



Proyecto desarrollado por el
Centro de Desarrollo Urbano Sustentable (CDEUS),
financiado por ANID/FONDAP/15110020.

Tiempo estimado
de juego:
90 minutos.



2 a 4 jugadores



**¡Imaginemos
juntos una
ciudad más
sustentable!!**

Crea XXI



CIUDADES PARA ESTE SIGLO



ÁREA DE PEGADO



PRIMERO DEBES ARMAR EL JUEGO

Recortar y plegar las piezas para guardar en el sobre contenedor



Unir los 4 barrios del tablero manteniendo el siguiente orden:



Juntar las cartas del mazo (cartas cuadradas), barajar y ubicar al lado del tablero, mirando hacia abajo.



¿CÓMO COMENZAMOS A JUGAR?

- Primero, deben abrir el tablero de juego, el que se compone de cuatro (4) barrios.
- Barajar todas las cartas cuadradas que componen el mazo: **Cartas de construcción**, **Cartas de solución**, **Cartas NIMBYS**, **Cartas de habilidades y Cartas de destino**.
- Repartir tres (3) cartas del mazo y tres (3) comodines por participantes.
- El grupo debe escoger tres (3) tarjetas de desafío. Estas tarjetas indican los elementos necesarios para lograr la misión del juego.
- Los/las participantes deben ubicar sus piezas en cualquier recuadro de vivienda del tablero, desde donde comenzarán la partida del juego. Para escoger quién comienza a jugar se debe lanzar el dado, el número mayor comenzará y seguirán en dirección a su derecha.

¿Qué puedo hacer en mi turno?

- Primero lanza el dado. Este te indicará los recuadros que debes avanzar, en forma vertical u horizontal. No se puede avanzar en forma diagonal.



- Luego de mover tu pieza, de acuerdo a lo que indica el dado, puedes construir en forma de cruz y en el lugar donde se encuentra ubicada tu pieza.
- Para construir, debes ubicar las **"Cartas de construcción"** en el tablero, teniendo en consideración la escala de la carta y la escala marcada en los recuadros del tablero; esta debe coincidir, de lo contrario, no puedes construir, deberás buscar un lugar donde tu carta y el recuadro del tablero tengan la misma escala.
- Para ir descartando tu mano, la única manera es ir construyendo.

- Puedes construir con **"Cartas de construcción"** y con **"Cartas de solución"**, dependiendo de las posibilidades que te entrega el tablero y la tarjeta de desafío. Es decir, si corresponde al espacio de las **Cartas de solución** y a la escala de las **Cartas de construcción**.
 - Si tienes en la mano una carta de habilidad o destino, la puedes utilizar cuando quieras, dependiendo de la estrategia que tengas con tu equipo.
 - Puedes construir y utilizar las cartas de destino en un mismo turno.
 - Puedes decidir intercambiar una de las cartas que tienes en tu mano con el resto de los/as participantes, utilizando el comodín. Puedes utilizar solo uno (1) por turno.
- Tu turno finaliza sacando del mazo las cartas necesarias para completar las tres en la mano.

¡Ten presente que!

- Se puede transitar más rápido utilizando los recuadros de ciclovías y paraderos cercanos a la ubicación del/la jugador/a. El recuadro de ciclovía o paradero de buses te transporta a otro recuadro de ciclovía o paradero de buses a elección.
- La carta **NIMBY** debe ser ubicada de inmediato en los espacios demarcados en el tablero. Una vez puesta en el tablero, se debe sacar una carta del mazo, para reponerla en la mano.
- Para lograr la misión deben ubicar en el tablero todas las **Cartas de solución** y **Cartas de construcción** que aparecen señaladas en la tarjeta de desafío.
- Al cumplir la misión de una de las Tarjetas de desafíos, pueden sacar del tablero una de las cartas **NIMBY** y se entrega una carta de comodín a cada participante. La carta **NIMBY** retirada quedará fuera del juego.
- Ganan el juego cuando se cumplen las misiones y logran solucionar los Problemas de las tres tarjetas de desafíos seleccionadas.
- Pierden el juego cuando aparece un quinto **NIMBY**, y no se ha logrado solucionar un problema.



REGLAS ABREVIADAS DEL JUEGO

- 1 Repartir 3 cartas del mazo (cartas cuadradas) y 3 comodines para cada participante.
- 2 Escoger una ficha y ubicarla a su elección en cualquier casillero de vivienda.
- 3 Escoger 3 tarjetas de desafíos urbanos.
- 4 Para iniciar una jugada, el participante debe lanzar el dado, y mover su pieza según lo indicado.
- 5 Cada participante puede ubicar todas las cartas de construcción y/o solución que tenga en su mano.
- 6 Se puede construir en forma de cruz en el lugar donde se encuentre, respetando las escalas del tablero.
- 7 Se puede mover solo de forma horizontal o vertical, pero no en diagonal) o usando los atajo de ciclovía o paradero que transportan a otro casillero igual.
- 8 En cada turno, pueden utilizar el comodín de intercambio, si lo estima conveniente.
- 9 Pierden el juego cuando aparece un quinto NIMBY, y no se ha logrado solucionar un problema.
- 10 Para ganar el juego, cada equipo debe ubicar todas las cartas de solución y construcción que se encuentran indicadas en las tarjetas de desafíos.



