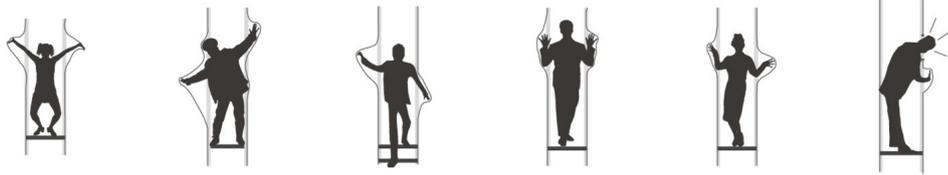




Universidad de Chile  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Proyecto de Título



# JUGAR EN EL LÍMITE

UN BOSQUE COMESTIBLE Y JUGABLE PARA UNA FRONTERA SOCIAL Y URBANA

**Memoria para Proyecto de Título de Arquitectura**

Autor: Francisco Coloma Fuenzalida

Profesora guía: Cecilia Wolff

Agosto 2021

#### **Profesionales consultados**

**Fernanda Salinas**

Doctora en Ecología Universidad de Chile

**Guillermo Crovari**

Arquitecto Universidad de Chile

**Jing Chang Lou**

Arquitecto Universidad de Chile

**Juan Pablo Urrutía**

Arquitecto Universidad de Chile

**Mónica Bustos**

Arquitecta Universidad de Chile

**Viviana Fernandez**

Arquitecta Universidad de Chile

#### **Agradecimientos:**

Gracias encarecidas a mi profesora guía Cecilia Wolff por apoyarme en todas mis exploraciones, colaboración, otorgándome sus conocimientos y paciencia a lo largo del proyecto.

Quiero agradecer también a mi familia; especialmente a María Jesús, Sara, amistades, equipo Devolver a la Tierra por su apoyo incondicional, paciencia, sus enseñanzas de vida y la fortaleza entregada durante este proceso, pues cuando la tarea se hizo cuesta arriba me dieron las fuerzas para seguir.

Gracias totales.

*“Jugar es la máxima expresión del desarrollo humano, es la libre expresión de lo que hay en el alma de la infancia”*  
Friedrich Fröbel

## RESUMEN

El presente proyecto se basó en una investigación realizada en la ciudad de Santiago sobre la percepción espacial infantil respecto a la relación de su vivienda con la calle, en la cual se obtuvieron resultados respecto a la baja sociabilidad que tenían los niños y niñas de diversos grupos socioeconómicos en el espacio público de su entorno inmediato. Con esta idea en mente, se buscó llegar a un lugar residencial donde existiera la presencia de grupos sociales diferentes que tuvieran la posibilidad de compartir algún espacio público intermedio, lo que llevó al descubrimiento de los barrios socialmente diversos. Dentro de estas opciones, se escogió como caso de estudio al barrio Escrivá de Balaguer en la comuna de Lo Barnechea. El cual, comprueba algunas de las críticas a la integración social, como, por ejemplo, que la cercanía de diversas clases sociales no necesariamente significa integración, más bien todo lo contrario. De hecho, en el caso de estudio escogido se materializa la división de los sectores con un muro. Para abordar esta problemática se profundizó integrando dos perspectivas que dialogan entre sí.

La primera, plantea que el diseño de las ciudades ha marginado a los niños y niñas de zonas delimitadas protegidas sin incluirlos en el espacio urbano genérico. Debido a esto, la infancia ha sido un grupo subvalorado en cuanto a su potencial revitalizador y transformador del espacio público. En consecuencia, se elabora este proyecto desde la mirada del empoderamiento infantil, que integra tanto la perspectiva de estos, como las metodologías de apropiación del espacio que se da en los “playgrounds”. Siendo esta una alternativa para darle un nuevo significado al espacio limítrofe.

La segunda perspectiva, se refiere al equipamiento vecinal, proponiendo un bosque de alimento que se encuentre en coherencia con la perspectiva de la infancia y suponga una manera sustentable de crear comunidad y soberanía alimentaria. Debido a la segregación y las características fronterizas que tienen ciertos espacios en nuestra ciudad, se plantea un bosque comestible regenerativo que se encuentre en el espacio umbral y funcione como un lugar de educación a través de su observación, regeneración, producción y juego. Por lo que fundamentalmente proveería un espacio de integración en el que se pudiese disminuir la brecha, provocando una sutura urbana.

Se analizará entonces este borde entre dos realidades sociales opuestas y se propondrá intervenir desde un equipamiento público que logre contemplar los intereses que puedan tener estos dos grupos. Además, se plantea eliminar el muro a través de etapas que serán guiadas según la participación de los vecinos del sector, contando entonces con una perspectiva comunitaria, ambientalista y de infancia.

Por último, es importante mencionar que este proyecto surge desde la arquitectura, por lo que busca ser una opción de intervención del espacio particular estudiado y no la solución al problema de la segregación y la discriminación en Santiago.

Palabras clave: Perspectiva de infancia/ Playground / Fronteras urbanas/ Barrio socialmente diverso / Integración urbana /Bosque comestible y regenerativos/ Infraestructura Verde / Espacio intermedio

## ÍNDICE

### CAPÍTULO 01

---

#### APROXIMACIÓN: ¿POR QUÉ NO PODEMOS JUGAR JUNTOS?

- 1.1. ORIGEN DEL TEMA **p.10**
- 1.2. PERTINENCIA INFANTIL PARA ABORDAR EL TERRITORIO
- 1.3. ¿CÓMO ATRAVESAR UN LÍMITE?

### CAPÍTULO 02

---

#### PROBLEMÁTICA: ¿QUÉ ES LO QUE NO NOS PERMITE JUGAR?

- 2.1. HABITAR LA CIUDAD DESDE LA INFANCIA **p.20**
- 2.2. HABITAT RESIDENCIAL URBANO
- 2.3. HABITATS SEGREGADOS: BARRIOS SOCIALMENTE DIVERSOS

### CAPÍTULO 03

---

#### LUGAR: ¿DÓNDE VAMOS A JUGAR?

- 3.1. UN BARRIO SEGREGADO EN LO BARNECHEA **p.34**
- 3.2. VOZ DE LOS HABITANTES
- 3.3. ORIGEN URBANO DEL SECTOR
- 3.4. CARACTERIZACIÓN DEL BARRIO
- 3.5. CRITERIOS PARA DELIMITAR EMPLAZAMIENTO

### CAPÍTULO 04

---

#### ALTERNATIVA: ¿CÓMO JUGAREMOS?

- 4.1. EMPODERACIÓN ESPACIAL INFANTIL **p.68**
- 4.1.1. CORRIENTES EDUCATIVAS ALTERNATIVAS: AUTONOMÍA INFANTIL
- 4.1.2. TIPOLOGÍAS DE PLAYGROUNDS
- 4.1.3. HACIA LOS JUEGOS COLABORATIVOS
- 4.1.4. A MAYOR RIESGO MAYOR INTERACCIÓN
- 4.2. EQUIPAMIENTO VECINAL
- 4.2.1. BOSQUE COMESTIBLE
- 4.2.2. FUNCIONAMIENTO DEL BOSQUE EN LA CIUDAD
- 4.3. INTEGRANDO EL PLAYGROUND AL BOSQUE
- 4.4. REFERENCIAS PROYECTUALES
- 4.5. PROCESO DE DISEÑO

### CAPÍTULO 05

---

#### PROPUESTA: ¿ATRAVESEMOS EL LÍMITE?

- 5.1. CONSIDERACIONES DEL ENTORNO **p.90**
- 5.2. SISTEMA DE PUERTAS PARA UN LÍMITE
- 5.2. PROPUESTA: BOSQUE COMESTIBLE Y JUGABLE
- 5.3. GESTIÓN Y FINANCIAMIENTO

### CAPÍTULO 06

---

#### CIERRE: ¿QUÉ NOS DEJÓ JUGAR EN EL LÍMITE?

- 6.1. REFLEXIONES FINALES
- 6.2. REFERENCIAS **p.108**
- 6.3. ANEXOS



01

FIG. 1/Fuente  
Imágenes de Julia Fullerton-Batten  
<https://www.juliafullerton-batten.com>

CAPÍTULO 01

---

## APROXIMACIÓN

¿POR QUÉ NO PODEMOS JUGAR JUNTOS?

## 1.1. ORIGEN DEL TEMA

El siguiente documento es parte del proceso de titulación de la carrera de Arquitectura de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Chile enmarcado en el tema: "Repensar las fragmentaciones urbanas y sociales a través de la perspectiva de infancia"

El tema se origina a partir de una suma de experiencias vividas y estudiadas a lo largo de la carrera. En primer lugar, en un curso de políticas públicas, donde se abordó una problemática arquitectónica en una unidad territorial determinada que se pudiera resolver desde una política territorial más que desde un proyecto objeto. Esto, me llevó a entender los proyectos más allá del propio edificio, comprendiendo los diversos factores que involucra llevar a cabo la arquitectura.

Luego de eso, se investigó cómo aportar a una ciudad más accesible y equitativa para todas las personas, teniendo especial interés en la participación infantil del espacio público. Aquí surge la idea de que la misma problemática era la solución, ya que, pensado los espacios públicos desde y para la infancia se puede lograr una ciudad más atractiva para la vida urbana.

La perspectiva de infancia se estudió en el seminario de investigación, titulado: "La percepción espacial infantil de la relación de la vivienda con la calle, en niños y niñas de diferentes sectores socioeconómicos de la ciudad." En este estudio se entrevistó a 23 niños y niñas de entre 7 y 11 años de edad. La mayoría de los entrevistados manifestó la

necesidad de tener amistades en su entorno inmediato y lo ajenos que se sentían en su calle. Esto corroboró la hipótesis planteada de que: Independiente al tipo de vivienda o el lugar en donde se encuentre, la calle no entrega una experiencia formativa al niño o niña.

Asimismo, las residencias no propician una antesala adecuada para el descubrimiento de su espacio público inmediato. Es por esto que los espacios intermedios fueron los protagonistas del seminario, ya que se les encontró potencial para fortalecer las relaciones con el entorno, pues estos, hacen referencia a los espacios semipúblicos y semiprivados entre las viviendas y la calle.

En cuanto a la unidad territorial, ésta surgió de la búsqueda de una o dos calles residenciales en las que conviven diferentes grupos sociales, se decidió entonces, trabajar en los barrios socialmente diversos, definidos como lugares donde están próximos dos sectores socioeconómicos diferentes. Estos territorios tienen múltiples problemas y cuestionan la idea de que la integración social se puede generar solo por proximidad. Es más, estos barrios van dejando vacíos urbanos que fragmentan la ciudad separando los dos sectores sociales, formándose fronteras.

Debería haber una muralla para que no pasen los autos. Ahí me dejarían salir.

Agustín, 7 años



Quiero más vecinos que sean mis amigos.

Yuliany, 7 años

FIG. 2 y 3/ Fuente  
Comentarios de una niña y un niño de diferentes sectores socioeconómicos en Seminario de Investigación  
Colección del Autor



FIG. 4/ Fuente  
Barrio con alto contraste social en San Pablo, Brasil  
<https://unequalscenes.com/>



FIG. 5/Fuente  
Niños en una Frontera  
Mark Herman (2008) Película El niño pijama de rayas

## 1.2. POTENCIAL REVITALIZADOR DE LA INFANCIA EN EL ESPACIO

En un principio, antes de preguntarse sobre la accesibilidad de la infancia al espacio público y la seguridad en las calles, es importante considerar la visión que se tiene de este grupo, pues se contempla a los menores desde la discapacidad, utilizando frases como: “ya mejorará”, “ya crecerá”, “ya entenderá” o, como si les faltara algo, “carencia de adultez”, “poca visión”, suponiendo entonces, que no son lo suficientemente capaces de analizar o de involucrarse con su entorno, lo que provoca la exclusión de un integrante fundamental en la ciudad. Es necesario entonces, considerar la planificación urbanística desde y para los niños y niñas, ya que estos son capaces de involucrarse e impactar su entorno. Incluso, una ciudad más amigable con la infancia sería una ciudad más amigable con todos.

Teniendo en cuenta lo anterior, otra problemática es que los niños y niñas de hoy viven confinados en sus casas, porque la calle, la ciudad y los mismos espacios en los que alguna vez pudieron jugar libremente se volvieron peligrosos. Lo que ha llevado a que los centros comerciales y restaurantes suplan las carencias en la ciudad, transformándose en los espacios de juego y parque. De esta manera el consumo y el espacio público se vuelven uno solo potenciando fenómenos como el individualismo, la falta de pertenencia y la alienación con la realidad de los espacios.

Asimismo, la cultura de la niñez se ha transformado, ya que las nuevas dinámicas de comunicación y juego se encuentran

digitalizadas, derivando en que los jóvenes sean cada vez más antisociales por carecer de infraestructura que estimule su desarrollo social.

En este sentido, la municipalidad de Rosario en Corvera (2014) expresó interrogantes sobre la resignificación de la infancia en la ciudad, pensando así las ciudades desde la infancia:

*“Al entender las ciudades desde la esfera de lo público, lo compartido, intergeneracional, y a su vez colectivo, los niños y niñas entienden la ciudad como una plataforma de interacciones sociales donde son parte, donde requieren ser incorporados a la hora de diseñar y planificar el espacio público, y donde su perspectiva no sólo es un acto de inclusión y legitimación de sus derechos urbanos, sino que a la vez, un modo particularmente significativo de pensar la ciudad desde aristas que nosotros, los adultos, no somos capaces de integrar”* (Medina, 2018, pág. 10)

Por esto, tal como expresa el texto “La ciudad de los niños”, de Francesco Tonucci (1996) es necesario tomar a los niños y niñas como parámetro del planeamiento urbanístico, ya que al aceptar la diversidad del niño se estarían aceptando todas las diversidades. Expresando además, que *“Devolverles la calle a los niños es devolvérsela a la gente”*. Asimismo, se puede enunciar que *“la pertinencia infantil en el diseño de los espacios públicos; como modelo permite hacernos cargo de un vacío en la planificación urbana, que implica mirar con otros lentes las relaciones que existen entre la infancia y el*

espacio público urbano.” (Medina, 2018, pág. 5). Es decir, dejar que la mirada infantil nos permita experimentar la ciudad desde un espacio creativo e inclusivo. Esto, a la vez resultaría en una ciudad más segura, ya que estaría conquistada por los niños, los ancianos y los ciudadanos, que incitaran a las comunidades a querer formar parte, a cuidar y a establecer relaciones no solo con las personas sino con los espacios que habitamos. (Tonucci, 1996).

Para lograr lo anterior, es importante concebir

cómo puede pertenecer la infancia a los barrios, es decir, como los niños y niñas se sienten bienvenidos en lo urbano y disipar la noción de “lugar infantil”. (Krysiak, 2018). De esta manera se puede conformar una ciudad amigable.

Se comprende entonces el incentivo a la participación infantil del espacio público como una alternativa real para enfrentar la segregación que se da en la frontera social y urbana, posibilitando así un diálogo entre dos grupos distintos en su forma de habitar la ciudad.

*“Dadnos a nosotros, vuestros niños y niñas, un buen presente.  
Nosotros, por nuestra parte, os daremos un buen futuro”  
Toukir Ahmed, 16 años, Bangladesh*



FIG. 6/Fuente  
Jugando en el límite  
Herman (2008) Película El niño pijama de rayas

### 1.3. ¿CÓMO ATRAVESAR UN LÍMITE?

Para un lugar tan complejo en cuanto a sus problemáticas se cuestiona cómo la arquitectura puede ser un aporte a la integración de dos mundos que parecieran ser opuestos. Cómo generar una propuesta arquitectónica que incite a cruzar los límites de la frontera.

Desde el campo de las artes visuales se hace referencia a la obra de Maurits Cornelis Escher (Figura 7) en donde visualmente junta dos mundos y diluye el límite existente. Tal como el artista holandés se ve un potencial único en la apropiación espacial infantil que puede transformar y transgredir los límites físicos. Se hacen algunas referencias en donde la infancia es partícipe de la transformación de un borde. (Figuras 8 a 11)

Asimismo, desde una mirada más urbanista, Kevin Lynch plantea que “en tanto que la

continuidad y visibilidad son de importancia decisiva, los bordes fuertes no son necesariamente impenetrables. Muchos bordes se convierten en verdaderas suturas y unen, en vez de ser vallas que separan, y resulta interesante observar las diferencias en efecto.”

