

Skateparks como herramientas de integración social en Santiago

Resumen.

La segregación socioeconómica es una de las principales problemáticas que afectan a las ciudades de nuestro país, especialmente a la provincia de Santiago donde los grupos más bajos suelen residir en las periferias y los más altos concentrados en sectores particulares. La planificación e intervención territorial es un proceso que nos permitiría contrarrestar esta problemática, donde las políticas públicas de regeneración urbana jugarían un papel fundamental en el objetivo de generar herramientas que logren facilitar la integración socioeconómica en el territorio y entre personas. Considerándolos como herramientas de intervención territorial para la regeneración urbana, en esta investigación se busca entender en qué medida la inclusión y diseño de los *skateparks* estudiados han facilitado la integración socioeconómica entre quienes los usan y entre los habitantes del entorno, esto a través del reconocimiento de la dimensión socioeconómica de todos los recintos identificados en la provincia de Santiago para posteriormente identificar a los usuarios y las dinámicas sociales y espaciales que se dan dentro de ellos, entender la condición físico-espacial de su diseño y por último establecer aspectos del diseño de estos que estén propiciando el encuentro e integración entre usuarios de distintos grupos socioeconómicos. Finalmente, los resultados de la investigación permitirían reconocer a los *skateparks* como herramientas efectivas que facilitan la integración socioeconómica en conjunto con las condiciones fundamentales que habría que tener en cuenta para aplicarlas en el territorio.

Índice

CAPÍTULO I.

1. Introducción.....	4
----------------------	---

CAPÍTULO II.

2. Marco Teórico.....	6
2.1. Integración Social.....	6
2.1.1. Integración Social en las ciudades modernas en Chile: Mezcla Social.....	7
2.2. Regeneración Urbana.....	8
2.3. Actividad e infraestructura deportiva, deportes de “estilo de vida” y <i>skateboarding</i>	10

CAPÍTULO III.

3. Metodologías.....	13
----------------------	----

CAPÍTULO IV.

4. Definición de casos de estudio.....	14
4.1. Preselección de casos de estudio.....	15
4.1.1. Criterio de Localización.....	16
4.1.1.1. Categoría <i>skateparks</i> localizados en sector homogéneo (LH).....	17
4.1.1.2. Categoría <i>skateparks</i> en cuya localización predominan 2 grupos socioeconómicos (L2).....	18
4.1.1.3 Categoría <i>skateparks</i> en cuya localización predominan 3 grupos socioeconómicos (L3).....	18
4.1.2. Criterio de contraste.....	19
4.1.2.1. Cálculo de contraste en <i>skateparks</i> cuya localización predominan 2 grupos socioeconómicos (L2).....	20
4.1.2.2. Cálculo de contraste en <i>skateparks</i> cuya localización predominan 3 grupos socioeconómicos (L3).....	20
4.1.3. Criterio de atracción: Contraste <i>skateparks</i> localizados en sector homogéneo (LH).....	21
4.2. Selección de casos de estudio.....	22
4.2.1. Criterio de convocatoria.....	22
4.2.1.1 Coeficiente de convocatoria de <i>skateparks</i>	23
4.2.2. Nivel de conectividad.....	25
4.2.3. Calidad de diseño general.....	27
4.2.4. Estado material general.....	28
4.2.5. Densidad de vivienda.....	30

4.2.6. Selección de muestras.....	31
CAPÍTULO V.	
5. Dinámicas espaciales y relaciones sociales en <i>skateparks</i> estudiados.....	34
5.1. Primera fase: encuesta.....	34
5.1.1. Resultados de encuesta por <i>skatepark</i>	34
5.1.1.1. <i>Skatepark</i> Arrieta.....	34
5.1.1.2. <i>Skatepark</i> Marathon.....	35
5.1.1.3. <i>Skatepark</i> Bustamante.....	36
5.1.1.4. <i>Skatepark</i> Parque O'Higgins.....	36
5.1.1.5. <i>Skatepark</i> Chuby.....	37
5.1.2 Resultados sobre usuarios dentro de los <i>skateparks</i> estudiados.....	38
5.2. Segunda fase: formulario personal.....	40
5.2.1. Resultados de formulario personal.....	41
5.2.2. Resultados sobre dinámicas espaciales e interacción en los <i>skateparks</i> estudiados.....	44
CAPÍTULO VI.	
6. Condición físico-espacial de los <i>skateparks</i> estudiados.....	46
6.1. <i>Skatepark</i> de Arrieta.....	46
6.2. <i>Skatepark</i> Marathon.....	48
6.3. <i>Skatepark</i> Parque Bustamante.....	49
6.4. <i>Skatepark</i> Parque O'Higgins.....	51
6.5. <i>Skatepark</i> Chuby.....	52
CAPÍTULO VII.	
7. Aspectos de diseño para la integración.....	55
7.1. Espacio de reposo.....	55
7.2. Mobiliario de permanencia.....	58
7.3. Dimensión de espacios entre obstáculos y su entorno.....	61
CAPÍTULO VIII.	
8. Conclusiones.....	64

CAPÍTULO I

1. Introducción.

Chile fue catalogado como uno de los países con ingresos más dispares del mundo (Banco Mundial, 2009) y entre las naciones de la OCDE (2014), Chile presentó la mayor desigualdad económica. Estas situaciones se han traducido en una preocupante desigualdad territorial, donde los equipamientos urbanos de uso público tienden a concentrarse en comunas que cuentan con población de más altos ingresos, lo que conlleva a que las comunas con población de menores ingresos presenten un déficit tanto cuantitativo como cualitativo de estos espacios fundamentales para el desarrollo urbano y social.

Esta situación dificulta el desarrollo integral de los territorios. Hace una década, Santiago era la ciudad con mayor segregación socio-económica, entre 30 ciudades que participaron en el estudio (OCDE, 2011). Esto por consecuencia divide a sus habitantes, donde los grupos que tienen posibilidad de elegir su localización en la ciudad buscan el acceso a bienes públicos o colectivos, agrupándose en el espacio (Sabatini & Brain. 2008). Las poblaciones de mayores ingresos se agrupan en la ciudad, y por consiguiente, las poblaciones de menores ingresos también, segregados en comunas y/o barrios con grandes déficits en términos de su calidad urbana y acceso a espacios públicos, los cuales son fundamentales para la generación de instancias de interacción y formación de vínculos entre personas distintas, lo que resulta beneficioso para su salud mental y bienestar (Kawachi & Berkman. 2001).

El sector público trabaja constantemente en solucionar estas difíciles problemáticas, mediante políticas públicas de intervención, con énfasis en la regeneración urbano-habitacional de estas comunas y barrios que se encuentran segregados. Estas acciones conducen a cuestionarse de qué manera estas estrategias de intervención han logrado una mayor integración socio-espacial en estos sectores.

Cuando se habla de regeneración urbana normalmente consiste en las estrategias para la transformación y mejoramiento de un lugar, que considera variables de regeneración económica, aspectos físicos, comunidad, sociedad, trabajo, educación, capacitación, y vivienda (Roberts, P. & Skyes, H. 2000). Considerando el desarrollo de la variable “comunidad y sociedad” como una de las fundamentales para enfrentar el problema de segregación en la ciudad, en esta investigación se busca estudiar el impacto en el habitar al intervenir en el espacio público, mediante políticas públicas de regeneración urbana en barrios segregados, marginales y vulnerables de la ciudad de Santiago.

El esfuerzo del sector público, para intervenir barrios segregados en deterioro urbano, se traduce muchas veces en la construcción y/o mejoramiento de espacios públicos y áreas verdes. Muchos de ellos destinados para prácticas deportivas, ya sean plazas con equipamiento o parques que consideran estas prácticas dentro de sus diseños. Oughton & Tacon (2007) consideran el deporte como una actividad que contribuye a lograr beneficios sociales más amplios, incluidas mejoras en la salud y el bienestar, la satisfacción con la vida, la reducción de la delincuencia, la cohesión y el activismo de la comunidad, la protección del medio ambiente, los logros educativos, la participación en el mercado laboral, la renovación cívica, la regeneración urbana, y desarrollo de la juventud. Por consecuencia estas prácticas otorgan oportunidades de reunión y de generar vínculos, que para

Kawachi & Berkman (2001) son fundamentales para mejorar el bienestar psicológico de las personas.

En Chile el fútbol, el acondicionamiento físico, y correr corresponden a las actividades más practicadas en el país (MINDEP, 2015), y las políticas públicas deportivas han apuntado a ampliar la participación de la población en estas actividades y difundir sus beneficios (MINDEP, 2016). Estas políticas consideran que la conceptualización e institucionalización del deporte es un proceso de configuración histórica, mediante el cual se relacionan las estructuras de poder y los pasatiempos tradicionales, que se materializa por medio de la aparición de reglas cada vez más estrictas y estandarizadas, el surgimiento de autoridades deportivas y la representación del espectáculo, entre otras acciones que forman parte de este proceso civilizatorio (MINDEP, 2016). Por consecuencia pierden fuerza las prácticas y deportes que no comparten esta descripción, catalogados como “informales” o “extremos”, tales como el skateboarding, el parkour, el surf, entre otros, que también tienen dimensiones competitivas y comerciales, pero su participación tiene lugar en espacios que a menudo carecen de regulación y control (Tomlinson et al, 2005).

Actualmente el *skateboarding* es un deporte popular entre los adolescentes y jóvenes de nuestro país, dado a sus características como actividad accesible, urbana y formativa. Los *skateparks* de construcción pública, que se distribuyen en Santiago, constatan que ya existen esfuerzos para su aplicación como herramienta de intervención, mediante acciones que buscan aportar al territorio a través de la construcción de espacios de recreación y deporte. Pero estos podrían eventualmente estar aportando en otras dimensiones que generan beneficios en el territorio y en sus habitantes.

El *skateboarding* es un deporte que permitiría reunir a jóvenes, desarrollar nuevas destrezas y fundamentalmente generar instancias para compartir y relacionarse de forma saludable. Un estudio australiano investigó acerca de los *skateparks* como contextos para el desarrollo de adolescentes donde a partir de métodos de entrevista, observación y cuestionarios, los usuarios de los parques constataron niveles de adaptación personal e integración social, similares a los de otros adolescentes, mediante la práctica del *skate* en estos espacios (Graham, 2010). Otra investigación similar plantea que el *skateboarding* genera beneficios para la salud psicosocial, que se derivan de ser parte de una red de amistad unida (Walker, Taylor, Caltabiano, & Pooley. 2016). Por otra parte, se han llevado a cabo investigaciones que plantean agendas futuras de la importancia de integrar los deportes informales, tales como el skateboarding, en la política pública, dado a los potenciales beneficios sociales y de salud que presentan estas prácticas (Gilchrist & Wheaton. 2017).

Estudios como estos demuestran la capacidad y el potencial que tienen los *skateparks* como herramientas que permiten el desarrollo e integración de las personas, sin embargo, las realidades de los países y los contextos bajo los que se han desarrollado, no permiten una extrapolación integra de estos resultados a nuestro territorio, donde la problemática de segregación socio-económica es un factor latente, y se desconoce si la construcción de *skateparks* es una herramienta efectiva de integración social, pudiendo eventualmente contribuir en la disminución de la segregación y aportando como espacios de reunión, recreación y esparcimiento para dar lugar al encuentro de personas de distintos grupos socioeconómicos.

Por lo tanto, se hace necesario saber y determinar si las características de estos espacios han sido útiles para la integración social entre personas de distintos grupos socioeconómicos, y si mediante un determinado diseño y construcción, han logrado mejorar e integrar el entorno de barrios

segregados. El estudio y análisis del impacto en el habitar y convivencia que han generado permitiría perfeccionar las políticas públicas de integración social y considerar estos espacios como estrategia para las futuras intervenciones de regeneración urbana de barrios segregados.

Para evaluar su impacto en términos de integración social, es necesario analizar tanto sus características de “lugar” como sus características físicas de diseño, de esta manera determinar cómo estas dos condiciones inciden en su aporte como herramienta de integración, siendo el *skateboarding* una práctica que por su naturaleza podría monopolizar el uso del espacio, y por otro lado para garantizar que no refuercen algunos de los aspectos negativos de las culturas del deporte de acción, como formas de exclusión basadas en género, edad, sexualidad, capacidad y antecedentes éticos/religiosos (Thorpe. H, 2014).

CAPÍTULO II

2. Marco Teórico.

2.1 Integración Social.

La integración social es un término el cual se ha definido de variadas maneras y es parte de los lineamientos principales en los procesos actuales de mejoramiento de la calidad de vida en la ciudad. Partiendo por la Integración, como los procesos en que las estructuras de valor y las pautas de conducta son incorporados y asimilados en la conciencia y en la práctica, entre el individuo con determinados grupos de la sociedad, entre distintos grupos, y entre distintas sociedades (Hillmann, 2005), es decir, es cuando, a través del tiempo y la interacción entre personas, se establecen consensos de lo que se considera correcto o aceptable, entre individuos tanto como entre grupos de individuos. Esta se aplica directamente en las estructuras sociales (las sociedades), donde el grado de integración en éstas es determinado por la estabilidad de las orientaciones establecidas como correctas y, por otro lado, por las sanciones establecidas para las consideradas incorrectas, siendo este un aspecto fundamental en todos los procesos de integración social (Hillmann, 2005).

Entonces la Integración social atañe a la concepción basada en la sociología clásica, refiriéndose a cómo se construye la relación entre los individuos y la sociedad y cómo las condiciones estructuran la acción colectiva (Barba Solano, 2011). Este concepto lo empezó a desarrollar el sociólogo Emile Durkheim, que pudo observar las dificultades para integrarse de las sociedades modernas, que, con una gran densidad social, económica y moral entre individuos, se hizo notar una notable y variada pluralidad de intereses y valores (Durkheim, 2007).

Las sociedades antiguas generaban vínculos mediante experiencias y objetivos en común, lo que Durkheim denominaba como “solidaridad mecánica”, donde mediante la “integración normativa”, la integración social era posible mediante mecanismos de institucionalización de los intereses y valores compartidos como parte del sistema social (Parsons, 1984), siendo el ejemplo más notable la institucionalización de la iglesia Católica, proceso largo y que tuvo múltiples cambios a través del tiempo, pero que comienza como un movimiento sectario del judaísmo antiguo, que empieza a desarrollar popularidad y a sumar seguidores, hasta culminar en el Edicto de Milán, declarándose como la religión del estado dentro del Imperio Romano (García, 2004). Sin embargo, las sociedades se han desarrollado en sistemas de mayor complejidad, donde para lograr la integración se debe poner énfasis en las variadas diferencias entre los individuos que las componen. A partir de esto, Durkheim abre camino a la aparición del concepto de “solidaridad orgánica”, donde, aplicándolo al

ámbito laboral, plantea que: en la modernidad, debido al carácter diferencial de las sociedades, se hace necesario una integración que se base en mecanismos para la construcción de sistemas normativos complejos, especializados e interdependientes, capaces de vincular a los miembros, organizando y estructurando los sistemas sociales mediante las diferencias complementarias de los individuos que los componen (Durkheim, 2007). Por lo tanto, para lograr la integración social entre los miembros de la sociedad actual, es necesario identificar y atender la gran variedad de nuevas prácticas, intereses y valores que existen, para generar normas dentro de un sistema social que permitan la vinculación de los individuos con éste y entre ellos.

Otro concepto que se relaciona directamente con la integración social es el de cohesión social. A diferencia de la integración social, como mecanismo que busca institucionalizar las normas que sean capaces de generar la vinculación entre los individuos y la sociedad, este corresponde al carácter de las relaciones y vínculos entre los individuos miembros de una sociedad, que permitirían generar una sensación de pertenencia, reconocimiento de legitimidad, y confianza, tanto entre ellos como en las instituciones de estas. Por lo tanto la cohesión social, más que un complemento o sinónimo de la integración, es el concepto que se refiere a los principios y/o factores que permiten articular los mecanismos de la integración social (Alpert, 1986). Por lo tanto es necesario que los mecanismos de institucionalización de la pluralidad de prácticas, intereses y valores, no tan solo sirvan a la creación de normativas sino que también tengan un efecto directo en estos, mediante el entendimiento de porqué surgen o porqué se mantienen, cómo funcionan y cómo se pueden desarrollar.

2.1.1. Integración Social en las ciudades modernas en Chile: Mezcla Social.

“El concepto de segregación residencial refiere a una relegación de grupos discriminados hacia áreas separadas dentro de las ciudades, ejercida en su mayoría por parte del Estado” (Marcuse, 1997; Wacquant, 1997; Wirth, 1927), es decir, la separación sistemática de grupos sociales, en el contexto espacial de las ciudades, debido a prácticas, valores, interés u otras cualidades, en el caso chileno el carácter económico, que difieren de las orientaciones más aceptadas. Entonces la segregación, considerándola opuesta al concepto de integración, se refiere, en un principio, a la separación dentro del espacio social, definiéndola como segregación socio-espacial.

Dentro de ésta se da también una segregación del “espacio institucional”, que corresponde a una distribución y calidad desigual de las instituciones que sirven a la población y a las comunidades. Esto se traduce en Chile, bajo el contexto de una racionalidad neoliberal, en cómo incide directamente el carácter socioeconómico de los habitantes de un territorio tanto en la cantidad como en la calidad de recursos, espacios, servicios y oportunidades de éstos (Ruiz-Tagle & Romano, 2019), en comparación con otros territorios donde habitan grupos socioeconómicos con mayores recursos.

Esta situación fue el resultado de las políticas públicas implementadas a finales del siglo XX en Chile donde se llevaron a cabo procesos de segregación residencial, donde la construcción de viviendas sociales se localizó en las periferias de las ciudades (MINVU, 2009). Esto conllevó a una creciente desigualdad territorial a través de los años que resultó en una mala calidad generalizada de estos territorios segregados.

Como estrategia para resolver estas problemáticas de segregación socio-espacial en el territorio se ha discutido e implementado en muchas ocasiones el concepto de mezcla social. “En términos generales, la mezcla social denota la diversidad social de un área geográfica determinada, la que puede ser económica, racial, étnica, cultural, entre otras.” (Ruiz-Tagle & Romano, 2019). Es decir, dentro de un mismo contexto espacial, comparten, interactúan, por lo tanto se vinculan, individuos o grupos que difieren en cierto carácter, enfatizando, en el caso chileno debido a sus problemáticas, en las diferencias socioeconómicas entre estos.

A partir del año 2006 en Chile la Política Urbano-Habitacional de Integración Social ha desarrollado proyectos de viviendas implementando como estrategia la mezcla social, entre estos están: los Proyectos de Integración Social (PIS), los Proyectos de Reactivación Económica con Integración (PREIS) y los Proyectos de Integración Social y Territorial (PIST). Los estudios que se han realizado sobre estos proyectos han señalado que la mezcla social como estrategia para las políticas públicas urbano-habitacionales han generado dos ganancias significativas: un aumento de la calidad de la vivienda y una percepción de mayor seguridad, por otra parte, también han puesto en duda su eficacia (Ruiz-Tagle & Romano, 2019). Todo estos resultados bajo un entendimiento y estudio de cómo ha funcionado la mezcla social bajo un contexto de políticas públicas habitacionales, no considerando otras intervenciones o proyectos que no enfaticen en la construcción y/o mejoramiento de viviendas, y que eventualmente logren lo más elemental y relevante de la mezcla social como concepto y como estrategia, correspondiente a que “la proximidad física entre diferentes grupos sociales podría facilitar la integración social” (Ruiz-Tagle, 2013), dejando de lado los espacios públicos que pueden, dado a su naturaleza, eventualmente facilitar el encuentro, la interacción, la vinculación, y de esa manera, la integración social entre individuos o grupos de diferentes niveles socioeconómicos. El énfasis en proyectos e intervenciones habitacionales genera que se dejen muchas veces de lado procesos comunitarios y culturales importantes, negando consideraciones de equidad, inclusión y convivialidad (Maturana & Horne, 2016).

2.2. Regeneración Urbana.

La regeneración urbana es un concepto que se utiliza actualmente como lineamiento en las políticas públicas que buscan solucionar las problemáticas de la ciudad, y consiste generalmente en estrategias de intervención y/o construcción para transformar y mejorar un lugar, residencial, comercial o espacio abierto, que ha mostrado síntomas de deterioro físico, social y económico (Evans, 2005). La concepción de esta no siempre consideró una mirada íntegra y multidimensional, y su definición hasta el día de hoy se ha estado consolidando.

Las estrategias de regeneración urbana comenzaron a implementarse en la política pública como un motor importante para fomentar la inserción de las ciudades en el sistema económico global (Friendman, 2002; Sassen, 1991) donde, entre todos los factores multidimensionales que se debían considerar a la hora de intervenir zonas o barrios segregados y/o en calidad de deterioro, debido a los nuevos desafíos que planteaba la ya instaurada economía globalizada en los procesos de desarrollo de los territorios, se le otorgaba mayor énfasis a la regeneración económica del lugar afectado, donde las ciudades y sus territorios cumplían un rol importante como espacios clave para el crecimiento económico en el contexto de la globalización (Perrons, 2004).

Esta concepción de lo que regía y definía la regeneración urbana se logró observar principalmente en Europa, donde efectivamente muchas de las políticas urbanas implementadas consistieron en

estrategias e intervenciones basadas en un modelo que priorizaba principalmente el crecimiento económico, y que muchas veces dejaba de lado parcialmente otros factores incluso más fundamentales. Tal como ocurrió en el caso de las primeras intervenciones y transformaciones que se dieron en la ciudad española de Bilbao. El primer proceso de regeneración urbana que se llevó a cabo en esta ciudad en los años 90, fue también una regeneración «a dos velocidades», donde los renovados espacios urbanos del centro contrastaban notablemente con los barrios periféricos, deteriorados y olvidados, un proceso de regeneración en la que la lógica de la eficacia y la rentabilidad generaron espacios residenciales exclusivos, y por lo tanto excluyentes, reforzando de esta manera la prevalencia de la alza de precios en el mercado inmobiliario local. En consecuencia las estrategias e intervenciones en este proceso tal vez contribuyeron a hacer de Bilbao una ciudad más atractiva, pero no necesariamente una ciudad mejor para sus habitantes (Rodríguez & Vicario, 2005).

La hegemonía en el ámbito del crecimiento económico como línea principal para la formulación de estrategias de regeneración, no logró íntegramente el mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes en la ciudad, debido a que dejaba de lado otros ámbitos fundamentales. Durante las últimas décadas, la noción de regeneración ha ido evolucionando y se ha ido consolidando en forma progresiva, transitando desde un modelo basado en el crecimiento económico que atiende exclusivamente a la dimensión física, a un modelo basado en los principios de sostenibilidad urbana que incluye la dimensión social, medioambiental, cultural y económica (Hernández & Rodríguez, 2017).

A diferencia del enfoque basado en un modelo de crecimiento económico a la hora de generar políticas públicas de intervención y transformación de barrios, se logra producir una transición hacia un modelo que, bajo los criterios de la sustentabilidad, enfatiza en el desarrollo urbano-social, con el objetivo de generar políticas públicas que apunten a resolver las desigualdades urbano-territoriales que presentan las zonas vulnerables, abordando de esta manera variables multidimensionales e incluyendo la participación de los habitantes. Este es el tipo de regeneración urbana que se ha estado desarrollando en Chile durante las últimas dos décadas, bajo el nombre de “regeneración urbano-habitacional”, concentrándose en la implementación de políticas públicas bajo estrategias que buscan transformar los barrios vulnerables, generalmente localizados en las periferias de las ciudades, enfatizando en la disminución de la desigualdad territorial, por ejemplo, el Consejo Nacional de Desarrollo Urbano presentó sus propuestas para la regeneración urbana de las ciudades de Chile, y menciona que “una ciudad de proximidad es aquella en la cual sus habitantes pueden tener acceso fácil y rápido a diversos servicios, que les permiten resolver sus necesidades básicas. Estas “funciones sociales urbanas esenciales” debieran incluir el habitar, trabajar, aprovisionarse, el cuidado (referido a la actividad física), la educación, la conectividad digital, el ocio y descanso. De esta manera, además de los servicios es clave para la vida de barrio la consolidación del comercio de escala local y el acceso a espacios de áreas verdes y esparcimiento” (CNDU, 2021).

Por lo dicho anteriormente, en el mundo actual, la regeneración urbana consiste en las estrategias para la transformación y/o mejoramiento de un lugar que considera las variables de la regeneración económica, aspectos físicos, comunidad, sociedad, trabajo, educación, capacitación y vivienda (Roberts & Skyes, 2000), con una visión y acción integral que conduce a resolver problemáticas urbanas y con ello lograr una mejora duradera en las condiciones económicas, físicas, sociales y ambientales de un área que ha estado sujeta a cambios (Roberts, 2000).

Para la acción pública, en términos de regeneración urbana y específicamente en el ámbito de comunidad y sociedad, las políticas públicas deben desarrollarse bajo ciertos lineamientos, correspondientes a: una visión compartida, siendo importante lograr una visión de la comunidad que pueda ser compartida por todos y que defina las prioridades de acción; representatividad donde, en las iniciativas comunitarias, esta debe establecer la "propiedad" de las iniciativas por parte de la comunidad (Farnell et al., 1994) para que pueda haber una aceptación lo más amplia posible de los objetivos perseguidos; y finalmente, el empoderamiento el cual requiere de políticas que permitan a los ciudadanos obtener un mayor acceso a los servicios y tener más voz sobre el uso de recursos comunitarios (Brian Jacobs & Clive Dutton, 2000). Esto es fundamental, debido que para el buen desarrollo de políticas públicas, cuyo objetivo es servir a las comunidades, es necesario el diálogo con ellas, para entender las problemáticas y generar propuestas que logren atender directamente sus necesidades.

A pesar de que en las últimas décadas se puede constatar a nivel global cómo la concepción de regeneración se ha ido consolidando y evolucionando, sus resultados no están siendo los esperados, debido a sus mecanismos de intervención y a la causa de ciertos efectos no deseados en el territorio, donde muchas veces ha aumentado las desigualdades urbanas. Para ciertos autores, estos resultados están asociados a la ambigüedad del concepto, lo que ha posicionado a regeneración urbana como una herramienta ubicua pero al mismo tiempo carente de precisión, siendo utilizable para todo (Bustos-Peñañiel & Castrillo-Romn, 2020).

Para entender, interpretar y definir la regeneración urbana, es fundamental la revisión de cómo ha cambiado el concepto a través del tiempo. Para efectos de esta investigación, se entenderá la regeneración urbana como una herramienta utilizada por las políticas públicas, que permite entregar soluciones a ciertas problemáticas sociales, mediante la construcción y/o intervención urbana de un territorio afectado por estas.

2.3. Actividad e infraestructura deportiva, deportes de "estilo de vida" y *skateboarding*.

Dentro del abanico de posibilidades y maneras de abordar la regeneración urbana de territorios segregados, deteriorados y vulnerables, está la construcción y/o mejoramiento de espacios públicos y áreas verdes. Muchos de estos destinados para prácticas deportivas, ya sean plazas con equipamiento o parques que consideran estas prácticas dentro de sus diseños, esto debido a las externalidades positivas que pueden generar este tipo de espacios en un territorio determinado. Además de los efectos positivos que genera la actividad física en la salud del individuo, el deporte funciona también como una actividad que contribuye a lograr beneficios sociales más amplios, entre los que se incluyen mejoras en el bienestar, la satisfacción con la vida, la reducción de la delincuencia, la cohesión y el activismo de la comunidad, la protección del medio ambiente, los logros educativos, la participación en el mercado laboral, la renovación cívica, la regeneración urbana, y desarrollo de la juventud (Oughton & Tacon, 2007). Por consecuencia estas prácticas otorgan oportunidades de reunión y de generar vínculos, y son fundamentales para mejorar el bienestar psicológico de las personas (Kawachi & Berkman, 2001).