¿CÓMO JUGAR CREA XXI?

La ciudad Crea XXI se encuentra en proceso de construcción y sus habitantes requieren de la ayuda de planificadores expertos/as, que permitan un desarrollo armónico (sustentable) de sus cuatro (4) barrios.

Para que la ciudad sea sustentable, las y los participantes deben colaborar y construir diversos equipamientos y servicios. La misión es solucionar problemas urbanos que afectan a la ciudad.

Cartas de construcción

Los equipamientos y servicios permiten satisfacer las necesidades urbanas de las personas y en el juego se agrupan en las **Cartas de construcción**.

Existen ocho (8) categorías de **Cartas de construcción**: cultura, participación, comercio, áreas verdes, educación, empresarial, deporte y salud.

¡Las **Cartas de construcción** no pueden ser ubicadas en cualquier lugar del tablero! Es necesario encontrar un equilibrio para que todos/as sus habitantes tengan un buen acceso. Para eso, las **Cartas de construcción** van acompañadas de una escala de construcción y las puedes identificar por un color.

Escala de construcción

Existen tres escalas de construcción que se encuentran repartidas en el tablero: ciudad, interbarrial y barrio. Las puedes identificar por su color, tanto en el borde del recuadro del tablero como en el color de la carta de construcción.

Escala ciudad: son cartas que representan equipamientos y servicios que satisfacen las necesidades del total de la población que habita en la ciudad. Son ocho (8) cartas en total (una por cada categoría).

Escala interbarrial: son cartas que representan equipamientos y servicios que sirven a más de un barrio de la ciudad. Existen dos (2) cartas por categoría, es decir, encontrarás las mismas cartas dos (2) veces, las que debes ubicar de igual forma en el tablero. Existe un total de dieciséis (16) en el mazo.

Escala de barrio: son cartas que representan equipamientos y servicios básicos que necesita un barrio para satisfacer las necesidades de sus habitantes, y son los que encontramos más cercanos a nuestros hogares. Por lo tanto ¡Son las piezas que más verás en el tablero! Existen cuatro (4) cartas por cada categoría, es decir, encontrarás las mismas cartas cuatro (4) veces, las que debes ubicar de igual forma en el tablero. Existe un total de treinta y dos (32) en el mazo.

Desafíos y comodines

No todo es tan fácil... El equilibrio de la ciudad se encuentra amenazado por **Problemas**, que dificultan el equilibrio de los barrios, por lo que como grupo deberán realizar una estrategia colaborativa para encontrar la solución.

La tarjeta de desafío se compone de problemas y soluciones. A un lado, encontrarás el problema con su respectiva descripción. Y al reverso, la solución con su descripción y las cartas que te permiten completar la misión (cartas de solución + cartas de construcción).

También podrás encontrar los **Comodines**, que ayudarán a intercambiar cartas entre participantes, permitiéndoles completar la misión de forma más rápida.



¿Qué son los NIMBYS? (Not In My Back Yard/ o en mi patio trasero)

Toda ciudad tiene elementos muy necesarios para su funcionamiento, pero nadie quiere que se ubiquen cerca de sus viviendas, como por ejemplo los vertederos o un terminal de buses. Estos elementos se conocen como "NIMBYS", acrónimo del inglés "Not In My Back Yard", que significa "No en Mi Patio Trasero". Sin embargo, su ubicación debe ser equilibrada en la ciudad, por eso en el tablero encontrarán espacios para construir 4 NIMBYS, uno por barrio. Cuando esta carta aparezca, la deberán ubicar inmediatamente en el tablero. Cuando aparezca la **quinta** carta NIMBY, el juego finalizará haciendo que todos los/as participantes pierdan.

