

PAISAJES DE RECREACIÓN

Dispositivos de juego para el ocio y la interacción vecinal



Planteamiento integral del problema de título
Estudiante Francisca Antivil Santis
Profesor guía: Ernesto Silva
Diciembre, 2022

INDICE

I. Presentación

1. Situación base
2. Planteamiento del problema

II. Contextualización del tema

1. El valor social del juego en la infancia
2. El paisaje de infancia: un acercamiento a los playgrounds
3. Infraestructura urbana para la recreación y la niñez en Chile
4. Memoria de Mundo mágico: un espacio para la recreación
 - 4.1 Caracterización del parque: Imaginario de un país
 - 4.2 Escala humana
 - 4.3 Paisaje
 - 4.4 Identidad y memoria

III. Localización

1. Caracterización comunal

IV. Casos de estudio

1. Criterios de selección
2. Plaza los palos
3. Plaza Mar de Drake
4. Plaza Parque el Golf
5. Resultados

V. Proyecto

1. Lineamientos
2. Propuesta programática
3. Estrategias de proyecto

VI. Referente



I. Presentación del tema

I. Situación base

La vida cotidiana está comúnmente ligada a jornadas de productividad constante, en donde el trabajo ocupa la mayor parte de nuestro tiempo y esfuerzo, no obstante, existen periodos de ruptura en la rutina, donde se altera el ritmo habitual de la vida para dar lugar a momentos de expresividad y reunión social, en los que el ocio, la antítesis del negocio, aparece como un escenario de actividades desinteresadas con el principal fin de recrear y estimular.

En este sentido, el fenómeno del juego, una expresión natural caracterizada por ser la base antropológica de la experiencia en la temprana edad, mantiene un vínculo ineludible con el tiempo de la fiesta, el ocio y la interacción social, desarrollándose como un acto de manifestación humano-cultural de disfrute y comunión (Davó, 2019). Para ello, Davó (2019) menciona como aspecto fundamental asociar el ámbito público con el juego, donde los espacios comunes posibilitan la convivencia entre diferentes actores y permiten a la acción lúdica subvertir, transgredir, reinventar y trascender el orden establecido en el terreno confinado al divertimento.

En el contexto actual, la práctica del juego se relaciona principalmente con el periodo de infancia, una etapa en la que usualmente las personas carecen de responsabilidades y gozan de tiempo de recreación sin limitaciones asociadas al trabajo (Escobar, 2016). Sin embargo, la densificación de las ciudades y la fragmentación del tejido urbano ha causado el deterioro de los espacios públicos de recreación, convirtiéndolos en un entorno degradado y muchas veces criminalizado, lo que traslada las actividades de ocio a espacios comerciales y virtuales, provocando el distanciamiento de la comunidad y el aumento de las desigualdades sociales (Borja, 2011), siendo los principales afectados los niños.

Los sociólogos Karsten y Van Vliet (2006) lo describen como transformaciones en el entorno del hogar y el vecindario que afectan la interacción entre los niños. Mientras que en el espacio privado del hogar las libertades de los infantes han aumentado, su desenvolvimiento en el espacio público ha disminuido progresivamente, reduciendo su independencia e incidencia en el entorno correspondiente a la calle.

Con lo anterior, se comprende que hacer presente la ciudadanía de la población infantojuvenil tiene relación con el desarrollo de espacios urbanos capaces de acoger sus requerimientos y actividades, entendiendo la práctica del juego como un elemento fundamental. Si bien, a medida que crecemos el desarrollo de esta actividad va disminuyendo, su presencia en la vida cotidiana es persistente, ya sea vinculado a la familia, o como un ámbito normado de la recreación social. Es por ello, que la temática del juego como un generador de estímulos en el paisaje urbano y en la población es la premisa a impulsar en este proyecto de título.

2. Planteamiento del problema

El espacio urbano debe ser un promotor de las actividades libres de ocio y esparcimiento para niños y jóvenes, permitiéndoles ser parte de la sociedad bajo sus propios parámetros, en donde el juego sea valorado y promocionado de forma activa (Tonucci, F, 1997). No obstante, los espacios públicos para la recreación se han sectorizado, disminuyendo su programa y operativizando su desempeño en base al diseño estandarizado del juego, con el uso de mobiliario y artículos genéricos diferenciados por edad, lo que según Parra-Martinez (2021), dificulta la diversidad del espacios, induciendo practicas determinadas e imposibilitando otras, resolviendo la recreación como una actividad funcional carente de vínculos e identidad.

De esta manera se desperdicia la oportunidad de invitar a mas agentes mediadores, los cuales podrían favorecer la multiplicidad de relaciones existentes entre el espacio público, el juego y la comunidad, permitiéndoles a los niños una mayor comprensión del espacio físico, social y simbólico de la ciudad (Parra-Martínez et al., 2021)

Es así como este proyecto de título ve con gran interés ciertos fundamentos trabajados por el ya inexistente parque de diversiones Mundo mágico ubicado en la Región Metropolitana, el cual, a pesar de sustentarse en base a sus atracciones, mantenía ciertos planteamientos como el uso de la escala humana y la cultura del paisaje, que le permitieron desarrollar una identidad espacial aún plasmada en la memoria de sus visitantes. Cualidades que, llevadas al contexto barrial, pueden generar la oportunidad de producir un paisaje de juego urbano que promueva los estímulos y la creatividad, incentivando la interacción social de los habitantes mediante la experimentación de una temática de ocio.

Para llevar a cabo este objetivo, se utilizará como localización la comuna de Maipú, señalada por el censo 2017, como uno de los sectores con la mayor población infantil dentro de la región Metropolitana (INE, 2017). De este modo, a lo largo de la investigación se contestará la pregunta: ¿Cómo se puede intervenir en la infraestructura pública urbana usando como principio de diseño los estímulos sensoriales del juego, de manera que revitalice la recreación destinada a la población infantil, pero también adulta?

De esta manera se busca confirmar la hipótesis que plantea como forma de reivindicar el derecho a la ciudad para la población infantil y joven, la intervención de espacios infantiles de uso público ubicados en la comuna de Maipú, usando como principio la temática del juego entendida como un promotor de estímulos para la población, así como también para el paisaje urbano, dando soporte al desarrollo de un ecosistema lúdico que explote las cualidades del medio natural y artificial del terreno, mediante un imaginario que evoque expresividad, cultura e identidad.

La intención, es reivindicar los espacios públicos dedicados al juego mediante la creación de un ecosistema lúdico, que contemple formas innovadoras de juego, involucrando principalmente a infantes y jóvenes, pero también animando nuevas experiencia para la población adulta y adulta mayor quienes también se hacen parte de esta actividad como acompañantes o simplemente siendo participantes activos del espacio público y sus ofrecimientos, permitiéndoles percibir una forma didáctica y experimental del entorno, a través de un paisaje de juego inserto entre la forma urbana.

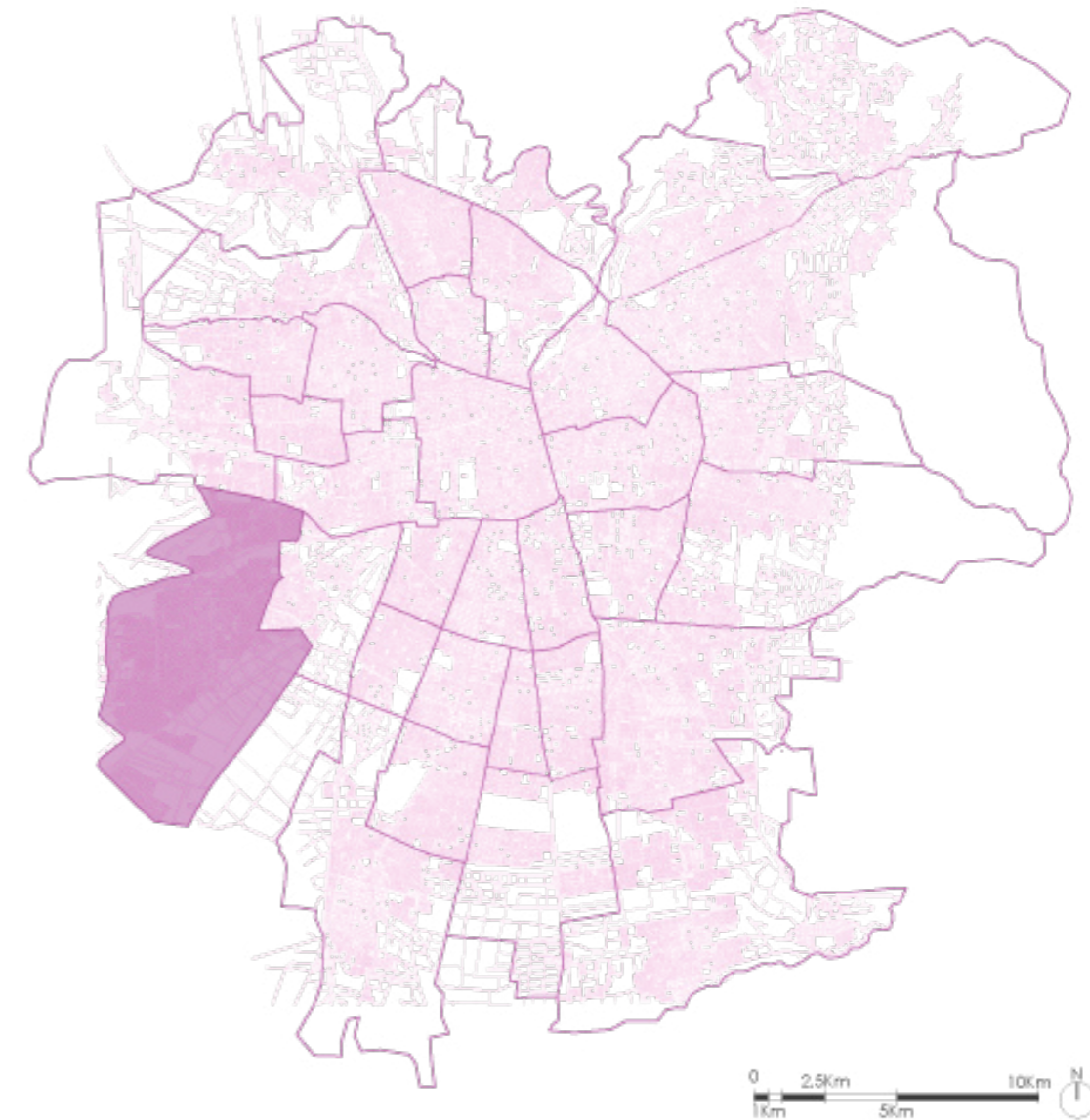


Figura 1: Plano Provincia de Santiago. Fuente: Elaboración propia

II. Contextualización del tema

I. El valor social del juego en la infancia

Para Martínez (1998) el fenómeno del juego es una de las manifestaciones del ser humano de mayor beneficio y aprendizaje en la infancia, debido a las complejidades que involucra y los aportes que tiene en el desarrollo intelectual. De la misma manera Hetzer (1992) señala que esta es posiblemente la mejor base para el desarrollo sano, exitoso y pleno de una persona en su crecimiento (citado en Montero & Alvarado, 2001).

De esta forma se comprende que el juego es una actividad relacionada tanto con la niñez, como la adultez (ver figura 2). Sin embargo, al ser una acción que nace netamente del placer y el ocio, la sociedad contemporánea la señala como un proyecto improductivo y sin intencionalidad, vista como una pérdida de tiempo al no generar un sustento económico (Pérez de Arce, 2003), minimizando así el rol que cumple en el aprendizaje de las relaciones sociales, el reforzamiento de las habilidades cognitivas, físicas y mentales, el autoconocimiento y la creatividad (Sanz Cano, 2019).

Históricamente los niños se han visto como un ente subordinado a las decisiones del adulto, es solo recientemente que la noción de infancia y su posición en la sociedad se está reestructurando y focalizando (Mayall, 2022 citado en Vergara et al., 2015), entendiendo que los niños son ciudadanos sensibles al ambiente social en el que se encuentran inmersos, por lo que los estímulos que les brinda el entorno y el contexto social son de vital importancia en el óptimo desenvolvimiento de sus facultades, sobre todo en términos del juego, el cual afecta en su percepción de la realidad y el apego que se les permite generar con el medio, teniendo la función de poner a prueba sus capacidades, acoger sus requerimientos y motivar sus deseos (Martínez, 1998)

Es así que Pérez de Arce (2003) distingue cierta naturaleza extraña del juego, analizándolo como una paradoja del imaginario que se tiene de él y las cualidades que presenta, ya que a pesar de ser una práctica juzgada como superflua, esta condición no disminuye su capacidad de estimular la forma urbana, desarrollando la habilidad de imponer reglas en el espacio tiempo, conjugar materiales, crear paisajes, construir estructuras y fomentar experiencias, creanzdo espacios precisos que pueden ser incluso extravagantes.

