



Rincón de sueños: Una ludoteca para los niños y jóvenes trabajadores de la “Central de Abastos”, DF.

Echigo-Tsumari Art Triennial, Niigata, Japón, 2000.

De **Josep-Maria Martín** con Jorge Vázquez, Sara Álvarez + Vanesa Bohórquez, Martha Patricia Ortiz, Ylenia Escogido, Olinda Larralde, Marichuy Torres, Manolo Arreola, Wilson Osorio, Silvia Gruner, Magdalena Carranza, Cuca Valero, Miguel Legaria, Olinda Ortiz, Juan Carlos Reyes, Tirzo Madariaga, Marcos Martínez, Eleazar Miranda, Francisco Javier Miranda, Marco Antonio Miranda, Antonio Merino, Jorge García, Alejandro Andrade, Humberto Macedo, Avelino Hernández, Guadalupe Martínez, Héctor Torres, Adrián Lima, Cristóbal Morales, Agustín Hernández, Carlos Flores, Federico San Agustín, Pedro Martínez, Pablo Esperón, Miguel Hernández, Cesahi Baldomero, Jaime García, Yonari Aguilar, Alonso Victoria.

Comisariado por: **Martí Perán**



ANTECEDENTES

En el Mercado Central de Abastos de la Ciudad de México existe un albergue, debajo de un puente, donde acogen a más de 100 niños de la calle de entre 2 y 18 años. Estos niños son trabajadores del mercado central.

El albergue se construyó utilizando un puente del mercado como techo y cerró la superficie con muros de cartón.

Este albergue ha ido mejorando progresivamente sus condiciones de habitabilidad.

Los niños trabajan desde las 4 de la mañana hasta las 12 del mediodía, el resto del tiempo, es tiempo de riesgo, con una alta probabilidad de caer en el consumo de drogas, la prostitución, la delincuencia, etc.

FUNDAMENTO DE LA PROPUESTA

Favorecer la creación de un espacio que permita generar experiencias de aprendizaje y formación, en donde los niños trabajadores puedan jugar y soñar, ocupando su tiempo con experiencias constructivas.

Fomentar **el juego como una herramienta de aprendizaje y formación.**

PROPUESTA

- Abrir un proceso negociado entre la dirección del albergue y los niños, con la intención de construir una ludoteca.
- Favorecer la creación de un espacio que permita generar experiencias de aprendizaje y formación, en donde los niños trabajadores puedan jugar y soñar, ocupando su tiempo con experiencias constructivas.
- Fomentar el juego como una herramienta de aprendizaje y formación.

- Incorporar en el proceso a profesionales de otras disciplinas para la conceptualización y construcción de la ludoteca: arquitectos, coreógrafos, dinamizadores culturales, terapeutas, trabajadores sociales, realizadores de video, fotógrafos y otros colaboradores, donde cada uno de ellos hará su trabajo habitual pero con una intención didáctica y a la medida del proyecto.
- Encargar a los profesionales implicados en el proyecto **Un rincón de Sueños**, un anteproyecto del espacio de ludoteca.

PROCESO

- Diseñar y construir un espacio de ludoteca debajo del puente existente en el interior del mercado, en donde funcionaba el Albergue para los Niños Trabajadores del Mercado Central de Abastos.
- Ordenar parte de los otros espacios de servicios que ofrecía el albergue: cocina, biblioteca, sala de estar, etc.
- Hacer coincidir con la construcción del espacio, las primeras actividades de la ludoteca.
- Hacer visible para los niños que hay obreros que estarán trabajando para ellos.
- Encargar a cada uno de los especialistas, propuestas de proyectos lúdicos con una intención pedagógica, por ejemplo: una coreografía que proponga un trabajo de coordinación colectiva para cohesionar a los niños del grupo.

- Realizar un vídeo de la coreografía para mostrarlo en el museo Laboratorio de Arte Alameda, de México DF, como muestra de la experiencia.

IMPACTO

La ludoteca sigue funcionando y los niños tuvieron una experiencia real y constructiva, que dio por resultado el aumento de su autoestima.

Los profesionales siguen implicados en el proyecto, proponiendo nuevas intervenciones y actividades para la ludoteca.

La construcción de este nuevo espacio hizo realidad la petición de los niños de tener “Un lugar donde poder soñar, llorar y reír”.

El video y su posterior presentación en el Laboratorio de Arte Alameda, en México DF y en otras ciudades del mundo, permitió divulgar la experiencia.