Lo que se busca en este proyecto, más allá de dar una respuesta final a lo que debiese pasar en el lugar, es proponer una alternativa espacial para crear un barrio más integrado y accesible, logrando la continuidad y visibilidad que plantea Lynch. Posibilitando así un lugar atractivo en el espacio público, principalmente para el juego y disfrute de la infancia.

*“Jugar es la capacidad de sacarte del contexto de lo cotidiano y volverte un ser sociable”*  
Giancarlo Mazzanti

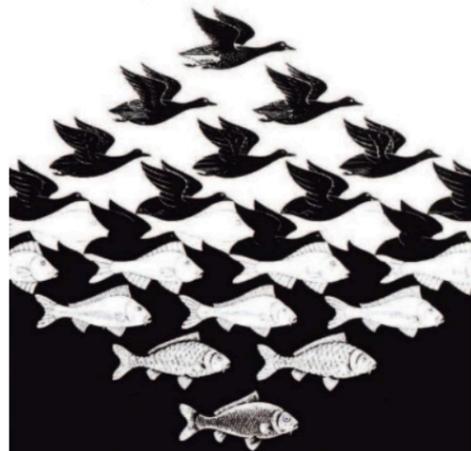


FIG. 7/ Fuente  
Sky and water, MC  
Escher, 1938  
flickr.com

### EJEMPLOS DE LA INFANCIA EN LÍMITES CUESTIONAR LAS FRONTERAS DESDE LA INFANCIA



FIG. 8/Fuente  
Niños entrando al jardín del gigante egoísta; cuento de Oscar Wilde  
<https://sites.google.com/>



FIG. 9/Fuente  
Amistad a través de un cerco, historia basada en los campos de concentración alemanes.  
Herman (2008) Película El niño pijama de rayas



FIG. 10/Fuente  
Juego en el borde del parque de la Infancia, Santiago de Chile.  
Fuente: Plataforma Arquitectura



FIG. 11/Fuente  
Balancín en la frontera entre México y EE.UU.  
<https://noticias.arq.com.mx/>



02

FIG.12/ Fuente  
Fotografía de Helen Levitt, "Ciudad de Nueva  
York", 1982  
<https://fansinaflashbulb.wordpress.com/>

---

CAPÍTULO 02

**PROBLEMÁTICA**  
¿QUÉ ES LO QUE NO NOS PERMITE JUGAR?

## 2.1. HABITAR EN LA CIUDAD DESDE LA INFANCIA

Para abordar la pregunta por el habitar en la ciudad, es necesario considerar el hecho de que en Chile, el 25,67% de la población total son menores, y de este total, el 88,36 % vive en zona urbana. (INE, 2018). Además, según cifras de la Unicef (2016) actualmente más del 43% de la población infantil mundial habita en áreas urbanas y se estima que para el 2030 el 60% de este grupo será urbano (ONU-Hábitat, 2013). Esto significa que en nuestro país un amplio porcentaje de los niños y niñas viven en zonas urbanas, siendo estas urbes de carácter extendido y segregado en la mayoría de las ciudades en Latinoamérica, dándose un crecimiento desigual que tiene mucho que ver con la urbanización de sectores sin el equipamiento básico, privilegiando así el desarrollo de zonas residenciales monofuncionales. Este proyecto identifica una problemática referida a la poca accesibilidad de la infancia a los espacios públicos y desde esto se derivan dos factores claves: el alza de los déficits de naturaleza y el decrecimiento del juego que están teniendo hoy los y las menores de edad, dificultando su sociabilización en la ciudad.

En cuanto al problema planteado, se debe reflexionar sobre la responsabilidad que poseemos los arquitectos en la creación de espacios, edificios y ciudades que han sido poco pensadas para la infancia y que hoy vemos recurrentemente como hábitats inseguros y poco saludables para el esparcimiento adecuado de estos usuarios. “Estamos viviendo en un mundo que cada vez es más urbano, con más niños creciendo en las ciudades. Por esto, es

imperativo que diseñemos y construyamos ciudades que cumplan con las necesidades de los niños: buscando sus opiniones durante el proceso de diseño, dándoles acceso a jugar y educarse, y facilitando las interacciones sociales y culturales” (Krysiak, 2018, Pág. 5). Por lo que se ha evidenciado que los diseños de la ciudad no facilitan ni consideran realmente a la infancia.

En relación al primer problema derivado de lo anterior, la ciudad tampoco facilita el encuentro con la naturaleza, ya que, por más que existan entornos naturales cercanos tales como los cerros, islas, ríos o montañas, en el caso de algunas comunas no hay una preparación necesaria para el uso de estos espacios. Además, “la desaparición de espacios abiertos accesibles incrementa la presión sobre los pocos lugares naturales que quedan. Se pisotea la flora local, la fauna muere o se va a otros sitios y la gente sedienta de naturaleza se mete por todas partes con sus vehículos con tracción a las cuatro ruedas o con sus motos.” (Louv, 2005, p. 43) Esto sería un problema serio ya que nuestra población y nuestros niños y niñas se encontrarán cada vez con un mayor déficit de naturaleza, el cual fue definido por Richard Louv (2005) como: la carencia de relaciones entre niños y niñas de la actualidad con la naturaleza. Describiendo así “los costes humanos por la alienación de la naturaleza, entre otros: uso disminuido de los sentidos, dificultades de atención e índices más elevados de enfermedades físicas y emocionales.” (Louv, 2005, p. 50).

Enfrentar estos problemas a través de la naturaleza podría ser una opción que entregue múltiples beneficios para el crecimiento y formación de las personas, pero especialmente hacia la infancia:

*“Una de las razones para los beneficios emocionales de la naturaleza puede ser que los espacios verdes fomentan la interacción social y de esta manera promueven el apoyo social. Por ejemplo, un estudio sueco muestra que los niños y los padres que viven en lugares que permiten el acceso al exterior tienen el doble de amigos que los que tienen el acceso al exterior restringido debido al tráfico.” (Louv, 2005, p. 67).*

Por último, en cuanto al déficit de juego, refiriéndose exclusivamente a este, existen estudios con resultados alarmantes. Por ejemplo, el Centro de Investigación Infantil Helleum realizó un estudio que definió como mínimo 15 mil horas de juego desde el nacimiento hasta los siete años. Esta investigación se llevó al contexto Chileno por la investigadora Lila García, quien detectó que los niños y niñas Chilenas jugaban en promedio 8.760 horas (contabilizando los juegos digitales), lo que estaría 6 mil horas por debajo del promedio ideal. Otro estudio que expone el déficit de juego infantil se realizó en Ámsterdam, en este se identificó que en la actualidad los niños y niñas juegan fuera con menor frecuencia y en periodos más breves; tienen un espacio vital más restringido y cuentan con menos compañeros de juego, que además

son menos diversos. Asimismo, una medición de Unicef, La Voz de los Niños, concluyó que casi el 40% de los menores entre 10 y 13 años rara vez o nunca sale a divertirse a una plaza. Esto podría tener que ver con la manera en la que nuestra sociedad se enfrenta a la infancia y a los estilos de crianza, pero también la falta de accesibilidad que la infancia tiene a la naturaleza y el espacio público. “Les decimos a nuestros hijos que las formas tradicionales de jugar al aire libre van contra las normas (...) Luego nos metemos con ellos cuando se sientan delante de la televisión y les decimos que salgan a jugar fuera. Pero ¿Dónde? ¿Cómo? ¿Que se apunten a otro deporte organizado? Algunos niños no quieren tener todo su tiempo organizado. Quieren dejar volar su imaginación, quieren ver dónde les lleva una corriente de agua” (Louv, 2005, p. 44). Es importante asimilar entonces que en el juego los niños aprenden y que para aprender bien estas lecciones, necesitan jugar sin la interferencia de los adultos. (Gray, 2013)

Sin duda, las carencias expresadas anteriormente afectan las vivencias infantiles en la ciudad, lo cual se ve reflejado en las urbes del miedo y desconfianza. Lo que eventualmente termina promoviendo los espacios inseguros en adición a las múltiples problemáticas que se derivan de la falta de accesibilidad y el déficit de juego y naturaleza. Todo lo anterior, hace evidente que existe una necesidad de infraestructura verde y espacios públicos de naturaleza en la ciudad.



FIG. 13/ Fuente  
Soledad de un niño urbano  
<https://comofuncionaque.com>

## 2.2. HÁBITAT RESIDENCIAL URBANO

En cuanto a la pregunta sobre el hábitat residencial urbano, debemos aclarar que para los efectos de este proyecto, se entendió la vivienda más allá de un objeto final. Tomando en cuenta las perspectivas sistémicas, se comprende que el hábitat residencial está compuesto por distintas unidades escalares que dan cuenta de su complejidad, a saber: vivienda; entorno inmediato; conjunto habitacional, barrio, ciudad y región. (INVI, 2005, pág. 262). Es decir, la vivienda no es solo la casa, sino que es “un sistema de servicios habitacionales que comprende inseparablemente el suelo, la infraestructura, el equipamiento social-comunitario, el techo, refugio o casa y que está situado dentro de un contexto social, cultural, económico, físico, etc.” (Haramoto, 1985, pág.10). Por lo tanto, la residencia urbana debe ser entendida como algo más complejo que solamente arquitectura y debe considerar su entorno inmediato como parte fundamental

en la formación tanto de la vivienda como de la ciudad. Puesto que desde las residencias uno se aproxima en diferentes formas a la ciudad.

Para lograr lo anterior, es relevante identificar el vínculo que genera la vivienda con lo público. Este vínculo u espacio entre la residencia y la calle sería el espacio intermedio, entendido como una transición entre lo privado y lo público que favorece la identidad de la población y que aportan mayor calidad y cualidad espacial, enriqueciendo la relación entre arquitectura y ciudad al ofrecer una forma gradual de ocupación del espacio urbano. De acuerdo a Vásquez (2013), son espacios de transición entre el adentro y el afuera, que posibilitan la relación con el exterior, creando lo semi privado y semipúblico para así relacionarse de manera gradual con la ciudad.

Los espacios intermedios serán parte



FIG. 14/ Fuente La vivienda no es solo la casa Elaboración propia

fundamental del proyecto, y nos referiremos a estos como espacios umbral, ya que buscan unir la calle con la vivienda creando una relación de reciprocidad. Tal como plantea la filosofía del umbral, este consiste en tratar el contacto entre las cosas y las personas. Por lo que la idea es deshacer la polaridad entre lo individual y lo colectivo, entre lo físico y lo espiritual, entre el interior y el exterior o, entre la parte y el todo. La propia palabra 'umbral', como Van Eyck sugiere desde la arquitectura, extiende su significado más allá de su origen. “De la entrada a la casa, (...) el lenguaje la ha ampliado hasta el lugar de entrada o punto de comienzo de cualquier

cosa, física o conceptual.” (Gil, 2016, pág. 29) En consecuencia, construir residencias significa establecer un sistema de signos y significados que sirvan para identificarse con el entorno. (Varela, 2010).

Para profundizar en el espacio umbral, se definieron cuatro espacios derivados de este, los cuales se explican en la figura 15.

Como se puede apreciar en la figura 15, en los espacios privados el grado de familiaridad es alto, pero el de estimulación (la probabilidad de que algo distinto suceda) disminuye. Por otro lado, en el espacio público, los estímulos son constantes, pero el ciudadano no suele sentirse



“Este espacio a pie de calle, que es el espacio de transición entre el espacio privado y público, es para la infancia una base de operaciones en el exterior no especializada donde jugar, observar y conformar sus nociones del mundo real”. Jane Jacobs

FIG. 15/ Fuente Potencial espacios intermedios Elaboración propia

**Espacio Privado** acceso restringido a un único propietario (o propietarios)El dominio público: que es el perteneciente a todos los habitantes de la ciudad. Ej: Vivienda o local de titularidad privada.

**Espacio Semiprivado** acceso y uso compartido entre co-propietarios. Extensión de la vivienda. Que es el propio a los vecinos inmediatos de un lugar. Ej: Patio de vecinos.

**Espacio Semipúblico** lugar de pública concurrencia, controlado normalmente por varios co-propietarios. Extensión de la calle que eventualmente puede cerrarse. Ej: Patio de artesanos.

**Espacio Público** uso “libre”, pero controlado por la administración pública. En la práctica encontramos que en ocasiones pueden tener horarios de acceso limitados, como algunos parques o jardines públicos. El dominio privado: que es el territorio privativo de la familia y sus integrantes. Ej: calle, plaza, parque.

legitimado para intervenir sobre él, ni cercano al resto de las personas como para interactuar con ellas.

En cuanto a los espacios intermedios, estos serán los de mayor potencial de acción, porque se encuentra un equilibrio entre el grado de familiaridad y el grado de estimulación de los usuarios. Como en cualquier tipo de asociación, se produce un cierto vínculo entre los distintos usuarios, que genera familiaridad y mayor interacción entre ellos. Debido a esto, es importante crear espacios intermedios de calidad, pensados para la ciudadanía y en conexión con la naturaleza.

*“Dotar a la ciudad de estos espacios de calidad ofrece la posibilidad de crear un urbanismo de escala intermedia: mezclado, diverso, sostenible y adaptado climáticamente a través de estos espacios cercanos a la vivienda. Estos espacios son capaces de albergar sombras y vegetación que establezcan un filtro al clima extremo, su cercanía al ámbito de lo público da condiciones para transformarlo en un espacio social, su condición de umbral (dentro-fuera) les confiere condiciones espaciales excepcionales, la proximidad al espacio doméstico los transforma en espacios de control de lo doméstico sobre lo público (lo que favorece la inserción de las dinámicas urbanas en la vida*

*cotidiana), el uso de la calle como extensión de la vivienda-productiva (taller, tienda, guardería) posibilita la relación entre ciudad y modos de vida, creando un contexto más dinámico. (...) En definitiva, los espacios intermedios facilitan la vida urbana y contribuyen a crear tejido de ciudad, revelándose como una interesante herramienta operativa para el proyecto de ciudad.”* (Giráldez, García, Roch, 2009, pág.110) Por consiguiente, los espacios intermedios tienen un potencial de intervención, en el que se puede construir un lugar de encuentro que se mire desde la infancia y afecte positivamente a todos, incluyendo a la naturaleza.

Dentro de este punto, en los espacios intermedios y privados, es necesario considerar a la infancia, puesto que la vivienda y sus alrededores son los medios básicos de la mayoría de los infantes durante el período inicial de sus vidas. En suma, la declaración de los Derechos del Niño y la Vivienda en Estambul (1996) expuso que estas deben ser seguras y saludables, además de facilitar el cuidado de los niños y satisfacer las necesidades físicas, sociales, culturales y psicológicas básicas. Al no cumplirse esto, se comprende que la niñez está siendo vulnerada.

*“La falta de compañía en casa se ha vuelto más grave por la imposibilidad de ir buscarla*

*en el exterior: fuera están los peligros, que impulsan a los adultos, no sin razón, a proteger al niño impidiéndole salir. Entonces se adopta una actitud de defensa, se arma la casa y se encierra en ella al hijo, inculcando la sospecha y la desconfianza frente a todo y frente a todos ¿Qué significa nacer y hacerse mayores en una casa-fortaleza en medio de la desconfianza de los otros y en medio del terror a aquello que nos rodea?* (Tonucci, 1996, p. 49).

En este fragmento, el mismo autor plantea el fracaso del hábitat residencial en la formación ciudadana de los niños y niñas. De manera que indagar en esta problemática es relevante, ya que los espacios intermedios, las viviendas y la ciudad son lugares de socialización, educación e interacción que ayudan al desarrollo del ser humano en múltiples áreas.

