

Corredor de los colores: un vacío lúdico de aprendizaje y estimulación infantil para la Plaza los Pimientos en Casablanca

Rodrigo Saavedra Venegas

Arquitecto ead PUCV, Dr Universidad Politécnica de Cataluña

Profesor Titular e[ad] PUCV

Ayudantes de investigación: Estudiantes de Titulación de Arquitectura; Filippa Massa Gray, Eduardo Arratia Ramírez, Tomás Valladares Vergara.

Palabras clave: vacío lúdico, primera infancia, estimulación temprana

Resumen

Corredor de los colores es un proyecto de espacio público dedicado a la primera infancia que se ha construido en la Plaza Gabriela Mistral o de los Pimientos en Casablanca.

El proyecto se contextualiza en el Programa HEPI (Habilitación de Espacios Públicos infantiles) del Ministerio de Desarrollo Social que consiste en llevar al espacio público los ejercicios y juegos destinados a la estimulación temprana realizada en los Consultorios familiares a niños de 0 a 4 años. Para lograr dicha estimulación se propone habilitar con elementos lúdicos los espacios públicos, tales como plazas, parques o eriazos, y con ello que lograr el desarrollo de habilidades en las distintas etapas del desarrollo de la primera infancia.

Con dichos espacios las terapias de estimulación se dan en una condición abierta y disponible, algo propio del espacio público.

Subtítulo 1: El rol didáctico del lugar

El proyecto se origina en una investigación cuya hipótesis planteada es que un espacio lúdico es didáctico. Lo didáctico a su vez, surge al reconocer la naturaleza como factor relevante de un lugar. Una arquitectura didáctica es aquella capaz de explicar mediante la obra (proyecto construido) los factores socio-físicos del lugar, haciendo visible la intervención positiva que el habitante realiza en el espacio.

El objetivo general del proyecto desde su investigación es comprender y revelar el vínculo didáctico del habitante con su contexto territorial desde su capacidad sensorial y lúdica. El juego despierta los sentidos en un habitante apareciendo una dimensión didáctica del espacio que se habita.

En los niños dicho aprendizaje permite generar identidad. Esto es porque un niño aprende en espacios conocidos, en su conocimiento debe esperarse un reconocimiento para que exista una adaptación al lugar equivalente a la adaptación a un entorno afectivo distinto como cuando un niño va por primera vez a un jardín infantil y debe pasar de una a tres semanas en que logre sentir la seguridad del lugar y desde ahí comience a aprehender lo nuevo que le entrega ese lugar.

Subtítulo 2: La ocasión Arquitectónica

A fines del año 2015 el MIDESO invita a la ead a proyectar un Espacio Público para la primera infancia en Casablanca, bajo el programa HEPI, habilitación de espacios públicos infantiles, inserto en el subsistema de protección integral a la infancia Chile Crece Contigo del Ministerio de Desarrollo Social. Esto ocurrió al regreso de una Travesía en la que se había construido un circuito lúdico en Zurite, región del Cusco en Perú. Lo cual fue un caso referencial para el Ministerio y la Municipalidad y lo que originó que lo que realizáramos fuera en una plaza.

El espacio propuesto, se proyectó y presentó en distintas instancias institucionales; en la SEREMI de MIDESO y el Municipio de Casablanca, entre otros.

Es un circuito lúdico que se configuró a partir de elementos arquitectónicos que articulan el espacio o vacío lúdico los que buscan estimular a los niños en cuatro áreas de desarrollo de habilidades; física, (motrices), de lenguaje, (formas y colores), socio emocional, (confianza en pares y adultos, juegos con reglas y turnos), cognitiva, (conocer el entorno), función ejecutiva (memoria de trabajo). Aquí lo limitante o las reglas del juego para un arquitecto son las habilidades a lograr en un niño mediante un juego.

El MIDESO advierte una posibilidad para dar a otorgar al niño una ventana de oportunidad mediante la estimulación.

Subtítulo 3: Áreas de estimulación y elementos arquitectónicos

El proyecto se definió teniendo como fundamento la teoría de la estimulación temprana.

Considerando dichos aspectos y teniendo presente la afirmación de que el vacío lúdico es un aire contenido en una envolvente con cualidades que estimulan habilidades. Sobre ello, cada área se materializa con una sucesión de elementos arquitectónicos. Los elementos son las partes del proyecto donde cada uno conlleva un momento espacial y son constituyentes del acto arquitectónico.

Las áreas:

El corredor:

Es un suelo en altura, que niños y niñas recorren de manera libre para la estimulación de sus habilidades motoras y equilibrio. A su vez, sus barandas poseen perforaciones que estimulan motricidad fina y procesamiento sensorial.

La estación:

Se estimulan habilidades de alfabetización, conciencia fonológica y convenciones gráficas, lenguaje expresivo y receptivo.