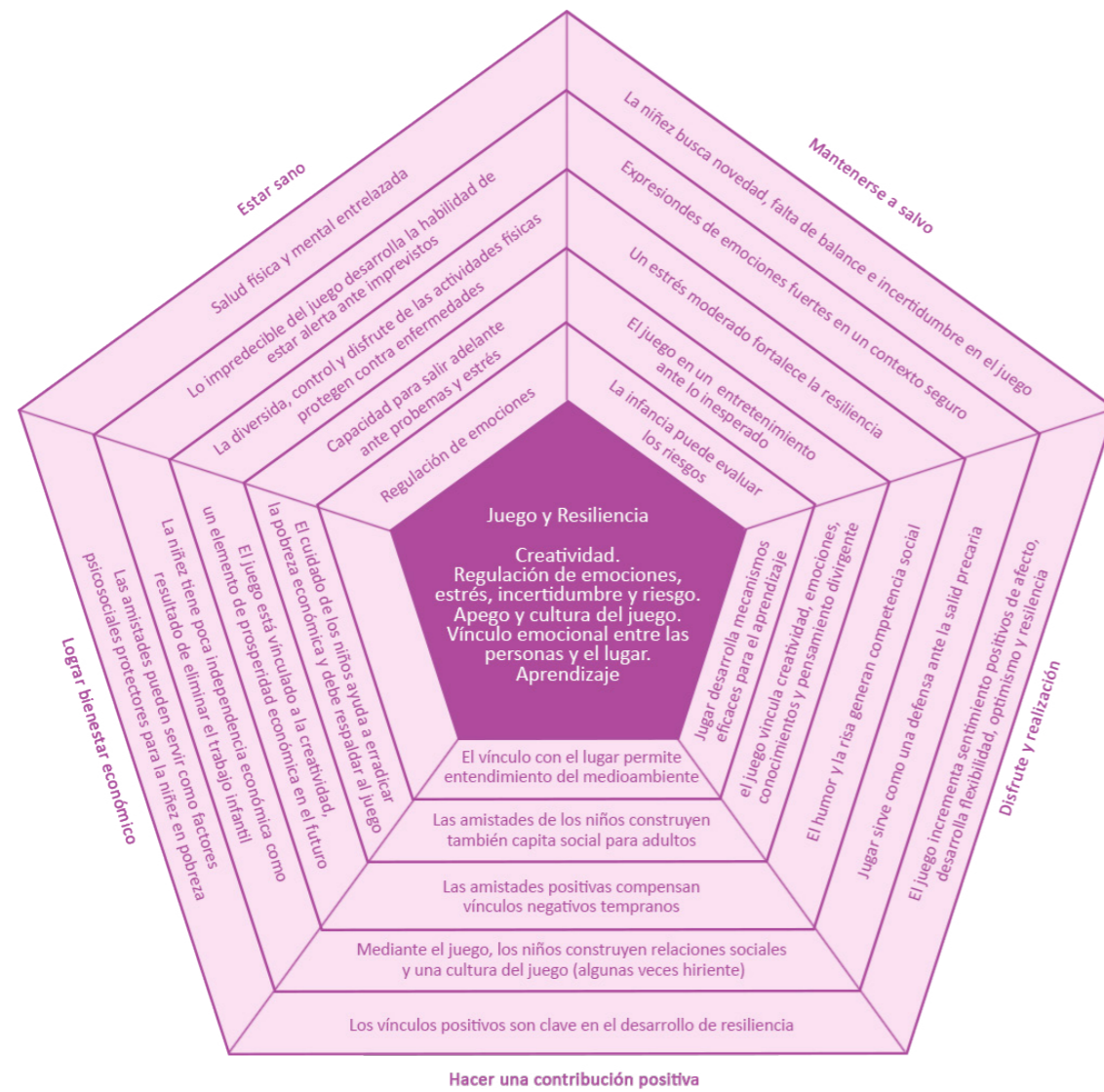


Figura 2: Diagrama de araña sobre beneficios del juego en la niñez. Fuente: Maciaestudio, 2018

2. El paisaje de infancia: un acercamiento a los playgrounds

“El niño se considera un indicador ambiental sensible: si en una ciudad se ven niños que juegan y pasean solos, significa que la ciudad está sana; si no es así, es que la ciudad está enferma.”(Tonucci, F, 1997, p. 3)

El juego es una actividad que involucra tanto a los infantes como al círculo que los rodea, considerando dimensiones familiares, sociales y simbólicas, lo cual requiere de un espacio que esté vinculado con sus usuarios y el contexto, formando un diálogo con los elementos que componen el paisaje. Este conjunto simbólico entre el paisaje, el juego y la arquitectura de los elementos es lo que Vicencio (2020) denomina “Paisaje de infancia”, un espacio donde los niños no solo juegan sino que generen un arraigo al lugar, desarrollando así su identidad.

Los inicios de este paisaje de infancia se desarrollan en la época de entre guerra y post guerra, con el requerimiento de espacios que buscaron sacar a los niños de la calle, aportando mayor seguridad, integración social y encuentro para los menores, lo que podría definirse como un lugar para los niños en el mundo de los adultos. Este invento proveniente del proceso de modernidad, buscaba inculcar cualidades formativas y didácticas para los niños, pero también comprendía un ensayo de las reglas cívicas del comportamiento, lo que se abarcaba como parte importante del proyecto político de una ciudad y su sociedad (Stutzin, 2015).

Dos de sus exponentes fueron los coetáneos Robert Moses (1888–1981) y Aldo Van Eyck (1918–1999), quienes entre los años 1934 y 1978 se dedicaron a crear más de setecientos espacios de juego en Nueva York y Ámsterdam correspondientemente.

Para Moses los playgrounds debían ser lugares de reunión social y juego vinculados a la formación cívica e histórica de la ciudad, diseñando espacios con elementos marcados por su ideología, promoviendo la seguridad mediante la segregación de los espacios con el uso de enrejado. Sus plazas se centraban en dinámicas normativas y predefinidas del juego como una forma de estandarizar su función (Stutzin, 2015).



Figura 3: Playground de Robert Moses en Nueva York. Fuente: Josiecentralpark04.tripod.com

Por otro lado, Van Eyck seguía una lógica más rupturista, en donde el juego formaba parte de la ciudad, por lo que sus playgrounds era un acto de revitalización de la calle. Cada planta era diseñada específicamente para el sitio específico, al igual que los elementos lúdicos que la componían, siendo dispositivos en su mayoría abstractos y geométricos que invitaban a la imaginación, desarrollando un juego causal y sin reglas fijas conocidas. Para él, el equipamiento debía pertenecer a la ciudad, por lo que debía desaparecer en lo cotidiano, siendo flexible a distintos usos y usuarios (Stutzin, 2015).



Figura 4: Playground de Aldo Van Eyck en Amsterdam. Fuente: Aldo van Eyck's Playgrounds: Aesthetics, Affordances, and Creativity

Posteriormente, a mitad de los 60, aparecieron nuevas ideologías que cuestionaban el modelo de playground conocido, entre ellos el arquitecto del paisaje M.Paul Friedberg quien planteaba un equipamiento para el juego proveniente de la adaptación al contexto específico, construyendo estructuras que se mezclaban con el paisaje natural con movimientos impredecibles, en donde la interacción y yuxtaposición de elementos creaban entorno de aprendizaje, descubrimiento y desarrollo personal (Davó, 2019).



Figura 5: Playground en Riis Plaza de Paul Friedberg. Fuente: gothamcenter.org

La noción de Friedberg consideraba que para disfrutar el juego debían existir arquitecturas y espacios vinculados e integrados que desafiara la creatividad de los jóvenes por medio de formas urbanas a modo de incidentes repentinos, incentivando la emoción y el ambiente festivo del juego vinculado a la visión de un paisaje (Davó, 2019).

Hoy en día, los países que han seguido desarrollando los programas pertenecientes al playground han considerado el aspecto de sostenibilidad y cultura del medio ambiente en sus espacios, integrando aspectos de gestión ambiental en su diseño.

3. Infraestructura urbana para la recreación y la niñez en Chile

En el caso de Chile, los espacios con enfoque en la niñez y la recreación lúdica son pocos o casi nulos (Consejo Nacional de la Infancia [CNI], 2016), correspondiendo en su mayoría a programas estandarizados incluidos en la composición de las áreas verdes urbanas como plazas y parques de carácter barrial. Sin embargo, estos espacios no involucran la participación de niños y/o adolescentes en su trazado, a pesar de considerarse como los usuarios objetivo en su planificación (CNI, 2016)

Para la CNI (2016) la proyección de espacios públicos con enfoque en la niñez y el juego ha tenido un desarrollo incipiente a nivel nacional. Exceptuando casos emblemáticos, en general el diseño del juego en estos lugares se trabaja en base a una perspectiva constructiva y material de los elementos que lo comprenden, dejando de lado las lógicas de gestión y proceso relacionadas al diseño, definiéndolo como un ámbito que no es transversal en la discusión de los temas de habitabilidad y urbanismo.

Uno de estos casos emblemáticos es el Parque de la infancia ubicado en la comuna de Recoleta. Este parque se identifica por su diseño lúdico enfocado plenamente en la niñez utilizando una escala periurbana que se desmarca del carácter barrial lo que, si bien, genera un aporte como espacio de reivindicación infantil en la ciudad, también forja opiniones contrapuestas. Algunos reparan en la falta de trabajo conjunto con la comunidad, causando la exclusión del adulto como acompañante del niño en su excursión al no tener ningún incentivo para permanecer en el lugar, lo que implica un menor uso de las instalaciones (CNI, 2016).

En relación con lo anterior, el producir espacios infantiles apartados de este aspecto barrial, también resulta limitante para la independencia de los niños, puesto que conlleva el requerimiento de un acompañante responsable del menor, arrebatándoles categóricamente su independencia. Al quedar al margen de las decisiones del adulto, quien muchas veces no cuenta con la disponibilidad de tiempo o energía para realizar la tarea, impidiendo la práctica recreativa (Tonucci, F, 1997).

Es por ello, que CNI (2016), luego de realizar un análisis exhaustivo, reconoce esta infraestructura de escala residencial como un espacio público que debe ser mejorado y planificado, contemplando los elementos que lo componen, la accesibilidad y cercanía a la población, entre otros aspectos que determinan la presencia y apropiación por parte de niños y adolescentes, viéndolos como ciudadanos de participación que deben ejercer su derecho a la ciudad al igual que los adultos, aspectos que se presentan a continuación.

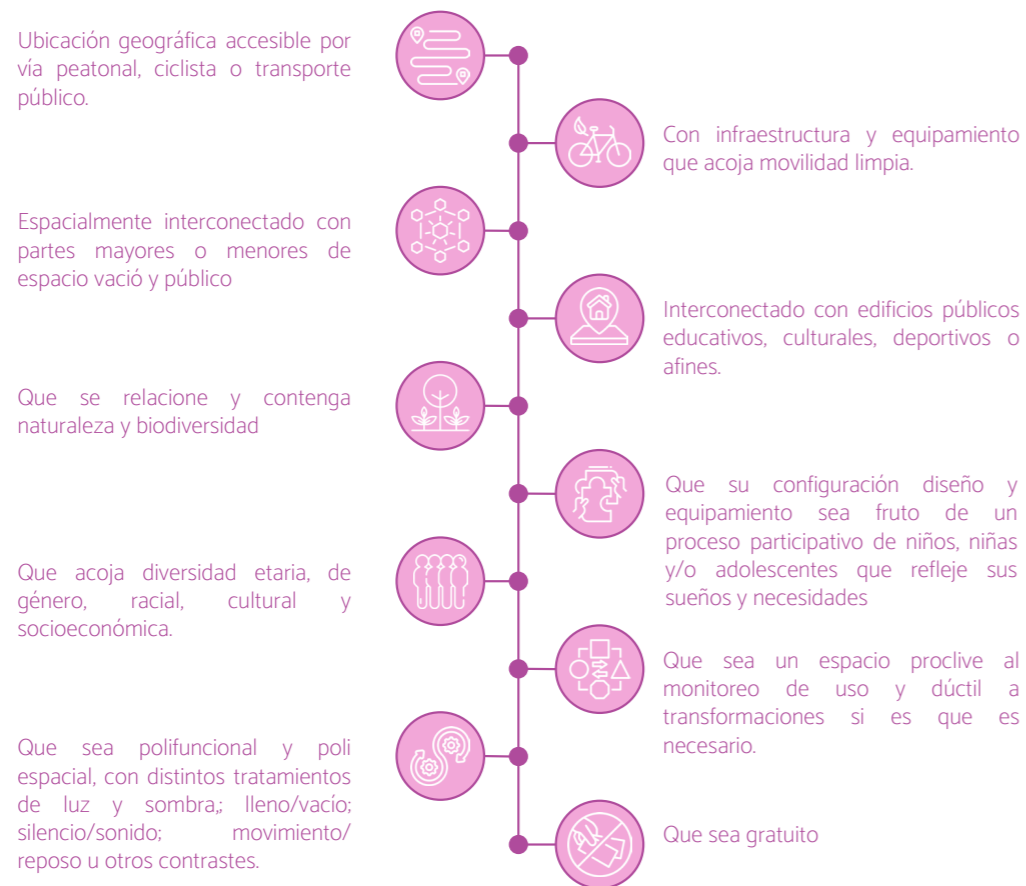


Figura 6: Decálogo de atributos espaciales para espacios públicos con foco de niñez. Fuente: Elaboración propia a partir de CNI, 2016

Es así que, estos espacios ligados a la vida barrial y cotidiana, a pesar de no ser proyectados con procesos que incorporen a la población infantil, cumplen un papel fundamental en el desarrollo de la niñez y la adolescencia, aportando en la percepción social e identitaria de sus residentes, participando en la integración de las comunidades, del desarrollo ecológico, celebraciones culturales y el intercambio comunicacional (Páramo et al., 2018). 4.

4. Memoria de Mundo mágico: un espacio para la recreación

Como bien se ha dicho a lo largo de este planteamiento, el juego es una práctica intrínseca en el desarrollo de las comunidades, tanto por sus cualidades didácticas, como también por las recreativas, lo que, sin embargo, se ha infravalorado como lógica de construcción enriquecedora del espacio público. No obstante, existen instituciones privadas que han visto en este acto una oportunidad lucrativa, desarrollando espacios que lo acogen de manera especializada, conformando nuevas nociones para el diseño de la recreación, el paisaje y excepcionalmente la cultura.

Este es el caso del parque de diversiones mundo mágico, un espacio recreativo que usó un imaginario e identidad propios del país para representar un espacio de ocio infantil en el que la principal atracción era el paisaje, elaborando un diseño lúdico que transformó su emplazamiento y atrajo a la comunidad por cerca de veinte años.

4.1 Caracterización del parque: Imaginario de un país

A principio de los 80 se propuso en Chile una nueva noción de entretenimiento y recreación infantil, emplazado en la periferia de la comuna de Lo Prado en la Región Metropolitana. El parque de aventuras Mundo Mágico se caracterizó por mostrar un imaginario de Chile en miniatura, un museo al aire libre de las obras más representativas del patrimonio nacional, con el fin de funcionar como un instrumento de educación lúdica en pleno centro de Santiago, que estuvo activo por casi 20 años hasta su cierre definitivo en el año 2000.

El parque planteaba al país como una utopía industrial, donde el usuario era un observador totalitario de su entorno, mas no un participante activo, por lo que el ocio infantil se veía desde una mirada de planificación desprovista de experimentación y libertad, lo cual lo aleja del ámbito del juego en su estado de mayor creatividad.

Si bien esta lógica de entretenimiento no fue la más provechosa, el imaginario que creó el parque planteó la oportunidad de experimentar el espacio urbano por medio de una temática que desataca el uso del paisaje nacional como medio de recreación y cultura, lo cual transforma el rol pasivo que se le otorga en el contexto público actual.

El parque de entretenimiento construido por el despacho Swinburn y Pedraza Arquitectos, desarrollo la instalación de alrededor de 70 esculturas a escala 1:25 que representaban los hitos geográficos y arquitectónicos más reconocibles del país de norte a sur, haciendo una reinterpretación del paisaje chileno por medio de lo curatorial. Sin embargo, lo más rescatable de este trabajo de reducción y selección, es la escala humana en la que se desenvolvían las atracciones del parque, siendo el centro de las decisiones de diseño.

4.2 Escala humana

La escala humana o pequeña comprenden espacios recogidos que se pueden abarcar con los sentidos, facilitando la socialización con otros miembros de la comunidad y el entorno (PNUD, 2017). Desde este ámbito, el parque se configuraba como un espacio de estímulos sensoriales relacionados con dimensiones en las que el niño se encontraba en una posición de dominio del entorno, disfrutando de diferentes alturas, ritmos y perspectivas del paisaje que se adecuaban a su medida, pero que también a floraba sus sentidos, jugando a ser un gigante y una hormiga de un minuto a otro, enriqueciendo la relación con los componentes del paisaje y la comprensión del medio que se buscaba transmitir.

4.3 Paisaje

Por otro lado, el uso del paisaje nacional como premisa recreativa es el aspecto que hizo reconocible esta propuesta lúdica a los ojos del público. Si bien llevar a cabo este objetivo implicó un proceso de selección y descontextualización de los elementos patrimoniales creando un ideal controlado del paisaje chileno (Carrasco, 2015), también propuso una forma de entretenimiento por medio de la cultura y el conocimiento de la geografía del país, desarrollando un espacio que destacaba los accidentes naturales como atracción principal, modificando el suelo urbano, para integrar formas orgánicas y superficies desniveladas que representaban los relieves topográficos característicos de cada zona, desmarcándolo de la forma urbana común.

4.4 Memoria y cultura

Si bien este museo al aire libre se puede analizar de muchas maneras, en términos de memoria y cultura fue uno de los espacios más icónicos para la sociedad de fines del siglo XX. A pesar de que para algunos es considerado como la abstracción de una realidad sin contexto ni memoria, similar a las condiciones ficticias que proporciona un diorama (Centex, 2021). Es un hecho que, a más de veinte años de su cierre, su recuerdo permanece en la mente de quienes lo visitaron, por lo que la premisa que se llevó a cabo en el lugar fue fácilmente identificada y apropiada por los usuarios al estar relacionada con un patrimonio con el que se relacionan día a día, generando cierta noción de identidad en el espacio.

De esta manera Mundo mágico puede llegar a ser un lugar controversial desde el punto de vista representativo, visto como una traducción del territorio nacional creada desde un escenario contextual marcado por la dictadura (Carrasco, 2015). Sin embargo, no se puede negar el impacto que generó en las nociones de cultura e identidad en la población, rescatando aspectos valorables como la escala humana y el paisaje, cualidades relacionadas a la dimensión simbólica de la vida urbana, las cuales no han estado completamente presentes en la discusión contemporánea sobre la ciudad, donde la repetición y la desvinculación son una realidad persistente (Campos & López, 2004)



Figura 7: Registro Fotográfico de Mundo mágico, Chile en miniatura. Fuente: musicadealcantarilla.blogspot.com



Figura 8: Registro Fotográfico de Mundo mágico, Jardín Gigante. Fuente: Facebook.com

III. Localización

I. Caracterización comunal

La comuna de Maipú ubicada en la periferia de la provincia de Santiago, se ha caracterizado por mantener un vertiginoso crecimiento demográfico desde su fundación en el año 1981, lo que actualmente la distingue como la segunda comuna más habitada del país, conteniendo una de las mayores poblaciones de niños y adultos mayores según el Censo 2017 (Reyes et al., 2021).

La comuna presenta un uso de suelo principalmente habitacional, conformada por un total de 21 barrios de composición homogéneas en cuanto a la normativa territorial, infraestructura de servicios, nivel socioeconómico y población etaria (Municipalidad de Maipú, 2015). A pesar de ello; y además de mantener porcentajes delictuales relativamente estables y a la baja (CEAD, 2020) en sus habitantes se ha identificado una tendencia al alza de los indicadores de temor al delito, que hacen que esta comuna tenga una de las mayores percepciones de inseguridad en la RM (Reyes et al., 2021).

De acuerdo con lo anterior, los espacios que se consideran peligrosos corresponden en su mayoría a infraestructuras públicas, entre ellas plazas y parques barriales. Según lo que explica Reyes (2021) en su investigación sobre este tema, el miedo de los maipucinos proviene del temor a los extraños en el espacio comunes, calificándolos como personas impredecibles quienes les hacen sentir una pérdida subjetiva del control sobre su entorno, generándoles la necesidad de marcar límites y crear barreras emocionales y físicas para sopesar aquella incertidumbre.

Este fenómeno ocurre debido a la progresiva ausencia de vínculos entre los vecinos, lo que produce un distanciamiento de las experiencias en el espacio público, amenazando el imaginario tradicional de la vida en los barrios (Otamendi, 2016). No obstante, esta dinámica de inseguridad no es algo aislado en la comuna, se repite en el contexto nacional, por la segregación de las urbes y la fragmentación de las entidades sociales que aumentan la percepción de inseguridad, constituyendo "una amenaza real para la convivencia común y el ejercicio democrático en la ciudad" (PNUD, 2013 citado en Otamendi, 2016).

De esta manera, se comprende que las dificultades que atraviesan la interacción social barrial en el espacio público comprenden distintos ordenes, sin embargo, el declive de la percepción que tiene la población adulta de los espacios comunes es un factor que ineludiblemente afecta a la niñez, siendo participe del desarraigo de estos ciudadanos con los espacios dedicados al juego, sumándose a la calidad de equipamiento lúdica genérica y poco estimulante.

Es por esto, que se considera necesario generar un aporte desde la arquitectura frente a esta problemática, desarrollando espacios capaces de incentivar actividades de esparcimiento y comunicación entre pares, lo que no solo ocurre en Maipú, sino a nivel nacional.

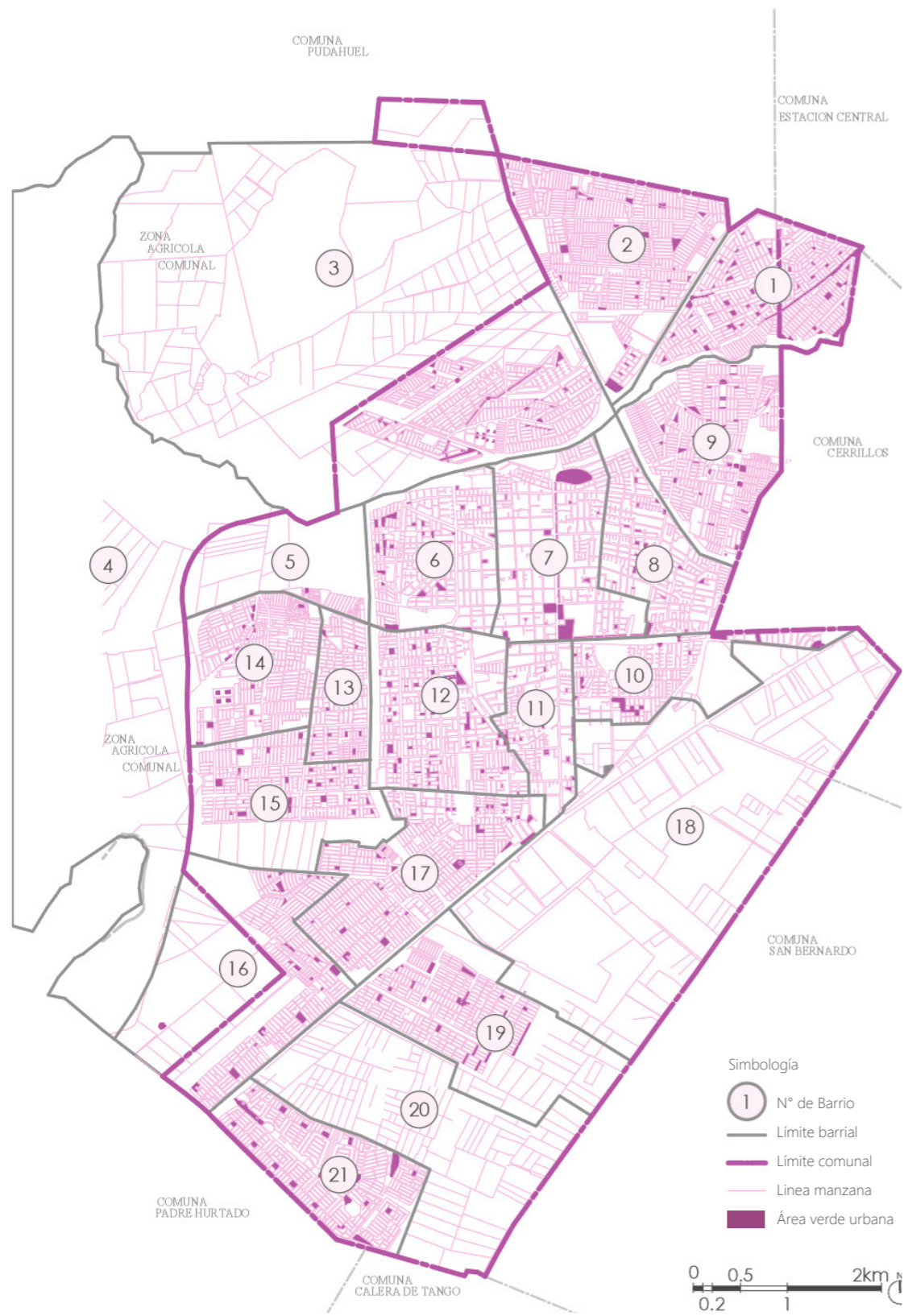


Figura 9: Plano Comuna de Maipú. Fuente: Elaboración propia

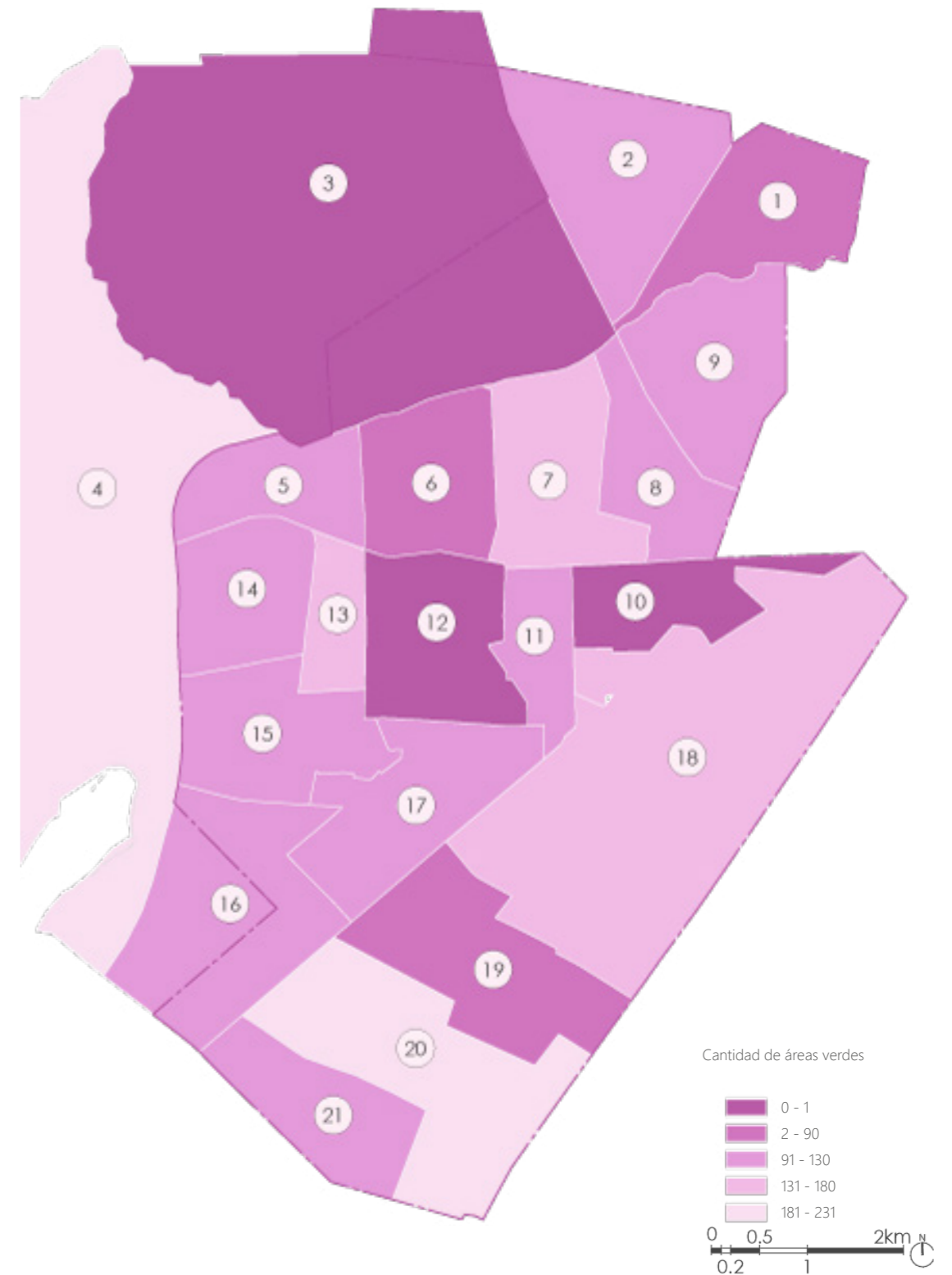


Figura 10: Áreas verdes urbanas. Fuente: Elaboración propia a partir de Municipalidad de Maipú, 2015

IV. Casos de Estudio

I. Criterios de selección

Indicado lo anterior, se realizó la búsqueda de casos de estudio en la comuna de Maipú con el objetivo de identificar los actuales usos recreacionales vinculados a las plazas vecinales de la comuna, con la intención de aprender de la realidad existente en los barrios, de esta manera, se examinaron los tipos de usuarios que forman parte de estas actividades, la relación que forman con lo público y lo privado y el estado de la infraestructura material.

La investigación se realizó preliminarmente con la selección de un barrio fuera del casco histórico del municipio, con el motivo de dirigir la atención a aquellos sectores con una infraestructura verde en un rango intermedio (ver figura 10), lo que llevó a la zona norte de la comuna, más específicamente, el barrio N°2 Longitudinal. Para posteriormente analizar diferentes casos de interés con los que se establecieron criterios de selección que ayudaron a encauzar la investigación en el ámbito cotidiano de la niñez y la vida en comunidad, siendo los siguientes:

- Encontrarse dentro de zona urbana establecida de Maipú: esto, con la intención de acotar la zona de estudio, además de observar el desarrollo de relaciones vecinales preestablecidas.
- Ubicarse a menos de 100m de algún servicio de transporte público: a manera de facilitar la accesibilidad urbana al lugar de recreación.
- Condición de plaza vecinal: casos que involucren solo la característica de plaza con mobiliario de uso infantil, distinguiéndolo como equipamiento recreativo básico en la conformación barrial, descartando aquellas que contengan multicanchas y sedes vecinales.
- Pertener a una escala vecinal: manteniendo un radio acción de entre 100m y 500m.
- Cercano a establecimientos públicos, educacionales, culturales deportivos o afines: como foco de atracción para población infantil flotante relacionada a estas edificaciones.
- Distancia caminable entre plazas: red de plazas con una distancia no mayor a 10 minutos caminables entre alguna de ellas.

De esta manera la selección de los casos de estudio son espacios públicos que mantienen un a mayor influencia en las comunidades, siendo lugares de paso y/o uso de un público infantil de mayor constancia, pero también, parte de la cotidianeidad de los residentes, siendo sectores de ocio intergeneracional.

Con esto se distinguen 3 casos de estudio, que aportarán a la configuración de diferentes requerimientos programáticos para el planteamiento de proyecto, los cuales se caracterizarán a continuación.

2. Plaza de los palos

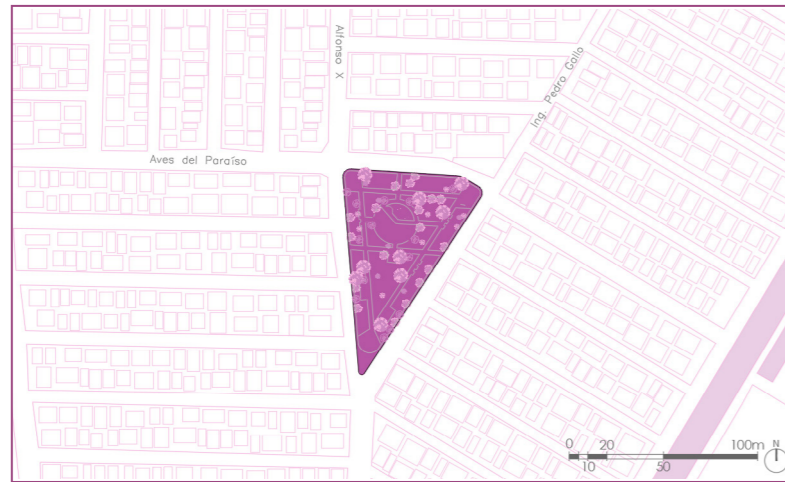


Figura 11: Plano de ubicación Plaza Los palos. Fuente: Elaboración propia

- Ubicación: Alfonso X, Maipú, Región Metropolitana
- Área: 6.220m²
- Radio de influencia aproximado: 200m

Es una Infraestructura recreacional previamente planificado en la urbanización del sector, adquiere su nombre por los juegos de madera que antiguamente equipaban la plaza, los que recientemente han sido reemplazados por juegos infantiles modernos y máquinas de ejercicio.

Su público usuario se caracteriza mayormente como familiar y joven, siendo un punto de atracción para actividades recreacionales y deportivas. Además de ser un sector de paso para los feligreses que asisten a la capilla ubicada al norte de la plaza, abarcando mayor variedad etaria de usuarios durante los fines de semana

• Concurrencia

Durante los días de semana la afluencia de público se concentra en la tarde, entre 4pm y 7pm, como espacio de descanso y paso luego del horario laboral y educacional. Los fines de semana son los días más concurridos, especialmente el domingo entre 3pm y 8pm de la tarde, por medio de actividades de descanso y ocio recreativo.

• Actividades

Los vecinos del sector señalan que la plaza es comúnmente tranquila durante el día y la tarde, permitiendo que los niños se divierten jugando en los equipamientos predispuestos en el lugar o realizando actividades deportivas en las extensas explanadas de pasto, siendo el fútbol la práctica primordial. A esto se suman actividades de esparcimiento como reuniones de jóvenes y el paseo de mascotas, siendo un espacio particularmente atractivo para el emplazamiento de puestos de comida al paso.

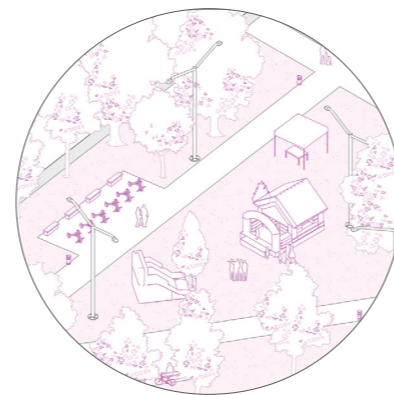
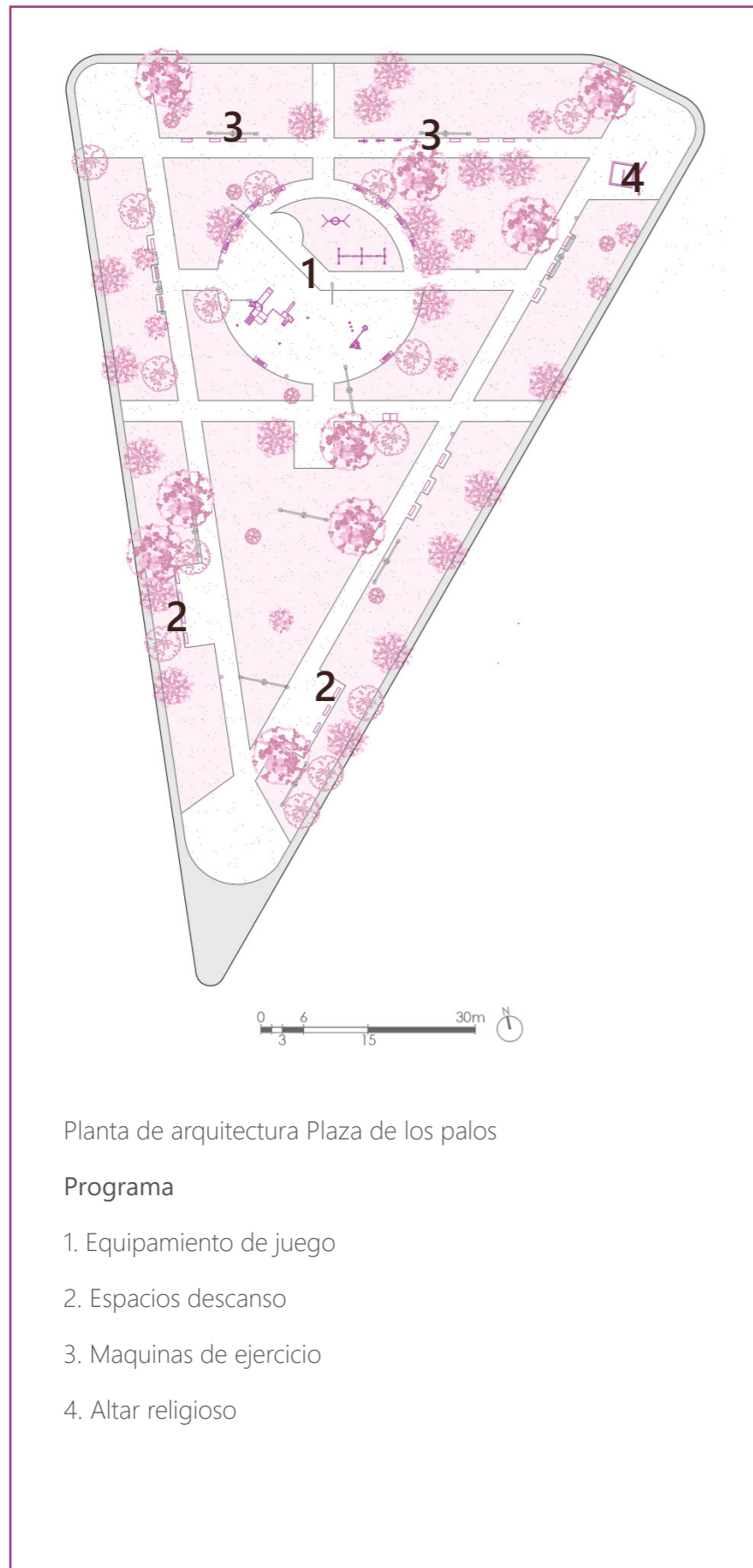
Durante los fines de semana, el espacio es escenario de ferias de ocio destinadas a los niños y la familia, con la instalación de juegos inflables, vehículos menores y puestos de venta diverso, todos ellos atraídos por la amplitud del espacio y su falta de programa, lo que en cierta forma lo hace disponible a usos flexibles.

Del mismo modo, en ciertas ocasiones, la plaza pasa a ser una extensión de celebraciones relacionadas a la capilla vecina, siendo un espacio para misas al aire libre y conversatorios de los feligreses.

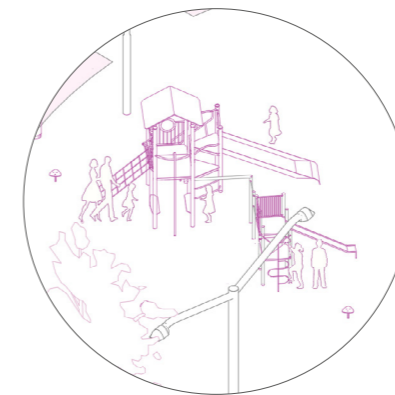
No obstante, los vecinos denuncian que durante la noche se vuelve foco de actividades ilícitas realizadas principalmente por grupos de jóvenes, como el consumo de alcohol y drogas, abarcando el área verde central de la plaza, lo que afecta la seguridad de los demás usuarios y la limpieza del lugar.



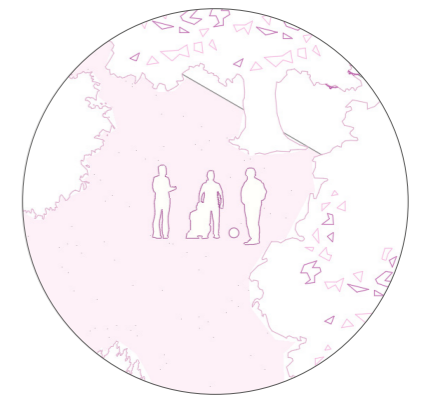
Figura 12: Registro fotográfico Plaza de los palos. Fuente: Registro propio



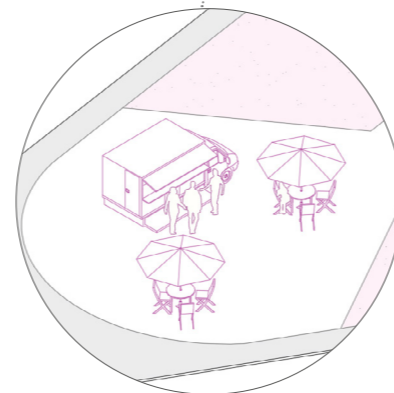
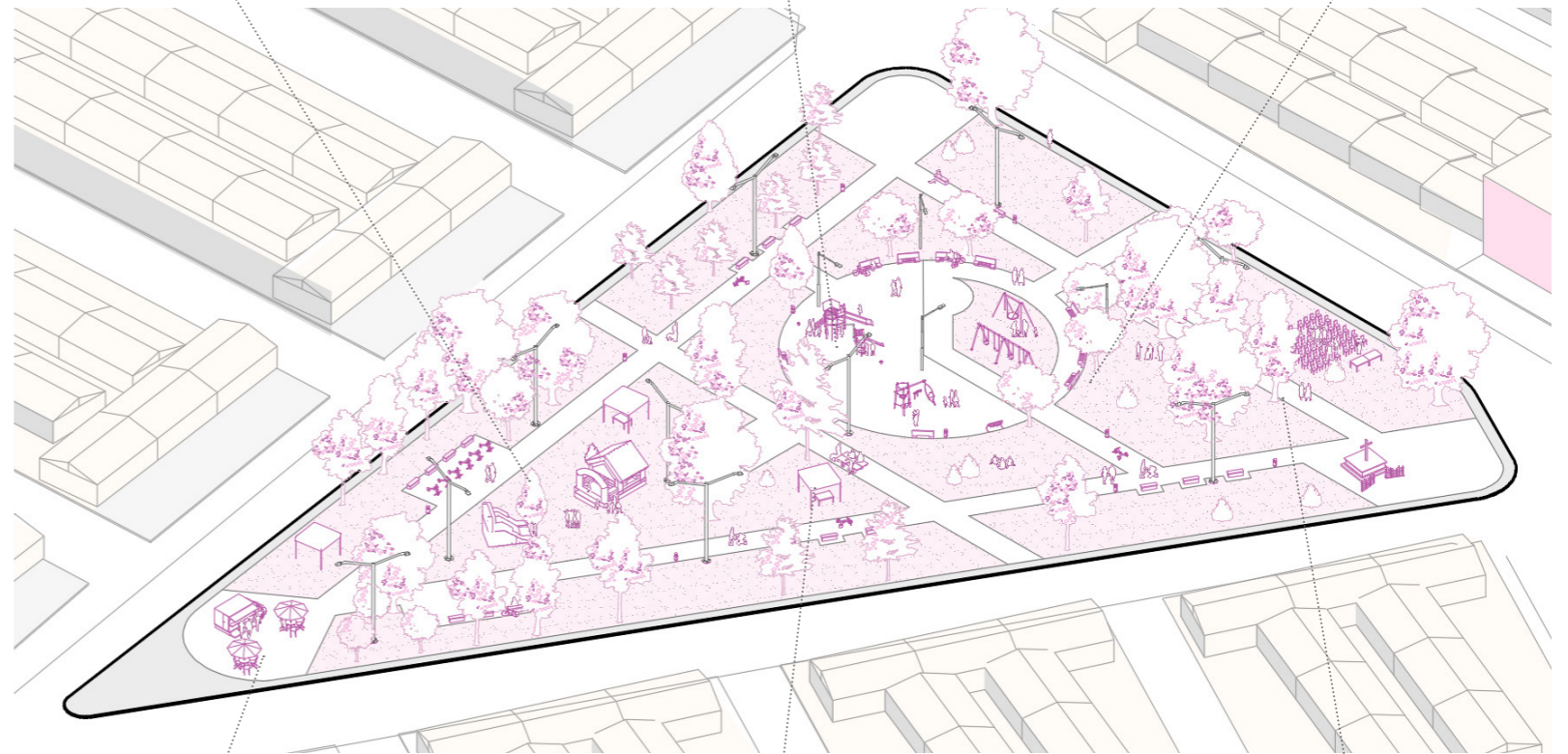
Ferias de juego itinerante



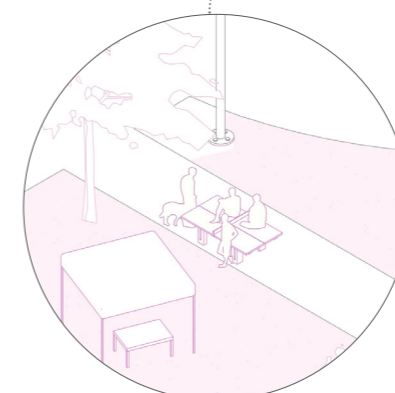
Juegos infantiles



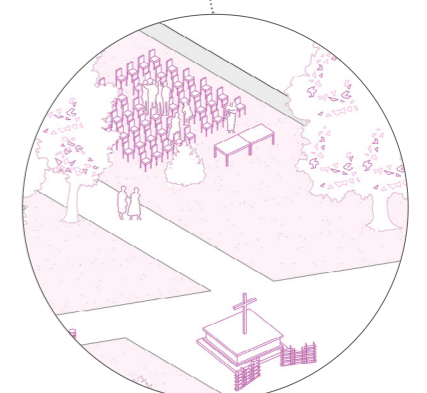
Juegos normados



Puestos de comida rápida



Reuniones de jóvenes



Eventos religiosos

3. Plaza Mar de Drake

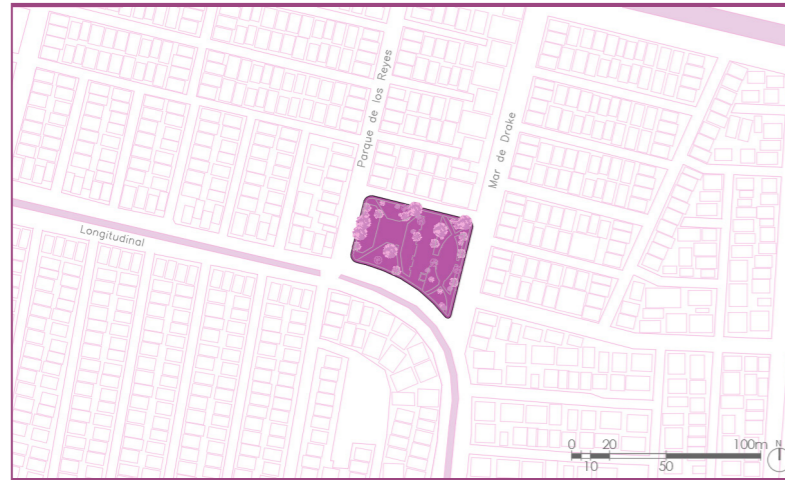


Figura 13: Plano de ubicación Plaza Mar de Drake. Fuente: Elaboración propia

- Ubicación: Mar de drake, Región Metropolitana
- Área: 3.400m²
- Radio de influencia aproximado: 200m

Similar al caso anterior, corresponde a una Infraestructura recreacional previamente planificado en la urbanización del sector, se ubica junto a la calle Longitudinal, una de las principales vías de conectividad del barrio y la comunidad vecina Pudahuel, siendo un lugar de paso frecuente para los residentes del lugar, al tener un paradero situado en la acera adyacente.

Los usuarios de la plaza son principalmente niños y jóvenes que residen en sus cercanías, planteándose fundamentalmente como un espacio de encuentro y esparcimiento, ya que los elementos deportivos del sector son de uso poco habitual. Sumado a esto, por el lado oriente de la plaza se encuentra un jardín infantil, por lo que su carácter de lugar de paso y recreación se acrecienta luego de la jornada educacional.

• Concurrencia

Esta plaza, al igual que el caso anterior, atrae más asistencia de público desde 4pm en adelante, siendo principalmente ocupada por niños, debido el horario de salida de los recintos educacionales cercanos, además de jardín de niños adyacente. No obstante, a partir de las 7pm los usuarios son mayoritariamente jóvenes, siendo los días con mayor actividad los viernes y sábados desde este horario en adelante.

• Actividades

Como se mencionó, las principales actividades de la plaza corresponden al esparcimiento y el intercambio comunicacional de niños y jóvenes. El grupo de infantes practica algunos juegos reglados donde es común el uso de pelotas, además de ocupar el equipamiento lúdico de la plaza, el que se encuentra dividido en tres sectores, Sin embargo, a excepción del módulo de juego central, el mobiliario no se encuentra en óptimas condiciones dado su estado de deterioro por el paso del tiempo, lo que provoca una disminución de su uso en los niños.

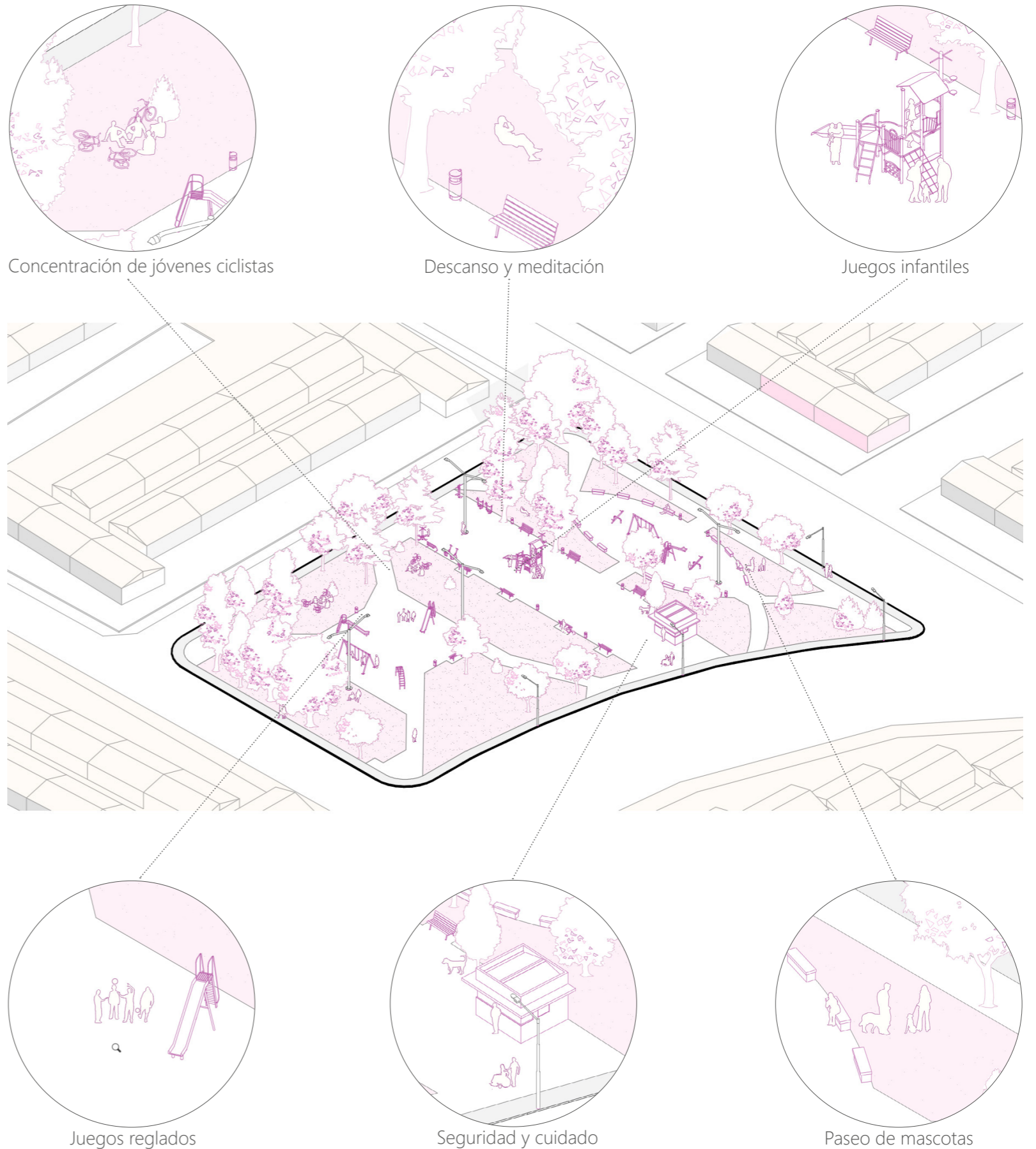
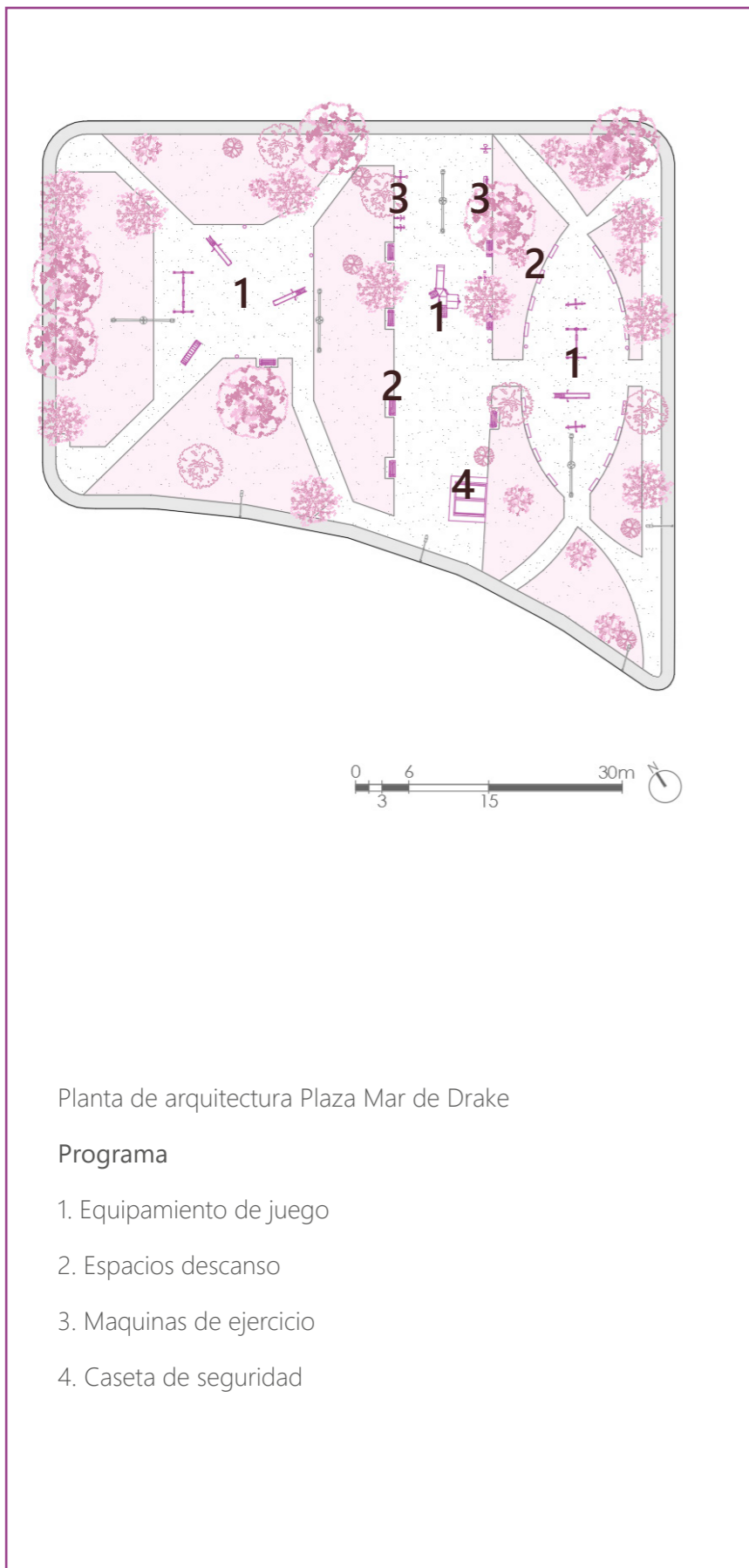
Por parte de los jóvenes, sus actividades se relacionan con uso recreacional del espacio, siendo punto de encuentro habitual para la reunión de ciclistas y grupos de amigos, lo que, muchas veces, en periodos cercanos al final de semana involucra el consumo de alcohol, por lo que el lugar cuenta con una variedad de carteles puestos por los vecinos, indicando botar la basura en los contenedores adecuados.

A pesar de esta practica recurrente, los residentes del sector definen el espacio como un lugar recogido y tranquilo, dada las cualidades de la vegetación que lo comprenden, por lo que es usual divisar personas descansando y durmiendo recostados bajo la sombra de los árboles.

Por último, cabe decir que el recinto cuenta con una caseta de seguridad hacia el sur, cuyo trabajador también se hace cargo de un perro que vive en la plaza



Figura 14: Registro fotográfico Plaza Mar de Drake. Fuente: Registro propio



4. Plaza Parque el Golf

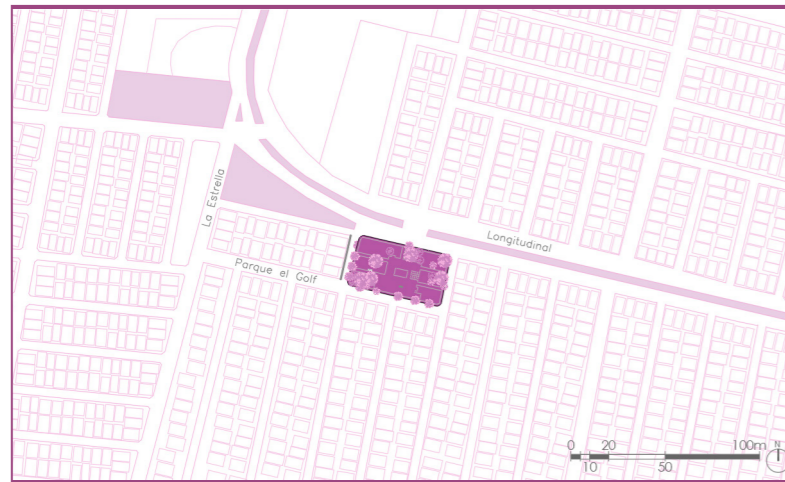


Figura 15: Plano de ubicación Plaza Parque el Golf. Fuente: Elaboración propia

- Ubicación: Parque el golf Región Metropolitana
- Área: 1.910m²
- Radio de influencia aproximado: 200m

Como los casos anteriores, esta infraestructura forma parte de las áreas verdes planificada para este sector habitacional, ubicándose al sur de la calle Longitudinal, como una de las tres plazas que le dan soporte al establecimiento educacional Boston Collage que se encuentra a menos de 50m.

Los usuarios de este espacio son principalmente adultos y niños que viven en sus cercanías, además de estudiantes pertenecientes al público flotante atraído por el colegio, que usan sus instalaciones para momentos de esparcimiento y descanso luego de la jornada de estudio.

- Concurrencia

De manera parecida a los casos anteriores, la concurrencia los días de semana es mayor en la tarde, estando fuertemente vinculado al horario de salida del colegio, entre 3pm y 6pm. Los momentos de mayor concurrencia son los jueves en el horario mencionado y los sábados durante un periodo de tiempo mayor, empezando desde las 12pm.

- Actividades

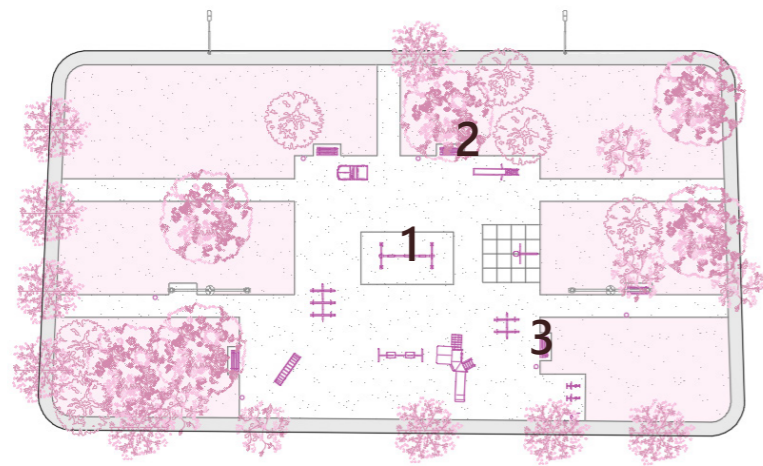
Este espacio da cabida a actividades de juego y esparcimiento cotidianos relacionados al equipamiento existente, posibilitando prácticas deportivas vinculadas al aro de basquetbol en el centro del lugar, utilizado principalmente por niños, siendo uno de los pocos espacios del sector que cuentan con este mobiliario sin la necesidad de ser una multicancha.

A esto se suma actividades de recreación familiar, donde usualmente se observa la ocupación del área verde como patio de comida para los locales de venta adyacentes, desarrollándose picnics al paso, entre otras acciones como el paseo de mascotas y punto de encuentro para grupos religiosos que predicán en el espacio público.

Ahora bien, el mobiliario del lugar no se encuentra en buen estado, la disponibilidad de bancas es bastante limitada denotando su poca mantención y la falta de reposición de algunas de ellas. El equipamiento destinado a ejercicio no es comúnmente utilizado por ninguno de los grupos etarios que hacen uso de la plaza, solo en ocasiones particulares, como elemento de juego para los niños, añadiendo la falta de accesibilidad al espacio, ya que cuenta con un desnivel a la acera que no se salvaguarda por ninguna rampa de acceso para personas con movilidad reducida, algo que no sucede de forma tan evidente en los otros casos.



Figura 16: Registro fotográfico Plaza Parque el Golf. Fuente: Registro propio



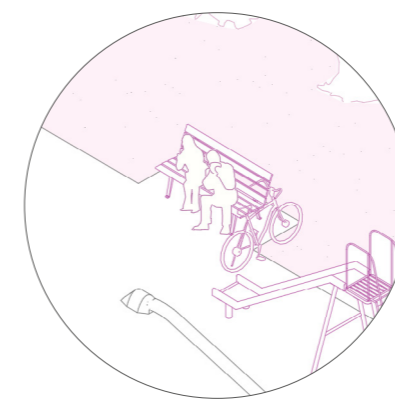
Planta de arquitectura Plaza Parque el Golf

Programa

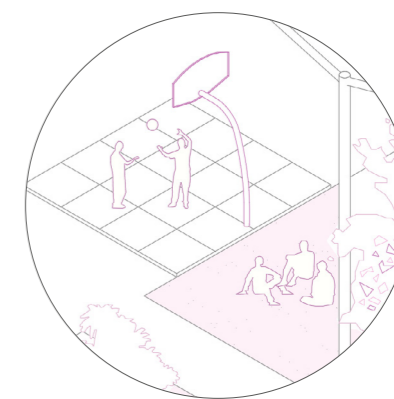
- 1. Equipamiento de juego
- 2. Espacios descanso
- 3. Maquinas de ejercicio



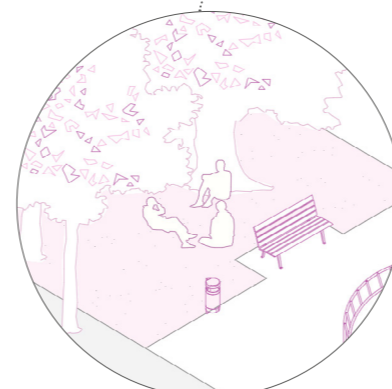
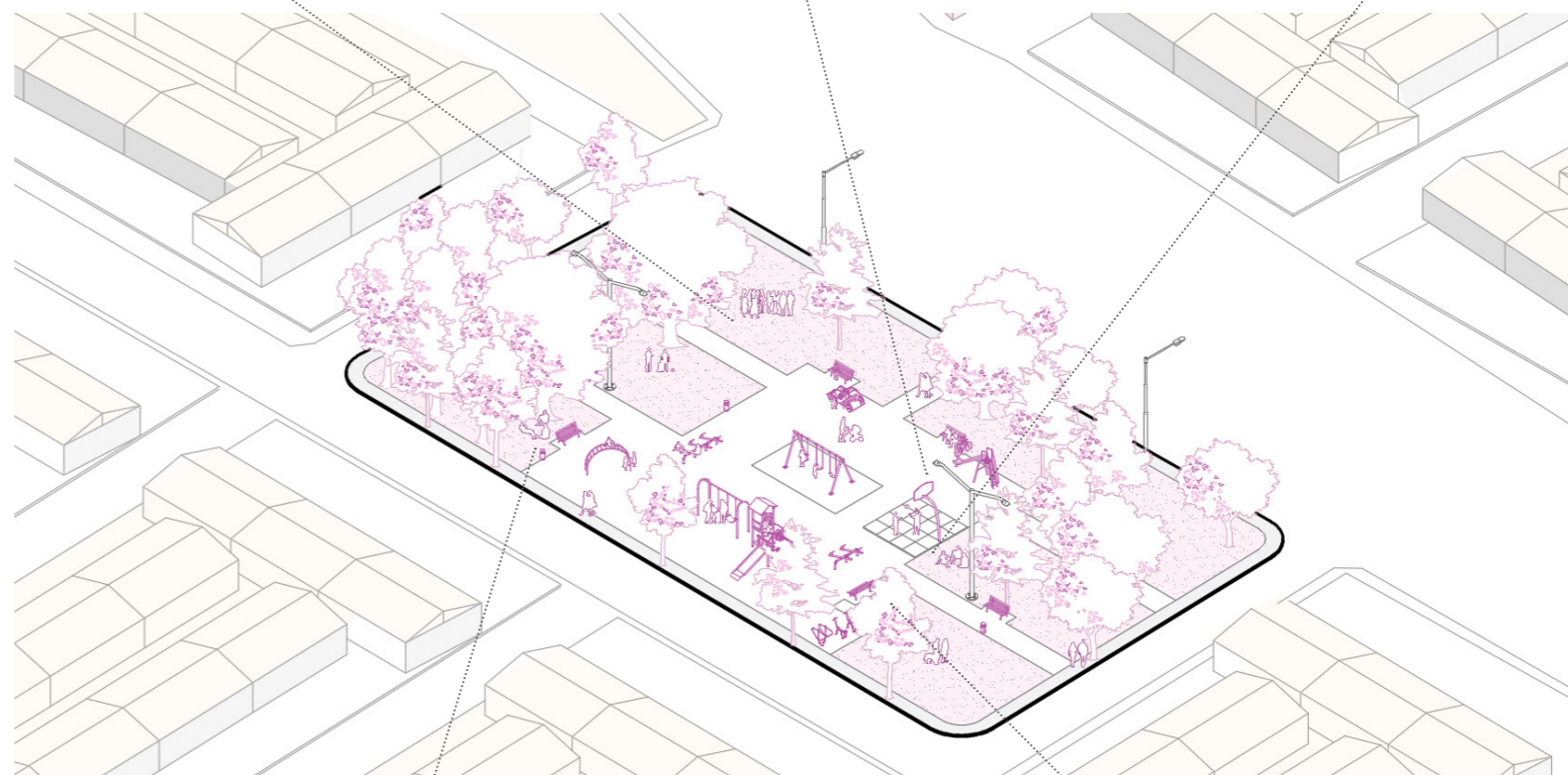
Grupos de predicación



Consumo de alimentos



Juegos deportivos



Descanso y meditación



Juegos infantiles

5. Resultados

Si bien el espacio público puede acoger una diversidad de actos de esparcimiento y acción cívica, en los casos de estudio revisados, las actividades que se realizan pueden agruparse en base a 5 usos principales

1- Paseo

En las 3 plazas se observaron actividades en las que los usuarios salían a pasear solos o acompañados de sus mascotas. En el caso de las caminatas, eran desarrolladas principalmente por adultos y adultos mayores como un modo de hacer ejercicio ligero durante el día en un ambiente cercano a la naturaleza, usando la plaza como una pausa de la rutina. En el caso correspondiente a las mascotas, los participantes tenían un rango de edad más amplio, en donde la actividad se cumplía en función del animal, por lo que no había una ruta específica en el espacio.

2- Descanso

Una actividad recurrente en temporadas de verano o cuando el clima es más cálido es descansar al aire libre. En estos casos, fue común observar a residentes tomar siestas al aire libre, usando principalmente las áreas verdes con sombra de las plazas. Del mismo modo el uso de estos espacios como lugares de meditación y/o contemplación es habitual sobre todo en horarios menos concurridos, ya que la naturaleza permite un ambiente más calmado filtrando el sonido característico de la ciudad.

3- Recreación lúdica

Las actividades de juego son uno de los motivos principales para la asistencia de niños y algunos adultos a las plazas barriales; los más pequeños realizan actividades físicas que involucran el mobiliario lúdico de la plaza en acompañamiento de un cuidador, como jugar en el sube y baja, columpiarse, etc. En cambio, los niños un poco mayores practican juegos normados ampliando el uso del espacio, como por ejemplo la pinta, las escondidas, jugar a la pelota o similares.

Estas actividades de esparcimiento y aprendizaje implican una ampliación del uso del espacio, donde el radio de influencia de la acción va más allá de la plaza o de su mobiliario, por lo que el juego desvanece los límites virtuales del lugar en función de su propio desarrollo.

4- Recreación social

Este ámbito está más ligado a los habitantes jóvenes y adultos, en el que las actividades se relacionan con el intercambio comunicacional entre grupos culturales y/o sociales, siendo reiterativo el consumo de alimentos y bebidas, sin embargo, ninguno de los casos de estudio contaba con lugares que pudieran dar soporte o variedad a esta práctica de forma desvinculada al área verde, donde, además, encuentran cobijo y sombra.

5- Deporte

En los 3 casos revisados las máquinas de ejercicio eran inutilizadas, solo en el primer caso se pudo observar un uso deportivo, correspondiente a actividades aeróbicas como trote. No obstante, en otras instancias, se ha observado el interés de los jóvenes en las barras para calistenia, inexistentes en los casos de estudio.

V. Proyecto

1. Lineamientos

A continuación, se formulan las estrategias de diseño para el proyecto de arquitectura del presente título. Cabe mencionar que este proyecto arquitectónico no pretende dar una solución a la problemática identificada, sino plantear esta realidad como una oportunidad de generar infraestructuras que reflexionen sobre el vínculo establecido entre la interacción social, el juego y la identidad, incorporando los conceptos de cultura, paisaje lúdico e intergeneracionalidad, como una forma de abordar y potenciar las dinámicas que se desenvuelven en el espacio público.

Se trabajará a partir de los casos de estudio anteriormente detallados, ya que, si bien su selección fue definida bajo criterios enfocados en la niñez, su tipología y características son comúnmente reconocibles en múltiples plazas vecinales de la región, planteando un fin adaptativo del proyecto a diversos escenarios sociales.

Es así que el proyecto de título consiste en una red de dispositivos de juego urbano que se enmarquen al interior de plazas barriales como forma de reconstruir el sistema de relaciones entre vecinos, usando el paisaje del territorio chileno como temática representativa de diseño. De esta manera, se busca que el espacio evoque ciertas nociones de identidad y cultura en los usuarios, cultivando un entendimiento del medio vinculando a un imaginario del paisaje nacional, además de nuevos estímulos para el ejercicio lúdico de niños y adultos, incentivando actividades de juego físico y social.

2. Propuesta programática

El programa del proyecto tiene el fin de potenciar las actividades previamente desarrolladas en los casos de estudio, además de otorgar espacios que brinden variedad y nuevos estímulos a estas prácticas, generando la posibilidad de ampliar su desarrollo y producir la comunicación entre sus diferentes agentes.

Para ello se contemplan los 4 principales eventos destacados en las plazas vecinales revisadas, siendo estas el paseo, el descanso, la recreación lúdica y la recreación social, todo ello abordado desde una nueva tipología de esparcimiento público, que use la escala humana como una forma de acercar el espacio a los sentidos del habitante y no solo al mobiliario que lo compone.

- Circuito de recorrido, el paseo como ruta

La elección de las plazas estudiadas se hizo con la intención de generar un circuito urbano en el que los usuarios pudieran trasladarse de un espacio a otro en un tiempo no mayor a 10 minutos, de esta manera, se pueden generar recorridos entre las infraestructuras en los que el juego es el punto de vinculación y permanencia.

De la misma manera, se entiende que los animales son acompañantes cada vez más habituales en esta actividad, por lo que los espacios recreativos deben establecer maneras de involucrar a las mascotas en el entorno de forma segura.

- El descanso y la contemplación del juego

Los espacios de descanso generalmente están asociados a entornos distanciados del juego y sus acciones, donde es primordial la tranquilidad y la desvinculación del dinamismo de la ciudad, no obstante, se piensa que es posible vincular actividad con las nociones del juego en cuanto al uso de maternidades ligados al medio natural, como una forma de estimular los sentidos y la percepción de se encuentra contemplando las actividades de juego sus familiares o simplemente descansando.

- El juego como principio de interacción

Existen diversas formas de juego, capaces de desarrollar diferentes áreas del cuerpo y la mente, de las personas, es por esto que las actividades recreativas involucradas en esta acción pueden ser muy diversas, contemplando diferentes estímulos provenientes de la materialidad, el diseño y el medio en el que se desenvuelven.

Sin embargo, los espacios público-estudiados contemplaban dos principales tipologías de juego que se buscara amplificar, siendo estos el juego físico; que involucra actividades netamente corporales como escalar, rodar, balancear, resbalar y correr entre muchas otras, las que se abordan en el espacio mediante el mobiliario recreativo. En esta ocasión se pretende generar un gran dispositivo lúdico en el que se puedan desarrollar múltiples prácticas físicas con un circuito en mente, tomando en cuenta el paisaje que crea este dispositivo y como conversa con el entorno construido y natural.

Por otra parte, el juego normado o con reglas, en donde se llevan cabo acciones grupales con un objetivo específico, como la escondida, el pillarse, juego relacionadas al deporte como la pelota, etc. Necesitan de espacios con un carácter más plano o con dimensiones aptas para correr y desplazarse de manera más distendida, pero también tomen en cuenta límites virtuales que regulen el juego.

- La reunión social como forma de conexión y apego

En este caso se hace referencia a espacios capaces de acoger grupos de personas que busquen congregarse para diferentes fines, ya sea para pasar un tiempo de disfrute entre amigos, para escuchar un orador o ver una pequeña presentación, cabe mencionar que las necesidades espaciales de estos usuarios también están relacionados al ámbito lúdico, ya que se buscan entornos dinámicos y adaptables a diferentes necesidades, permitiendo ver una mesa, así como también una silla o grada, en donde se encuentra un cobijo por parte de paisaje de la actividad que se desarrolla, dada la intimidad que sugiere.

3. Estrategias de Proyecto

Como se mencionó anteriormente, el proyecto busca potenciar el universo de actividades desarrolladas en las plazas vecinales por medio de lógicas pertenecientes al juego como medio de interacción y recreación social, para esto se establecen tres estrategias a abordar en el diseño de estos dispositivos

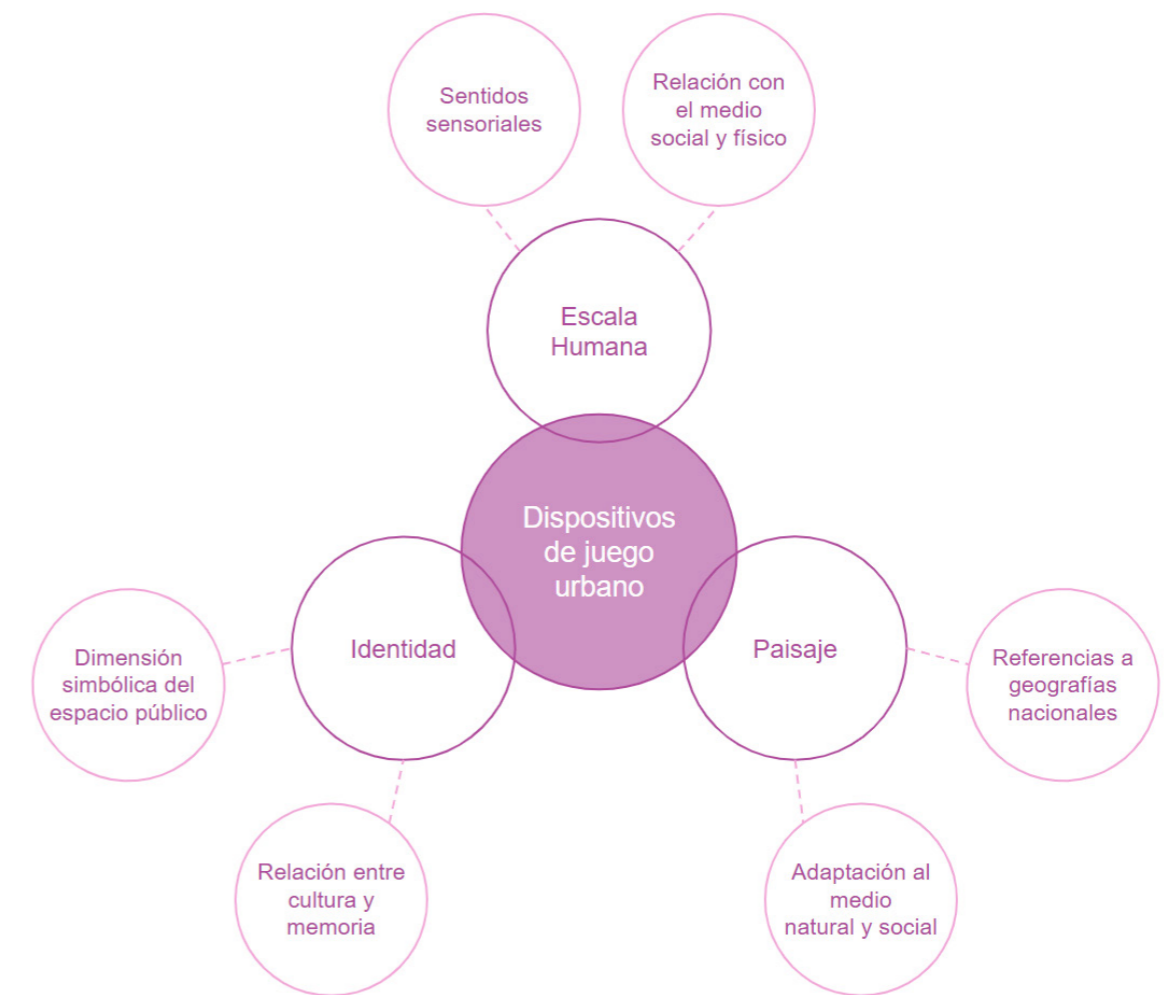
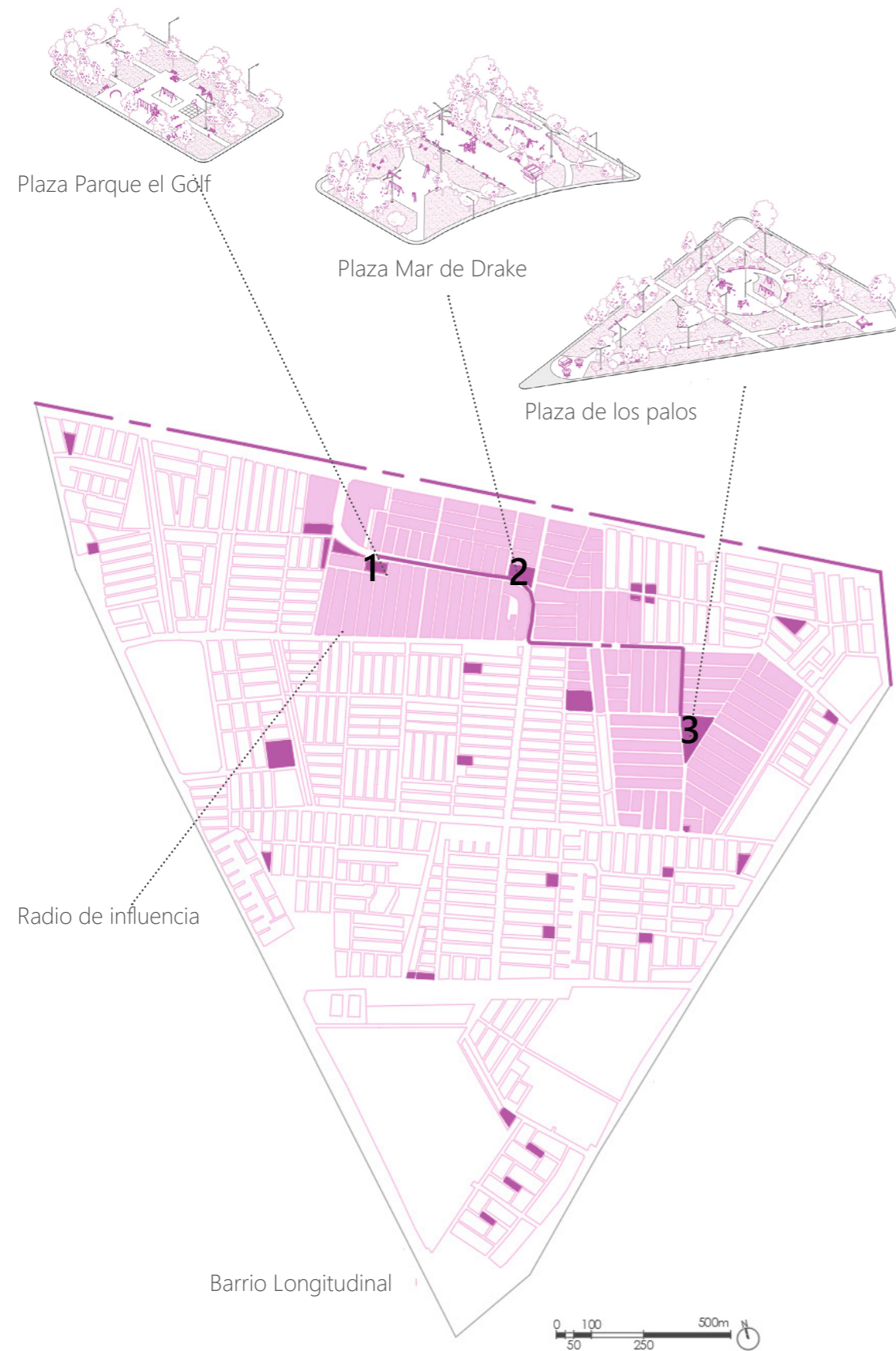
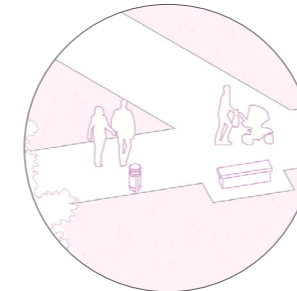


Figura 17: Diagrama de estrategias de proyecto. Fuente: Elaboración propia

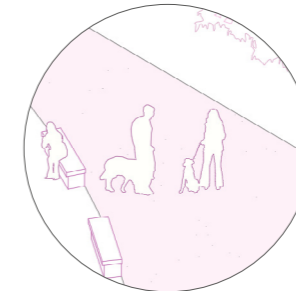
Trabajo en base a una red de plazas barriales



● Circuito de recorrido, el paseo como ruta

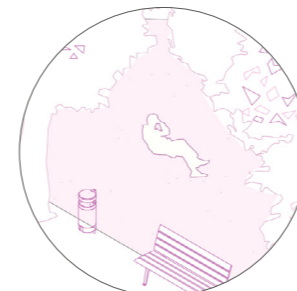


Circuito de paseo urbano

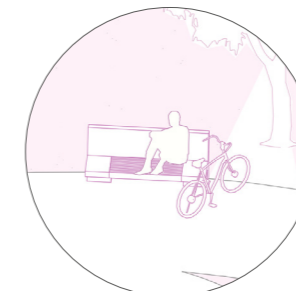


Circuito para el paseo de mascotas

● El descanso y la contemplación del juego



Espacios para tenderse



Espacios para sentarse

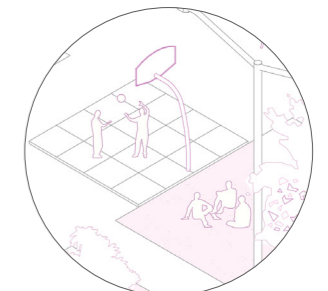
● El juego como principio de interacción



Espacios para el juego físico

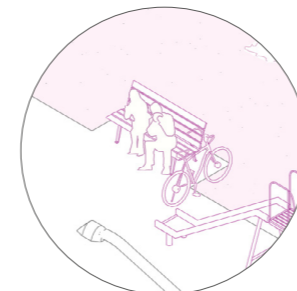


Espacio para el juego normado

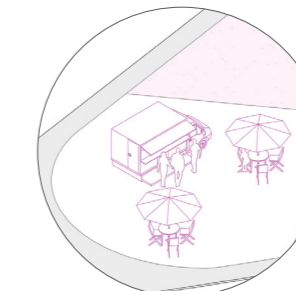


Espacios para el deporte

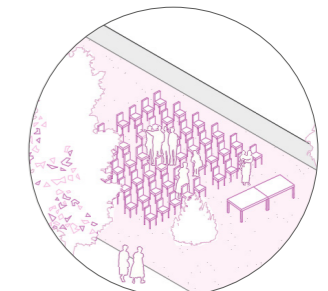
● La reunión social como forma de conexión y apego



Espacio para el consumo de alimentos



Espacio para vendedores itinerantes



Espacios para la reunión de grupos sociales

VI. Referentes

Borja, J. (2011). Espacio público y derecho a la ciudad. 11.

Campos, L., & López, L. (2004). Identidad y memoria urbana. Recuerdo y olvido, continuidades y discontinuidades en la ciudad. *Revista de Urbanismo*, 10, Art. 10. <https://doi.org/10.5354/ru.v0i10.5092>

Carrasco, G. (2015, julio 22). CHILE EN MINIATURA: Ciudad, paisaje y representación en el Chile de los ochenta. <https://vostokproject.com/2015/07/22/chile-en-miniatura-ciudad-paisaje-y-representacion-en-el-chile-de-los-ochenta/>

Centro de estudios y análisis del delito. (2020). ESTADÍSTICAS DELICTUALES. Portal CEAD. <http://cead.spd.gov.cl/estadisticas-delictuales/>

Centro de Extensión Centex (Director). (2021, mayo 7). Esqueje—Conversación en torno a los vestigios del parque temático Mundo Mágico. <https://www.youtube.com/watch?v=ysUe3wUkoDU>

Consejo Nacional de la Infancia. (2016). Estudio Espacios públicos urbanos para niños, niñas y adolescentes. 151.

Davó, J. J. T. (2019). M. Paul Friedberg: Sceneries for the play in urban habitats. *BAC Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea*, 9, 23-44. <https://doi.org/10.17979/bac.2019.9.0.4638>

Escobar, I. (2016). Arquitectura y juego: de “aprender haciendo” a “Aprender jugando”. *C/A Ciudad y Arquitectura*.

INE. (2017). Censo de Población y Vivienda 2017. https://redatam-ine.ine.cl/redbin/RpWebEngine.exe/Portal?BASE=CENSO_2017&lang=esp

Karsten, L., & Vliet, W. (2006). Children in the city: Reclaiming the street. *Children, Youth and Environments*, 16.

Maciaestudio. (2018). Arquitectura para el Juego Urbano by maciaestudio—Issuu. https://issuu.com/maciaestudio/docs/apju__dig_single

Martínez, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil (Ediciones OCTAEDRO, S.L.). OCTAEDRO. <https://www-digitaliapublishing-com.uchile.idm.oclc.org/visor/19188>

Montero, M. M., & Alvarado, M. de los Á. M. (2001). El juego en los niños: Un enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), Art. 2. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>

Municipalidad de Maipú. (2015). Atlas comunal Maipú 2015. <https://bibliotecadigital.ciren.cl/handle/20.500.13082/29298>

Otamendi, M. A. (2016). Seguridad objetiva y subjetiva en América Latina: Aclarando la paradoja. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/103631>

Páramo, P., Burbano, A. M., Domínguez, B. J., Barrios, V., Pasquali, C., Vivas, F., Moros, O., Alzate, M., Fayad, J. C. J., & Moyano, E. (2018). La habitabilidad del espacio público en las ciudades de América Latina. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 36(2), Art. 2. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.4874>

Parra-Martínez, J., Stutzin-Donoso, N., & López-Carreño, J. M. (2021). PLAYGROUNDS Y ESPACIO COMÚN. A PROPÓSITO DEL JUEGO EN LA CIUDAD SUSPENDIDA. *Proyecto, Progreso, Arquitectura*, 25, Art. 25. <https://doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.03>

Pérez de Arce, R. (2003). Materia lúdica: Arquitecturas del juego. *ARQ (Santiago)*, 55, 9-15. <https://doi.org/10.4067/S0717-69962003005500003>

PNUD, M. (2017). La dimensión humana en el espacio público: Recomendaciones para el análisis y el diseño. MINVU PNUD. <http://biblioteca.digital.gob.cl/handle/123456789/232>

Reyes, A. L., Trebilcock, M. P., & Robles, M. S. (2021). Transformaciones urbanas, temor y empeligrosamiento social en vecindarios: El caso de Maipú, Santiago de Chile[1]. *Revista Bitácora Urbano Territorial*, 31(1), 151-166.

Sanz Cano, P. J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312.

Stutzin, N. (2015). Políticas del playground: Los espacios de juego de Robert Moses y Aldo van Eyck. *ARQ (Santiago)*, 91, 32-39. <https://doi.org/10.4067/S0717-69962015000300005>

Tonucci, F. (1997). La ciudad de los niños. 6.

Vergara, A., Peña, M., Chávez, P., & Vergara, E. (2015). Los niños como sujetos sociales: El aporte de los Nuevos Estudios Sociales de la infancia y el Análisis Crítico del Discurso. *Psicoperspectivas*, 14(1), 55-65. <https://doi.org/10.5027/psicoperspectivas-Vol14-Issue1-fulltext-544>

Vicencio Salas, N. (2020). Paisaje de infancia: El juego como expresión de corporalidad en el espacio público. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/178839>



Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad de Chile
Diciembre, 2022