El contacto social entre las personas es el principio del espacio público. Debido a que estas en conjunto con las actividades cotidianas atraen a otras personas, enriqueciendo las relaciones humanas. “La vida en los edificios y entre los edificios parece considerarse, en casi todas las circunstancias, más esencial y relevante que los propios espacios y edificios. (Ghel, 2005, p.115)

Por último, otro punto que recalca la importancia de construir las ciudades con

estas consideraciones, son las consecuencias en la salud que la pandemia del COVID-19 ha traído. Este período de encierro ha confirmado el valor de la vivienda como un intensificador de la condición de calidad habitacional de sus habitantes en el espacio social urbano, básicamente a través de la combinación de sus características físicas y de su ubicación en el orden metropolitano. El dicho “dime dónde vives y te diré quien eres” se ha vuelto dolorosamente actual y podría reformularse como “dime donde vives y te diré tu riesgo de contagio”. (Giglia, 2020) Además la misma investigadora menciona en relación a México que la metrópoli se nos revela una vez más como una constelación de espacios desiguales y jerarquizados, desde los mejor ubicados. Es decir, mejor conectados y provistos de servicios; hasta los que se encuentran en ubicaciones definitivamente desfavorables, alejados de las conexiones y de los servicios indispensables para una calidad de vida digna.

De modo que es inevitable pensar que si tuviésemos otras ciudades, espacios y viviendas el manejo de la pandemia podría ser diferente. Incluso, preguntarse sobre el tipo de vivienda que se necesitará para enfrentar las consecuencias de esta pandemia, tanto las objetivas como las subjetivas.



FIG. 16/Fuente:  
Comentario niño santiaguino sobre su calle perfecta  
de la investigación realizada  
Ilustración Francesco Tonucci



FIG. 17/ Fuente  
Ilustración realizada por el Francesco Tonucci  
Tonucci, F. (1996) Ciudad de los niños

## 2.3. HÁBITATS SEGREGADOS: BARRIOS SOCIALMENTE DIVERSOS

El concepto de segregación residencial es generalmente usado para referirse a la concentración espacial de grupos sociales debido a exclusión de raza y/o clase (Marcuse, 2005) Esto ha ocurrido en gran escala en nuestras ciudades, sin embargo, no son muchos los lugares en donde se enfrentan tan de cerca las clases sociales en el territorio. Existen algunos barrios que logran tener una diversidad social considerable en su área, los cuales han sido llamados barrios socialmente diversos, vinculados más bien a lugares urbanos con proximidad física entre clases sociales, insinuando zonas de integración social y urbana. La mayoría de estos barrios se generan debido a una acción del estado, que instala viviendas sociales para personas de escasos recursos en espacios alejados del centro. Luego sucede la contraparte que, mediante el proceso de crecimiento de la ciudad, estos sectores comienzan a ser rodeados por viviendas de sectores acomodados que provocan un cambio en la configuración del espacio público. O por el contrario se llegan a instalar viviendas de carácter social cercanas a áreas ya consolidadas por viviendas más acomodadas. Esto evidencia que no se planifican estos barrios considerando que son parte de un sistema mayor; la ciudad.

En Chile la noción de espacio público y los valores de integración social se han debilitado (Márquez & Pérez, 2008), y en ese sentido, como señala Bourdieu (1999), la proximidad entre grupos sociales no tendría un efecto en la cohesión social. Es más, agrega el mismo autor, la creación de relaciones sociales entre

grupos muy dispares se hace muy improbable cuando hay diferentes tipos de capital económico, político, cultural y simbólico. Es decir, los hábitat residenciales suelen apuntar más a la segregación que a la mezcla real de clases. Esto ha sido estudiado en la tesis doctoral del Arquitecto Javier Ruiz Tagle titulada “Juntando la desigualdad. Una sociología urbana comparativa en barrios socialmente diversos” en la cual podemos deducir que estos barrios son lo más contrario a un territorio de integración que podría existir en la ciudad. La investigación fue llevada a cabo con estudios de casos en un barrio de EE.UU. y en Chile. Donde el principal descubrimiento, fue que la cercanía entre distintos grupos sociales no es una precondition de mejores oportunidades, mejores relaciones entre grupos, o menor exclusión desde el mercado residencial. Sino que por el contrario, los grupos de bajo estatus presentan: 1) limitadas oportunidades de trabajo, 2) limitado acceso a una educación de calidad, 3) relaciones altamente difíciles con los grupos de mayor estatus, y 4) procesos excluyentes de vivienda y economía política. Lo anterior, ilustra la amplia separación entre discurso y realidad respecto de la mixtura social, y la dificultad de revertir los resultados de la concentración de la pobreza mediante la mera proximidad física. (Ruiz-Tagle, 2016).

“La integración que resulta finalmente de estas políticas es que los de menores recursos trabajen de nanas o jardineros en las casas de los que tienen más, (...) cada vez que hay robos se culpa a los vecinos pobres,

perdura la estigmatización. Entonces lo que yo planteo es que no se necesitan políticas que junten a estas personas para que entre ellos se ayuden, sino que también falta que el Estado se haga parte en la superación de la desigualdad y la pobreza no solamente en barrios críticos, sino también donde se concentran los de mayores recursos. Es tan preocupante la concentración de la pobreza como la concentración de la riqueza”, señala Ruiz-Tagle en su tesis doctoral.

Como menciona el autor, simulan ser lugares donde conviven diferentes realidades con gran inclusión de ambos sectores. Sin embargo, ocurre exactamente lo contrario, ya que al enfrentarse estas, comienza el proceso de segregación socio espacial de estos pobladores.

En adición a la problemática anterior, se ha evidenciado que se produce una auto-segregación del sector más acomodado que va creando barreras físicas, protegiéndose excesivamente, lo cual genera un rechazo hacia las personas con menor poder adquisitivo. En estas zonas existe mucho encerramiento, poco uso colectivo del espacio público y un bajo apego territorial en las redes sociales de la clase más acomodada. De este modo, la cercanía física en el barrio hace más crítica la segregación en otras esferas de socialización, como la educación y la recreación. En definitiva, hay dos formas de hacer ciudad muy evidentes; la del pobre y la del que tiene el poder adquisitivo que busca cada vez más distanciarse.

Esta auto segregación territorial se asocia al concepto de la aporofobia, que fue acuñado por la filósofa Adela Cortina que definió el concepto del rechazo al pobre como una: “aversión, temor y desprecio hacia el pobre, hacia el desamparado que, al menos en apariencia, no puede devolver nada bueno a cambio.” (Cortina, 2017, p.11) Lo que nos lleva a preguntarnos “¿Dónde reside la causa de las fobias, en el que desprecia o en el despreciado? La fuente de la que surgen el odio y el desprecio es el que odia, no el despreciado.” (Cortina, 2017, p.35) De esta forma, “se declara expresamente que es tarea del Estado proteger a los más vulnerables de la sociedad, entre los que

se encuentran las víctimas de la discriminación y el odio.” (Cortina, 2017, p.53) La importancia de tratar con el concepto de aporofobia, se debe a que no es simplemente discriminación, sino que es una fobia irracional cargada de estereotipos que disminuye y limita las posibilidades de crear buenas políticas públicas, diseños de espacio, etc.

Por todo lo expuesto anteriormente, estas zonas en particular son el reflejo de la aporofobia que provoca la autosegregación de parte del sector más acomodado. Tal como plantea Ruiz Tagle, obviamente se tiene que dispersar la concentración de pobreza, pero así mismo se tiene que dispersar la concentración de riqueza. “La persona que sufre la situación de pobreza tiene derecho a salir de ella y la sociedad está obligada a empoderarla para que pueda hacerlo.” (Cortina, 2017, p.221)

En resumen, la integración social es vista como un ideal en contextos de segregación histórica, pero es a menudo reducida a una mera mezcla de diferentes grupos en el espacio, sin tomarse en cuenta varios otros aspectos que contribuyen y mantienen la exclusión. Desde una visión más exhaustiva, se concibe aquí la integración socio espacial como una relación compuesta por cuatro dimensiones (Ruiz-Tagle, 2013). La primera siendo la física (proximidad entre grupos diferentes), la segunda referida a lo funcional; acceso efectivo a oportunidades y servicios. La tercera en torno a lo relacional, es decir, las interacciones no-jerárquicas. Y por último, la simbólica vista como la identificación con un territorio común.

19



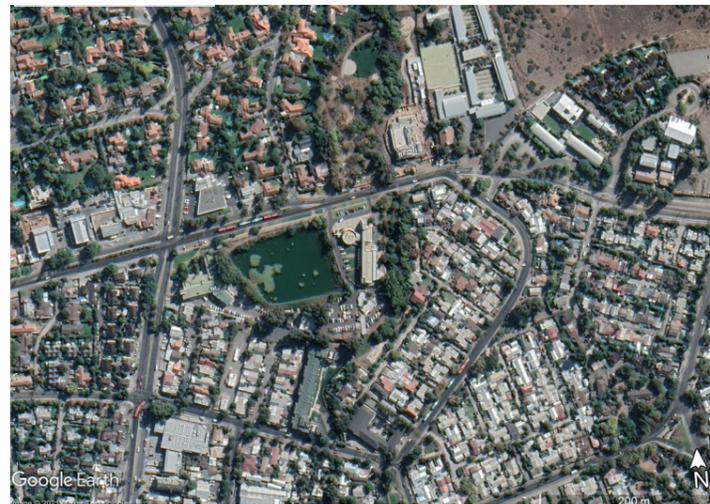
20



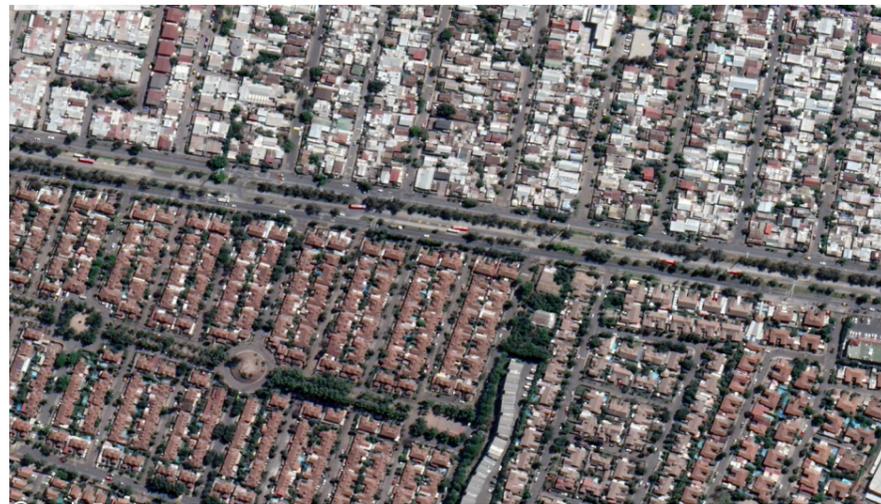
21



22



23



24

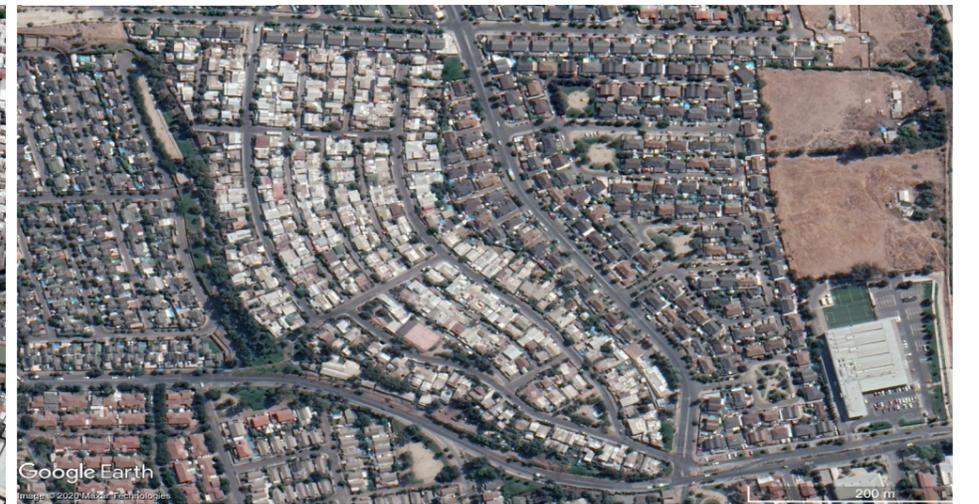


FIG. 19/ Fuente:  
La Reina, Santiago  
Google Earth

FIG. 20/ Fuente:  
La Barnechea, Santiago  
Google Earth

FIG. 21/ Fuente:  
Peñalolen, Santiago  
Google Earth

FIG. 22/ Fuente:  
La Barnechea, Santiago  
Google Earth

FIG. 23/ Fuente:  
Peñalolen, Santiago  
Google Earth

FIG. 24/ Fuente:  
La Florida, Santiago  
Google Earth



03

FIG. 25/ Fuente:  
Barrio en Lo Barnechea  
Youtube, Cortometraje *El Muro*

---

CAPÍTULO 03

LUGAR

¿CÓMO ES DONDE VAMOS A JUGAR?

### 3.1. UN BARRIO SEGREGADO EN LO BARNECHEA

En la comuna de Lo Barnechea existe gran heterogeneidad socioeconómica, pues es una comuna en donde conviven personas del 1% más rico con el 1% más pobre del país. (Capital, 2011). Como se mencionó anteriormente, los barrios socialmente diversos se caracterizan por tener fronteras sociales y estigmas marcados por parte de los habitantes. Sin embargo, en el caso de la comuna de Lo Barnechea, en el año 2002 la alcaldesa Marta Ehlers avalando las demandas del sector acomodado, materializó esta frontera de forma física mediante un muro de más de 1.000 metros que divide el espacio público. Esta división territorial ha ido mutando en estos 19 años, no obstante se ha caracterizado por seguir siendo un sector inseguro y con episodios de mucha violencia. Además las políticas actuales que se han ejercido sobre el territorio no han tenido la sensibilidad para tratar el tema. En el año 2020 se reemplaza una parte del muro por una carretera que despojó una parte del espacio público al sector vulnerable y generó una frontera interna entre las viviendas sociales. Donde antes existían tres canchas de fútbol para el sector, hoy pasa una carretera para conectar con una autopista de alta velocidad. En la misma línea, el plan regulador actual proyectó

una nueva autopista que pasará entre medio de las viviendas, reduciendo el uso del espacio en los parques y aumentando la segregación del sector.

Considerando la información anterior, el terreno elegido fue un espacio público compartido entre sectores sociales del barrio socialmente diverso llamado Escrivá de Balaguer en la comuna de Lo Barnechea. En el cual existe una frontera física y una fragmentación urbana muy demarcada que divide la población de La Ermita con una zona residencial más acomodada. Este lugar, fue el pretexto para desarrollar un proyecto en donde existan dos calles de diferentes sectores socioeconómicos. Se aborda el territorio desde la espacialidad del límite y la poca accesibilidad que se tiene desde las viviendas al espacio público inmediato. Entendiendo que lo principal a desarrollar en la propuesta no es la complejidad de la integración del sector y todo lo que ello conlleva, sino que presentar una alternativa desde la arquitectura para que la infancia acceda a la ciudad y pueda colaborar a diluir los límites; entre lo público y privado, entre dos clases sociales.

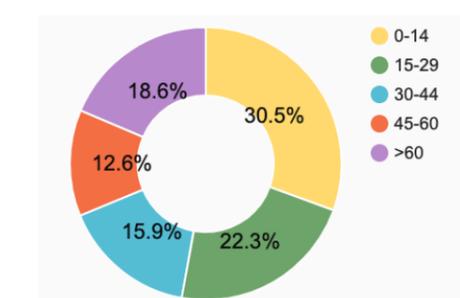


FIG. 26, 27 y 28  
Ubicación del barrio en la ciudad  
Elaboración propia en base en imágenes satelitales de google earth

### 3.2. HABITANTES Y SU OPINIÓN

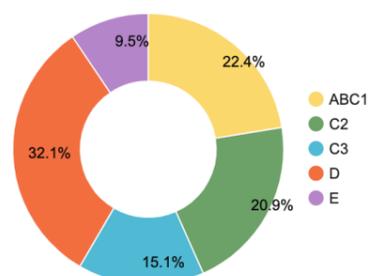
Antes de entrar a analizar el territorio espacialmente, fue importante comprender lo que demandaban los vecinos y vecinas del sector. Fue relevante además, revisar el levantamiento de participación ciudadana que se realizó para un nuevo Plan Regulador Comunal 2030 de la comuna.