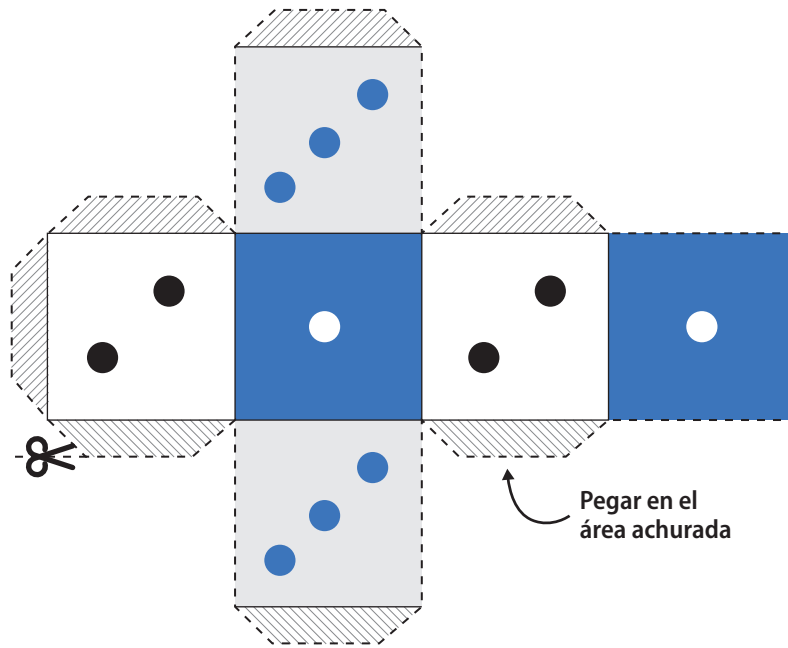
Pero existe una forma de que esto no ocurra. Al encontrar la solución de un problema, podrás ir neutralizando los NIMBYS. Si has sacado alguna carta NIMBY y está puesta en el tablero, puedes retirarla y sacarla del juego. Mientras más avanzas, más posibilidades tienes de encontrar cartas NIMBYS en el mazo ¡Deben ser rápidos para encontrar soluciones!

Habilidades y destino.

En Crea XXI existen elementos que pueden representar nuevos obstáculos y otros ayudar a completar de forma más rápida los desafíos. Las **Cartas de habilidades** son las que te permitirán alcanzar los desafíos más pronto, dotando de destrezas al momento de utilizar esa carta. También encontrarás las **Cartas de destino**, las que te pueden proporcionar ayuda o ser un obstáculo, haciéndote retroceder en el juego. Por eso ¡debes saber cuándo utilizarlas!

FICHAS DE JUGADORES





Recortar las 4 cartas de habilidad y 4 cartas de destino.



Carta de habilidad Toma las piezas de cada uno de los jugadores y úbalos en el lugar que ellos decidan	Carta de habilidad Construye durante tu jugada todas las cartas que tienes en la mano, ubicándolas en cualquier parte del tablero	Carta de destino Regresa al mazo dos cartas de solución que estén en el tablero	Carta de destino Todos los jugadores deben pasar sus cartas al jugador de la derecha
Carta de habilidad Retira del tablero cualquier Nimby que esté construido, y lo devuelves al mazo de cartas de construcción	Carta de habilidad Busca una carta de solución en el mazo de cartas y ubícala inmediatamente en el tablero, luego revuelve el mazo	Carta de destino Muévete a cualquier paradero de Buses	Carta de destino Busca un Nimby en el mazo de cartas de construcción y ubícalo en el tablero

Recortar las 10 cartas NYMBY (cartas rojas)

