



**Plan para la Innovación Parques Infantiles clubes Colsubsidio (Enfoque
psicológico y de percepción)**

IVONNE YULIETH FORERO RODRÍGUEZ

CARLOS ALEJANDRO VELÁSQUEZ SÁNCHEZ

Universidad EAN

Facultad de Ingeniería / Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas

Maestría en Gerencia de la Cadena de Abastecimiento / Maestría en Gestión Financiera

Bogotá, Colombia

2023

Plan para la Innovación Parques Infantiles clubes Colsubsidio (Enfoque psicológico y de percepción)

IVONNE YULIETH FORERO RODRÍGUEZ
CARLOS ALEJANDRO VELÁSQUEZ SÁNCHEZ

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de:

Magister en Gerencia de la Cadena de Abastecimiento
Magister en Gestión Financiera

Director (a):

José Alejandro Martínez Sepúlveda

Modalidad:

Consultoría Profesional

Universidad EAN

Facultad de Ingeniería / Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas

Maestría en Gerencia de la Cadena de Abastecimiento / Maestría en Gestión Financiera

Bogotá, Colombia

2023

Nota de aceptación:

Firma del jurado

Firma del jurado

Firma del director del trabajo de grado

Bogotá D.C. 16 de junio del 2023.

A nuestras familias quienes nos apoyaron
con paciencia y amor

Agradecimientos

Agradecimientos a Colsubsidio por dar la oportunidad de trabajar en conjunto para la entrega de un trabajo interdisciplinar de diferentes profesiones que cursan la maestría. Es indispensable y de gran valor social que se abran estas oportunidades a profesionales que estamos buscando la manera de tener este tipo de experiencias de Consultorías empresariales.

Resumen

La caja de compensación familiar Colsubsidio cuenta con 28 sedes para la realización de actividades deportivas, de recreación, de cultura y turismo, de las cuales 9 de ellas son directas y las otras 19 son aliadas, entre las directas están los cuatro clubes urbanos, a los cuales se les aplicará este plan o propuesta de innovación acorde al reto planteado por Colsubsidio para la realización de la consultoría y la cual se continuará desarrollando como opción de grado.

Contextualizando y a medida que se vaya avanzando sobre este documento se detallara estructuradamente que a estos clubes no se les ha efectuado mayores actualizaciones en su infraestructura física, se ha detectado que en la actualidad, conviene complementar esta infraestructura con un parque infantil y más opciones que posibiliten a las familias con hijos pequeños el aprovechamiento de estos clubes e incrementar el uso de estas instalaciones y generar una ventaja competitiva y un valor agregado a los afiliados de esta caja de compensación.

Los Clubes Urbanos son:

Club El Cubo

Club La Colina

Club Calle 195

Club Bellavista

A nivel internacional se observan nuevas tendencias y enfoques en materia de parques infantiles, algunas de ellas complementan el desarrollo psicomotriz con actividades que promueven la creatividad y pensamiento.

Los parques y clubes de Colsubsidio no cuentan con áreas infantiles diferenciadas o innovadoras que se adapten a las tendencias de la época. Se ha evidenciado que en la actualidad se necesita mejorar esta infraestructura con ideas de transformación innovadora y sostenibles que otorgue a los afiliados y sus hijos un mejor aprovechamiento de las áreas y clubes detallados anteriormente y así poder robustecer sus instalaciones y este tipo de espacios, generando una experiencia diferenciadora y lograr que el afiliado y su núcleo familiar se fidelice y participe de estos espacios.

Palabras clave: Innovación, sostenibilidad, tendencias, desarrollo, infraestructura, Parques infantiles.

Abstract

The Colsubsidio family compensation fund has 28 venues for sports, recreation, culture, and tourism activities, of which 9 are direct and the other 19 are allied, among the direct ones are the four urban clubs, which will be used this innovation plan or proposal according to the challenge posed by Colsubsidio to carry out the consultancy and which will continue to be developed as a degree option.

Contextualizing and as progress is made on this document, it will be detailed in a structured way that these clubs have not been shown major updates in their physical infrastructure, it has been detected that at present, it is convenient to complement this infrastructure with a playground and more options that make it possible families with young children to take advantage of these clubs and increase the use of these facilities and generate a competitive advantage and added value to the members of this compensation fund.

The Urban Clubs are:

Club El Cubo

Club La Colina

Club Calle 195

Clubs Bellavista

Internationally, new trends and approaches are observed in the field of playgrounds, some of them complement psychomotor development with activities that promote creativity and thinking.

Colsubsidio parks and clubs do not have differential or innovative children's areas that respond to current trends. It has been shown that there is currently a need to improve

this infrastructure with innovative and sustainable transformation ideas that give members and their children better use of the areas and clubs detailed above and thus be able to strengthen their facilities and these types of spaces, expand a differentiating experience and ensure that the affiliate and their family nucleus become loyal and participate in these spaces.

Keywords: Innovation, sustainability, trends, development, infrastructure.

Tabla de contenido

AGRADECIMIENTOS	5
RESUMEN	VI
ABSTRACT	VIII
LISTA DE FIGURAS	XII
LISTA DE TABLAS	XV
INTRODUCCIÓN	16
1. OBJETIVOS	19
1.1. OBJETIVO GENERAL.....	19
1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
2. JUSTIFICACIÓN	20
3. MARCO INSTITUCIONAL	23
4. MARCO CONTEXTUAL Y CONCEPTUAL	29
4.1. ¿QUÉ ES UN PARQUE INFANTIL?	29
4.2. DESARROLLO PSICOMOTRIZ	32
4.2.1. COMPONENTES DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ	33
4.2.2. BENEFICIOS DE LOS PARQUES INFANTILES E IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS INFANTES	34
4.3. ¿CUÁL ES EL PAPEL DE LOS PARQUES EN LA PSICOPEDAGOGÍA INFANTIL?.....	37
4.4. TEORÍA DEL APRENDIZAJE	39
4.5. TEORÍA DE LA ACTIVIDAD.....	41
4.7. SOSTENIBILIDAD	50
4.8. TENDENCIAS E INNOVACIONES EN PARQUES INFANTILES.	52
5. DISEÑO METODOLÓGICO DE LA CONSULTORÍA	61
6. DIAGNÓSTICO ORGANIZACIONAL	64
6.1. RESULTADO DIAGNOSTICO PESTEL COLSUBSIDIO.....	65
6.2. RESULTADO DIAGNOSTICO DAFO / FODA COLSUBSIDIO	66
6.3. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS	68
7. ANÁLISIS DE DATOS	70
7.1. ANÁLISIS PESTEL	70
7.2. ANÁLISIS MATRIZ DAFO / FODA	73
7.3. MATRIZ DE PERFIL COMPETITIVO, MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LOS FACTORES EXTERNOS (MEFE) Y MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LOS FACTORES INTERNOS (MEFI)	74
7.3.1. MATRIZ DE PERFIL COMPETITIVO:	76
7.3.2. MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LOS FACTORES EXTERNOS (MEFE):.....	77
7.3.3. MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LOS FACTORES INTERNOS (MEFI):	78
7.3.4. ANÁLISIS DE LAS 5 FUERZAS DE PORTER:	79

8.	ESTUDIO DE COSTOS PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO	81
8.1.	COSTOS DE DISEÑO:	82
8.2.	COSTOS DE CONSTRUCCIÓN:	82
8.3.	COSTOS DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN:	82
8.4.	COSTOS DE GESTIÓN Y MANTENIMIENTO:	83
9.	ENCUESTAS A VISITANTES DE COLSUBSIDIO.....	83
10.	RESULTADOS DE LA SOLUCIÓN	94
11.	PROPUESTA DE SOLUCIÓN	104
12.	ETAPAS DE DESARROLLO DEL PROYECTO (FASES)	107
13.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	112
13.1.	CONCLUSIONES.....	112
13.2.	RECOMENDACIONES	114
14.	REFERENCIAS	116
	ANEXO. INSTRUMENTO APLICADO	121

Lista de figuras

	Pág.
Ilustración 1. El cubo.....	27
ilustración 2. la colina.....	27
ilustración 3. Bellavista.....	28
ilustración 4 calle 195.....	28
figura 1. Facilitadores para juegos físicos en espacios abiertos.....	37
figura 2. Barreras para juegos en espacios abiertos	38
imagen 0.1 niño de 2 años activando juego.....	42
imagen 0.2 Resumen de tipos de juegos	45
imagen 0.3 Aportes de los juegos	45
imagen 1.1 patio de recreo torre en copenhague.....	47
imagen 1.2 patio de recreo torre en copenhague.....	48
imagen 2.1 monstrum rasmus klump tierra en el tivoli	53
imagen 2.2 monstrum rasmus klump tierra en el tivoli	54
imagen 2.3 monstrum foto de parques extraordinarios	55
imagen 2.4 monstrum foto de parques extraordinarios	50
imagen 2.5 monstrum foto de parques extraordinarios	50

imagen 2.6 monstrum foto de parques extraordinarios	57
imagen 2.5 monstrum foto de parques extraordinarios	57
imagen 3.1 parque pod en canberra australia.....	52
imagen 3.2 parque pod en canberra australia.....	59
imagen 4.1 parques tejidos por toshico horiuchi.....	53
imagen 4.1 parques tejidos por toshico horiuchi parque “woods of net pavilion”	60
gráfico 1 población encuestada	62
gráfico 2 población encuestada cantidad de hijos por familia.....	69
imagen 5 Matriz DAFO/FODA.....	660
gráfico 3 población encuestada ¿con que frecuencia y que días trae a sus hijos a los parques de colsubsidio?	66
gráfico 4 población encuestada ¿con que frecuencia y que días trae a sus hijos a los parques de colsubsidio? Fines de semana.....	67
gráfico 5 población encuestada ¿con que frecuencia y que días trae a sus hijos a los parques de colsubsidio? Entre semana	68
gráfico 6 población encuestada ¿por qué frecuentan los parques?	68
gráfico 7 población encuestada ¿piensa usted que es bueno fusionar tecnología con actividades de recreación realizadas en los parques al aire libre?	69
gráfico 8 población encuestada ¿por qué frecuentan los parques?	70

gráfico 9 población encuestada ¿que alternativas ha buscado para reducir el tiempo de sus hijos frente a la tecnología?	71
gráfico 10 población encuestada. Seleccione que actividades le interesarían para el desarrollo de sus hijos.....	892
gráfico 11 población encuestada. ¿qué tan satisfechos ve a sus hijos después de visitar los parques de colsubsidio?	913
gráfico 12 población encuestada. ¿conoce usted cuanto tiempo invierte y que páginas web visita su hijo, cuando usa herramientas tecnológicas?	74
gráfico 13 población encuestada. ¿como padres usted que considera que podría ser llamativo para usted y su familia hablando de entretenimiento en los parques de colsubsidio?.....	792
gráfico 14 Edades niños - población encuestada	79
gráfico 14 Etapas del juego de población encuestada.....	79
imagen 6 Parque con figuras.....	81
imagen 7 Parque con mallas tejidas a mano.....	82
imagen 8 Parque colorido.....	84
imagen 9 Juegos interactivos	85
Anexo 1. Preguntas hechas en la encuesta	95

Lista de tablas

	Pag.
TABLA 1. CAJAS DE COMPENSACIÓN COLSUBSIDIO	23
TABLA 2. ESTADOS FINANCIEROS COLSUBSIDIO ESTADO DE RESULTADOS.	25
TABLA 3. ESTADOS FINANCIEROS COLSUBSIDIO BALANCES GENERALES.....	26
TABLA 4. ARTÍCULOS DE PARQUES INFANTILES	30
ANEXO 1. PREGUNTAS HECHAS EN LA ENCUESTA	121

Introducción

Colsubsidio valora tanto el desarrollo psicomotriz y cognitivo de los niños como la creación de parques vanguardistas que se adaptan a las necesidades actuales. Es importante que estos parques sean atractivos y estén en línea con las tendencias internacionales.

Teniendo en cuenta que en la actualidad no es sencillo acoplar las necesidades a la oferta de sus clubes, con la realización de este trabajo se pretende entregar a los afiliados y la comunidad de Colsubsidio una opción completa que integre sostenibilidad, tecnología, diseño e inclusión en su infraestructura, otorgar una visión diferenciadora y que brinde una experiencia acogedora a sus usuarios.

Desde la perspectiva de los deportes, la cultura y la recreación, Colsubsidio posee un amplio folder de opciones en sus múltiples parques, pero si bien están buscando algo más, con esta investigación se pretende dar un enfoque diferente, atrayente y dinámico a los usuarios de los clubes Colsubsidio.

Los parques infantiles no sólo generan recuerdos únicos e inolvidables, sino que también ejercen un papel importante en el desarrollo social, cognitivo, emocional y físico de los niños desde la primera infancia. Creados como un espacio alegre para disfrutar, el parque infantil de hoy está compuesto por una gran variedad de equipos. Los mejores parques infantiles están equipados con herramientas naturales para que los niños experimenten, sientan, exploren y desarrollen su capacidad de independencia, los parques infantiles forman parte de las comunidades hace más de cien años (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2015).

En Manchester, Inglaterra, se creó el primer parque infantil, pero los innovadores alemanes son los responsables de la idea general, el objetivo era animar a los niños a jugar de forma segura y equitativa entre ellos. En 1848, Henry Barnard esbozó el primer trazado, que incluía una zona de sombra para los profesores y un área de juego con bloques de madera, carros de juguete y dos columpios giratorios (Hart, s. f.).

Mientras tanto, los niños de Estados Unidos jugaban al aire libre e incluso en las calles en condiciones a veces peligrosas, y esto era especialmente cierto en las grandes ciudades. Las "calles de juego", o calles en gran parte ignoradas por el tráfico de las carreteras, florecieron en los barrios urbanos como una zona más segura para que los niños jugaran, frustradas por el estado de la infancia. En 1885 un grupo de mujeres de Boston decidió que los niños tenían derecho a jugar en la tierra, y apareció el concepto de arenero, entonces conocido como "jardines de arena" (Coloreando Juntos, 2022).

El primer parque infantil real de Estados Unidos se inauguró en 1887 en el Golden Gate Park de San Francisco (Coloreando Juntos, 2022). Ofrecía las opciones clásicas: columpios, toboganes y un carrusel, Más tarde, en 1912, surgieron críticas sobre ciertos equipos de juego, y Nueva York prohibió las estructuras para trepar en los parques infantiles de su ciudad. En una época floreciente de industrialismo y urbanización, los parques infantiles se convirtieron en una solución al hacinamiento, la mala calidad del aire y el aislamiento social. Nació la idea de los parques infantiles como plataforma de socialización, creatividad, salud física y bienestar emocional.

Mantener a los niños alejados de las calles y dedicados a actividades saludables era un objetivo clave, luego, en la década de 1930, se popularizaron los parques infantiles de

aventura, creados en solares vacíos y ofreciendo neumáticos y "chatarra" y un puñado de estructuras de juego, eran una opción nueva y emocionante para los niños. Esto fue así hasta que, con el tiempo, empezaron a acumular chatarra no deseada, En los años 40 y 50, el departamento de parques se centró en la reforma de los parques infantiles: la ampliación de los espacios para el juego organizado y saludable se convirtió en una prioridad y se consideró como un elemento disuasorio para el comportamiento malintencionado y una forma de prevenir lesiones y otros problemas infantiles. En la década de 1960, los parques infantiles se empezaron a fabricar en masa, y en la década de 1980 empezaron a surgir demandas por lesiones infantiles, lo que dio lugar a regulaciones industriales y directrices de seguridad para los parques infantiles. Dichas normativas estipulaban que no había puntas ni bordes afilados, que los huecos debían medir menos de 3,5 pulgadas o más de 9 pulgadas, y que las estructuras de más de 30 pulgadas de altura debían estar separadas al menos 9 pies (Ley 2180 Parques Infantiles, 2021).

Consultado esto y acorde al reto planteado por Colsubsidio, este trabajo de grado busca proponer ideas de innovación para los parques infantiles de los clubes de la CCF, este trabajo de desglosa de la siguiente forma:

- Análisis del estado actual de los clubes
- Acercamiento a los usuarios, investigación de tendencias, caracterización de novedades en cuanto a sostenibilidad.
- Implementación de instrumento donde se busca la necesidad latente en los usuarios de estos clubes para así poder brindar una nueva experiencia acorde a los hallazgos dentro del instrumento (expectativas, deseos y necesidades).

1. Objetivos

1.1.Objetivo general

Plantear una solución innovadora y proponer un parque infantil en concordancia con tendencias del mercado actuales pensando en el bienestar, la interacción y experiencia de los menores que lo visiten.

1.2.Objetivos específicos

- Proponer conceptualmente un parque infantil sostenible que sea replicable teniendo en cuenta el enfoque psicológico.
- Complementar una infraestructura con un parque infantil que permita que familias e hijos menores de edad aprovechen las instalaciones de los clubes.
- Incrementar el uso de las instalaciones por parte de los afiliados a la Caja de compensación familiar donde se facilite el desarrollo psicomotriz, desarrollo integral de la familia y competencias creativas, generando una cultura sustentable concientizando sus comportamientos para que concedan prioridad a la calidad de vida y la protección ambiental.

2. Justificación

El planteamiento de este trabajo estará enfocado en entregar una perspectiva del parque infantil, que se pueda llevar a cabo en los clubes de Colsubsidio en donde se involucren el desarrollo psicomotriz y emocional en un espacio con elementos divergentes que incluya la presencia del núcleo familiar de los niños; generando vínculos y desarrollo de habilidades blandas que promuevan el desarrollo social, pedagógico y lúdico. Lo anterior dando una perspectiva psicopedagógica de la experiencia de los niños en los parques, para poder garantizar una buena experiencia y poder contar con la felicidad y retorno de las personas a dichos espacios.

Es de gran importancia pensar en la historia que tiene cada uno de los infantes con razón a hacer de esta una visita lúdica y una experiencia, espacio en donde los niños sientan haber estado en un parque sin igual, que les aporte en el desarrollo de sus habilidades sociales de relacionamiento y sus habilidades motrices y de interacción social en los parques que visitan. Para lo anterior se partirá de consultas conceptuales y académicas de estudios hechos a nivel mundial con razón al desarrollo cognitivo y social de la interacción de los niños en los parques. Se evaluarán las tendencias de los parques a nivel mundial y haremos un sondeo para conocer qué es lo que opinan y quieren los padres de familia y niños de Colsubsidio.

Desde el punto de vista de la innovación este estudio propenderá a entregar alternativas vanguardistas sobre el diseño de los parques y considerará atracciones en los

parques que no estén bajo lo común, aterrizando dichas ideas a lo que podría hacerse en el club Bellavista de Colsubsidio.

Como se establece en la Ley de 1982 no. 21, “se modificó el sistema de prestaciones por hijos a cargo y se dictaron otras normas.

en el artículo 62. para expresar

“Los programas de ingeniería y sociales ejecutados por la caja de compensación por el pago de servicios o subsidios en especie, se ejecutarán únicamente dentro del campo en el siguiente orden de prioridad que a continuación se señala. en el numeral 6° Recreación Social” (Maros & Juniar, 2016).

En el Artículo 89. Parágrafo establece que "Los nuevos servicios médicos, de mercadeo, de educación general y continua, de capacitación, de biblioteca y de recreación social deben estar ubicados en lugares de fácil acceso al público".

Es por esta razón que las cajas de compensación familiar cuentan con centros recreativos bien dotados para que los niños afiliados puedan disfrutar de espacios que les facilite su desarrollo psicomotriz. En donde, además de divertirse desarrollan sus habilidades sociales, creativas y cognitivas, así como la imaginación; aportando a la salud mental y emocional de los niños, permitiendo un manejo del estrés, generando confianza en sí mismos y autonomía.

Con esto la Caja de Compensación Familiar Colsubsidio busca a través de un prototipo en el club Bellavista desarrollar un parque que cumpla con las necesidades actuales de los niños.

La Ley del 30 de diciembre de 2021 n. 2180, tiene por objeto “incentivar la adecuación y mejoramiento de la infraestructura, la dotación y construcción de parques públicos, áreas recreativas públicas o privadas, para garantizar la accesibilidad de niñas, niños y jóvenes con discapacidad, como medio de estimular su desarrollo físico, mental y emocional”.

Que en sus artículos trata:

Artículo 4°. Reglamentación Parques de Integración Para Niños, Niñas y Adolescentes:

Artículo 5°. Estándares mínimos de infraestructura.

Artículo 6°. Plan de adaptación a infraestructura accesible.

Todo para el beneficio de los habitantes del territorio colombiano (Ley 2180 Parques Infantiles, 2021).

3. Marco institucional

La Corporación Colsubsidio se define en su página web como: “una persona jurídica de derecho privado, sin fines de lucro, perteneciente al Sistema de Subsidio Familiar y al Sistema de Seguridad y Protección Social de Colombia” (Colsubsidio, 2023).

Colsubsidio es una de las cajas de compensación que opera en Colombia junto a sus competidores, así lo informó el regulador nacional de las cajas de compensación, la Administración de Beneficios Familiares, que señala: “Existen cuarenta y tres (43) cajas de compensación familiar operando a nivel funcional. nivel de los sectores, al menos uno (1) en cada sector, con excepción de la Caja de Compensación Familiar Agropecuaria, que tiene un radio de actuación en las provincias de Vichada, Vaupés, Guainía y Guaviare (SuperSubsidio, 2022).