En primer lugar, para abordar el área demográfica del territorio, se consultaron los datos de Mi Entorno, que demuestran que en el área de estudio viven más de 20 mil habitantes. En adición, este sector se caracteriza por tener una diversidad de clases sociales, encontrándose aquí los cinco grupos que clasifica el censo:



Clasificación de Rango Etario por manzana. Fuente: Página web de Mi Entorno basado en Censo 2017

En cuanto a los gastos económicos por familia, basándose en el mismo informe, los mayores gastos son; primero el transporte correspondiendo al 26,4% y segundo el alimento, siendo este un 23,3% del gasto. Esto, hace sentido ya que el sector analizado tiene una baja densidad de comercio, según el informe la intensidad de comercio es 2,2 de 10, lo que significa, que es un barrio residencial sin grandes equipamientos comerciales alrededor.



Clasificación de Grupos Socio Económicos por manzana. Fuente: Página web de Mi Entorno basado en Censo 2017

Por otro lado, existe una alta presencia infantil en la población del sector ya que un 30,5% tiene entre 0 a 15 años, siendo más alta que el promedio nacional.

En relación a la violencia en el territorio, según la investigación de mi entorno, las denuncias de delitos en la comuna, llegaron a su máxima en enero de 2015 con un total de 378 acusaciones de vecinos en socorro de la policía.

En relación a las problemáticas relevadas por el informe, se dividió por sectores a la comuna para consultar sobre los temas más críticos de su entorno más próximo. Para el sector de estudio (La Ermita/ Bicentenario) los desafíos fueron los siguientes:

- DESAFÍOS**
1. **Cuidado y mantención del entorno (Infraestructura y espacio públicos)**
  2. **Escasez de espacios públicos.**
  3. **Calidad deficiente de servicios. (Educación y salud)**
  4. **Seguridad ciudadana.**
  5. Problemas habitacionales. (Allegamiento)
  6. Oferta vivienda
  7. Estacionamientos irregulares.
  8. **Infraestructura/ equipamiento, seguridad y educación**
  9. **Conectividad inter/ intra comunal.**

- FORTALEZAS**
1. Áreas verdes y espacios públicos
  2. Alto nivel de organización comunitaria

Respecto a la integración, la comuna manifestó que faltan espacios públicos integrados, actividades municipales para todos los vecinos, mejor educación municipal y proyectos de viviendas sociales distribuidos en distintos sectores. Por otro lado, se planteó como desafíos para el espacio público la necesidad de conexión de circuitos urbanos y equipar las áreas verdes.

Se puede inferir tanto los resultados de las diversas investigaciones, como de los vecinos, que existe una necesidad de ambos sectores por una mayor seguridad. De esto surge la interrogante sobre cuál alternativa relacionada con el territorio entregaría una mayor seguridad en el espacio público.



FIG. 31/ Fuente  
En el muro se manifestaron comparando a la alcadesa con Adolf Hiter  
Revista Punto Final

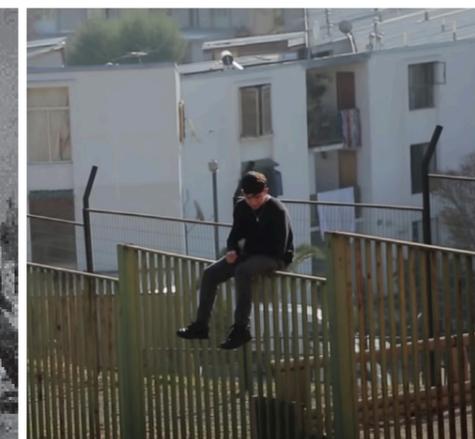


FIG. 32/ Fuente  
Niño sobre la actual reja que divide el territorio. En el cortometraje "El muro"  
Youtube

### 3.3. ORIGEN DEL ENCUENTRO

A partir de imágenes satelitales se realizó un estudio de los cambios territoriales en la comuna de Lo Barnechea.

Inicia el sector como un pueblo rural intermedio entre la ciudad y los minas de extracción minera. Caracterizándose por ser un lugar de paso/ parada/ estación entre lo productivo y habitacional entre humano y montaña.

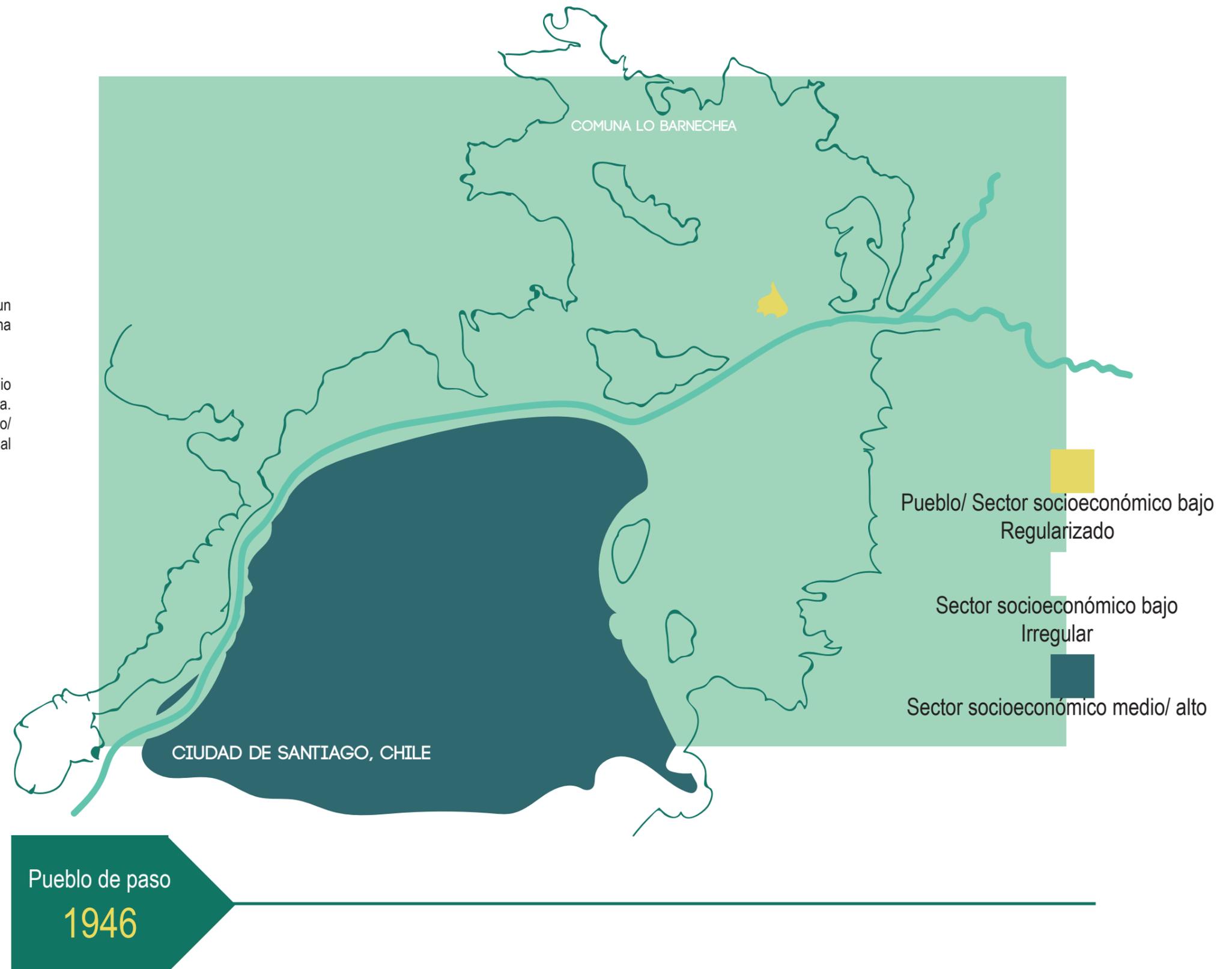


FIG. 33/ Fuente  
Crecimiento Urbano en Lo Barnechea  
Elaboración propia a partir de  
Imágenes Satelitales de Google Earth



La ciudad se sigue extendiendo hacia el sector oriente y en 1980 la política de liberalización de suelo daría pie al crecimiento urbano hacia los cerros del sector de la Dehesa y junto a eso también crecerían las tomas de terreno en su mayoría en zonas de riesgos asociadas a quebradas de cerros o a las zonas de inundación del río Mapocho.

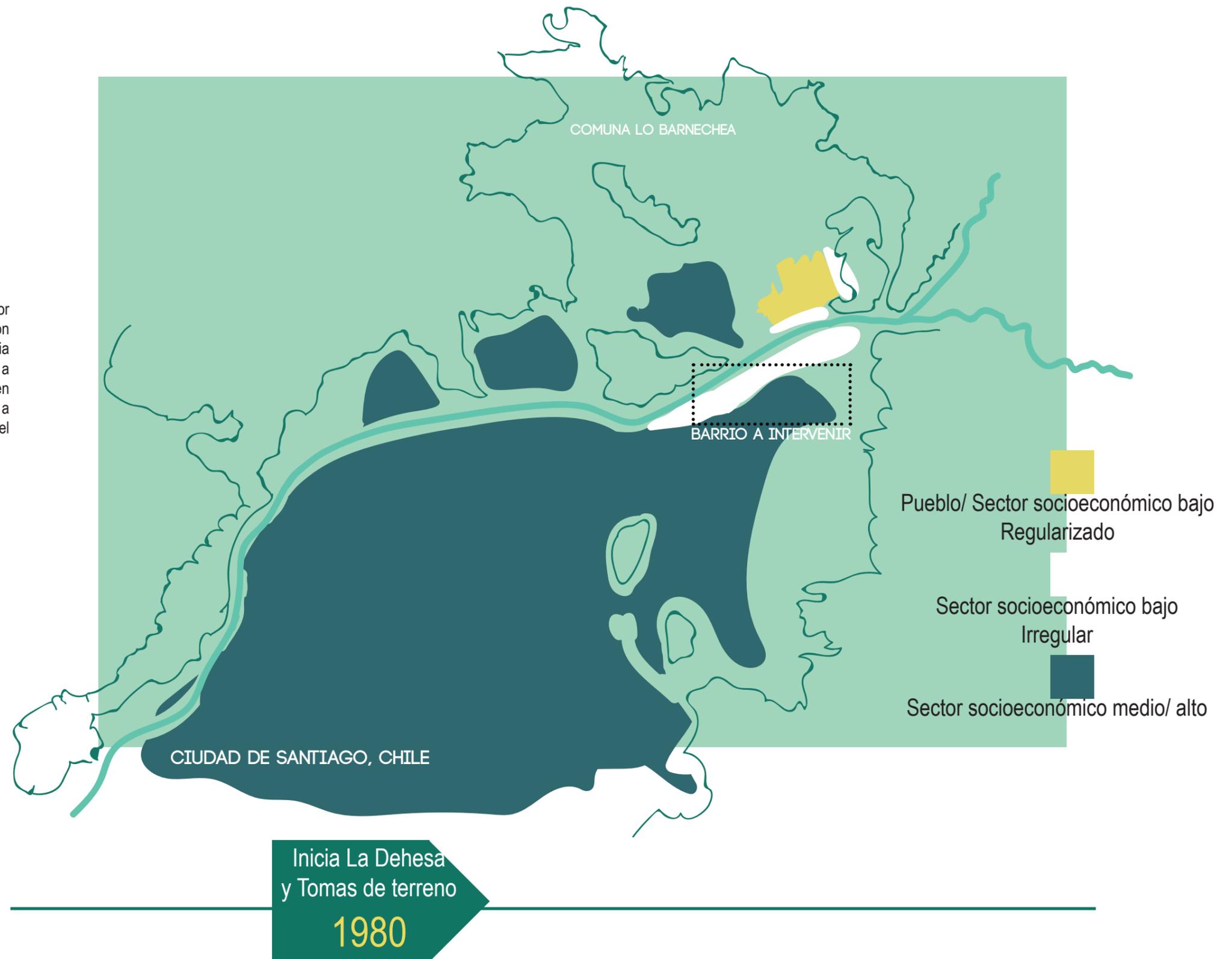


FIG. 34/ Fuente  
Crecimiento Urbano en Lo Barnechea  
Elaboración propia a partir de  
Imágenes Satelitales de Google Earth



En 1991 se crea la comuna de Lo Barnechea, desligándose de la comuna de Las Condes.

Luego en 1996 se inician los proyectos de radicar las tomas de terreno en el sector de La Ermita pensado para 1292 viviendas sociales. Bajo la idea de mantener esa población en la comuna y no reubicarlos en las periferias de la ciudad.

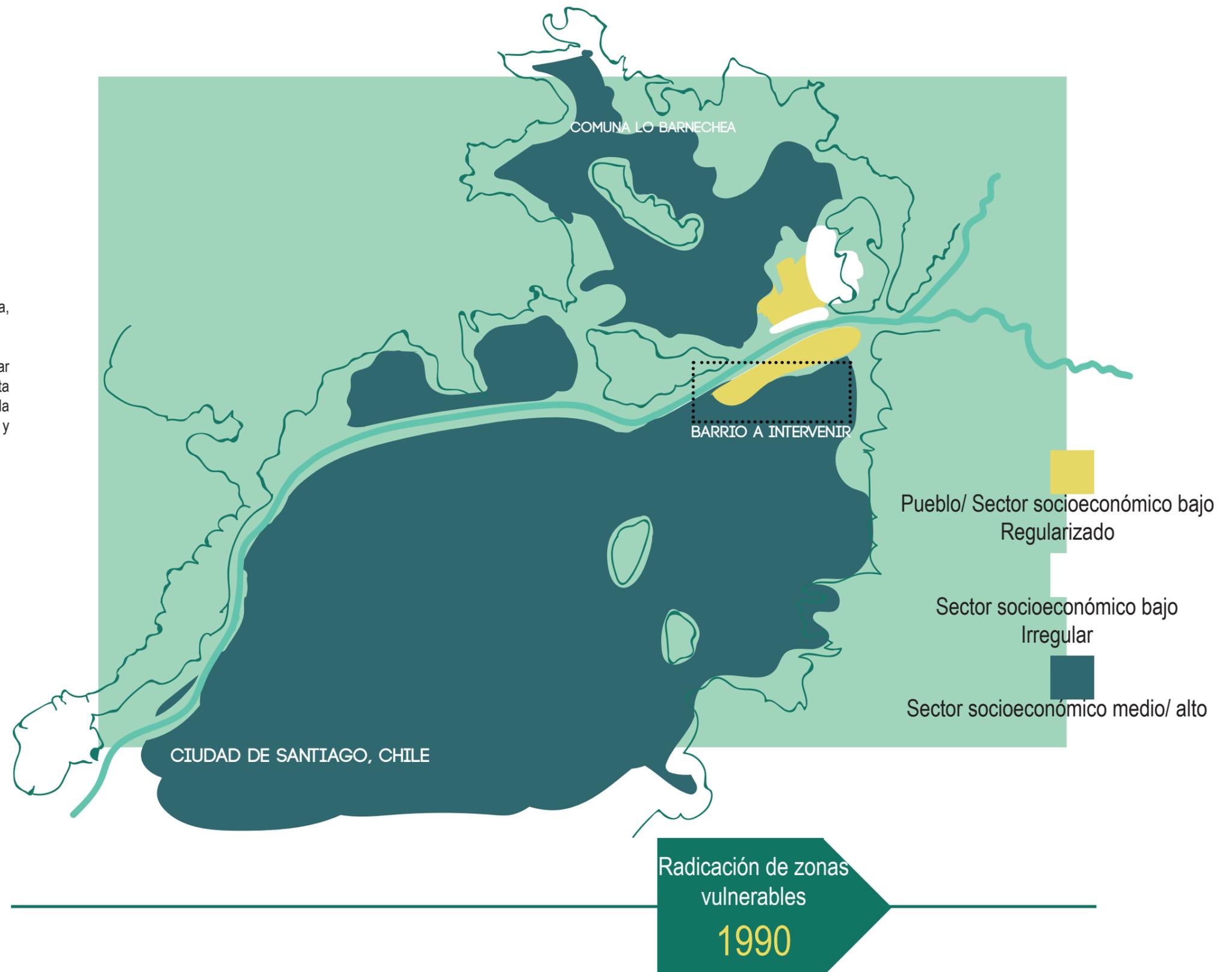


FIG. 35/ Fuente  
Crecimiento Urbano en Lo Barnechea  
Elaboración propia a partir de  
Imágenes Satelitales de Google Earth



Empiezan las disputas del territorio intermedio y los límites entre sectores se convierten en fronteras.

