



Scan to know paper details and
author's profile

Mobile Applications as an Urban Digital Platform for Park Management and Ownership, Floresta App

Dra. Ericka Martha Guerra Santander, Dr. Edgar García Anco

& MSc. Katherine Ancco Encinas

Universidad Nacional de San Agustín

ABSTRACT

The administration of urban parks is one of the main topics in the development of cities to improve the quality of life of citizens. The study constructs an interactive network of parks for their efficient administration and to provide an urban social platform that improves urban dynamics through the cultural activation of public parks, giving parks a pedagogical role that allows the citizen a quick and safe vision of the socio-cultural activities that take place, as an alternative to the problem of appropriation in the public spaces of the city.

Keywords: mobile app; urban platform; parks; public space; floresta.

Classification: FOR CODE: 120599

Language: English



London
Journals Press

LJP Copyright ID: 573333

Print ISSN: 2515-5784

Online ISSN: 2515-5792

London Journal of Research in Humanities and Social Sciences

Volume 21 | Issue 3 | Compilation 1.0



© 2021 Dra. Ericka Martha Guerra Santander, Dr. Edgar García Anco & MSc. Katherine Ancco Encinas. This is a research/review paper, distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 Unported License <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>, permitting all noncommercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Mobile Applications as an Urban Digital Platform for Park Management and Ownership, Floresta App

Aplicaciones Móviles como Plataforma Digital Urbana de Administración y Apropiación de Parques, App Floresta

Dra. Ericka Martha Guerra Santander^a, Dr. Edgar García Anco^a
& MSc. Katherine Ancco Encinas^b

RESUMEN

La administración de parques urbanos es uno de los principales tópicos en el desarrollo de las ciudades para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos, El estudio construye una red interactiva de parques para su administración eficiente y, proporcionar una plataforma social urbana que mejore las dinámicas urbanas a través de la activación cultural de los parques públicos, otorgando a los parques un rol pedagógico que permita al ciudadano una visión rápida y segura de las actividades socioculturales que se llevan a cabo, como una alternativa al problema de apropiación en los espacios públicos de la ciudad.

Floresta como plataforma digital urbana, interconecta una red de parques urbanos de Arequipa, como una ventana abierta a la vida urbana los usuarios pueden acceder a la red e informarse desde su móvil sobre lo que acontece en los parques, permite reservar áreas específicas, inscribirse e informarse de actividades socioculturales, facilitando acceso socioeducativo, para fortalecer la apropiación y aprovechamiento de los servicios urbanos socioculturales que ofrecen los parques, facilitando la gobernanza digital del espacio público y contribuye a la sostenibilidad urbana, brindando una alternativa de administración eficiente, incrementando en un 65% el uso actual.

De esta manera, Floresta fortalece la apropiación y aprovechamiento de los servicios urbanos socioculturales que ofrece cada parque público; además, facilita la gobernanza digital del espacio público y contribuye a la

sostenibilidad urbana, brindando una alternativa de administración eficiente del espacio público.

Palabras clave: aplicación móvil; plataforma urbana; parques; espacio público; floresta.

Author a o p: Dra. Ericka Martha Guerra Santander, Dr. Edgar García Anco, MSc. Katherine Ancco Encinas. Universidad Nacional de San Agustín.

Enviar correspondencia a:

e-mail: eguerras@unsa.edu.pe.

e-mail: egarciaan@unsa.edu.pe

e-mail: kancco@unsa.edu.pe

ABSTRACT

The administration of urban parks is one of the main topics in the development of cities to improve the quality of life of citizens. The study constructs an interactive network of parks for their efficient administration and to provide an urban social platform that improves urban dynamics through the cultural activation of public parks, giving parks a pedagogical role that allows the citizen a quick and safe vision of the socio-cultural activities that take place, as an alternative to the problem of appropriation in the public spaces of the city.

Floresta as an urban digital platform, interconnects a network of urban parks in Arequipa, as an open window to urban life, users can access the network and get information from their mobile phone about what is happening in the parks, allows to reserve specific areas,

register and get information about socio-cultural activities, providing socio-educational access, to strengthen the appropriation and use of socio-cultural urban services offered by the parks, facilitating the digital governance of public space and contributes to urban sustainability, providing an alternative of efficient management, increasing by 65% the current use.