Tabla 1. Cajas De Compensación Colsubsidio

CAJA DE COMPENSACION POR DEPARTAMENTO	NOMBRE
Asociación de las Cajas de Compensación Familiar Compensar, Comfenalco Valle y Comfenalco Antioquia	COMFENALCO
Asociación Nacional de Cajas de Compensación - ASOCAJAS	ASOCAJAS
Caja Colombiana de Subsidio Familiar COLSUBSIDIO	COLSUBSIDIO
Caja de Compensación Familiar Camacól COMFAMILIAR CAMACOL	COMFAMILIAR CAMACOL
Caja de Compensación Familiar de Antioquia COMFAMA	COMFAMA
Caja de Compensación Familiar de Barranquilla COMBARRANQUILLA	COMBARRANQUILLA
Caja de Compensación Familiar de Boyacá - COMFABOY	COMFABOY
Caja de Compensación Familiar de Fenalco - Andi COMFENALCO CARTAGENA	COMFENALCO CARTAGENA
Caja de Compensación Familiar de Fenalco del Tolima - COMFENALCO	COMFENALCO
Caja de Compensación Familiar de la Guajira - COMFAGUAJIRA	COMFAGUAJIRA
Caja de Compensación Familiar de Risaralda- COMFAMILIAR RISARALDA	COMFAMILIAR RISARALDA
Caja de Compensación Familiar del Caquetá - COMFACA	COMFACA
Caja de Compensación del Magdalena CAJAMAG	CAJAMAG
Caja de Compensación Familiar CAFAM	CAFAM
Caja de Compensación Familiar CAJACOPI ATLÁNTICO	CAJACOPI ATLÁNTICO
Caja de Compensación Familiar Campesina COMCAJA	COMCAJA
Caja de Compensación Familiar COFREM	COFREM
Caja de Compensación Familiar COMFAMILIAR ATLÁNTICO	COMFAMILIAR ATLÁNTICO
Caja de Compensación Familiar COMFENALCO ANTIOQUIA	COMFENALCO ANTIOQUIA
Caja de Compensación Familiar COMFENALCO SANTANDER	COMFENALCO SANTANDER
Caja de Compensación Familiar COMPENSAR	COMPENSAR
Caja de Compensación Familiar CONFACALDAS	CONFACALDAS
Caja de Compensación Familiar de Arauca COMFIAR	COMFIAR
Caja de Compensación Familiar de Barrancabermeja CAFABA	CAFABA
Caja de Compensación Familiar de Caldas CONFAMILIARES	CONFAMILIARES
Caja de Compensación Familiar de Cartagena y Bolívar Comfamiliar	COMFAMILIAR
Caja de Compensación Familiar de Cundinamarca - COMFACLUNDI	COMFACLUNDI
Caja de Compensación Familiar de Córdoba COMFACOR	COMFACOR
Caja de Compensación Familiar de Fenalco COMFENALCO QUINDIO	COMFENALCO QUINDIO
Caja de Compensación Familiar de Nariño	
Caja de Compensación Familiar de San Andrés y Providencia Islas CAIASAI	CAIASAI
Caja de Compensación Familiar de Sucre COMFASUCRE	COMFASUCRE
Caja de Compensación Familiar del Amazonas CAFAMAZ	CAFAMAZ
Caja de Compensación Familiar del Casanare - COMFACASANARE	COMFACASANARE
Caja de Compensación Familiar del Cauca - COMFACAUCA	COMFACAUCA
Caja de Compensación Familiar del Cesar COMFACESAR	COMFACESAR
Caja de Compensación Familiar del Chocó	
Caja de Compensación Familiar del Huila - COMFAMILIAR	COMFAMILIAR
Caja de Compensación Familiar del Norte de Santander COMFANORTE	COMFANORTE
Caja de Compensación Familiar del Oriente Colombiano COMFAORIENTE	COMFAORIENTE
Caja de Compensación Familiar del Putumayo - COMFAMILIAR PUTUMAYO	COMFAMILIAR PUTUMAYO
Caja de Compensación Familiar del Sur del Tolima CAFASUR	CAFASUR
Caja de Compensación Familiar del Tolima COMFATOLIMA	COMFATOLIMA
Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca - COMFENALCO VALLE DELAGENTE	COMFENALCO VALLE DELAGENTE
Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca COMFAMILIAR ANDI - COMFANDI	COMFANDI
Caja Santandereña de Subsidio Familiar CAIASAN	CAIASAN
Federación Nacional de Cajas de compensación familiar - FEDECAJAS	FEDECAJAS

Fuente: Tomado de Colsubsidio (2022).

Para entender el rol de Colsubsidio, es importante entender que el sistema de subsidio familiar se define como “un conjunto de instituciones políticas y normativas destinadas a proteger integralmente a los trabajadores y sus familias. Asimismo, a través de la Caja de Compensación, los servicios sociales de las personas relacionadas son instituciones reconocidas que tienen por objeto: Recreación, cultura, educación, prevención de la salud, apoyo a la vivienda, crédito y protección al desempleado (Ministerio de Trabajo, 2023).

Entre otras cosas, se conoció que actualmente Colsubsidio cuenta con un modelo de sustentabilidad definido de la siguiente manera: “En Colsubsidio entendemos la sustentabilidad como un comportamiento que garantiza la sustentabilidad de una organización que responde de manera equilibrada a nuestro impacto social, económico y ambiental a través de un sólido modelo de gestión empresarial” (Colsubsidio, 2023).

Financieramente la institución cuenta con una solidez financiera y resultados positivos en los últimos años. Se puede concluir que financieramente podrían ejecutar el planteamiento sustentado a continuación. Siendo este plan una inversión que no es realmente significativa en relación con los activos que administra la caja de compensación.

A continuación, se expone la información financiera de Colsubsidio:

Tabla 2. Estados Financieros Colsubsidio Estado de resultados.

Estado de Resultados

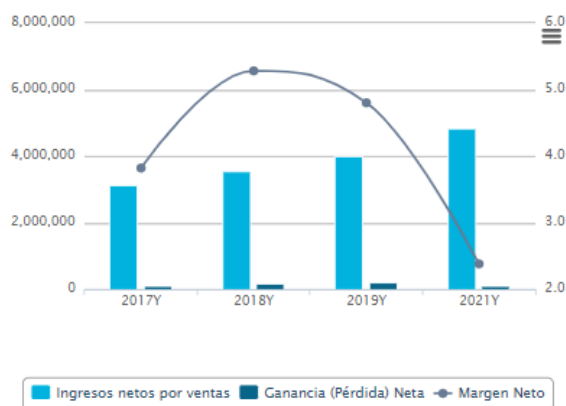


EMIS
12TH FLOOR 30 CROWN PLACE
London, EC2A 4EB, United Kingdom
www.emis.com

Caja Colombiana de Subsidio Familiar COLSUBSIDIO
(Colombia)

Tipo de Estado Financiero	Anual, Indiv.	Anual, Indiv.	Anual, Indiv.	Anual, Indiv.	Anual, Indiv.	Anual, Indiv.	Anual, Indiv.
Unidades	Millones COP	Millones COP	Millones COP	Millones COP	Millones COP	Millones COP	Millones COP
Estado de Resultados	2016	2017	2018	2019	2020 p	2021	2022 p
Total Ingreso Operativo	3.178.753	3.132.077	3.558.013	3.997.587	4.187.216	4.839.275	5.006.247
Ingresos netos por ventas	3.178.753	3.132.077	3.558.013	3.997.587	4.187.216	4.839.275	5.006.247
Costo de mercancías vendidas	-1.944.448	-1.837.047	-2.194.826	-2.503.300	-2.628.489	-3.093.915	-3.210.017
Utilidad bruta	1.234.305	1.295.029	1.363.187	1.494.287	1.558.728	1.745.359	1.796.229
Gastos de venta y distribución	-687.381	-662.616	-702.150	-815.495	-822.879	-967.481	-975.797
Ganancia operativa (EBIT)	546.925	632.413	661.038	678.792	735.849	777.878	820.432
Otros resultados no operativos netos	-489.502	-511.127	-473.116	-486.749	-478.556	-662.707	-595.154
Otros ingresos	95.627	144.807	189.080	202.304	249.030	141.730	226.071
Otros gastos	-585.129	-655.933	-662.196	-689.052	-727.586	-804.437	-821.224
Ganancias antes de impuestos	57.422	121.286	187.922	192.043	257.293	115.171	225.278
Impuesto a la renta	-3.763	-1.501	000	000	1.882	000	2.333
Ganancias después de impuestos	53.659	119.785	187.922	192.043	259.175	115.171	227.611
Ganancia (Pérdida) Neta	53.659	119.785	187.922	192.043	259.175	115.171	227.611

Fuente: Tomado de Colsubsidio (2022).



Fuente: Tomado de Colsubsidio (2022).

Tabla 3. Estados Financieros Colsubsidio Balances Generales

EMIS
12TH FLOOR 30 CROWN PLACE
London, EC2A 4EB, United Kingdom
www.emis.com

**Caja Colombiana de Subsidio Familiar COLSUBSIDIO
(Colombia)**

Tipo de Estado Financiero	Anual, Indiv.	Anual, Indiv.	Anual, Indiv.	Anual, Indiv.	Anual, Indiv.	Anual, Indiv.	Anual, Indiv.
Unidades	Millones COP	Millones COP	Millones COP	Millones COP	Millones COP	Millones COP	Millones COP
	2016	2017	2018	2019	2020 p	2021	2022 p
Balance General							
Activos Totales	3.798.457	4.097.331	4.430.923	5.190.176	5.506.409	6.076.303	6.487.505
Activos no corrientes	2.056.232	3.040.133	3.229.144	3.575.987	4.162.443	3.217.998	4.165.917
Propiedad, planta y equipo	575.283	1.220.668	1.289.546	1.360.524	1.717.655	1.519.208	1.908.637
Activos intangibles y valor llave	000	19.262	16.615	13.495	21.802	15.945	22.943
Comerciales y otras cuentas a cobrar no corrientes	000	165.211	167.704	220.415	304.267	475.507	506.925
Activos financieros a largo plazo	000	604.021	649.227	734.684	1.059.298	733.219	1.141.813
Activos diferidos	60.178	000	000	000	-30.089	000	-34.101
Activos no corrientes por impuesto diferido	60.178	000	000	000	-30.089	000	-34.101
Otros activos no corrientes	1.420.771	1.030.971	1.106.052	1.246.870	1.089.510	474.118	619.699
Activos Corrientes	1.742.225	1.057.198	1.201.779	1.614.189	1.343.966	2.858.305	2.321.588
Inventarios	311.650	263.462	336.968	433.889	446.548	547.482	572.533
Materias primas	19.732	13.393	14.861	16.787	14.352	27.439	22.095
Trabajo en progreso	7.065	6.994	20.833	12.843	19.727	44.504	40.402
Bienes terminados	000	000	000	000	000	000	000
Otros inventarios	284.853	243.074	301.274	404.258	412.469	475.538	510.037
Comerciales y otras cuentas a cobrar	788.186	639.345	752.796	993.985	976.290	1.201.118	1.223.622
Cuentas comerciales por cobrar	793.443	672.142	771.352	997.753	986.708	1.206.558	1.228.227
Otros créditos corrientes	32.560	36.658	51.460	61.139	70.589	67.526	81.953
Créditos dudosos	-63.777	-97.743	-103.984	-104.047	-124.150	-123.656	-140.760
Créditos de impuestos	25.960	28.289	33.967	39.139	43.143	50.690	54.203
Pagos anticipados, ingresos devengados y otros activos	17.339	3.487	3.636	2.109	-4.742	15.704	2.817
Activos financieros de corto plazo	220.627	59.102	43.766	87.662	-768	36.912	-30.879
Instrumentos financieros derivados	143.654	59.102	43.766	87.662	37.719	36.912	12.739
Activos financieros mantenidos hasta su vencimiento	3.003	000	000	000	-1.501	000	-1.702
Otros activos financieros corrientes	73.970	000	000	000	-36.985	000	-41.916
Efectivo o Equivalentes	107.723	91.803	64.613	96.543	74.988	56.289	54.425
Efectivo en bancos y en caja	23.502	9.351	46.318	34.896	46.304	45.918	55.534
Depósitos de corto plazo	84.221	82.452	18.295	61.647	28.684	10.371	-1.109
Otros Activos Corrientes	296.700	000	000	000	-148.350	1.000.799	499.070
Total de patrimonio y pasivos	3.798.457	4.097.331	4.430.923	5.190.176	5.506.409	6.076.303	6.487.505
Total de patrimonio	1.928.044	2.085.565	2.288.776	2.484.984	2.665.349	2.697.155	2.936.424
Patrimonio neto atribuible a los propietarios de la controladora	1.928.044	2.085.565	2.288.776	2.484.984	2.665.349	2.697.155	2.936.424
Prima de emisión	74.378	88.308	103.597	107.762	122.371	108.472	128.497
Reserva de revalorización	79.549	000	000	000	-39.775	000	-45.078
Otras reservas	199.441	202.636	966.886	946.013	1.329.736	1.151.349	1.611.340
Resultados acumulados	-10.083	644.465	000	000	5.042	000	-80.215
Ganancia o Pérdida del Periodo	53.659	119.785	187.922	192.043	259.175	115.171	227.611
Otros componentes del patrimonio	1.531.101	1.030.371	1.030.371	1.239.166	988.801	1.322.163	1.094.268
Pasivos Totales	1.870.412	2.011.767	2.142.147	2.705.192	2.841.060	3.379.148	3.551.082
Pasivos no corrientes	1.117.216	1.307.319	1.309.398	1.559.371	1.655.462	1.419.958	1.675.599
Créditos y préstamos no corrientes	152.327	48.313	81.025	142.074	106.423	153.308	137.940
Otras cuentas por pagar no corrientes	000	246.585	218.426	288.445	397.658	297.145	442.273
Provisiones para otros pasivos y gastos	000	34.583	35.477	32.173	49.911	22.608	44.697
Otros pasivos no corrientes	964.890	977.838	974.470	1.096.681	1.101.471	946.897	1.050.689
Pasivos Corrientes	753.196	704.447	832.750	1.145.821	1.185.598	1.959.190	1.875.483
Créditos y préstamos corrientes	000	48.743	97.885	231.913	280.855	218.078	338.321
Comerciales y otras cuentas a pagar	644.300	594.618	652.676	813.060	817.247	1.237.328	1.172.546
Cuentas Comerciales por pagar	204.116	283.796	345.264	462.713	533.287	560.561	663.104
Otras cuentas por pagar corrientes	440.185	310.821	307.413	350.346	283.960	676.767	509.441
Ingresos diferidos, gastos devengados y otros pasivos	33.069	30.223	29.342	34.780	32.917	41.796	39.403
Provisiones para otros pasivos y gastos	58.465	8.326	5.356	4.194	-22.360	2.583	-27.836
Otros pasivos corrientes	000	9.974	31.943	45.644	61.615	441.009	335.731
Pasivos corrientes por impuesto a la renta	17.361	12.564	15.548	16.230	15.324	18.396	17.317

Con relación a la anterior información se entiende que uno de los objetivos de esta organización es prestar un servicio de recreación a los usuarios y que esto lo hacen por medio de la red que hoy en día ellos tienen a través de sus sedes en Bogotá. Actualmente en el trabajo adjunto se discute sobre que parques para niños podrían pensarse en las sedes de Colsubsidio:

Ilustración 1. El Cubo.



Fuente: Tomado de Colsubsidio (2022).

Ilustración 2. La colina.



Fuente: Tomado de (Colsubsidio, 2022)

Ilustración 3. Bellavista.



Fuente: Tomado de (Colsubsidio, 2022).

Ilustración 4 Calle 195



Fuente: Tomado de (Colsubsidio, 2022).

Los clubes de Colsubsidio cuentan con espacios al aire libre donde los niños pueden disfrutar de los juegos, Colsubsidio ofrece servicios de enseñanza y práctica de

deportes, donde niños y adultos desarrollan y afianzan sus habilidades motrices, cognitivas y deportivas.

4. Marco contextual y conceptual

La propuesta se encamina en la importancia de los usos y funcionalidades de los parques infantiles para los niños en Colsubsidio, brindándoles el conocimiento necesario sobre el diseño, dotación y detonante de estos. Para ello, se propone la siguiente investigación la cual permite un mejor acercamiento de la empresa hacia esta nueva construcción de espacios infantiles.

Con el objetivo de brindar a Colsubsidio información adicional sobre la importancia del uso del área de juegos, una petición de la organización, se llevó a cabo el siguiente estudio. El propósito del estudio es proporcionar a Colsubsidio una comprensión más profunda sobre cómo diseñar adecuadamente las áreas de juegos, qué instalaciones deben ser implementadas y cómo fomentar una mayor participación de los niños en los parques. Este estudio permitirá a la organización acercarse a una mejor comprensión de cómo conceptualizar y desarrollar estos espacios.

4.1.¿Qué es un parque infantil?

Los parques infantiles, que pueden ser públicos o privados, se definen como espacios con elementos donde los niños pueden jugar y desarrollar sus habilidades sociales, cognitivas, creativas y exploratorias (Gallego, 2012).

Un parque infantil es un objeto público o privado que consta de un área determinada y varios elementos de juego utilizados por niños y menores: espacios al aire libre con equipamiento destinado al juego de menores y no sujetos a normativa especial.

Los parques infantiles son áreas de juego y recreación donde los niños pueden correr, saltar y trepar libremente. Tienen varios elementos que hacen que estos juegos sean más agradables mientras los ayudan a aprender y desarrollarse en la vida adecuadamente (Acuña Agudelo & Quiñones Tello, 2020).

En general, no existe un tipo de parque específico, ya que pueden variar en su diseño y características. Sin embargo, la mayoría de los parques comparten algunos elementos comunes, como toboganes, columpios y zonas de escalada.

Asimismo, entre los diferentes diseños también se pueden distinguir medidas de seguridad, como la colocación de césped artificial, suelos de goma o goma Eva, entre otros factores que hay que tener en cuenta para evitar lesiones graves en caso de caída o resbalón.

Del mismo modo, podemos encontrar parques infantiles interiores y exteriores, cada uno con sus propias características según la ubicación y la intensidad de uso (HAGS, 2021). Con todo esto en mente, conozcamos un poco más sobre el parque infantil.

Elemento de juegos:

Tabla 4. Artículos de parques infantiles

categoria	Artículos Grandes	Artículos Pequeños
	tobogán	Columpio

Entorno Físico	juegos de escalada	balancín
	castillo inflable	arenero
	Pista de patinaje	juegos de mesa
Entorno Social	juegos de grupo	área para eventos
	zona de picnic	espacios de sombra
	bancos de descanso	fuelle de agua
	Escenario para obras	
Entorno Político	Normativas de seguridad	Programas de mantenimiento
	accesibilidad universal	gestión de residuos

Fuente: autoría propia.

Como se mencionó anteriormente, los parques infantiles no son solo lugares de entretenimiento, ya que estimulan a los niños a adquirir conocimientos y desarrollarse a través del juego. Como se menciona en Pequeño y fuerte (2023) algunos de los elementos más representativos del parque infantil son:

Toboganes: Los toboganes son estructuras con una inclinación específica que facilita el deslizamiento de los niños u objetos colocados sobre su superficie. Estos toboganes están disponibles en una variedad de formas, presentando texturas tanto lisas como texturizadas, y pueden estar hechos de plástico o metal. En su mayoría, los toboganes se caracterizan por sus colores brillantes.

Columpios: Estos pueden estar hechos de llantas, plástico o madera y atados con cadenas o cuerdas resistentes a la corrosión. Su estructura debe ser estable y duradera, porque los niños se cuelgan de ella. Ruleta: es uno de los clásicos de los juegos al aire libre.

Ruleta: En general, se caracteriza por sus colores brillantes y la presencia de barras que los usuarios pueden agarrar mientras la rueda gira.

Tubo: Un favorito para las aventuras de lujo de los niños. Pueden tener agujeros, pueden ser visibles desde el exterior o no. Por lo general, están hechos de plástico y muchos tienen diferentes texturas para proteger contra caídas.

Escaleras o lugares para escalar: A los niños siempre les gusta moverse, por lo que las escaleras y las zonas para escalar son una forma de que sigan jugando. Pueden ser de plástico o de madera, las estructuras metálicas no son recomendables para exteriores, ya que pueden calentarse mucho con el sol.

Estos elementos aquí y allá aportan algo, animan el patio de recreo e invitan a los niños a jugar sin interrupción (Heras Sevilla et al. 2016).

4.2.Desarrollo psicomotriz

El desarrollo psicomotriz ha sido ampliamente estudiado y discutido por diversos autores en la literatura especializada. Gallahue y Ozmun (2012) señalan que el desarrollo psicomotriz abarca la adquisición y progresión de habilidades motoras y cognitivas a lo largo del ciclo vital. Estas habilidades motoras se desarrollan y perfeccionan a medida que el individuo atraviesa las diferentes etapas de su crecimiento y desarrollo.

Piek, Barrett, Smith y Rigoli (2012) destacan que el desarrollo psicomotriz también está relacionado con el comportamiento socioemocional en niños en edad preescolar. Este aspecto subraya la importancia de comprender y promover un desarrollo psicomotriz adecuado para favorecer el bienestar y la interacción social de los niños.

4.2.1. Componentes del desarrollo psicomotriz

La comprensión de los componentes del desarrollo psicomotriz se ha abordado por varios investigadores en la literatura científica. Stodden et al. (2008) sostienen que la competencia en habilidades motoras influye en la participación en la actividad física y se desarrolla de manera emergente. Por lo tanto, es fundamental considerar y fomentar el desarrollo de habilidades motoras adecuadas en los niños para promover su participación activa en diversas actividades físicas.

En estudios previos, se ha resaltado la importancia de comprender y evaluar el desarrollo motor en niños para identificar posibles dificultades y brindar oportunamente (Henderson, Sugden y Barnett, 2007). Esta evaluación del desarrollo motor permite obtener información valiosa sobre el progreso y las necesidades de los niños en términos de habilidades motoras, lo que facilita la implementación de demostración y programas específicos para mejorar su desarrollo psicomotriz.

4.2.2. Beneficios de los parques infantiles e importancia del juego en el desarrollo psicomotriz de los infantes

Los beneficios que obtienen los niños al estar en el patio de recreo incluyen: socializar con otros niños e interactuar con el entorno, lo que les permite desarrollar la autoestima y la empatía por otros niños y su entorno.

