo este proyecto es importante que se considere la participación de actores comunitarios que apoyen en el desarrollo de las actividades. Esto permitirá que el trabajo se implemente mejor y, a su vez, se construya una red de personas interesadas en fortalecer la comunidad. La participación de vecinas y vecinos es fundamental para el proyecto, ya que el rescate de los espacios públicos compete y beneficia a todas y todos.

Es importante considerar que madres y padres de familia puedan participar de manera activa en la implementación del proyecto, pues, como sugiere Gülgönen (2016), son un filtro para que las niñas y niños puedan salir a jugar y disfrutar del espacio público. Sus opiniones son de vital importancia para llevar a cabo el proyecto y se pueda alcanzar el objetivo de incluir a niñas y niños en espacios para el juego.

Asimismo, involucrar a las autoridades locales, como líderes vecinales, gobiernos municipales y estatales se vuelve fundamental para desarrollar un proyecto integral, en el que las autorizaciones para intervenir el espacio sean sencillas de conseguir.

Conecta y juega propone un proyecto integral que involucra a diversos actores comunitarios para abrir la posibilidad de generar un impacto real, y que puedan conformarse otros procesos que beneficien a la ciudadanía.

¿Cuál es mi participación?

Si eres **madre o padre de familia**, puedes participar comentando cómo te gustaría que fuera el espacio en el que se realizará la pinta de los juegos. Esto tiene la finalidad de que se considere la perspectiva de las madres y los padres de familia con respecto a la seguridad del espacio. Además, es importante que también puedas transmitir la perspectiva de tus hijas e hijos sobre cómo les gustaría un espacio para jugar libremente. Esto fortalecerá la visión del proyecto y permitirá que el espacio intervenido sea más amable con todas las personas.

Si eres **vecina o vecino**, es altamente relevante tu participación. Para implementar el proyecto, es fundamental construir comunidad. Es importante socializar las actividades a realizar e integrar a todas las personas que quieran participar de manera activa y puedan asumir responsabilidades. Asimismo, como persona vecina puedes apoyar las iniciativas en beneficio de la comunidad.

Si eres **funcionaria o funcionario público** y eres parte del proyecto, es muy importante que puedas conversar con las y los vecinos para que conozcas su perspectiva sobre la intervención del espacio público. Es imprescindible conocer los intereses de las infancias.

Si no eres parte del proyecto, es importante que puedas brindar las facilidades al equipo que lo está ejecutando, ya sea ofreciendo apoyo en materia de seguridad o bien facilitando autorizaciones de usos de espacios si es necesario para llevar a cabo la intervención.

b. ¿Cómo elijo el espacio? (Características, metraje, gestión de autorizaciones)

El uso de los espacios los hace propios; es decir, al habitarlos y trabajar en ellos, las personas pueden relacionarse con ellos. En este caso específico, el vínculo es a través del juego. Por todo ello, es importante considerar los aspectos técnicos para que pueda elegirse un espacio apropiado o acondicionarlo para los fines del proyecto.

- Debe ser un espacio al aire libre, que esté en buenas condiciones (lo más liso posible, que tenga una superficie de 100m². Puede ser una cancha o espacios semejantes).
- Si es un espacio público, es importante considerar las autorizaciones correspondientes para realizar la pinta de los juegos. Se debe realizar la gestión para que todos los actores estén involucrados.



- Es importante que si el espacio requiere de alguna reparación, ésta no sea mayor, ya que lo que se propone es el rescate de espacios para que puedan usarse para el juego.

Éstos son algunos puntos importantes que se deben considerar para la elección del espacio:

- Espacio al aire libre.
- Espacio accesible e incluyente para todas y todos.
- Espacio iluminado, con amplio campo visual y seguro.
- Espacio con suelo idóneo para el trabajo de la pintura.
- Espacio que se pueda intervenir sin autorización o que la autorización sea fácil de conseguir.

c. **¿Quiénes participan? (Vecinas, vecinos, instancias gubernamentales, asociaciones civiles, comunidad estudiantil)**

La implementación de Conecta y juega en espacios públicos y al aire libre permitirá la participación de diversos actores de la comunidad.

Es fundamental la participación de personas vecinas, madres y padres de familia, ya que, además de la organización, son quienes conocen mejor a las infancias. Ellos sabrán tomar las mejores decisiones o preguntarles a las niñas y niños cómo les gustaría un espacio de juego; esto permite una participación directa de las infancias y una exposición clara de sus necesidades.