In this way, Floresta strengthens the appropriation and use of the socio-cultural urban services offered by each public park; it also facilitates the digital governance of public space and contributes to urban sustainability, providing an alternative for the efficient management of public space.

Keywords: mobile app; urban platform; parks; public space; floresta.

I. INTRODUCCIÓN

Interconectividad

Actualmente, la globalización está en una nueva fase de flujos de datos e información [1] que, cada vez están más interrelacionados, casi toda la información está en la nube y los modelos empresariales son interdependientes.

La interconexión es clave para el desarrollo en las ciudades, los convenios interinstitucionales, colaboraciones empresariales y la articulación del estado se ha vuelto una necesidad imperante.

Para incrementar la eficiencia de la ciudad, cada función urbana y elemento de la ciudad debe estar interconectado en una red o un sistema urbano.

Ciudades como Arequipa, aún están en la etapa de integrar sus elementos urbanos en redes y/o sistemas, siendo necesario que estas redes funcionales se interconecten unas con otras, puntualmente en el caso de la redes de espacios públicos, los subsistemas de parques y áreas verdes, deben conectarse con redes socio-culturales que, entre otras como la red educativa, potenciarían el valor del suelo urbano, haciendo que los parques sean aún más atractivos por el rol pedagógico otorgado, renovando a la ciudad desde los valores de una sociedad del conocimiento.

Conectarse, es lo nuevo de la cotidianidad, trasladando múltiples posibilidades y recursos globales al día a día, convirtiéndose en un factor estructurante de la sociedad actual.

Como resultado de esta transformación tecnológica, cada grupo social desafía los modelos de dominación, ya no sólo de la sociedad capitalista convencional, sino de la sociedad red, con la construcción de sus identidades autónomas [2].

En este sentido, la interconectividad también evidencia la crisis ambiental, social y sanitaria, enfatizando la desigualdad, el cambio climático y las deficiencias en los sistemas de salud pública.

El acceso a la interconectividad enfatiza la desigualdad social, siendo una condición necesaria, pero insuficiente para que se produzca el conocimiento entre sociedades, que por heterogéneas y diversas, se desenvuelven en una ecología urbana distinta y particular [2].

La información globalizada evidencia problemas comunes de contaminación, deficiencia de áreas verdes, entre otros problemas, que en suma aceleran el cambio climático. Frente a ello, el compromiso internacional para hacerle frente a este tipo de problemas, son prioritarios los espacios verdes, como recursos indispensable para lograr una salud sostenible en las zonas urbanas.

En cuanto a salud pública, la interconectividad ha jugado un doble rol en la actual crisis sanitaria causada por el COVID-19, por una parte la facilidad de desplazamiento ha contribuido a la rápida proliferación del virus, pero por otra parte, la información y avances médicos fueron globales, también, fue fundamental para continuar con actividades cotidianas como las comunicaciones y el trabajo, manteniendo el distanciamiento físico.

En este sentido, es evidente que la interconectividad está más presente que nunca antes, como una herramienta que potencia la funcionalidad y el desarrollo de las ciudades.

Parques:

Los parques y áreas verdes, además de los beneficios evidentes de la mitigación del cambio climático y la reducción de la contaminación atmosférica, contribuyen a la reducción de enfermedades no transmisibles u otros padecimientos como el estrés y reducen la exposición a la inactividad física [3], que causa 3,2 millones de muertes al año [4].

Realizar actividades físicas, deporte u otros en áreas verdes, regula la eficiencia respiratoria, mejorando la oxigenación de las células del organismo, mientras se respeta el distanciamiento físico no representa ningún peligro, siendo herramientas valiosas para ayudar a mantener la calma y proteger su salud durante las cuarentenas [5].

Los parques constituyen lugares donde se desarrolla una parte fundamental de las relaciones sociales, como son los flujos, intercambios y expresiones comunitarias necesarias para construir las relaciones sociales entre los habitantes y la comunidad, son áreas muy importantes para el equilibrio y desarrollo humano y contribuyen a mejorar la calidad de vida de los asentamientos [6].

Actualmente la calidad de vida se analiza bajo una óptica de sustentabilidad integral [7]; por ello, la red de parques requiere valorar indicadores sociales, económicos y ambientales.