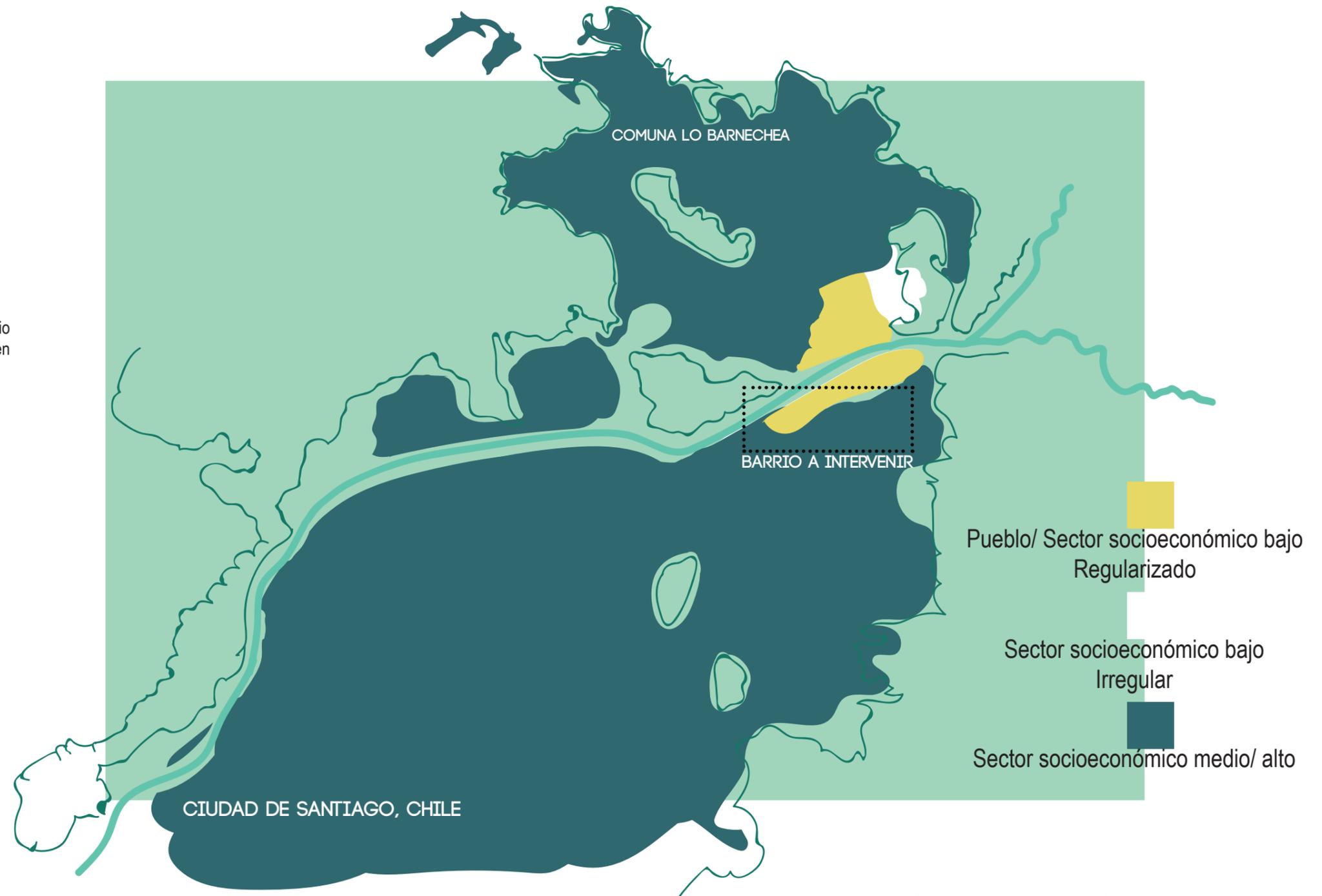


FIG. 36/ Fuente  
Crecimiento Urbano en Lo Barnechea  
Elaboración propia a partir de  
Imágenes Satelitales de Google Earth



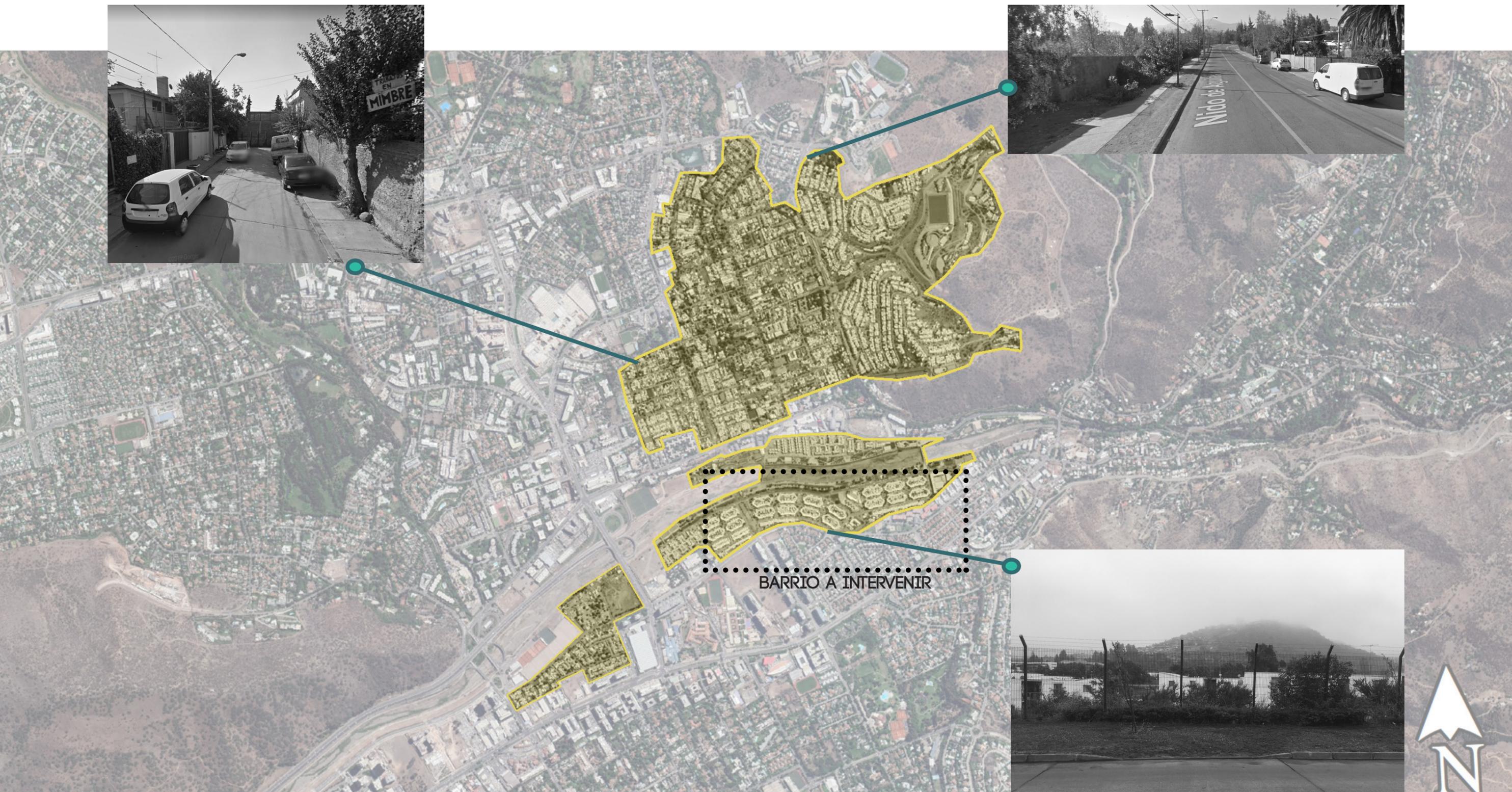


FIG. 37/ Fuente  
Fronteras internas en la Comuna de Lo Barnechea  
Elaboración propia en base en imágenes satelitales de google earth

### 3.4. CARACTERIZACIÓN DEL BARRIO

El sector estudiado tiene un carácter residencial de alto contraste entre dos grupos sociales. No obstante existe un gran potencial en los espacios públicos, ya que hay más de 40 mil metros cuadrados disponibles, con una importante presencia de naturaleza. Además está la posibilidad de conectar los parques con elementos naturales de escala territorial, tales como el río y las montañas. Sumado a eso, cuenta con la presencia de cuatro establecimientos educacionales en la zona, lo que contribuye a la alta presencia de niños y niñas del lugar.

Otro factor que se consideró al analizar el terreno, fue la nueva densificación residencial que se propuso en el plan regulador comunal para el sector más acomodado, pasando de viviendas unifamiliares de uno o dos pisos, a viviendas colectivas de ocho pisos. Lo que afecta completamente la composición del barrio y sus requerimientos. Puesto que los edificios en altura traerán nuevos habitantes y con ello una mayor necesidad de espacios públicos exteriores para el esparcimiento.

Por otro lado el espacio en donde se propone la intervención, es un espacio intermedio entre

los dos sectores, donde además de una reja que divide las dos situaciones socio-urbanas, existe un desnivel topográfico que varía entre los tres y cinco metros, dejando al sector más vulnerable por debajo del sector acomodado. Está pendiente del terreno extiende el ancho del límite y acentúa esta "tierra de nadie" sin definición clara.

Entendiendo que la integración entre estos dos sectores es más que derribar la reja, se investigó y caracterizó el límite entre ambas partes. Para así poder definir un lugar posible de intervenir con un proyecto arquitectónico que funcione como una "especie de bisagra" o puerta entre ambos lados.

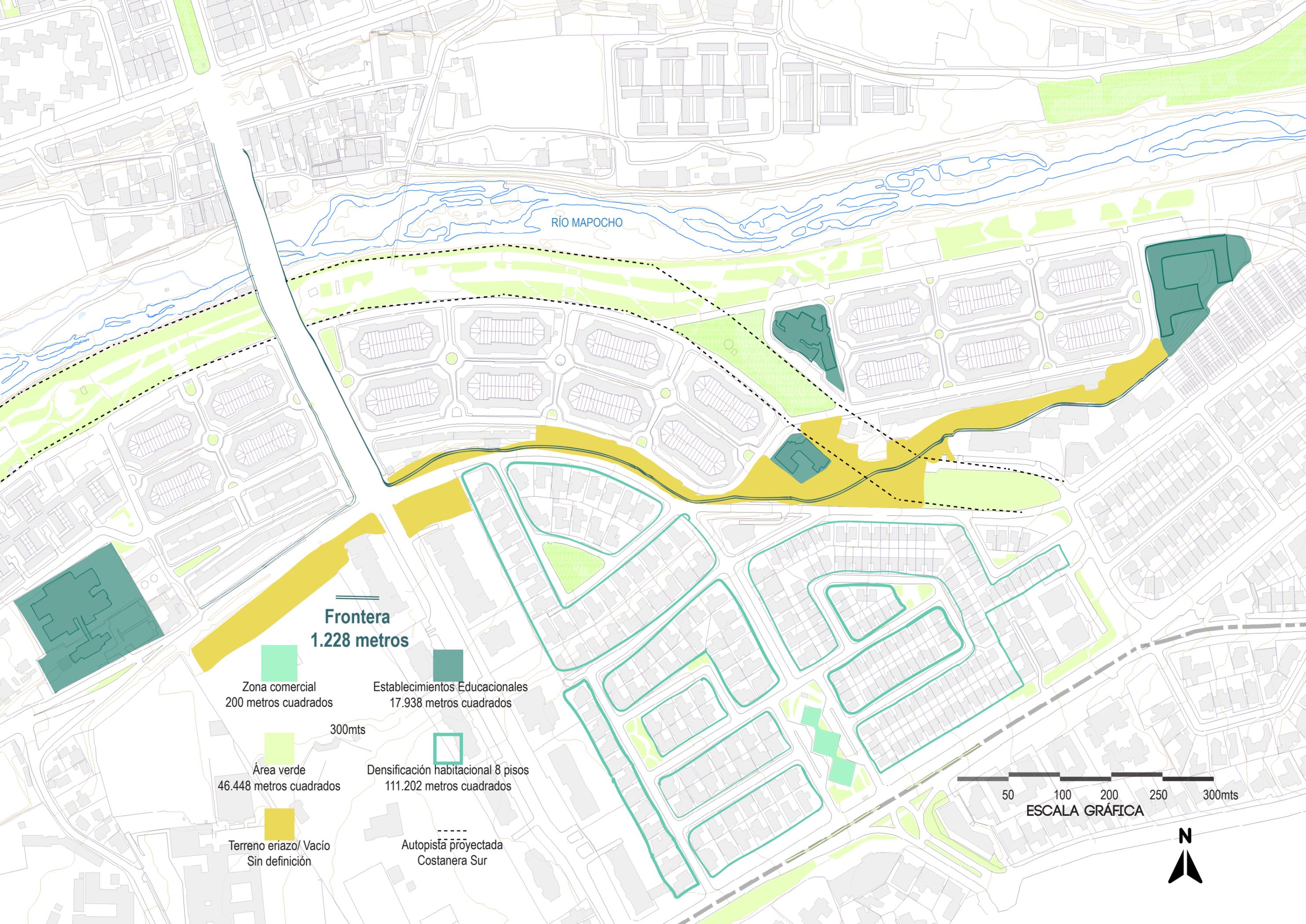
Por todo lo anterior, para comprender el lugar se realizaron diversos estudios del espacio, tales como: el uso de suelo, la superficie del equipamiento de la zona, la calidad de espacios públicos, las tipologías de viviendas existentes y finalmente se caracterizó el límite físico entre ambos sectores. Los análisis colaboraron para delimitar la zona de intervención y formar criterios para un posible emplazamiento.



FIG. 38/ Fuente  
Imagen aérea del barrio  
Fuente: Instagram Benjamín Gremler



FIG. 39 /Fuente  
Reja en el espacio público/ Colección del autor



RÍO MAPOCHO

**Frontera**  
**1.228 metros**

Zona comercial  
200 metros cuadrados

Establecimientos Educativos  
17.938 metros cuadrados

Área verde  
46.448 metros cuadrados

Densificación habitacional 8 pisos  
111.202 metros cuadrados

Terreno eriazo/ Vacío  
Sin definición

Autopista proyectada  
Costanera Sur

50 100 200 250 300mts

ESCALA GRÁFICA

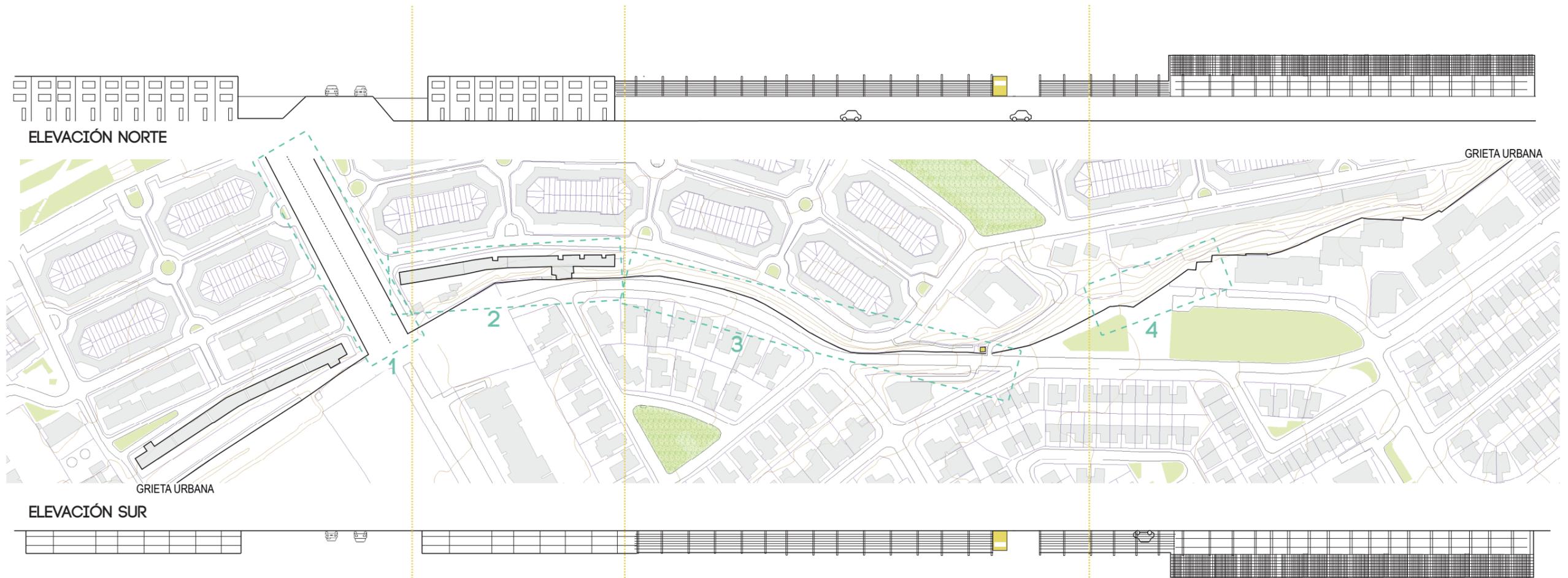


1. AUTOPISTA ENTRE VIVIENDAS

2. VIVIENDAS EN EL LÍMITE

3. REJA ENTRE VIVIENDAS

4. MURO ENTRE PARQUES



Las viviendas del sector de La Ermita están divididas por una autopista de cuatro vías. Además de ser una calle de alta velocidad que genera contaminación acústica, la pista pasa por sobre las viviendas y corta las vistas, generando espacios oscuros e inseguros adyacente a ella.

Existe un bloque alargado de viviendas sociales que se encuentran justo en el límite entre ambos sectores sin acceso legal hacia la calle del sector más acomodado.

Dentro de un espacio público intermedio que varía su ancho entre los 10 y 15 metros se encuentra una reja de 2,8 metros de altura que divide los dos sectores. Esta reja tiene un punto de acceso controlado por una caseta de seguridad municipal.

La reja continúa dividiendo el espacio público, llegando a separar dos parques. En esta zona varía la altura aumentando a más de 5 metros y los cercos se vuelven muros ciegos.



### 3.4.1. DOS FORMAS DE VIVIR EN UN MISMO BARRIO

Para contrastar mejor las diferencias sociales que conviven en el barrio, se observaron las tipologías de viviendas de ambos sectores. Por un lado, existen viviendas entre 100 a 250 metros cuadrados construidos y por otro lado hay viviendas sociales entre 40 a 50 metros cuadrados. Además, según información de impuestos internos el avalúo de dos terrenos de similar superficie pueden llegar diferenciarse hasta en 5 veces de su costo. Esto se calculó en viviendas que están separadas meramente por una calle.

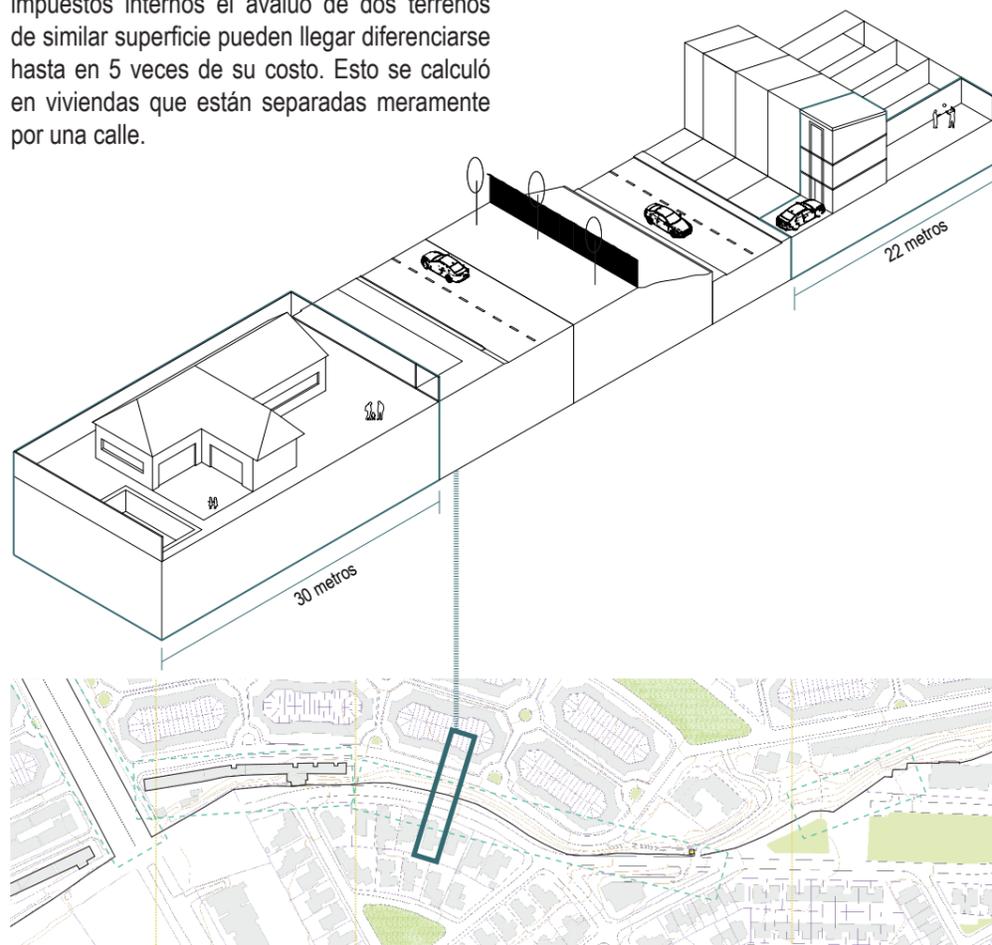


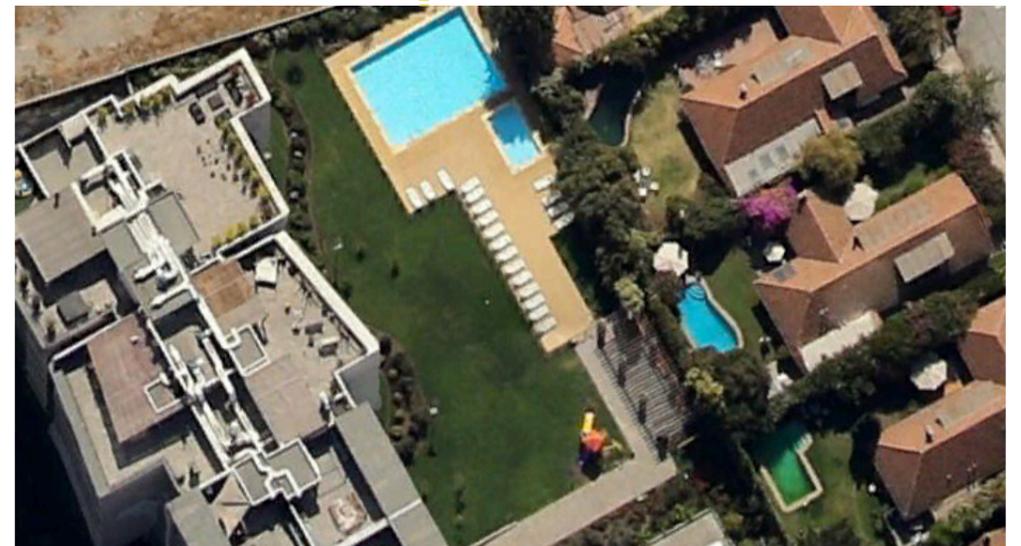
FIG. 40 /Fuente  
Vivienda social sector  
La Ermita  
Instagram Benjamín  
Gremler



FIG. 41 /Fuente  
Vista aérea barrio  
Google Earth



FIG. 42 /Fuente  
Viviendas más  
acomodadas  
Google Earth



### 3.4.2. DOS FORMAS DE ESPACIO PÚBLICO EN UN MISMO BARRIO

La imagen del espacio público es diferente entre ambos sectores, ya que uno tiene mayor mantenimiento y equipamiento. Sin embargo, existe un potencial en el espacio público del sector más vulnerable ya que tiene mayor superficie y tiene acceso al río. Pudiéndose proponer aquí una relación con el cordón acuático.

Se pudo observar que además de la segregación del muro y el desnivel, existe una mala calidad de las veredas, encontrando varios cortes debido a la extensión de las viviendas en el espacio público.

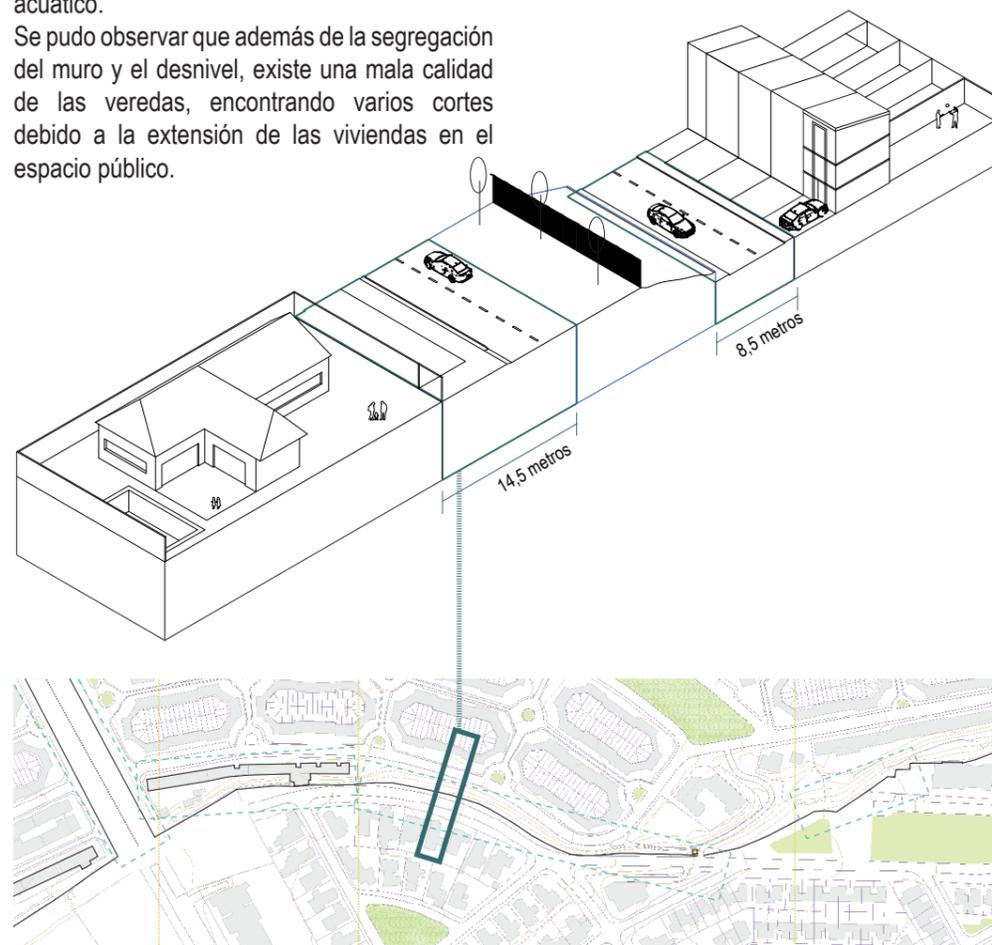


FIG. 43 /Fuente  
Parque 42K sector La  
Ermita  
Colección del autor



FIG. 44 /Fuente  
Vista aérea barrio  
Google Earth



FIG. 45 /Fuente  
Plaza sector  
acomodado  
Google Earth



### 3.4.3. DOS FORMAS DE VER UN LÍMITE

Para entender este límite como una oportunidad de proyecto de sutura, se tuvo que realizar un análisis de los cambios topográficos que existen en este espacio intermedio.

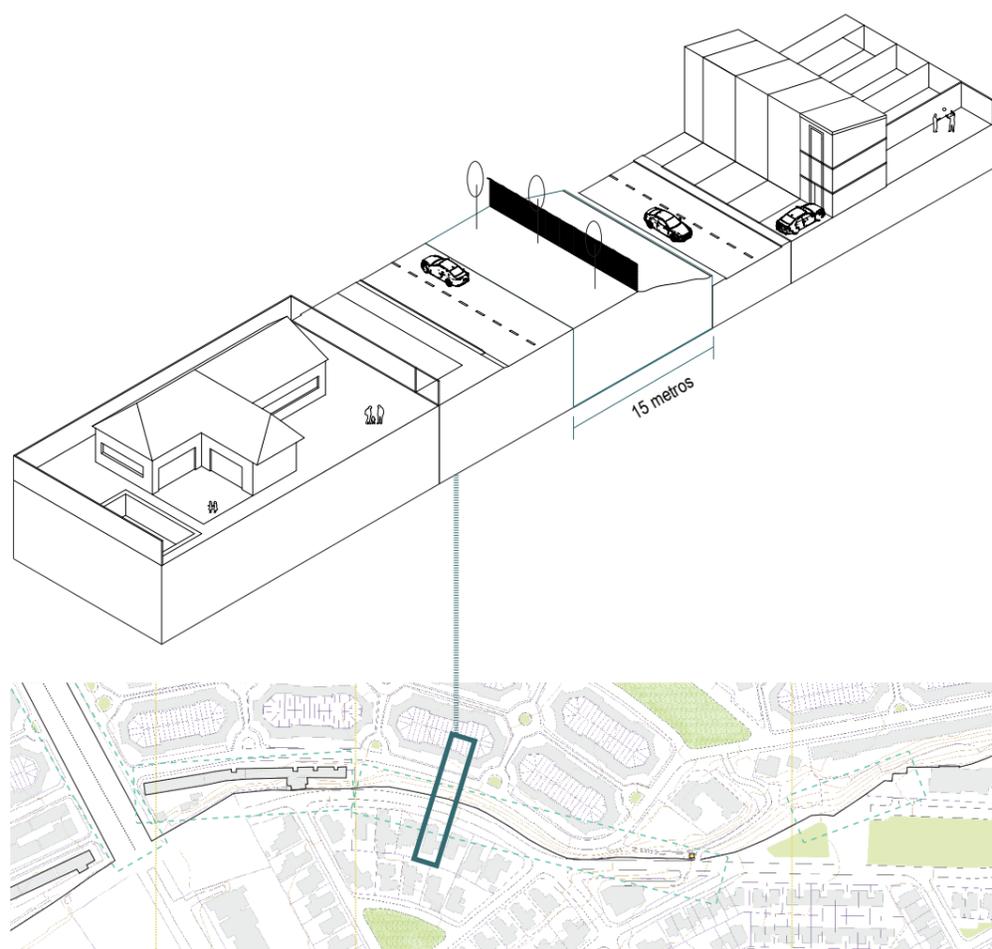


FIG. 46 /Fuente Frontera desde abajo Google Earth



FIG. 47 /Fuente Vista aérea barrio Google Earth



FIG. 48 /Fuente Muro desde sector acomodado Colección del autor

### 3.4.4. ACCESIBILIDAD PEATONAL

Como último análisis se realizó un estudio de las posibilidades que existía para la circulación peatonal. Se pudo observar en terreno solo dos posibles conexiones peatonales, esto colabora en demostrar las bajas interacciones reales entre ambos sectores. “La medida del movimiento en un espacio, es la medida de la integración” (Hillier, 1996)

condiciones son lugares poco frecuentados por los peatones y con bajas posibilidades de encuentro de los vecinos, lo que genera una sensación de inseguridad y bajo sentido de pertenencia de los habitantes. Tal como menciona Jane Jacobs “Una calle frecuentada es una calle segura, una calle poco frecuentada es una calle insegura”.

Estos dos cruces peatonales no poseen accesibilidad universal y uno de ellos está controlado constantemente por seguridad ciudadana de la comuna. Debido a estas

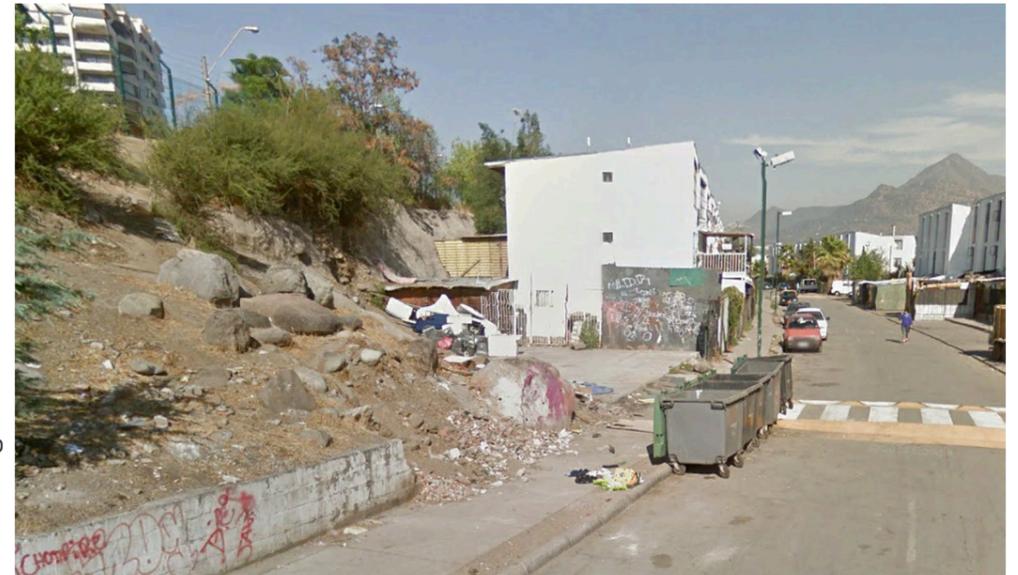


FIG. 50 /Fuente Frontera desde abajo Google Earth



FIG. 51 /Fuente Vista aérea barrio Google Earth



FIG. 52 /Fuente Muro desde sector acomodado Colección del autor

53



54



55



56

FIG. 53/ Fuente:  
Ampliaciones informales secto La Ermita  
Colección del autor

FIG. 56/ Fuente:  
Reja desde el lado acomodado  
Colección del autor



57

FIG. 54/ Fuente:  
Privatización del espacio público sector La Ermita  
Google Earth

FIG. 57/ Fuente:  
Ventas de viviendas sector acomodado  
Colección del autor



58

FIG. 55/ Fuente:  
Viviendas con comercio sector La Ermita  
Google Earth

FIG. 58/ Fuente:  
Muros de alta seguridad  
Colección del autor

### 3.5. CRITERIOS PARA EMPLAZAMIENTO DE LA PROPUESTA

Según lo expuesto anteriormente se tomó la decisión de escoger la tercera zona del límite fronterizo. Debido a varios factores:

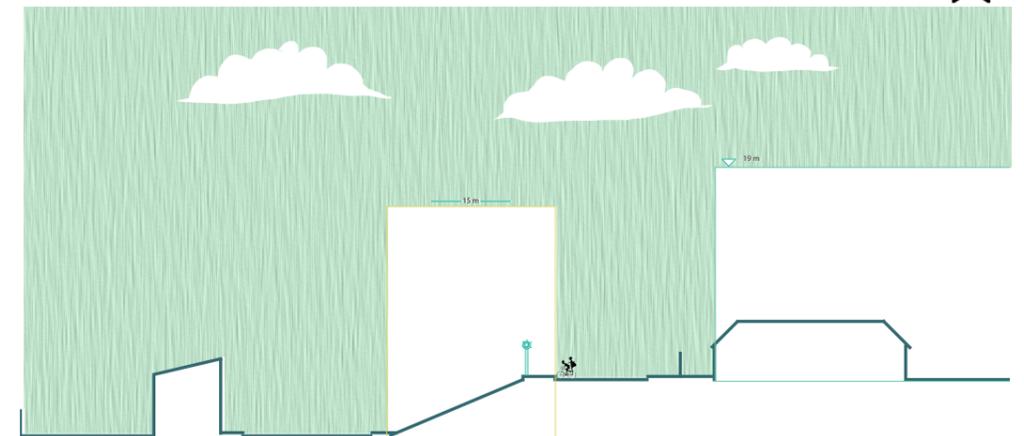
- Existe espacio subutilizado
- Zona con menor conectividad
- Zona más doméstica
- Similitud de acceso al espacio desde las distintas viviendas
- Presencia de dos calles residenciales
- Suelo degradado, con baja presencia de vegetación

Este sector seleccionado se divide en dos partes según las normativas del uso de suelo. Por un lado está la parte destinada a equipamiento comunitario y por otro lado existe una franja de espacio público que corresponde a un bandejón central, por lo que a priori no está destinado a construcciones. Sin embargo se podría proponer un cambio en el uso de suelo mediante un plan seccional.

Además se consideró para el proyecto un diseño volumétrico para la manzana aledaña, ya que cambiará su uso de suelo teniendo la posibilidad de transformar el barrio.



4.047 M<sup>2</sup>



CALLE + DESNIVEL + REJA + CALLE



FIG.60 y 61/ Fuente  
 Terreno seleccionado a intervenir (4.047 metros cuadrados)  
 Una sección de la frontera considerando la densificación futura de la manzana aledaña  
 Elaboración propia



04

FIG.62/ Fuente  
Niño mirando un muro  
<https://trashumante.ec>

---

CAPÍTULO 04

**ALTERNATIVA**  
¿CÓMO JUGAREMOS?

#### 4.1. EMPODERAMIENTO ESPACIAL INFANTIL

Se propuso buscar una alternativa que transformara este espacio intermedio entre dos realidades desde la arquitectura. En función de lo anterior, se entendieron tres factores que aportarían a una mayor interacción en el espacio público entre las personas sin importar de donde vengan, por consecuencia generarían mayor integración social. Estos factores son; el deporte, las mascotas y la infancia. El primero ocurre debido a que es una actividad que en su mayoría es transversal a las clases sociales. El segundo factor ocurre la interacción entre los paseadores de las mascotas, ya que estas se relacionan entre pares sin discriminar el origen. Finalmente, los niños y niñas al jugar en el espacio público buscan un par para divertirse. En este último será en el que se priorizará para dar búsqueda de espacios que integren.

La perspectiva de infancia, como se ha mencionado es relevante para abordar la segregación, los prejuicios y discriminación que

se da en los barrios, esto en parte viene de que este grupo tienen menos prejuicios, y tienen una disposición al juego que puede resultar beneficiosa a la hora de unir grupos y acercar a las personas.

Por lo tanto, se buscaron estrategias que pudieran ser traspasadas a una alternativa de proyecto para la zona. Asimismo, se exploró desde las metodologías de la educación basada en el empoderamiento, pasando por las tipologías de espacios de juego y opciones de juegos colaborativos. Finalmente, se llegó a crear una clasificación de espacios de juegos basados en la interacción entre los participantes.

Se valora entonces al juego como “una herramienta de gran valor educativo en la formación y en el desarrollo infantil”. Se definirá el jugar como; aprender, vivenciar, ceder, descubrir, dividir, construir, actuar, volver a crear y humanizar dentro de una relación dinámica y transformadora” (Pinheiro, 2012).



FIG. 63/ Fuente Juego infantil en el muro de berlin miquelpellicer.com

#### 4.1.2. METODOLOGÍAS EDUCATIVAS: AUTONOMÍA INFANTIL

Existen diversas metodologías de empoderamiento de la infancia que involucran el juego, para este estudio se analizaron dos modelos educativos que se basan en el desarrollo de la autonomía; Waldorf y Montessori.

En primer lugar, el modelo Waldorf recalca la esencia espiritual, es decir, auto-descubrirse mediante un maestro ejemplar. Planteando que todo ser humano lleva en su interior el anhelo de libertad, el impulso del amor y la capacidad de crear. Estas tres capacidades le convierten en algo único y especial. Además, de esas capacidades surge un impulso, una voz que resuena en el interior de cada uno: “conócete a ti mismo”. Entonces, la solución a los conflictos que hoy en día tenemos planteados sólo será posible si cada uno se esfuerza en dar respuesta a esa voz interior. En esta perspectiva se le da importancia al proceso, a entregar varias opciones y flexibilizar el pensamiento. Lo anterior se clasifica en distintas etapas evolutivas:

Desde los 0 a los 7 años: Existe una necesidad de desarrollo a través de la libertad de movimiento y la exploración libre del medio ambiente. Este período se considera uno de los más importantes porque contiene los mayores logros de cada ser humano: la postura erguida (al caminar), la comunicación (con discurso), y su percepción como individuo (referirse a sí mismo como “yo”). Por lo tanto, las aulas Waldorf buscan reproducir la atmósfera de un hogar. En ellas, grupos de edades mixtas se relacionan como hermanos, educándose mutuamente, aunque de manera inconsciente.

La segunda etapa, desde los 7 a los 14 años: Se basa en la necesidad de desarrollo a través de las emociones, la creatividad y los sentimientos. De esta manera, las artes y la artesanía contribuyen mucho a esta búsqueda de sensibilidad.

La última etapa que se abordará es desde los 14 a los 21 años: En esta, el individuo es maduro y está listo para utilizar sus habilidades mentales y morales. Teóricamente es capaz de desarrollar pensamientos más abstractos y colectivamente más complejos.

En segundo lugar, en la corriente educativa Montessori se proclama “Libertad sin autoritarismos”. Refiriéndose a que las personas nos autoconstruimos psicológicamente a través de la interacción con el entorno y que tenemos una tendencia innata al desarrollo personal. Por lo que se comprende que la filosofía educativa de Montessori tiene un carácter marcadamente constructivista. En este enfoque se postulan 8 focos:

1. Aprendizaje por descubrimiento: Se entiende que las personas en general aprendemos mejor mediante el contacto directo, la práctica y el descubrimiento que a través de la instrucción directa. No obstante, determinadas materias, sobre todo a partir de los 6 años, requieren clases magistrales puntuales.

2. Preparación del entorno educativo: Se utiliza un “entorno preparado”; esto significa que se procura que esté adaptado a las necesidades de los alumnos en función de su edad. Además, debe propiciar el movimiento y la realización de actividades, estar limpio y ordenado, ser estéticamente atractivo y contar con elementos naturales como plantas dentro y fuera del aula.

3. Uso de materiales específicos: Uno de los componentes más importantes del entorno preparado es la inclusión de determinados materiales que fueron desarrollados por la propia Montessori y sus colaboradores. Es preferible utilizar materiales naturales, como la madera, que otros más artificiales.

4. Elección personal del alumno: A pesar de que el entorno preparado conlleva limitaciones en el rango de actividades a las que pueden acceder los alumnos, éste sigue siendo mayor que el de la educación tradicional y durante la mayor parte del tiempo de clase se da libertad para escoger cualquier material, juego o contenido educativo de entre los que hay disponibles en el aula.

Montessori habla de "autoeducación" para hacer referencia a la participación activa de los estudiantes en su propio aprendizaje. En este sentido el rol de los profesores se relaciona más bien con la preparación, la supervisión y la ayuda.

5. Aulas para grupos de edad: Las aulas contienen un número elevado de alumnos y estos tienen edades diferentes, si bien se dividen por grupos de edad a causa de las especificidades del desarrollo en cada periodo. Generalmente la separación se realiza en grupos de 3 años (por ejemplo de 6 a 9). Esto se debe a que existen periodos sensibles en los cuales los niños tienen una mayor facilidad para adquirir unos u otros tipos de destrezas y conocimientos. Así, en la infancia temprana es importante desarrollar el lenguaje o los sentidos, mientras que el pensamiento abstracto se fomenta sobre todo a

partir de los 6 años.

6. Aprendizaje y juego colaborativos: Puesto que los alumnos tienen libertad para escoger de qué forma se educan, con gran frecuencia decidirán colaborar con sus compañeros. Esto permite la tutorización entre pares, es especialmente relevante en relación al juego (que cumple funciones importantes en el desarrollo sociocultural) y debe ser promovido por el profesorado.

7. Clases sin interrupciones: Se imparten clases de 3 horas ininterrumpidas. Dado que se basan principalmente en la autodirección por parte de los alumnos, estos deberían aburrirse mucho menos que en la enseñanza tradicional; buscando entonces, favorecer el logro de un estado de concentración que potencie el aprendizaje.

8. Profesor como guía y supervisor: El profesor guía el aprendizaje de los alumnos evitando obstaculizar su proceso de autoeducación. Así, sus roles se relacionan con la preparación del entorno académico, la observación de los niños para promover el aprendizaje individualizado, la introducción de nuevos materiales educativos o el aporte de información.

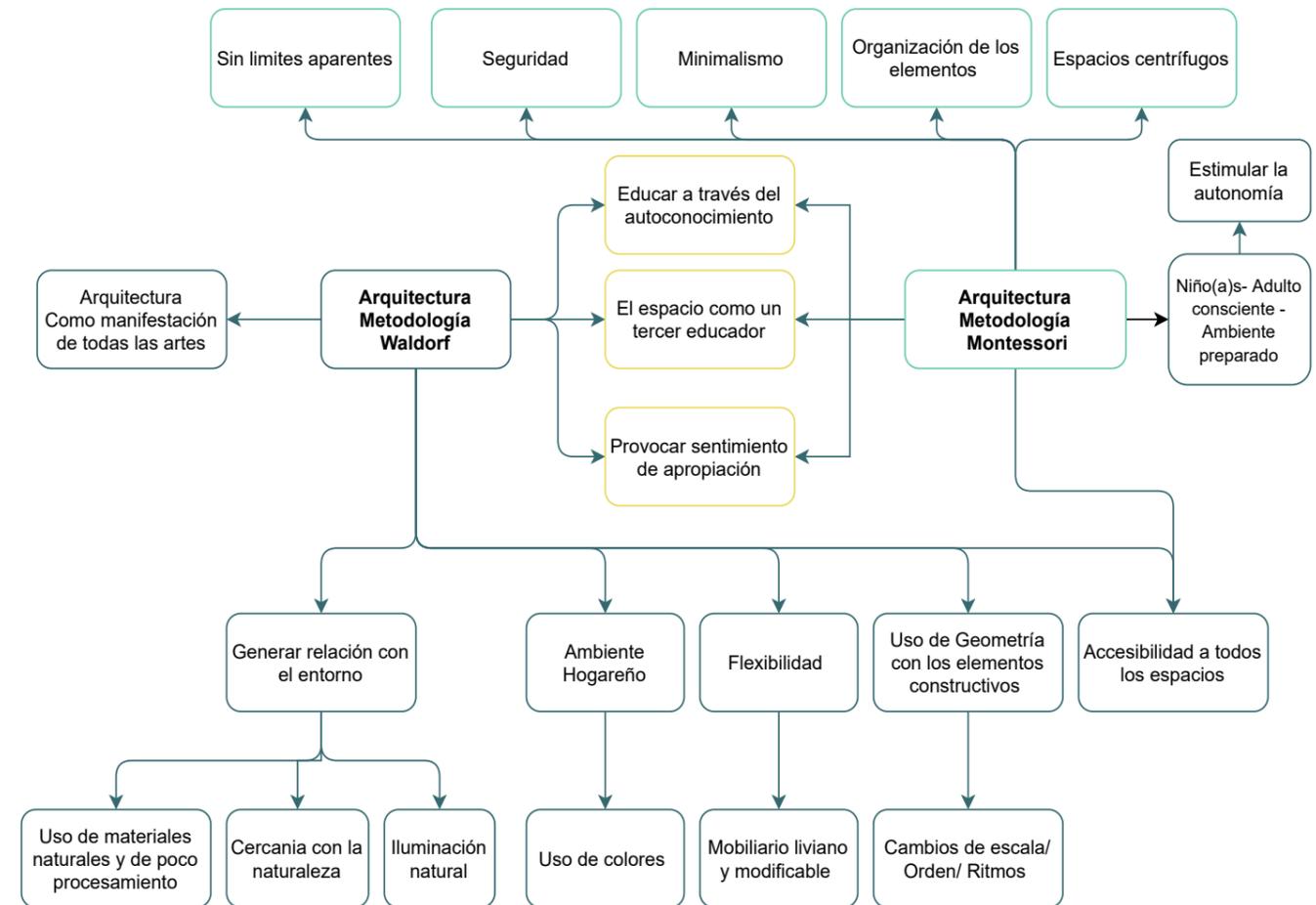


FIG. 64/ Fuente  
Arquitectura de montessori, que facilita la libertad de movimiento  
<http://landezine.com/>