De igual manera, las alianzas permiten que exista acompañamiento y asesoramiento para el desarrollo del proyecto, fortaleciendo el objetivo e impactando de otras maneras a la comunidad. Por lo tanto, se puede pensar en colaboraciones entre la sociedad civil y asociaciones que abonen al trabajo que se está desarrollando, a los objetivos del proyecto y a una incidencia social de gran impacto.

El trabajo con las instancias gubernamentales también es fundamental, ya que involucrarlas en el proyecto puede facilitar procesos, como con la generación de permisos, la vigilancia, el cierre de calles para trabajar y, lo más importante, el mantenimiento del espacio. Será posible y hasta recomendable acercarse al ayuntamiento, a la Secretaría de Movilidad del municipio o del estado, la instancia de Desarrollo Integral de la Familia (DIF) y otras instancias que consideren.

Si el proyecto está orientado para una institución educativa, se recomienda involucrar a la comunidad de estudiantes, de maestros y de madres y padres de familia. La unión le dará fortaleza al proyecto. Además, las opiniones y acciones de cada uno de estos sectores puede contribuir en un mejor desarrollo del proyecto y realmente trabajar de manera colaborativa.

d. Gantt de implementación propuesto

ChangeX

El principal objetivo es reactivar el uso y disfrute de los espacios públicos, de centros educativos o de una organización. Esto será posible gracias a la intervención artística en piso mediante la pinta de juegos y figuras que permitan habitar los espacios y a su vez, desarrollen habilidades motrices de niñas, niños y adultos así como la convivencia de las personas que los habitan.

EQUIPO OPERATIVO (OSC)

1 facilitador/es

INSUMOS Y MATERIALES (QUE NECESITA LA OSC)

CAPACITACIÓN

3 talleres de capacitación (Proporcionado por CT)

1 Sesión de Tips de producción y recomendaciones para la pinta

1 Sesión de Tips de producción y dinámicas (retroalimentación de evaluación)

ACTIVIDADES

Gestión de permisos (espacios comunes o espacios públicos)
Convocatoria

Intervención participativa/comunitaria para recuperar o reacondicionar el espacio (Lavado y acondicionamiento del piso)

Pinta de 100 m2 (sólo adultos)

Facilitar 7 juegos (lúdicos/confianza - a partir de la capacitación brindada por CT)

Inauguración del espacio

EVALUACIÓN/CIERRE

Cuestionario de autoevaluación 1. Previo a intervención (Proporcionado por CT)

Cuestionario de autoevaluación 2. Al término del proyecto (Proporcionado por CT)

INSUMOS PARA PROYECTO

3 Talleres de Capacitación (juego/lúdicos, por zoom/meet, 1 hora)

2 Sesión de recomendaciones (tips de producción) y respuesta a dudas

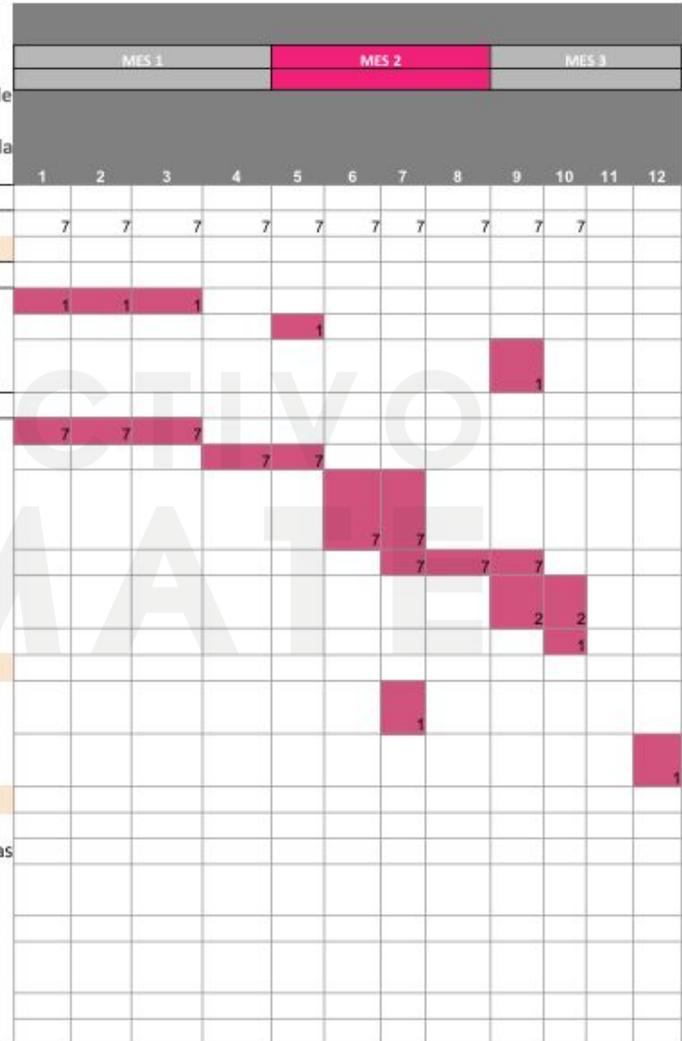
Diseño de plantillas de stencil (descargables y armables) (con apoyo de ilustradores)