Por otra parte, la relación entre espacio público y la construcción de un sentido de comunidad se define como el sentido de pertenencia, compañerismo, el “nosotros” [8].

Los parques constituyen un eje importante en las relaciones sociales de una comunidad, fortaleciendo un sentimiento de apropiación y su identidad sociocultural [9].

Así mismo, el análisis de algunos sistemas de áreas verdes y parques públicos de Curitiba (Brasil), Ciudad de México (México), Madrid (España), Nueva York (Estados Unidos de América) y Santiago (Chile) evidencia problemas comunes como el déficit de superficie verde, la inseguridad y los riesgos de exclusión social [10].

II. JUSTIFICACIÓN

Floresta es una plataforma digital urbana integrada por una aplicación móvil, una página web y un sistema de administración de parques que, permite construir una red digital como una alternativa para el uso eficiente de los parques, en respuesta a la problemática de los parques urbanos en la ciudad de Arequipa.

Floresta permite una administración más eficiente de los espacios y servicios que puede brindar el parque. La idea es cambiar la manera de gestionar y administrar los parques existentes en la ciudad de Arequipa, de forma que se conviertan en lugares que favorezcan las dinámicas urbanas a través de la activación cultural promoviendo una transformación sociocultural y educativa, y no continúen como parques sin vida.

Por tanto, las inversiones en parques, áreas verdes y cursos de agua son un modo eficaz y económico de promover la salud y mitigar el cambio climático [3].

Floresta es un prototipo que permite construir y afianzar la identidad de los parques urbanos, promoviendo la diversidad cultural, mediante mejoras en la gestión de actividades e insertando un motor de vida a los espacios.

Los parques urbanos en la ciudad de Arequipa, normalmente son muy bonitos estéticamente, pero han perdido funcionalidad, volviéndose insostenibles, siendo que, al no cumplir una función social de congregación a los ciudadanos para el ocio y recreación, genera problemas urbanos de percepción de inseguridad urbana y enajenación, por ello es menester promover el uso de estos espacios para generar pertenencia y por ende identidad.

En la ciudad de Arequipa, como en otras ciudades latinoamericanas, la percepción de inseguridad ha ido en crecimiento en los últimos años, por lo que el ciudadano para sentirse más seguro a recurrido a acciones como enrejar los parques, por consiguiente la mayoría de los parques e inclusive algunas plazas se encuentren enrejadas e inaccesibles, perdiendo el sentido de espacio público, su uso es muy limitado o casi nulo, por lo

que los parques en su gran mayoría se han convertido en un espacio muerto, sin actividad alguna y que ha perdido su razón de ser.

III. CONTEXTO

Evidentemente los problemas en la ciudad de Arequipa son muchos, pero todos parten desde un mismo principio, deficiencias en la gestión del espacio público. Los parques urbanos en la ciudad de Arequipa, normalmente son muy bonitos estéticamente, pero han perdido la función real que debe tener un parque. Que es congrega a los ciudadanos, insertar en ellos el sentimiento de pertenencia y por ende de identidad.

Esta realidad en la ciudad de Arequipa, se da por la percepción de inseguridad que ha ido en crecimiento en los últimos años, el ciudadano para sentirse más seguro a recurrido a acciones como enrejar los parques y cerrar el acceso al público, por consiguiente 90 % de los parques e inclusive algunas plazas se encuentren enrejadas y su uso es muy bajo o casi nulo, por lo que los parques en su gran mayoría se han convertido en un espacio muerto, sin actividad alguna y que ha perdido su razón de ser.

El proyecto “Espacios públicos para la transformación socioeducativa”, hizo todo un estudio que permita cambiar esta problemática, mediante la creación de una red de parques urbanos, que incluya la transformación social necesaria para cambiar la percepción del ciudadano y hacer renacer el sentimiento de apropiación del espacio público.

En teoría al cambiar la percepción de inseguridad del espacio público y si el poblador se apropia del mismo, expulsa a las personas que justamente dan esta sensación de inseguridad e invita a los jóvenes a realizar actividades socio educativas que le en vida al espacio público.