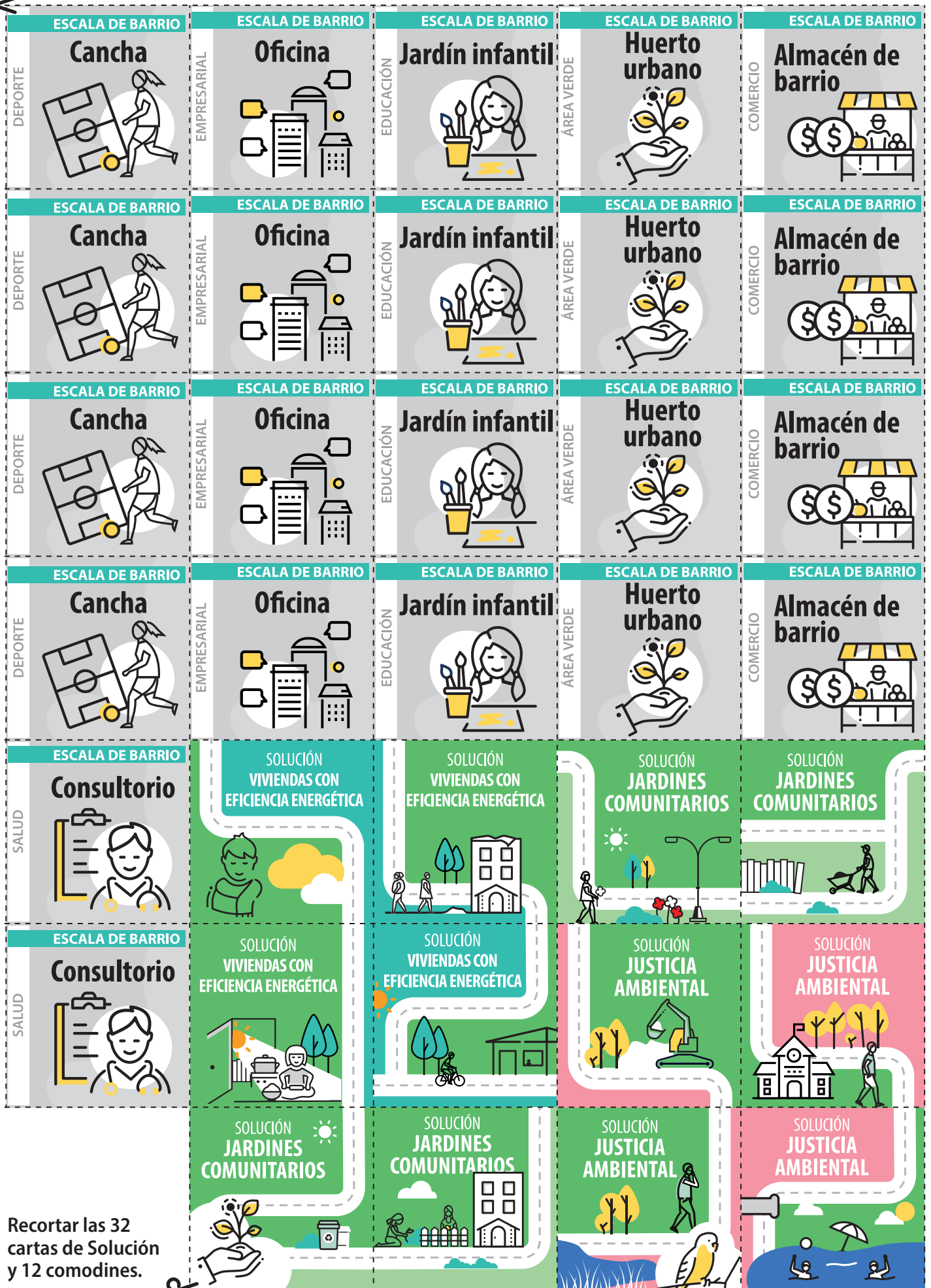


Central eléctrica 	Aeropuerto 	Terminal de buses 	Relleno sanitario 	Cárcel
Central eléctrica 	Aeropuerto 	Terminal de buses 	Relleno sanitario 	Cárcel

Recortar las 8
cartas de Escala
de Ciudad, 16
cartas de Escala
Interbarrial y 32
cartas de Escala
de Barrio.



ESCALA DE CIUDAD EMPRESARIAL Empresa CULTURA Museo ÁREA VERDE Parque urbano SALUD Hospital				
ESCALA INTERBARRIAL PARTICIPACIÓN Centro cívico	ESCALA DE CIUDAD DEPORTE Gimnasio	ESCALA DE CIUDAD COMERCIO Mall	ESCALA DE CIUDAD PARTICIPACIÓN Plaza cívica	ESCALA DE CIUDAD EDUCACIÓN Institución de educación superior
ESCALA INTERBARRIAL EMPRESARIAL Fábrica	ESCALA INTERBARRIAL SALUD SAPU Servicio de atención primaria de urgencias	ESCALA INTERBARRIAL ÁREA VERDE Plaza verde	ESCALA INTERBARRIAL COMERCIO Zona comercial	ESCALA INTERBARRIAL CULTURA Centro cultural
ESCALA INTERBARRIAL EMPRESARIAL Fábrica	ESCALA INTERBARRIAL SALUD SAPU Servicio de atención primaria de urgencias	ESCALA INTERBARRIAL ÁREA VERDE Plaza verde	ESCALA INTERBARRIAL COMERCIO Zona comercial	ESCALA INTERBARRIAL CULTURA Centro cultural
ESCALA INTERBARRIAL PARTICIPACIÓN Centro cívico	ESCALA INTERBARRIAL DEPORTE Skate park	ESCALA INTERBARRIAL EDUCACIÓN Escuela	ESCALA INTERBARRIAL DEPORTE Skate park	ESCALA INTERBARRIAL EDUCACIÓN Escuela
ESCALA DE BARRIO PARTICIPACIÓN Sede social	ESCALA DE BARRIO PARTICIPACIÓN Sede social	ESCALA DE BARRIO PARTICIPACIÓN Sede social	ESCALA DE BARRIO PARTICIPACIÓN Sede social	ESCALA DE BARRIO SALUD Consultorio
ESCALA DE BARRIO CULTURA Biblioteca	ESCALA DE BARRIO CULTURA Biblioteca	ESCALA DE BARRIO CULTURA Biblioteca	ESCALA DE BARRIO CULTURA Biblioteca	ESCALA DE BARRIO SALUD Consultorio



Recortar las 32
cartas de Solución
y 12 comodines.





Comodín Cambia una carta de tu mano con tu compañero/a de la izquierda o la derecha	SOLUCIÓN REDUCCIÓN ENERGÍAS FÓSILES 	SOLUCIÓN REDUCCIÓN ENERGÍAS FÓSILES 	SOLUCIÓN REDUCCIÓN ENERGÍAS FÓSILES 	SOLUCIÓN PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DE INUNDACIONES
Comodín Cambia una carta de tu mano con tu compañero/a de la izquierda o la derecha	SOLUCIÓN CIUDAD PRÓXIMA 	SOLUCIÓN CIUDAD PRÓXIMA 	SOLUCIÓN CIUDAD PRÓXIMA 	SOLUCIÓN PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DE INUNDACIONES
Comodín Cambia una carta de tu mano con tu compañero/a de la izquierda o la derecha	SOLUCIÓN INTEGRACIÓN BARRIAL 	SOLUCIÓN INTEGRACIÓN BARRIAL 	SOLUCIÓN INTEGRACIÓN BARRIAL 	SOLUCIÓN PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DE INUNDACIONES
Comodín Cambia una carta de tu mano con tu compañero/a de la izquierda o la derecha	SOLUCIÓN CALLES PARA TODOS 	SOLUCIÓN CALLES PARA TODOS 	SOLUCIÓN CALLES PARA TODOS 	SOLUCIÓN PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DE INUNDACIONES



Comodín Cambia una carta de tu mano con cualquiera de tus compañeros/as
Comodín Cambia una carta de tu mano con cualquiera de tus compañeros/as
Comodín Cambia una carta de tu mano con cualquiera de tus compañeros/as
Comodín Cambia una carta de tu mano con cualquiera de tus compañeros/as

Comodín

Cambia una carta de tu mano con uno/a de tus compañeros/as o con el mazo

Comodín

Cambia una carta de tu mano con uno/a de tus compañeros/as o con el mazo

Comodín

Cambia una carta de tu mano con uno/a de tus compañeros/as o con el mazo

Comodín

Cambia una carta de tu mano con uno/a de tus compañeros/as o con el mazo

TARJETA DESAFÍOS URBANOS

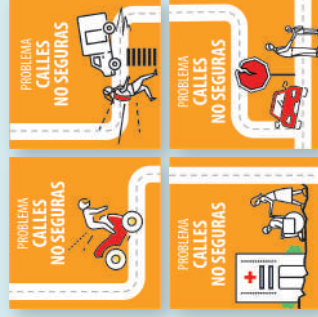
PROBLEMA

CALLES CON INSEGURIDAD VIAL

¿Te has sentido inseguro por la velocidad de los automóviles cuando pedaleas en bicicleta o caminas por tu ciudad?

Existen distintos peligros que puedes encontrar al transitar por las **calles con inseguridad vial**, como los accidentes causados por el exceso de velocidad, por distracciones de quienes conducen, la falta de espacios para que peatones o ciclistas circulen e incluso cruces no seguros.

En el tablero lo encontrarás representado con los siguientes cuadros.



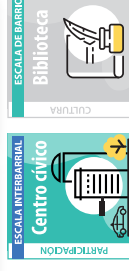
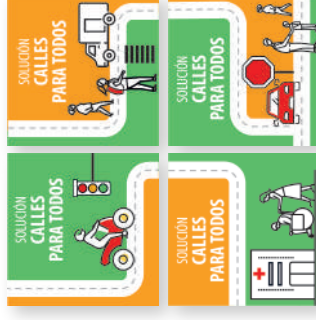
SOLUCIÓN

CALLES PARA TODOS

La ciudad Crea XXI se ha diseñado siguiendo el modelo de **calles para todos**. Sus vías incorporan espacios para medios de transporte al permitir el libre desplazamiento de automóviles, peatones y ciclistas. Además, se utilizan medidas como "zonas calmas" (máximo 30 km/hr), lomos de toro, ciclovías y cruces seguros.

Para alcanzar esta solución deberás ubicar las cuatro cartas de "Calles para todos".

Y ubicar estas Cartas de construcción



TARJETA DESAFÍOS URBANOS

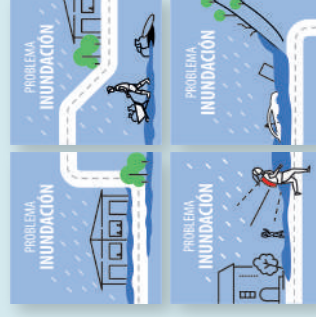
PROBLEMA

RIESGO/AMENAZA DE INUNDACIÓN

¿Conoces las consecuencias del riesgo de inundaciones sobre los habitantes de tu ciudad?

En las ciudades existen construcciones ubicadas cerca de ríos, canales o quebradas, que se han instalado de forma espontánea y sin los permisos correspondientes de edificación. Una ciudad que posee un alto **riesgo o amenaza de inundación** es aquella que producto de lluvias prolongadas puede verse afectada, provocando pérdidas materiales y humanas.

En el tablero lo encontrarás representado con los siguientes cuadros



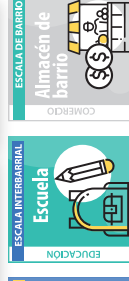
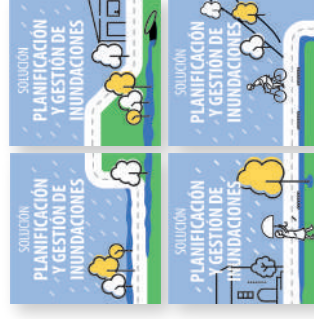
SOLUCIÓN

PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DE INUNDACIONES

En la ciudad Crea XXI existe una correcta **planificación y gestión del riesgo de inundaciones**. Solo se construye y edifica en zonas seguras y se incorporan medidas como la desocupación de espacios con riesgo de inundaciones.