En la literatura internacional se ha discutido bastante sobre los beneficios y el bienestar que genera la actividad deportiva, y como esta es capaz de generar amplios beneficios sociales; entre los cuales la integración y cohesión social forman una parte fundamental de estas prácticas. La oportunidad de participación que entregan el deporte y la actividad física, es capaz de generar instancias

propicias para la interacción social (Downward & Rasciute, 2011), en conjunto con el apoyo social y la amistad que se puede dar en éstas (Galloway et al., 2006) son factores fundamentales a considerar para las políticas públicas de regeneración urbana con propuestas de intervención en territorios segregados, que busquen generar vínculos entre individuos y facilitar la integración social. Por lo tanto, la proximidad a instalaciones deportivas es un factor importante, donde las personas que viven en un lugar con mayor acceso a éstas, tienen más probabilidades de participar en actividades físicas y reportar una mayor satisfacción con la vida (Huang & Humphreys, 2012; Pawlowski et al., 2011), también existen estudios que sugieren que la disponibilidad de infraestructura deportiva, independientemente de las condiciones socioeconómicas individuales, influye significativamente en los patrones de actividad deportiva (Pye et al., 2015), siendo este último punto fundamental para la situación de desigualdad territorial que se da en las ciudades chilenas, donde un énfasis en el desarrollo de espacios deportivos podría facilitar el encuentro de personas de distintos grupos socioeconómicos en estos espacios.

Chile cuenta con 366 recintos deportivos públicos con más de 26 mil instalaciones deportivas en ellos, siendo la Región Metropolitana la que concentra el mayor porcentaje de éstos (Cáceres & Gutiérrez, 2021). El fútbol, el acondicionamiento físico, y correr corresponde a las actividades más practicadas en el país (MINDEP, 2015) y las políticas públicas deportivas han apuntado a ampliar la participación de la población en estas actividades y difundir sus beneficios (MINDEP, 2016). Esto se ha desarrollado, en conjunto con la infraestructura existente, mediante la construcción de nuevos espacios deportivos, partiendo por lo más simple como la instalación de máquinas de ejercicios en plazas, hasta la construcción de infraestructura deportiva a gran escala en búsqueda de desarrollar estas prácticas, tal como la construcción del parque deportivo Estadio Nacional, proyecto en desarrollo que abarca 64 hectáreas destinadas al deporte recreativo y de alto rendimiento, que lo convertirá en el principal y único parque deportivo de Sudamérica.

Dentro de la Política Nacional de Actividad Física y Deporte (2016) se considera que “la conceptualización e institucionalización del deporte es un proceso de configuración histórica, mediante el cual se relacionan las estructuras de poder y los pasatiempos tradicionales, que se materializa por medio de la aparición de reglas cada vez más estrictas y estandarizadas, el nacimiento de autoridades deportivas y la representación del espectáculo, entre otras acciones que forman parte de este proceso civilizatorio” (MINDEP, 2016). Es decir, para definir un deporte como tal e institucionalizarlo, se hace necesario que cierta actividad tenga una práctica popular y sostenida en el tiempo, y que durante su vasto desarrollo se hayan creado reglas de cómo llevar a cabo la actividad y hayan surgido personajes que sobresalgan en la esfera pública por practicarla. Esta definición es fundamental para entender en qué prácticas se encuentra el énfasis de las políticas públicas deportivas en Chile, y cómo sistemáticamente se está dejando de lado las prácticas que no comparten esta definición.

Durante las últimas dos décadas han surgido variadas formas deportivas y actividades físicas que han desafiado las formas tradicionales de conceptualizar y practicar el deporte, denominados como deportes de “acción”, “extremos” o de “estilo de vida” y que al igual que los deportes tradicionales tienen dimensiones competitivas y comerciales, pero su participación tienen lugar en espacios que a menudo carecen de regulación y control (Tomlinson et al, 2005), por lo tanto se hace necesaria la comprensión y asimilación de estas prácticas deportivas en las políticas públicas, tanto deportivas como de regeneración urbana, sirviendo como nuevas herramientas de intervención y/o construcción para la participación e interacción entre individuos, grupos o comunidades en el

territorio, con el objetivo de generar instancias de vinculación donde se facilite la integración social entre personas distintas pero con un motivo común y no tan solo de actividad física como cuestión de salud.

Para efectos de la investigación, entre las variadas formas de catalogar estas actividades, se les denominará como “deportes de estilo de vida”. Según Tomlinson et al. (2005) el “estilo de vida” se define como un cierto patrón de acciones auto-interpretadas que diferencia a un individuo de otros individuos o a grupos de otros grupos. Estas prácticas deportivas contribuyen a estos patrones mediante interpretaciones de cómo se observan y cómo se comportan los individuos, a las subculturas y/o asociaciones de las que se sienten parte, y que formas de control toman sobre cómo llevar a cabo sus vidas. Esto se asocia, y muchas veces se genera, debido a estas prácticas deportivas según señala Tomlinson et al. (2005), es decir, prácticas físicas consideradas como “nuevas” o “no tradicionales”, con ciertos intereses y valores comunes, cómo también patrones más amplios de consumo, gustos e identidad (Chaney, 1996) capaces de vincular a las personas, y por lo tanto integrar socialmente. En los deportes de “estilo de vida” encontramos el *skateboarding*, el *surf*, el *parkour*, el *snowboard* y la *escalada*, entre otros.

En Chile actualmente el *skateboarding* es un deporte que a través de los años se ha masificado entre los adolescentes y jóvenes, dado a sus carácter accesible, urbano y formativo, y a pesar de que estos deportes se caracterizan por una relativa falta de regulación (Tomlinson et al., 2005), tanto en su práctica como en su institucionalización, en el caso de la Región Metropolitana, la vasta cantidad de *skateparks* de construcción pública que se distribuyen en la ciudad, constatan que se han aplicado esfuerzos por parte de éste sector para intervenir el territorio mediante la construcción de espacios para realizar esta práctica.

Para las políticas públicas de regeneración urbana en Chile, como estrategia de intervención que logre facilitar la integración socioeconómica, la práctica del *skateboarding* y la construcción de los espacios propicios para ésta, permitiría reunir a adolescentes, jóvenes y adultos, generando instancias para compartir y relacionarse de forma saludable por una práctica común que los vincula. Diversos estudios sugieren que dentro de los *skateparks* se producen beneficios sociales, fundamentalmente la integración social entre individuos. Un estudio australiano investigó acerca de estos espacios como contextos para el desarrollo de adolescentes mediante la práctica del skate, donde los usuarios constataron niveles de adaptación personal e integración social, similares a los de otros adolescentes en otros contextos (Bradley, 2010). Complementado estos resultados, otra investigación similar sugiere que la práctica del *skateboarding* genera beneficios para la salud psicosocial de los individuos que se sienten parte de este deporte de “estilo de vida”, y estos beneficios se derivan de ser parte de una red de amistad unida (Walker, Taylor, Caltabiano, & Pooley. 2016). Asimismo, se han llevado a cabo investigaciones que plantean agendas futuras de la importancia de integrar los deportes de “estilo de vida” en la política pública, dado a los potenciales beneficios sociales y de salud que presentan estas prácticas (Gilchrist & Wheaton. 2017). Por lo tanto, los *skateparks* cómo estrategia de regeneración urbana son herramientas que permitirían por un lado, debido a la naturaleza deportiva de su uso, contribuir a la salud de los usuarios que practiquen en estos espacios, pero fundamentalmente permitiría entregar soluciones a la problemática de segregación socio espacial, aportando como espacios de participación, interacción, y vinculación que generan integración social entre personas distintas que los relaciona una práctica común.

CAPÍTULO III

3. Metodologías.

Tras presentar la problemática de segregación socioeconómica presente en la ciudad de Santiago y considerando a los *skateparks* como recintos deportivos que funcionan como herramientas de intervención territorial para políticas públicas de regeneración urbana, capaces de generar espacios e instancias de interacción y eventual vinculación entre personas, se plantea la siguiente pregunta ¿De qué manera la inclusión y diseño de *skateparks* en Santiago facilita la integración social entre quienes los usan y entre los habitantes del entorno? Para responder esta pregunta se plantea como objetivo general de la investigación entender en qué medida los *skateparks* facilitan la integración social entre sus usuarios y entre los habitantes del entorno donde se emplazan, a través del planteamiento de 4 objetivos específicos, con un enfoque metodológico mixto, utilizando técnicas tanto cuantitativas como cualitativas para lograr el cometido.

En primer lugar, se busca reconocer y clasificar según la dimensión socioeconómica del entorno a los *skateparks* generados por una acción pública para seleccionar los casos de estudio, mediante el análisis y cruce de fuentes secundarias como planos actualizados de Santiago, localización de *skateparks* de iniciativa pública, el mapa de distribución de grupos socioeconómicos en Santiago y la observación y documentación de la convocatoria que generarían. Esto para identificar los *skateparks* de iniciativa pública y privada, clasificar la localización de los *skateparks* acción pública según condición socioeconómica de su entorno y finalmente reconocer los recintos más visitados dentro de estos para selección de casos de estudio.

En segundo lugar, se propone identificar a los usuarios y las dinámicas y/o relaciones sociales que se dan dentro del contexto espacial de los *skateparks* estudiados, mediante visitas a terreno, observación participante y documentación, una encuesta y un formulario para reconocer los tipos de usuarios y obtener un relato general de los tipos de interacciones y vínculos que se podrían estar generando dentro de los recintos.

Posteriormente, se busca entender la condición físico-espacial del diseño de los *skateparks*, estudiados a través de fuentes primarias como la observación en las visitas a terreno, la medición de espacios y/o elementos fundamentales de los *skateparks* estudiados, fuentes secundarias como la planimetría disponible de algunos de los *skateparks*, imágenes satelitales e información sobre estos. Esto mediante el levantamiento crítico planimétrico y realización de esquemas que destaquen los espacios y elementos donde se observe y reconozca una notable interacción y vinculación dentro de los recintos.

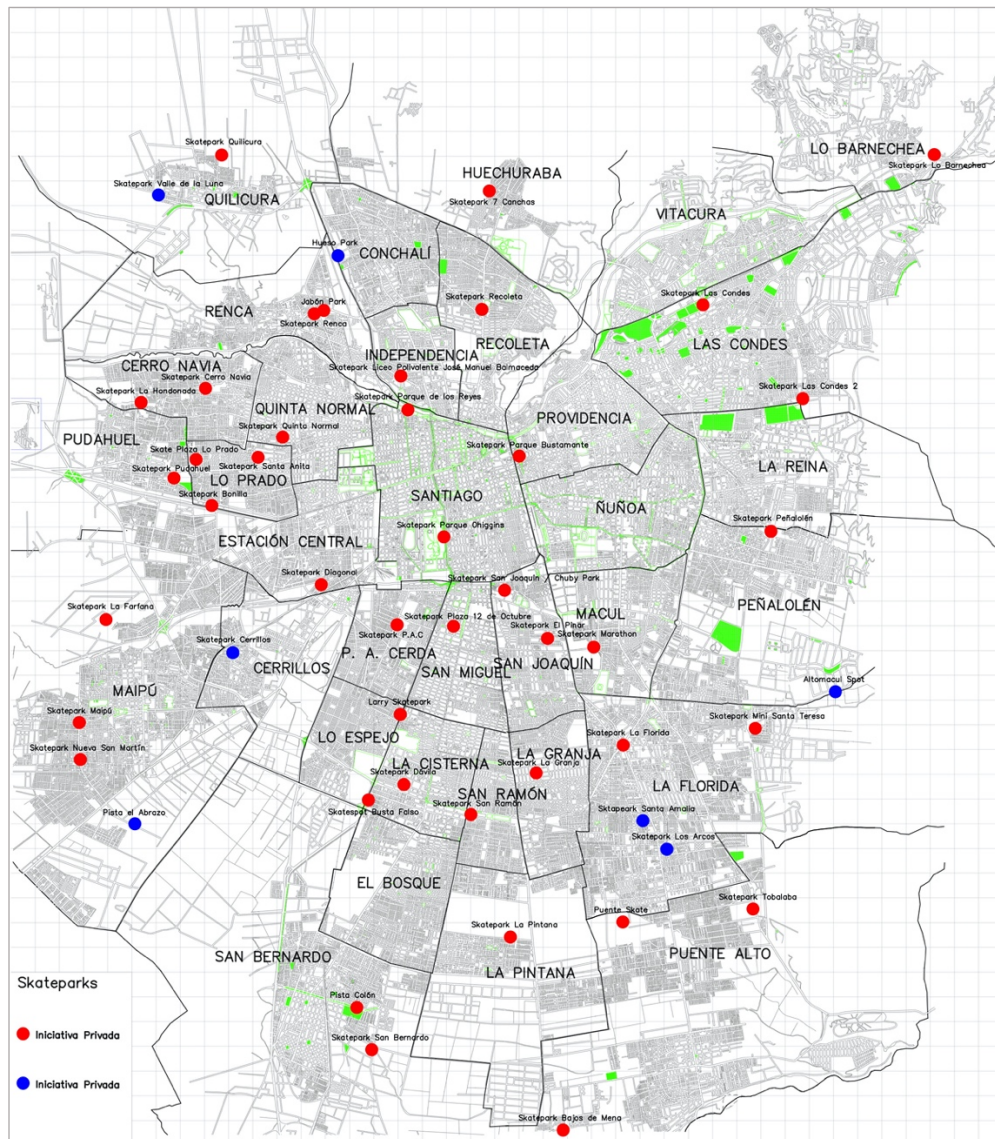
Finalmente, se propone establecer aspectos del diseño que facilitan el encuentro e integración entre usuarios de distintos grupos socioeconómicos en los *skateparks* estudiados, con la fuentes primarias y resultados del objetivo anterior a través de un análisis descriptivo de planimetría levantada, de la localización espacial de las situaciones de integración identificadas y la caracterización de espacios donde se facilite la integración socioeconómica entre los usuarios de los recintos.

CAPÍTULO IV

4. Definición de casos de estudio.

El primer paso para definir los casos de estudio es reconocer y clasificar según dimensión socioeconómica del entorno a los *skateparks* generados por una acción pública. A través de la búsqueda de información mediante el uso de fuentes secundarias, se identifican y localizan la mayoría de *skateparks* en la ciudad de Santiago, diferenciándose en dos grupos: *skateparks* de iniciativa pública y *skateparks* de iniciativa privada. Entendemos a los *skateparks* de iniciativa pública como construcciones y/o remodelaciones definitivas de estos recintos llevadas a cabo por entidades de gestión pública y a los *skateparks* de iniciativa privada como construcciones desarrolladas y gestionados por individuos o grupos de individuos privados.

Figura 1. Localización de *skateparks* dentro de la Provincia de Santiago, Región Metropolitana.



Fuente: elaboración propia en base a plano de provincia de Santiago.

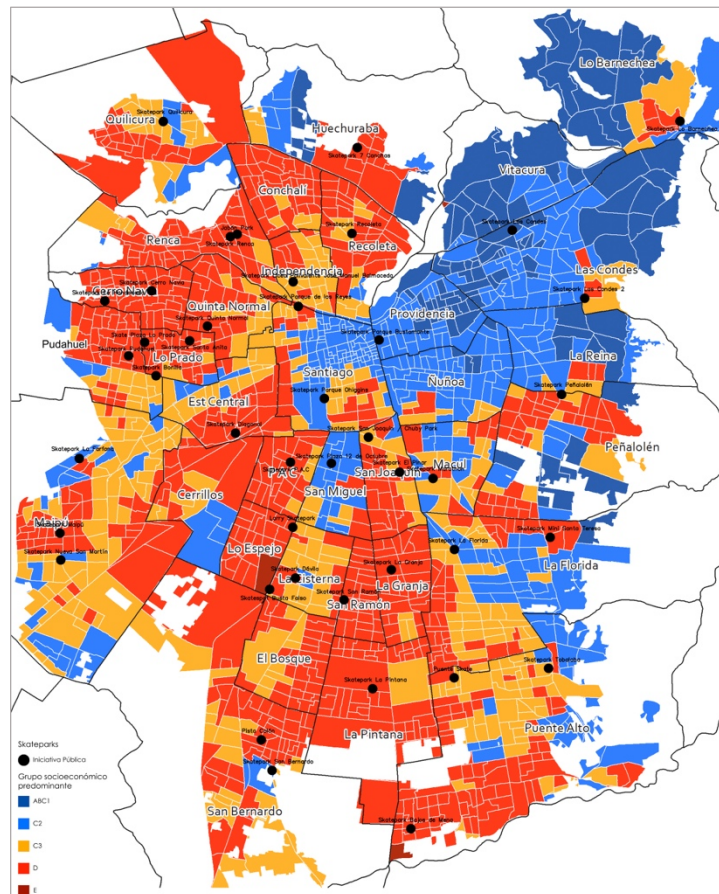
Para efectos de la investigación se puso atención exclusivamente en los skateparks de iniciativa pública en la provincia de Santiago, de esta manera lograr entender en que medida los *skateparks* como herramienta de construcción e intervención pública facilitan la integración socioeconómica entre sus usuarios y entre los habitantes del entorno donde se emplazan.

4.1. Preselección de casos de estudio.

En Chile los grupos socioeconómicos corresponden a cortes que dividen a las personas en determinados grupos a los cuales se les asigna un nombre para identificarlos (ABC1, C2, C3, D, E). Se diferencian a través del cálculo del índice socioeconómico que estima el grado de bienestar relativo de un hogar y sus miembros a partir de su tramo de ingreso (per cápita equivalente) y de los niveles educacional y ocupacional de su principal sostenedor (AIM, 2018).

Al cruzar el plano de localización de *skateparks* de iniciativa pública en Santiago con el mapa de distribución de grupos socioeconómicos por distrito censal, se logra localizar la ubicación de los *skateparks* con respecto al grupo socioeconómico predominante de los distritos censales entorno a estos. Esto permite desarrollar el primer criterio de preselección de casos a través de su localización.

Figura 2. Localización de *skateparks* dentro de mapa de distribución de grupos socioeconómicos en Santiago.

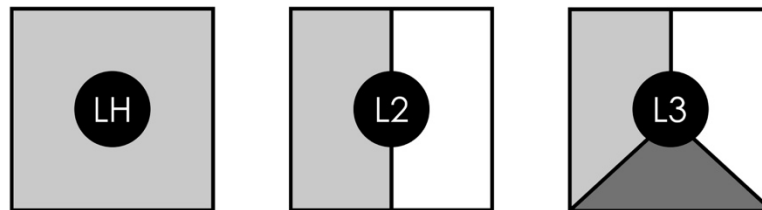


Fuente: elaboración propia en base a Juan Correa. (2019). *Mapa de distribución grupos socioeconómicos en Santiago, Chile*. OCUC.

4.1.1. Criterio de Localización.

Observando la nueva información que otorga el cruce de datos, en primer lugar se identifica un total de 3 categorías de localización de *skateparks* de acción pública que se clasifican según la cantidad de grupos socioeconómicos distintos por distrito censal entorno a estos, es decir, el nivel de heterogeneidad del entorno.

Figura 3. Esquema nivel de heterogeneidad del entorno de *skateparks*.



Fuente: elaboración propia.

Tabla 1. Grupos socioeconómicos entorno a *skateparks* y nivel de heterogeneidad del entorno según cantidad de GSE distintos por distrito censal entorno a estos.

Comuna	Skatepark	GSE del entorno					Nivel de heterogeneidad del entorno		
		ABC1	C2	C3	D	E	LH	L2	L3
Cerro Navia	Cerro Navia				X		X		
	La Hondonada				X		X		
Est. Central	Diagonal				X		X		
Huechuraba	7 Canchas				X		X		
Independencia	Liceo Polivalente			X			X		
La Cisterna	Busta Falso			X	X	X			X
	Dávila		X	X	X				X
La Florida	La Florida		X	X				X	
	Santa Teresa		X		X			X	
La Granja	La Granja				X		X		
La Pintana	La Pintana				X		X		
Las Condes	P. Araucano	X	X					X	
	Padre Hurtado		X	X	X				X
Lo Barnechea	Lo Barnechea		X	X	X			X	
Lo Espejo	Larry			X	X			X	
Lo Prado	Sta. Anita				X		X		
	P. Lo Prado				X		X		
	Bonilla			X	X			X	
Macul	Marathon		X	X	X			X	
P.A Cerda	P.A Cerda				X		X		
Peñalolén	Arrieta		X	X	X			X	
Providencia	Bustamante		X				X		
Pudahuel	Pudahuel				X		X		
Quilicura	Quilicura		X	X				X	
Quinta Normal	Quinta Normal				X		X		
Recoleta	Recoleta			X	X			X	
Renca	Renca				X		X		
	Jabón				X		X		
San Joaquín	Chuby		X	X	X			X	
	El Pinar			X	X			X	
San Miguel	P. 12 de Octubre		X				X		
San Ramón	San Ramón				X		X		
Santiago	P. de Los Reyes			X	X			X	
	P. O'Higgins		X	X				X	

Fuente: elaboración propia en base a localización de *skateparks* dentro del mapa de Distribución grupos socioeconómicos en Santiago.

Finalmente tras ordenar los resultados por las categorías respectivas, se identifican subcategorías a partir de los grupos socioeconómicos que predominan entorno a los *skateparks*.

4.1.1.1. Categoría *skateparks* localizados en sector homogéneo (LH).

Localización de *skateparks* de acción pública donde entorno a estos se encuentran distritos censales del mismo grupo socioeconómico predominante.

Tabla 2. Skateparks categoría LH.

LH							
Comuna	Skatepark	GSE del entorno					Resultados L = GSE
		ABC1	C2	C3	D	E	
Las Condes	P. Araucano	X					LH x ABC1
Providencia	Bustamante		X				LH x C2
San Miguel	P. 12 de Octubre		X				LH x C2
Independencia	Liceo Polivalente			X			LH x C3
Cerro Navia	Cerro Navia				X		LH x D
	La Hondonada				X		LH x D
Est. Central	Diagonal				X		LH x D
Huechuraba	7 Canchas				X		LH x D
La Granja	La Granja				X		LH x D
La Pintana	La Pintana				X		LH x D
Lo Prado	Sta. Anita				X		LH x D
	P. Lo Prado				X		LH x D
P.A Cerda	P.A Cerda				X		LH x D
Pudahuel	Pudahuel				X		LH x D
Quinta Normal	Quinta Normal				X		LH x D
Renca	Renca				X		LH x D
	Jabón				X		LH x D
San Ramón	San Ramón				X		LH x D

Fuente: elaboración propia.

Tras identificar los grupos socioeconómicos predominantes entorno a la ubicación de los *skateparks* localizados en sectores homogéneos, resulta que la mayoría de estos se encuentran en distritos censales donde predomina el grupo socioeconómico D. En segundo lugar, los *skateparks* localizados en sectores homogéneos donde predominan los grupos C2 corresponden a los *skateparks* del Parque Bustamante y de Plaza 12 de octubre, al igual que el localizado en sector homogéneo donde predomina el grupo C3, siendo el *skatepark* Liceo Polivalente José Manuel Balmaceda.

4.1.1.2. Categoría *skateparks* en cuya localización predominan 2 grupos socioeconómicos (L2).

Localización de *skateparks* de acción pública donde entorno a estos se encuentran distritos censales de 2 distintos grupos socioeconómicos predominantes.

Tabla 3. Skateparks categoría L2.

L2							
Comuna	Skatepark	GSE del entorno					Resultados
		ABC1	C2	C3	D	E	L = GSE + GSE
Lo Espejo	Larry			X	X		C3 + D
Lo Prado	Bonilla			X	X		C3 + D
Recoleta	Recoleta			X	X		C3 + D
San Joaquín	El Pinar			X	X		C3 + D
Santiago	P. de Los Reyes			X	X		C3 + D
La Florida	La Florida		X	X			C2 + C3
Quilicura	Quilicura		X	X			C2 + C3
Santiago	P. O'Higgins		X	X			C2 + C3
La Florida	Santa Teresa		X		X		C2 + D

Fuente: elaboración propia.

Tras identificar los 2 distintos grupos socioeconómicos predominantes entorno a la ubicación de los *skateparks* en cuya localización predominan 2 grupos socioeconómicos, resulta en 4 subcategorías distintas. La mayoría de estos se encuentran en sectores donde se encuentran los grupos consecutivos C3 y D. En segundo lugar, con un total de 3 casos está la siguiente subcategoría: que se encuentran en sectores donde los 2 grupos socioeconómicos predominantes son C2 y C3, siendo los *skateparks* de La Florida, Quilicura y Parque O'Higgins. Por último, se identifican una subcategoría única, correspondiendo el caso del skatepark Santa Teresa donde predominan los grupos C2 y D.

4.1.1.3 Categoría *skateparks* en cuya localización predominan 3 grupos socioeconómicos (L3).

Localización de *skateparks* de acción pública donde entorno a estos se encuentran distritos censales de 3 distintos grupos socioeconómicos.

Tabla 4. Skateparks categoría L2.

L3							
Comuna	Skatepark	GSE del entorno					Resultados
		ABC1	C2	C3	D	E	L = GSE + GSE + GSE
La Cisterna	Dávila		X	X	X		C2 + C3 + D
Las Condes	Padre Hurtado		X	X	X		C2 + C3 + D
Lo Barnechea	Lo Barnechea		X	X	X		C2 + C3 + D
Macul	Marathon		X	X	X		C2 + C3 + D
Peñalolén	Arrieta		X	X	X		C2 + C3 + D
San Joaquín	Chuby		X	X	X		C2 + C3 + D
La Cisterna	Busta Falso			X	X	X	C3 + D + E

Fuente: elaboración propia.

Tras identificar los 3 distintos grupos socioeconómicos predominantes entorno a la ubicación de los *skateparks* en cuya localización predominan 3 distintos grupos socioeconómicos, resulta en 2 subcategorías distintas. La mayoría de estos se encuentran en sectores donde se encuentran los grupos consecutivos C2, C3 y D, correspondiendo a grupos con índices socioeconómicos alto, medio y bajo. En segundo lugar, está el caso único del *skatepark* “Busta Falso” donde se encuentran los grupos C3, D y E, siendo estos grupos consecutivos de índice medio, bajo y muy bajo.

4.1.2. Criterio de contraste.

Una vez categorizados los *skateparks* según localización se someten respectivamente los casos de *skateparks* de las categorías L2 y L3 a una comparación del ingreso total promedio del hogar entre los grupos socioeconómicos que predominan entorno a estos, siendo ésta la variable más discriminadora entre grupos. Este proceso permite identificar la diferencia entre grupos que predominan entorno a los *skateparks* y de esta manera identificar los casos con mayor contraste para la selección final, siendo estos los casos de interés para la investigación ya que la integración socioeconómica es más notable si es que se da entre grupos con mayor diferencias.

Tabla 5. Descripción de los grupos socioeconómicos, según las variables más discriminadoras.