IV. OBJETIVOS

Con el objetivo de “*mejorar las dinámicas urbanas a través de la activación cultural de los parques públicos*”, se plantea el desarrollo de una aplicación móvil que:

Posibilite la interconexión de la red de parques de la ciudad de Arequipa, promoviendo un uso eficiente del suelo urbano.

Proporcione una plataforma social urbana que dinamice y fomente diversidad intercultural y recreativa en los parques, permitiendo al ciudadano una visión rápida y segura de las actividades que se realizan en los parques.

Facilite el acceso y conectividad del usuario a las actividades ofertadas por cada parque de su elección, revitalizando el espacio público.

Permita a los vecinos, participar de actividades sociales, culturales y recreativas, que fortalezcan el sentimiento de apropiación e identidad sociocultural.

Floresta se desarrolla dentro de los parámetros del proyecto de “Espacios públicos para la transformación socioeducativa” del grupo de investigación Aqparq de la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú. En tal sentido, Floresta es una plataforma digital urbana de libre acceso que permite conectar al usuario con actividades socioculturales de su interés en espacios públicos de la ciudad.

V. METODOLOGÍA

El desarrollo de Floresta, tiene tres componentes, el primero es la aplicación móvil, el segundo es la página web y el tercer componente es el sistema de administración de parques. En conjunto, constituyen una plataforma digital urbana como alternativa de solución a la problemática de los parques urbanos en la ciudad de Arequipa.

La idea no es construir más parques, la idea es cambiar la manera de gestionar y administrar los parques existentes en la ciudad de Arequipa, de forma que se conviertan, en lugares que permitan la transformación social y educativa de los pobladores, y no continúen como parques sin vida.

En una primera etapa, se desarrolla el prototipo que, permita construir y afianzar la red de parques urbanos, mejorando la gestión e insertando un catalizador a los mismos.

En una segunda etapa, se analiza la interconectividad existente con la red cultural y red educativa, para fortalecer los vínculos y crear nuevos valores atractivos en los parques.

En una tercera etapa, el funcionamiento de la red brindará una base de datos que mediante la retroalimentación de la plataforma permita mejorar continuamente la eficiencia de los servicios y la creación de nuevos servicios.

VI. RESULTADOS

En la primera etapa, se realizó una identificación de los parques urbanos que integrarían la red en la ciudad de Arequipa, evidenciando que en su mayoría se encuentran cerrados, el mantenimiento es insuficiente y han perdido la función real que debe tener un parque público, que es el libre acceso al mismo, congregando a los ciudadanos para realizar actividades sociales y recreativas, posibilitando formar en ellos el sentimiento de pertenencia y por ende de identidad.



Ilustración 1: Niña ingresando por encima de la reja al parque barrial en Arequipa. Ancco, K.

Se ha realizado el mapeo de los parques urbanos, identificando las áreas que lo componen, es estado de los servicios, las actividades que ofrece, el tipo y cantidad de especies de flora y fauna

existentes, el número de visitantes por día de la semana, identificando su edad, procedencia e intereses, así como la relación con las actividades de su contexto.



Ilustración 2: Panel de resumen plaza de Characato. Contribución Alumnos Sig1-2019. Huancachoque, Araujo, Ttacca, Uscamayta

Con esta base de datos se ha realizado el primer prototipo del sistema de administración de parques, encontrando que los parques más visitados poseen diversidad de actividades atractivas para la población, la mayoría sólo ofrece canchas deportivas como su principal atractivo, atendiendo sólo a un segmento poblacional.

En consecuencia, en el diseño de la aplicación móvil y la página web, se enfatizarán las actividades y áreas del parque para iniciar la activación de los parques promoviendo su uso.

En la segunda etapa, se realizó una prueba piloto de la plataforma, realizando encuestas en las que se obtuvo:

1. El 100% manifestó que visitar un parque con áreas verdes ayuda a su salud de alguna forma, el 88.3% enfatizó que el contacto con la naturaleza ayuda a la salud mental y emocional, seguido del 45.8% que resaltó la importancia de respirar aire fresco y el 34.2% mencionó la importancia de estos espacios para realizar ejercicio y otras actividades físicas.