La importancia del juego es de vital importancia para los niños por lo que autores como Jean Piaget experto en el tema del desarrollo cognitivo de los niños establece de acuerdo a la edad de los niños, se pueden identificar distintas etapas en relación a sus experiencias y tipos de juego que realizan. A continuación, se expondrá, basado en textos publicados, en qué consisten estas etapas para que el cliente Colsubsidio pueda tener un conocimiento sobre cómo deben ser pensados estos espacios.

Todo ello facilita la comunicación (verbal, física, escrita) y el aprendizaje que encuentran en los juegos. Conduce a una salud equilibrada. Un día divertido en el parque con los hijos no solo es una maravillosa manera de pasar tiempo de calidad con ellos, sino que también puede tener un impacto positivo en la comunicación y el desarrollo general del niño. Es una experiencia enriquecedora que brinda beneficios significativos para su crecimiento. En primer lugar, el desarrollo de nuevas amistades facilita una mejor comunicación, lo que a su vez favorece la interacción y el juego entre los niños.

Además, el aire fresco puede ejercer un efecto positivo en el crecimiento óseo de los niños, contribuyendo a fortalecer su estructura corporal. Asimismo, los resultados de varios estudios muestran avances significativos en el desarrollo psicológico de los niños en áreas como el lenguaje y la socialización, las habilidades cognitivas, motrices, etc. gruesas

y finas y el autocuidado, además, su comportamiento emocional ha cambiado. ha cambiado dramáticamente, y las interacciones sociales entre ellos, sus hijos, familiares y colegas están evolucionando en una dirección positiva, involucrándose cada vez más en las etapas sociales (Lacunza & de González, 2011).

Entre otras habilidades que se desarrollan se encuentran las siguientes:

- **Mejor control corporal**

Alrededor de los 5 años, los niños desarrollan habilidades motoras que les ayudan a realizar actividades cada vez más complejas, como sujetar y escribir con un lápiz o atarse los cordones de los zapatos (Barreto-Andrade, Contreras-Calle & Icaza-Samaniego, 2017). Los parques infantiles mejoran estas características debido a las acciones repetitivas que se requieren para jugar en ellos. De esta manera, brinda a los niños la oportunidad de desarrollar fuerza y flexibilidad en diversos grupos musculares fundamentales para llevar a cabo estas actividades de manera adecuada (Barreto-Andrade et al, 2017).

- **Seguridad en sí mismo**

El parque infantil mejora las capacidades de los niños, lo que incide directamente en su sentido de seguridad sobre su comportamiento, les da más confianza, afecta positivamente su autoestima y ayuda a desarrollar la independencia (pequeño y fuerte, 2023).

- **Interacción social**

Es posible que su hijo no sea muy sociable porque no tiene a nadie en casa con quien jugar, por lo que es mejor llevarlo a algún lugar donde pueda conocer nuevos niños

y entablar relaciones: para ello, nada mejor que acudir al parque infantil. Con ellos, su hijo hará nuevos amigos mientras se enfocan en jugar entre ellos y comunicarse abierta y honestamente (pequeño y fuerte, 2023).

Por otro lado, no debe haber preocupación si el niño decide jugar solo, porque con el tiempo y las reiteradas visitas al parque, comenzará a abrirse y disfrutar de los juegos en grupo. Para ayudarlo a socializar, puede comenzar a llevarse al mismo parque al mismo tiempo para que pueda reencontrarse con algunos de los niños, lo que lo hará sentir más cómodo socializando con ellos (pequeño y fuerte, 2023).

- **Desarrollo del lenguaje**

El ejercicio es una forma segura de mantener saludable a su hijo. Además, los parques infantiles desempeñan un papel crucial en el desarrollo del lenguaje de los niños. Al interactuar con otros niños en un entorno lúdico, los infantes tienen la oportunidad de practicar y mejorar sus habilidades comunicativas (pequeño y fuerte, 2023).

- **Fomenta la salud**

Los parques infantiles no solo son espacios de diversión, sino que también tienen un impacto positivo en la salud de los niños. Al participar en juegos al aire libre, como correr, saltar, trepar y jugar en los columpios, los niños fortalecen su sistema cardiovascular y muscular (pequeño y fuerte, 2023).

- **Aprendizaje a través del juego**

Los niños aprenden la mayoría de las cosas a través del juego, por lo que los beneficios de llevarlos al parque son infinitos (Kementerian Kesehatan República de Indonesia, 2015).

4.3.¿Cuál es el papel de los parques en la psicopedagogía infantil?

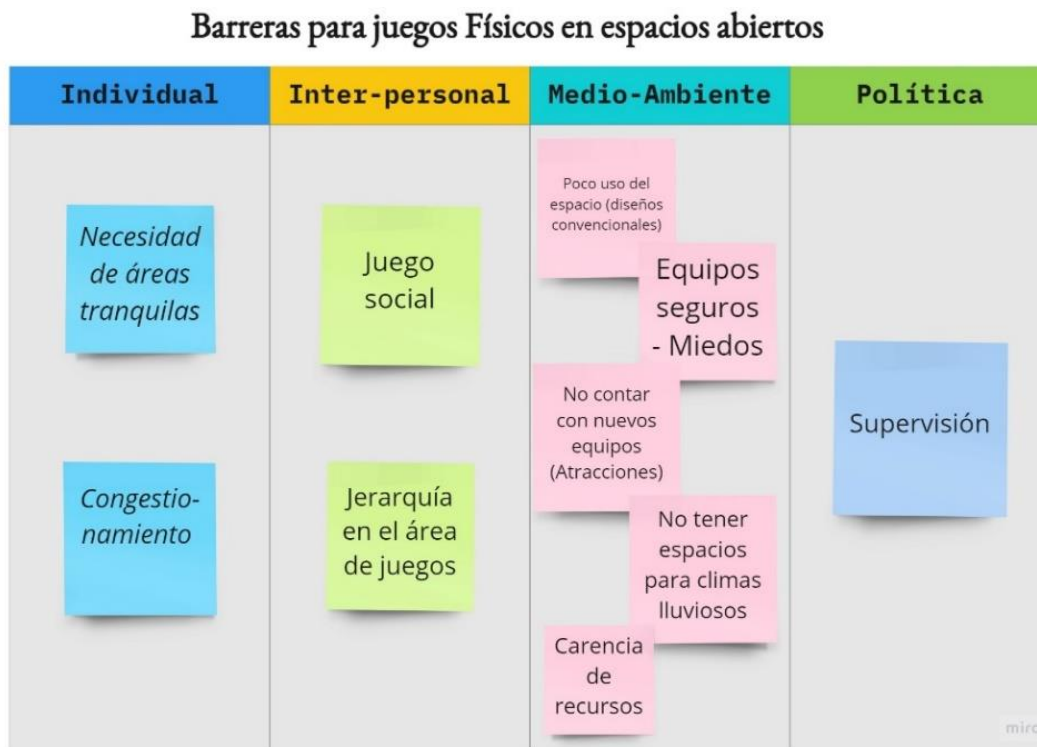
El parque infantil está diseñado como una herramienta para ayudar a los niños a resolver problemas, superar desafíos y, lo más importante, socializar con su entorno. Permite que el niño se desarrolle de manera integral, ya que abarca aspectos emocionales, mentales y motores (desarrollo cognitivo, físico y social) orientados al aprendizaje y la diversión. Mientras juegan en el parque, los niños aprenden y comprenden conceptos matemáticos, promueven el control espacial, coordinan movimientos y distinguen formas (Díaz, 2007).

A través del juego, los niños desarrollan habilidades fuertes y fluidas, desarrollando la coordinación, el equilibrio y la resistencia. Por lo tanto, a continuación, se presentan los aspectos que debe tener un parque para cumplir con los elementos antes mencionados. Creemos que los siguientes puntos deben ser considerados principalmente para considerar un parque adecuado para estudiar en este trabajo.

Figura 1. Facilitadores para juegos físicos en espacios abiertos

Fuente: autoría propia

Además, el diseño como factor dominante debe considerar los siguientes puntos para garantizar que los niños tengan suficiente experiencia.

Figura 2. Barreras para juegos en espacios abiertos

Fuente: autoría propia.

Se analiza que si el parque contempla todos los anteriores aspectos será un parque exitoso y seguro, puesto que los parques en la actualidad y los niños requieren de unas herramientas básicas para su aprovechamiento las cuales se detallan en las ilustraciones 5 y 6 donde hay facilitadores y barreras respectivamente, estas pautas son fundamentales para lograr un desarrollo e implementación exitosa de los parques infantiles, asegurando una supervisión constante y garantizando la satisfacción de las necesidades y expectativas de los niños y sus familias. Dando ampliación de lo anterior se desea poner en contexto sobre las teorías de Piaget y su aporte al desarrollo psicomotriz en los infantes a continuación:

4.4. Teoría del aprendizaje

La teoría del aprendizaje a través del juego de Piaget (1974), derivada de la teoría del desarrollo cognitivo del mismo autor. Piaget creía que el desarrollo del niño se producía a través de un proceso de asimilación-adaptación. La psicología infantil (Piaget la llama inteligencia) no se origina en la madurez innata y la experiencia adquirida, sino en las acciones del sujeto. La esencia de esta acción es hacer coincidir el sujeto con el objeto. La adaptación individual logra un equilibrio entre el organismo y el ambiente a través del proceso de asimilación y adaptación. La asimilación se refiere a una situación en la que un niño utiliza un esquema o una habilidad adquirida para participar y realizar una actividad. La adaptación es cuando los niños prueban nuevos patrones o habilidades para lograr ciertas metas.

La combinación o equilibrio entre la asimilación y la adaptación constituye la misma esencia de la inteligencia humana, donde se integra el proceso de adquirir y adaptar el conocimiento de manera efectiva. Según Piaget, los juegos son una forma de aprender cosas nuevas, una forma de formar y ampliar conocimientos y habilidades, una forma de combinar el pensamiento y la acción, un medio importante para el desarrollo intelectual de la inteligencia de los niños. También cree que la principal razón por la que los estudiantes juegan es poder probar un escenario sin incurrir en ninguna responsabilidad o castigo. En el proceso, los estudiantes pueden reforzar las estructuras cognitivas recién adquiridas y desarrollar sus experiencias emocionales (Piaget, 2010).

El aprendizaje basado en el juego, una metodología innovadora que combina el aprendizaje con el juego, se ha convertido en una forma efectiva de educación para los niños. Al integrar juegos educativos con contenido relevante, se crean situaciones de aprendizaje emocionantes y desafiantes. Los niños pueden participar en tareas relacionadas con el juego de manera independiente o en colaboración, ya sea de forma individual o en grupo. Esta enriquecedora experiencia educativa fomenta la motivación y el desarrollo de habilidades de una manera divertida y efectiva.

De esta manera, los estudiantes pueden agregar conocimiento constructivo, mejorar la colaboración y las habilidades para resolver problemas mientras se divierten. En el proceso de aprendizaje a través de juegos se estimula la motivación de aprendizaje lo que puede aumentar el interés de los estudiantes por aprender. Es un método de aprendizaje que juega y aprende en el que el aprendizaje se integra al juego (Lee et al., 2016). Se combinan elementos de aprendizaje en el juego, como motivación, interés, curiosidad,

desafío y retroalimentación, con contenido educativo para lograr un enfoque de aprendizaje tan simple y centrado como un juego.

4.5. Teoría de la actividad

La teoría de la actividad es una explicación del desarrollo del cerebro que ofrece la psicología histórico-cultural; sus raíces se remontan a Vygotsky (1978), quien creía que las funciones mentales se desarrollan a partir de manifestaciones conductuales externas. Algunos de sus colaboradores y discípulos (Leontiev 1972, Luria 1979, Galperin 1992, Engeström et al. 1999) continuaron su trabajo y lo ampliaron a diferentes campos del conocimiento.

De acuerdo con esta teoría, las personas emprenden acciones con el propósito de alcanzar los objetivos. Una serie de actividades relacionadas con la satisfacción de una necesidad se define como una actividad. Esta acción, realizada por una razón o motivo, da sentido a toda acción. La característica principal de la actividad es su situación en el contexto histórico, social y cultural, donde se desarrollaron diversas herramientas de mediación semiótica para promover su realización. En este contexto, el concepto de agencia es muy importante porque vincula acción y motivación.

Para Leontiev, las actividades consisten en acciones que se coordinan para lograr objetivos del sistema, que a su vez son etapas intermedias en el camino hacia la satisfacción de las motivaciones subyacentes. En sus palabras, "La acción suele llevarse a cabo a través de una serie de acciones subordinadas destinadas a lograr objetivos parciales que se distinguen de objetivos más amplios" (Leontiev, 1972). Las acciones, a su vez,

consisten en operaciones o formas de hacer las cosas dentro de restricciones específicas (Cole, 1999: 9).

Según Jean Piaget, el desarrollo humano está íntimamente relacionado con el desarrollo de los juegos, y los juegos van de la mano con el desarrollo en general. El desarrollo general proporciona acceso a diferentes niveles de juego. Al mismo tiempo, podemos mejorar el nivel de desarrollo con la ayuda de los juegos. Se puede considerar la relación entre el juego y el desarrollo infantil desde tres perspectivas distintas:

- 1) El comportamiento de juego de un niño puede utilizarse como una "ventana" o "espejo" de su desarrollo, revelando su desarrollo en todos los aspectos.
- 2) El juego se puede actualizar para lograr nuevos eventos. Los juegos como ambientes y medios para expresar y consolidar resultados evolutivos.
- 3) El juego puede ser utilizado como instrumento de cambio evolutivo: puede generar cambios cualitativos en la organización funcional y estructural de los organismos. Los juegos pueden promover el desarrollo (Kementerian Kesehatan República de Indonesia, 2015).

Como bien se menciona anteriormente un parque equipado con lo necesario puede transformar ese desarrollo en los infantes de tal manera que se vea evolución en su proceder e impacte de una manera positiva en la vida adulta del individuo.

El Psicólogo Piaget establece que existe una evolución del juego en los parques por lo que hay que enfatizar y conocer de cerca los niños que están llegando a los parques. Esto se va adaptando de acuerdo con el desarrollo psicomotor y de desarrollo de los niños

dependiendo de su edad. Por lo que este estudio contempla a continuación una serie de encuestas para establecer quienes visitan los parques y cuál es su percepción de estas personas (Durán, 2009).

Según el experto Piaget existe una secuencia en la evolución del juego estableciendo diferentes estadios expuestos de la siguiente manera:

- 1- Estadio Sensoriomotor que es para los niños entre los 0 y 2 años en donde predominan los juegos funcionales o de ejercicios
- 2- Estadio preoperacional que aplica para los niños de los 2 a los 6 años donde predominan los juegos simbólicos
- 3- Estadio de las operaciones concretas que aplica para los niños entre los seis años y los 12 años en donde predominan los juegos basados en reglas.

Además de lo mencionado anteriormente, es importante resaltar el papel del juego de construcción en el desarrollo infantil. Desde el primer año de vida, los niños comienzan a explorar este tipo de juego, a medida que crecen, continúa su desarrollo, permitiéndoles adquirir diversas habilidades. A través del juego de construcción, los niños desarrollan habilidades motoras, cognitivas y de resolución de problemas (Meneses, Monge Ángeles, 2001).

Una vez expuestos los anteriores estadios nos centraremos en los que aplicarían a los niños que podrían visitar los parques por lo que los infantes si se pensara en ellos se preferiría no hacerlo al aire libre dadas las condiciones inadecuadas de los menores. Dado que este tipo de niños están desarrollando cognitivamente juegos enfocados en el juego funcional o de ejercicio se recomendaría mejor tener gimnasios en espacios cerrados en

donde estos infantes puedan desarrollar diferentes juegos en ambientes controlados y seguros para ellos (Meneses, Monge Ángeles, 2001).

Los parques infantiles al aire libre podrían empezar a considerarse para los niños de un año en adelante puesto que en este punto de ellos ya podrían disfrutar de juegos de arenera en donde pueden libremente desarrollar un juego de coordinación que sea fructífero y valioso para los niños.

En estos espacios los niños entre 1 año y 18 meses podrían intentar localizar espacios, buscar objetos, tirar de cuerdas para alcanzar objetos e interactuar con juegos hechos para ellos (McGrawHill, s.f.).

Para los niños entre los 18 y 24 meses que ya podrán desarrollar competencias en los juegos como activar juegos mecánicos por ellos mismos, buscar objetos que son escondidos por sus padres y combinar más de un objeto dentro de sus juegos podríamos recomendar que se tengan en cuenta juegos a la medida para que estos disfruten de la interacción de estos (McGrawHill, s.f.)

Imagen 0.1 Niño de 2 años activando juego



Fuente: Tomado de Pecci et al. (2010).

Los niños entre las edades de 2 a 6 años empezaran a desarrollar un juego denominado simbólico que le ayudara con comprender y asimilar diferentes entornos, aprender y poner en práctica conocimientos de roles, desarrollar sus capacidades de lenguaje y desarrollar la imaginación (McGrawHill, s.f.).

Para este punto los juegos o atracciones podrán involucrar diferentes tipos de roles que den lugar a la imaginación en el juego que puedan llevar a cabo los niños. Por lo que la temática del parque podrá ser de gran importancia en el diseño de los diferentes tipos de juegos que se piensen en el parque (McGrawHill, s.f.).

Como el juego está basado en los roles sería muy buena idea que el parque tuviese una temática de una ciudad en donde se encuentran con diferentes existen atracciones que pueden hacer referencia a diversas historias o programas de televisión reconocidos por ellos mismos de manera que se les facilitara la interacción y que ellos se transporten a un mundo en el que se sientan identificados.

Como los niños en estas edades están en la cúspide de dejar volar su imaginación también sería importante que ellos cuenten con utilería que les permita vivir un juego con diferentes objetos que le permitan tener una experiencia más completa en el juego. Esto podría llevar a que los padres y los infantes califiquen mejor la percepción sobre los parques de Colsubsidio.

A partir de los 6 años en adelante, los niños entran en una etapa en la que comienzan a participar en juegos más avanzados y desafiantes con reglas es aquí cuando ya hace más sentido coordinar un juego con un didacta especializado en psicopedagogía

que pueda dirigir los juegos con el fin de que los niños desarrollen habilidades sociales que les permitan compartir con otros niños.

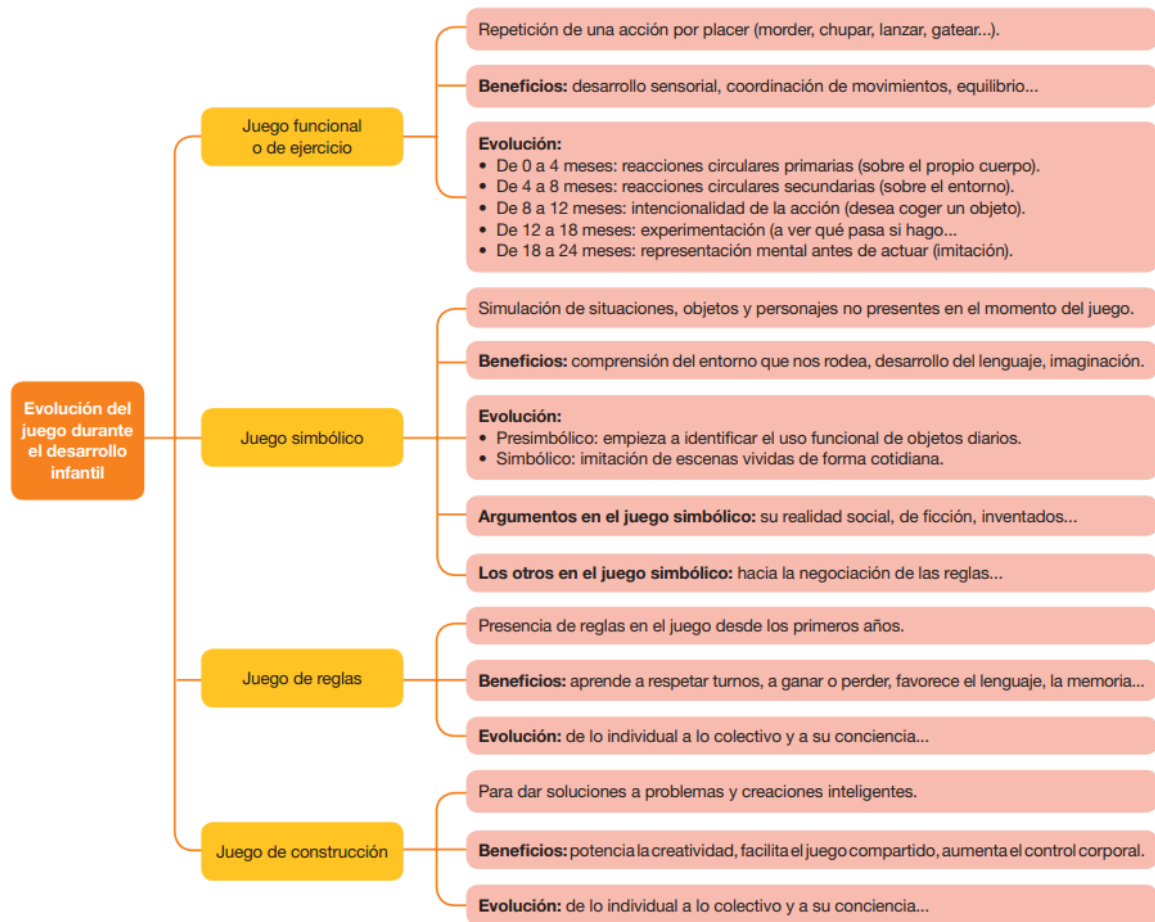
Ya que las ventajas de los juegos de reglas son que generan una estimulación del desarrollo del juego a un nivel social es importante lograr que los juegos les permitan a los menores desarrollar estos tipos de destrezas. Lo que a su vez les ayudara a definir su personalidad. Es importante que estas situaciones en lo posible estén bajo la supervisión de un adulto que oriente las interacciones a un ambiente sano en donde todos disfruten del juego. Lo anterior porque la naturaleza del juego puede llevar a concluir en dificultades sociales que podrían llegar a presentarse situaciones complejas en las que algún infante se vea implicado o acosado.