Realizar tutorial de ensamble (documentación)

Realizar un Manual de intervención (agregar una plantilla y recomendaciones)

Desarrollar instrucciones y ficha descriptiva de los juegos

Desarrollar 1 Cuestionario de autoevaluación



5. Manos a la obra

a. Pinta

i. Manual de producción (materiales y tips para la pinta)

Materiales: Pintura, rodillos, cinta, botes y charolas para pintura, thinner, estopa.

Consultar Anexo 3.

Proceso:

- Elección del lugar: un lugar idóneo es el que tenga un piso liso, sin grandes fisuras ni desniveles. Hay que procurar un piso con porosidad mínima.

- Preparar el lugar: el piso debe estar lo más limpio posible; lo principal es que no tenga polvo, por ello se recomienda el uso de una sopladora y, en su defecto, barrerse con meticulosidad. Si es necesario limpiar con agua, esto deberá hacerse un día antes de la intervención para que el piso pueda secarse y la pintura tenga una excelente fijación.

a. Trazado y pinta: visualiza cómo quieres que se vea el área de juego, decide en qué orden pueden quedar los juegos, potencializando el uso del espacio. Después coloca los estenciles.

Ya que estén listos los estenciles, hay que comenzar a pintar; deberás tener la selección de tus pinturas en recipientes más pequeños para que sólo utilices la necesaria. Con un rodillo pequeño, pinta sobre el estencil, siguiendo el diseño de cada juego (ver la propuesta del artista).

OJO: debes pasar sólo una vez el rodillo con la pintura. Para darle otra capa o agregar otros elementos, deberás dejar pasar mínimo media hora. Retira el estencil con precaución y deja secar. Podrás hacer uso de los juegos después de un par de horas.

Tips:

- Haz pruebas con la pintura en una zona donde no intervenga con tu proyección del área de juegos.
- Si la pintura es muy espesa, puedes diluir con thinner.
- Coloca una manta o lona en el suelo para pintar, así evitarás accidentes y que la zona de pinta se manche.
- Usa siempre botes o cubetas extra para colocar la pintura que vas a utilizar, así podrás manipularla mejor y te será más fácil pintar.
- Utiliza siempre material de calidad para que puedas minimizar esfuerzos.

b. Participación comunitaria

Para este punto del proyecto, es muy importante la participación y compromiso de las personas. En el equipo encargado de ejecutar el proyecto, deben existir roles, una persona comisionada para cada actividad y que, en colectivo, sumen para cada etapa del proceso. Habrá, por tanto, que identificar los roles y así cada persona podrá desplegar su trabajo y talento de la mejor manera.

Organización de proyecto: es un grupo de personas que está organizando todas las actividades.

Difusión: una persona que se encargue de socializar el proyecto, desde difundir su enfoque lúdico hasta su promoción en la comunidad. Este rol es de suma importancia, ya que quien participe en él tiene la oportunidad de promover e invitar a las personas para que exista mayor participación y que la apropiación del espacio público sea mayor.

Comunicación con la comunidad: es importante que exista una persona vocera del proyecto, a quien pueda dirigirse la población en general para conocer sus detalles y el impacto que tendrá. Asimismo, será encargado de dar difusión del proyecto, por lo que deberá conocer a detalle el objetivo, los alcances y los beneficios del mismo.