Para alcanzar esta solución deberás ubicar las cuatro cartas de "Planificación y gestión de inundaciones"

Y ubicar estas Cartas de construcción



TARJETA DESAFÍOS URBANOS

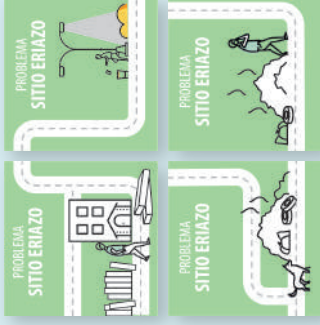
PROBLEMA

SITIO ERIAZO

¿Te sientes inseguro al caminar por un terreno abandonado?

Los **sitios eriazos** son lugares en los que no existen construcciones (no edificado). Muchas veces estos espacios se convierten en lugares abandonados que sirven para la acumulación de basura o escombros e incluso pueden ser utilizados para actividades ilícitas, lo que aumenta la sensación de inseguridad de las personas que pasan por estos lugares.

En el tablero lo encontrarás representado con los siguientes cuadros



BARRIO 2

SOLUCIÓN

JARDINES COMUNITARIOS

En la ciudad Crea XXI se recuperan los sitios abandonados y se construyen **jardines comunitarios**. Son de uso colectivo en donde la comunidad se puede reunir, utilizándolos como jardines y huertos urbanos.

Para alcanzar esta solución deberás ubicar las cuatro cartas de "Jardines comunitarios".

Y ubicar estas Cartas de construcción



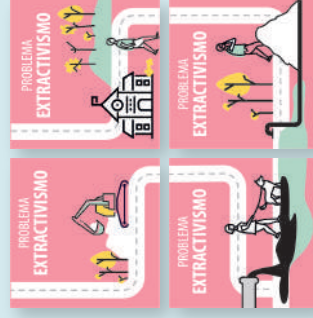
TARJETA DESAFÍOS URBANOS

PROBLEMA

DAÑOS AMBIENTALES POR EXTRACTIVISMO

¿Qué impacto tiene en el medio ambiente la extracción de materias primas sin regulación? La extracción de materias primas como el cobre o la madera son importantes para una economía, pero pueden ocasionar **daños ambientales** cuando no existen instituciones que resguarden el entorno natural. El uso indiscriminado del agua y la explotación desregulada del suelo, flora y fauna pueden generar daños irreparables en el medio ambiente y afectar la vida social y la salud de las personas.

En el tablero lo encontrarás representado con los siguientes cuadros



SOLUCIÓN

JUSTICIA AMBIENTAL

En la ciudad Crea XXI sus habitantes confían en la **justicia ambiental**. Por ello, existen leyes que permiten distribuir de forma equitativa el costo y los beneficios de aquellas actividades que intervienen en el medioambiente. Una ciudad justa con su medio ambiente es aquella que permite a sus instituciones y que motiva a sus habitantes a participar en las decisiones futuras que resguarden y ciuden su entorno natural.

Para alcanzar esta solución deberás ubicar las cuatro cartas de "Justicia Ambiental".

Y ubicar estas Cartas de construcción



TARJETA DESAFÍOS URBANOS

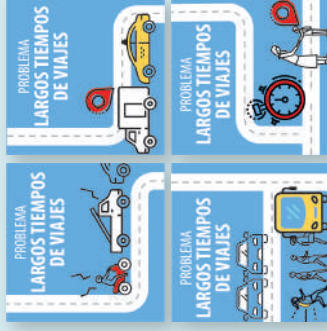
PROBLEMA

LARGOS TIEMPOS DE VIAJE

¿Cuánto tiempo dedicas a trasladarte desde tu hogar a tu lugar de estudios diariamente?

Existen ciudades en las que para ir a estudiar, asistir al trabajo u otras actividades importantes, sus habitantes deben recorrer **largos tiempos de viaje** desde el lugar donde viven hacia su destino.

En el tablero lo encontrarás representado con los siguientes cuadros.



BARRIO 3

SOLUCIÓN

CIUDAD PRÓXIMA

En la ciudad Crea XXI sus habitantes desarrollan su vida cotidiana sin tener que realizar largos viajes a diario. En la **ciudad próxima**, se ha asegurado que los distintos servicios básicos se ubiquen cerca del barrio en donde viven sus habitantes. Por ello, a todos los destinos esenciales se puede llegar caminando o en bicicleta. Para alcanzar esta solución deberás ubicar las cuatro cartas de “Ciudad próxima”.

Y ubicar estas Cartas de construcción



TARJETA DESAFÍOS URBANOS

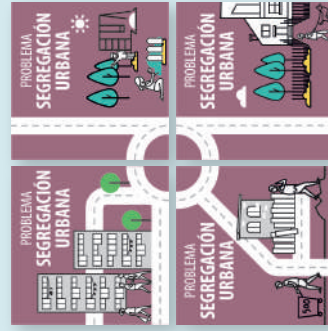
PROBLEMA

SEGREGACIÓN URBANA

¿Te has fijado que en tu ciudad existen barrios con más áreas verdes y servicios que otros?

En las ciudades podemos encontrar diferencias en distintos barrios de la ciudad, existiendo lugares que no cuentan con suficientes áreas verdes, espacios de entretención o comercio, generando desigualdades en el territorio, esto se conoce como **segregación urbana**.

En el tablero lo encontrarás representado con las siguientes cuadros



BARRIO 3

SOLUCIÓN

INTEGRACIÓN BARRIAL

En la ciudad Crea XXI se ha avanzado hacia la **integración barrial**. Esto ha permitido que población de diferentes ingresos pueda convivir dentro de un mismo barrio, contando con acceso a los mismos servicios y equipamientos de todos sus habitantes.

Para alcanzar esta solución deberás ubicar las cuatro cartas de “Integración barrial”.

Y ubicar estas Cartas de construcción



TARJETA DESAFÍOS URBANOS

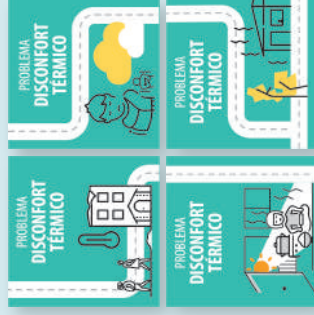
PROBLEMA

DISCONFORT TÉRMICO

¿Has sentido mucho frío o mucho calor en tu casa o en la de tus amigos?

El **discomfort térmico** ocurre en viviendas que están construidas con materiales de baja calidad, favoreciendo la sensación de frío en invierno o de calor extremo en verano.

En el tablero lo encontrarás representado con los siguientes cuadros



SOLUCIÓN

CONFORT TÉRMICO

En la ciudad Crea XXI se garantizan viviendas con un **comfort térmico**. Para ello, las edificaciones utilizan materiales de construcción de buena calidad, asegurando un ambiente favorable para el desarrollo de actividades en invierno y en verano. Para alcanzar esta solución deberás cumplir la siguiente misión.

Ubicar las cuatro cartas de "Confort térmico".



Y ubicar estas Cartas de construcción

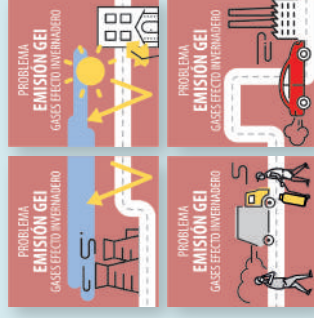
TARJETA DESAFÍOS URBANOS

PROBLEMA

EMISIONES DE GEI

¿Has escuchado sobre la restricción vehicular?

En todas las ciudades se producen **emisiones de Gases de Efecto Invernadero (GEI)**. Estas emanaciones contaminantes están asociadas al uso de energías fósiles (carbón, gas, parafina o el petróleo), que son la principal fuente de energía que utilizan los automóviles, buses y fábricas. Su uso contribuye negativamente al cambio climático, y afectan la vida social y la salud de sus habitantes.



SOLUCIÓN

REDUCCIÓN ENERGÍAS FÓSILES

En la ciudad Crea XXI están comprometidos por la **reducción de energías fósiles**. Por eso, han incorporado energías renovables poco contaminantes, como la energía solar, eólica y también la eléctrica, que es utilizada por los automóviles y buses que recorren la ciudad.

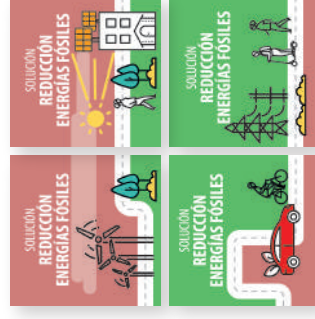
Para alcanzar esta solución deberás cumplir la siguiente misión:

Ubicar las cuatro cartas de "Reducción de energías fósiles".



Y ubicar estas Cartas de construcción

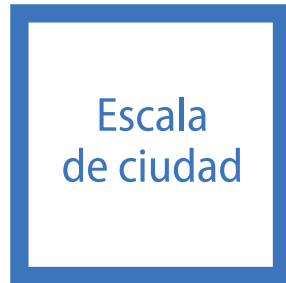
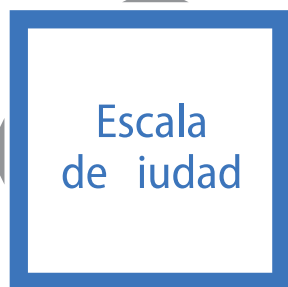
BARRIO 4