Estos juegos también favorecen la memoria, el desarrollo del lenguaje, la razón y la atención. Para lo cual se podría propender a que una vez acompañado el juego se impartan instrucciones o se cuenten historias lo que podría mejorar la experiencia de estos niños en el campo de juegos.

Los juegos de construcción son aquellos juegos que acompañan a los infantes siempre después del año cumplido por lo que un parque orientado a la construcción siempre tendrá una buena acogida. Pero lo que hay que pensar es como integrar a las diferentes edades en el juego dividiendo los espacios para poder segmentar y poder tener una buena experiencia en los niños. Ya que según Piaget los niños en primer lugar inician a jugar con objetos que apilan de manera que construyen, alrededor de los 18 meses los niños empiezan a hacer Puzles o a solucionar rompecabezas, a partir de los 2 años empiezan a linear los objetos de manera que construyen objetos, a los 3 años empiezan a

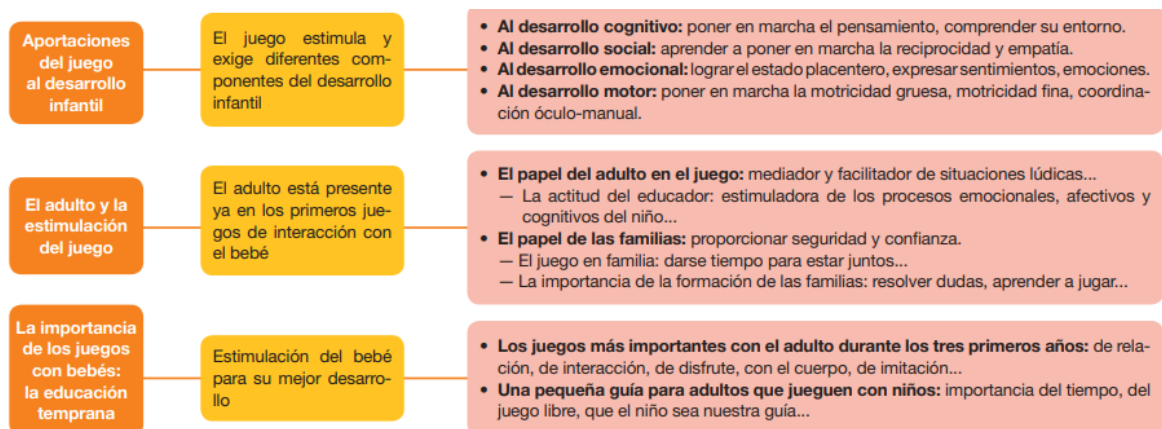
construir objetos desarrollados que asimilan y a partir de los 6 años establecen relaciones de intercambio y de comercio de piezas para completar su juego de construcción (Durán, 2009).

Imagen 0.2 Resumen de tipos de juegos



Fuente: Tomado de Pecci et al. (2010).

Imagen 0.3 Aportes de los juegos



Fuente: Tomado de Pecci et al. (2010).

4.6.El papel de los adultos en el juego.

El papel de los adultos en el desarrollo emocional de los niños es fundamental. Por lo que en los juegos que este disfrutando el niño el podrá establecer una relación más cercana con sus allegados y esto enriquecerá la experiencia de los usuarios en el parque infantil.

El papel o los roles más importante que debe propender a realizar el adulto son establecer un papel de mediador entre los menores, configurar los escenarios, vigilar que los juegos se lleven en instancias seguras, favorecer la libre expresión y la generación de identidad de los pequeños, crear ambientes relajantes que contribuyan a que la experiencia de los niños sea más agradable, organizar los juegos, observar detenidamente pero no participar.

Para que la experiencia del adulto sea placentera recomendamos que Colsubsidio piense en espacios que favorezcan alguno de los roles que debe cumplir el padre. Sería mejor que estos espacios sean diseñados de manera que involucren dentro del juego a los padres. Hemos pensado que sería una muy buena idea que los padres puedan jugar mientras supervisa el juego de los niños para que ellos mantengan la atención y estén ocupados de manera que la visita será más amena por parte de este público.

El juego en familia es otro de los aspectos que permitirá a los infantes poder retener recuerdos muy intensos con sus familiares por lo que dentro del desarrollo de los niños sería memorable que los padres puedan involucrarse a través de actividades integrativas. Esto podría mejorar significativamente la recordación de los parques de manera que hará del proyecto un parque exitoso.

4.7.Sostenibilidad

La sostenibilidad es un concepto fundamental en el diseño de espacios públicos, como los parques, ya que busca equilibrar el desarrollo humano con la protección del medio ambiente y la conservación de los recursos naturales para las generaciones futuras (Meyer, 2013). En el contexto de los parques de Colsubsidio, la integración de la sostenibilidad en su diseño y operación es crucial para promover un desarrollo responsable y proporcionar experiencias positivas tanto para los visitantes como para el entorno natural.

Los principios fundamentales de la sostenibilidad que se aplican al desarrollo de parques incluyen:

Conservación ambiental: Los parques deben ser diseñados y gestionados de manera que minimicen su impacto en el entorno natural. Esto implica la protección y cuidado de la flora y fauna locales, el cuidado de los ecosistemas existentes y la promoción de prácticas de manejo ambientalmente responsable, como el uso eficiente de los recursos naturales y la adecuada gestión de los residuos.

Eficiencia y uso responsable de recursos: Los parques deben maximizar la eficiencia en el uso de recursos, como el agua y la energía. Se pueden implementar sistemas de recolección de agua de lluvia para riego, sistemas de iluminación LED de bajo consumo energético y tecnologías de climatización eficientes. Además, se deben fomentar prácticas de manejo sostenible en la gestión del agua y promover la reducción, reutilización y reciclaje de materiales.

Inclusión y accesibilidad: Los parques deben ser diseñados para ser inclusivos y accesibles para todas las personas, incluidas aquellas con discapacidades o necesidades especiales. Esto implica la incorporación de infraestructuras y servicios que permiten el acceso universal, como senderos accesibles, rampas, señalización en braille y espacios de juego adaptados.

Educación y conciencia ambiental: Los parques pueden ser plataformas para promover la educación y la conciencia ambiental. Se pueden desarrollar programas educativos, exhibiciones interactivas y paneles informativos que brinden información sobre la importancia de la conservación ambiental, la biodiversidad local y la protección de los recursos naturales. De esta manera, se busca fomentar la conexión de los visitantes con la naturaleza y promover prácticas sostenibles en sus vidas diarias.

La integración de estos elementos de sostenibilidad en el diseño de los parques de Colsubsidio es esencial para crear espacios públicos que sean respetuosos con el medio ambiente, socialmente inclusivos y culturalmente relevantes. La sostenibilidad no solo beneficia al entorno natural, sino que también contribuye al bienestar de la comunidad, mejorando la calidad de vida de los residentes y visitantes.

Al comprender los principios fundamentales de la sostenibilidad y su aplicación en el diseño de parques, se puede desarrollar una propuesta de solución que aborde de manera integral estos aspectos. A continuación, en la sección de Propuesta de Solución, se detallará cómo se integrarán estos elementos de sostenibilidad en los parques de

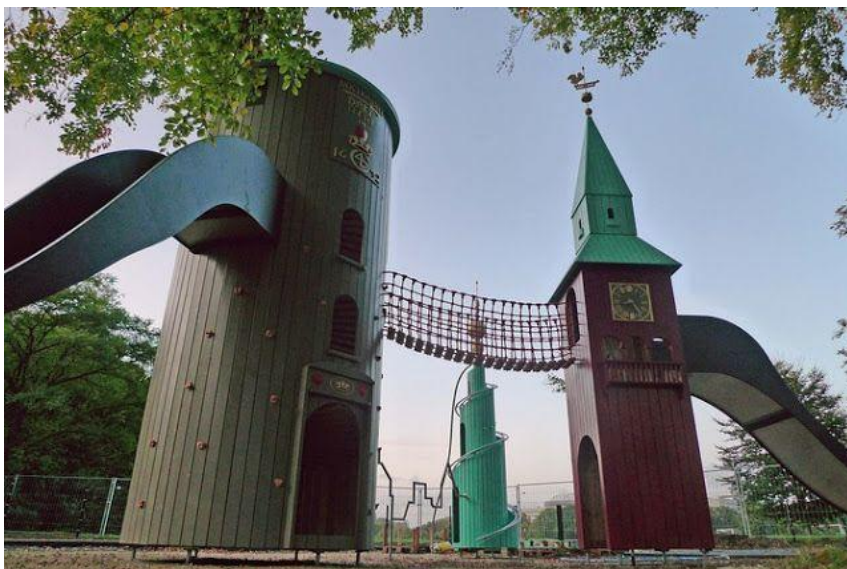
Colsubsidio, necesitarán ejemplos concretos y justificarán su importancia en términos de beneficios ambientales, sociales y económicos.

4.8.Tendencias e innovaciones en parques infantiles.

Con el objetivo de asegurar ideas actualizadas sobre los avances en parques infantiles a nivel mundial, hemos realizado investigaciones en diversos portales de diferentes países. Estas investigaciones nos han permitido recopilar información relevante y proporcionar a nuestros clientes una visión conceptual basada en proyectos implementados en otros lugares. Este enfoque nos brinda un amplio campo para ofrecer propuestas innovadoras.

Por lo que a continuación incluimos ideas de los parques con las mejores tendencias que se encuentran (Acuña Agudelo & Quiñones Tello, 2020; Díaz, 2007; Adventure, 2023).

Imagen 1.1 Patio de recreo Torre en Copenhague



Fuente: Moller (2023).

Imagen 1.2 Patio de recreo Torre en Copenhague



Fuente: Moller (2023).

Imagen 2.1 MONSTRUM Rasmus Klump Tierra en el Tivoli



Fuente: Tomado de Monstrum (2023).

Imagen 2.2 MONSTRUM Rasmus Klump Tierra en el Tivoli



Fuente: Tomado de Monstrum (2023).

MONSTRUM es una empresa especializada que lleva los parques a otro nivel. Ellos se definen como: “En MONSTRUM diseñamos y producimos parques infantiles

únicos centrados en la calidad artística y arquitectónica. Creamos parques infantiles temáticos que fascinan e inspiran tanto a adultos como a niños” (Monstrum, 2023).

Imagen 2.3 MONSTRUM Foto de parques extraordinarios



Fuente: Tomado de Monstrum (2023).

Imagen 2.4 MONSTRUM Foto de parques extraordinarios



Fuente: Tomado de (Monstrum, 2023).

Monstrum es una empresa que tiene como principio de sostenibilidad: “producir parques infantiles duraderos en madera. La madera es un material cálido y natural al tacto

y es un recurso natural renovable. Queremos fabricar parques infantiles para la próxima generación cuidando al mismo tiempo el medio ambiente” (Monstrum, 2023).

Imagen 2.5 MONSTRUM Foto de parques extraordinarios



Fuente: Tomado de Monstrum (2023).

MONSTRUM define su entrega de valor como:” Todos los elementos de los parques infantiles se diseñan y construyen para adaptarse a los medios de transporte pertinentes, ya sea en camión, plataforma abierta o contenedores de transporte. Los elementos de gran tamaño se envían por piezas y se vuelven a montar in situ” (Monstrum, 2023).

Imagen 2.6 MONSTRUM Foto de parques extraordinarios

Fuente: Tomado de Monstrum (2023)

Monstrum acompaña en el proceso de envío “Para garantizar un proceso de envío sin problemas, trabajamos con BlueWater Shipping, un proveedor mundial de todos los servicios logísticos de la moderna gestión de la cadena de suministro. BlueWater es una organización de profesionales expertos en ofrecer soluciones completas y a medida para cualquier requisito de transporte a cualquier parte del mundo” (Monstrum, 2023).

Imagen 2.5 MONSTRUM Foto de parques extraordinarios



Fuente: Tomado de (Monstrum, 2023).

Monstrum se encarga en todo el proceso citando la oferta de valor: “También ofrecemos supervisión de la instalación. Nuestro equipo participa activamente en el proceso y colaborará con los contratistas locales. Se planificarán los preparativos previos a la instalación y durante la misma, y se decidirán otros detalles en colaboración con el cliente” (Monstrum, 2023).

Imagen 3.1 parque POD en Canberra Australia



Fuente: Tomado de Gribble (2013).

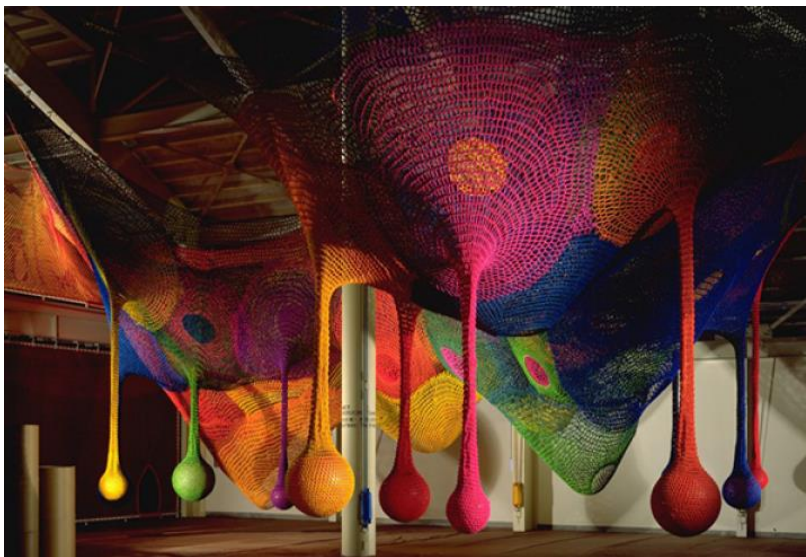
Imagen 3.2 parque POD en Canberra Australia



Fuente: Tomado de Gribble (2013).

El estudio de arquitectura Taylor Cullity Lethlean creó el “Pod Playground” un parque icónico en la mitad del mausoleo de un bosque que perdió gran parte de sus árboles gracias a un incendio forestal de grandes magnitudes. Este diseño es uno de los parques más innovadores y extraños que hay en el mundo (Desing, 2023).

Imagen 4.1 Parques tejidos por Toshico Horiuchi



Fuente: Tomado de (Craftinggeek, 2023).

Imagen 4.1 Parques tejidos por Toshico Horiuchi parque “Woods of Net Pavilion”

Fuente: Tomado de (Craftinggeek, 2023).

Los parques de Toshiko Horiuchi-MacAdam son instalaciones de calidad y trabajo artesanal en donde los niños tienen una opción de divertirse muy diferente. Estos parques son elaborados por la artista y son considerados obras de arte por el arduo trabajo que llevan consigo. Esta artista actualmente se encuentra en Estados Unidos y ya se consiguen materiales parecidos para la elaboración de este tipo de parques infantiles. Uno de los parques más simbólicos de la artista son las maderas del pabellón de mallas, obra que ha ganado diferentes reconocimientos por la disrupción en la creación de atracción de parques infantiles.

5. Diseño metodológico de la consultoría

Teniendo en cuenta el marco referencial brindado por la Universidad EAN para trabajo de grado en la modalidad de consultoría profesional, en el presente trabajo se parte de las necesidades específicas que Colsubsidio presenta a la universidad, las cuales se definen como “desafíos”, atiende estas necesidades a través de la consulta y produce resultados con recomendaciones específicas.

La asignación de estudiantes a puestos en empresas depende de la disponibilidad de plazas para abordar el reto. La Universidad se reserva el derecho de asignar dichas plazas a los estudiantes en función de criterios como el orden de solicitud, el historial académico, el dominio de un tercer idioma y el perfil profesional de los estudiantes.

Se parte de necesidades específicas que las empresas traen a la universidad, enmarcadas en “retos”, con el fin de resolverlos a través de la consultoría y producir un entregable con recomendaciones puntuales.

Para la siguiente consultoría se tuvo en cuenta las etapas de entendimiento del reto, búsqueda de información secundaria, elaboración de instrumentos y captura de información primaria y generación de la solución que se encuentran de manera implícita en la construcción del presente proyecto.

El presente proyecto de consultoría profesional tiene como tipología enfoque metodológico mixto, transeccional de tipo descriptivo.

Los métodos mixtos son una combinación de procesos de investigación sistemáticos, experimentales y críticos, e incluyen la recopilación y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos (Hernández, Fernández & Baptista, 2010).

En la investigación descriptiva se caracteriza un hecho, fenómeno o grupo para determinar su estructura o comportamientos. La investigación descriptiva, según Balestrini (2006), prevé la descripción de eventos, circunstancias o características de las cosas, personas o instituciones investigadas.

Balestrini (2006) señala que este estudio, además de incluir la descripción, el registro, el análisis y la interpretación de la naturaleza real y la composición de los fenómenos o procesos, se centra en las conclusiones o en cómo funcionan las personas, los grupos y las cosas en el presente, basándose en los hechos para mostrar una explicación correcta de las cosas.

La investigación es transeccional, ya que los datos se recopilan en un punto en el tiempo, en un punto en el tiempo, para describir las variables especificadas por el investigador en espacio, tiempo y momento (Pelekais et al., 2012; Hernández et al., 2014).

La siguiente información es presentada al cliente para que tome la decisión más acertada a la hora de tomar una decisión con relación a crear un nuevo parque. Para que dicho resultado sea positivo se consideró importante evaluar los siguientes puntos:

1. Experiencia de los usuarios en los parques actuales.
2. Identificar como hoy en día se encuentran los mejores parques en el mundo con relación a tener una evaluación de cómo están los parques.

3. Identificar las necesidades actuales de atracciones de los parques.
4. Desde la psicopedagogía, es fundamental evaluar qué entorno y espacios propician un entorno integral para los niños.

Con relación a los anteriores puntos nuestro trabajo se registró bajo los siguientes puntos que se tendrán en cuenta para la solución El trabajo a continuación contemplará:

1. Trabajo de campo
2. Visitas a parques actuales.
3. Búsqueda de información sobre tendencias innovadoras de parques infantiles a nivel mundial.
4. Encuestas sobre experiencias en diferentes tipos de parques infantiles y conocimiento del perfil del usuario.
5. Búsqueda de literatura sobre parques infantiles innovadores y que tengan acercamiento en el entendimiento psicomotriz de menores.
6. Entendimiento y estudios de las relaciones sociales en parques infantiles.
7. Revisar propuesta de atracciones más adecuadas para generar espacio de inclusión y relación entre mayores y menores en los espacios de juego.

Con el propósito de explorar el tema, se ha realizado un resumen de las herramientas utilizadas para comprender los aspectos relevantes que influyen en la preferencia de los niños por los parques. Además, se les preguntó qué les hacía disfrutar de su tiempo en estos lugares. También encuestamos a los padres y niños que visitan los

parques de Colsubsidio para tener una pequeña idea de lo que la comunidad espera de lo que piensa del parque.

Desde el enfoque innovador contemplamos adelantar una investigación sobre las tendencias en parques con el fin de abordar la problemática desde un enfoque vanguardista que permita entregar una respuesta integral y completa. Este proyecto también contempla un barrido de investigaciones hechas por otras personas en cuanto al enfoque de bienestar psicológico y físico de los infantes que visitan los parques. Para poder entender el espectro total de dichos objetivos estimamos.

Para tener entendimiento del reto y comprender la experiencia de los visitantes al parque Bellavista de Colsubsidio se practicaron encuestas los días 17 y 18 de marzo del 2022. En dichas entrevistas nos encontramos con una población mayormente Mujer en donde se les pregunto con cuantas personas convivían en sus hogares lo que definimos como núcleo familiar a lo que todas respondieron estar con 3 o más integrantes. A las personas mencionadas con anterioridad se les formularon una serie de interrogantes (Anexo 1).

6. Diagnóstico organizacional

Como se expuso anteriormente Colsubsidio hoy en día cuenta con diferentes parques ubicados en la ciudad de Bogotá. De acuerdo con el trabajo propuesto se definió hacer un acercamiento a la población objetivo que visitara el parque propuesto en el club Bellavista de Colsubsidio ubicado en la Autopista Norte. #245-91.

Con el discurrir de la investigación se enfatizó en realizar un proceso de encuestas en un fin de semana con razón a conocer la opinión de las personas que visitan los parques y conocer a gran rasgo como se conforman las familias que visitan el parque.

6.1.Resultado diagnostico PESTEL Colsubsidio

Factor político:

En el factor político los aspectos de estabilidad política, respeto por los derechos humanos y derechos de los niños, relación con otras cajas de compensación tuvieron un impacto positivo en un periodo corto de 1 a 2 años.

Por otro lado, cambios en políticas para las CCF tuvieron un impacto negativo en un periodo medio de 3 a 5 años.

Factor económico:

En el factor económico, los aspectos de riesgo del sector de las cajas de compensación y costos de nuevos proyectos tuvieron un impacto negativo, mientras que la tasa de empleo- igualdad y crecimiento económico tuvieron un impacto positivo, y todos estos aspectos poseen el mismo tiempo de impacto el cual es de 1 a 2 años.

Factor social:

En el factor social, la satisfacción de los afiliados, nivel de educación, calidad de vida – consumo responsable y responsabilidad social tuvieron un impacto positivo en un periodo de tiempo corto entre 1 y 2 años.

Factor tecnológico:

En cuanto al factor tecnológico el desarrollo de tecnología para el acceso a los servicios y la automatización tuvieron un impacto positivo en un periodo de tiempo medio entre 3 y 5 años, mientras que la inversión I&D y canales para la oferta de servicio también obtuvieron un impacto positivo, su tiempo de impacto es corto de 1 a 2 años.

Factor ambiental:

En el factor ambiental, la protección al medio ambiente, cultura de reciclaje – sostenibilidad y la contaminación del agua, de la tierra y el aire obtuvieron y un tiempo de impacto positivo con un periodo de impacto corto, entre 1 a 2 años, mientras que la amenaza de epidemias y pandemias a pesar de tener este mismo tiempo de impacto presento un impacto negativo.