Encargada del espacio y el material: una persona deberá estar a cargo de tener preparados el espacio y el material para iniciar la pinta; al estar encargada, puede apoyarse de sus compañeras y compañeros para organizarse y limpiar el espacio.

Encargada de la pinta: persona que se encarga de organizar y distribuir actividades para el momento de la pinta. Deberá tener conocimiento de la distribución del espacio para plasmar los juegos y haber leído con detenimiento las instrucciones y el tutorial para el ensamble de los estenciles y la pinta de los juegos.

Monitor de juegos: es alguien fundamental en el momento lúdico, ya que la o el monitor está encargado de llevar a la práctica los juegos con las niñas y los niños. Su labor es motivar a las infancias a jugar y explicar con claridad las actividades a desarrollar, proporcionar el material en caso de ser necesario y verificar que el juego se lleve a cabo de manera pacífica.

c. Convocatoria (socialización)

Ya que se ha realizado la pinta, es importante que se convoque a toda la comunidad para que participen jugando.

Para esto, se sugiere que se realice la difusión de convocatoria con la fecha y la hora en la que se realizará un evento inaugural para que todas las personas que quieran puedan asistir. Además, se puede colocar el objetivo que esperas para este evento y el impacto a la comunidad.

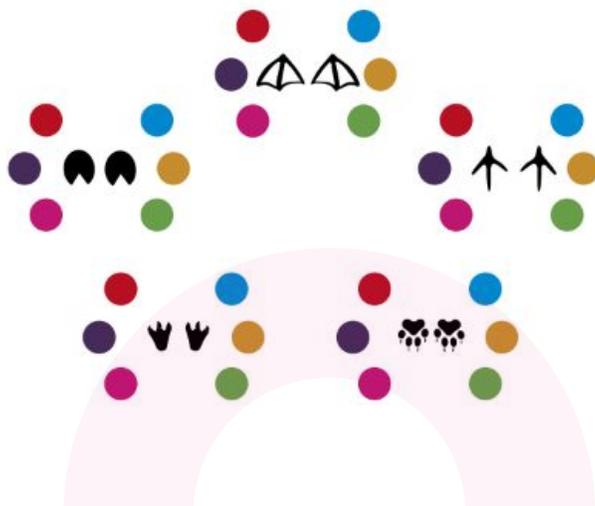
Esta convocatoria puede ser impresa y se puede colocar en diferentes puntos visibles de la colonia o escuela. También puede hacerse difusión con las y los vecinos a través de perifoneo, o invitando de manera personal. El uso de redes sociales es importante, pues puedes difundir el proyecto a través de grupos vecinales, grupos de madres y padres de familia, redes sociales de la comunidad que puede tener alcance para que puedan participar.

Este primer encuentro será la apertura del espacio y podrán invitar a la comunidad para que haga uso del mismo a través del juego. Socializar el proyecto permitirá el involucramiento de las personas, para que hagan uso del espacio y lo mantengan seguro.

6. ¡Juguemos!

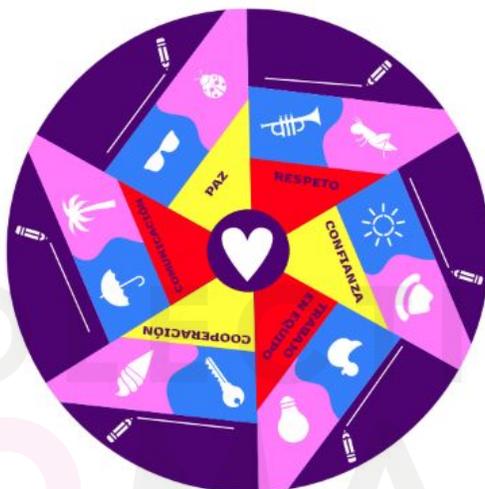
a. Juego 1. Chócalas

- i. **Descripción del juego:** Hay sets de círculos con diferentes combinaciones de colores. Éstos te servirán para conocer los gustos y las afinidades de las demás personas participantes.
- ii. **Características:**
Para 2 o más personas, de 3 años en adelante.