GRUPO	INGRESO TOTAL PROMEDIO DEL HOGAR	RECURSOS DEL PRINCIPAL SOSTENEDOR DEL HOGAR					
		EDUCACIÓN	OCCUPACIÓN	SISTEMA DE SALUD	TARJETA DE CREDITO BANCARIA	VEHICULO PARTICULAR	TELEFONO MÓVIL
E	M\$ 324	La mayoría (54%) no va más allá de la enseñanza básica.	98% trabaja en oficinas sin requisito de educación formal; principalmente trabajadores no calificados.	95% público (FONASA).	5%	14%	84% tiene celular con prepago y 8% con contrato.
D	M\$ 562	La mayoría (54%) llega a la enseñanza media pero no va más allá de ella.	93% trabaja en oficinas sin requisito de educación formal; principalmente operadores y vendedores.	90% público (niveles A y B de FONASA).	10%	22%	74% tiene celular con prepago y 17% con contrato.
C3	M\$ 899	La mayoría (53%) completa la enseñanza media y un 27% va más allá, sobre todo a nivel técnico.	70% trabaja en oficinas que no requieren educación formal; 30% accede a empleos que sí la requieren.	76% público (niveles A y B de FONASA).	24%	32%	58% tiene celular con prepago y 37% con contrato.
C2	M\$ 1.360	Mayormente profesionales técnicos (45%) y, en menor medida, universitarios (26%).	58% trabaja en oficinas que requieren educación formal; 47% son técnicos y profesionales.	56% público (niveles B, C y D de FONASA), y 32% privado (ISAPRE).	41%	44%	59% tiene celular con contrato y 39% con prepago.
C1b	M\$ 1.986	Mayormente profesionales universitarios (71%).	81% trabaja en oficinas que requieren educación formal; principalmente directivos y profesionales de nivel alto (56%).	51% privado (ISAPRE) y 39% público (nivel D de FONASA).	60%	49%	72% tiene celular con contrato y 26% con prepago.
C1a	M\$ 2.739	Profesionales universitarios (95%), unos pocos con postgrado (13%).	92% son directivos y profesionales de alto nivel.	76% privado (ISAPRE) y 19% público (nivel D de FONASA).	77%	59%	84% tiene celular con contrato y 16% con prepago.
AB	M\$ 6.452	Profesionales universitarios (99%), buena parte con postgrado (30%).	100% son directivos y profesionales de alto nivel.	89% privado (ISAPRE).	92%	78%	89% tiene celular con contrato y 10% con prepago.

Fuente: AIM. 2018. *Nueva metodología de segmentación y clasificación socioeconómica.*

La comparación del ingreso total promedio del hogar entre los grupos socioeconómicos que predominan entorno a los *skateparks* se realiza mediante el cálculo de la diferencia entre el ingreso total promedio del hogar de los grupos socioeconómicos respectivos.

4.1.2.1. Cálculo de contraste en *skateparks* cuya localización predominan 2 grupos socioeconómicos (L2).

5 *skateparks* de esta categoría se localizan en un sector donde predominan los grupos consecutivos C3 y D.

$$C3 - D = 899 \text{ M\$} - 562 \text{ M\$} = 337 \text{ M\$}$$

3 *skateparks* de esta categoría se localizan en un sector donde predominan los grupos C2 y C3

$$C2 - C3 = 1360 \text{ M\$} - 899 \text{ M\$} = 461 \text{ M\$}$$

1 *skatepark* de esta categoría se encuentra en un sector donde predominan los grupos C2 y D.

$$C2 - D = 1360 \text{ M\$} - 562 \text{ M\$} = 798 \text{ M\$}$$

Este último corresponde al *skatepark* Santa Teresa ubicado en la comuna de La Florida y es preseleccionado como caso de estudio para la investigación debido al particular y gran contraste que existe entre los grupos socioeconómicos que predominan en torno a este, correspondiendo al único caso de la categoría L2 donde estos no son consecutivos. Posteriormente se preseleccionan, entre las dos mayorías restantes, la subcategoría con mayor diferencia de ingreso total promedio del hogar después del *skatepark* ya preseleccionado, estos son los que se encuentran en un sector donde conviven los grupos C2 y C3, correspondiendo a los *skateparks* de La Florida, Quilicura y Parque O'Higgins.

4.1.2.2. Cálculo de contraste en *skateparks* cuya localización predominan 3 grupos socioeconómicos (L3).

Para determinar el contraste entre grupos socioeconómicos entorno a los *skateparks* de categoría L3 se calcula la diferencia entre los grupos con el ingreso total promedio del hogar más alto y más bajo respectivamente.

6 *skateparks* de este tipo se encuentran en un sector donde conviven los grupos C2, C3 y D.

$$C2 - D = 1360 \text{ M\$} - 562 \text{ M\$} = 798 \text{ M\$}$$

1 *skatepark* de esta categoría se encuentra en un sector donde conviven los grupos C3, D y E.

$$C3 - E = 899 \text{ M\$} - 324 \text{ M\$} = 575 \text{ M\$}$$

Se identifica que la subcategoría de *skateparks* tipo L3 con mayor diferencia de ingreso total promedio del hogar son los que se encuentran en un sector donde conviven los grupos C2, C3 y D. Estos casos son preseleccionados y corresponden a los *skateparks* Dávila, Padre Hurtado, Lo Barnechea, Marathon, Arrieta y Chuby.

4.1.3. Criterio de atracción: Contraste *skateparks* localizados en sector homogéneo (LH).

Debido a que en la localización de estos *skateparks* predomina un grupo socioeconómico, no es posible calcular la diferencia entre los ingresos promedio del hogar para identificar el nivel de contraste que existe entre los grupos, por lo tanto para la preselección de *skateparks* a estudiar de tipo LH se escogen los casos de *skateparks* cuyas localización podrían generar mayor atracción de usuarios dado a sus localizaciones con respecto a la ciudad. Estos corresponden a los recintos localizados en sectores donde predominan C2 y C3, debido a que, por una parte, el grupo D es un grupo de bajo índice socioeconómico que se distribuye en las periferias de la ciudad de manera mucho más concentrada y homogénea, y por otra, el grupo ABC1 se concentra particularmente en el sector nororiente de Santiago de manera concentrada y homogénea, es decir, que los recintos en cuya localización predominan estos grupos atraerían eventualmente en su mayoría a usuarios pertenecientes a estos mismos dado a su localización dentro de la ciudad. Sumado a esto, la suma de porcentajes de hogares que integran los grupos C2 y C3 en el país es de 35,9% al igual que el porcentaje total de hogares que integran por sí solo el grupo D y superando drásticamente al grupo ABC1 (fundación vivienda, 2018). Por lo tanto, al C2 y C3 pertenecer a grupos de mayor porcentaje de hogares que los integran con una distribución menos concentrada y más heterogeneidad dentro de la ciudad, podrían eventualmente atraer a usuarios que residen en sectores pertenecientes a otros grupos socioeconómicos como ABC1 y D. Estos casos son de mayor interés ya que la integración socioeconómica es más notable si es que se da entre grupos con mayor diferencias, y corresponden a los *skateparks* de Parque Bustamante, Plaza 12 de octubre y Liceo Polivalente José Manuel Balmaceda.

Tabla 6. Lista *skateparks* preseleccionados.

Skateparks preseleccionados		
Categoría	Comuna	Skateparks
Nivel de heterogeneidad		
L2	La Florida	La Florida
L2	Quilicura	Quilicura
L2	Santiago	Parque O'Higgins
L2	La Florida	Santa Teresa
L3	La Cisterna	Dávila
L3	Las Condes	Padre Hurtado
L3	Lo Barnechea	Lo Barnechea
L3	Macul	Marathon
L3	Peñalolén	Arrieta
L3	San Joaquín	Chuby
LH	Providencia	Bustamante
LH	San Miguel	Plaza 12 de Octubre
LH	Independencia	Liceo Polivalente J.M.B

Fuente: elaboración propia.

4.2. Selección de casos de estudio

Para la selección final de casos de estudio se escogieron aquellos skateparks preseleccionados dentro de la lista que tengan la capacidad de convocar a la mayor cantidad de personas con respecto a su superficie, aplicando de esta manera el criterio de convocatoria para identificar los *skateparks* más visitados, siendo estos los casos de interés para la investigación debido a que la integración socioeconómica podría darse de manera más fácil mientras más gente es la que convive y que podría eventualmente interactuar en un mismo espacio. En conjunto con lo anterior, se realiza un análisis del contexto donde se emplazan los *skateparks*, identificando los niveles de conectividad, la calidad de diseño, el estado material actual y la densidad de vivienda promedio del entorno de los recintos para entender de manera más integral los posibles factores principales del entorno que podrían afectar la convocatoria que generan estos recintos

4.2.1. Criterio de convocatoria.

A través de la visita a terreno de los *skateparks* preseleccionados se calcula la cantidad de personas que ocupan estos recintos. Se escogen los días Jueves y Sábado para las visitas debido al conocimiento de más de 11 años practicando esta actividad, en los que visitando varios *skateparks* se ha observado que durante estos días se les daría mayor uso. Considerando que el *skateboarding* es una actividad sin restricciones pero la mayoría de los chilenos trabajan o estudian, se decide que las visitas a terreno para dimensionar la convocatoria de cada *skatepark* serán durante esos dos días en un rango horario de usual disponibilidad para ambos: de 5:00 PM a 8:00 PM los Jueves y de 10:00 AM a 13:00 PM los Sábados.

Para la contabilización de la cantidad de personas que visitan los *skateparks* se consideró a todas las personas que se encontraban dentro del espacio que conforma el recinto, estos se identificaron a través de 4 categorías. Debido a que los *skateparks* son construcciones diseñadas para la práctica del *skateboarding* las dos primeras categorías de personas son identificados como “usuarios activos” y “usuarios pasivos”, es decir, personas que portan una tabla de *skate* y que en el momento de contabilización se encuentran practicando o en reposo respectivamente. La tercera categoría de personas dentro de los recintos se les identifican como “visitantes y/o acompañantes”, es decir, personas que no portan una tabla de *skate* y que en el momento de contabilización están como espectadores, utilizando el espacio para recreación y/o acompañando a usuarios. Por último, se identifican dentro de los recintos a la categoría de “otros usuarios”, es decir, personas que no de portan una tabla de *skate* y utilizan el recinto por trabajo y/o para practicar otras actividades, ya sea *bmx*, bicicleta, *scooter* o patines, entre otras prácticas que no sean *skateboarding*.

Las visitas a los *skateparks* preseleccionados para contabilizar la cantidad de personas que convocan se realiza en un rango de 20 minutos para optimizar el tiempo y de esta manera poder avanzar con los demás objetivos, considerando la movilización en transporte público y la cantidad de *skateparks* a visitar. Como protocolo de observación y contabilización el rango de 20 minutos se ordena de la siguiente manera:

1. 0 - 5 minutos: Observación del contexto del *skatepark*.
2. 5 - 10 minutos: Primera contabilización y categorización de personas dentro del *skatepark*.
3. 10 - 15 minutos: Segunda contabilización y categorización de personas dentro del *skatepark*.
4. 15-20 minutos: Tercera contabilización y categorización de personas dentro del *skatepark*.

Por lo tanto, para la contabilización del total de personas que visitan los *skateparks* en los días y horarios anteriormente establecidos, se contó y categorizó 3 veces la cantidad de personas dentro de estos para finalmente identificar el intervalo de tiempo donde se contabilizó a la mayor cantidad de personas que concurrieron entre los 3 intervalos dentro del rango de 15 minutos dedicados a esta tarea.

Tabla 7. Convocatoria de *skateparks* preseleccionados.

*Se excluye de este proceso el *skatepark* Santa Teresa por presentar 0 convocatoria.

L2		Fecha Visita	Jueves	Cº Personas				Cº Total	Fecha Visita	Sabado	Cº Personas				Cº Total
Comuna	Skateparks	Horario Visita	Usuarios Activos	Usuarios Pasivos	Visitantes	Otros		Horario Visita	Usuarios Activos	Usuarios Pasivos	Visitantes	Otros			
La Florida	La Florida	14-04-22	17:00-17:20	0	0	6	1	7	23-04-22	12:50-1:10	0	0	2	5	7
Quilicura	Quilicura	21-04-22	17:15-17:35	7	2	2	0	11	23-04-22	11:37-11:57	2	0	0	6	8
Santiago	Parque O'Higgins	14-04-22	18:17-18:37	12	9	3	1	25	16-04-22	11:29-11:49	1	7	2	23	33
L3		Fecha Visita	Jueves	Cº Personas				Cº Total	Fecha Visita	Sabado	Cº Personas				Cº Total
Comuna	Skateparks	Horario Visita	Usuarios Activos	Usuarios Pasivos	Visitantes	Otros		Horario Visita	Usuarios Activos	Usuarios Pasivos	Visitantes	Otros			
La Cisterna	Dávila	07-04-22	16:21-17:20	0	0	5	0	5	09-04-22	12:19-12:39	0	0	5	0	5
Las Condes	Padre Hurtado	31-03-22	17:12-17:35	10	5	5	4	24	02-04-22	11:18-11:38	26	2	10	6	44
Lo Barnechea	Lo Barnechea	10-03-22	16:00-16:20	2	0	2	0	4	02-04-22	12:33-12:53	2	5	8	6	21
Mañal	Marathon	07-04-22	19:27-19:47	5	4	3	2	14	09-04-22	10:00-10:20	3	0	0	2	5
Peñalolén	Arrieta	31-03-22	18:19-18:40	12	6	5	8	31	02-04-22	10:00-10:20	7	1	1	14	23
San Joaquín	Chuby	07-04-22	18:30-18:55	7	3	5	12	27	09-04-22	10:52-11:12	17	4	9	2	32
LH		Fecha Visita	Jueves	Cº Personas				Cº Total	Fecha Visita	Sabado	Cº Personas				Cº Total
Comuna	Skateparks	Horario Visita	Usuarios Activos	Usuarios Pasivos	Visitantes	Otros		Horario Visita	Usuarios Activos	Usuarios Pasivos	Visitantes	Otros			
Providencia	Bustamante	14-04-22	19:05-19:25	37	34	107	13	191	16-04-22	10:43-11:03	18	3	4	2	27
San Miguel	Plaza 12 de Octubre	07-04-22	17:48-18:08	1	1	11	4	17	09-04-22	11:31-11:51	0	0	3	0	3
Independencia	Liceo Polivalente J.M.B	21-04-22	18:45-19:05	1	1	10	16	28	23-04-2022	10:20-10:40	0	0	12	13	25

Fuente: elaboración propia.

Para seleccionar los casos se calcula un coeficiente de convocatoria para reconocer la cantidad de personas que visitan estos recintos con respecto a su superficie y así identificar los casos finales a estudiar entre la lista de preselección. Sumado a esto se identifican el nivel de conectividad, calidad de diseño, estado material y la densidad poblacional del entorno donde se localizan los 12 recintos preseleccionados y él ya seleccionado por criterio de contraste, de esta manera lograr entender los posibles factores principales del entorno que podrían afectar la convocatoria que generan estos *skateparks*.

4.2.1.1 Coeficiente de convocatoria de skateparks.

Se calcula un coeficiente de convocatoria de los 12 *skateparks* visitados mediante la división de la cantidad de personas totales promedio que concurrieron los días respectivos por los metros cuadrados de superficie de los recintos. Mientras mayor es el coeficiente del *skatepark* es capaz de convocar a más personas con respecto a su superficie. Por el contrario, mientras menor es el coeficiente del *skatepark* es capaz de convocar a menos personas con respecto a su superficie.

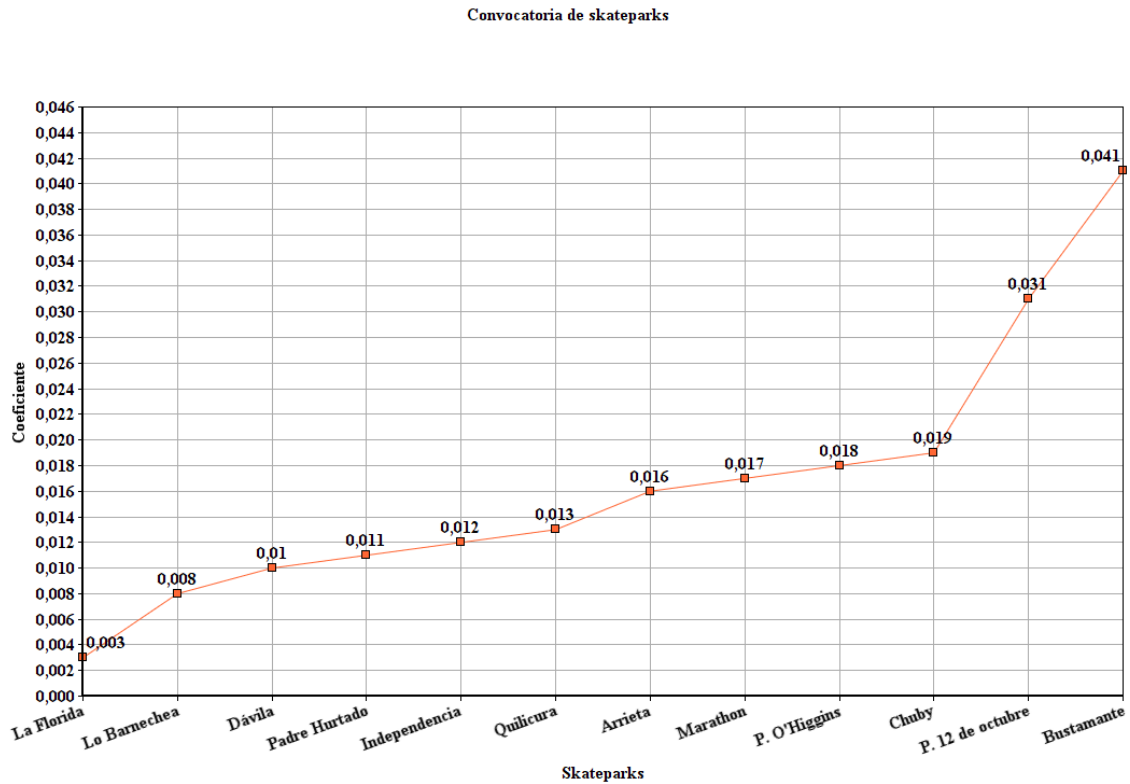
Tabla 8. Coeficiente de convocatoria.

Nivel de heterogeneidad	Comuna	Skateparks	Cº Total Jueves	Cº Total Sabado	Cº Total Jue+Sab	Cº Total Promedio	Superficie (m2)	Coeficiente de convocatoria (Cº Total Promedio/Superficie)
LH	Providencia	Bustamante	191	27	218	109	2682	0,041
LH	San Miguel	Plaza 12 de Octubre	17	3	20	10	324	0,031
L3	San Joaquín	Chuby	27	32	59	29,5	1578	0,019
L2	Santiago	Parque O'Higgins	25	33	58	29	1650	0,018
L3	Mañal	Marathon	14	5	19	9,5	556	0,017
L3	Peñalolén	Arrieta	31	23	54	27	1720	0,016
L2	Quilicura	Quilicura	11	8	19	9,5	759	0,013
LH	Independencia	Liceo Polivalente J.M.B	28	25	53	26,5	2123	0,012
L3	Las Condes	Padre Hurtado	24	44	68	34	3000	0,011
L3	La Cisterna	Dávila	5	5	10	5	484	0,010
L3	Lo Barnechea	Lo Barnechea	4	21	25	12,5	1600	0,008
L2	La Florida	La Florida	7	7	14	7	2731	0,003

Fuente: elaboración propia.

Los coeficientes de los recintos varían en un rango entre 0,003 hasta el 0,041, siendo el más alto del *skatepark* Parque Bustamante y el más bajo el *skatepark* La Florida apodado como “callampark”.

Gráfico 1. Convocatoria de *skateparks*.



Fuente: elaboración propia.

Se desarrolla un gráfico donde están en el eje “Y” el rango de coeficientes de convocatoria y en el eje “X” los *skateparks* preseleccionados. Posteriormente se identifican y clasifican 4 grupos principales según la distancia entre los distintos coeficientes respectivos ordenados de mayor a menor.

Tabla 9. Grupos de coeficiente de convocatoria.

Nivel de heterogeneidad	Comuna	Skateparks	Coefficiente de convocatoria (C ² Total Promedio/Superficie)	Grupo
LH	Providencia	Bustamante	0,041	Alta convocatoria
LH	San Miguel	Plaza 12 de Octubre	0,031	
L3	San Joaquín	Chuby	0,019	Media convocatoria
L2	Santiago	Parque O'Higgins	0,018	
L3	Macul	Marathon	0,017	
L3	Peñalolén	Arrieta	0,016	Baja convocatoria
L2	Quilicura	Quilicura	0,013	
LH	Independencia	Liceo Polivalente J.M.B	0,012	
L3	Las Condes	Padre Hurtado	0,011	
L3	La Cisterna	Dávila	0,010	Muy baja convocatoria
L3	Lo Barnechea	Lo Barnechea	0,008	
L2	La Florida	La Florida	0,003	

Fuente: elaboración propia.

Tabla 10. nivel de conectividad de *skateparks* preseleccionados según mapa.

Nivel de heterogeneidad	Comuna	Skateparks	Nivel de conectividad
L3	Macul	Marathon	Muy malo
L3	La Cisterna	Dávila	Muy malo
L3	Las Condes	Padre Hurtado	Muy malo
LH	Independencia	Liceo Polivalente J.M.B	Malo
L2	La Florida	Santa Teresa	Malo
L3	Lo Barnechea	Lo Barnechea	Malo
L2	Quilicura	Quilicura	Malo
L2	Santiago	Parque O'Higgins	Medio
L3	Peñalolén	Arrieta	Bueno
LH	San Miguel	Plaza 12 de Octubre	Bueno
L2	La Florida	La Florida	Muy bueno
LH	Providencia	Bustamante	Muy bueno
L3	San Joaquín	Chuby	Muy bueno

Fuente: elaboración propia.

Tabla 11. Comparación coeficiente de convocatoria con nivel de conectividad de *skateparks*.

Nivel de heterogeneidad	Comuna	Skateparks	Nivel de conectividad	Coeficiente de convocatoria	Grupo
LH	Providencia	Bustamante	Muy bueno	0,041	Alta convocatoria
LH	San Miguel	Plaza 12 de Octubre	Bueno	0,031	
L3	San Joaquín	Chuby	Muy bueno	0,019	Media convocatoria
L2	Santiago	Parque O'Higgins	Medio	0,018	
L3	Macul	Marathon	Muy malo	0,017	
L3	Peñalolén	Arrieta	Bueno	0,016	Baja convocatoria
L2	Quilicura	Quilicura	Malo	0,013	
LH	Independencia	Liceo Polivalente J.M.B	Malo	0,012	
L3	Las Condes	Padre Hurtado	Muy malo	0,011	
L3	La Cisterna	Dávila	Muy malo	0,010	
L3	Lo Barnechea	Lo Barnechea	Malo	0,008	Muy baja convocatoria
L2	La Florida	La Florida	Muy bueno	0,003	

Fuente: elaboración propia.

Al comparar el coeficiente de convocatoria con el nivel de conectividad de los *skateparks*, se puede observar que los dos *skateparks* con alta convocatoria tienen un nivel de conectividad muy bueno y bueno respectivamente, sugiriendo que la buena accesibilidad que tienen sus localizaciones podría influir en la cantidad de personas que visitan estos recintos tanto para la práctica de *skateboarding* como para otros usos. Por otra parte, los *skateparks* con baja y muy baja convocatoria tienen un nivel de conectividad malo y muy malo, sugiriendo que la mala accesibilidad que tienen sus localizaciones afecta a la convocatoria que generan e influye en la cantidad de personas que visitan estos recintos tanto para la práctica de *skateboarding* como para otros usos, a excepción del skatepark de La Florida, cuyo nivel de conectividad es muy bueno pero a pesar de esto cuenta con el coeficiente más bajo entre los recintos de muy baja convocatoria.

En las visitas de todos los *skateparks* dentro de la lista de preselección se realizó un análisis general, mediante la observación y la práctica de *skateboarding* en la pista para poder describir y categorizar de manera general la calidad de diseño y el estado material actual de los recintos. Estos nos indicarían si los recintos son aptos para que todo usuario pueda patinar de manera íntegra, independiente de sus habilidades, como también el estado de deterioro de las pistas, siendo

factores a considerar en la decisión de visitar un *skatepark* y que podrían influir en la convocatoria que generan estos recintos.

4.2.3. Calidad de diseño general.

Para poder describir de manera general la calidad de diseño de los recintos, según la experiencia de más de 11 años de práctica se observaron las deficiencias en algunos de los componentes más elementales del diseño de una pista, que los hacen aptos para que todo usuario pueda patinar independiente de sus habilidades, específicamente en los obstáculos, su forma, el acceso y el control del asoleamiento. La mayoría de estas deficiencias ofrecen una dualidad en el estado de los componentes, diferenciándose entre las intolerables, aquellas que entorpecen completamente la práctica de *skateboarding*, y en las tolerables, aquellas que entorpecen parcialmente la práctica de *skateboarding*.

De los obstáculos se observó tanto la proporción de sus dimensiones, considerando el alto, largo y ancho, como también la pendiente y la disposición de estos, considerando fundamentales estas 3 condiciones para una buena ejecución:

Obstáculos		
Deficiencia	Intolerable	Tolerable
Proporción	Sobredimensionada	Subdimensionada
Pendiente	Muy pronunciada	Poco pronunciada
Disposición	Sin dinámica de circuito	x

De la forma se observó si el *skatepark* integra espacios de reposo en su composición:

Forma		
Deficiencia	Intolerable	Tolerable
Esp. de reposo	No cuenta	Cuenta con poco

De los accesos se identificó si el acceso principal del *skatepark* es indirecto, es decir que para acceder a estos hay que necesariamente entrar a un primer recinto donde se encuentra la pista:

Accesos		
Deficiencia	Intolerable	Tolerable
Acceso principal	x	Indirecto

Del control del asoleamiento se observó si es que la pista contaba con equipamiento dispuesto de manera integrada o perimetral que permita otorgarle sombra a los usuarios:

Control Asoleamiento		
Deficiencia	Intolerable	Tolerable
Esp. Sombreado	x	No cuenta

Criterios de clasificación de la calidad de diseño:

- **Muy mala** → 3 o más deficiencias intolerables.
- **Mala** → 2 deficiencias intolerables y 1 o más deficiencias tolerables.
- **Regular** → Máximo 1 deficiencia intolerable y 1 o más deficiencias tolerables.
- **Buena** → Máximo 2 deficiencias tolerables.
- **Muy Buena** → 0 deficiencias.

Tabla 12. Calidad de diseño *skateparks* preseleccionados.

Nivel de heterogeneidad	Comuna	Skateparks	Deficiencias intolerables				Deficiencias tolerables				Calidad de diseño	
			Obstáculos			Forma	Obstáculos		Forma	Accesos		Control asolamiento
			Proporción	Pendiente	Disp. Obstáculos	Esp. de reposo	Proporción	Pendiente	Esp. de reposo	Acceso principal		Esp. Sombreado
			Sobredimensionada	Muy pronunciada	Sin dinámica de circuito	No cuenta	Subdimensionada	Poco pronunciada	Cuenta con poco	Indirecto	No cuenta	
L3	La Cisterna	Dávila	x	x								Muy mala
L2	La Florida	La Florida	x	x								Muy mala
L2	La Florida	Santa Teresa		x	x							Mala
LH	Independencia	Liceo Polivalente J.M.B	x	x								Mala
L2	Santiago	Parque O'Higgins	x						x			Regular
L3	Peñalolén	Arrieta	x						x			Regular
LH	San Miguel	Plaza 12 de Octubre			x						x	Regular
L2	Quilicura	Quilicura				x					x	Regular
L3	Macul	Marathon							x		x	Buena
L3	San Joaquín	Chuby						x				Buena
L3	Las Condes	Padre Hurtado										Muy buena
L3	Lo Barnechea	Lo Barnechea										Muy buena
LH	Providencia	Bustamante										Muy buena

Fuente: elaboración propia.