Contexto:

Arenero: otorga un conocimiento y habilidades sobre el ambiente físico, natural y social.

Plazas: Buscan crear y reforzar relaciones cercanas y seguras con adultos y pares, incentivando el descubrimiento y aprendizaje.

Intervenciones sobre las áreas:

El juego es intervenido en las diferentes áreas para contribuir al refuerzo de habilidades cognitivas a través de tres elementos:

Color: Se integran colores en la ruta para que niños y niñas puedan identificarlos, estimulando sus habilidades cognitivas y de lenguaje.

Forma:

Se integran formas geométricas a la ruta para que niños y niñas puedan identificarlos, estimulando sus habilidades cognitivas y motoras.

Cielo:

El taller de arquitectura propone un cielo que mediante el estudio de asoleamiento del lugar, construye un espacio sombreado complementario al espacio lúdico.

Subtítulo 4: Consideraciones finales

Una vez construida la obra, se observan y surgen diversas interacciones entre el vacío lúdico y la comunidad, de las que destacan: el apropiamiento por parte de los niños, dualidad entre el uso diurno y nocturno y la flexibilidad del corredor.

En el caso del apropiamiento por parte de la comunidad infantil, la intervención de color ha ido jugando un rol importante a la hora de dar significado (símbolo) al juego, permitiendo que se reconozca la obra como vacío lúdico para niños, siendo éstos los que lo nombran y se sienten atraídos por él, llamándolo “juego de los colores”, que sumado a las celosías en altura genera un contraste visual inmediato que lo ubica en su entorno.

Por otra parte con respecto a la dualidad entre el uso diurno y nocturno, se observó el descontento respecto al incremento de inseguridad a causa de la poca transparencia del juego y los espacios utilizados de forma incorrecta durante la noche.

Y por último en relación a la flexibilidad del corredor, se observan en él tres características; es dinámico, espontáneo y se transforma, aquello abre el vacío lúdico a una gran cantidad de usuarios y les otorga la posibilidad de descubrir en él nuevas formas de jugar. Es por esto que al momento de proyectar el espacio lúdico es importante considerar la posibilidad de transformación del juego, donde dependiendo del usuario, comienza a utilizarse de diferentes maneras. Esta consideración no debe significar cambiar el destino del vacío lúdico (niños de temprana edad) sino permitir al juego la flexibilidad suficiente para incorporarse y mantenerse frente a este nuevo uso que le ha otorgado otro grupo humano. Por otra parte la flexibilidad también debe existir en la dinámica en la que el corredor funciona, permitiendo al niño crear en él posibilidades, para en ellas explorar de manera creativa su propia forma de relacionarse con el entorno, lo cual tiene estrecha relación con las aperturas, formas de ingresar o de salir que el juego otorga.

A partir de los puntos anteriormente mencionados se abren diversas interrogantes, las cuales guiarán una futura intervención sobre el mismo juego y nuevos proyectos de espacios públicos infantiles.

Éstas son:

- ¿Qué otras intervenciones pueden generar estimulaciones cognitivas en las que se pueda marcar con significancia el vacío lúdico sin depender necesariamente del color?
- ¿Qué permitiría conservar la seguridad de un lugar público sin perjudicar el uso y flexibilidad del juego?
- ¿Qué tanto se debe abrir o cerrar el corredor para dar posibilidades de flexibilidad, espontaneidad y exploración de los niños sin perder su cualidad espacial?

La búsqueda de preguntas tratan de dar con ciertos límites sobre los cuales futuros juegos lúdicos puedan proyectarse en las ciudades de una manera inclusiva reactivando desde la infancia espacios públicos de calidad.



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

e[ad]

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso



Informe 2017

El vacío lúdico

código 039.382/2017

Responsable

Rodrigo Saavedra Venegas

Profesor Titular

Escuela de Arquitectura y Diseño

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Colaboradores

Filippa Massa Gray

Eduardo Arratia Ramírez

Tomás Valladares Vergara

Titulantes Arquitectura

Escuela de Arquitectura y Diseño

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Espacios Lúdicos

Hipótesis

La hipótesis planteada es que un espacio lúdico es didáctico. Lo didáctico a su vez, surge al reconocer la naturaleza como factor relevante de un lugar. Una arquitectura didáctica es aquella capaz de explicar mediante la obra (proyecto construido) los factores socio-físicos del lugar, haciendo visible la intervención positiva que el habitante realiza en el espacio.