BARRIO 1

Puedes avanzar al barrio 4

Puedes avanzar al barrio 2



SOLUCIÓN
CALLES PARA TODOS

SOLUCIÓN
PLANIFICACIÓN
Y GESTIÓN DE
INUNDACIONES

Puedes avanzar al barrio 3

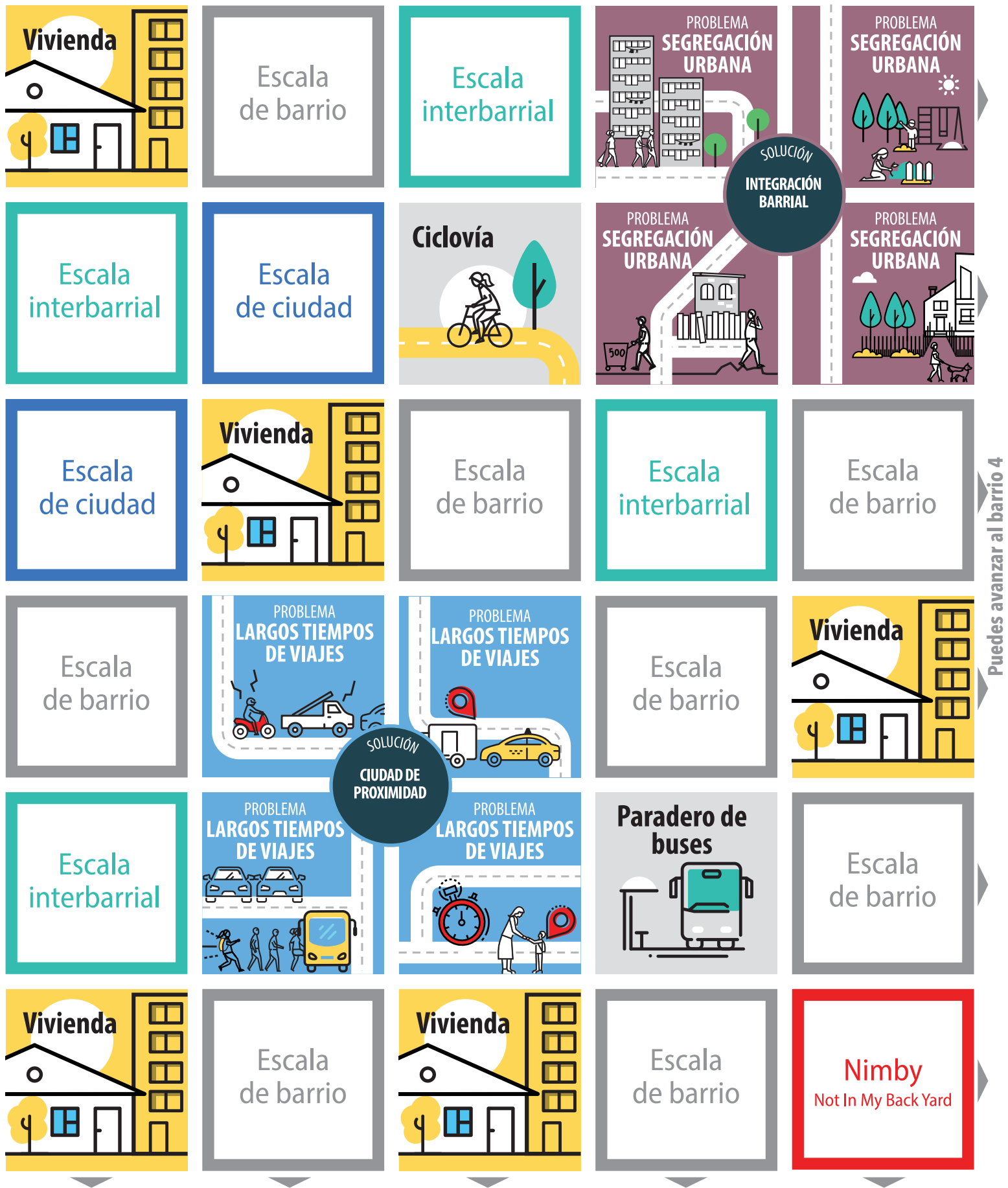
Nimby Not In My Back Yard	Escala de barrio	Vivienda	Escala de barrio	Vivienda
Escala interbarrial	PROBLEMA EXTRACTIVISMO	PROBLEMA EXTRACTIVISMO	Ciclovía	Escala interbarrial
Escala de barrio	PROBLEMA EXTRACTIVISMO	PROBLEMA EXTRACTIVISMO	Escala de barrio	Vivienda
Paradero de buses	Escala de barrio	Escala de barrio	Escala de ciudad	Escala interbarrial
Vivienda	Escala interbarrial	Escala de barrio	PROBLEMA SITIO ERIAZO	PROBLEMA SITIO ERIAZO
Escala de ciudad	Escala de barrio	Vivienda	PROBLEMA SITIO ERIAZO	PROBLEMA SITIO ERIAZO

SOLUCIÓN
JUSTICIA AMBIENTAL

SOLUCIÓN
JARDINES COMUNITARIOS

Puedes avanzar al barrio 1

Puedes avanzar al barrio 3



Puedes avanzar al barrio 2

BARRIO 3

Puedes avanzar al barrio 3



Puedes avanzar al barrio 1

BARRIO 4