Tabla 13. Comparación coeficiente de convocatoria con calidad de diseño de los *skateparks*.

Nivel de heterogeneidad	Comuna	Skateparks	Calidad de diseño	Coeficiente de convocatoria	Grupo
LH	Providencia	Bustamante	Muy buena	0,041	Alta convocatoria
LH	San Miguel	Plaza 12 de Octubre	Regular	0,031	
L3	San Joaquín	Chuby	Buena	0,019	
L2	Santiago	Parque O'Higgins	Regular	0,018	Media convocatoria
L3	Macul	Marathon	Buena	0,017	
L3	Peñalolén	Arrieta	Regular	0,016	
L2	Quilicura	Quilicura	Regular	0,013	Baja convocatoria
LH	Independencia	Liceo Polivalente J.M.B	Mala	0,012	
L3	Las Condes	Padre Hurtado	Muy buena	0,011	
L3	La Cisterna	Dávila	Muy mala	0,010	
L3	Lo Barnechea	Lo Barnechea	Muy buena	0,008	Muy baja convocatoria
L2	La Florida	La Florida	Muy mala	0,003	

Fuente: elaboración propia.

Al comparar el coeficiente de convocatoria con la calidad de diseño de los *skateparks* se puede observar que la calidad del diseño de *skateparks* varía sin ningún patrón general reconocible entre los grupos, sin embargo los recintos de media y alta convocatoria varían entre las clasificaciones consecutivas de regular, buena y muy buena, sugiriendo que una calidad de diseño regular o mejor, en términos de la condición general de algunos componentes elementales del diseño de *skateparks* es necesaria para generar convocatoria e influir en la cantidad de personas que visitan estos recintos, considerando que la convocatoria incluye al promedio de 4 distintas categorías establecidas de personas que los visitan.

4.2.4. Estado material actual.

Para poder describir de manera general el estado material actual de los recintos se observaron las deficiencias en algunos de los componentes más fundamentales que la hacen apta para practicar *skateboarding* de manera íntegra y permite reconocer el estado de deterioro de las pistas, específicamente del piso y los obstáculos en mal estado. Estas deficiencias describen una dualidad del estado de los componentes, diferenciándose entre las intolerables, aquellas que entorpecen

completamente la práctica de *skateboarding*, y en las deficiencias tolerables, aquellas que entorpecen parcialmente la práctica de *skateboarding*.

Del piso se observó las deficiencias generales de estos en los recintos preseleccionados:

Piso		
Deficiencia	Intolerable	Tolerable
Piso Irregular	Fracturas/Agujeros	Desgastado/Rugoso

De los obstáculos en mal estado se observó las deficiencias de la superficie, los ángulos, los componentes desarmados y las uniones de los obstáculos con el piso, considerando fundamentales estas 4 condiciones para la integridad de cada obstáculo:

Obstáculos en mal estado		
Deficiencia	Intolerable	Tolerable
Superficie dañadas	Picadas	Desgastadas
Ángulos dañados	Oxidados	Hendiduras/Inclinaciones
Comp. Faltantes	Rotos	Separados
Uniones Obstáculo-Piso	Dañadas	Desgastadas

Criterios de clasificación del estado material:

- **Muy mala** → 2 o más deficiencias intolerables.
- **Mala** → Máximo 1 deficiencia intolerable y 1 o más deficiencias tolerables.
- **Regular** → 2 o más deficiencias tolerables.
- **Buena** → Máximo 1 deficiencia tolerable.
- **Muy Buena** → 0 deficiencias.

Tabla 14. Estado material *skateparks* preseleccionados.

Nivel de heterogeneidad	Comuna	Skateparks	Deficiencias intolerables					Deficiencias tolerables					Estado Material		
			Obstáculos en mal estado					Obstáculos en mal estado							
			Piso Irregular	Superficies dañadas	Ángulos dañados	Comp. Faltantes	Uniones obstáculo-piso	Piso Irregular	Superficies dañadas	Ángulos dañados	Comp. Faltantes	Uniones obstáculo-piso			
L3	La Cisterna	Dávila													
L2	La Florida	La Florida	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Muy malo
L2	La Florida	Santa Teresita	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Muy malo
LH	San Miguel	Plaza 12 de Octubre	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Muy malo
L2	Quilicura	Quilicura	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Muy malo
L3	Peñalolén	Arrieta				x				x					Malo
L2	Santiago	Parque O'Higgins		x					x	x					Malo
LH	Providencia	Bustamante												x	Regular
L3	San Joaquín	Chuby							x	x					Regular
LH	Independencia	Liceo Polivalente J.M.B												x	Buena
L3	Macul	Marathon										x			Buena
L3	Lo Barnechea	Lo Barnechea													Buena
L3	Las Condes	Padre Hurtado												x	Muy buena

Fuente: elaboración propia.

Tabla 15. Comparación coeficiente de convocatoria con estado material de los *skateparks*:

Nivel de heterogeneidad	Comuna	Skateparks	Estado material	Coefficiente de convocatoria	Grupo
LH	Providencia	Bustamante	Regular	0,041	Alta convocatoria
LH	San Miguel	Plaza 12 de Octubre	Muy malo	0,031	
L3	San Joaquín	Chuby	Buena	0,019	
L2	Santiago	Parque O'Higgins	Malo	0,018	Media convocatoria
L3	Macul	Marathon	Buena	0,017	
L3	Peñalolén	Arrieta	Malo	0,016	
L2	Quilicura	Quilicura	Muy malo	0,013	Baja convocatoria
LH	Independencia	Liceo Polivalente J.M.B	Buena	0,012	
L3	Las Condes	Padre Hurtado	Muy bueno	0,011	
L3	La Cisterna	Dávila	Muy malo	0,010	
L3	Lo Barnechea	Lo Barnechea	Buena	0,008	
L2	La Florida	La Florida	Muy malo	0,003	Muy baja convocatoria

Fuente: elaboración propia.

Al comparar el coeficiente de convocatoria con el estado material de los *skateparks*, se puede observar que el estado material actual de estos *skateparks* varía sin ningún patrón general reconocible entre los grupos de convocatoria, pero se reconoce que en los recintos de media convocatoria varía alternadamente entre un estado material bueno y malo, sugiriendo que las deficiencias de algunos componentes fundamentales no afecta la convocatoria que generan y no influye en la cantidad de personas que visitan estos recintos, considerando que la convocatoria incluye al promedio de 4 distintas categorías establecidas de personas que los visitan.

4.2.5. Densidad de vivienda.

Se calcula la densidad de vivienda en el entorno próximo de los *skateparks* preseleccionados con respecto a su ubicación, para tener un mejor entendimiento de la cantidad promedio de personas que tienen un fácil acceso a estos y podrían eventualmente visitar los *skatepark*, siendo este un factor que podría influir en la convocatoria que generan estos recintos.

Para calcular la densidad de vivienda de los *skateparks* preseleccionados se identifican las manzanas que se relacionan directamente y se ubican en torno a cada uno de los recintos, de esta manera con la densidad de vivienda de cada zona censal (INE, 2017) se puede calcular la densidad de vivienda promedio para cada *skatepark* a través de la suma de la densidad habitacional de las manzanas respectivas en torno a cada uno para finalmente dividir ese resultado por el número total de manzanas respectivas. (ver anexo 1)

Tabla 16. Densidad de vivienda promedio del entorno de *skateparks* preseleccionados.

Nivel de heterogeneidad	Comuna	Skateparks	Densidad de vivienda (viv/há)
L3	Las Condes	Padre Hurtado	32,1
L3	La Cisterna	Dávila	33,7
L2	Quilicura	Quilicura	45,2
L3	Macul	Marathon	47,2
LH	San Miguel	Plaza 12 de Octubre	51,5
L2	Santiago	Parque O'Higgins	59,3
L3	San Joaquín	Chuby	65,8
L3	Peñalolén	Arrieta	67,1
LH	Independencia	Liceo Polivalente J.M.B	75,7
LH	Providencia	Bustamante	92,3
L3	Lo Barnechea	Lo Barnechea	93,4
L2	La Florida	Santa Teresa	112,9
L2	La Florida	La Florida	122,1

Fuente: elaboración propia.

Tabla 17. Comparación coeficiente de convocatoria con densidad de vivienda promedio del entorno de los *skateparks*.

Nivel de heterogeneidad	Comuna	Skateparks	Densidad de vivienda	Coeficiente de convocatoria	Grupo
LH	Providencia	Bustamante	92,3	0,041	Alta convocatoria
LH	San Miguel	Plaza 12 de Octubre	51,5	0,031	
L3	San Joaquín	Chuby	65,8	0,019	
L2	Santiago	Parque O'Higgins	59,3	0,018	Media convocatoria
L3	Macul	Marathon	47,2	0,017	
L3	Peñalolén	Arrieta	67,1	0,016	
L2	Quilicura	Quilicura	45,2	0,013	Baja convocatoria
LH	Independencia	Liceo Polivalente J.M.B	75,7	0,012	
L3	Las Condes	Padre Hurtado	32,1	0,011	
L3	La Cisterna	Dávila	33,7	0,010	
L3	Lo Barnechea	Lo Barnechea	93,4	0,008	
L2	La Florida	La Florida	122,1	0,003	Muy baja convocatoria

Fuente: elaboración propia.

Al comparar el coeficiente de convocatoria con la densidad de vivienda promedio del entorno de los *skateparks*, se puede observar que los recintos con los dos coeficientes de convocatoria más bajos presentan las mayores densidades de vivienda, estos corresponden a los *skatepark* Lo Barnechea y La Florida respectivamente, sugiriendo en primera instancia que la densidad de vivienda no influye en la cantidad de personas que visitan estos recintos. Sin embargo, los dos recintos con menor coeficiente de convocatoria del grupo de baja convocatoria presentan las densidades más bajas, los recintos de media convocatoria presentan densidades medias que no se diferencian drásticamente entre ellas, los recintos de alta convocatoria presentan densidades que superan la media (el promedio entre las densidades más baja y más alta) y el recinto con mayor convocatoria presenta la tercera densidad más alta sin una diferencia considerable con el coeficiente mayor más próximo, sugiriendo finalmente que a pesar de la primera observación, la densidad de vivienda si podría influir en la cantidad de gente que logran convocar estos recintos.

4.2.6. Selección de muestras.

Los tres factores analizados sirven como herramientas para una comprensión más integra de los *skateparks* preseleccionados y de cómo podrían influir en la convocatoria que estos generan, sin embargo la selección de los casos de estudio radica en el coeficiente de convocatoria de los recintos. Este se calcula utilizando el promedio de 4 distintas categorías establecidas de personas que los visitan donde muchos de los usuarios no necesariamente practican *skateboarding*, sin embargo nos permite saber que los recintos son concurridos y que por lo tanto en ellos existe posibilidades de alta interacción entre personas, lo que eventualmente podría facilitar la integración socioeconómica entre individuos de distintos grupos socioeconómicos en ellos.

Como resultado del proceso final de selección donde se aplicó el criterio de convocatoria y se identificaron los factores que podrían influir en ésta, los casos a estudiar corresponden a aquellos *skateparks* que presentan una alta y media convocatoria, debido a que la integración socioeconómica podría darse de manera más fácil mientras más gente es la que convive y eventualmente interactúa en un mismo espacio. Dentro de estos, en primer lugar se descartan los *skatepark* de Plaza 12 de octubre de San Miguel, el *skatepark* Santa Teresa y el *skatepark* La Florida conocido como “callampark” debido a que además de presentar un estado material actual muy malo, una vez visitados los dos días respectivamente, se observó que se encuentran en estado de obsolescencia y se les da principalmente un uso ajeno a las categorías de personas identificadas en el proceso de contabilización o simplemente no se utilizan.

Por ende, para entender en qué medida los *skateparks* facilitan la integración social entre sus usuarios y entre los habitantes del entorno donde se emplazan, los casos a estudiar corresponden a los 10 *skateparks* restantes dentro de la lista, los cuales se dividen en 3 grupos según su nivel de convocatoria, resultando finalmente en que los grupos de alta y media convocatoria coinciden con la primera mitad de los 10 *skateparks* restantes ordenados de menor a mayor coeficiente, es decir, son los 5 recintos capaces de convocar a más personas con respecto a su superficie entre los preseleccionados. Estos corresponden a los *skateparks* de Parque Bustamante, Chuby, Parque O'Higgins, Marathon y Arrieta.

Tabla 18. Lista *skateparks* seleccionados.

Skateparks seleccionados		
Categoría	Comuna	Skateparks
Nivel de heterogeneidad		
LH	Providencia	Bustamante
L2	Santiago	Parque O'Higgins
L3	San Joaquín	Chuby
L3	Macul	Marathon
L3	Peñalolén	Arrieta

Fuente: elaboración propia.

CAPÍTULO V

5. Dinámicas espaciales y relaciones sociales en *skateparks* estudiados.

Para reconocer a los usuarios y las dinámicas y/o relaciones sociales que se dan dentro del contexto espacial de los *skateparks* estudiados fue necesario en primer lugar identificar la residencia de una cantidad representable de usuarios de los recintos y posteriormente profundizar en su experiencia tanto social como espacial dentro de estos.

5.1. Primera fase: encuesta.

En una primera fase se visita cada recinto y de manera presencial se encuesta a la máxima cantidad de usuarios posibles mediante un cuestionario de 15 preguntas. Esto como técnica cuantitativa para reconocer la variedad de muestras dentro de los *skateparks*, considerando los 4 distintos usuarios identificados en el proceso de contabilización. De esta se seleccionarán para la fase posterior las muestras de interés que hayan respondido positivamente la pregunta ¿Consideras que has formado vínculos y/o relaciones con gente que has conocido dentro del *skatepark*? (ver anexo 2)

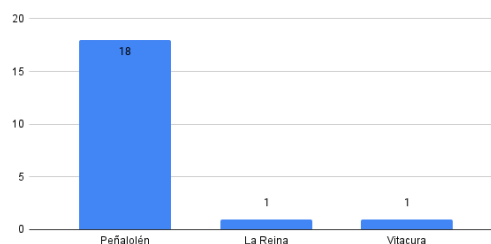
Lo que se buscó en esta fase con las respuestas de la encuesta es identificar en primer lugar a los usuarios que declaran haber generado vínculos con personas que hayan conocido dentro del recinto, para poder reconocer que efectivamente se generan relaciones sociales a partir de la interacción de personas dentro de estos, y en segundo lugar, conocer la residencia estimada de estos usuarios, para lograr identificar la diversidad de grupos socioeconómicos predominantes correspondiente al lugar donde viven estos y poder reconocer si estos recintos funcionan como herramientas capaces de convocar personas de distintos grupos socioeconómicos. Para para identificar de manera estimada el grupo socioeconómico predominante de donde residen los usuarios, se localizan de la manera más precisa posible dentro del mapa de distribución de grupos socioeconómicos los barrios, sectores y/o referencias dónde viven actualmente según su respuesta en la encuesta.

5.1.1. Resultados de encuesta por *skatepark*.

5.1.1.1. *Skatepark Arrieta*.

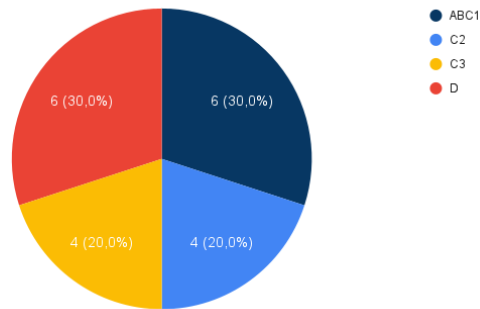
Se encuestó a 27 usuarios en total de los cuales 20 contestaron que sí consideran que han formado vínculos y/o relaciones con personas que han conocido dentro del recinto, correspondiendo a la muestra de interés para efectos de la investigación y que pertenece al 74% de la muestra total.

Gráfico 2. Recuento de respuestas a ¿En qué comuna vives actualmente? *Skatepark Arrieta*



Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

Gráfico 3. Recuento de grupos socioeconómicos predominantes en residencia respectiva por usuario en *skatepark* Arrieta.

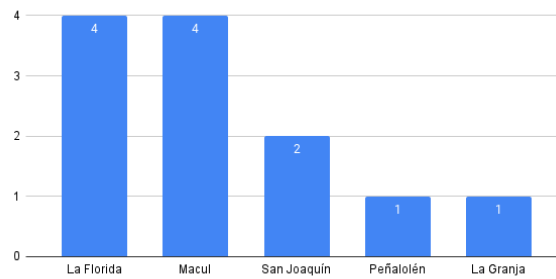


Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

5.1.1.2. *Skatepark* Marathon.

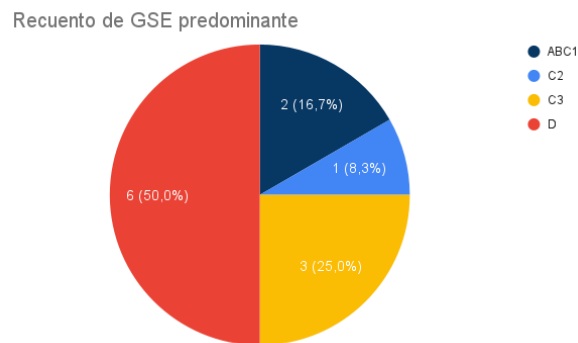
Se encuestó a 13 usuarios en total de los cuales 12 contestaron que sí consideran que han formado vínculos y/o relaciones con personas que han conocido dentro del recinto, correspondiendo a la muestra de interés para efectos de la investigación y que pertenece al 92% de la muestra total.

Gráfico 4. Recuento de respuestas a ¿En qué comuna vives actualmente? *Skatepark* Marathon.



Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

Gráfico 5. Recuento de grupos socioeconómicos predominantes en residencia respectiva por usuario en *skatepark* Marathon.

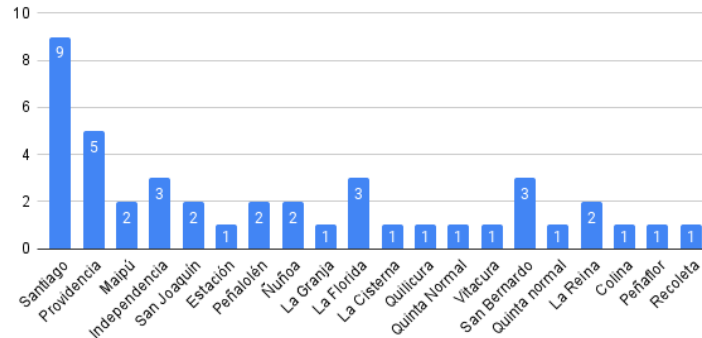


Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

5.1.1.3. *Skatepark* Parque Bustamante.

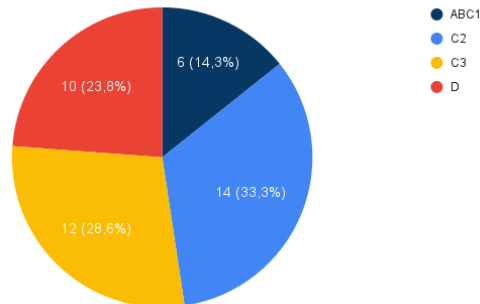
Se encuestó a 64 usuarios en total de los cuales 43 contestaron que sí consideran que han formado vínculos y/o relaciones con personas que han conocido dentro del recinto, correspondiendo a la muestra de interés para efectos de la investigación y que pertenece al 67% de la muestra total.

Gráfico 6. Recuento de respuestas a ¿En qué comuna vives actualmente? *Skatepark* Parque Bustamante.



Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

Gráfico 7. Recuento de grupos socioeconómicos predominantes en residencia respectiva por usuario en *skatepark* Parque Bustamante.

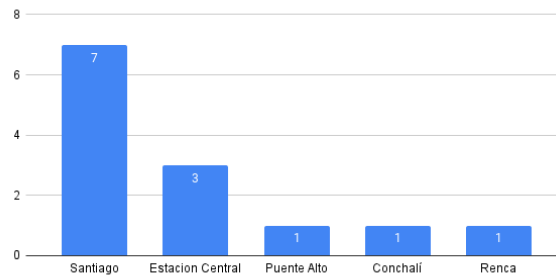


Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

5.1.1.4. *Skatepark* Parque O'Higgins.

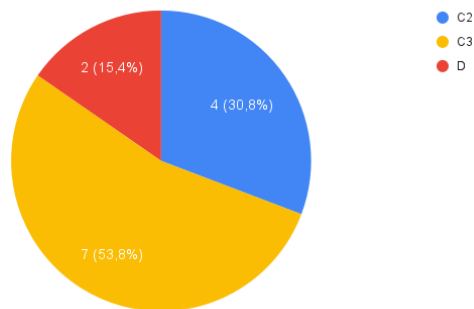
Se encuestó a 15 usuarios en total de los cuales 13 contestaron que sí consideran que han formado vínculos y/o relaciones con personas que han conocido dentro del recinto, correspondiendo a la muestra de interés para efectos de la investigación y que pertenece al 86% de la muestra total.

Gráfico 8. Recuento de respuestas a ¿En qué comuna vives actualmente? *Skatepark* Parque O'Higgins.



Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

Gráfico 9. Recuento de grupos socioeconómicos predominantes en residencia respectiva por usuario en *skatepark* Parque O'Higgins.

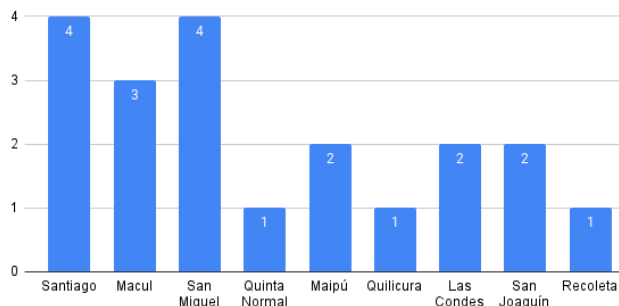


Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

5.1.1.5. *Skatepark* Chuby.

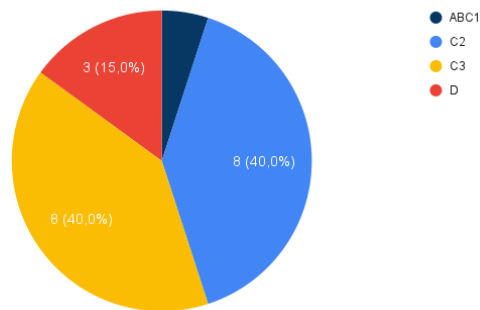
Se encuestó a 24 usuarios en total de los cuales 20 contestaron que sí consideran que han formado vínculos y/o relaciones con personas que han conocido dentro del recinto, correspondiendo a la muestra de interés para efectos de la investigación y que pertenece al 83% de la muestra total.

Gráfico 10. Recuento de respuestas a ¿En qué comuna vives actualmente? *Skatepark* Chuby.



Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

Gráfico 11. Recuento de grupos socioeconómicos predominantes en residencia respectiva por usuario en *skatepark* Chuby.



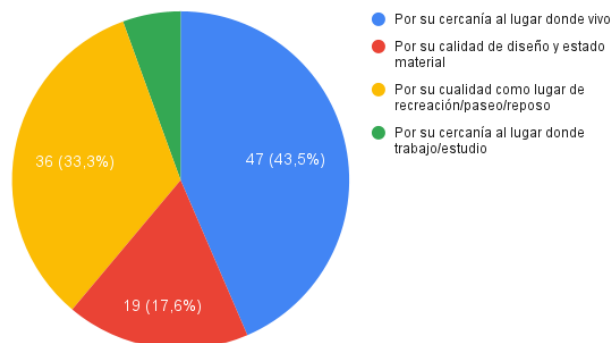
Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

5.1.2 Resultados sobre usuarios dentro de los *skateparks* estudiados.

Se encuestó a 143 personas en total dentro de los distintos recintos, de los cuales 107 declararon haber generado vínculos y/o relaciones con personas que han conocido en ellos, correspondiendo al 75% y siendo estos la muestra de interés, por lo tanto la muestra seleccionada para efectos de la investigación. Este elevado porcentaje expone de manera general que los *skateparks* seleccionados serían capaces de generar vínculos entre personas a partir de la interacción dentro de ellos.

Los usuarios dentro de la muestra seleccionada en cada *skatepark* residen en variadas comunas dentro de la ciudad de Santiago, donde se identifica una tendencia a que la mayoría de las muestras reside actualmente en la misma comuna donde se localizan los recintos a excepción del *skatepark* Parque Bustamante y el *skatepark* Chuby. En el primero los dos grupos más grandes de usuarios residen en la comuna de Santiago y de Providencia lo que podría estar sucediendo debido a su localización en el límite entre estas comunas. En el segundo los dos grupos más grandes de usuarios residen en la comuna de Santiago y de San Miguel, y no en San Joaquín donde se encuentra el recinto, lo que podría explicarse debido a que estas dos comunas colindan con la comuna donde se ubica el recinto. Estas situaciones sugieren que la proximidad al lugar donde residen los usuarios es una de las razones principales por las cuales visitan estos recintos y se refuerza con los niveles de conectividad altos y muy altos que presentan estos *skateparks* en conjunto con las respuestas de la siguiente pregunta.

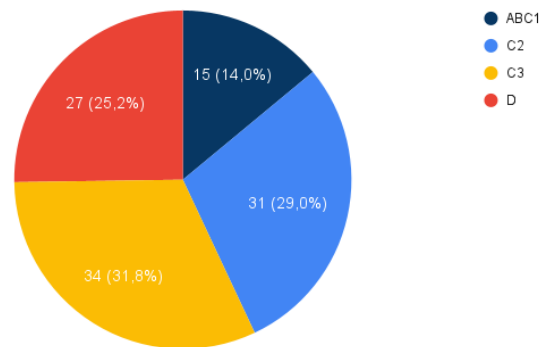
Gráfico 12. Recuento total de respuestas a ¿Por qué visitas este skatepark y no otro?



Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

Se puede observar que la mayoría de los usuarios que han formado vínculos dentro de los recintos declaran que visitan los *skateparks* respectivamente por su cercanía al lugar en donde residen, sin embargo, esta respuesta no alcanza una mayoría, seguida por la cualidad de estos espacios como lugar de recreación, paseo y/o reposo. Esto quiere decir que otra razón principal del uso de estos *skateparks* se debe a la percepción de cada usuario de los recintos cómo espacios aptos para recrearse, pasear y/o reposar, sugiriendo que estos *skateparks* tienen un atributo como espacios óptimos para la permanencia.

Gráfico 13. Recuento total de grupos socioeconómicos predominantes en residencia respectiva por usuario en *skateparks* estudiados.



Fuente: Google Forms.

El hecho de que la mayoría de los usuarios que han creado vínculos con personas dentro del *skatepark* residan en la misma comuna o en las comunas colindantes a donde se localizan los recintos podría indicar que no hay mucha variedad residencial entre estos, es decir, que los usuarios suelen residir en localizaciones cercanas a los recintos, sin embargo, las comunas no son heterogéneas en términos socioeconómicos predominantes por sector y/o barrio, y es aquí donde radica la creación de vínculos entre personas de distintos grupos socioeconómicos.