El objetivo general de la investigación en curso es *comprender y relevar el vínculo del espacio lúdico con su contexto territorial y sensorial como dimensión didáctica en el aprendizaje y dimensiones culturales apreahendidas desde la infancia que permiten generar identidad.*

Las preguntas iniciales que permitieron iniciar lo ya construido fueron:

1. ¿Cuál es el aporte del paisaje en el espacio de juego?
2. ¿Es posible reconocer el paisaje como una dimensión lúdica o didáctica que potencia el sentido de pertenencia desde la infancia?

Para lograr dicho objetivo se propuso una etapa de proyecto en la cual se trabajó en el diseño de la propuesta de dos habilitaciones de espacios públicos para la primera infancia: uno en Casablanca y otro en Pedegua para el programa HEPI, habilitación de espacios públicos infantiles, inserto en el subsistema de protección integral a la infancia Chile Crece Contigo del Ministerio de Desarrollo Social.

Ambos proyectos se definieron desde un fundamento común en cuanto a la teoría de la estimulación temprana. Teniendo en cuenta siete aspectos que se constituyen metodológicamente en el hilo conductor de esta etapa de la investigación.

Aspectos Considerados en el Proyecto Hepi Casablanca y Pedegua

- Lugar y su acontecer barrial
- Área de Influencia (500 mt de radio)
- Observación del lugar
- Observación de la dimensión lúdica
- Relación padre - niño
- Relación niño - niño
- Relación niño - parvularia
- Observación y propuestas del vacío lúdico
- Hitos y habilidades en virtud de la propuesta
- Elementos articuladores del espacio lúdico

Considerando dichos aspectos y teniendo presente la afirmación de que ***el vacío lúdico es un aire contenido en una envolvente con cualidades que estimulan habilidades***, se propone un espacio en función de cuatro áreas de estimulación en el desarrollo de un niño en la primera infancia, esas áreas son: Física, Lenguaje, Cognitiva y Socioemocional.

El espacio propuesto es un circuito lúdico que se configuró a partir de elementos arquitectónicos articuladores del espacio o vacío lúdico que estimularán a los niños en las cuatro áreas antes mencionadas.

El circuito lúdico se proyectó y presentó en distintas instancias institucionales; en la SEREMI de MIDESO y con los Municipios de Casablanca y Pedegua. Actualmente se está construyendo el Circuito lúdico-Surco lúdico en la Plaza Los Pimientos en Casablanca y esta pronto a iniciarse la construcción del Circuito lúdico- Puente lúdico en Pedegua, comuna de Petorca.

Relación de Áreas de estimulación y elementos arquitectónicos

Cada área se materializa en un elemento arquitectónico. Los elementos son las partes del proyecto donde cada uno conlleva un momento espacial y son constituyentes del acto arquitectónico.

El Área Física

- El suelo dibujado que estimula la motricidad o habilidades motoras gruesas o finas y el equilibrio.
- El surco lúdico mediante sus barandas estimula motricidad fina y procesamiento sensorial y mediante los accesos al circuito que se conectan al surco principal construyendo múltiples posibilidades al juego.

El Área del Lenguaje

- Las torres del aprender, que estimula habilidades de alfabetización, conciencia fonológica y convenciones gráficas, lenguaje expresivo y receptivo.

El Área cognitiva

- El arenero, que otorga un conocimiento y habilidades sobre el ambiente físico, natural y social.
- Cielo de luz coloreada, se construye el cielo y la cubierta con un espesor que atrapa una luz coloreada, y se eleva mimetizándose con las copas de los pimientos, generando sombra y un espacio interior. Explora su entorno y aprende, conocimiento y habilidades sobre el medioambiente construido y natural