Factor legal:

En el factor legal, la regulación y normas legales, certificaciones, legislación y subsidios tuvieron un impacto positivo con un tiempo de impacto entre 1 y 2 años.

6.2.Resultado diagnostico DAFO / FODA Colsubsidio

Debilidades: Dificultades y limitaciones internas.

- ✓ Ubicación en zonas lejanas de su población de influencia principal.
- ✓ Falta de información sobre la oferta y los servicios.
- ✓ En recreación y deporte ocupación limitada a la disponibilidad del tiempo libre de los trabajadores afiliados.

Amenazas: Dificultades y limitaciones externas.

- ✓ Obsolescencia tecnología y falta de propuesta innovadora en los servicios.
- ✓ Desconocimiento de los beneficios y las ofertas.
- ✓ Ofertas multiservicios de la competencia y con mayor innovación.
- ✓ Cambios en la legislación colombiana frente al manejo de recursos a través de las Cajas de Compensación Familiar.

Fortalezas: Características y habilidades internas.

- ✓ Presencia en Bogotá, a nivel regional en alrededor de 18 departamentos.
- ✓ Oferta multiservicios.
- ✓ Reconocimiento y trayectoria.

Oportunidades: Características y habilidades externas

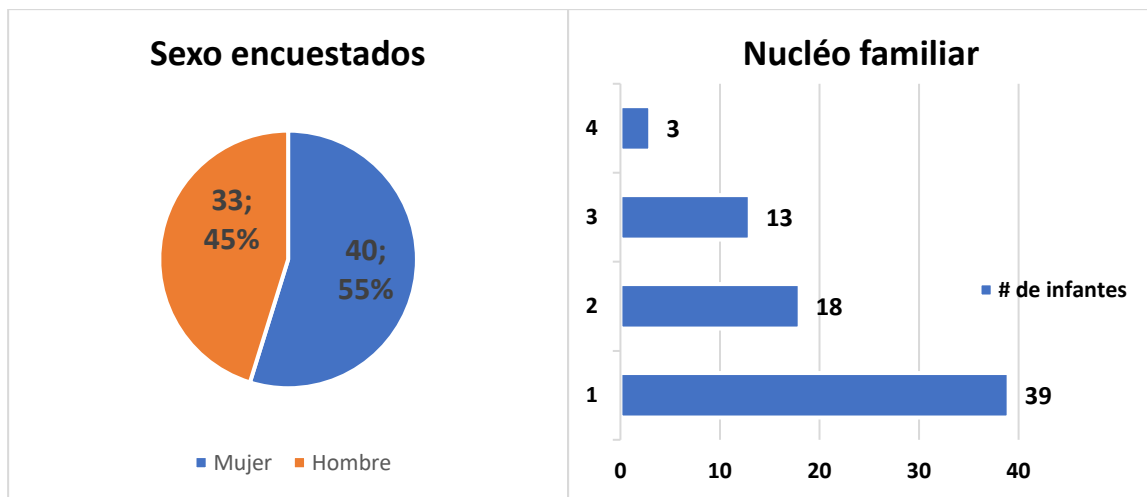
- ✓ Potencial de cobertura de nuevas empresas y afiliados.
- ✓ Apertura en nuevas latitudes.

6.3.Resultados de las encuestas realizadas

El presente trabajo tomo como base tener un programa de encuestas que se realizaron a los visitantes de Colsubsidio en un fin de Semana. Para lo que se reunieron 73 encuestas de manera que se pudieran encontrar conclusiones adecuadas.

La población encuestada tiene las siguientes características:

Gráfico 1. Población encuestada



Fuente: Autoría propia

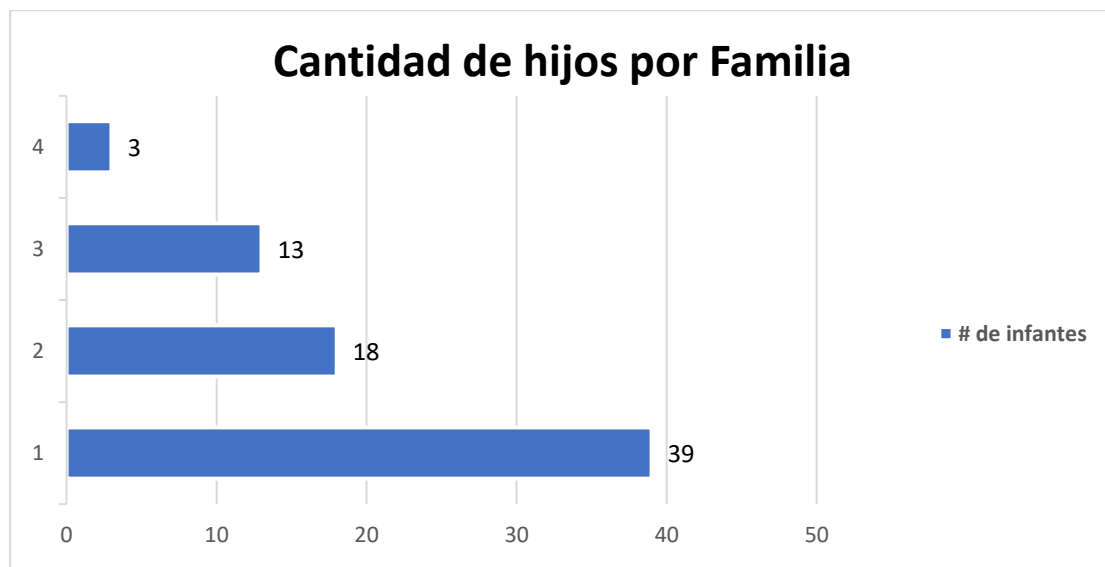
La gráfica de torta muestra la distribución del sexo de los encuestados. Se observa que, de los encuestados, el 45,2% son hombres (33 hombres) y el 54,8% son mujeres (40 mujeres). Esta gráfica proporciona una representación visual de la proporción relativa de hombres y mujeres en la muestra de la encuesta.

La gráfica de barras muestra la distribución del número de hijos en las familias encuestadas. Se puede observar que la mayoría de las familias (39 familias) tienen un hijo cada una, lo que representa la categoría más común. Le sigue un número más reducido de

familias (18 familias) que tienen dos hijos cada una. Además, se encuentran 13 familias que tienen tres hijos cada una y solo 3 familias que tienen cuatro hijos cada una.

A lo que las personas respondieron todas las preguntas que serán analizadas en el siguiente numeral.

Gráfico 2. Población encuestada Cantidad de hijos por Familia



Fuente: Autoría propia

Las personas encuestadas también afirmaron que 39 de ellas solo tenían 1 hijo y el resto tenían más de dos hijos.

7. Análisis de datos

7.1. Análisis PESTEL

Político: Además de la evolución de las prestaciones familiares y las CCF en general, es importante considerar el entorno político específico relacionado con los parques infantiles. Esto implica examinar las políticas gubernamentales y las regulaciones relacionadas con la seguridad y el bienestar de los niños en los parques públicos y privados. También se debe considerar el impacto de las políticas fiscales en Colsubsidio, ya que cambios en los impuestos o incentivos fiscales podrían afectar la situación financiera de la organización y su capacidad de inversión en los parques infantiles. La consultoría debe identificar riesgos y oportunidades, evaluar el impacto de las políticas gubernamentales y fiscales, y recomendar estrategias para adaptarse a los cambios y asegurar la seguridad y el bienestar en los parques infantiles.

Económico: En el análisis económico, es relevante considerar los factores económicos actuales de alto impacto para Colsubsidio. Esto incluye las tasas de interés, que pueden influir en los costos de financiamiento para la implementación de parques infantiles. Asimismo, la inflación puede afectar los costos operativos de Colsubsidio y la viabilidad económica de los parques. Además, las tasas de cambio son relevantes si Colsubsidio realiza transacciones internacionales o adquiere productos y servicios en monedas extranjeras. La consultoría debe identificar riesgos y oportunidades económicas, evaluar el impacto de estos factores y recomendar estrategias para optimizar la gestión financiera de los parques infantiles.

Social: La evaluación del impacto de los parques infantiles en la comunidad y el bienestar de los niños debe considerar también los niveles de ingresos y la desigualdad económica. Estos factores pueden influir en la demanda de los servicios de Colsubsidio, incluyendo los parques infantiles, ya que, si los ingresos disminuyen o la desigualdad aumenta, podría afectar la capacidad de las familias para acceder a dichos servicios. La consultoría debe analizar el impacto social de los parques infantiles, evaluar los riesgos y oportunidades asociados a los niveles de ingresos y desigualdad, y recomendar estrategias para garantizar la accesibilidad de los servicios en un contexto socioeconómico cambiante.

Tecnológico: Además del aspecto tecnológico relacionado con los proyectos corporativos de Colsubsidio, es importante considerar cómo los avances tecnológicos pueden influir en los parques infantiles. Por ejemplo, la implementación de tecnología en los parques, como sistemas de monitoreo o aplicaciones móviles, puede mejorar la experiencia de juego y la seguridad. También se deben considerar los cambios tecnológicos que podrían requerir inversiones adicionales o actualizaciones en los parques infantiles a lo largo del tiempo. La consultoría debe evaluar el impacto de los avances tecnológicos, identificar riesgos y oportunidades, y recomendar estrategias para aprovechar las ventajas tecnológicas en los parques.

Ambiental: Además de las prácticas ambientales de Colsubsidio, es relevante considerar el aspecto ambiental específico de los parques infantiles. Esto implica evaluar cómo los parques pueden ser diseñados y construidos de manera sostenible, utilizando materiales ecológicos y energías renovables. También se debe considerar el impacto de los factores ambientales, como el cambio climático, en la planificación y operación de los parques infantiles. La consultoría debe identificar riesgos y oportunidades ambientales, evaluar el

impacto de los factores ambientales, y recomendar estrategias para adoptar prácticas ambientales responsables en los parques.

Legal: Además de la naturaleza jurídica de las CCF, es importante considerar las leyes y las regulaciones específicas relacionadas con los parques infantiles. Esto incluye normas de seguridad, requisitos de diseño y construcción, responsabilidades legales en caso de accidentes o lesiones, así como los procesos de licenciamiento y permisos necesarios.

También se deben considerar las posibles implicaciones legales de los factores económicos, como los impuestos y las leyes fiscales. La consultoría debe evaluar el marco legal y regulatorio de los parques infantiles, identificar riesgos y oportunidades legales, y recomendar estrategias para garantizar el cumplimiento normativo y la seguridad en los parques.

Tabla 4. Análisis PESTEL.

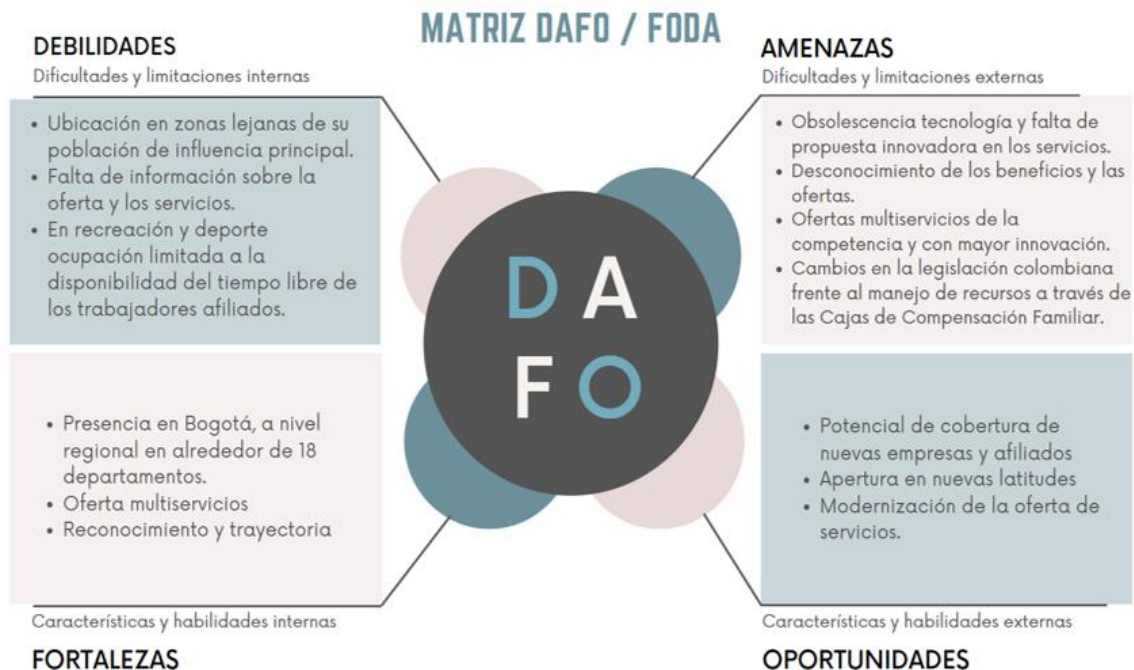
Factor	Aspecto	TIEMPO DE IMPACTO			TIPO DE IMPACTO		
		Corto (1- 2 años)	Medio (3 -5 años)	Largo (>5 años)	Positivo	Negativo	Indiferente
Político	Estabilidad política	X			X		
	Respeto por los derechos humanos y derechos de los niños	X			X		
	Cambios en políticas para las CCF		X			X	
	Relación con otras cajas de compensación (Alianzas)	X			X		
Económico	Riesgo del sector de las cajas de compensación	X				X	
	Costos de nuevos proyectos	X				X	
	Tasa de empleo - Igualdad	X			X		
	Crecimiento económico	X			X		
Social	Satisfacción de los afiliados	X			X		
	Nivel de educación	X			X		
	Calidad de vida - Consumo responsable	X			X		
	Responsabilidad social	X			X		
Tecnológico	Desarrollos de tecnología para el acceso a los servicios		X		X		
	Automatización		X		X		
	Inversión I&D	X			X		
	Canales para la oferta de servicio	X			X		
Ambiental (Environment)	Protección del medio ambiente	X			X		
	Cultura de reciclaje - Sostenibilidad	X			X		
	Amenaza de epidemias y pandemias	X				X	
	Contaminación del agua, de la tierra y el aire	X			X		
Legal	Regulación y normas legales	X			X		
	Certificaciones	X			X		
	Legislación	X			X		
	Subsidios	X			X		

Fuente: Autores

Con este análisis se pretende tener claro, entender y mejorar los parques acorde al reto asignado por el cliente, con esta herramienta se pretende invertir de manera estratégica los recursos económicos, humanos o tecnológicos en el desarrollo e implementación de la propuesta fruto de este proyecto, el detallar el entorno Político, Económico, Social, Tecnológico, Ecológico y Legal permitirá trabajar con los factores que son de consideración y se evaluara el impacto directo y significativamente a la organización.

7.2. Análisis Matriz DAFO / FODA

Imagen 5. Matriz DAFO/FODA



Fuente: Propia autoría

En las conversaciones sostenidas con el cliente se insiste que se haga una propuesta en el club bellavista de Colsubsidio para poder construir un parque innovador que este enfocado al segmento medio de familias que en promedio están por encima de la línea de pobreza. La idea principal es poder construir un parque que sea de referencia latinoamericana en donde las personas se sientan a gusto de poder visitarlo.

Lo que se sugiere es hacer un primer acercamiento con los niños que serán los principales visitantes que estarán disfrutando de dicha atracción. Para lo cual diseñamos una serie de encuestas que fueron destinadas a los padres de familia en conjunto con los menores.

7.3. Matriz de Perfil Competitivo, Matriz de Evaluación de los Factores Externos (MEFE) y Matriz de Evaluación de los Factores Internos (MEFI)

La Matriz de Perfil Competitivo, la Matriz de Evaluación de los Factores Externos (MEFE) y la Matriz de Evaluación de los Factores Internos (MEFI) para el proyecto de diseño de los parques de Colsubsidio asigna pesos a diferentes factores clave de éxito que son importantes para evaluar la posición competitiva de los competidores clave y el propio proyecto. A continuación, se presenta una justificación para los pesos asignados a cada factor:

Calidad de diseño (20%): Se asigna un peso del 20% a este factor debido a la importancia de ofrecer un diseño atractivo y de alta calidad en los parques. Colsubsidio ha invertido significativamente en arquitectura y diseño, lo que le ha permitido destacarse en este aspecto y atraer a visitantes que valoran una experiencia visualmente agradable.

Innovación y creatividad (15%): Se asigna un peso del 15% a este factor porque la capacidad de innovar y ofrecer ideas creativas en el diseño de los parques puede marcar la diferencia en un mercado altamente competitivo. Colsubsidio se ha destacado por su enfoque innovador en la creación de espacios únicos y emocionantes, lo que ha generado un interés creciente en sus proyectos.

Experiencia del usuario (15%): Se asigna un peso del 15% a este factor ya que la satisfacción del usuario es fundamental para el éxito a largo plazo. Colsubsidio se ha enfocado en brindar experiencias excepcionales a los visitantes, asegurándose de que cada aspecto de su estadía en los parques sea agradable y memorable.

Sostenibilidad (20%): Se asigna un peso del 20% a la sostenibilidad debido a la creciente importancia de la responsabilidad ambiental en la sociedad actual. Colsubsidio ha demostrado un compromiso sólido con prácticas sostenibles en el diseño y operación de sus parques, lo que ha generado un valor adicional para aquellos visitantes que valoran la conservación del medio ambiente.

Variedad de actividades (10%): Se asigna un peso del 10% a este factor porque la diversidad de actividades disponibles en los parques puede atraer a una amplia gama de visitantes. Colsubsidio ha desarrollado una amplia oferta de actividades para personas de todas las edades e intereses, lo que ha contribuido a su popularidad y atrajo a diferentes segmentos de mercado.

Infraestructura y comodidades (15%): Se asigna un peso del 15% a este factor porque la calidad de la infraestructura y las comodidades ofrecidas en los parques pueden influir en la experiencia general de los visitantes. Colsubsidio ha invertido en instalaciones

modernas, servicios convenientes y comodidades de alta calidad, lo que ha mejorado la satisfacción de los visitantes y su disposición a regresar.

Estrategias de marketing (5%): Se asigna un peso del 5% a este factor, ya que, aunque el marketing es importante, se considera que los otros factores clave tienen un impacto mayor en la posición competitiva. Colsubsidio ha utilizado estrategias de marketing efectivas para promover sus parques y crear conciencia en el mercado, pero se reconoce que la calidad y la experiencia del usuario tienen un peso mayor en la evaluación general.

7.3.1. Matriz de Perfil Competitivo:

La Matriz de Perfil Competitivo es una herramienta utilizada para evaluar la posición competitiva de una organización o proyecto en relación con su líder (David, 2015). A continuación, se presenta una matriz de perfil competitivo para el proyecto de diseño de los parques de Colsubsidio:

Factores clave de éxito	pesos (%)	Competidor A	Competidor B	Competidor C	Proyecto de parques de Colsubsidio
Calidad de diseño	20	4	3	4	5
Innovación y creatividad	15	3	4	4	5
experiencia del usuario	15	4	3	3	5

Sostenibilidad	20	4	4	3	5
Variedad de actividades	10	4	4	3	5
Infraestructura y comodidades	15	4	4	4	5
estrategias de marketing	5	3	4	4	5
Total	100				

En esta matriz, se asigna un peso a cada factor clave de éxito (variables que son importantes para el éxito del proyecto). Luego, se evalúa la posición de los competidores clave y el proyecto de parques de Colsubsidio en cada factor, utilizando una escala de 1 a 5 (siendo 1 la posición más débil y 5 la posición más fuerte).

7.3.2. Matriz de Evaluación de los Factores Externos (MEFE):

La Matriz de Evaluación de los Factores Externos (MEFE) es una herramienta utilizada para evaluar los factores externos que pueden afectar el éxito de un proyecto. A continuación, se presenta una MEFE para el proyecto de diseño de los parques de Colsubsidio:

Factores Externos	pesos (%)	Oportunidades (O)	Amenazas (A)
Demanda creciente de parques	15	O	
Tendencia hacia la sostenibilidad	10	O	
Apoyo del gobierno a proyectos sostenibles	10	O	

Competencia en el sector de parques	20		A
Cambios en las preferencias de los usuarios	15	O	
factores economicos y financieros	10	O	
Cambios en las condiciones ambientales	10	O	
Total	100	O	A

En esta matriz, se asigna un peso a cada factor externo relevante y se evalúa si representa una oportunidad (O) o una amenaza (A) para el proyecto. Esto ayuda a identificar las oportunidades que se pueden aprovechar y las amenazas que se deben enfrentar.

7.3.3. Matriz de Evaluación de los Factores Internos (MEFI):

La Matriz de Evaluación de los Factores Internos (MEFI) se utiliza para evaluar los factores internos que influyen en el éxito de un proyecto. A continuación, se presenta una MEFI para el proyecto de diseño de los parques de Colsubsidio:

Factores Internos	pesos (%)	Fortalezas (F)	Debilidades (D)
Experiencia en diseño de parques	20	F	
recursos financieros	15	F	
capacidad de innovación	10	F	

conocimiento del mercado	15	F	
marca reconocida	10	F	
alianzas estratégicas	10	F	
capacidad de ejecución	20	F	
Total	100	F	

En esta matriz, se asigna un peso a cada factor interno relevante y se evalúa si representa una fortaleza (F) o una debilidad (D) para el proyecto. Esto ayuda a identificar los puntos fuertes en los que se puede basar el proyecto y las áreas que requieren mejoras.

7.3.4. Análisis de las 5 fuerzas de Porter:

El análisis de las 5 fuerzas de Porter es un modelo utilizado para evaluar la competitividad de un sector o industria (Porter, 2008). A continuación, se presenta una breve descripción de las 5 fuerzas y su aplicación al proyecto de diseño de los parques de Colsubsidio:

1. Rivalidad entre los existentes:

Grado de competencia similar: En la industria de parques, existe una competencia considerable con otros operadores y empresas que ofrecen servicios en la misma región.

Tamaño y número de competidores: Existen varios competidores en el mercado de parques, algunos de ellos con una presencia significativa y reconocida.

Ventajas competitivas: Los contendientes cuentan con fortalezas en términos de temáticas, atracciones, ubicación y experiencia del cliente.

Barreras de salida: Las barreras para salir de la industria son relativamente altas debido a los altos costos de inversión y la inversión en infraestructura.

2. Amenaza de nuevos competidores:

Barreras de entrada: La industria de parques presenta barreras de entrada significativas, como altos costos de inversión, requisitos de permisos y licencias, así como la necesidad de experiencia y conocimientos específicos.

Economías de escala: Los parques pueden disfrutar de economías de escala debido a su tamaño y experiencia acumulada.

Diferenciación del producto: La diferenciación a través de temáticas, atracciones únicas y una experiencia excepcional es un factor clave para competir con nuevos entrantes.

3. Poder de negociación de los proveedores:

Concentración de proveedores: Existen varios proveedores en la industria de parques, como proveedores de equipos, materiales de construcción, servicios de entretenimiento y alimentos y bebidas.

Disponibilidad de alternativas: Los proveedores suelen tener varias alternativas y no existe una dependencia excesiva de un solo proveedor.

Importancia del volumen de compras: Las empresas de parques pueden negociar mejores precios y condiciones a través de compras a gran escala.

4. Poder de negociación de los clientes:

Concentración de clientes: Existe una amplia base de clientes potenciales para los parques, incluyendo familias, grupos escolares y turistas.

Sensibilidad al precio: Los clientes son sensibles al precio debido a la disponibilidad de opciones y la capacidad de comparar diferentes parques.

Calidad y experiencia del cliente: Los clientes también valoran la calidad de las atracciones, la seguridad, la limpieza y la comodidad del parque.

5. Amenaza de productos o servicios sustitutos:

Disponibilidad de sustitutos: Existen diversas alternativas de entretenimiento y ocio para los clientes, como otros parques temáticos, actividades al aire libre, centros comerciales y opciones de entretenimiento en el hogar.

Diferenciación y valor agregado: Los parques deben ofrecer una experiencia única y emocionante que sea difícil de replicar con sustitutos.

Costo y conveniencia: La disponibilidad, el costo y la comodidad de los sustitutos pueden influir en la decisión de los clientes de visitar un parque en particular.

8. Estudio de Costos para el Desarrollo del Proyecto

En esta sección, se realizará un estudio de costos para el desarrollo del proyecto de diseño y construcción de los parques de Colsubsidio. El objetivo es estimar los costos asociados a la implementación de las propuestas de solución planteadas, considerando los elementos de sostenibilidad y las mejoras en la infraestructura.

8.1. Costos de diseño:

- ✓ Contratación de profesionales especializados en arquitectura, ingeniería y paisajismo para la conceptualización y diseño de los parques.
- ✓ Elaboración de planos y maquetas que reflejen la distribución de áreas verdes, juegos, infraestructuras y elementos tecnológicos propuestos.

8.2. Costos de construcción:

- ✓ Adquisición de materiales de construcción sostenibles, como maderas certificadas, productos reciclados y materiales de bajo impacto ambiental.
- ✓ Contratación de empresas constructoras para la ejecución de las obras civiles, instalaciones eléctricas, sistemas de riego y otras infraestructuras necesarias.

8.3. Costos de tecnología e innovación:

- ✓ Adquisición e instalación de sistemas de iluminación LED eficientes energéticamente.
- ✓ Incorporación de tecnologías interactivas y elementos digitales en juegos y actividades.
- ✓ Implementación de sistemas de captación y reutilización de agua de lluvia.
- ✓ Desarrollo de aplicaciones móviles y plataformas digitales para facilitar la interacción de los visitantes con el parque.

8.4. Costos de gestión y mantenimiento:

- ✓ Contratación de personal encargado del mantenimiento de áreas verdes, limpieza y gestión de residuos.
- ✓ Capacitación del personal en temas de sostenibilidad y atención al cliente.
- ✓ Implementación de programas de educación ambiental y actividades de concienciación para los visitantes.

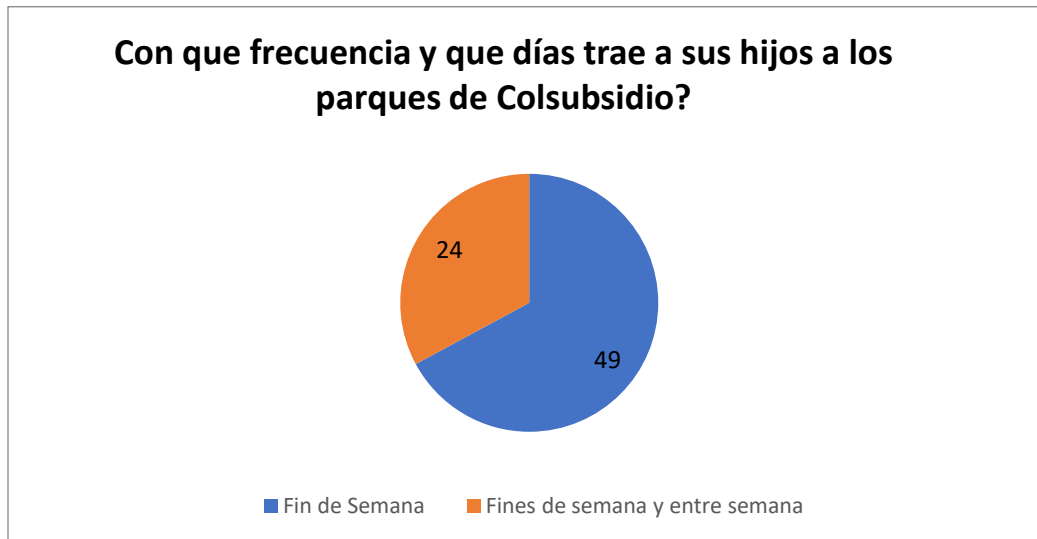
Es importante destacar que los costos pueden variar según la ubicación y el tamaño de cada parque, así como la complejidad de las propuestas de diseño. Por lo tanto, se recomienda realizar un estudio detallado de costos específicos para cada proyecto, en colaboración con expertos en construcción y gestión financiera.

En conclusión, el estudio de costos para el desarrollo del proyecto de los parques de Colsubsidio incluye aspectos relacionados con el diseño, construcción, tecnología, gestión y mantenimiento. Se recomienda realizar un análisis detallado de los costos específicos de cada proyecto, considerando las características y propuestas de sostenibilidad planteadas. Esto permitirá tener una visión clara de la inversión requerida y los posibles beneficios económicos a largo plazo.

9. Encuestas a visitantes de Colsubsidio

Al cuestionario formulado y hecho se llegaron los siguientes resultados.

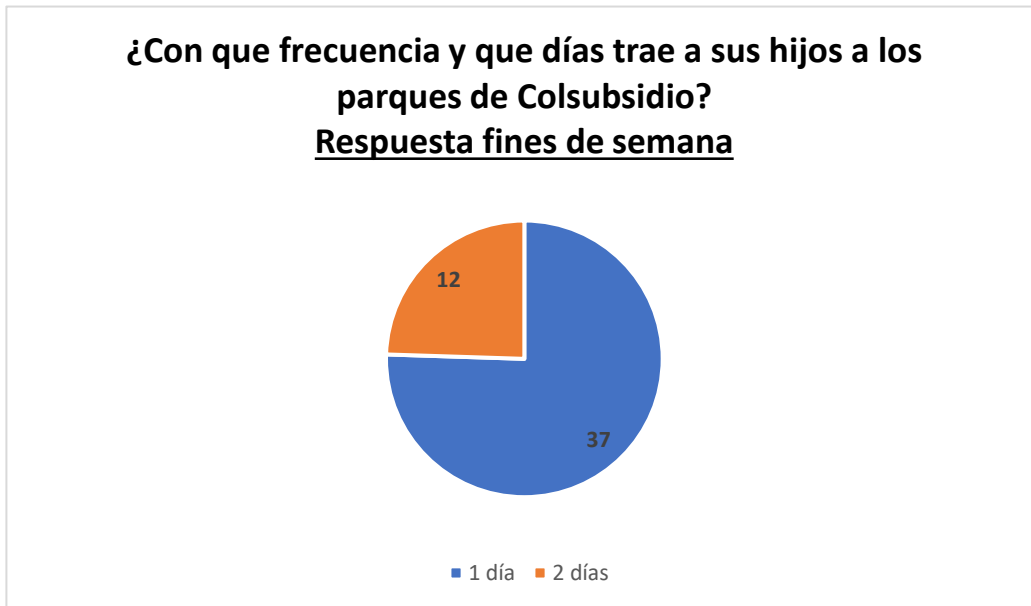
Gráfico 3. Pregunta 1.



Fuente: Autoría propia

A esta pregunta todos respondieron llevarlos el fin de semana y también porque la encuesta se tomó el fin de semana. Sin embargo, se indago con las personas que solo dijeron haber llevado a sus hijos los fines de semana si lo hacían ambos días o solo un día del fin de semana. A lo que respondieron:

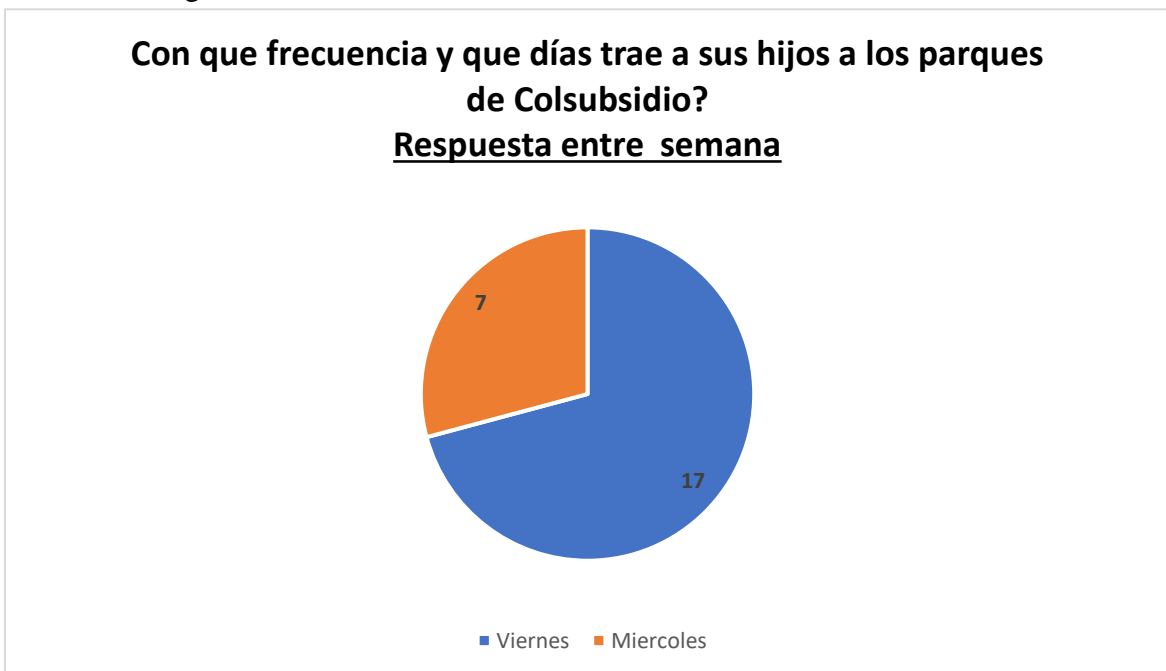
Gráfico 4. Pregunta 2.



Fuente: Autoría propia

A las personas a las que afirmaron llevarlos entre semana dijeron visitar el parque en los miércoles y viernes de la siguiente manera

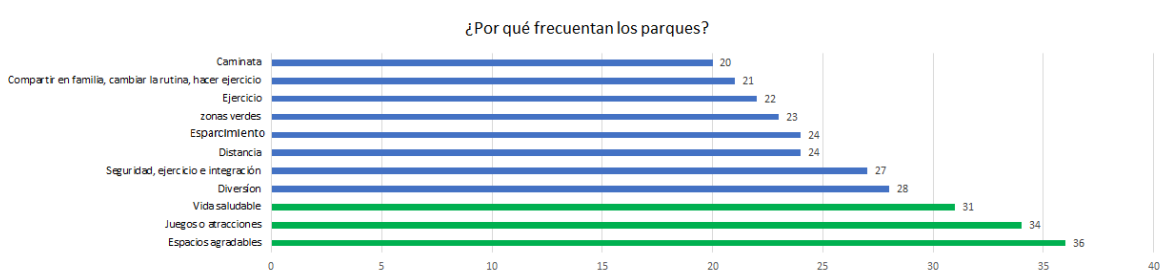
Gráfico 5. Pregunta 3.



Fuente: Autoría propia

A la pregunta 2. Describa tres actividades que lo motivarían a venir más seguido a nuestros parques. Los visitantes de los parques dieron múltiples opciones las cuales analizándonos llegamos a la siguiente conclusión.

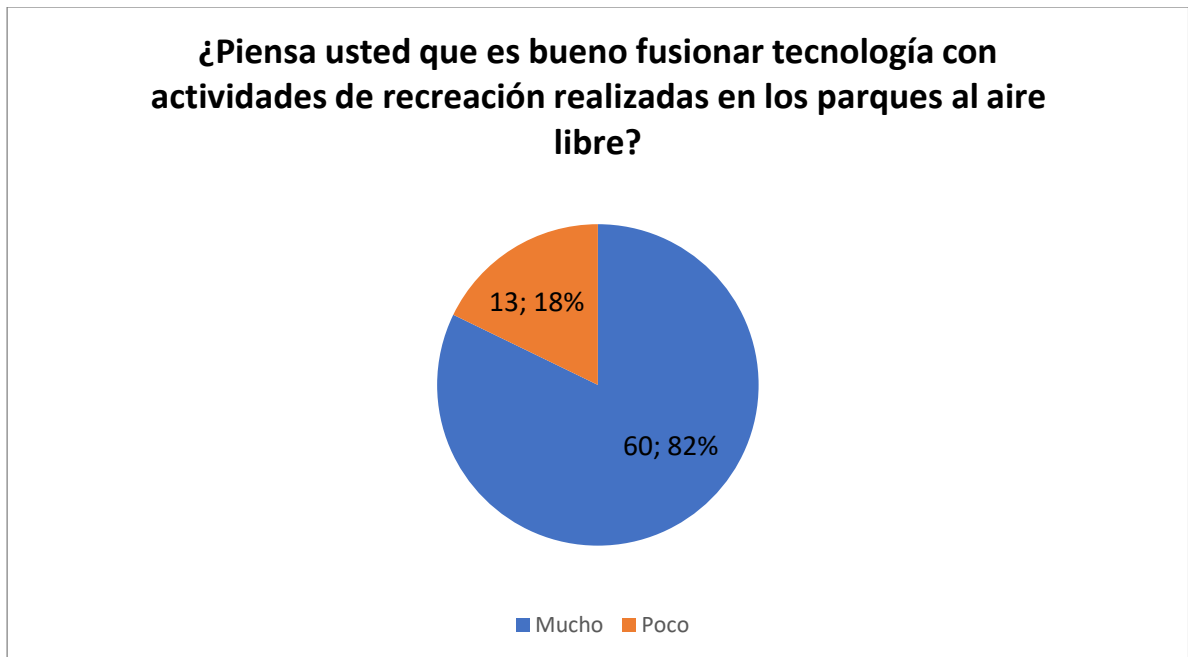
Gráfico 6. Pregunta 5.



Los visitantes a los parques se identifican mayormente con tres ítems. La vida saludable, Los juegos y atracciones y por último los espacios agradables. Al parecer muchos visitantes estaban de acuerdo con la distancia porque vivían cerca y les gustaba visitar el club y muy pocos de ellos respondieron que solo visitaban el parque para darse una caminata.

A la pregunta 3. ¿Piensa usted que es bueno fusionar tecnología con actividades de recreación realizadas en los parques al aire libre? Los visitantes respondieron lo siguiente:

Gráfico 7. Pregunta 6.



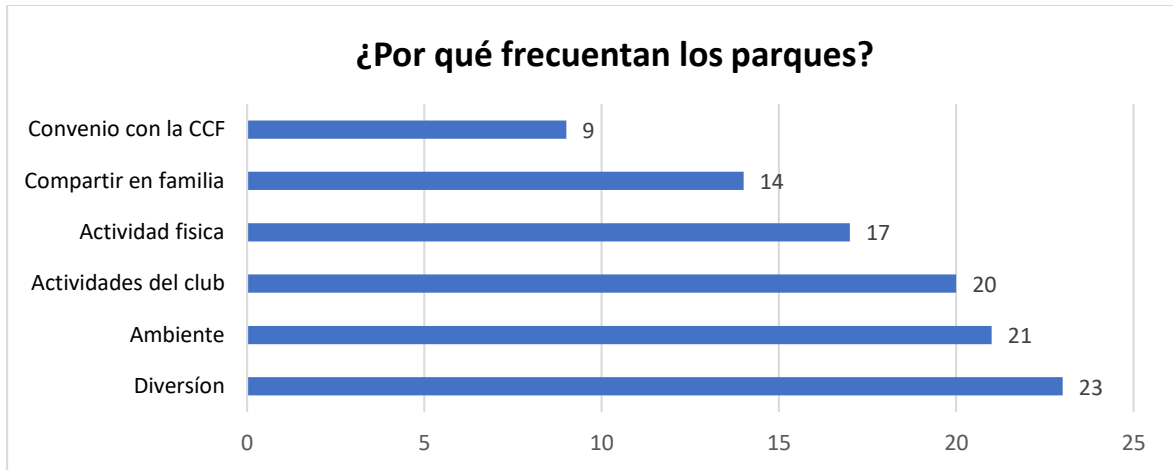
Fuente: Autoría propia

Hay un mayor interés porque los parques incluyan elementos tecnológicos que enriquezcan la experiencia de los visitantes del parque. Por lo que sería interesante lograr innovar de alguna manera en encontrar un equilibrio entre la tecnología, la naturaleza y la experiencia de los visitantes.

A la pregunta 4. Describa los motivos por los cuales usted lleva a sus hijos a los parques de Colsubsidio:

Los encuestados ante la anterior pregunta dijeron lo siguiente

Gráfico 8. Pregunta 7.



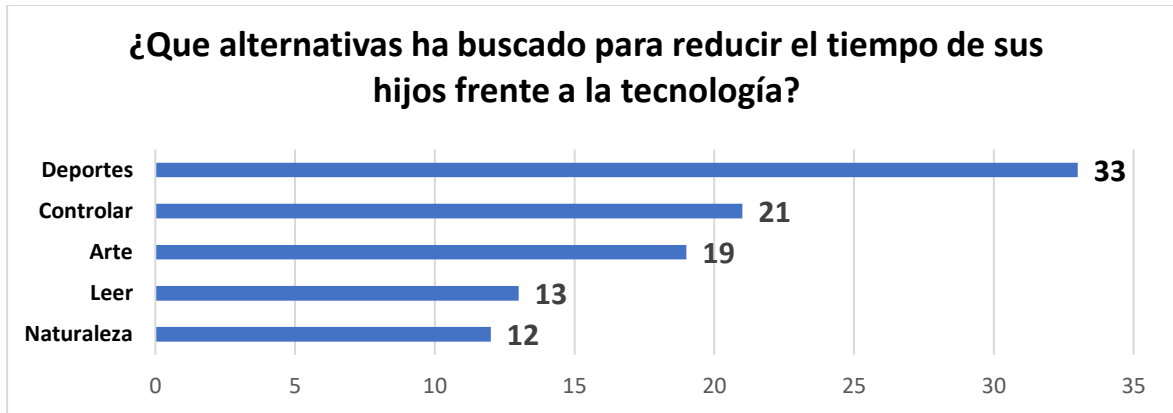
Fuente: Autoría propia

Mayormente todos están buscando divertirse a la hora de visitar los parques y buscan un ambiente adecuado y agradable para disfrutar del tiempo libre con sus allegados. Sin embargo, las actividades que les ofrecen en el club de Bellavista también son una de las razones más importantes. De manera que hay que seguir propendiendo y trabajando a generar que los espacios sean pensados para que las personas se sientan cercanas y compartiendo en familia.

A la pregunta 5. Que alternativas ha buscado para reducir el tiempo de sus hijos frente a la tecnología.

Los encuestados ante la anterior pregunta dijeron lo siguiente:

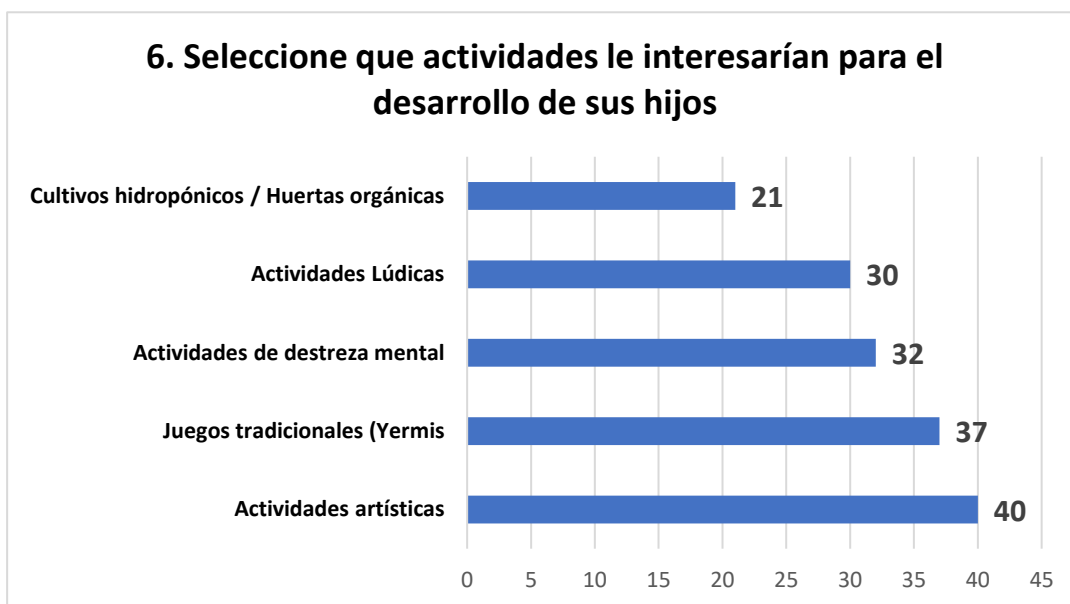
Gráfico 9. Pregunta 8.



Fuente: Autoría propia

Lo que las personas buscan para reducir el uso de la tecnología es motivarlos a practicar un deporte o actividad física. Lo anterior con el fin de reducir su contacto con los medios tecnológico. A la pregunta 6. ¿Seleccione que actividades le interesarían para el desarrollo de sus hijos? Los encuestados ante la anterior pregunta de múltiples respuestas dijeron lo siguiente:

Gráfico 10. Pregunta 9.



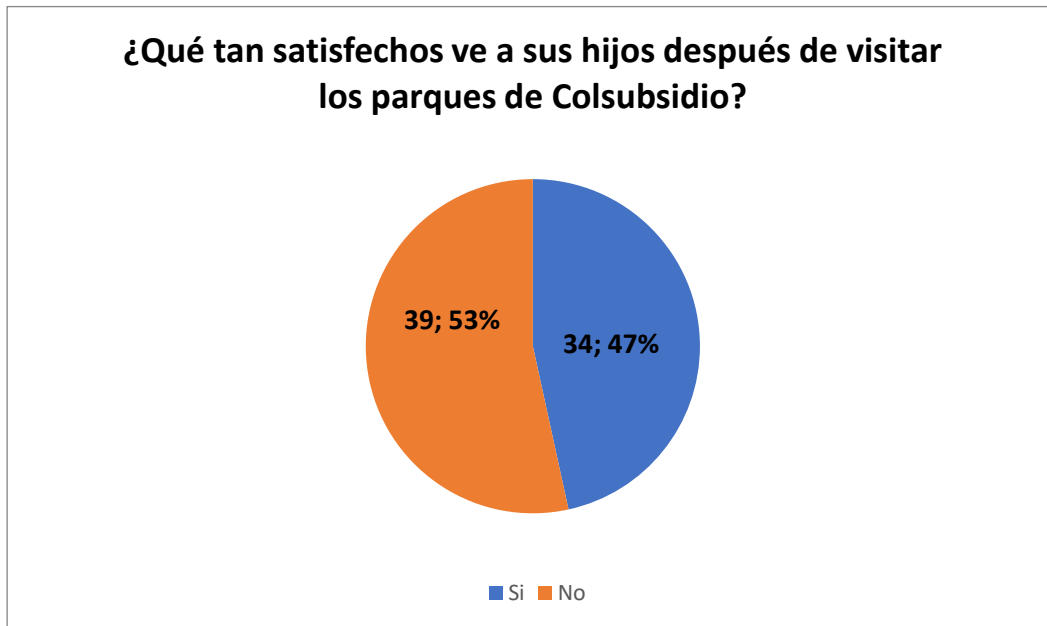
Fuente: Autoría propia

A lo que deducimos que realmente les interesan las actividades artísticas y juegos tradicionales para que sus hijos se diviertan en los parques

A la pregunta 7. ¿Qué tan satisfechos ve a sus hijos después de visitar los parques de Colsubsidio?

Los encuestados ante la anterior pregunta de múltiples respuestas dijeron lo siguiente:

Gráfico 11. Pregunta 10.



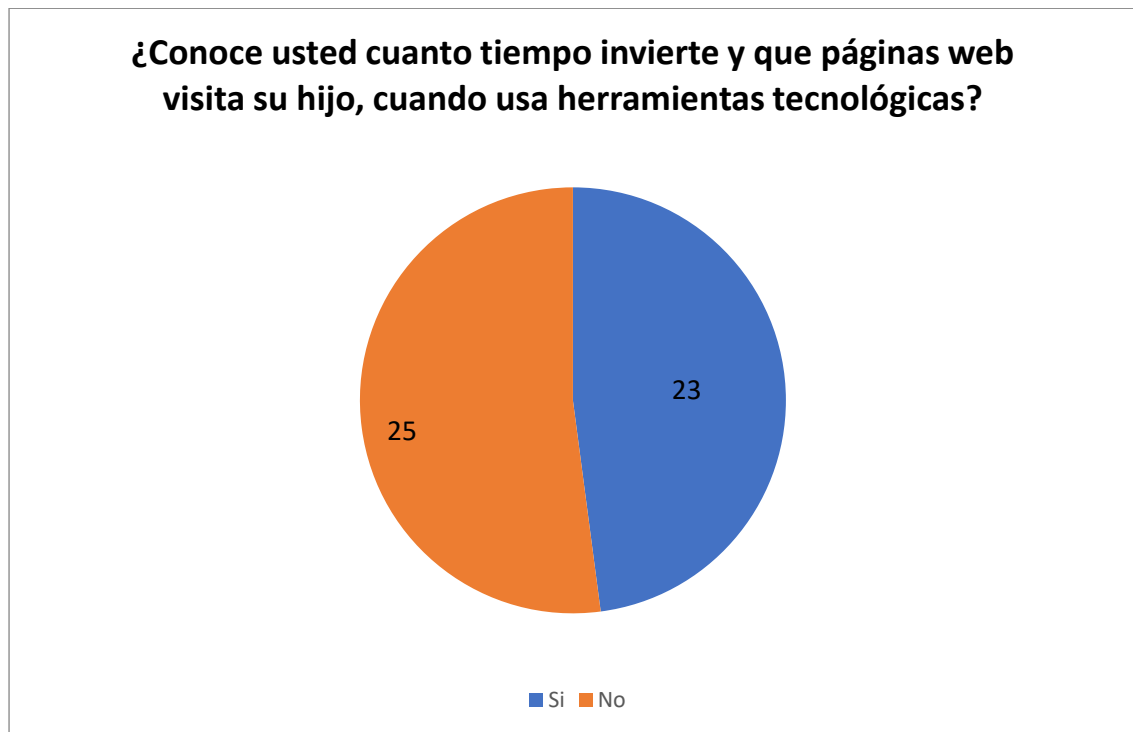
Fuente: Autoría propia.

Vemos que hay gran parte de aceptación sobre los visitantes de este día a las instalaciones.

A la pregunta 8. ¿Conoce usted cuanto tiempo invierte y que páginas web visita su hijo, cuando usa herramientas tecnológicas?

Los encuestados ante la anterior pregunta de múltiples respuestas dijeron lo siguiente:

Gráfico 12. Pregunta 11.



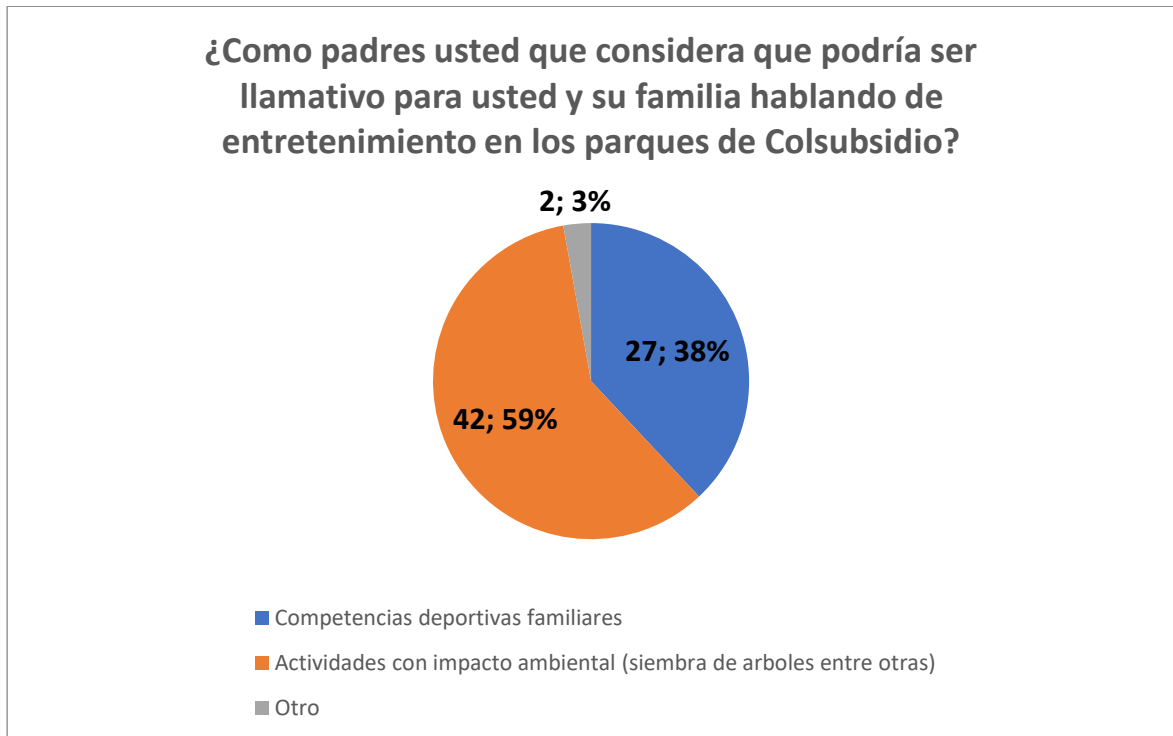
Fuente: Autoría propia.

En esta pregunta no se percibe una tendencia definida en cuanto al grado de conocimiento que tienen los padres acerca del tiempo que sus hijos pasan utilizando los medios tecnológicos en su día a día.

A la pregunta 9. ¿Cómo padres usted que considera que podría ser llamativo para usted y su familia hablando de entretenimiento en los parques de Colsubsidio?

Los encuestados ante la anterior pregunta de múltiples respuestas dijeron lo siguiente

Gráfico 13. Pregunta 12.



Fuente: Autoría propia.

Muestran que hay un real interés en las actividades ecológicas que incentiven a los menores a tener una responsabilidad social y ambiental.

10. Resultados de la solución

Desde la psicopedagogía se aporta al desarrollo de los niños ya que en el parque infantil a través de actividades lúdicas se potencian sus habilidades cognitivas y de concentración. Según las encuestas practicadas se entiende que los espacios que se diseñen deben contar con elementos tecnológicos que serán de la aceptación de la mayoría de los visitantes de los parques. La interacción es otro punto fundamental para tener en cuenta en el desarrollo de los parques y se debe dar prioridad en el diseño a que los parques tengan un espacio de interacción que permita el desarrollo de los infantes en los parques.

Al ser los parques sostenibles y con materiales reciclados se promueve el desarrollo de acciones colectivas incentivando el sentido de pertenencia por el espacio público, de esta forma generamos una cultura sustentable. Por medio de la generación de conciencia los comportamientos de las personas que visiten el lugar se promueven actividades sostenibles para que concedan prioridad a la calidad de vida y a su vez a la protección de la naturaleza. Esta clase de actividades de interacción en escenarios reales de la academia con organizaciones como Colsubsidio y la aplicación de la innovación sostenible son enriquecedoras y de oportunidad de crecimiento, tanto para la organización como para los estudiantes que optan por esta opción de grado, es el camino o una manera de llegar a la implementación de mejora continua, de escenarios que beneficien a los stakeholders involucrados. que se realice y se lleven a cabo optimizaciones en el ámbito de los retos propuestos, con el fin de brindar una cara diferenciadora de la organización intervenida, que se genere valor y que su promesa de valor prometida amplie su portafolio, generando ese impacto, cumpliendo expectativas y sueños de las partes involucradas.

El aprender a desarrollar una consultoría y poder plasmar una propuesta innovadora y que genere emociones en su cliente objetivo es satisfactorio también el poder ser parte del cambio a un más, de otorgar una cara diferente y estar preparados para los cambios venideros se debe apreciar como lo que es.

Desde la solución planteada en los grupos que se construyeron para abordar la consultoría este trabajo contempla la información psicológica que deben tener en cuenta cualquiera de los parques que se diseñen e implementen dentro de las instalaciones de Colsubsidio.

Desde el enfoque psicológico se aporta al desarrollo de los niños con las actividades que estos realicen en los parques; ya que en el parque infantil a través de actividades lúdicas se potencian sus habilidades cognitivas y de concentración. Esto lo vemos reflejado a través de diversos estudios citados y contemplados en este estudio con los autores como Jean Piaget, Leondiev y Vygotsky.

Estos psicólogos que hablan de la teoría del juego establecen los marcos en los cuales deben pensarse los tipos de juego que deben adoptarse en los diferentes parques según el criterio de Colsubsidio. Por lo que sugerimos a Colsubsidio establecer un censo de visitantes de los parques para poder tomar las decisiones acertadas a enfocar los juegos al tipo de edad de infantes que más frecuentan los parques o en su defecto establecer un parque que este fraccionado por juegos según las edades de los niños que visitan los clubes.

Según Jean Piaget los juegos deben enfocarse de tal manera que los infantes puedan ubicarse según su edad en etapas del juego que sean adecuadas para cada uno de los niños.

Por lo anterior se establece la siguiente clasificación de juegos: Estadio Sensoriomotor que es para los niños entre los 0 y 2 años en donde predominan los juegos funcionales o de ejercicios, 2- Estadio preoperacional que aplica para los niños de los 2 a los 6 años donde predominan los juegos simbólicos, Estadio de las operaciones concretas que aplica para los niños entre los seis años y los 12 años en donde predominan los juegos basados en reglas.

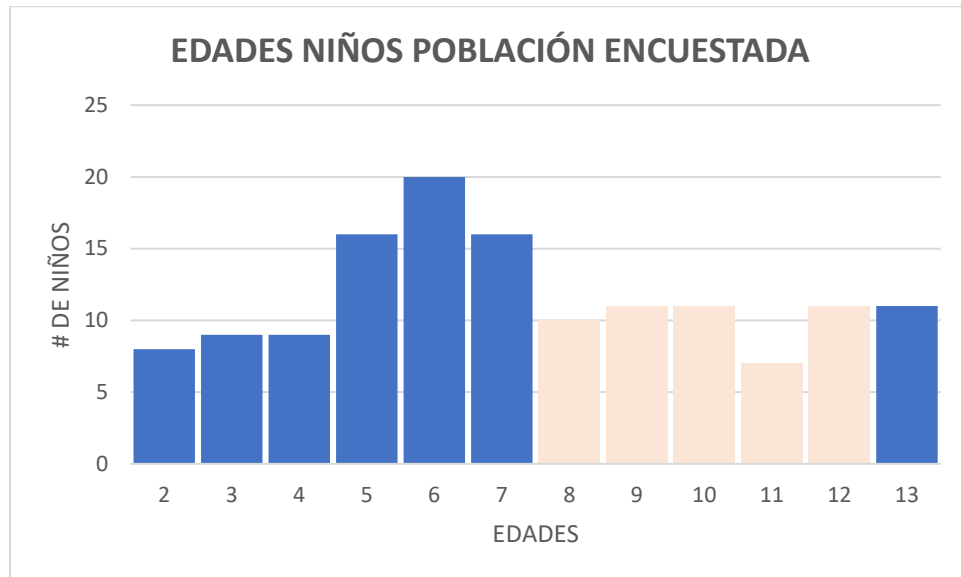
Concluyendo según lo anterior que el estudio poblacional de los visitantes es de vital importancia a la hora de establecer el diseño y las atracciones con las que contara el parque ellos decidan implementar.

Tabla 5. Población encuestada.

<u>EDAD NIÑOS</u>	<u>CANTIDAD</u>	<u>PORCENTAJE DEL TOTAL</u>	<u>ETAPA DEL JUEGO</u>
2	8	6%	Simbolicos
3	9	6%	Simbolicos
4	9	6%	Simbolicos
5	16	12%	Simbolicos
6	20	14%	Simbolicos
7	16	12%	Reglas
8	10	7%	Reglas
9	11	8%	Reglas
10	11	8%	Reglas
11	7	5%	Reglas
12	11	8%	Reglas
13	11	8%	
TOTAL	139	100%	

Autor: Autoría propia

Gráfico 14. Edades niños - población encuestada.



Autor: Autoría propia

La población encuestada, proveniente de visitas de campo realizadas en los parques de Colsubsidio, reveló una distribución que se correlaciona con las etapas del juego de Piaget. A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la muestra recolectada durante el día de la encuesta.

Gráfico 15. Etapas del juego de población encuestada.

ETAPA DEL JUEGO	NIÑOS	%
Simbolicos	62	45%
Reglas	66	47%

Autor: Autoría propia

Por lo que según nuestra recomendación el parque debe enfocar las atracciones a juegos simbólicos en un 45% y un 47% a fomentar juegos basados en reglas. Entendiendo

lo anterior se establece que Colsubsidio no podrá enfocar el parque a un nicho de edad específico debido a que la distribución es muy parecida entre los visitantes a los parques por lo que el diseño de los parques deberá propender a tener aspectos que sean atractivos a los dos rangos de edades para que puedan interactuar sanamente dentro de las instalaciones.

Otro de los aspectos a evaluar que no está dentro del alcance de esta consultoría es a medir que tanta población podrían recibir de niños de tempranas edades (0 a 2 años) y de esta manera poder establecer si sería viable generar espacios de juegos orientados a esta población.

Entre tanto los juegos simbólicos son los juegos hacia los que deben enfocar los niños con edades entre 2 a 6 años. Recomendamos que los parques dispongan de espacios donde los padres puedan interactuar con los niños. Es de vital importancia que en estos espacios los niños puedan contar con elementos que ellos puedan identificar (juguetes, figuras, animales, peluches o disfraces) en donde les permita interactuar con sus padres de manera que el juego y la estadía genere una experiencia significativa y agradable en los visitantes de estos parques.

Estos espacios se recomiendan cuenten con la implementación de materiales suaves e impecables que les permitan a los padres poder jugar en un ambiente seguro y limpio con sus hijos. Se considera que el revestimiento del suelo debe ser suave, lo cual es de vital importancia para que los padres se sientan seguros al proporcionar un entorno de juego seguro para los infantes. Esto también contribuirá a una mejor integración y disfrute del juego por parte de los niños. Esto favorece la cercanía del juego en donde podrían los

padres verse involucrados con un juego muy cercano a los niños, lo que es de vital importancia dentro de la experiencia de los visitantes.

Imagen 6. Parque con figuras



Tomado de: RedBox Workshop (2018)

Desde la perspectiva innovadora nos parece que uno de los materiales con los cuales se puede pensar este parque con un diseño único y llamativo podría ser los parques anteriormente expuestos de la artista Toshico Horiuchi y desde un parque con la temática de mallas tejidas a mano se podría dar un diseño llamativo y encantador a los visitantes que quieran disfrutar de esta experiencia. Este diseño funcionaria bastante para llamar la atención y generar un espacio que sea muy bien visitado en los clubes de Colsubsidio.

Imagen 7. Parque con mallas tejidas a mano.



Fuente: Studio Florentijn Hofman

Con razón a la importante población de niños de entre 7 a 12 años que visitan el parque que es del 47% recomendamos que el parque involucre juegos sociales en los que se propenda a establecer la interacción entre diferentes niños. Es de vital importancia vigilar y contar con espacios pensados para los adultos que están supervisando estos juegos, por lo que este parque es importante que el parque se piense como un lugar para que los padres puedan disfrutar de un espacio cómodo en donde se sientan a gusto mientras están pendientes de sus hijos.

Sería mucho mejor que dentro de este parque pensado para estos niños el juego sea dirigido por un experto en psicología infantil quien propenda a darles indicaciones y guiar a los niños en los juegos que estos realicen. Para lo cual a este tipo de parque recomendamos darle una temática fantásica que le permita a los niños mezclar el juego junto con las historias que son del conocimiento de todos y que mejoren la integración y experiencia de los menores que están en el parque. Para llevar a cabo este diseño proponemos que tengan en cuenta el proveedor Monstrum que dentro de la investigación hecha cuenta con los diseños más imaginativos, curiosos e inclusivos Este es un proveedor

que se encarga especialmente de lograr estas integraciones de manera muy artística y denota unos productos de alta calidad.

Esta temática podrá generar que los infantes sientan una conexión íntima con el parque y de esto depende el retorno de los menores a visitar los mismos. De no ser esta una excepcional experiencia Colusbsidio podría no ser una de las opciones a las cuales los padres prioricen a la hora de pensar en visitar un parque. En parte la función del club es la de pensar en tener a los visitantes de manera ocupada y contenta de forma que se garantice que habrá un retorno al visitar los parques.

Las actividades artísticas son las actividades que más buscan los visitantes según lo que arrojó la encuesta realizada, por lo que en lo posible poder involucrar el arte en los parques será de gran acogida por parte de los visitantes. Para lo anterior hemos pensado que podría haber una temática de parque en donde las pinturas cambien de color con el agua. Para que esto sea pedagógico en los visitantes y que estos puedan sentir como una experiencia única y divertida el hecho de aprender a través del juego. Para esto puede pensarse que el parque se acompañe de tecnologías de proyección que les permitan a los niños interactuar con el entorno y que la experiencia se nutra con elementos pedagógicos con ayuda de la tecnología.

Imagen 8. Parque colorido.



Fuente: Sánchez (2017)

Los colores son importantes entre tanto estos pueden atraer y disponer diferentes estados anímicos en los niños por lo cual se recomienda siempre usar colores fuertes y llamativos que le generen emociones sensoriales a los niños para que recuerden mejor y establezcan una relación más fuerte con el entorno en el cual se encuentran.