A partir de la muestra seleccionada se puede observar según las respuestas de cada usuario y la estimación de su residencia, que dentro de los recintos podrían estar acudiendo usuarios de los grupos socioeconómicos consecutivos ABC1, C2, C3 y D, donde la proporción en términos porcentuales entre los grupos C2, C3 y D es pareja, es decir, no existe una gran diferencia en la cantidad total de usuarios pertenecientes a estos grupos socioeconómicos que acuden a los recintos. Por otra parte, la minoría en términos porcentuales corresponde al grupo ABC1, es decir, de la totalidad de la muestra seleccionada se estima que una menor cantidad de usuarios residen en sectores y/o barrios donde predomina este grupo. Por último, dentro de la muestra no se reconoce a ningún usuario perteneciente al grupo socioeconómico más bajo correspondiente al E, situación que podría deberse al bajo porcentaje de hogares pertenecientes a este grupo dentro del Gran Santiago, correspondiendo al 7% de ellos y a que estos suelen residir en lugares periféricos y lejanos a los recintos estudiados.

La primera observación sugiere que estos *skateparks* tienen la capacidad de convocar usuarios de distintos grupos socioeconómicos donde naturalmente se podría generar interacción entre estos independientemente de si es directa o indirecta, es decir, si es que se forman vínculos o no entre los usuarios. Que la cantidad de usuarios que pertenecen a los grupos socioeconómicos C2, C3 y D sea mayor y pareja en comparación con la menor cantidad del grupo ABC1, podría estar indicando

que dentro de los recintos se daría en mayor medida la interacción entre personas pertenecientes a los grupos consecutivos de mayor porcentaje, sumado a esto, al estimar que ningún usuario reside en un barrio y/o sector donde predomina el grupo E, dentro de estos *skateparks* podría haber una menor interacción entre los grupos socioeconómicos predominantes de los extremos, sin embargo, a excepción del E, la interacción entre usuarios de los grupos reconocidos podría darse de igual manera ya que estarían acudiendo igualmente a estos *skateparks*.

Debido al alto porcentaje de un 75% del total de encuestados que declaran haber generado vínculos con personas que han conocido dentro de los *skateparks* se puede reconocer a los recintos estudiados como espacios capaces de convocar personas de variadas comunas, donde mediante la interacción natural del uso del espacio se generarían vínculos entre personas y por ende también estarían funcionando como espacios capaces de convocar personas pertenecientes a los distintos grupos socioeconómicos con excepción del E. Estas situaciones sugieren que estos recintos podrían haber facilitado, facilitan y/o facilitarían la creación de vínculos entre ellos y de esta manera generar integración socioeconómica entre los usuarios.

5.2. Segunda fase: formulario personal.

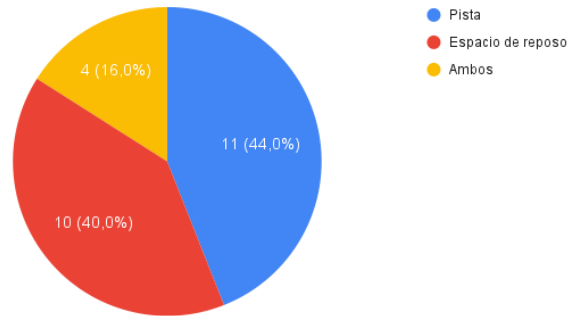
La segunda fase consistió en realizarles de manera online un breve formulario personal de 6 preguntas abiertas a los usuarios que contestaron que estaban dispuestos a participar, para que se explayaran en ciertos temas y situaciones dentro del contexto espacial de los recintos (ver anexo 3). Esto con el objetivo de explorar de manera más abierta y en mayor profundidad las respuestas de las muestras y además para tener variedad y rango de perspectivas, teniendo siempre en cuenta que las muestras pueden corresponder a los 4 distintos usuarios identificados en el proceso de contabilización.

Lo que se buscó en esta fase es mediante las respuestas a las preguntas del formulario fue lograr identificar los espacios de mayor interacción de personas dentro del *skatepark* y los que tienen el potencial de facilitar integración, el tipo de interacción y/o relaciones sociales que se dan dentro del *skatepark*, también la percepción según los usuarios de la diferencia de grupos socioeconómicos entre grupos de amistades del *skatepark* y por último, reconocer en qué nivel el *skatepark* funciona como un espacio facilitador de integración socioeconómica para los usuarios. Las respuestas fueron todas redactadas por cada usuario de manera distinta, pero existen claras similitudes en su contenido, entonces para describir los resultados de manera general, se sintetiza cada respuesta en ciertas clasificaciones y/o niveles para poder interpretar fácilmente el relato de los usuarios sin pasar por alto situaciones específicas que ocurren en cada *skatepark*. Por lo tanto, para lograr relatar las dinámicas y relaciones espaciales dentro de los *skateparks* estudiados, se utilizan los resultados generales de las respuestas del formulario en conjunto con las observaciones de cada ida a terreno.

De los 107 usuarios que consideraban haber formado vínculos dentro de los *skateparks*, 25 usuarios se dispusieron a contestar el formulario de manera online. Siendo una pequeña fracción de la muestra seleccionada, se cumple con la condición de contar con mínimo 2 o más respuestas del formulario por cada recinto y se hace un análisis interpretativo de las respuestas según los usuarios que ayudó a desarrollar un relato completo y general de las dinámicas espaciales y sociales dentro de los recintos.

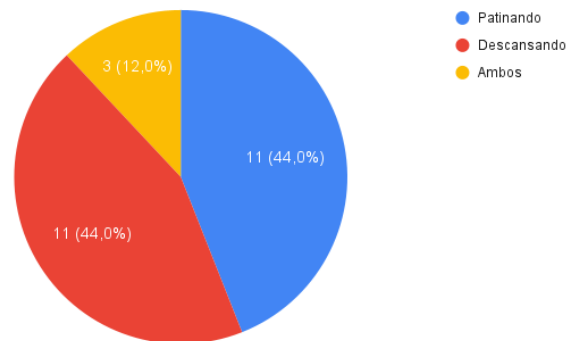
5.2.1. Resultados de formulario personal.

Gráfico 14. Recuento respuestas a ¿En qué partes del *skatepark* has conocido a las personas con las que has formado vínculos? ¿en algún sitio en particular del *skatepark* y/o patinando en algún obstáculo?



Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

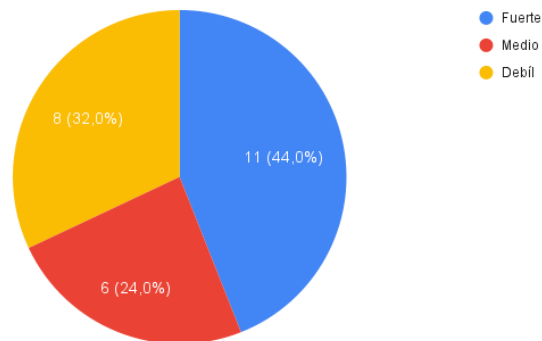
Gráfico 15. Recuento respuestas a según lo que has experimentado ¿Dónde crees que se da más interacción entre personas dentro del skatepark? ¿Por qué?



Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

Dentro de los *skateparks* se observó que los usuarios podrían conocerse utilizando la pista y/o en los espacios de reposo en igual medida aproximadamente, es decir, la interacción y vinculación entre usuarios suelen estar ocurriendo principalmente en estos dos espacios donde se darían de manera pareja las dos instancias principales de interacción, por supuesto distintas en cada *skatepark*. A partir de la observación, documentación y análisis de las respuestas de los usuarios se interpretó que los tipos de dinámicas de interacción más notables son, por un lado, al utilizar la pista ya sea patinando en el mismo obstáculo para apoyarse y/o enseñarse y recrearse, y por el otro, al utilizar los espacios de reposos y su mobiliario de permanencia ya sea para reposar, permanecer, compartir y no molestar a quienes están activos utilizando la pista.

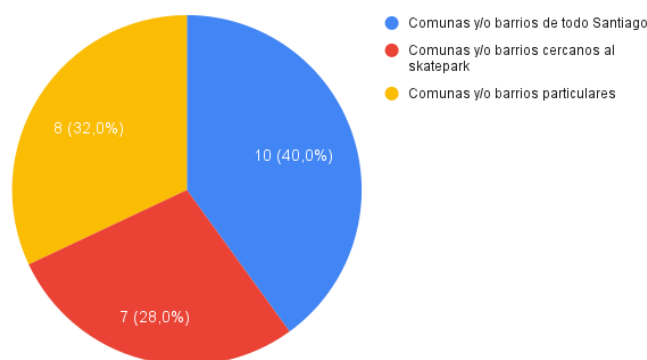
Gráfico 16. Recuento respuestas a ¿Cómo describirías la relación y/o vínculo que has formado con las personas que has conocido en el *skatepark*? ¿Qué nivel de amistad tienes con ellos?



Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

Se interpreta que los usuarios han desarrollado 3 principales tipos de vínculos con las personas que han conocido dentro de los *skateparks* correspondiendo a vínculos de amistades íntimas y de confianza, vínculos de compañerismo, motivación y apoyo o ambas en igual medida. Categorizándolas en términos de intimidad como vínculos fuertes, débiles y medios respectivamente, se observa que la mayoría de los usuarios que respondieron el formulario respondió que han formado principalmente vínculos de amistades íntimas y de confianza. De la misma manera, se observa en menor medida la segunda mayoría ha formado principalmente vínculos de compañerismo, motivación y apoyo y la minoría ha formado ambos tipos de vínculos en igual medida.

Gráfico 17. Recuento de respuestas a ¿De qué comuna y/o barrio son las personas con las que has formado vínculos?



Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

Reforzado por las residencias declaradas por los usuarios de la muestra seleccionada en la primera fase, todos los usuarios mediante sus respuestas relatan que efectivamente se han vinculado con personas que residen en diferentes partes dentro de Santiago, donde las respuestas varían de manera similar y a partir de su interpretación se pueden sintetizar en 3 principales categorías: que han formado vínculos con personas que residen en variadas comunas y/o barrios de todo Santiago, residen en comunas y/o barrios cercanas a la localización de los recintos o residen en ciertas comunas y/o barrios particulares, que por supuesto varían según usuario y recinto. Como se observa la mayoría de los usuarios respondió que han formado vínculos dentro de los *skateparks* con

personas que vienen de variadas partes de Santiago, después están los usuarios que respondieron haber formado vínculos con personas que vienen de partes particulares, es decir, que especificaron entre 2 o 3 localizaciones de la proveniencia de personas con las que se han vinculado y por último vendrían los usuarios que respondieron que han formado vínculos dentro de los *skateparks* con personas que vienen de partes cercanas al *skatepark*.

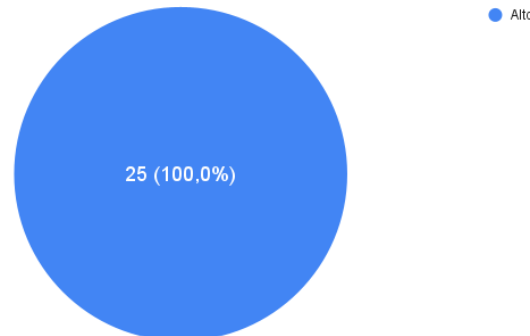
Figura 7. Esquematización de respuestas a ¿Qué nivel socioeconómico tienen las personas con las que has formado vínculos? ¿mayor, menor o igual que el tuyo?.



Fuente: elaboración propia.

Observamos anteriormente en la fase 1 y 2 que estos *skateparks* serían capaces de convocar y vincular a personas que vienen de distintas y variadas partes dentro de Santiago, pero para conocer si es que se ha facilitado la integración socioeconómica entre usuarios es necesario saber si existen diferencias socioeconómicas entre las personas que han formado vínculos. Tras las respuestas de los usuarios que contestaron el formulario y reforzada por el proceso de identificación de manera estimada de los grupos socioeconómicos predominantes en donde residen los usuarios de la muestra seleccionada en la primera fase, se interpreta que efectivamente se producirían vínculos entre personas de distintos niveles socioeconómicos. Según los usuarios de la muestra podemos interpretar y observar que la mayoría suele considerar a las personas con las que ha formado vínculos como iguales en términos de nivel socioeconómico, pero a pesar de que el resto de los usuarios que consideran a las personas con las que se han vinculado ser: menores o iguales con respecto a ellos, menores con respecto a ellos y de todos los niveles socioeconómicos individualmente son menos, en conjunto la diferencia no es considerable en comparación con la mayoría predominante.

Gráfico 18. Recuento de respuestas a ¿En qué nivel crees que el *skatepark* es un lugar que puede facilitar la formación de vínculos y/o amistades entre personas de distintos niveles socioeconómicos? ¿Por Qué?



Fuente: elaboración propia mediante Google Forms.

Por último, se consideró importante conocer según la experiencia de los usuarios si consideran estos recintos cómo espacios que facilitan la integración socioeconómica. Tras el análisis interpretativo de las respuestas se observó que todos consideraban que el nivel en que los recintos facilitan la formación de vínculos entre personas de distintos niveles socioeconómicos es alto. Los usuarios consideran que los *skateparks* que visitan facilitan la formación de vínculos entre personas de distintos niveles socioeconómicos y la mayoría coincide en que es debido a que los visitan personas de todas partes a compartir el gusto por una actividad en común y a recrearse, apoyarse y progresar con compañerismo y donde no es relevante de donde provengan ni su nivel socioeconómico.

5.2.2. Resultados sobre dinámicas espaciales e interacción en los *skateparks* estudiados.

Las observaciones en cada ida a terreno y la interpretación de las respuestas de los usuarios del formulario online, permiten conocer e identificar a los usuarios y las dinámicas y/o relaciones sociales que se dan en el contexto espacial de los *skateparks* estudiados de manera más profunda y personal.

En primer lugar, se identifican los espacios de mayor interacción de personas dentro del *skatepark* y los que tienen el potencial de facilitar integración según los usuarios, esta se daría principalmente en la pista de los recintos y en los espacios de reposo en medidas muy parejas pero que varían en proporción en cada recinto. En estos dos espacios se darían de manera notable dinámicas de interacción, por un lado, en la pista al patinar en el mismo obstáculo, los cuales son específicos en cada recinto, para apoyarse y/o enseñarse y recrearse y, por el otro, en los espacios de reposo, equipados con mobiliario de permanencia, para descansar conversar y compartir, y no molestar al que está practicando. Esto sugiere que hay aspectos del diseño de los *skateparks* que generan estas diferencias y que son fundamentales para el capítulo VII.

En segundo lugar, se identifican el tipo de interacción y/o relaciones sociales que se dan dentro del *skatepark* según los usuarios, donde la mayoría habría formado principalmente vínculos de amistades íntimas y de confianza, en menor medida formado principalmente vínculos de compañerismo, motivación y la minoría formado ambos de manera equilibrada. Esta observación es fundamental para conocer cuál podría ser el nivel de vinculación que son capaces de generar

estos espacios, correspondiendo a relaciones sociales de carácter positivos que nacen a partir de la interacción y que resultaría en integración dado al nivel de intimidad de estas.

Posteriormente se reconoce la percepción según los usuarios de la diferencia de grupos socioeconómicos entre grupos de usuarios de los *skateparks* para reforzar los resultados y observaciones obtenidas en la primera fase que indicaban que efectivamente se generan vínculos entre personas de distintos grupos. Primero, una mayoría habría formado vínculos dentro de los *skateparks* con personas que vienen de variadas partes de Santiago y a pesar de que también se darían vínculos con personas que vienen 2 o 3 localizaciones específicas o vínculos con personas que vienen de partes cercanas al *skatepark*, sugiriendo que efectivamente los recintos son capaces de convocar personas de variadas partes de Santiago. También una mayoría suele considerar a las personas con las que ha formado vínculos como iguales en términos de nivel socioeconómico pero también existen usuarios que considera que son de todos, menores con respecto a ellos y menores o iguales, esto podría darse por lo obtenido en la fase 1, donde se observó que la proporción entre usuarios perteneciente a los grupos C2, C3 y D en términos porcentuales es pareja. En definitiva estas observaciones sugieren que los *skateparks* estudiados estarían sirviendo como espacios que aumentarían las posibilidades de reunir a personas de distintas partes y de distintos grupos socioeconómicos.

Por último, se reconoce en qué nivel según los usuarios los *skateparks* funcionan como un espacio facilitador de integración socioeconómica, donde todos los usuarios califican a los recintos respectivos como espacios con una alta capacidad para facilitar la formación de vínculos entre personas de distintas procedencias y distinto niveles socioeconómicos, coincidiendo en que no son factores relevantes para la interacción y que los *skateparks* son espacios para compartir el gusto por una actividad en común, para recrearse, apoyarse y progresar con compañerismo. Esto alude a favor del objetivo general de la investigación, permitiéndonos conocer de la experiencia de los mismos usuarios en qué medida estos espacios facilitarían la integración socioeconómica.

CAPÍTULO VI

6. Condición físico-espacial de los *skateparks* estudiados.

Para entender la condición físico-espacial del diseño de los *skateparks* estudiados se realiza el levantamiento crítico planimétrico de los *skateparks* estudiados. Por temas de tiempo y para conservar la mayor exactitud posible, el levantamiento se lleva a cabo con ayuda de la planimetría disponible de la minoría de los recintos, pero fundamentalmente mediante la observación y documentación de la visita a los recintos a través de la medición de distintos obstáculos, caminos y mobiliario. Esto se complementó con imágenes satelitales para mediante el dibujo técnico llegar a una aproximación de las formas generales y el contexto inmediato de los recintos, finalmente logrando levantar una planimetría esquemática pero precisa de los recintos estudiados.

Lo que se busca mediante el levantamiento planimétrico de los casos de estudio es generar un registro lo más preciso posible de su diseño, por una parte, para aportar con registro planimétrico debido que la planimetría original de la mayoría es de muy difícil acceso, esto permite graficar y entender la clasificación de calidad de diseño que identificamos en el capítulo V. Por otro parte, el dibujo técnico permite entender en mayor profundidad la dimensión y disposición de los espacios y obstáculos dentro de los *skateparks*, es decir, la condición físico-espacial del diseño de estos. Esto permite posteriormente mediante esquemas, graficar e identificar dentro de los planos los espacios y elementos notables dentro de la pista y en los espacios de reposo, como se identificó en el capítulo anterior que estarían facilitando la interacción y eventual vinculación entre usuarios de distintos grupos socioeconómicos, por lo tanto integración socioeconómica dentro de los *skateparks*.

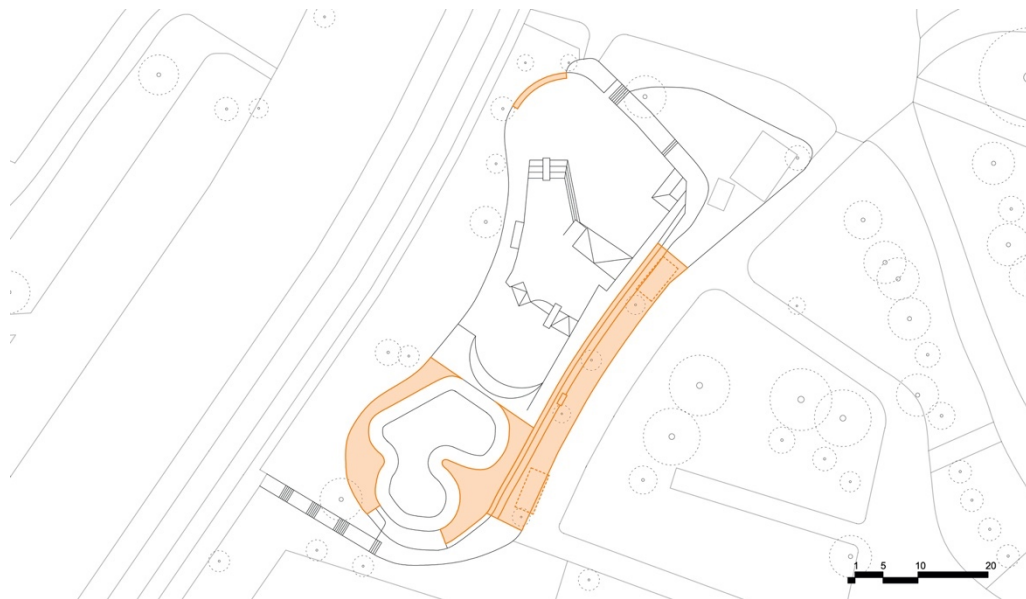
6.1. *Skatepark* de Arrieta.

Figura 8. Plano emplazamiento *skatepark* Arrieta.



Fuente: elaboración propia en base a observaciones, mediciones e imagen satelital.

Figura 9. Esquema de espacios y elementos notables de interacción y vinculación en *skatepark*.



Fuente: elaboración propia en base a observaciones y relato de usuarios.

Figura 10. Fotografías de observación dinámicas dentro del *skatepark*.

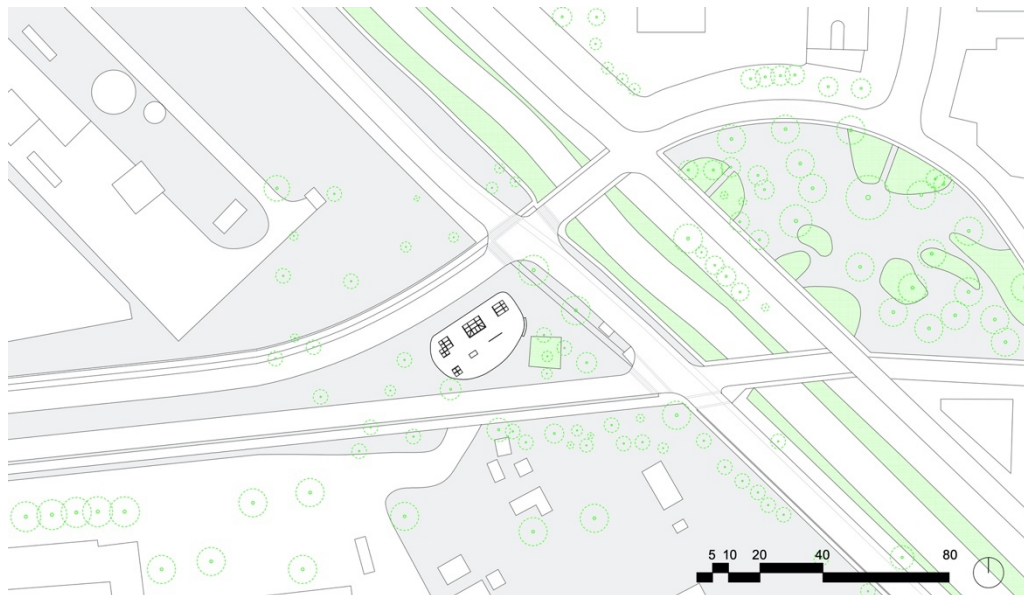


Fuente: elaboración propia.

En el *skatepark* Arrieta la interacción y vinculación entre usuarios se daría en mayor medida en los espacios de reposo en la parte superior y lateral del parque, específicamente en las gradas que consisten en zonas perimetrales equipadas con árboles y pasto sintético. Por otra parte, coincidiendo con el testimonio de los usuarios, se observó que alrededor del bowl y en la parte inferior donde se encuentra el cajón curvo, también suele darse una notoria interacción entre personas dentro de la pista.

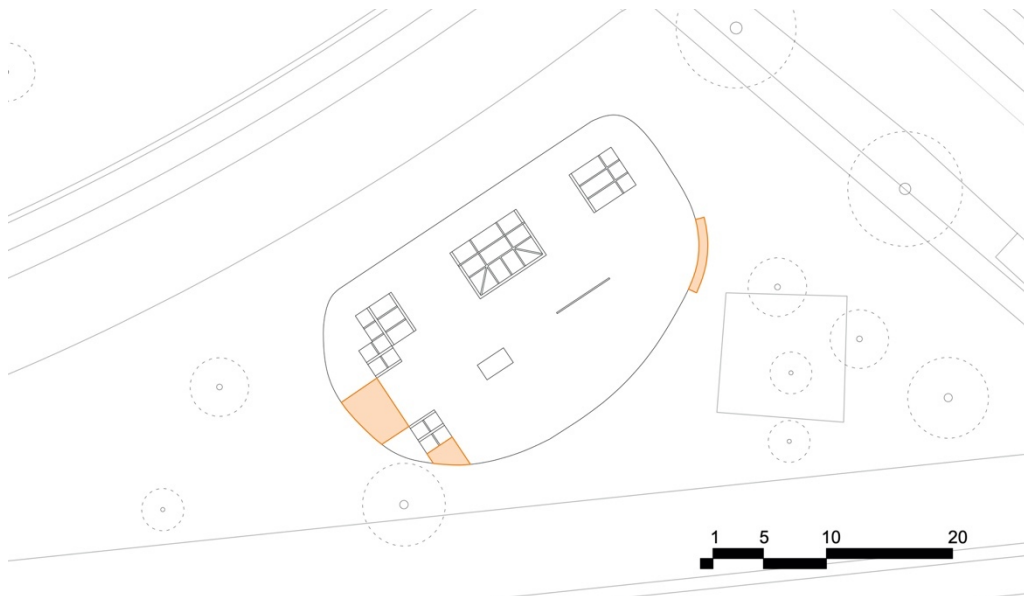
6.2. Skatepark Marathon.

Figura 11. Plano emplazamiento *skatepark* Marathon.



Fuente: elaboración propia en base a imagen satelital y medidas de obstáculos obtenidas en www.dekolor.cl

Figura 12. Esquema de espacios y elementos notables de interacción y vinculación en *skatepark*.



Fuente: elaboración propia en base a observaciones y relato de usuarios.

Figura 13. Fotografías de observación dinámicas dentro del *skatepark*.



Fuente: elaboración propia.

En el *skatepark* Marathon la interacción entre usuarios se daría principalmente en los dos espacios de reposo que hay alrededor de la pista, las observaciones coinciden con el relato de los usuarios donde la mayor interacción se daría específicamente en la banca de cemento ubicado en el extremo oriente del parque, funcionando como equipamiento para dejar las pertenencias y reposar, pero principalmente se observó interacción en un abandonado obstáculo ubicado al extremo opuesto de la banca junto a un árbol y a las rampas en el extremo poniente de la pista, donde se reunían e interactuaban mostrando claros vínculos de amistad.