El Área socioemocional

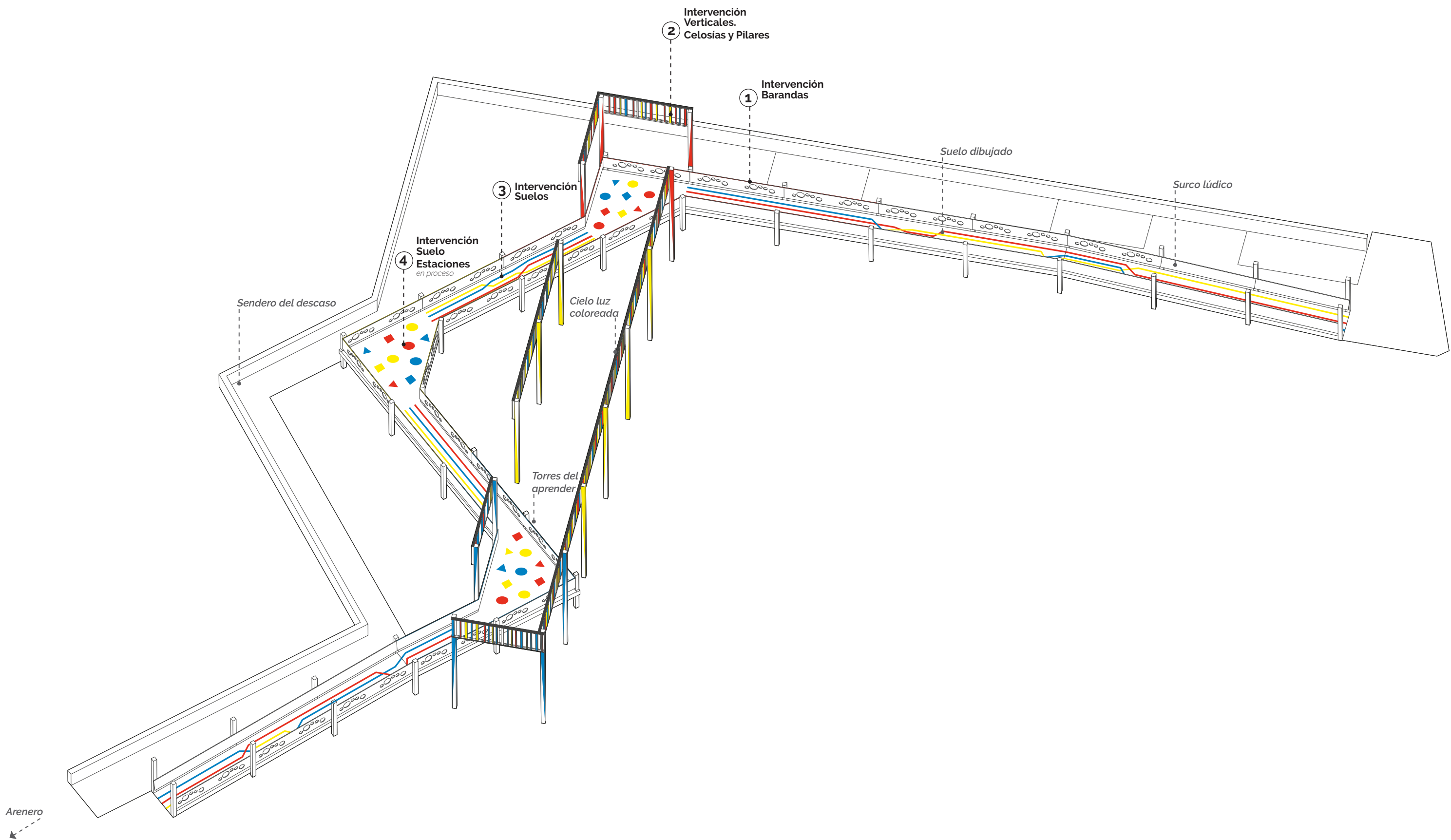
- El sendero del descanso, que estimula relaciones cercanas y seguras con adultos y pares.
- Las Plazas Lúdicas, las cuales tienen el propósito de dividir por edades las zonas de juego.
- Plaza del Resguardo Lúdico (0-2 años), Apego entre hijo y padre. Experimenta, regula y expresa sentimientos.
- Plaza del Encuentro Lúdico (2-3 años), Relaciones cercanas y seguras con adultos y pares, descubrimiento, aprendizaje y sensación de eficacia al desplazarse.
- Plaza del Saludo (3-4 años), Descubrimiento, aprendizaje y sensación de eficacia al desplazarse. Bienestar emocional y conductual.
- El surco lúdico, también estimula esta área mediante el vínculo entre el niño y el padre de manera continua adquiriendo distintas alturas. Considera estimular a niños con capacidades diferentes.
- Mesas de Trabajo Estimulativo, se vinculan a las torres del aprendizaje mesas de trabajo para que los padres puedan estimular a sus hijos al interior del espacio lúdico

La forma definitiva se logra vinculando los elementos arquitectónicos a la realidad del lugar.

Más información en : [Link](#)

HEPI Casablanca

Isométrica situación actual



HEPI Casablanca

Circuito lúdico

Intervención de Color

Análisis y visita del lugar

Tras la obra gruesa, se realiza una primera visita para determinar los ajustes en detalles de terminación. Se considera que la implementación de color es de gran relevancia para poder consolidar el uso y potenciar también la estimación en los niños.

Se valoran los distintos elementos que componen el circuito, como son estaciones, barandas, celosías y suelos.

De lo observado

Se reconocen a las estaciones como espacios de holgura en las que se permite un momento de pausa en el recorrido. En ello se piensa que dicho espacio puede dar estimulación mediante un juego de color y formas que integren habilidades cognitivas y motoras.

Se decide trabajar con los tres colores primarios que se distribuirían en cada estación y a lo largo de los corredores.



1. Vista de estación roja previo a pintura.
2. Vista corredor amarillo
3. Vista panorámica del circuito lúdico.



Primera intervención

Color de barandas

A modo de guía visual se proyecta la pintura a nivel de barandas, esta relación próxima con el color busca desarrollar una experiencia táctil que guíe y potencie el recorrido lineal hacia y entre las estaciones.