Según las encuestas practicadas se entiende que los espacios que se diseñen deben contar con elementos tecnológicos que serán de la aceptación de la mayoría de los visitantes de los parques. La interacción de los menores con un entorno imaginativo y disruptivo en donde los menores se sientan parte del entorno es otro punto fundamental para tener en cuenta en el desarrollo de los parques y se debe dar prioridad en el diseño para que los parques tengan un espacio de interacción que permita en lo posible a los menores integrarse con elementos tecnológicos que sean del agrado de estos. Se piensa que en parte los éxitos de parques temáticos como Disney World y otros parques en el mundo son espacios pensados para llevar a los niños a un espacio de conexión que les permitan

vivir historias de fantasía que son adecuadas y exitosas en la experiencia de usuarios de parques a nivel mundial.

Imagen 9. Juegos interactivos.



Fuente: Join Beam (2019)

Al ser los parques sostenibles y con materiales reciclados se promueve el desarrollo de acciones colectivas incentivando el sentido de pertenencia por el espacio público, de esta se genera una cultura sustentable. Por medio de la generación de conciencia los comportamientos de las personas que visiten el lugar, se promueven actividades sostenibles para que concedan prioridad a la calidad de vida y a su vez a la protección de la naturaleza. Adicionalmente es de vital importancia que el diseño y la innovación jueguen un papel importante en las estructuras y locaciones que se piensen de tal manera, que la calidad del parque sea excepcional.

Es satisfactorio aprender a desarrollar una consultoría que logre plasmar una propuesta innovadora y emocionalmente impactante para el objetivo del cliente. Ser parte del cambio es aún más gratificante, ya que permite brindar una perspectiva distinta y transformadora. Además, estar preparado y tener una visión vanguardista es fundamental para entregar una consultoría integral que evalúe todos los aspectos relevantes en la construcción de un parque.

Para este trabajo en particular, se formó un grupo interdisciplinario que complementaría una propuesta de construcción del parque para el cliente Colsubsidio. Nuestro rol consistir en enfocar y guiar al equipo en general para ofrecer un trabajo completo sobre cómo abordar la planificación de los parques de manera integral. Es importante destacar que nuestra propuesta se complementará con los aportes de los demás grupos asignados para abordar la problemática inicial planteada por el cliente.

11. Propuesta de Solución

En la propuesta de solución, se detallará la integración de la sostenibilidad en el diseño de los parques de Colsubsidio. Se describirán cada uno de los elementos de sostenibilidad mencionados anteriormente en el marco teórico y se explicará cómo se integrarán en la planificación y construcción de los parques. Se obtendrán ejemplos concretos y se justificará la importancia de cada elemento en términos de beneficios ambientales, sociales y económicos.

Eficiencia Energética: Se implementarán medidas para reducir el consumo de energía en los parques. Se utilizarán sistemas de iluminación LED de bajo consumo, paneles

solares para la generación de energía renovable y sistemas de gestión energética para optimizar el uso de los recursos.

Uso Responsable de los Recursos Naturales: Se promoverá el uso responsable del agua y se implementarán sistemas de captación y reutilización de agua de lluvia. Además, se utilizarán materiales de construcción ecoamigables y se fomentará la reducción, reutilización y reciclaje de los residuos generados en el parque.

Gestión Adecuada de Residuos: Se establecerán sistemas de separación de residuos y se promoverá la educación ambiental para fomentar la cultura de reciclaje entre los visitantes. Se dispondrán de contenedores adecuados y se implementará un programa de gestión de residuos eficiente.

Promoción de la Biodiversidad: Se diseñarán espacios que fomenten la biodiversidad, como jardines nativos y áreas de protección de flora y fauna. Se promoverá la plantación de especies autóctonas y se evitará el uso de especies invasoras. Se establecerán programas de conservación y educación ambiental para concientizar sobre la importancia de la biodiversidad.

Accesibilidad Universal: Los parques se diseñarán teniendo en cuenta la accesibilidad universal, garantizando que todas las personas, independientemente de sus capacidades físicas, puedan disfrutar de las instalaciones y actividades. Se implementarán rampas, senderos accesibles, señalización adecuada y mobiliario inclusivo.

Inclusión de Personas con Discapacidades: Se integrarán elementos de juego inclusivos que permitirán la participación activa de personas con discapacidades. Se diseñarán juegos

adaptados y se proporcionará el apoyo necesario para que todos los visitantes puedan disfrutar de una experiencia inclusiva.

La integración de estos elementos de sostenibilidad en los parques de Colsubsidio permitirá crear espacios amigables con el medio ambiente, que promuevan la educación ambiental y la participación ciudadana. Además, se generarán beneficios económicos a través del ahorro de recursos y la generación de empleo local en la implementación y mantenimiento de las prácticas sostenibles.

Es fundamental destacar que la implementación de la propuesta reforzará la colaboración y el compromiso de Colsubsidio, así como la participación activa de la comunidad. Se recomienda establecer alianzas con organizaciones ambientales, instituciones educativas y entidades gubernamentales para fortalecer el enfoque sostenible de los parques y asegurar su éxito a largo plazo.

En conclusión, la propuesta de solución se centra en la integración de elementos de sostenibilidad en el diseño de los parques de Colsubsidio. La implementación de medidas de eficiencia energética, uso responsable de recursos naturales, gestión adecuada de residuos, promoción de la biodiversidad, accesibilidad universal e inclusión de personas con discapacidades contribuirá a crear parques sostenibles, inclusivos y amigables con el medio ambiente.

12. Etapas de desarrollo del proyecto (fases)

A continuación, se presenta una tabla general con las etapas de desarrollo del proyecto, los insumos requeridos, los tiempos de ejecución, las actividades a desarrollar y los responsables:

Etapas de Desarrollo	Insumos	Tiempo de Ejecución	Actividades	Responsables
Fase 1: Planificación	Recursos financieros, Recursos humanos, Recursos tecnológicos	2 semanas	<ul style="list-style-type: none"> - Definir objetivos del proyecto y alcance. - Identificar requisitos y necesidades de los parques de Colsubsidio. - Realizar investigación y análisis de mercado - Establecer cronograma de actividades y asignar responsabilidades. 	Equipo de proyecto, consultores
Fase 2: Diseño conceptual	Recursos financieros, Recursos humanos,	4 semanas	- Desarrollar conceptos y propuestas de diseño basados en los requisitos y	equipo de diseño, consultores

	Recursos tecnológicos		<p>necesidades identificados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar revisiones y ajustes en base a la retroalimentación del cliente. - Integrar elementos de sostenibilidad en el diseño. - Elaborar planos y renders del diseño final. 	
Fase 3: Desarrollo y construcción	Recursos financieros, Recursos humanos, Recursos tecnológicos, Materiales de construcción sostenibles	6 meses	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar la preparación del terreno y la construcción de las estructuras del parque. - Integrar elementos tecnológicos y de interacción. - Implementar medidas de eficiencia energética y gestión de residuos. - Realización de pruebas y definiciones finales. 	Equipo de construcción, consultores, proveedores
Fase 4: Implementación	Recursos financieros,	1 mes	- Realizar pruebas de funcionamiento	Equipo de operaciones,

y puesta en marcha	Recursos humanos, Recursos tecnológicos		de los elementos tecnológicos. - Capacitar al personal encargado de la operación y mantenimiento del parque. - Promocionar la apertura del parque y atraer a los visitantes. - Monitorear y evaluar la satisfacción de los usuarios.	personal de marketing
---------------------------	--	--	---	-----------------------

Tabla 6. Etapas de desarrollo del proyecto.

Fase de Formulación y Diseño: Simulación de la Propuesta

En esta fase inicial del proyecto, se llevará a cabo la formulación y diseño de la propuesta para los parques de Colsubsidio. A través de una simulación, se podrá visualizar de manera virtual cómo se verían y funcionarían los parques una vez implementada la propuesta.

Actividades:

Recopilación de información: Se recopilarán datos relevantes sobre los parques actuales de Colsubsidio, las necesidades de los usuarios y las tendencias en diseño de parques

sostenibles. También se analizarán las características del entorno y las restricciones existentes.

Definición de objetivos: Con base en la información recopilada, se establecerán los objetivos del proyecto, teniendo en cuenta la importancia de la sostenibilidad, la integración de elementos tecnológicos y la creación de espacios atractivos para todas las edades.

Diseño conceptual: Utilizando herramientas de diseño asistido por computadora y software de simulación, se crearán modelos virtuales de los parques propuestos. Se beneficiarán de elementos como juegos interactivos, áreas verdes, espacios de descanso, zonas deportivas y elementos sostenibles como paneles solares y sistemas de recolección de agua de lluvia.

Simulación virtual: Se realizará una simulación virtual de los parques propuestos, utilizando tecnología de realidad virtual o renderización en 3D. Los usuarios podrán experimentar de forma inmersiva cómo sería visitar los parques, interactuar con los juegos y disfrutar de los espacios diseñados.

Evaluación y definiciones: A través de la simulación, se evaluará la viabilidad y la experiencia del usuario de la propuesta. Se recopilarán comentarios y retroalimentación de los usuarios virtuales, lo que permitirán realizar ajustes y mejoras en el diseño de los parques.

Responsables:

Equipo de diseño: Arquitectos, ingenieros y diseñadores encargados de la conceptualización y creación de los modelos virtuales.

Especialistas en simulación: Profesionales con experiencia en simulación virtual y realidad virtual, encargados de la creación de la experiencia inmersiva.

Usuarios virtuales: Personas seleccionadas para probar y evaluar la simulación de la propuesta.

Tiempo de creación estimado: Esta fase puede tomar alrededor de 2 meses, considerando el tiempo requerido para recopilar información, realizar el diseño conceptual, los modelos virtuales y llevar a cabo la simulación.

La visión de la propuesta permitirá obtener una más clara de cómo serán los parques una vez implementada la propuesta. Además, brindará la oportunidad de evaluar su funcionalidad y experiencia de usuario antes de la construcción física, lo que contribuirá a tomar decisiones más informadas y realizar los ajustes necesarios para optimizar los diseños finales.

13. Conclusiones y recomendaciones

13.1. Conclusiones

Los Parques actuales de Colsubsidio cuentan con una buena aceptación por parte de los usuarios más sin embargo las personas buscan elementos diferenciales y que entreguen valor a la experiencia de los niños. Hay factores fundamentales que se deben tener en la planeación y conceptualización de los parques para que las personas tengan una mejor acogida dentro de los parques.

El juego es una parte importante del desarrollo cognitivo de los niños pequeños, por lo que la estructura del parque debe estar orientada a la edad, por lo que cada experiencia de parque que Colsubsidio decida lanzar debe asegurar y orientar el juego en todas las etapas de la vida del niño.

La conceptualización de los parques, que busca determinar los tipos de actividades y juegos a desarrollar en cada uno, ha sido realizada de manera exitosa. Es importante destacar que estos parques deben ser diseñados con la posibilidad de ser replicados. Los temas seleccionados deben ser relevantes para el objetivo público al que se pretende servir. Además, estos espacios deben fomentar la participación de los adultos en los juegos y ofrecer un entorno cómodo para todos los visitantes.

El presupuesto para la implementación de esta propuesta sería mucho mayor al presupuesto actual debido a que realizar la conceptualización de los nuevos diseños de los parques requiere inversión en la contratación de personal profesional mínimamente de las áreas de arquitectura, ingeniería y psicología, capacitados en la creación de espacios,

elementos tecnológicos y de interfaces interactivas teniendo en cuenta el factor psicológico en cuanto a que debe ir de la mano con las etapas del ciclo de vida y desarrollo de los niños.

Teniendo en cuenta el tiempo empleado del factor tecnológico (PESTEL) en el desarrollo de tecnología e innovación, para el acceso a los servicios y la automatización tuvieron un impacto positivo en un periodo de tiempo medio entre 3 y 5 años se estima que este sería el tiempo que le tomaría a Colsubsidio realizar la implementación de la propuesta.

Además de esto, no sería complicado obtener los recursos para implementar esta propuesta, viendo el potencial de la Caja de Compensación Familiar Colsubsidio, la cantidad de afiliados a esta caja de compensación y las instalaciones que se tienen a disposición hace que se facilite el desarrollo de una cultura sustentable concientizando sus comportamientos para que concedan prioridad a la calidad de vida y la protección ambiental, de la mano con el desarrollo psicomotriz, desarrollo integral de la familia y competencias creativas y el nicho de mercado al que se enfoca, la integración de niños con discapacidad y sin discapacidad en un mismo lugar o área de juegos.

Para la implementación de la propuesta se debe primeramente tener la información del presupuesto que se cuenta y del gasto que conlleva la inversión en la construcción de los parques, se debe tener modelos que apunten a cada una de las etapas del desarrollo infantil, teniendo en cuenta el factor de inclusión, se debe contar con áreas propicias para la construcción de estos y la aprobación de la comunidad que es algo fundamental.

Lo anterior puede representar un punto de integración e innovación para los parques actuales, que puedan aumentar la estimulación muscular y motriz, si se implementa la inclusión y la accesibilidad a todas las iniciativas, a su vez, se crean oportunidades para las personas en estas condiciones, se participa en conciencia, para crear una diferencia en las actividades de ocio, y que de esta manera este trabajo pueda ser relevante en la teoría y los autores citados.

13.2. Recomendaciones

Las actividades de impacto ambiental y de conciencia ambiental tienen una acogida más alta por las personas por lo que recomendamos que en la conceptualización del arquitecto estas ideas tengan mayor preponderancia con relación a generar un espacio que tenga una mejor acogida por los usuarios.

Los elementos tecnológicos y de interfaces interactivas según la información tendrían una excelente acogida por parte de las personas. Así mismo el espacio adecuado deberá contar con una ingeniería disruptiva para generar valor y exaltación entre los visitantes de los clubes. Esto porque dadas la variedad de experiencias que ofrecen los clubes pareciera ser muy uniforme

La temática es uno de los principales focos que podrían despertar el interés y estimular la imaginación de los niños que están visitando los parques.

Creemos que los parques con más recordación son aquellos que presentan diseños abiertos a la imaginación. Por lo cual recomendamos a Colsubsidio no contar con un proveedor tradicional de parques y en lo posible hacer un esfuerzo por que el parque sea

reconocido como una obra de arte disruptiva en parques en el país. Como fue expuesto en el trabajo podrían ubicarse proveedores como Monstrum u artistas como Toshico Horiuchi con la finalidad de darle al parque una personalidad adecuada y mejor planteada.

14. Referencias

- Acuña Agudelo, M. P., & Quiñones Tello, Y. del C. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444–468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Adventure. (2023). Taking play seriously. https://adventureplus.net.au/?utm_source=outdoordesign.com.au
- Balestrini, M. (2006). *Cómo se Elabora el Proyecto de Investigación*. Caracas: BL Consultores Asociados, Servicio Editorial.
- Barreto-Andrade, J., Contreras-Calle, T., & Icaza-Samaniego, V. (2017). Desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 1-5 años en educación inicial.
- Cole, Michael (1999). *psicología cultural*. Madrid: Morata.
- Coloreando Juntos (2022). 30 Dibujos de Parques para Colorear ¡Gratis! | Coloreando Juntos. Coloreando Juntos. <https://coloreandojuntos.com/dibujos-para-colorear/lugares/parques/>
- Colsubsidio. (2022). Colsubsidio. <https://www.colsubsidio.com/noticias>
- Colsubsidio. (2023). Colsubsidio. <https://www.colsubsidio.com/noticias>
- Craftinggeek. (2023). Parques infantiles tejidos: Toshiko Horiuchi. <https://craftinggeek.me/parques-infantiles-tejidos-toshiko-horiuchi-mac-adam/>
- David, FR (2015). *Dirección Estratégica: Conceptos y Casos*. Pearson.

- Desing, O. (2023). A PLAYGROUND OUT OF THIS WORLD. Febrero 02.
<https://www.outdoordesign.com.au/news-info/a-playground-out-of-this-world/9467.htm>
- Díaz, M. D. (2007). The Importance of Playing for the Psychological Development of Children. *Evaluation*, 13, 133–150.
<https://journals.copmadrid.org/psed/archivos/105083.pdf>
- Durán, R. R. (2009). Aportes de Piaget a la educación: hacia una didáctica socio-constructivista. *Dimensión Empresarial*, 7(2), 8–11.
- Engeström, Yrjö; Miettinen, Reijo y Punamäki, Raija-Leena (1999). *Perspectivas sobre la teoría de la actividad*. Cambridge: Prensa de la Universidad de Cambridge.
- Gallahue, DL y Ozmun, JC (2012). *Comprensión del desarrollo motor: bebés, niños, adolescentes, adultos (7ª ed.)*. McGraw-Hill.
- Gallego, M. (2012). Parques infantiles. <https://www.consumoteca.com/familia-y-consumo/parque-infantil/>
- Gal'perin, Piotr Y. (1992). La formación etapa por etapa como método de investigación psicológica. *Journal of Russian and Eastern European Psychology*, 30, 60-80.
- Gribble, K. (2013). 10 Things to Do with Kids in Canberra, Australia. Noviembre 13.
<https://kidsactivitiesblog.com/46770/things-to-do-with-kids-in-canberra/>
- HAGS. (2021). Diseñando parques inclusivos. <https://hags.es/es-es/blog/disenando-parques-inclusivos>

Hart, K. (s. f.). The History of Playgrounds and the First Playgrounds. AAA State of Play.

<https://www.aaastateofplay.com/history-of-playgrounds/>

Henderson, SE, Sugden, DA y Barnett, AL (2007). Batería de evaluación del movimiento para niños - Segunda edición (MABC-2). Evaluación Pearson.

Heras Sevilla, D., Cepa Serrano, A., & Lara Ortega, F. (2016). Competencias emocionales y desarrollo emocional. *Infad-Revista de Psicología*, 1(0214–9877).

<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851776008.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). Metodología de la investigación (6th ed.). McGraw-Hill.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2015). Educación, procesos pedagogicos y equidad: cuatro informes de investigación. In *Riskesdas 2018* (Vol. 3).

Lacunza, A. B., & de González, N. C. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en humanidades*, 12(23), 159-182.

Lee, H., Parsons, D., Kwon, G., Kim, J., Petrova, K., Jeong, E. y Ryu, H. (2016) Comienza la cooperación: fomentar las habilidades de pensamiento crítico a través de la reciprocidad cooperativa mediante un teléfono móvil Juego de aprendizaje. *Informática y Educación*, 97, 97-115.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.03.006>

Leontiev, Aleksei N. (1972). "El problema de la actividad en la psicología". En Wertsch, JV (Ed.), *El concepto de actividad en la psicología soviética*, White Plains: Sharpe, 1981, 37-71.

Ley 2180 Parques infantiles, 5 (2021).

Luria, Alexander R. (1979), *Conciencia y lenguaje*, Madrid: Visor, 1984, 2ª ed.

Maros, H., & Juniar, S. (2016). Estudio social de interacción en parques infantiles. 1–23.

McGrawHill. (s.f.) El juego en el desarrollo infantil. Disponible en:

<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

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

Meyer, EK (2013). Mantener la belleza: el rendimiento de la apariencia. *Diario del paisaje*, 32 (1), 103-118.

Ministerio de trabajo. (2023). <https://www.mintrabajo.gov.co/cajas-de-compensación>

Møller, G. P. (2023). Climb Copenhagen's architecture.

<https://www.spottedbylocals.com/copenhagen/tarnlegepladsen/?cn-reloaded=1>

Monstrum. (2023). Monstrum. <https://www.monstrum.dk/en>

Pecci, M. C., Horrero, T., López, M., & Mozos, A. (2010). Unidad 2: El juego en el desarrollo infantil. *El Juego En El Desarrollo Infantil*, 29–50.

<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

Pelekais, C., Finol, M., Neuman, N., Carrasquero, E., García, J., y Leal, M. (2012). El ABC de la Investigación. Un encuentro con la ciencia. Editorial Astro Data.

Pequeño y fuerte. (2023). Parques Infantiles. Disponible en:

<https://pequenoyfuerte.es/parques-infantiles-zonas-de-juego-y-beneficios/>

Piaget, J. (1974) El futuro de la psicología del desarrollo infantil. Revista de Juventud y Adolescencia, 3, 87-93. <https://doi.org/10.1007/BF02215168>.

Piaget, J. (2010) Parte I: Desarrollo cognitivo en niños: desarrollo y aprendizaje de Piaget.

Revista de Investigación en Enseñanza de las Ciencias, 2, 176-186.

<https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>

Piek, JP, Barrett, NC, Smith, LM y Rigoli, D. (2012). Coordinación motora y conducta socioemocional en niños en edad preescolar. Medicina del desarrollo y neurología infantil, 54(10), 911-916.

Porter, ME (2008). Estrategia competitiva: Técnicas para el análisis de los sectores industriales y de la competencia. Ediciones Pirámide.

Stodden, DF, Goodway, JD, Langendorfer, SJ, Roberton, MA, Rudisill, ME, García, C. y García, LE (2008). Una perspectiva de desarrollo sobre el papel de la competencia de habilidades motoras en la actividad física: una relación emergente. Búsqueda, 60(2), 290-306.

Vygotsky, Lev (1978). Pensamiento y lenguaje. Barcelona: Paidós, 1995.

Anexo. Instrumento aplicado

Anexo 1. Preguntas hechas en la encuesta

Encuesta Asistentes parque Colsubsidio
Nombre:
SEXO
Cantidad de integrantes de su núcleo Familiar y edades
1. Con que frecuencia y que días trae a sus hijos a los parques de Colsubsidio?
2. Describa tres actividades que lo motivarían a venir más seguido a nuestros parques:
3. Piensa usted que es bueno fusionar tecnología con actividades de recreación realizadas en los parques al aire libre?
4. Describa los motivos por los cuales usted lleva a sus hijos a los parques de Colsubsidio:
5. Que alternativas ha buscado para reducir el tiempo de sus hijos frente a la tecnología?
6. Seleccione que actividades le interesarían para el desarrollo de sus hijos?
7. Que tan satisfechos ve a sus hijos después de visitar los parques de Colsubsidio?
8. Conoce usted cuanto tiempo invierte y que páginas web visita su hijo, cuando usa herramientas tecnológicas?
9. Como padres usted que considera que podría ser llamativo para usted y su familia hablando de entreten

Fuente: Autoría propia