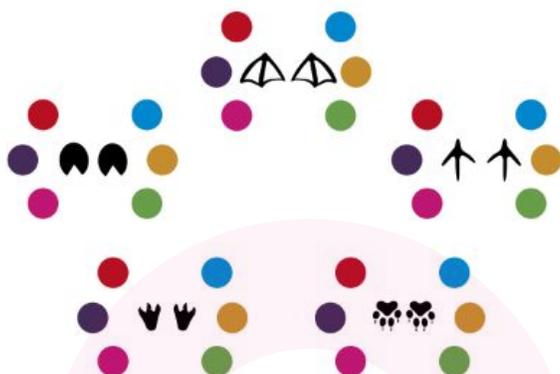
b. **Juego 2. Construye**

- i. **Descripción del juego:** En el piso encontrarás una figura que se compone de un centro STOP y un anillo con casillas de colores. Con los participantes, deberán construir de manera conjunta espacios seguros.
- ii. **Características:**
Para 3 o más personas, de 4 años en adelante.



c. **Juego 3. Espejear**

- i. **Descripción del juego:** Existen cuatro sets de círculos con diferentes combinaciones de colores. Elige uno y comienza a jugar con tus compañeros a seguir sus movimientos.
- ii. **Características:**
Para 2 o más personas, de 3 años en adelante.



d. **Juego 4. Match**

- i. **Descripción del juego:** Es un juego en el que debes relacionar figuras y colores para poder avanzar en un set donde hay 6 círculos con diferentes combinaciones.
- ii. **Características:**
Para 1 o más personas, de 4 años en adelante.



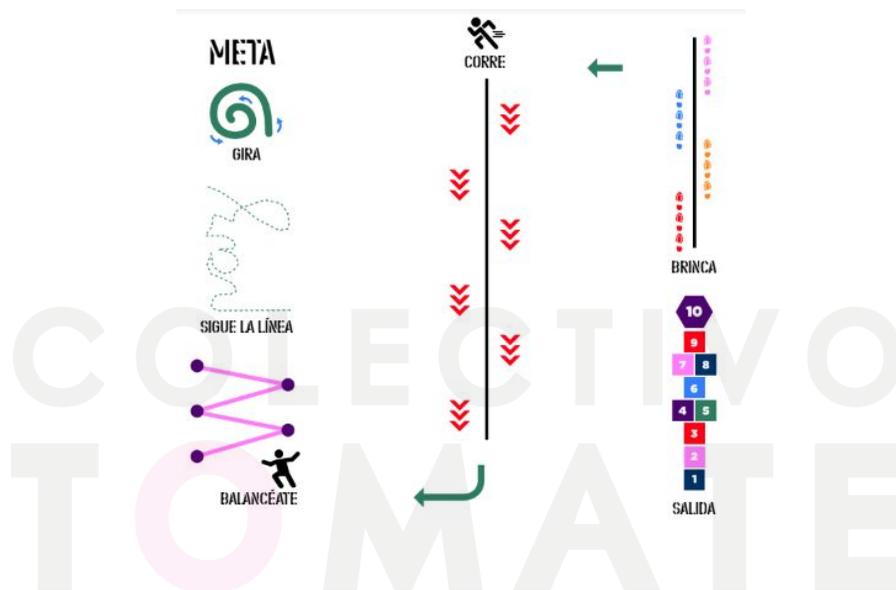
e. **Juego 5. Mix de colores**

- i. **Descripción del juego:** En el piso, encontrarás 6 grandes casillas de colores que representan una emoción. Podrás compartir experiencias que te hayan hecho sentir alguna de ellas, pero también podrás apoyar a tus compañeros de juego para que juntos conozcan y reconozcan sus emociones.
- ii. **Características:**
Para 2 o más personas, de 3 años en adelante.



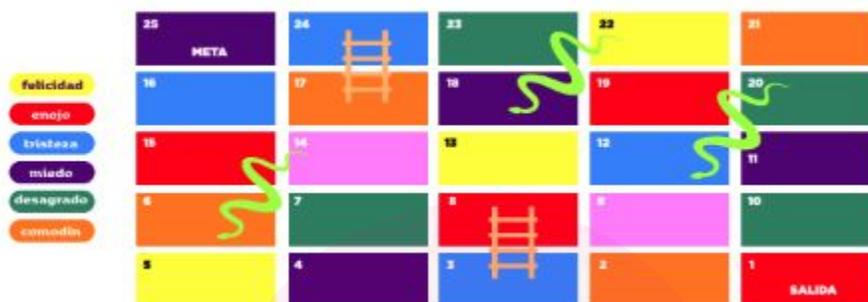
f. **Juego 6. Muévete**

- i. **Descripción del juego:** Es un circuito en el que, a través de diversas figuras e indicaciones, las personas tendrán que poner a prueba sus habilidades motrices para poder completar el circuito de manera divertida y en el menor tiempo posible.
- ii. **Características:**
Para 1 o más personas, de 4 años en adelante.



g. **Juego 7. Serpientes y escaleras**

- i. **Descripción del juego:** Éste es un juego en el que deberás intentar llegar a la meta lo antes posible. Sin embargo, para poder lograrlo, tendrás que librar varios obstáculos. Recuerda que las escaleras son tus aliadas.
- ii. **Características:**
Para 2 o más personas, de 3 años en adelante.



7. Impacto/cierre

Implementar el proyecto Conecta y juega es un reto que se logra con el trabajo colaborativo. Por ello, tras organizar, ejecutar y haber inaugurado el espacio para el juego, hay resultados esperados de manera inmediata.

Estos resultados se relacionan primero con la participación e involucramiento de las niñas, los niños y sus familias. Es importante que identifiquen quiénes están interesados y quiénes asisten a jugar, las necesidades que tienen del uso del espacio y, para ello, puedes utilizar algunas herramientas tales como el registro, encuestas de satisfacción y necesidades y un pequeño cuestionario que puedes hacer de manera informal a quienes asisten.

Podrás observar el impacto de dos maneras: la primera es inmediata, donde puedes ver el interés que han tenido las personas para ejecutar el proyecto. Paulatinamente se podrá observar el impacto que genera a nivel comunidad, ya que la idea principal de este proyecto es la apropiación del espacio público a través del juego, y ello se puede observar a corto y a largo plazo.

8. Replica y comparte

Conecta y juega es un proyecto pensado para que tanto niñas, niños y personas de cualquier edad puedan hacer uso del espacio público a través del juego. De ahí que sea recomendable replicar y compartir las experiencias positivas que se generen; el juego otorga oportunidades para involucrar a otras personas que no necesariamente son de la comunidad y pueden ser familiares y amigos.

Para replicar y compartir, sólo necesitas de un espacio para dibujar en el piso y gises. Invita a más amigos, personas vecinas y familiares para que también jueguen y aprendan a hacer comunidad, que usen el juego como nuevas formas de encuentro y entretenimiento.

Se pueden hacer los mismos patrones que se encuentran en el espacio de intervención.

Puedes compartir tus experiencias en redes sociales con el *hashtag* #Conectayjuega e invitar a otras niñas y niños a que se sumen al proyecto que está reactivando los espacios públicos.

9. Síntesis de procesos

SÍNTESIS DE PROCESOS		
PROCESO	DESCRIPCIÓN	HERRAMIENTAS
1. Contacto para proyecto	La comunidad interesada contacta a ChangeX para conocer e implementar el proyecto.	-Contacto a través de plataformas digitales.
2. Se establece vínculo	Se establece el vínculo con ChangeX para la implementación del proyecto.	-Reuniones presenciales. -Presentación de proyecto y actividades a realizar. -Acciones a seguir.
3. Acuerdo de implementación de proyecto	Se realiza acuerdo de la comunidad con ChangeX para llevar a cabo el proyecto Conecta y juega.	-Firma de convenio.
4. Capacitación y entrega de material	ChangeX capacita a las personas responsables de ejecutar el proyecto y hace entrega de materiales para la implementación.	-Sesión de capacitación. -Entrega del manual y de materiales.
5. Búsqueda de aliados	La comunidad busca a aliados importantes para la implementación del proyecto	-Reuniones con ayuntamientos, gobiernos estatales, líderes vecinales, representantes de asociaciones. -Acuerdos para la participación de aliados en el proyecto.
6. Asignación de roles	Asignar roles para la ejecución del proyecto por parte de la comunidad.	-Reuniones con la comunidad para determinar roles. -Acuerdos para la ejecución del proyecto. -Calendarización de actividades.
7. Elección de lugares a intervenir	Identificar los lugares a intervenir,	-Recorrido para identificar espacios a intervenir. -Elección de lugar para la intervención siguiendo las características técnicas.

SÍNTESIS DE PROCESOS

PROCESO	DESCRIPCIÓN	HERRAMIENTAS
8. Solicitud de autorizaciones para uso de espacio	Solicitar autorizaciones para el uso de los espacios elegidos con las instancias correspondientes.	-Formato de autorización. -Gestión para la autorización.
9. Calendarización fecha de implementación	Calendarizar actividades.	-Formato de calendario. -Organización de actividades con la comunidad y actores participantes.
10. Preparación de material	Organizar y alistar el material para la pinta.	-Convocatoria. -Pinturas. -Esténcils. -Guía para la pinta.
11. Inicio de pinta	Intervenir el espacio público.	-Organización de equipos de trabajo. -Repartición de material. -Intervención del espacio público.
12. Inauguración del espacio intervenido	Inaugurar en comunidad el espacio de juego.	-Convocatoria. -Guía para la inauguración.
13. Promoción de uso del espacio	Promover el uso del espacio de juego.	-Difusión de actividades para el espacio intervenido. -Jornadas para la socialización del proyecto. -Listas para control de funcionamiento del proyecto en el espacio intervenido.

10. Cuestionario de autoevaluación

Cuestionario de Autoevaluación	
Contesta cada pregunta con la información correspondiente al periodo de evaluación (semana o mes)	
1. Durante esta semana o mes ¿cuántas veces se ha utilizado el espacio?	<input type="checkbox"/> 1-5 veces <input type="checkbox"/> 5-10 veces <input type="checkbox"/> más de 10 veces
2. ¿Quiénes asisten y participan en las actividades?	<input type="checkbox"/> Niñas (cuántas _____) <input type="checkbox"/> Niños (cuántos _____) <input type="checkbox"/> Adolescentes (cuántos _____) <input type="checkbox"/> Adultos (cuántos _____)
3. ¿Qué edades tienen las personas que asisten?	<input type="checkbox"/> 0-3 años <input type="checkbox"/> 3-6 años <input type="checkbox"/> 6-10 años <input type="checkbox"/> 10-15 años <input type="checkbox"/> 15-18 años <input type="checkbox"/> 18 o más años
4. ¿En qué días hay mayor asistencia?	<input type="checkbox"/> Lunes a jueves <input type="checkbox"/> Viernes <input type="checkbox"/> Sábado <input type="checkbox"/> Domingo
5. ¿En qué horarios hay mayor asistencia?	<input type="checkbox"/> Mañana <input type="checkbox"/> Medio día <input type="checkbox"/> Tarde <input type="checkbox"/> Noche
6. ¿Cuáles son sus juegos favoritos?	
7. Cuando asisten a jugar, ¿tienen acompañamiento por parte de alguien que les explique los juegos y pueda dar seguimiento?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Nunca

8. ¿Madres, padres o familiares acompañan a las niñas y niños?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Nunca
9. ¿Durante este periodo han realizando actividades para dar difusión al proyecto?	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No
10. ¿Consideras que este espacio ha mejorado la convivencia en la comunidad?	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> No
11. ¿El espacio se mantiene en buenas condiciones?	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> No
12. ¿Existe un grupo de trabajo que supervisa el espacio?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Nunca
13. ¿Qué dificultades se han encontrado para hacer uso del espacio?	<hr/> <hr/> <hr/>
14. En general, ¿cómo evaluarías el proyecto?	<input type="checkbox"/> Bueno <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Malo ¿Por qué? <hr/> <hr/> <hr/>

11. Bibliografía y referencias

Gülgögrn, T. (2016). Ciudadanía, espacio urbano y actoría social de la infancia: ¿Qué derecho a la ciudad para las niñas y los niños en la Ciudad de México?. En Carrión, F. y Erazo, J. (Coord). *El derecho a la ciudad en América Latina: visiones desde la política*. (pp.333- 347) México, Universidad Nacional Autónoma de México, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.

Organización de las Naciones Unidas (2013) Convención de los Derechos del Niño. Consultado el 2 de septiembre de 2022

(<http://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d/PPRiCAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF/5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukKtwGqGgFkAgArTuTdZZUuSZObAaHCoPsdppxu9L6un29TyD4Jyrk0F22kRyLCMeCVm>)

Manual de calles. Diseño vial para ciudades mexicanas (2019) . *Secretaría de desarrollo agrario, territorial y urbano, Banco Interamericano de Desarrollo*. México

Meneses, M. Alvarado, M. (2001) El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, vol. 25, núm. 2, septiembre pp. 113-124. Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica.