Se definen los colores para cada estación y desde éstas discurren los colores en las barandas.

A modo de detalle que unifica el total se pinta una franja blanca en el canto biselado de las barandas.

4. Imagen que muestra la terminación de las barandas y su encuentro entre dos colores

5. Imagen que muestra el encuentro entre amarillo y azul

6. Imagen de detalle en baranda roja con la terminación en blanco, al fondo primera propuesta de pilar.

4



5



6



Segunda intervención

Color en pilares y celosías.

Se implementa color en los elementos verticales, buscando lograr una relación con el contexto próximo en el que se inserta. Mientras que los pilares buscan potenciar y reforzar la idea de singularizar cada estación con un color determinado, los colores en las celosías se intercalan buscando construir un cielo interior que unifique y forme parte de la estimulación cognitiva.

7. Vista de la pintura en pilares estación azul, se busca generar una levedad que sostiene las celosías.

8. Vista interior que muestra la relación entre los distintos elementos en la estación.

9. Vista de los pilares amarillos y rojos que sostienen un largo que amarra visualmente el total del circuito.

7



8



9



7

Tercera intervención

Color en suelo.

El suelo se proyecta como la superficie que daría soporte a un juego cognitivo en el que el niño sigue instrucciones básicas y desarrolla sus habilidades motoras gruesas.

Se piensan los corredores como pistas que se intercalan e intersectan a lo largo del recorrido. Tras llegar a cada estación el suelo se cambia a una serie de figuras geométricas (cuadrado, triángulo, círculo) distribuidas en la superficie de éstas.

10. Vista del suelo del corredor intermedio que conecta la estación roja y amarilla.

11. Vista del suelo del corredor rojo de acceso, los intercambios entre cada pista se piensan de tal manera que los niños no choquen entre ellos.

12. Vista del suelo del corredor azul en dirección a la estación amarilla, en la culminación de la estación se esta desarrollando la pintura en el suelo.

10



11



12



13. Imagen de la situación inicial del circuito
14. Imagen en proceso de pintura de pilares y celosías.

13



14



Cuarta intervención

Figuras Geométricas

A modo de guía visual se proyecta la pintura a nivel de barandas, esta relación próxima con el color busca desarrollar una experiencia táctil que guíe y potencie el recorrido lineal hacia y entre las estaciones.

Se definen los colores para cada estación y desde éstas discurren los colores en las barandas.

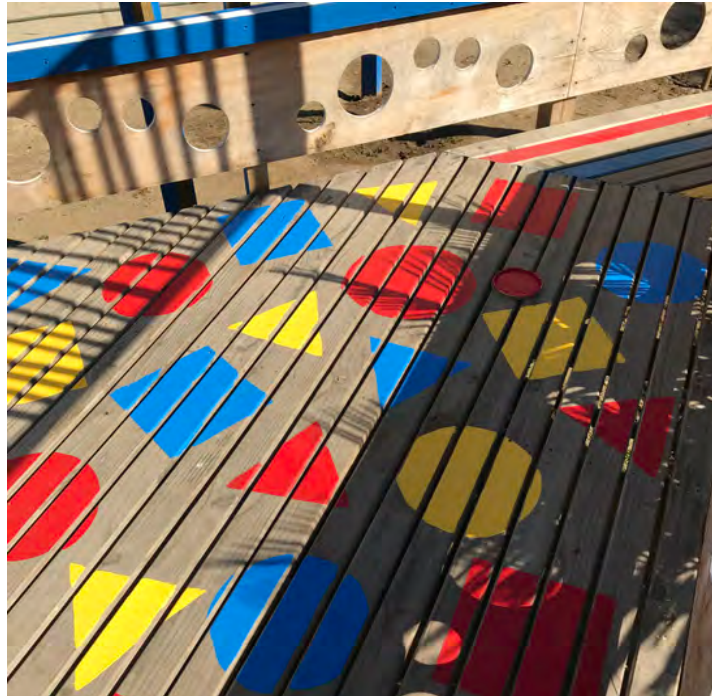
A modo de detalle que unifica el total se pinta una franja blanca en el canto biselado de las barandas.