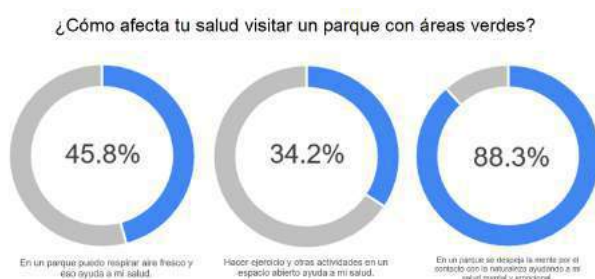


Ilustración 3: Estadísticas de la percepción de cómo afecta a la salud el visitar un parque.

2. Se realizó una muestra sobre el estado actual de la administración de los parques registrando la satisfacción de los usuarios,

evidenciando que sólo el 15.4% se encuentra satisfecho con la administración actual de los parques.

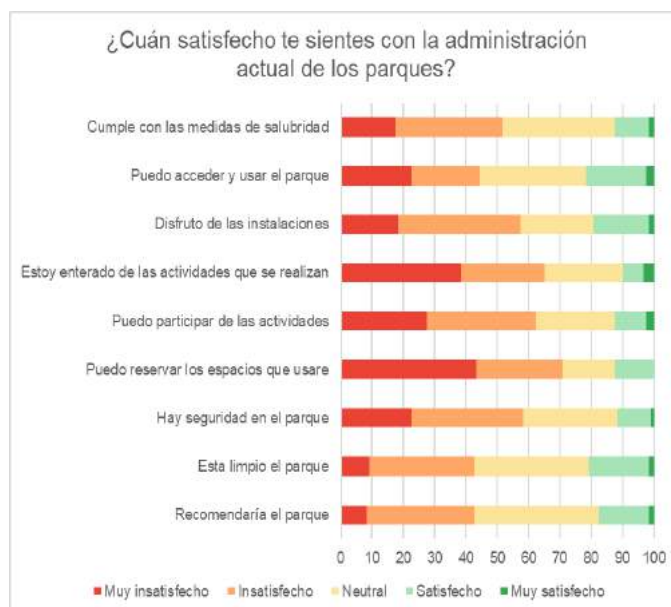


Ilustración 4: Estadísticas de satisfacción con la administración de los parques en Arequipa.

3. Se evaluó también el aspecto estético, facilidad de uso y la experiencia del usuario de la aplicación móvil y la página web, obteniendo

que a más del 80% les agrada tanto la aplicación móvil como la página web.

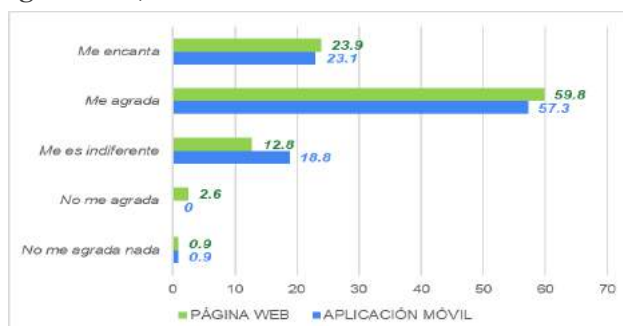


Ilustración 5: Estadísticas de la percepción del aspecto de aplicación móvil y la página web.

4. Por otra parte se les ha pedido a los participantes evaluar la aplicación en el supuesto caso que se establezca la plataforma para todos los parques de Arequipa, obteniendo que:

El 87.5% indica que con la plataforma funcionando la administración actual de los parques mejoraría de mucho a demasiado.

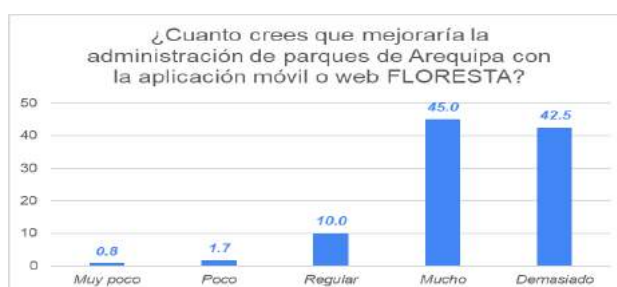


Ilustración 6: Estadísticas de la percepción de mejoría de la administración de los parques.

Los datos de visitas de los parques se compararon con los datos de la primera etapa obteniendo un incremento promedio del 65%.