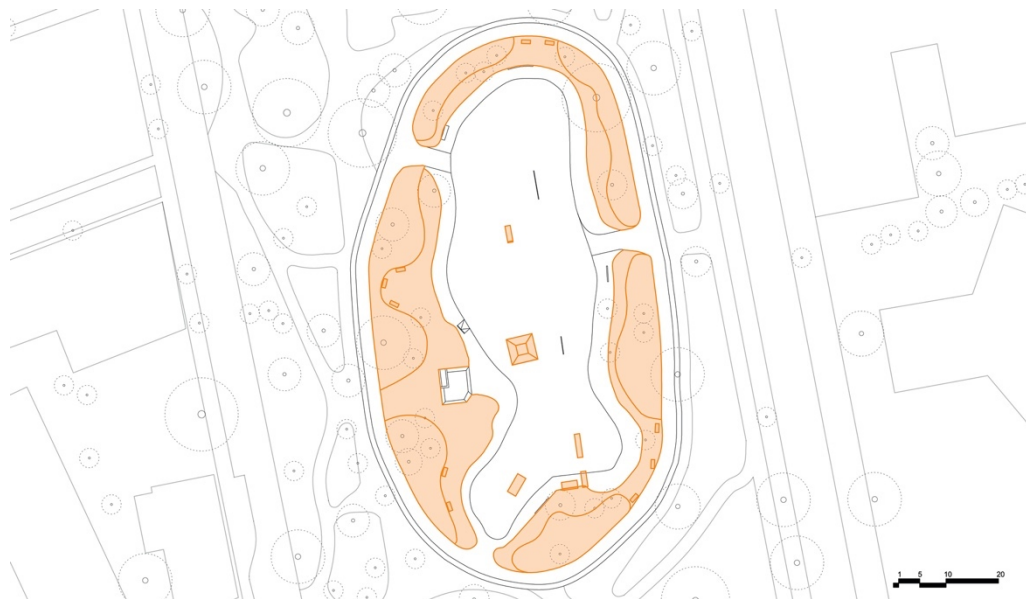
6.3. *Skatepark* Parque Bustamante.

Figura 14. Plano emplazamiento *skatepark* Parque Bustamante.



Fuente: elaboración propia en base a observaciones, mediciones e imagen satelital.

Figura 15. Esquema de espacios y elementos notables de interacción y vinculación en *skatepark*.



Fuente: elaboración propia en base a observaciones y relato de usuarios.

Figura 16. Fotografías de observación dinámicas dentro del *skatepark*.

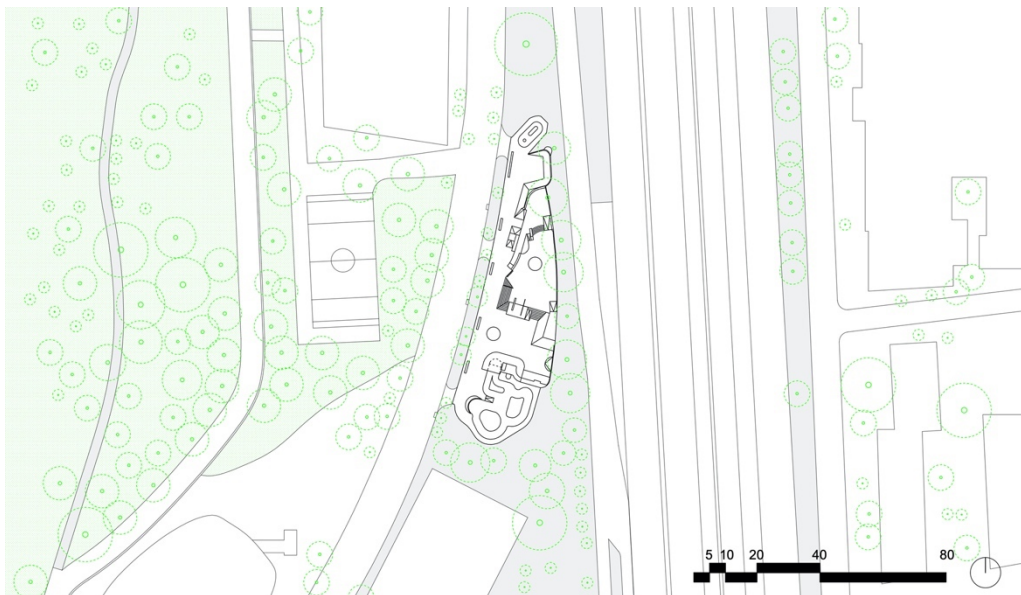


Fuente: elaboración propia.

En el *skatepark* Parque Bustamante se observó una gran convocatoria e interacción entre usuarios que se daría en los espacios de reposo perimetral a la pista, específicamente espacios que delimitan las conocidas “guatitas” de la pista y están conformados principalmente por áreas verde que incluyen pastos, árboles y bancas. Por otra parte, coincidiendo con el testimonio de los usuarios, se observó que dentro de la pista también se da interacción entre personas durante la instancia de patinar o practicar otra actividad física, situación que se daría en el extremo sur de la pista donde el cajón de cemento y la “lengua” dado a que sirve como punto de inicio de la dinámica de circuito de la pista para desde ahí patinar los demás obstáculos como la pirámide y el cajón del centro.

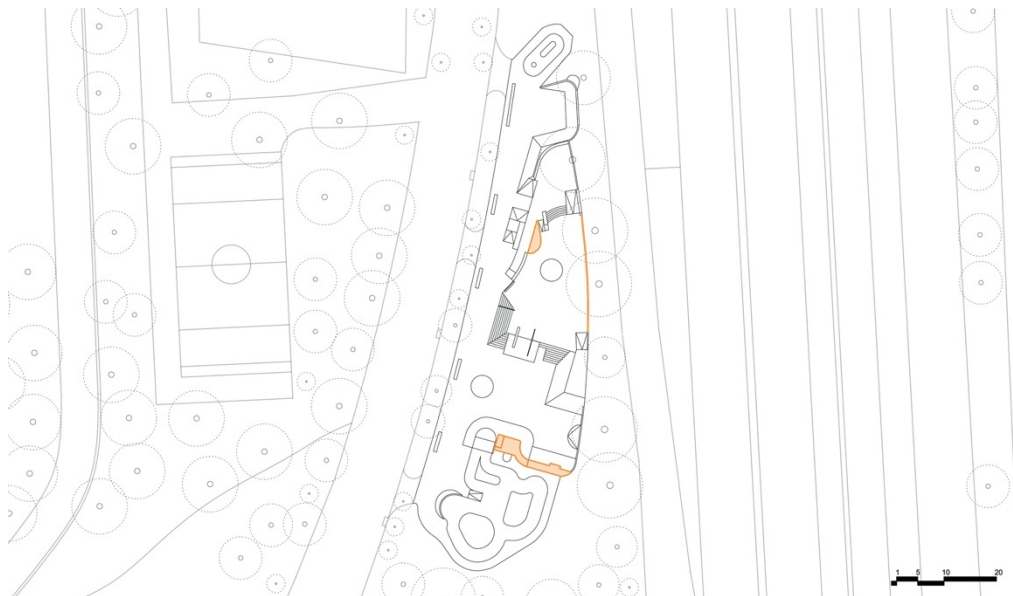
6.4. Skatepark Parque O'Higgins.

Figura 17. Plano emplazamiento *skatepark* Parque O'Higgins.



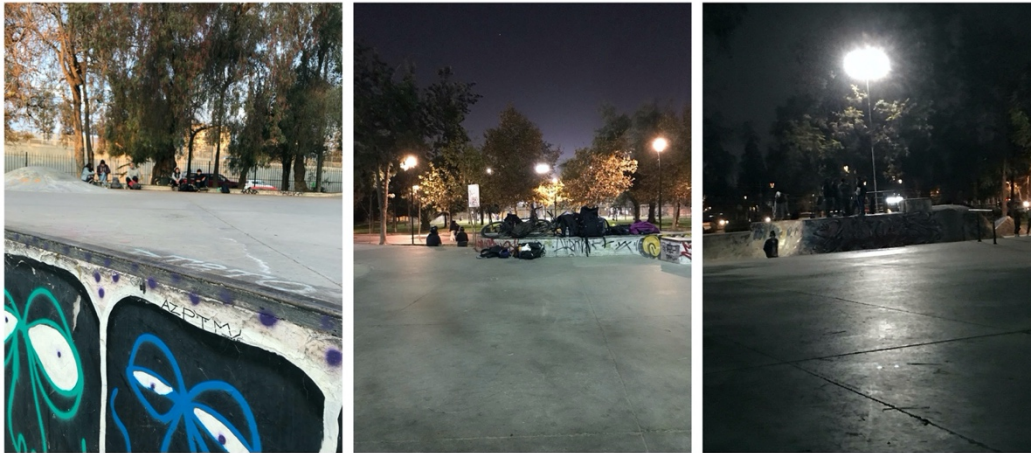
Fuente: elaboración propia en base a observaciones, imagen satelital y planimetría de Romero, D. (2012). *Tesis de Grado Proyecto Skate Park, Parque O'Higgins*.

Figura 18. Esquema de espacios y elementos notables de interacción y vinculación en *skatepark*.



Fuente: elaboración propia

Figura 19. Fotografías de observación dinámicas dentro del *skatepark*.

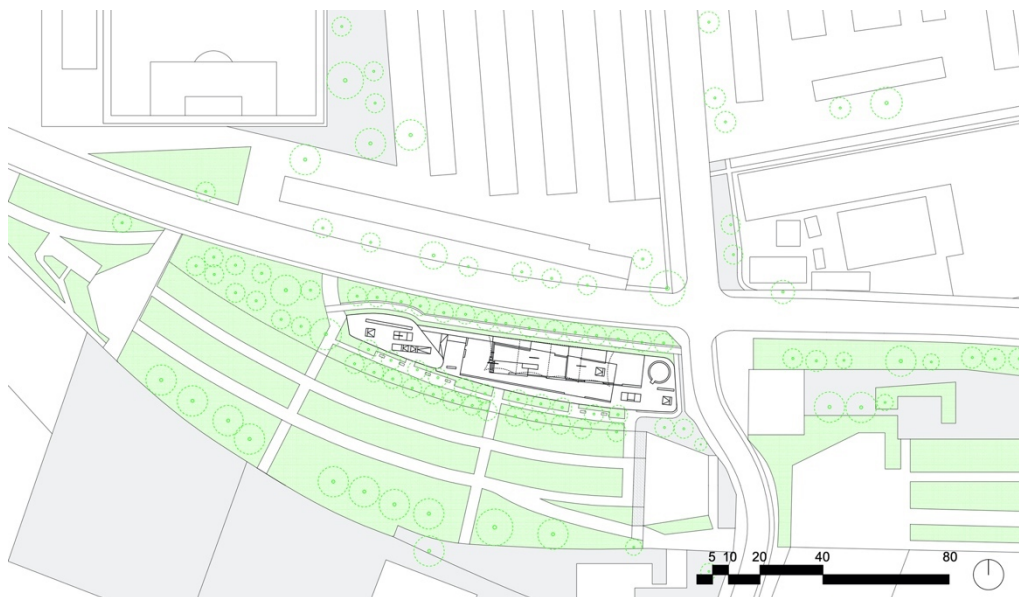


Fuente: elaboración propia.

En el *skatepark* Parque O'Higgins la interacción entre usuarios se daría principalmente en la parte superior de la pista en un obstáculo que se utilizaría más bien como espacio de reposo. Las observaciones coinciden con el relato de los usuarios donde la mayor interacción entre usuarios se daría específicamente en la cuneta de cemento ubicada en la zona perimetral en el extremo oriente del parque dentro de la pista, al igual que un cajón en frente de esta, ambos funcionando principalmente como espacio para dejar las pertenencias, reposar y recrearse. También se observó interacción en la zona alta de la rampa donde principalmente se reunían e interactuaban usuarios como punto de partida para patinar la parte baja de la pista.

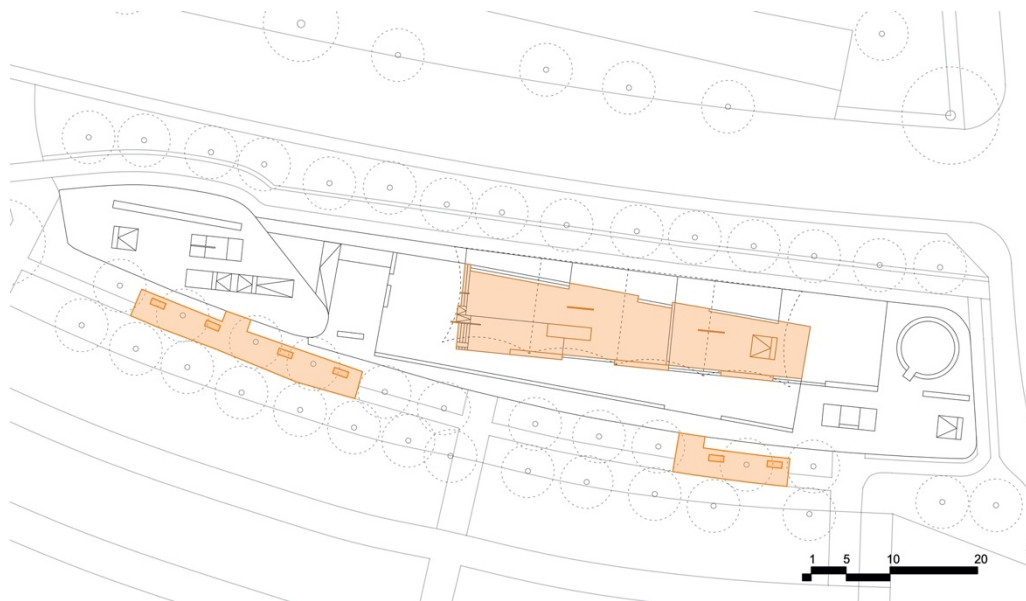
6.5. *Skatepark* Chuby.

Figura 20. Plano emplazamiento *skatepark* Chuby.



Fuente: elaboración propia en base a observaciones, imagen satelital y planimetría disponible en [@chubypark](#)

Figura 18. Esquema de espacios y elementos notables de interacción y vinculación en *skatepark*.



Fuente: elaboración propia.

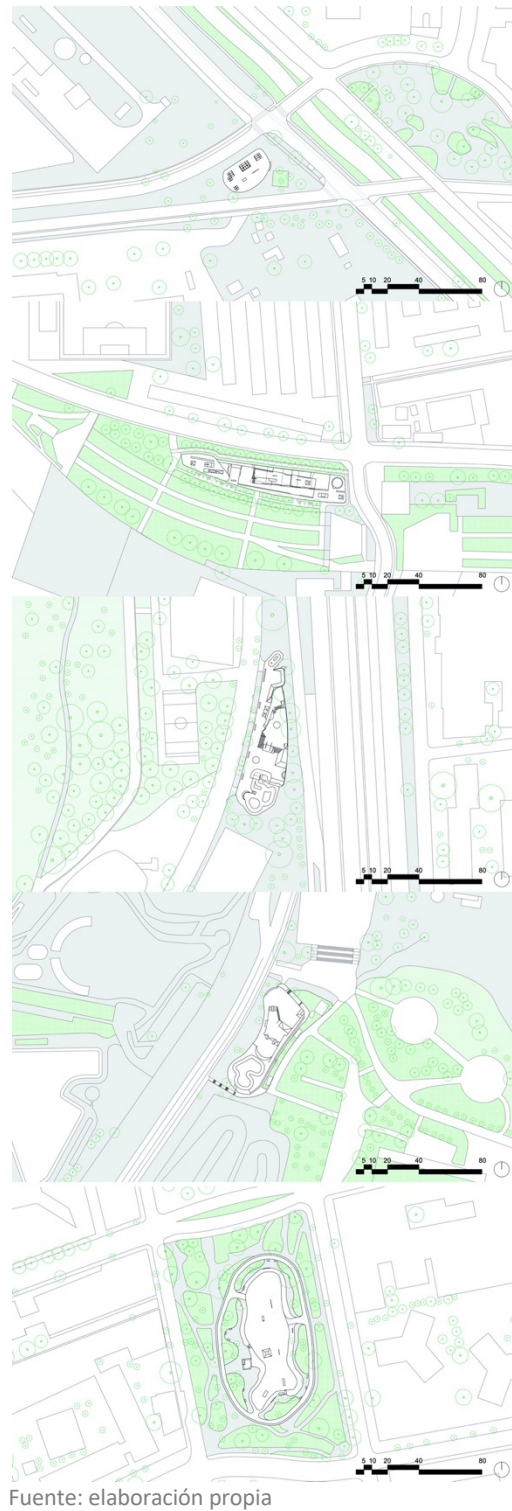
Figura 20. Fotografías de observación dinámicas dentro del *skatepark*.



Fuente: elaboración propia.

En el *skatepark* Chuby la reunión e interacción entre usuarios se daría en mayor medida dentro de la pista durante la instancia de patinar los obstáculos en esta, específicamente en el tramo central de la pista donde, coincidiendo con el relato de los usuarios, se daría una alta interacción en este sector equipado con una cubierta y que cuenta con ciertos obstáculos destacados como los cajones, la “lengua”, los dos fierros y la rampa. También se daría en menor medida la interacción entre usuarios en las bancas al costado sur de la pista, las cuales se encuentran en la zona perimetral en conjunto con pastos y árboles.

Figura 21. Esquema de comparación a escala de todos los *skateparks* estudiados.



A pesar de las claras diferencias en términos de composición y escala, todos estos recintos tienen la condición de presentar espacios y elementos que serían capaces de reunir a distintos usuarios, facilitando la interacción y eventualmente la vinculación entre estos.

CAPÍTULO VII

7. Aspectos de diseño para la integración.

En los capítulos anteriores se obtuvo un relato general y completo de cómo se darían las dinámicas sociales y espaciales y se identificó cuáles son los espacios y elementos notables que estarían facilitando interacción y vinculación entre los distintos usuarios dentro de los recintos. Finalmente se busca establecer aspectos del diseño de los *skateparks* estudiados que facilitan el encuentro e integración entre usuarios, es decir, características similares entre los espacios y elementos notables de los recintos para destacar aspectos del diseño que den pie a recomendaciones para futuros proyectos de *skateparks* que busquen generar integración socioeconómica.

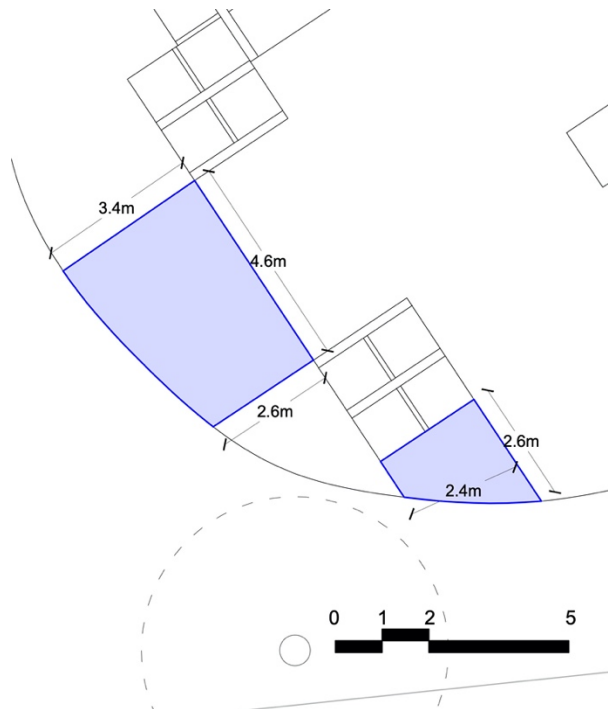
7.1. Espacio de reposo.

Se observó que los principales espacios de reposo en los recintos se encuentran en sectores perimetrales a la pista. Estos espacios se componen de distinta manera en cada recinto pero coinciden en ser áreas verdes equipadas con árboles para propiciar sombra y/o sectores con pastos o tierra que definen sus límites, esto es un aspecto fundamental de diseño para no interrumpir y obstaculizar la pista, pero principalmente si es que se logra diseñar estos espacios de manera integrada a la forma de la pista como en los casos de estudio, podrían cumplir como espacios propicios en términos de confort para permanecer y eventualmente interactuar.

Las formas de estos espacios de reposo varían por recinto y algunos se encuentran en zonas laterales determinadas como en Arrieta y Chuby, otros distribuidas en zonas perimetrales determinadas dentro de la pista como en Marathon, y por último, en Bustamante este rodea todo el perímetro de la pista. Sin embargo, los espacios notables de interacción y vinculación de cada uno coinciden en tener una espacialidad favorable para una permanencia adecuada sin aglomeraciones que entorpezcan la interacción, es decir, consideran dimensiones similares y amplias que facilitan la permanencia en términos de diseño.

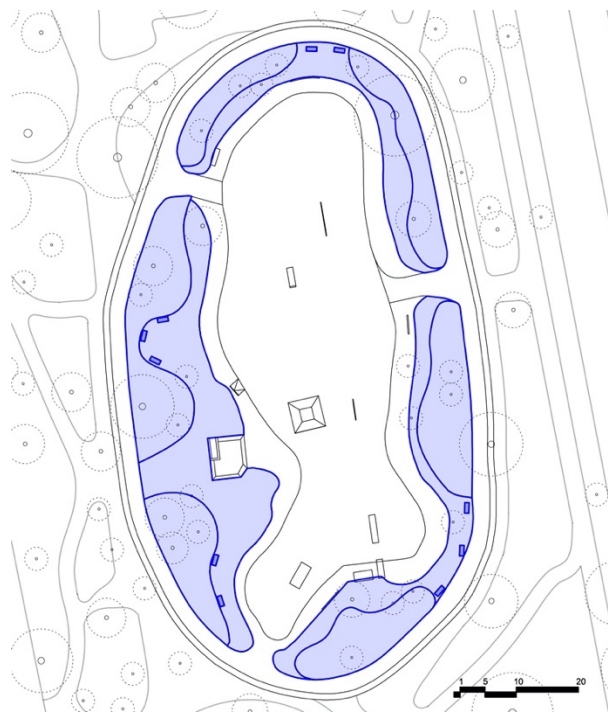
En el caso de los *skateparks* con espacios perimetrales de reposo en zonas laterales determinadas como se observa en Arrieta y Chuby, el espacio de reposo se extiende a lo largo de la pista y los espacios notables dentro de estos consideran tanto para la permanencia como para circular anchos de entre 3 m y 4 m (ver figuras 21 y 22). Por otro lado en el caso de Marathon como *skatepark* con espacios de reposo distribuidas en zonas perimetrales determinadas dentro de la pista, se estima que la dimensión de los dos espacios más notables de permanencia, interacción y vinculación varían entre 3 m y 5 m de ancho y entre 2 m y 4 m de ancho (ver figura 23). En este caso el espacio con las menores dimensiones respectivamente es donde más se observó interacción. Por último, en el *skatepark* Parque Bustamante el espacio de reposo rodea todo el perímetro de la pista y es el espacio más notable donde se estaría facilitando la interacción entre distintos usuarios. Este genera una gran convocatoria y tiene una superficie total aproximada de 1961 m² (ver figura 24).

Figura 23. Esquema espacios de reposo *skatepark* Marathon.



Fuente: elaboración propia.

Figura 24. Esquema espacios de reposo *skatepark* Parque Bustamante.



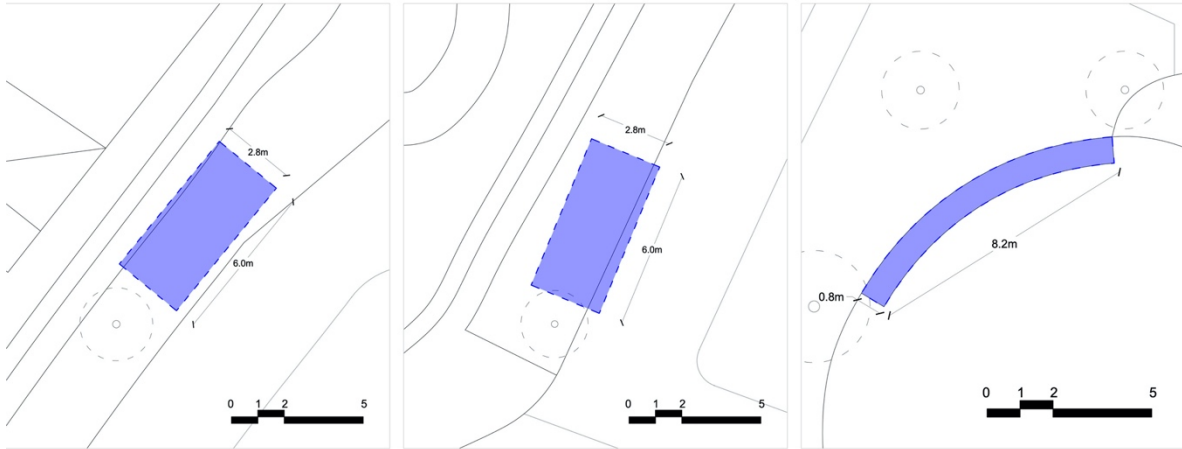
Fuente: elaboración propia.

7.2. Mobiliario de permanencia.

A pesar de parecer elementos rudimentarios de cualquier recinto deportivo y público, resulta que la consideración de equipar con este tipo de mobiliario como aspecto de diseño podría ser fundamental, debido a que mediante la observación, documentación y respuestas de los usuarios se identificaron como elementos notables dentro de los espacios de reposo que estarían permitiendo por su función, disposición y dimensión reunir personas y generar interacción directa entre distintos usuarios, facilitando integración socioeconómica.

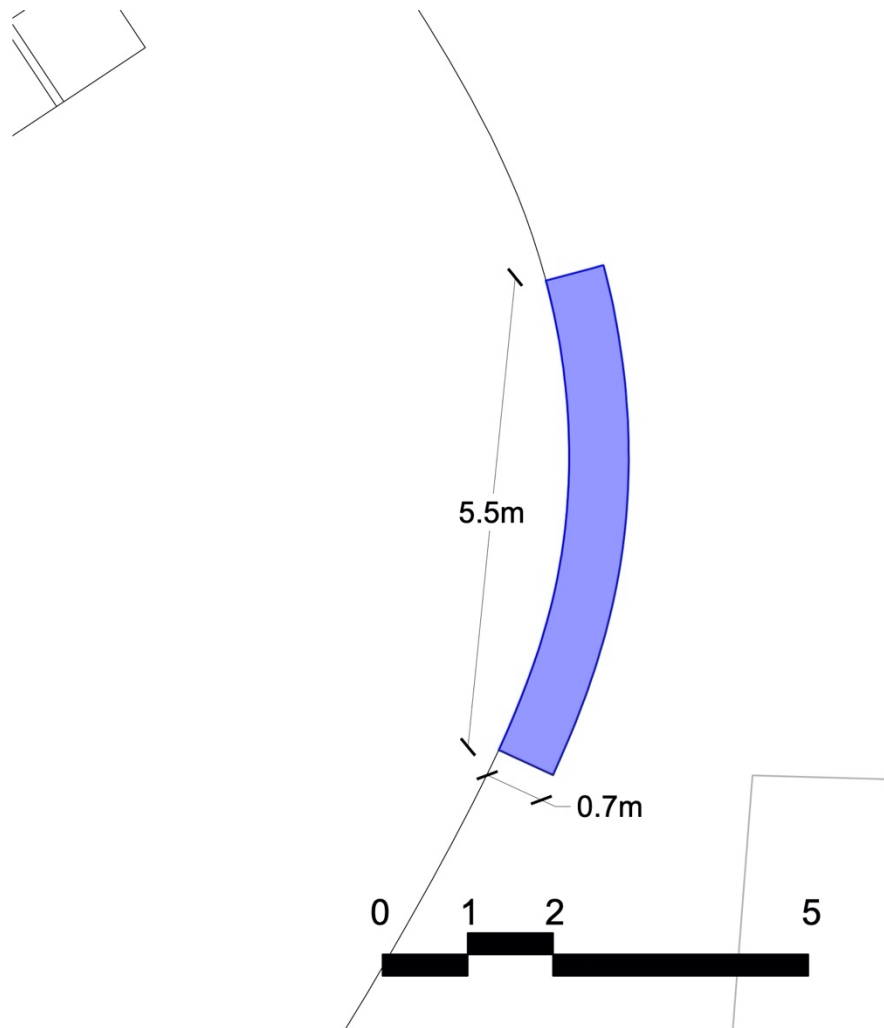
Estos espacios de reposo perimetrales comparten la ventaja de estar equipados con mobiliario urbano de permanencia. La importancia de la implementación de estos elementos radica en su cantidad y disposición, pero más aún en su función como mobiliario capaz de generar zonas específicas de permanencia, interacción y reposo dentro de estos espacios y se refuerza con la identificación de obstáculos con dimensiones similares que generar las mismas dinámicas dentro de la pista pero a la instancia de patinar. En el caso del *skatepark* Arrieta el espacio de reposo está equipado con dos gradas y dos cubiertas de 3 x 6 m y al extremo norte de pista se encuentra un cajón que a pesar de corresponder a un obstáculo, este se utiliza como mobiliario de permanencia y reposo debido a su forma y dimensión propicias de aproximadamente 0.8 x 8 m (ver figura 25). Casi todos los recintos cuentan con bancas tradicionales de cemento de aproximadamente 0.7 x 1.7 m y en el caso de Marathon, un cajón curvo de aproximadamente 0.7 x 6 m (ver figura 26). En el caso particular del *skatepark* Parque O'Higgins los espacios de reposo notables consisten solo en obstáculos dentro de la pista, pero dado al uso que le otorgan los usuarios se consideran como mobiliario de permanencia. En primer lugar esta una pequeña cuneta de 20 cm de ancho (ver figura 27) que no cumple con el ancho óptimo identificado en el mobiliario de los anteriores recintos, pero su capacidad de generar interacción radica en que se extiende lateralmente 23 m a lo largo de la parte central del recinto bajo varios árboles grandes. En segundo lugar está el obstáculo frente al anterior que también funciona como mobiliario de permanencia (ver figura 27) y mide aproximadamente 2 m de ancho, éste no se ubica en el perímetro de la pista, pero su dimensión, forma y ubicación frente al principal espacio de reposo, permite ser un complemento y usarse de la misma manera. Estos dos pueden sugerir otras formas de lograr espacialidades de permanencia que faciliten la interacción y que no interrumpen la instancia de patinar. Por último, se destaca la cubierta que cubre el tramo central del *skatepark* Chuby de dimensiones aproximadas de 11 x 40 m (ver figura 28). Este elemento es fundamental como aspecto de diseño a considerar, debido a que podría ser la razón del porque es que en este tramo se produce la mayor interacción y eventual vinculación dentro de la pista, dado a la sombra y protección contra la lluvia que puede otorgar mientras se utiliza la pista.