15. Imagen que muestra las figuras geométricas pintadas en suelo

16. Imagen que muestra las figuras geométricas en la estación de color rojo y la intervención de suelo en corredores.

17. Imagen de trabajo de pintura en estación.

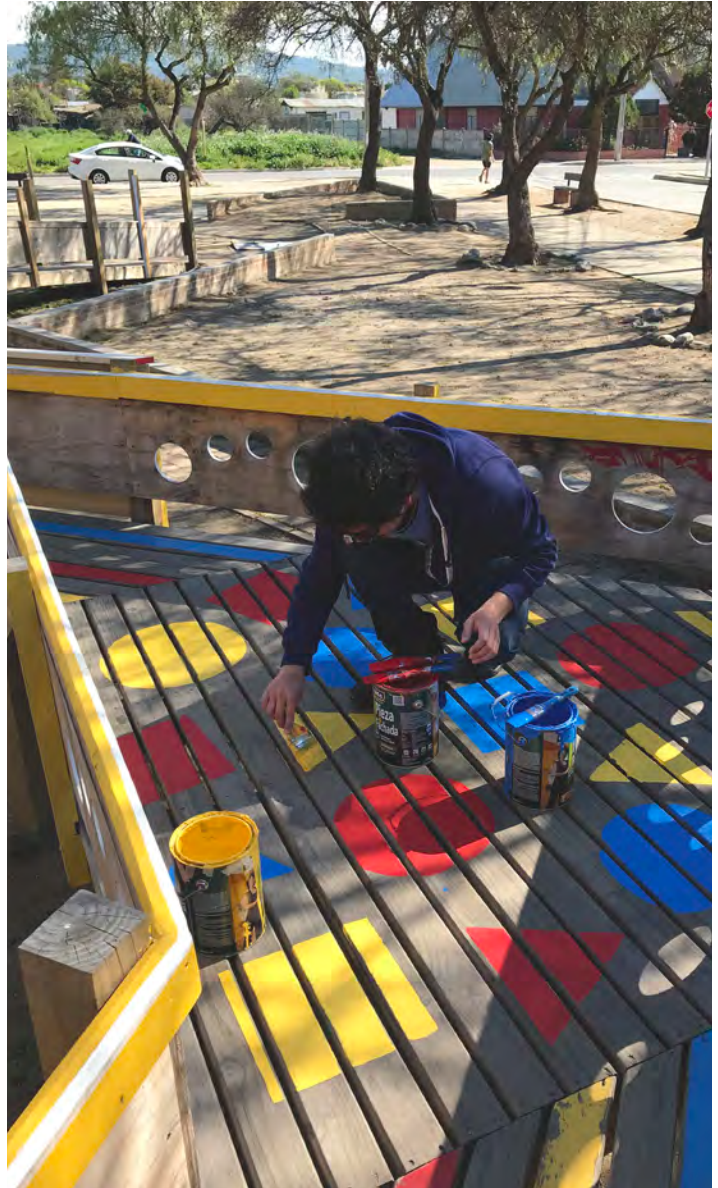
15



16



17



Quinta intervención

Intervención Estudiantes

El objetivo de la visita del HEPI de Casablanca por parte de los alumnos del Taller de Arquitectura de la PUCV consistió en observar, realizar mediciones de la obra y hacer una intervención.

Para la realización de tales actividades, el grupo conformado por 18 alumnos fue dividido en tríos a los cuales se les asignó un tramo del circuito. El encargo consistió proyectar un trabajo de celosías que construyese una sombra la cual permitiera la permanencia.

A cada grupo se le asignó una cantidad determinada de materiales, los cuales corresponden a: listones, planchas de madera, tornillos, pintura con lo que se construyó la intervención arquitectónica.