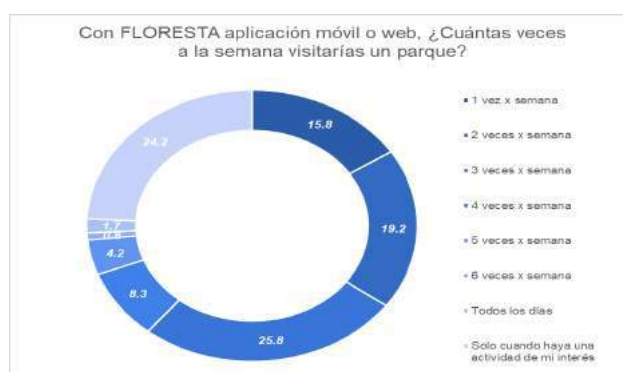


Ilustración 7: Estadísticas de la percepción de incremento de visitas a los parques.

El tiempo de estadía se comparó con los datos de la primera etapa obteniendo un incremento promedio del 18%.

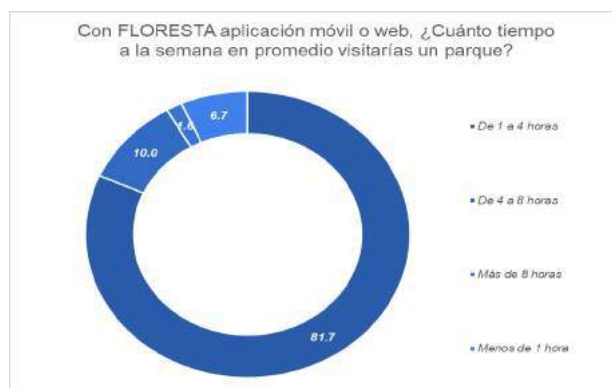


Ilustración 8: Estadísticas del incremento del tiempo de estadía en los parques.

5. También se han evaluado los aspectos más relevantes de la plataforma, obteniendo en promedio que para el 58.3% es relevante y para el 36.2% es muy relevante, según la información del parque, sus actividades y eventos, la opción de reserva, confirmación y notificaciones, seguridad de los datos y recomendaciones de otros usuarios.

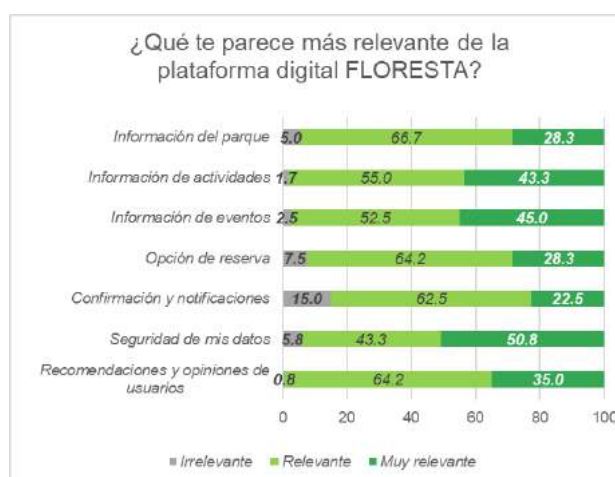


Ilustración 9: Estadísticas de la percepción de relevancia de la plataforma.

6. Finalmente, se les ha pedido a los participantes que indiquen si recomendarían el uso de la plataforma a familiares y amigos, obteniendo que el 91.7% sí lo haría.



Ilustración 10: Estadísticas de las posibilidades de recomendación de la plataforma.

En consecuencia, el diseño de la app, se dio en base a los resultados mencionados y al análisis de las necesidades de interconexión de una red de parques urbanos en la ciudad.

Arequipa cuenta con parques urbanos en todos los niveles desde distritales, barriales, metropolitanos, pero todos tienen el mismo problema de la mala gestión, el parque es visitado solo como un bello lugar para pasear o descansar, sin aprovechar todo el potencial del espacio y posibles actividades, reduciendo el tiempo de permanencia en el mismo. A continuación se muestra la interfaz con algunas imágenes de la propuesta de la plataforma, los modos de acceso a la plataforma y

la interfaz de acceso público, tanto de la aplicación móvil como de la página web.

Interfaz de la aplicación móvil

Se puede instalar en cualquier dispositivo móvil de forma gratuita, tiene dos niveles de acceso, el usuario y el administrador; para el usuario la interfaz se diseñó con el principio de operabilidad para que su uso sea sencillo, el aspecto se diseñó para que sea de fácil comprensión y amigable con el usuario.

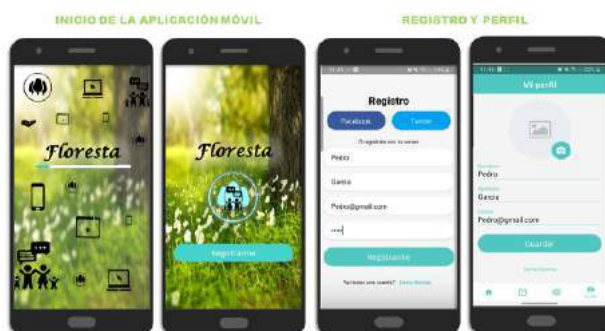


Ilustración 11: Interfaz del usuario al iniciar la aplicación móvil.

La app se conecta a través de las cuentas en redes sociales, o puede generar un registro nuevo para acceder a la página principal, permite conocer la

historia del parque, sus actividades y las áreas que se pueden reservar.



Ilustración 12: Interfaz del usuario al usar la aplicación móvil.

En las opciones, se puede reservar el espacio para una actividad en grupo por ejemplo un partido de fútbol o inscribirse en actividades programadas, por ejemplo clase de yoga al aire libre.

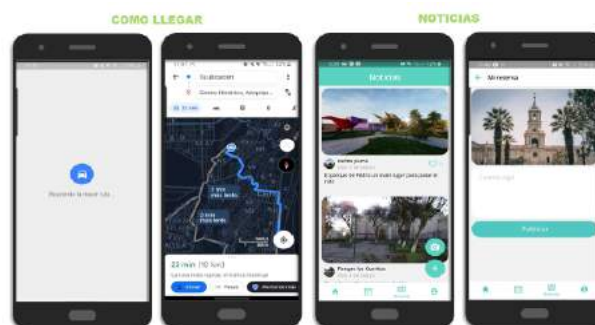


Ilustración 13: Interfaz del usuario al usar los servicios complementarios de la aplicación móvil

Existe la opción de búsqueda del parque y como llegar usando el servicio de Google mapas, también tiene una sección de noticias y comentarios que puedan hacerlos usuarios para ayudar a mejorar los servicios que ofrece el parque.

La interfaz de la página web

Tiene varios niveles de acceso, en modo administrador general, administrador de parque y usuario.

Administrador

El primero es para el que administrador de todo el sistema con acceso restringido y desde donde

puede gestionar, editar el acceso de los administradores de los parques y resolver problemas que puedan surgir. Tomando en cuenta que, los administradores de los parques son personal especializado en parques mas no en sistemas.

El segundo acceso igual que en la app estará dedicado al administrador de parques, permite aceptar reservas de espacio, ofrecer servicios como por ejemplo clases de teatro, seleccionar horarios, insertar publicidad de eventos que se lleven a cabo en el parque, entre otros.



Ilustración 14: Interfaz del administrador de los parques.

Usuario

En la página web el usuario también podrá encontrar toda la información que encontró en la aplicación móvil.



Ilustración 15: Interfaz del usuario al iniciar la página web.

En la página de inicio, el usuario tiene la opción de elegir entre acceder a la red de parques, ver el listado de actividades y/o eventos que se estén ofertando en los parques, con acceso a información completa de la misma manera que en la aplicación móvil, para realizar alguna reservación o inscripción a los servicios que ofrece

cada parque deben descargar la aplicación y registrarse, esto permite un control de seguridad para retroalimentar la plataforma y facilita la difusión de información relevante según la ubicación del usuario mediante datos GPS de los dispositivos móviles.



Ilustración 16: Interfaz del usuario al navegar por la página web.

Al ingresar en la opción de parques, el usuario visualiza un mapa de la red de parques, desde donde puede seleccionar un parque de su elección o puede realizar una búsqueda por el nombre del

parque, también puede filtrar su búsqueda en función a las características que elija, como por ejemplo, parques con área de juegos para niños, entre otros filtros.