Figura 25. Esquema mobiliario de permanencia *skatepark* Arrieta.



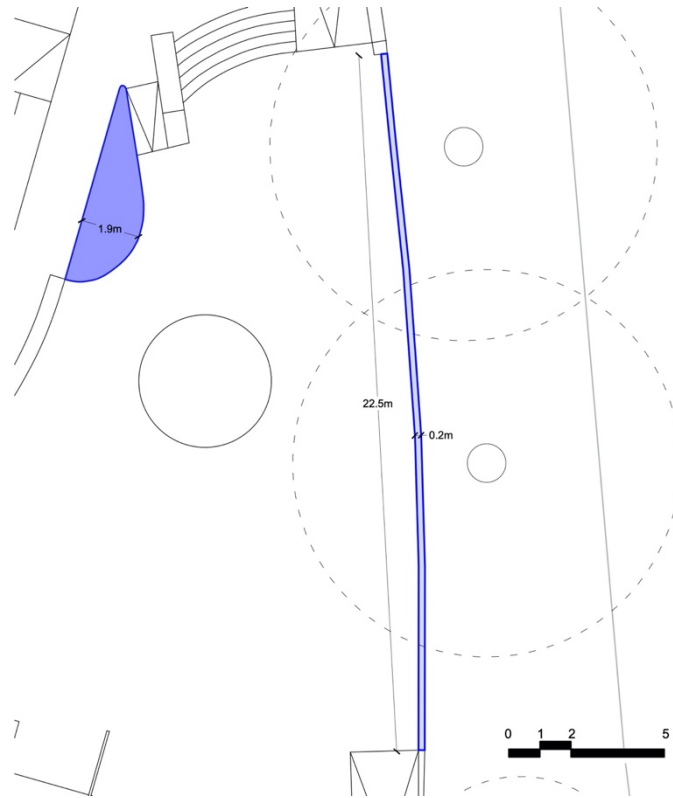
Fuente: elaboración propia.

Figura 26. Esquema mobiliario de permanencia *skatepark* Marathon.



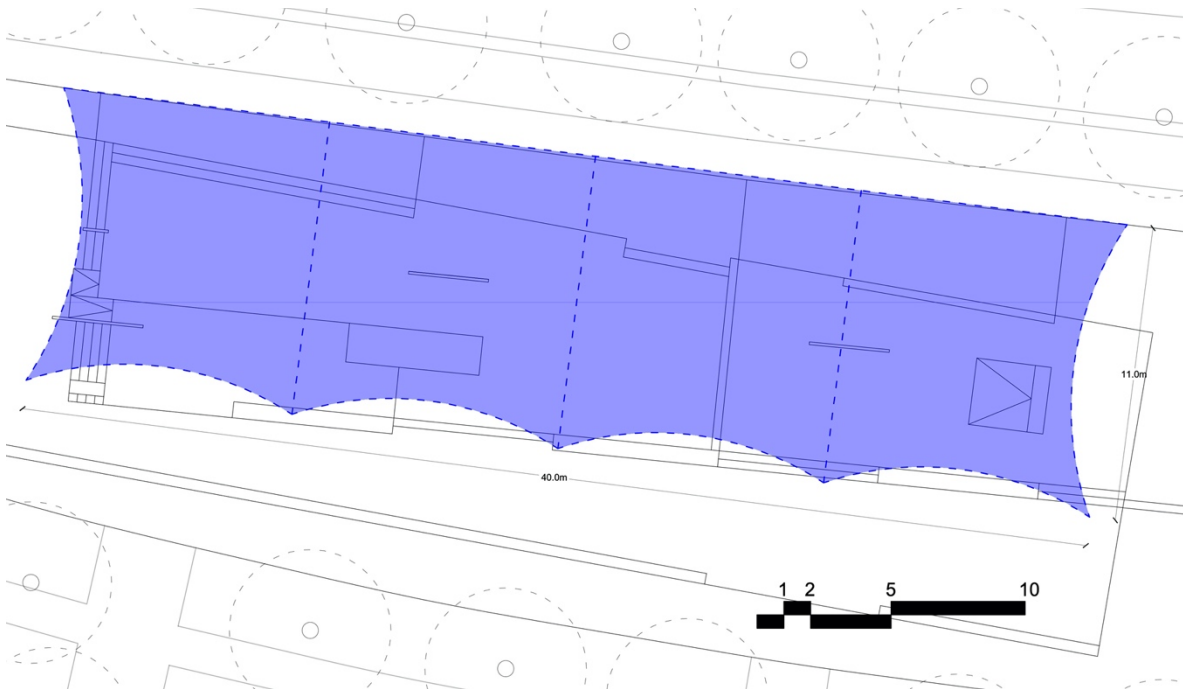
Fuente: elaboración propia.

Figura 27. Esquema mobiliario de permanencia *skatepark* Parque O'Higgins.



Fuente: elaboración propia.

Figura 28. Esquema mobiliario de permanencia *skatepark* Chuby.



Fuente: elaboración propia.

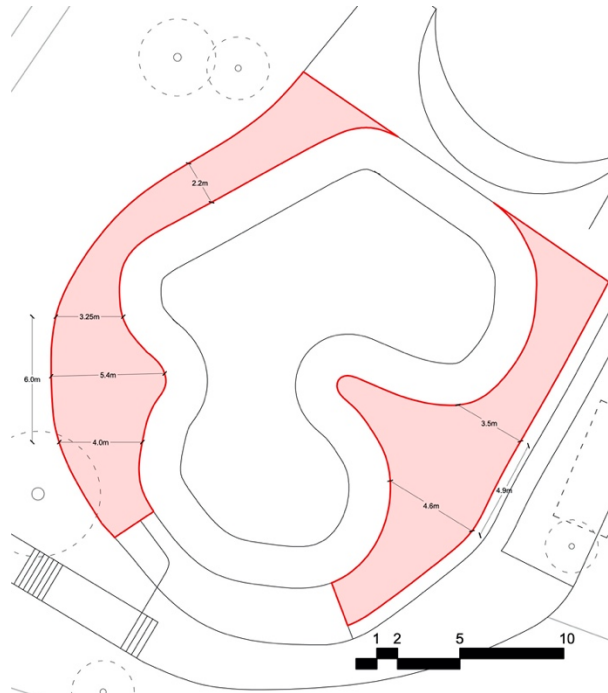
7.3. Dimensión de espacios entre obstáculos y su entorno.

Se observó que en variados espacios notables dentro la pista de los *skateparks* se estarían facilitando interacción y vinculación debido a aspectos de diseño que, más allá de la forma y dimensión de obstáculos determinados, radica en la disposición y en las dimensiones del espacio alrededor y entre estos, ya que es ahí donde se estaría produciendo la mayor interacción entre usuarios dentro de los recintos, siendo espacios propicios para circular y permanecer temporalmente al utilizar la pista, aspecto fundamental para generar una dinámica de circuito.

En el caso del *skatepark* Arrieta se observa que el espacio de mayor interacción es alrededor del bowl cuya forma permite generar dos espacialidades que varían aproximadamente entre 4.6 m a 5.4 m de ancho y 4.9 m a 6.0 m de largo respectivamente (ver figura 29), permitiendo no interrumpir la circulación y reunir usuarios en un espacio óptimo para eventual interacción. Dimensiones similares tiene el espacio notable dentro de la pista en el *skatepark* Parque O'Higgins, este corresponde a una zona de permanencia y circulación temporal en la parte alta de las rampas donde se podría circular y permanecer óptimamente y cuyas dimensiones varían entre 1.35 m a 3.0 m de ancho y entre 4.0 m a 6.7 m de largo (ver figura 30).

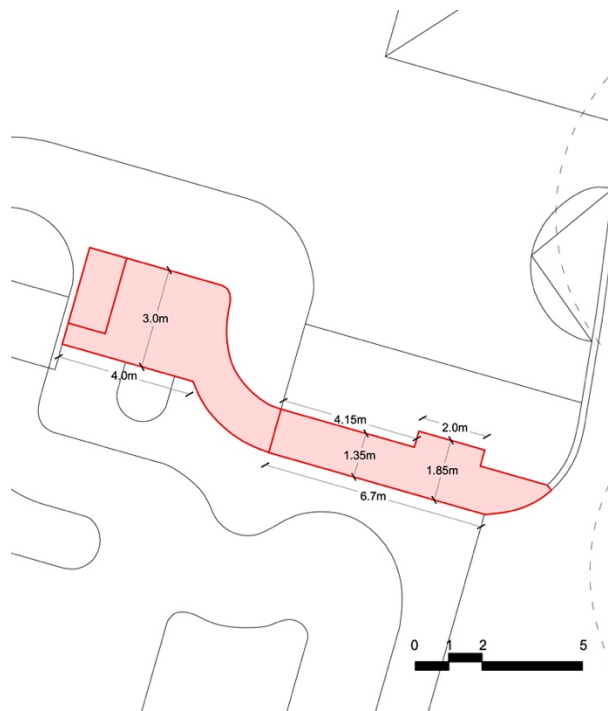
En el caso del *skatepark* Chuby se observó que el espacio donde se estaría dando mayor interacción es el tramo central de la pista. Este tiene un ancho que varía entre 6.3 m y 8.85m de ancho con un largo de aproximadamente 39.5 m, donde a través de este se disponen distintos obstáculos notables en longitudinalmente. La distancia entre estos varía transversalmente entre 1.9 m y 4.3m y longitudinalmente entre 2.9 m y 6.0 m (ver figura 31). Estas distancias estarían propiciando espacialidades para permanecer y circular óptimamente, donde se puede identificar fácilmente una disposición de obstáculos que logra componer un tramo con dinámica de circuito. Los obstáculos notables que estarían generando la mayor interacción entre usuarios distintos son los cajones laterales, cuyas dimensiones y posición estarían permitiendo funcionar temporalmente al usar la pista como los elementos notables de reposo descritos anteriormente. Del mismo modo, en el *skatepark* Parque Bustamante se identifican obstáculos destacados cuyas extensas distancias entre ellos propician una dinámica de circuito pero no necesariamente espacios notables dentro de la pista (ver figura 32), situación que refuerza la relevancia como aspecto de diseño de las distancias alrededor y entre obstáculos descritas anteriormente, ya que serían estas las capaces de generar espacialidades donde se permita la circulación, pero por sobre todo la permanencia temporal, donde se estaría facilitando la interacción y eventualmente la vinculación entre usuarios.

Figura 29. Esquema espacios entre obstáculos y su entorno *skatepark* Arrieta.



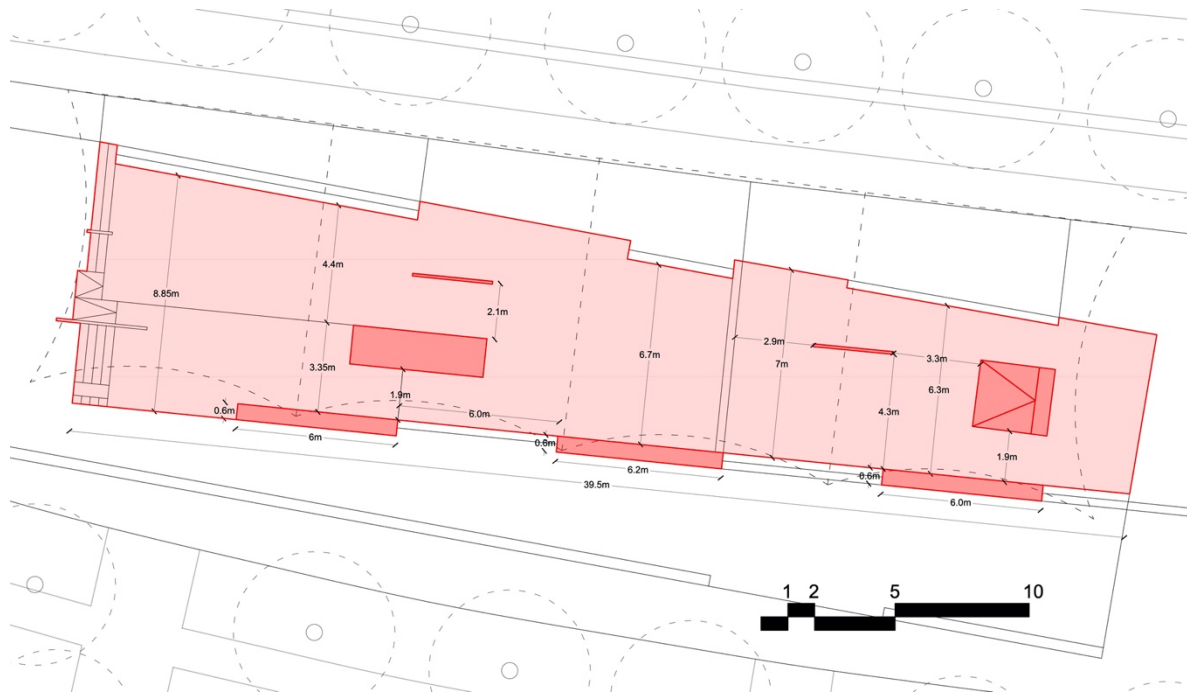
Fuente: elaboración propia.

Figura 30. Esquema espacios entre obstáculos y su entorno *skatepark* O'Higgins.



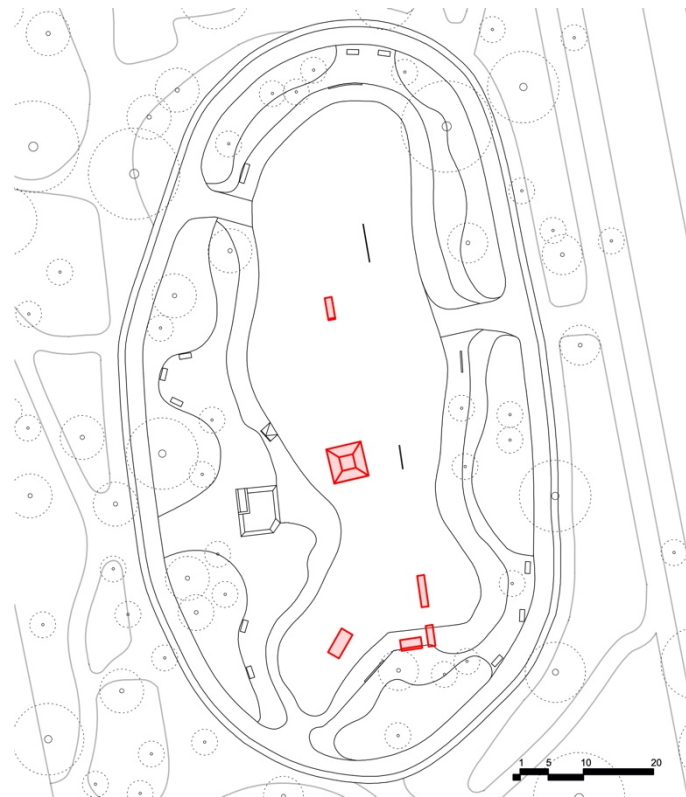
Fuente: elaboración propia.

Figura 31. Esquema espacios entre obstáculos y su entorno *skatepark* Chuby.



Fuente: elaboración propia.

Figura 32. Esquema espacios entre obstáculos y su entorno *skatepark* Parque Bustamante.



Fuente: elaboración propia.

CAPÍTULO VIII

8. Conclusiones.

En primer lugar, los *skateparks* deben ser capaces de generar convocatoria para propiciar naturalmente interacción entre usuarios, que es el primer paso para una eventual vinculación. Esto se relaciona directamente con su localización en la ciudad, específicamente con respecto al nivel de conectividad de su emplazamiento, ya que según lo investigado los recintos localizados en sectores que cuentan con una buena accesibilidad serían más concurridos que aquellos con mala accesibilidad. Siendo este un factor fundamental, fue necesario analizar si es que su calidad de diseño y condición material actual estarían influyendo en la convocatoria que generan, donde se observó según las deficiencias en los componentes fundamentales de estos que, por una parte, para generar convocatoria la calidad de diseño de los recintos debería ser regular o mejor, y por otra parte, que la condición material actual no influye en si se visitan o no los recintos, exceptuando si es extremadamente mala. Siendo la localización el factor fundamental identificado, la densidad poblacional respectiva al entorno donde se emplazan podría también influir positivamente en la cantidad de gente que convocan los *skateparks*. Por lo tanto, al intervenir el territorio mediante la construcción de *skateparks* como herramienta de regeneración urbana el emplazamiento debe ser estratégico en términos de accesibilidad y de cuánta gente tendría acceso directo por vivir entorno a estos, de esta manera se podría generar una mayor convocatoria que logre generar espacios donde se den más instancias de interacción y eventualmente vinculación entre distintos usuarios, sin embargo, sugiere que para esto se deben preferiblemente intervenir sectores con buena accesibilidad donde suelen predominar de manera más heterogénea grupos socioeconómicos medios y altos, y no sectores con mala accesibilidad donde suelen predominar de manera más homogénea grupos socioeconómicos bajos, lo que por una parte podría asegurar la convergencia e interacción de usuarios de grupos socioeconómicos con mayor diferencias, pero por otra parte, descartar la construcción de *skateparks* como herramienta de regeneración urbana en los sectores donde predomina grupos socioeconómicos bajos, perdiendo la oportunidad de equiparlos y mejorar su calidad urbana.

No basta con reconocer cómo y en qué medida los *skateparks* estudiados estarían generando convocatoria, la que naturalmente facilitaría instancias de interacción dentro de estos, por lo tanto para efectivamente entender en qué medida los *skateparks* estudiados facilitan la integración social entre sus usuarios y entre los habitantes del entorno donde se emplazan fue necesario identificar a los usuarios y las dinámicas sociales que se dan dentro del contexto espacial de los recintos, de esta manera conocer las dinámicas de interacción que se llevan a cabo y la variedad en términos socioeconómicos de las personas que los utilizan. Se observó e interpreto mediante las visitas a terreno y las declaraciones de los usuarios que efectivamente los *skateparks* son espacios donde se facilita la interacción entre las personas que los utilizan independiente de si los visitan para patinar u otras actividades y que a pesar de que la mayoría de los usuarios de cada *skatepark* reside en las mismas comunas u otras cercanas a las donde se ubican, estos son capaces de convocar gente de variadas partes de Santiago y fundamentalmente de distintos grupos socioeconómicos. La interacción dentro de estos se da principalmente en los espacios de reposo y dentro de la pista, donde se generaría en mayor medida la vinculación entre personas de distintos grupos socioeconómicos de manera natural por la práctica común de patinar y recrearse. A pesar de lograr reconocer que se estaría dando tanto la interacción como la formación de vínculos entre personas de distintos niveles socioeconómicos, la mayoría de los usuarios (48%) declaró que sus principales

amistades pertenecían a su mismo grupo, estas respuestas podrían deberse a la percepción de igualdad que genera la práctica común del *skateboarding*, sin embargo, una cantidad parecida de usuarios en conjunto declararon que efectivamente han formado vínculos con personas de menor, mayor y/o de todos los niveles socioeconómicos, sugiriendo que la vinculación se daría en mayor medida dentro de los recintos entre personas del mismo grupo, los que de manera estimada pertenecerían a los grupos C3 y D, pero también entre personas de grupos distintos.

Finalmente, tras la observación y documentación de las visitas a los recintos, los testimonios de los usuarios y el levantamiento crítico planimétrico se logró entender la condición físico-espacial de los *skateparks* estudiados que permitieron identificar aspectos de su diseño que proporcionarían espacios óptimos para facilitar la interacción y una eventual vinculación entre los usuarios y que podrían dar pie a recomendaciones para futuros proyectos de *skateparks* que busquen generar estas dinámicas que facilitarían la integración socioeconómica. En primer lugar, sería necesario incluir espacios de reposo que se encuentran en sectores perimetrales a la pista para no obstaculizarla, de manera que se integren a su forma y componiéndose de principalmente sectores de pastos y/o tierra para la definición de sus límites complementándolos con árboles para propiciar sombra, generando espacios cómodos para permanecer. No siempre existirá la posibilidad de generar un parque perimetral de 1961 m² como en el *skatepark* Parque Bustamante, pero es importante considerar anchos mínimos de entre 2 y 4 m y preferiblemente entre 3 y 4 m, para propiciar espacios que permitan simultáneamente una permanencia y circulación libre. Todo esto lograría naturalmente generar una diferenciación funcional del espacio pero principalmente instancias óptimas de permanencia y reposo que propicien la interacción, es decir, tener una espacialidad favorable para una permanencia adecuada sin aglomeraciones que entorpezcan la interacción entre usuarios.

En segundo lugar, siendo objetos elementales para equipar recintos deportivos públicos, sin la consideración y disposición de mobiliario de permanencia en estos espacios no se generarían zonas específicas de permanencia, interacción y reposo, por lo tanto, considerar como mínimo la opción de implementar en el diseño de estas bancas tradicionales de cemento de aproximadamente 0,7 x 1,7m ya podría generar oportunidades de interacción entre usuarios. Otra opción entre mobiliarios de permanencia que facilitarían estas instancias son las cubiertas, que si se quieren implementar en los espacios de reposo y reunir usuarios se deberían considerar dimensiones similares a 3 x 6m como en el *skatepark* Arrieta, siendo estas las zonas específicas donde se estaría produciendo mayor interacción dentro del espacio lateral de reposo en el recinto. Por otra parte, existe la posibilidad de disponer mobiliario de permanencia dentro de la pista como otra forma de lograr espacialidades de permanencia que faciliten la interacción. En primer lugar, podrían diseñarse de manera integral como obstáculos, por supuesto cuidando que no interrumpen la instancia de patinar. Para esto hay que considerar como referencia mínima las dimensiones de una banca tradicional de cemento, donde puede variar la altura, considerando anchos aproximados entre 0,7 y 0,8 m que podrían propiciar espacios óptimos para permanecer, reposar y dejar pertenencias. Si no cumpliera con el ancho recomendado su capacidad de generar interacción radicaría en su extensión, como en el caso de la cuneta lateral del *skatepark* Parque O'Higgins. Otro aspecto a incluir dentro de la pista para propiciar reposo, permanencia y eventual interacción es una cubierta, esta debería considerar un tramo importante de la pista para otorgar sombra y protección en caso de lluvia.

Por último, se establece como aspecto fundamental para tener en consideración la dimensión de espacios entre obstáculos y su entorno dentro de la pista. Esto propiciaría espacios óptimos para poder circular y permanecer temporalmente, es decir, con dimensiones suficientes para que estas dos dinámicas no se excluyan y la pista otorgue oportunidades de interactuar mientras se practica en ella. Por una parte, ciertos obstáculos que suelen funcionar de manera aislada como rampas y *bowls*, exigirían un espacio arriba o entorno a estos de entre 4,0 y 6,0 m de ancho, como en los *skateparks* Parque O'Higgins y Arrieta, dado a que la permanencia temporal suele darse en mayor medida que la circulación. Por otra parte, si se buscara generar espacialidades para permanecer y circular óptimamente y además propiciar una dinámica de circuito, es importante considerar que las distancias entre estos varíen longitudinalmente entre 3,0 y 6,0 m para una circulación fluida y sin obstaculización y transversalmente entre 2,0 y 4,0 m para una permanencia temporal que no interrumpa la circulación de quienes están practicando en la pista. Por lo tanto, la vinculación que se daría dentro de los *skateparks* se facilitaría por estas condiciones espaciales del diseño que se identificaron dentro de los recintos estudiados, siendo aspectos que deberían considerarse al intervenir el territorio mediante la construcción de *skateparks* como herramienta de regeneración urbana.

Se logra entender en qué medida los *skateparks* estudiados son capaces de facilitar la integración socioeconómica entre los usuarios, sin embargo, existen algunas debilidades en la investigación que, a pesar de no afectar negativamente los resultados, si hubiese existido el tiempo suficiente para abordarlas la riqueza de las observaciones, resultados y conclusiones serían aún mayor. En primer lugar, el proceso de selección a pesar de seguir un orden lógico, argumentado y objetivo para seleccionar los *skateparks* más demostrativos para efectos de la investigación, deja fuera otros recintos que podrían o no aportar a entender de manera más completa las dinámicas socioespaciales y si son o no espacios que facilitan la integración socioeconómica como los casos de estudio. Por otra parte, en la localización de las residencias de los usuarios muchas respuestas correspondían a referencias poco precisas, existiendo la posibilidad de un margen de error en la localización y por lo tanto en la identificación del grupo socioeconómico predominante, sumado a que ya al ser "predominantes" y no absolutos pueden haber dentro de los distritos censales otros grupos socioeconómicos. Estas son debilidades que se deben tener en cuenta pero que no afectan en gran medida a los resultados ni conclusiones obtenidas, las que nos indicarían que efectivamente los *skateparks* que cumplen y cumplan con las características mencionadas, estarían funcionando y funcionarían como herramientas de intervención territorial para la regeneración urbana, efectivamente facilitando la integración socioeconómica entre usuarios.

Bibliografía

CAPÍTULO I.