Ríos, M. et al (2018). *Arquitectura para el juego urbano. Lineamientos para diseñar espacios públicos de juego en la CDMX*. México: Laboratorio para la Ciudad, Gobierno de la Ciudad de México.

La Cultura de Paz y Transformación de Conflictos: <https://www.youtube.com/watch?v=1wGvkCdfkrg>

12. Anexos

Anexo 1. Registro de participaciones



REGISTRO

Lugar: _____

No.	Fecha	Hora	Nombre	Edad	Juegos de interés
1					
2					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					

Anexo 2. Encuesta de satisfacción dirigida a infancias

CUÉNTANOS TU EXPERIENCIA	
Tacha la opción con la que te identifiques o coloca una respuesta que nos ayude a conocer tu experiencia.	
Ejemplo:	
	
1	<p>¿Te gustaron los juegos?</p> 
2	<p>¿Recomendarías los juegos?</p> 
3	<p>¿Cómo te hace sentir este espacio?</p>  <p>Puedes colocar otra emoción o sentir: _____</p>
4	<p>¿Cuál fue tu juego favorito?</p> 
5	<p>¿A quién invitarías a jugar?</p> <p>_____</p>

6	<p>¿Qué otras actividades te gustaría compartir?</p> <p>_____</p>
7	<p>¿Te sentiste segura/seguro mientras jugabas?</p> <p>😊 😐 😞</p>
8	<p>¿Vendrás a jugar de nuevo?</p> <p>😊 😐 😞</p>
<p>¡Gracias por ayudarnos a mejorar este espacio que es para ti y todas las personas de la comunidad!</p>	

Cuestionario informal

- ¿Crees que este espacio ayuda a ser mejores compañeros?
- ¿Te hace sentir contenta venir a jugar?
- ¿Es divertido salir de tu casa para jugar?
- ¿Has conocido a otras niñas y niños en este espacio? ¿Has hecho amigos nuevos?
- ¿Te gustaría que existieran más lugares para jugar como este?
- ¿Cómo crees que podría ser un espacio más bonito?

Anexo 3. Listado de pintura y material sugerido

CONECTA Y JUEGA			
LISTA DE MATERIAL Y PINTURA			
CONCEPTO	CÓDIGO	CANTIDAD	UNIDAD
PINTURA Top Deportivo	desglosado abajo	14	galones (4 L)
ADHETOP. Adhesivo, activo y sellador	19A0480102	2	galones (4 L)
DESGLOSE			
COMPLEMENTOS			
CONCEPTO	CÓDIGO	CANTIDAD	UNIDAD
Thinner	19A0467305	2	Litros
BROCHA Línea azul 4"	19AH024124	20	Piezas
BROCHA Línea azul 2 1/2"	19AH024122	10	Piezas
BROCHA Línea azul 1 1/2"	19AH024120	10	Piezas
Armazón rodillo	19AH024076	5	Piezas
Felpa línea warren superficies lisas	19AH022352	10	Piezas
Extensor 3 m	19AEX20300	5	Piezas
Mini Rodillo 4"	19AEX53841	20	Piezas
Repuesto Mini rodillo 4" nylon	RE00001	10	Piezas
Charola	19AH022322	20	Piezas
Plastiprotector uso rudo	19APC30007	10	Piezas
Masking tape azul	19AH020586	10	Piezas
Espátula flexible Exito 4	19AH023666	2	piezas
Sellador de poliuretano blanco	19A2281801	1	Tubos
Estopa	19AH022075	1	Piezas
PINTURA INTERVENCIÓN DE COLOR			
PINTURA TOP DEPORTIVO (PARA 100 M2 DE INTERVENCIÓN DE COLOR)			
COLOR	CÓDIGO DE COLOR	CANTIDAD	UNIDAD
Rojo	000-23	2	galones
Amarillo	000-01	2	galones
Azul Estrellita	169-05	2	galones
Verde Latino	33-13	2	galones
Púrpura	141-07	2	galones
Magenta Jovial	097-04	2	galones
Negro	Neg-01	1	galones
Blanco	Blco-01	1	galones
TOTAL		14	galones



change X

COLECTIVO
TOMATE