Ilustración 17: Interfaz del usuario al informarse sobre cada parque.



Ilustración 18: Interfaz del usuario al informarse sobre las actividades que se realizan en los parques.

VII. CONCLUSIONES

Los parques urbanos de la ciudad de Arequipa tienen un potencial no aprovechado, en su mayoría, son percibidos sólo como un bello lugar para observar, perdiendo el sentido de espacio público donde se pueden congregarse las personas y realizar actividades recreativas satisfaciendo sus necesidades, una administración deficiente reduce las posibilidades de permanecer en los parques, generando desinterés y desapropiación.

La plataforma digital urbana Floresta, constituye una herramienta eficiente que permite mejorar las dinámicas urbanas a través de la activación cultural de los parques públicos, además de facilitar su gestión y administración.

Ayuda a los usuarios, a conocer sobre los parques de la ciudad, informarse sobre cómo llegar y cómo acceder a los servicios que se ofrecen; también, ayuda a los administradores de parques a crear estos servicios dando valor al parque, administrar eficientemente horarios, actividades, eventos y gestionar el espacio público.

De esta manera, fortalece la apropiación y aprovechamiento de los servicios urbanos que ofrece cada parque público; además, facilita la gobernanza digital del espacio público y

contribuye a la sostenibilidad urbana, brindando una alternativa de administración eficiente del espacio público.

Información adicional

La creación de esta plataforma se detalla en dos videos explicativos del funcionamiento de la aplicación y la página web.

- <https://youtu.be/cj2vxO-oQSA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=udPV5CxoSXI>

Agradecimientos

Se agradece a los alumnos del curso Sistemas de Información Geográfica 1-2019 de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Nacional de San Agustín

Mil gracias a UNSA - INVESTIGA por la confianza depositada.

BIBLIOGRAFÍA

1. C. Camacho Martínez, «La era de la interconectividad digital,» 03 08 2017. [En línea]. Available: <https://startxconsulting.com/articulos/la-la-interconectividad-digital/>. [Último acceso: 15 12 2020].
2. D. Ramos Grijalva, «La interconectividad frente a la sociedad del conocimiento como factor estructurante de la sociedad actual y

sus diferencias individuales,» RAZÓN Y PALABRA, vol. 22, nº 2 _ 101, pp. 302 - 312, 2018.

3. N. Röbbel, «Los espacios verdes: un recurso indispensable para lograr una salud sostenible en las zonas urbanas,» Crónica ONU, 2016.
4. Organización Mundial de la Salud, «Global Health Risks: Mortality and Burden of Disease Attributable to Selected Major Risks,» Ginebra, 2009.
5. J. Weber, «Coronavirus: ¿Es el deporte al aire libre sano o un riesgo?,» Made for minds, p. <https://p.dw.com/p/3aGx9>, 31 03 2020.
6. M. J. Roibon, ESPACIO PUBLICO Y VACIOS URBANOS: OPTIMIZAR LUGARES SUBUTILIZADOS. El caso de una pequeña localidad del nordeste argentino., Deutschland /Alemania: Editorial Académica Española, 2012.
7. G. Foladori, Avances y límites de la sustentabilidad social. Economía, Sociedad., 2002.
8. Colacios, R. & Mendoza Arroyo, C., «USO E INTERACCIÓN SOCIAL EN EL ESPACIO PUBLICO: El caso del polígono de vivienda Sant Cosme,» Urbano, 20 (36),, pp. 66-77, 2017.
9. K. Ancco-Encinas y M. Corrales-Mollo, «Patrones de identidad socio cultural que revaloran los espacios públicos en el Distrito de Cerro Colorado: Proyecto Urbano Arquitectónico de un Parque Biblioteca Pública Municipal,» UNSA, Arequipa, 2018.
10. R. Flores-Xolocotzi y M. González-Guillén, «GREEN AREAS AND PUBLIC PARK PLANNING,» Revista mexicana de ciencias forestales, vol. 1, nº 1, pp. 17-24, 2010.
11. Ministerio del interior, Los peatones, Madrid, 2014.
12. S. Hessel, Hacia nuevas solidaridades. Diez diálogos sobre cooperación al desarrollo, París: Catarata, 2011.