18. Imagen de las placas de sombra puestas en el sombreadero proyectado.

19. Imagen desde abajo de las placas de sombra propuestas por los alumnos.

20. Imagen desde abajo de los elementos de sombra proyectados.

18



19

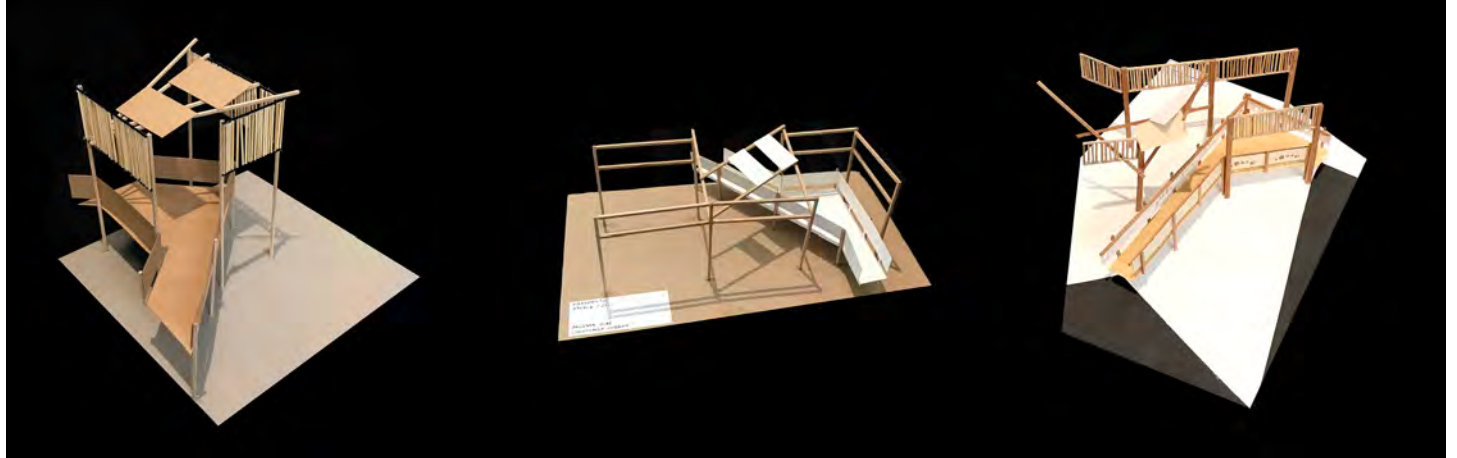
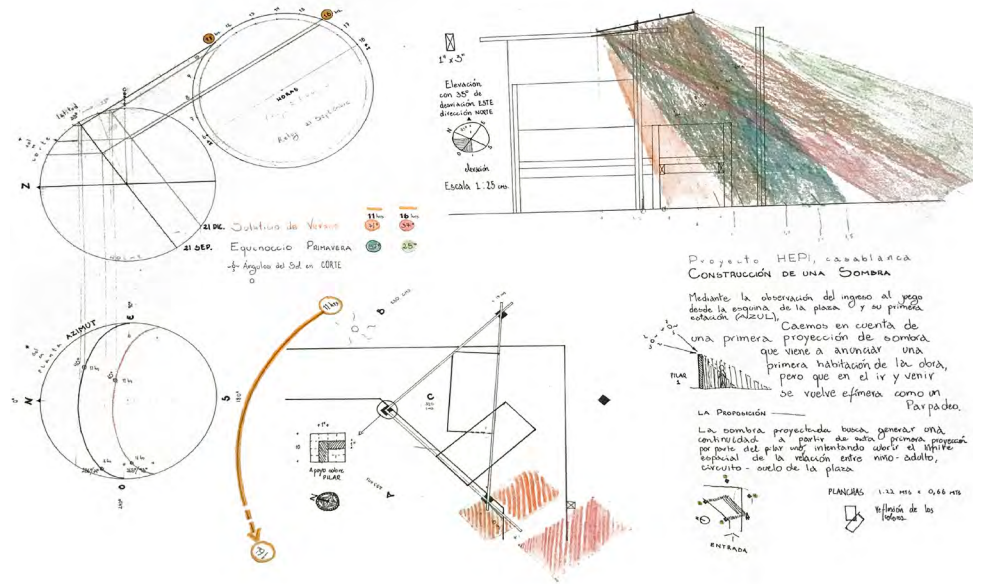


20





21. Croquis de estudio en jardines de alumno taller.
 22. Croquis de estudio de alumno taller.
 23. Esquema de estudio de aseoamiento hecho por estudiante de taller.
 24. Imagen de alguna de las maquetas de propuesta de alumnos de taller



Sexta intervención

Intervención Informativa

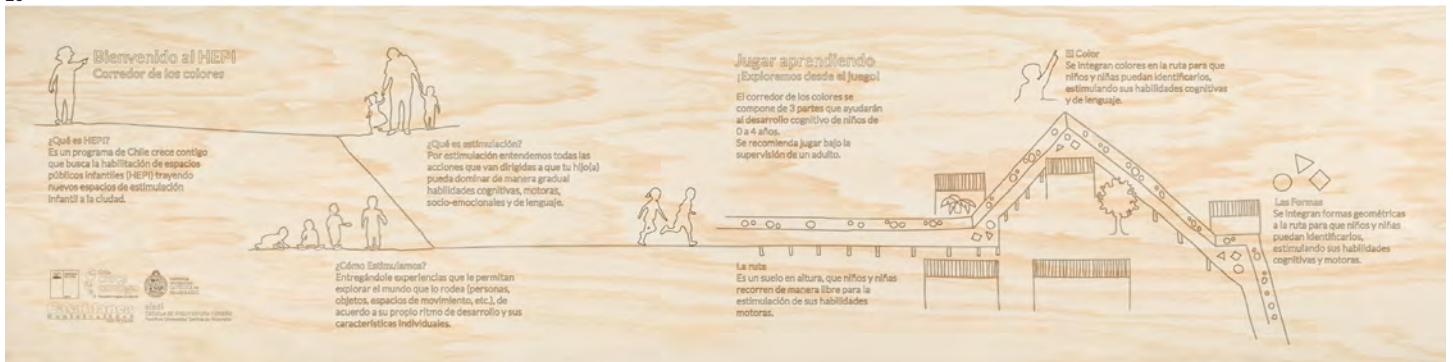
Como última intervención en la obra se instala la señalética del corredor de los colores.

Esta tiene por función dar información sobre las partes del juego y que desde estas el niño pueda armar su propia forma de jugar en el corredor, además de informar de manera breve al adulto sobre la estimulación en los niños de temprana edad.

25



26



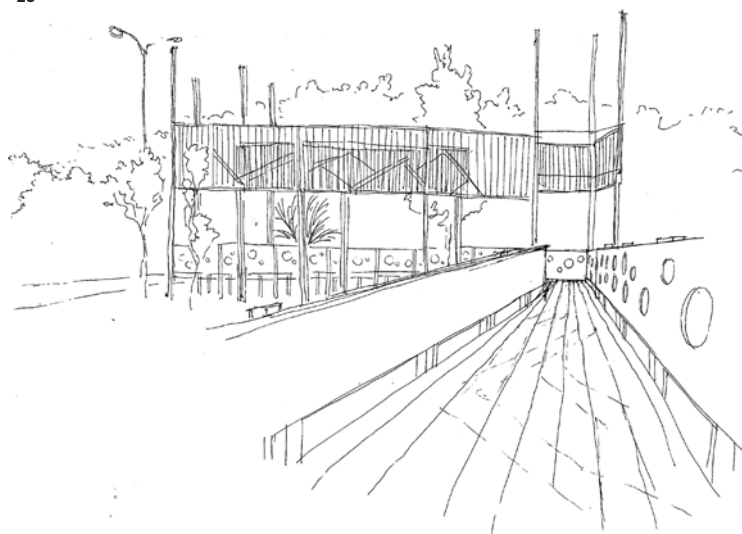
27



Visita de obra

Dibujos del lugar 20 Diciembre

A modo de cierre se realiza una última visita al lugar de la obra, en donde se busca dar respuesta a interrogantes hechas y estudiar los cambios posibles que ocurren al proyecto.



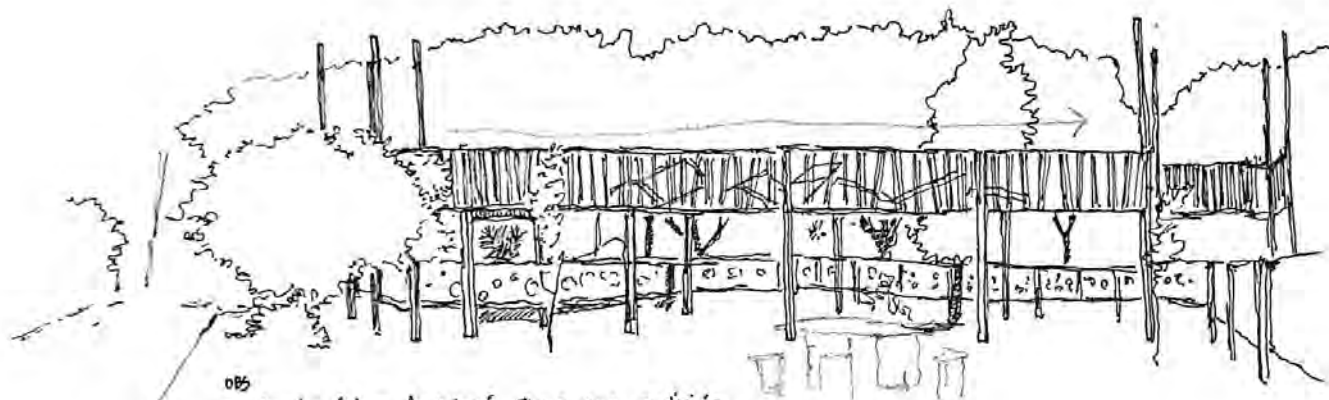
28. Croquis de Filippa Massa
29. Croquis de Tomás Valladares
30. Croquis de Eduardo Arratia

Verticalidad y contexto.
Se eleva al lugar desde
la verticalidad, abstrayendo
que, en la y por la
contextualiza al lugar.

29



30



085
Desde lo lejano la colonia tiene una condición
de longitud vertical unificadora del espacio
así como el color otorga un tono que contrasta
con el paisaje.

Imágenes del lugar

31



34



32



33



35



- 31. Vista desde la estación amarilla hacia la azul.
- 32. Detalle de figuras geométricas en suelo estación.
- 33. Vista desde abajo de los sombreaderos proyectados por taller de arquitectura.
- 34. Vista panorámica desde estación roja.
- 35. Vista panorámica desde estación azul.

36

36. Vista panorámica desde estación amarilla.
37. Vista panorámica desde acceso oriente.



37