1. Introducción.

- A. (2018). *Segregación urbana: la “otra” desigualdad de Chile*. Ciudades Sostenibles. <https://blogs.iadb.org/ciudades-sostenibles/es/la-otra-desigualdad-de-chile/>
- A. (2001). *OCDE: Chile es el país con mayor segregación socio-económica escolar*. Emol. <https://www.emol.com/noticias/nacional/2011/09/13/503123/ocde-chile-es-el-pais-con-mayor-segregacion-socio-economica-escolar.html>
- A. (2014). *Áreas verdes en Santiago, la otra desigualdad*. El Desconcierto - Prensa digital libre. <https://www.eldesconcierto.cl/bienes-comunes/2014/01/29/areas-verdes-en-santiago-la-otra-desigualdad.html>
- Bradley, G. L. (2010). *Skate Parks as a Context for Adolescent Development*. *Journal of Adolescent Research*, 25(2), 288–323. <https://doi.org/10.1177/0743558409357236>
- Gilchrist, P. & Wheaton, B. (2017). *The social benefits of informal and lifestyle sports: a research agenda*, *International Journal of Sport Policy and Politics*, 9:1, 1-10, DOI: 10.1080/19406940.2017.1293132
- Kawachi, I. & Berkman, L. F. (2001). *Social ties and mental health*. *Journal of urban health : bulletin of the New York Academy of Medicine*, 78(3), 458–467. <https://doi.org/10.1093/jurban/78.3.458>
- MINDEP, *Encuesta Nacional de Hábitos de Actividad Física y Deportes*. (2015).
- MINDEP, *Política Nacional de Actividad Física y Deporte, 2016-2025*. (2016).
- Sabatini, F. & Brain, I. (2008). *La segregación, los guetos y la integración social urbana: mitos y claves*. *EURE (Santiago)*, 34(103), 5-26. <https://dx.doi.org/10.4067/S0250-71612008000300001>
- Oughton, C. & Tacon, R. (2007). *Sport’s contribution to achieving wider social benefits*. [online] Department of Culture Media and Sport Report No. DEP2008-0406.
- Parque, F. M. (2017). *Segregación urbana: la “otra” desigualdad de Chile*. Fundación Mi Parque. <https://www.miparque.cl/es/segregacion-urbana-la-otra-desigualdad-de-chile/>
- Parque, F. M. (2014). *Los parques y la integración Social*. Fundación Mi Parque. <https://www.miparque.cl/es/los-parques-y-la-integracion-social/>
- Roberts, P. & Skyes, H. (2000). *Urban regeneration: A Handbook*. SAGE Publications.

- Tomlinson, A., et al. (2005). *Lifestyle sport and national sport policy: an agenda for research* [Report to Sport England]. Available from <http://eprints.brighton.ac.uk/id/eprint/2074>
- Thorpe, H. (2014). *Action sports for youth development: critical insights for the SDP community*. *International journal of sport policy and politics*, 8 (1), 91–116. 10.1080/19406940.2014.925952.
- Walker, A., Taylor, M. F., Caltabiano, N. & Pooley, J. (2016). *Skateboarding, building connections and community*. In J, Merrick (Ed), *Public Health: Some International Aspects*, (pp. 97-110). New York, USA: Nova Science Publishers.

CAPÍTULO II.

2.1. Integración Social.

- Alpert, Harry. (1986). *Durkheim*
- Barba, Carlos. (2011). *Revisión teórica del concepto de cohesión social: hacia una perspectiva normativa para América Latina*. En: *Perspectivas críticas sobre la cohesión social: Desigualdad y tentativas fallidas de integración social en América Latina*. 1a ed. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales - CLACSO, 2011. 288 pp.
- Durkheim, Émile. (2007). *La división del Trabajo Social*.
- Durkheim, Émile. (2007). *El suicidio*.
- García, Maribel. (2004). *Credibilidad y opinión pública entre estudiantes de Ciencias de la Comunicación y Derecho: Caso la Iglesia Católica*. Tesis de Licenciatura. Ciencias de la comunicación. Depto. De Ciencias de la comunicación, Escuela de Ciencias Sociales, Universidad de las Américas Puebla.
- Maturana, B. y Horne, R. (2016). *Towards socially integrated housing in Chile: Assessing conviviality through two key housing projects*. *Open House International*, 41(2), 6-14.
- Marcuse, P. (1997). *The enclave, the citadel, and the ghetto. What has changed in the Post-Fordist US city*. *Urban Affairs Review*, 33(2), 228-264.
- Ministerio de Vivienda y Urbanismo. (2009). *Déficit urbano-habitacional: una mirada integral a la calidad de vida y el hábitat residencial en Chile*. Santiago, Chile: Ministerio de Vivienda y Urbanismo.
- Javier Ruiz-Tagle & Scarlet Romano. (2019). *Mezcla social e integración urbana: aproximaciones teóricas y discusión del caso chileno*. *Revista INVI*. Vol.34. No.95.

- Ruiz-Tagle, J. (2013). *A theory of socio-spatial integration: Problems, policies and concepts from a US perspective. International Journal of Urban and Regional Research*, 37(2).
- Parsons, T. (1984). *El Sistema Social*.
- Hillmann, Karl-Heinz. (2005). *Diccionario enciclopédico de sociología. Herder*.
- Wacquant, L. (1997). Three pernicious premises in the study of the American ghetto. *International Journal of Urban and Regional Research*, 21(2), 341-353.
- Wirth, L. (1927). *The ghetto. American Journal of Sociology*, 33(1), 57-71.

2.2. Regeneración Urbana.

- Bustos-Peñañiel, M. & Castrillo-Romón, M. (2020). *Luces y sombras de la regeneración urbana: perspectivas cruzadas desde Latinoamérica y Europa. Revista INVI*, 35(100).
- Bustos-Peñañiel, M. (2020). *Trayectoria, evolución y configuración de la regeneración urbana en Chile: del higienismo a la equidad territorial. Revista 180*, (46).
- Consejo Nacional de Desarrollo Urbano (CNDU). (2021). *Propuestas para la regeneración urbana de las ciudades chilenas*.
- Evans, G. (2005). *Measure for Measure: evaluating the evidence of culture's contribution to regeneration. Urban Studies*, (42), 966.
- Farnell, R. Lund, S., Furby, R., Lawless, P., Wishart, B. & Else, P. (1994). *Hope in the City: The Local Impact of the Church Urban Fund. Centre For Regional Economic and Social Research. Sheffield Hallam University, Sheffield*
- Friendman, J. (2002), *The Prospect of Cities*, Minnesota: University of Minnesota press.
- Hernández, A. & Rodríguez, I. (2017). *De la rehabilitación a la regeneración urbana integrada*. Valladolid: Instituto Universitario de Urbanística, Ediciones Universidad de Valladolid.
- Jacobs, B. & Dutton, C. (2000). *Urban regeneration: A Handbook. SAGE Publications*.
- Perrons, D. (2004). *Globalization and social change: People and places in a divided world. Routledge*.
- Roberts, P. & Skyes, H. (2000). *Urban regeneration: A Handbook. SAGE Publications*.
- Rodriguez, A. & Vicario, L. (2005). *Innovación, Competitividad y Regeneración Urbana: los espacios retóricos de la "ciudad creativa" en el nuevo Bilbao. Ekonomiaz: Revista vasca de economía*, (58), 291.

- Sassen, S. (1991). *Global Cities: New York, London and Tokyo*, Princeton University Press.

2.3. Actividad e infraestructura deportiva, deportes de “estilo de vida” y *skateboarding*.

- Bradley, G. L. (2010). *Skate Parks as a Context for Adolescent Development*. *Journal of Adolescent Research*, 25(2), 288–323. <https://doi.org/10.1177/0743558409357236>
- Cáceres, L. & Gutiérrez, Yahel. (2021). *Catastro infraestructura deportiva pública a nivel nacional*. *Biblioteca del Congreso Nacional de Chile: Asesoría técnica parlamentaria*.
- Chaney, D. (1996). *Lifestyles* (London: Routledge)
- Downward, P. & Rasciute, S. (2011). *Does sport make you happy? An analysis of the well-being derived from sports participation*. *International Review of Applied Economics*, Volume 25, Issue 3, Pages 331-348.
- Galloway S., Bell, D., Hamilton, C. & Scullion, A. (2006). *Quality of Life and Wellbeing: Measuring the Benefits of Culture and Sport: Literature Review and Thinkpiece*. Edinburgh, Scottish Executive Education Department.
- Huang, H. & Humphreys, B.R. (2012). *Sports participation and happiness: Evidence from US microdata*. *Journal of Economic Psychology*, Volume 33, Issue 4. Pages 776-793.
- Pawlowski, T., Breuer, C. & Leyva, J. (2011). *Sport opportunities and local wellbeing: is sport a local amenity?* en Rodríguez, P., Kesenne, S. and Humphreys B.R. *The Economics of Sport, Health and Happiness: The promotion of wellbeing through sporting activities*. Edward Elgar Publishing Limited. Pages 223-244.
- Kawachi, I. & Berkman, L. F. (2001). Social ties and mental health. *Journal of urban health : bulletin of the New York Academy of Medicine*, 78(3), 458–467. <https://doi.org/10.1093/jurban/78.3.458>
- MINDEP, *Encuesta Nacional de Hábitos de Actividad Física y Deportes*. (2015).
- MINDEP, *Política Nacional de Actividad Física y Deporte, 2016-2025*. (2016).
- La Tercera. (2021). *Parque Deportivo Estadio Nacional recibe histórica inversión en infraestructura Deportiva con miras a STGO 2023*. La Tercera. <https://www.latercera.com/el-deportivo/noticia/parque-deportivo-estadio-nacional-recibe-historica-inversion-en-infraestructura-deportiva-con-miras-a-stgo-2023/>
- Taylor, Peter, Davies, L, Wells, P, Gilbertson, J & Tayleur, W. (2015). *A review of the social impacts of culture and sport*. Project Report. Department for Culture, Media and Sport.)
- Tomlinson, A., et al. (2005). *Lifestyle sport and national sport policy: an agenda for research* [Report to Sport England]. Available from <http://eprints.brighton.ac.uk/id/eprint/2074>

- Oughton, C. & Tacon, R. (2007). *Sport's contribution to achieving wider social benefits*. [online] Department of Culture Media and Sport Report No. DEP2008-0406.
- Gilchrist, P. & Wheaton, B. (2017). *The social benefits of informal and lifestyle sports: a research agenda*, *International Journal of Sport Policy and Politics*, 9:1, 1-10, DOI: 10.1080/19406940.2017.1293132
- Pye, P. N., Toohey, K. & Cuskelly, G. (2015). *The social benefits in sport city planning: a conceptual framework*. *Sport in Society*, 18(10), 1199-1221.
- Walker, A., Taylor, M. F., Caltabiano, N. & Pooley, J. (2016). *Skateboarding, building connections and community*. In J, Merrick (Ed), *Public Health: Some International Aspects*, (pp. 97-110). New York, USA: Nova Science Publishers.

CAPÍTULO IV.

- Figura 2: Juan Correa. (2019). *Mapa de distribución grupos socioeconómicos en Santiago, Chile*. OCUC.
- Tabla 5: AIM. (2018). *Nueva metodología de segmentación y clasificación socioeconómica*.
- Fundación Vivienda. (2018). *Más que solo un barrio*.
- Figura6: Juan Correa. (2019). *Mapa de conectividad al sistema de transporte público en el Gran Santiago*. OCUC.

CAPITULO IV

- INE. (2017). *Censo de Población y Vivienda*.

CAPÍTULO VI.

- Figura 17: Romero, D. (2012). *Tesis de Grado Proyecto Skate Park, Parque O'Higgins*.

Anexos.

1. Identificación de distritos y manzanas censales del entorno próximo de los *skateparks* preseleccionados para calcular la densidad de vivienda promedio.

Fuente: <https://geoine-ine-chile.opendata.arcgis.com>

Skatepark Marathon: (no tiene distrito)

1. Distrito 4 zona 1 manzana 8: 7.23721128917
2. Distrito 3 zona 1 manzana 33: 1.13339212877
3. Distrito 3 zona 1 manzana 1: 8.06197806808
4. Distrito 3 zona 1 manzana 2: 39.9516310102
5. Distrito 3 zona 1 manzana 3: 55.9187721904
6. Distrito 3 zona 1 manzana 4: 63.2970439959
7. Distrito 4 zona 3 manzana 15: 19.9665546816
8. Distrito 4 zona 3 manzana 26: 44.7202161872
9. Distrito 4 Zona 3 manzana 27: 72.7664702635
10. Distrito 4 Zona 3 manzana 25: 58.0377261837
11. Distrito 4 Zona 3 manzana 28: 31.5619821182
12. Distrito 4 zona 2 manzana 29: 84.4451116704
13. Distrito 4 zona 2 manzana 30: 76.4371391827
14. Distrito 4 zona 2 manzana 31: 60.8875073837
15. Distrito 4 zona 2 manzana 32: 67.3236999748
16. Distrito 4 zona 3 manzana 16: 39.1227399032
17. Distrito 4 zona 3 manzana 24: 71.5772823278

Skatepark Arrieta: Distrito 2 zona 1 manzan 1: 0.64209214538

1. Distrito 2 zona 1 manzana 2: 8.29989391822
2. Distrito 2 zona 2 manzana 2: 3.93475886331

3. (La Reina) Distrito 7 zona 1 manzana 7: 1.19293290241
4. Distrito 7 zona 3 manzana 20: 119.855739116
5. Distrito 7 zona 3 manzana 2: 86.7459865345
6. Distrito 7 zona 3 manzana 4: 205.533822077
7. Distrito 7 zona 3 manzana 5: 181.794196043
8. Distrito 7 zona 3 manzana 6: 194.334153418
9. Distrito 7 zona 3 manzana 7: 147.983439356
10. (La Reina) Distrito 1 zona 2 manzana 24: 41.5660161654
11. Distrito 2 zona 1 manzana 17: 41.0296040328
12. Distrito 2 zona 1 manzana 18: 40.4376489116
13. Distrito 2 zona 1 manzana 13: 41.5081477957
14. Distrito 2 zona 1 manzana 12: 40.9653819617
15. Distrito 2 zona 1 manzana 4: 24.446669355
16. Distrito 2 zona 1 manzana 14: 20.4932749174
17. Distrito 2 zona 1 manzana 901: 34.85191763
18. Distrito 2 zona 1 manzana 15: 39.4258404553

Skatepark Plaza 12 de octubre: Distrito 6 zona 2: 0

1. Distrito 6 zona 2: 43.228373194
2. Distrito 6 zona 2: 32.4731151969
3. Distrito 6 zona 2: 32.3563401774
4. Distrito 6 zona 3: 14.676312434
5. Distrito 6 zona 3: 68.7915929989
6. Distrito 6 zona 3: 21.7561859576

7. Distrito 6 zona 2: 147.485818131

Skatepark Parque O`Higgins: Distrito 22 zona 1: 0.051749528569

1. Distrito 28 zona 5: 0
2. Distrito 28 zona 5: 0
3. Distrito 28 zona 6: 0
4. Distrito 23 zona 1: 4.11741144845
5. Distrito 23 zona 1: 80.0912651091
6. Distrito 23 zona 1: 16.1944120039
7. Distrito 23 zona 1: 103.430640768
8. Distrito 23 zona 1: 103.494918645
9. Distrito 23 zona 1: 37.2578699638
10. Distrito 23 zona 1: 21.7326445536
11. Distrito 23 zona 1: 135.745509907
12. Distrito 23 zona 1: 51.3239606129
13. Distrito 23 zona 1: 50.9620543989
14. Distrito 23 zona 1: 15.5191353359
15. Distrito 22 zona 1: 22.4912910176
16. Distrito 22 zona 1: 198.376650684
17. Distrito 22 zona 1: 2.59256636192
18. Distrito 22 zona 1: 167.400944419
19. Distrito 22 zona 1: 23.2445122486
20. Distrito 22 zona 1: 33.0509400329

Skatepark Bustamante: distrito 6 zona 2: 0

1. Distrito 6 zona 1: 186.292279713
2. Distrito 6 zona 2: 57.6923069668
3. Distrito 6 zona 2: 22.1242106462
4. Distrito 6 zona 2: 1.35209096835
5. Distrito 6 zona 2: 83.5840335681
6. Distrito 6 zona 2: 181.536141445
7. Distrito 6 zona 4: 113.830583241

Skatepark Chuby: Distrito 1 zona 5: 12.6406163267

1. Distrito 1 zona 5: 4.91549931955
2. Distrito 1 zona 1: 19.7219766495
3. Distrito 1 zona 1: 135.514487791
- 4.
5. Distrito 1 zona 1: 4.23984630327
6. Distrito 1 zona 1: 3.48187933107
7. Distrito 1 zona 5: 83.3752172718
8. Distrito 1 zona 5: 0
9. Distrito 1 zona 5: 195.92342687
10. Distrito 1 zona 5: 39.5655240573
11. Distrito 1 zona 5: 116.600314472
12. Distrito 1 zona 5: 107.96354364

Skatepark Padre Hurtado: Distrito 14 zona 3: 0.162468453033

1. Distrito 5 zona 1: 0.125129780506
2. Distrito 8 zona 3: 0

3. Distrito 8 zona 3: 111.837990147
4. Distrito 14 zona 4: 31.1115635542
5. Distrito 14 zona 4: 49.205656612
6. Distrito 14 zona 4: 41.9942738006
7. Distrito 14 zona 4: 42.9953534917
8. Distrito 14 zona 4: 35.7110259746
9. Distrito 14 zona 4: 64.0544376606
10. Distrito 14 zona 4: 39.3581714791
11. Distrito 14 zona 3: 2.03287316295
12. Distrito 6 zona 1: 16.7418973897
13. Distrito 6 zona 1: 3.84309255885
14. Distrito 6 zona 1: 9.694477509

Skatepark Parque Araucano: Distrito 1 zona 1: 32.0134602324

1. Distrito 1 zona 1: 214.861503764
2. Distrito 1 zona 1: 230.446368882
3. Distrito 1 zona 1: 26.197575664
4. Distrito 1 zona 1: 0
5. Distrito 1 zona 9: 144.69496543
6. Distrito 1 zona 9: 0
7. Distrito 1 zona 8: 23.1979107274
8. Distrito 1 zona 3: 269.878184182
9. Distrito 1 zona 3: 0
10. Distrito 1 zona 3: 0
11. Distrito 1 zona 3: 18.5184349302

12. Distrito 1 zona 2: 154.763126643
13. Distrito 1 zona 1: 0.128418299785
14. Distrito 1 zona 1: 81.4788365395

Skatepark La Florida "Callampark": sin distrito censal

15. Distrito 3 zona 1: 6.84206603329
16. Distrito 2 zona 4: 26.9638921099
17. Distrito 2 zona 4: 676.970641015
18. Distrito 1 zona 5: 5.9183375579
19. Distrito 1 zona 1: 0
20. Distrito 21 zona 1: 11.9212715562
21. Distrito 21 zona 3: 0
22. Distrito 21 zona 3: 4.16758719858

Skatepark Davila: distrito 1 zona 2: 0

1. Distrito 1 zona 2: 39.5582286963
2. Distrito 1 zona 2: 62.9196132789
3. Distrito 1 zona 2: 38.7202895147
4. Distrito 1 zona 2: 29.7439814226
5. Distrito 1 zona 2: 32.5041232211
6. Distrito 1 zona 2: 34.7683595834
7. Distrito 1 zona 2: 39.5365302484
8. Distrito 1 zona 2: 13.1973013268
9. Distrito 1 zona 2: 12.3390467619
10. Distrito 1 zona 2: 33.387489779

Skatepark Lo Barnechea: distrito 4 zona 2: 0.684867667129

1. Distrito 4 zona 2: 0
2. Distrito 4 zona 2: 68.2830195771
3. Distrito 4 zona 2: 126.115204022
4. Distrito 4 zona 2: 114.611782316
5. Distrito 4 zona 2: 106.950350824
6. Distrito 4 zona 2: 107.715592802
7. Distrito 4 zona 2: 117.499450817
8. Distrito 4 zona 2: 132.670872629
9. Distrito 4 zona 2: 132.860165533
10. Distrito 4 zona 2: 98.6070075071
11. Distrito 4 zona 2: 21.0633309464
12. Distrito 4 zona 2: 0

Skatepark Santa Teresa: Distrito 7 zona 5: 3.19565890141

1. Distrito 7 zona 5 manzana 33: 181.451158512
2. Distrito 7 zona 5 manzana 39: 151.878849765
3. Distrito 7 zona 5 manzana 41: 156.232649512
4. Distrito 7 zona 5 manzana 36: 227.851411765
5. Distrito 7 zona 5 manzana 31: 184.5868597
6. Distrito 7 zona 5 manzana 32: 160.798834858
7. Distrito 7 zona 5 manzana 2: 89.6578174451
8. Distrito 7 zona 5 manzana 27: 2.02113710734
9. Distrito 6 zona 4 manzana 1: 15.6872820298

10. Distrito 6 zona 4 manzana 2: 68.260926469

Skatepark Quilicura: sin distrito censal

1. Distrito 4 zona 6 manzana 36: 3.77363106113
2. Distrito 4 zona 6 manzana 23: 65.3575311653
3. Distrito 4 zona 6 manzana 22: 43.7033588852
4. Distrito 4 zona 15 manzana 1: 1.09270382455
5. Distrito 4 zona 15 manzana 2: 0.440590929126
6. Distrito 4 zona 15 manzana 4: 63.5446077782
7. Distrito 4 zona 15 manzana 5: 62.1708325998
8. Distrito 4 zona 15 manzana 6: 67.0322184059
9. Distrito 4 zona 15 manzana 7: 75.9762305486
10. Distrito 4 zona 15 manzana 8: 69.6319605638
11. Distrito 4 zona 15 manzana 9: 77.893613097
12. Distrito 4 zona 15 manzana 10: 22.7992013844
13. Distrito 4 zona 15 manzana 11: 50.3051538791
14. Distrito 4 zona 6 manzana 39: 29.7045822117

Skatepark Liceo Polivalente J.M.B: Distrito 2 zona 4 manzana 901: 26.1337315084

1. Distrito 2 zona 5 manzana 32: 72.396721525
2. Distrito 2 zona 5 manzana 31: 105.979092158
3. Distrito 2 zona 5 manzana 30: 104.012523409
4. Distrito 2 zona 5 manzana 29: 50.7326581478
5. Distrito 2 zona 5 manzana 4: 43.8594736938
6. Distrito 2 zona 5 manzana 3: 116.200202061
7. Distrito 2 zona 5 manzana 901: 28.682584189

8. Distrito 2 zona 5 manzana 1:122.270375205
9. Distrito 2 zona 5 manzana 11: 61.2494647401
10. Distrito 2 zona 4 manzana 12: 27.7749184218
11. Distrito 2 zona 3 manzana 1:97.5948656046
12. Distrito 2 zona 3 manzana 2:89.489204018
13. Distrito 2 zona 3 manzana 8: 0
14. Distrito 2 zona 3 manzana 7:138.097137347
15. Distrito 2 zona 3 manzana 6:87.5601192224
16. Distrito 2 zona 3 manzana 3:106.723663137
17. Distrito 2 zona 3 manzana 4:8.8507559583

2. Encuesta sobre integración socioeconómica en skateparks.

Integración socioeconomica en skateparks

28-06-22 17:48

Integración socioeconomica en skateparks

Hola, soy Andrés Santelices, skater y estudiante de arquitectura de la Universidad de Chile. Estoy realizando un estudio acerca de los skateparks como espacios de integración entre personas de distinto nivel socioeconómico en Santiago. ¿Me ayudarías contestando una breve encuesta?

*Obligatorio

1. SKATEPARK *

Marca solo un óvalo.

- Arrieta (Peñalolén)
- Marathon (Macul)
- Bustamante (Providencia)
- Parque O'Higgins (Santiago)
- Chuby Park (San Joaquín)

2. Nombre *

Nombre de pila.

3. Edad *

4. Sexo *

Marca solo un óvalo.

- Femenino
 Masculino
 Otro: _____

5. Ocupación *

Marca solo un óvalo.

- Estudiante Básica
 Estudiante Media
 Estudiante Superior
 Trabajador
 Profesional
 Desocupado
 Independiente
 Otro: _____

6. ¿En qué comuna vives actualmente? *

7. ¿En qué barrio/sector vives actualmente? *

Puede ser una referencia (ejemplo: Cerca de Metro Baquedano, etc.)

8. ¿Qué tan a menudo visitas este skatepark? *

Cantidad aproximada de visitas.

Marca solo un óvalo.

- 2 o más veces a la semana
- 1 vez a la semana
- Al menos 1 vez al mes
- Ocasionalmente (menos de 1 vez al mes)
- Es primera vez

9. ¿Para qué visitas este skatepark? *

Marca solo un óvalo.

- Para practicar skate
- Para practicar otra actividad física
- Por recreación/paseo/reposo/salida
- Para acompañar a alguien
- Para trabajar

10. ¿Por qué visitas este skatepark y no otro? *

Razón principal de por qué visitas este skatepark.

Marca solo un óvalo.

- Por su calidad de diseño y estado material
- Por su cercanía al lugar donde vivo
- Por su cercanía al lugar donde trabajo/estudio
- Por su cualidad como lugar de recreación/paseo/reposo
- Otro: _____

11. ¿Sueles venir solo o acompañado a este skatepark? *

Marca solo un óvalo.

- Solo
 Acompañado

12. ¿Haz conocido personas dentro del skatepark? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

13. ¿Consideras que has formado vínculos y/o relaciones con personas que has conocido dentro del skatepark?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

14. En el caso que sí hayas formado vínculos ¿Cuántas personas?

Cantidad aproximada de personas que con las que haz formado vínculos y/o relaciones dentro del skatepark.

15. En el caso que sí hayas formado vínculos ¿Estarías dispuesto a realizar posteriormente un breve formulario personal?

En el caso que hayas formado vínculos y/o relaciones con personas en el skatepark se enviará posteriormente un formulario personal de 6 preguntas para profundizar en ciertos temas y respuestas.

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

16. Dato de contacto

Para realizar el formulario es necesario un dato de contacto. Puede ser: número de teléfono, e-mail, etc.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

3. Formulario personal *skateparks*.

Formulario Personal Skatepark

28-06-22 17:50

Formulario Personal Skatepark

En el caso que hayas formado vínculos y/o relaciones con personas en el skatepark se realizará un formulario de 6 preguntas para profundizar en ciertos temas y respuestas. Tus respuestas son muy importantes para entender la interacción entre personas que ocurre dentro del skatepark.

1. Nombre

Nombre de pila

2. ¿En qué partes del skatepark has conocido a las personas con las que has formado vínculos?
¿en algún sitio en particular del skatepark y/o patinando en algún obstáculo?

3. Según lo que has experimentado ¿Dónde crees que se da más interacción entre personas dentro del skatepark? ¿Por qué?

4. ¿Cómo describirías la relación y/o vínculo que has formado con las personas que has conocido en el skatepark? ¿Qué nivel de amistad tienes con ellos?

5. ¿De qué comuna y/o barrio son las personas con las que has formado vínculos?

6. ¿Qué nivel socioeconómico tienen las personas con las que has formado vínculos? ¿mayor, menor o igual que el tuyo? puedes especificar.

7. ¿En qué nivel crees que el skatepark es un lugar que puede facilitar la formación de vínculos y/o amistades entre personas de distintos niveles socioeconómicos? ¿Por Qué?

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios