

Intervención Calles mágicas

Documentación del proceso

Laboratorio en Calle
Dirección de Cultura Ciudadana

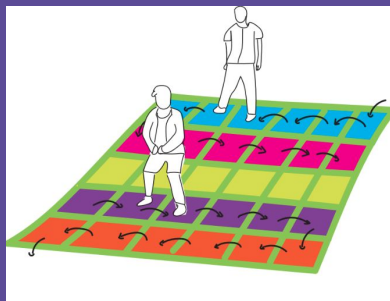
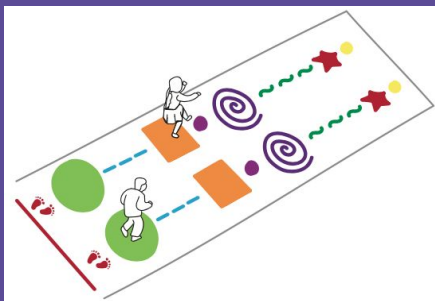
Versión 1. Octubre 01 de 2020

¿De dónde surge “Calles mágicas”?

En el marco de la reactivación de la ciudad, se busca brindarle a los niños de Bogotá la oportunidad de volver a disfrutar del juego en el espacio público, priorizando las medidas correspondientes de auto y mutuo cuidado para la mitigación de contagio del Covid-19.

Por esto, desde el Laboratorio en Calle de Cultura Ciudadana y en colaboración con la Secretaría Distrital del Hábitat (SDHT), surge la iniciativa denominada **Calles mágicas**, la cual busca adecuar e intervenir calles de bajo tránsito pintando diferentes juegos en las vías para aproximar los espacios de recreación infantil a los hogares de los niños, y a su vez, ampliar los escenarios de esparcimiento familiar con los que cuenta la ciudad.

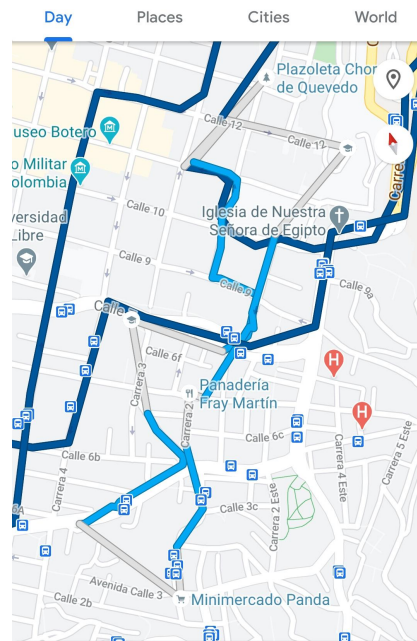
Momento 1: Definición de los juegos



El equipo del Laboratorio en Calle propone los juegos que conformarán la primera versión de la intervención, priorizando el distanciamiento físico y la no dependencia de objetos adicionales para poder jugar.

- a. Cuadrito
- b. Galería de la cuadra
- c. Pista de retos
- d. Rayuela

Momento 2: Visita de campo



El día 26 de Agosto, en compañía de la SDHT se recorrió parte de la localidad de La Candelaria, con el objetivo de identificar las calles más adecuadas para el primer piloto de la intervención.

Momento 3: Piloto de los juegos



- El día 27 de Agosto se cumple la cita para realizar el primer piloto de los juegos en el Barrio Belén, ubicado en la localidad La Candelaria.
- El equipo del Laboratorio en Calle adapta los juegos al espacio disponible, los dibuja con tiza en el suelo y lidera activamente las actividades de recreación que se realizan en torno a ellos.
- El equipo de la Secretaría Distrital del Hábitat, la Secretaría Distrital de Seguridad y la Alcaldía Local recorren la zona para invitar a la comunidad a participar, y acompañan activamente la actividad.

Momento 4: Evaluación e implementación



- Se recogen y evalúan los aprendizajes resultantes de la actividad.
- El 01 de septiembre el equipo de la SDHT en compañía de IDIPRON proceden a pintar la calle en la cual se realizó el piloto.

Momento 5: Inauguración de la calle



- El día 03 de septiembre se realiza la inauguración de la calle donde se realizó el piloto, con el objetivo de entregarle a los niños del Barrio Belén un espacio cercano a sus casas donde puedan jugar mientras se cuidan, teniendo en cuenta las circunstancias impuestas por la emergencia sanitaria causada por el Covid-19.
- El IDRD lidera las actividades recreativas realizadas este día, y se cuenta con el acompañamiento y la participación activa del equipo de la Secretaría Distrital del Hábitat, el Laboratorio en Calle (SCRD), y

Pasos a seguir

A la fecha, continúan las reuniones entre la Secretaría Distrital del Hábitat y el Laboratorio en Calle para ampliar el alcance de esta intervención a 60 calles de la ciudad. A este proceso se le suma la Secretaría de Educación del El avance del proyecto es el siguiente:

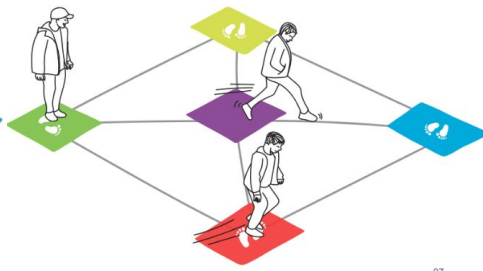
Secretaría Distrital del Hábitat:

- Presenta avances de la mesa técnica requerida, comentando que se ha realizado el cruce de información entre las calles v9 y las rutas de Al colegio en Bici y Cien pies, para determinar calles que puedan hacer parte de circuitos de juego y uso del espacio público, articulados con estos programas de la SED. También informa que se realizaron talleres en vías identificadas en la localidad de Puente Aranda, contando con gran interés en el desarrollo de la propuesta por parte de la Alcaldía local y de los vecinos de las intervenciones en general.
- Respecto de los temas de seguridad, solicitó a Secretaría de Movilidad compartir los componentes técnicos a partir de los cuales se habilitaron los cierres viales en el marco de Bogotá a Cielo Abierto, y la evaluación de la intervención del barrio Belén, como piloto para las próximas intervenciones.

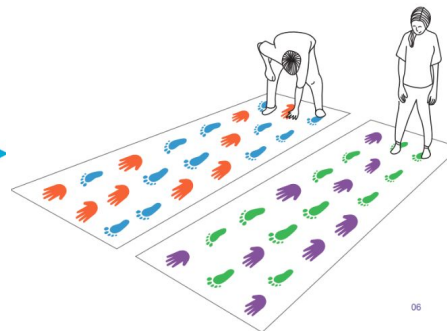
Pasos a seguir

Laboratorio en Calle de Cultura Ciudadana (SCRD):

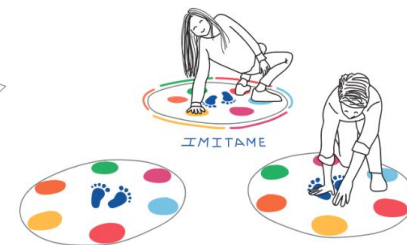
- Presenta 4 nuevos juegos para incluir en la batería inicial, que mantienen la característica de permitir el distanciamiento físico con interacción, teniendo en cuenta los aprendizajes obtenidos del piloto realizado con anterioridad. Los juegos son: laberinto, róbate la base, manos al piso (pista), imítame.



07



06



- Señala la necesidad de contar con la adecuación y señalización adecuada de las zonas de juego tanto para los niños y vecinos del lugar, como para los conductores. Para ello, reúne una serie de requerimientos necesarios a tener en cuenta y presenta primeras ideas sobre opciones de señalización.

Pasos a seguir

Secretaría de Educación del Distrito (SED):

- SED presenta una propuesta de articulación desde la reflexión planteada en la Red de Ciudades amigas de los niños y las niñas, que propone la habilitación de espacios para el juego libre y oferta de mayor autonomía de niños y niñas para ir al colegio. Esta propuesta desarrollada por Francesco Tonucci, cuenta con evaluación de diferentes ciudades que han implementado acciones hacia estos objetivos, y se busca acceder a los manuales producto de estas reflexiones.
- Se presentan diferentes alternativas de juego, tanto para primera infancia como para niños y niñas mayores, involucrando la posibilidad de trabajo con material reciclado, y movilización por parte de pedagogos adscritos a los programas de la SED. Programas como Al colegio en Bici, tienen catálogo propio de actividades y actualmente trabaja con equipos de 2 pedagogos para 6 niños.

Pasos a seguir

Conclusiones generales:

- Se plantea la necesidad de identificación de los espacios de juego, ya sea por medio de actividades colectivas con el entorno (red) o por señalética realizada con ese fin (pasacalles, vallas, señales de orientación, informativas, etc.). También se propone intervención previa a las calles (SDM) para alertar a los transeúntes y vehículos.
- Se identifica la necesidad de disponer de los juegos de manera que permitan interacción segura entre niños de diferentes edades, sin generar una discriminación explícita (juegos de niños, juegos para grandes) pero sí, desde la disposición en el espacio.

Pasos a seguir

Conclusiones generales:

- Se identifica que la generación de red de apoyo comunitario es fundamental en el desarrollo y sostenibilidad de la propuesta.
- Se plantean 4 momentos de la iniciativa:
 - 1. Identificación de calles a intervenir:** implica componente técnico y movilización comunitaria para establecer la red de apoyo vecinal, comité de juego y cuidado etc.
 - 2. Implantación de la pintura:** jornada comunitaria para pintura de las calles.
 - 3. Activación:** jornada de juego e “inauguración” de la intervención, con apoyo de IDR D y otras entidades.
 - 4. Acciones de apropiación:** con el apoyo de los Consejos Locales de niños y niñas, Alcaldías Locales, JAC, vecinos de los entornos intervenidos, etc. Se hace propuesta de uso del espacio y actividades complementarias (establecimiento de horarios, acciones y aportes del comité de juego y cuidado, actividades desde las entidades etc.)



Gracias