FIG. 65/ Fuente  
Ejemplo arquitectura de waldorf, espacio preparado y flexible  
Plataforma Arquitectura

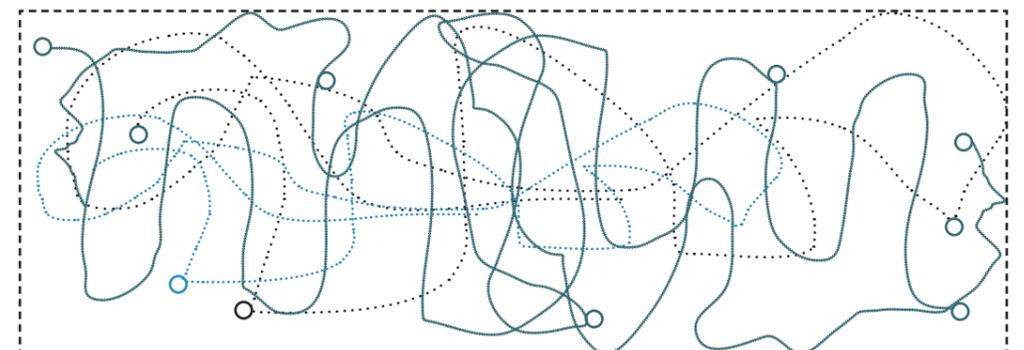


FIG. 66/ Fuente  
Juntando las dos metodologías: Establecer un mínimo de límites y dejar máxima libertad al interior  
Elaboración propia

### 4.1.3. TIPOLOGÍA DE ESPACIOS DE JUEGO

Los espacios de juego en las ciudades se han dado de muchas formas, en un principio se definieron los principales orígenes de estos lugares cuando se institucionalizaron. Luego de las guerras mundiales surgieron dos sucesos claves; la necesidad de reconstruir las ciudades y la forma que la infancia resignificó los espacios destruidos. A raíz de eso emergen dos tipos de espacios; los “playground” como plazas que vendrían a reconvertir espacios abandonados y los “adventure playground” como espacios donde los propios niños y niñas construyen sus juegos.

Una de las personas que más escribió sobre los espacios de juego en la ciudad, fue el arquitecto Aldo Van Eyck que recalcó el valor del “playground” como un lugar lleno de potencial para la integración social, no solo de la infancia, sino también para los adultos y ancianos que los supervisan y acompañan. Según Van Eyck, el equipamiento de juego urbano debía pertenecer a la ciudad al punto de desaparecer en lo cotidiano y volverse ubicuo del mismo modo que las cabinas telefónicas, los escaños o los postes. Por lo mismo, debía ser inerte y estático, permitiendo desde su abstracción muda que la imaginación y la casualidad le dieran vida en juegos sin reglas fijas. Por lo tanto, las plazas que diseñó el arquitecto no eran áreas únicamente infantiles, los elementos de estas se volvían parte integral de la ciudad y podían ser usados por todos.

vivir la ciudad, entendiendo que esta es la forma para que tanto niñas como niños logren vivir en plenitud la ciudad. Es más, se ha hablado del juego como una herramienta de conexión con el territorio, una expresión de corporalidad en el espacio público. (Navarro Martínez, 2013)

Jerome Bruner (1983) postuló que el juego es un medio de exploración que infunde estímulos y obstáculos necesarios para la motivación de la infancia, de otra forma terminan aburriéndose al no sentirse desafiados. Es más, “nada parece mejor que dejar que el niño juegue libremente en un entorno apropiado, con materiales ricos y buenos modelos culturales en que pueda inspirarse.” (Bruner, 1983, pág. 3)

Para resumir el estudio se graficó los principales impulsores del “playground” en la ciudad y se catastro tipologías de juegos valorándose según su tipo de desarrollo que promueven en la infancia y sus beneficios particulares. (Páginas 73 y 74)



FIG. 67/ Fuente Adventure playgrounds según enfoque de Lady Allen [www.theguardian.com](http://www.theguardian.com)

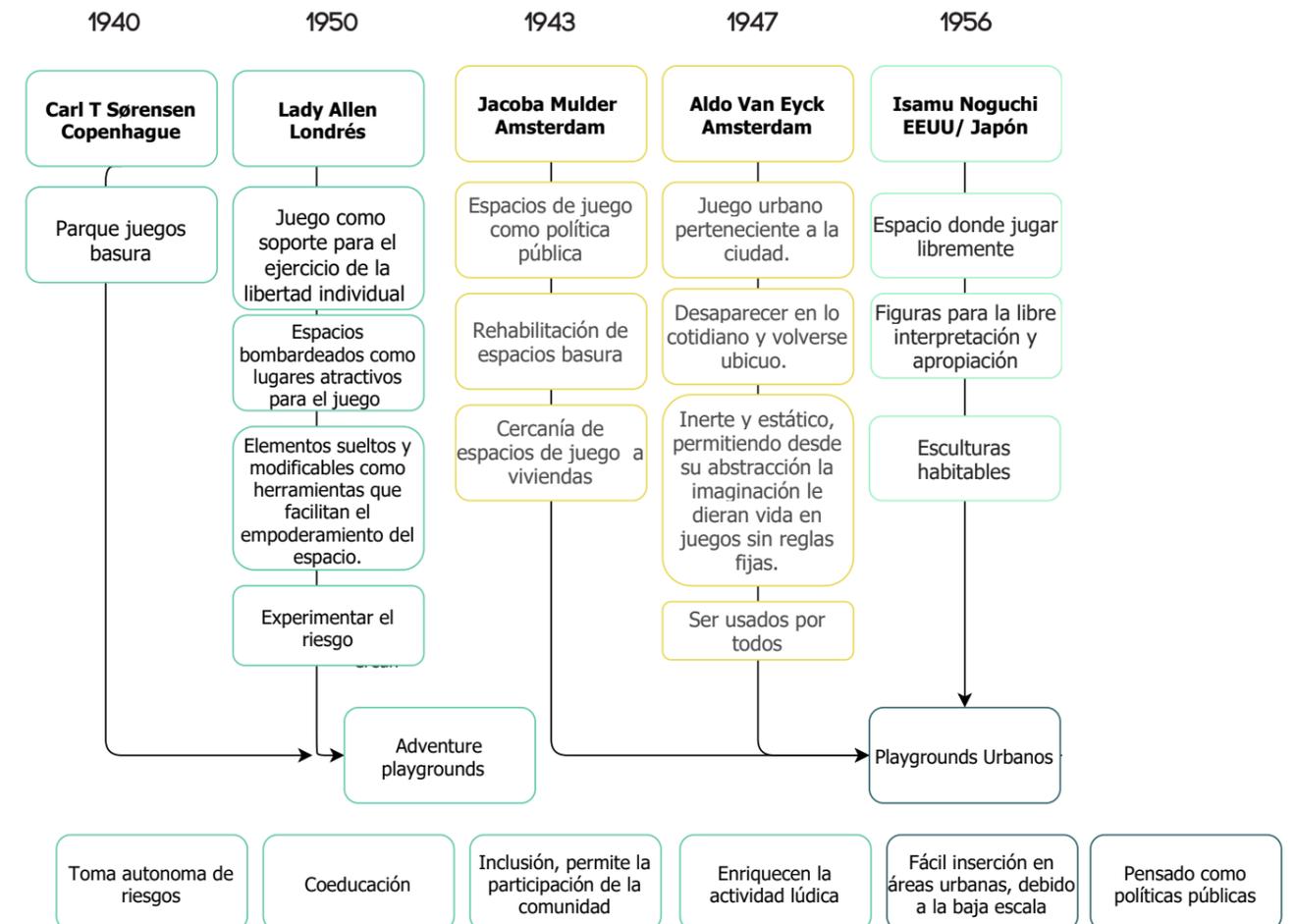
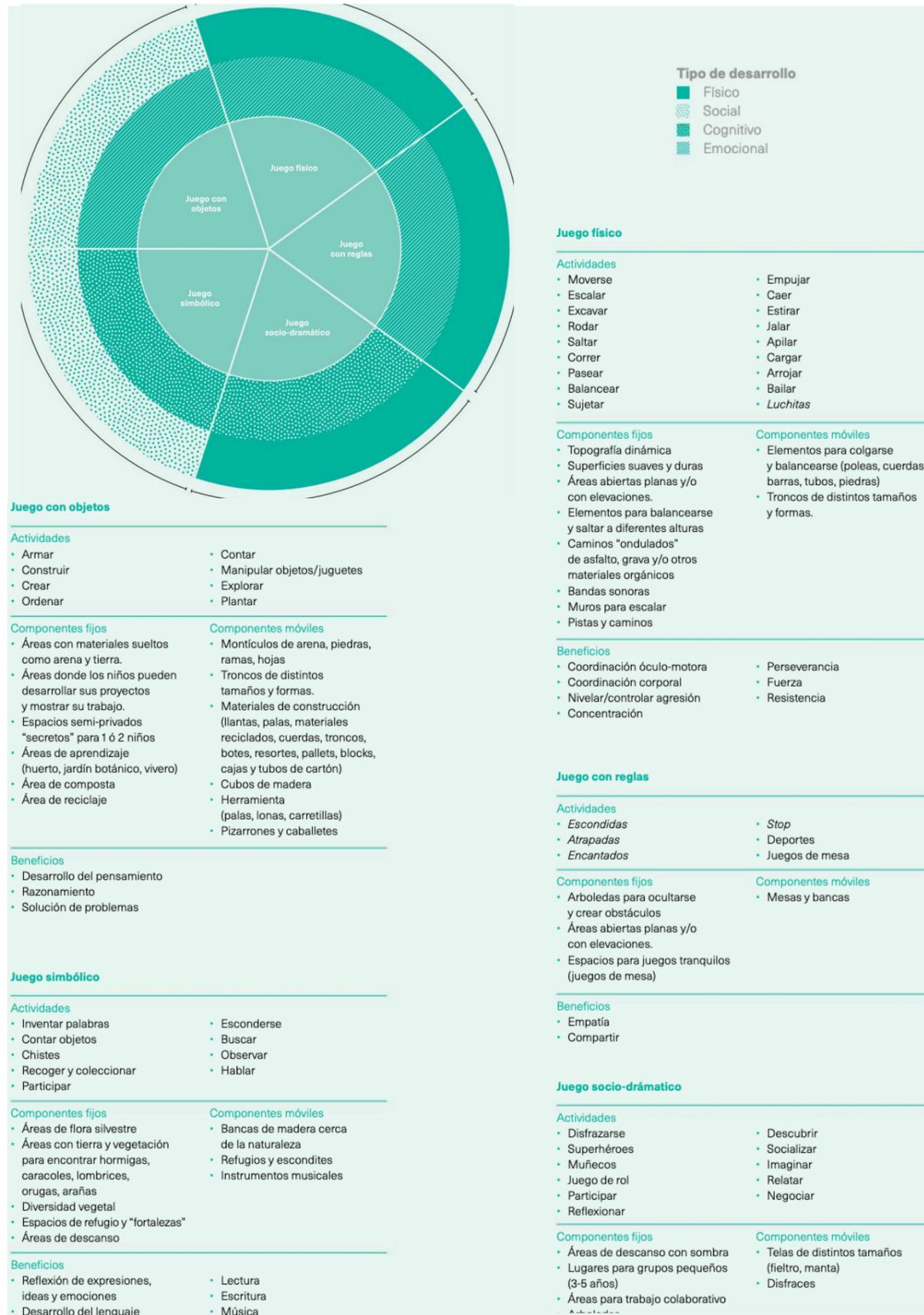


FIG. 68/ Fuente Playground de Amsterdam por Mulder y Van Eyck [www.scielo.cl](http://www.scielo.cl)



FIG. 69 Fuente Playground diseñado por Ishigami [therepublicofless.wordpress.com](http://therepublicofless.wordpress.com)



#### 4.1.4. HACIA LOS JUEGOS COLABORATIVOS

Para enfocar las tipologías estudiadas y dar una respuesta desde los juegos a este caso fronterizo, se buscaron juegos colaborativos, vale decir no competitivos. Profundizando en las actividades para luego llegar a tipologías más arquitectónicas.

Para este objetivo se determinaron las tipologías colaborativas, según estudios previos basados en la Revista digital Argentina de educación Física y Deportes. Entonces, las cualidades para un juego colaborativo son; que sea divertido para todo(a)s, que exista un sentimiento de victoria para todo(a)s, que se logre aprender a compartir y confiar en los demás, que exista un sentido de unidad y de compartir el éxito, que todo(a) s inicien y den fin al juego, que se desarrolle la autoconfianza y por último, que haya una necesidad de la participación de otro.

En cuanto a la espacialidad o tipos de juegos que promuevan lo colaborativo, se llegó a que existen pocas opciones. Se concluye que el de mayor colaboración es el balancín, ya que el resto de las tipologías aunque se puedan volcar hacia este tipo de relaciones en el juego, pueden prescindir de la presencia de otro jugador para que el juego funcione. Sin embargo, el balancín necesariamente precisa de otro para que el juego funcione.

Por lo tanto se deducen dos cosas; primero que se necesitan juegos complementarios a las tipologías espaciales o arquitectónicas y segundo que se necesita otra clasificación para definir estos espacios de juego y poder utilizarlos como estrategias proyectuales.

*"Solo la gente sería juega, porque el juego no es una actividad irreflexiva, el juego es una operación a realizarse conscientemente, se juega como un rito, no tiene nada que ver con la competencia. En el juego no hay resultado final, es un proceso."*  
 Conferencia de Josef Quetglas, Junio, 2017

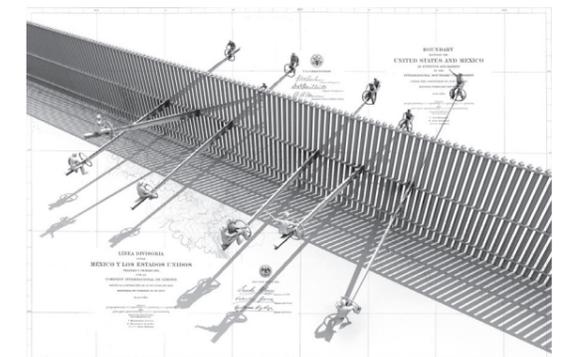


FIG. 71/ Fuente Balancín como única tipología que tiene todos los criterios de un juego colaborativo <https://archinect.com/>



FIG. 73



**1. REFLEJOS Y PERSPECTIVA**

Valores: Autoconocimiento  
Juegos con diversos elementos que puedan reflejar y con diferentes puestos de mira.

Nivel de riesgo: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/4 of the scale]

Potencial de interacción: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/2 of the scale]

FIG. 74



**2. MOVIMIENTO CORPORAL**

Valores: Confianza y autoestima  
Experimentar con el movimiento del propio cuerpo

Nivel de riesgo: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/4 of the scale]

Potencial de interacción: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/2 of the scale]

FIG. 75



**3. MOVIMIENTO CONTROLADO**

Valores: Dialogar y compartir  
Todos los juegos en los que se pueda columpiar, balancear y girar con un elemento adicional.

Nivel de riesgo: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/4 of the scale]

Potencial de interacción: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/2 of the scale]

FIG. 76



**4. HABITAR ESCULTURAS**

Valores: Aprendizaje cultura e interactuar  
Espacios diseñados desde el arte

Nivel de riesgo: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/4 of the scale]

Potencial de interacción: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/2 of the scale]

FIG. 77



**5. COMPRENDER UN SISTEMA**

Valores: Sentirse parte de un sistema  
Permiten comprender que somos parte de algo más grande.

Nivel de riesgo: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/4 of the scale]

Potencial de interacción: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/2 of the scale]

FIG. 78



**6. RECORRIDOS DESAFIANTES**

Valores: Involucrarse en el entorno  
Caminos con dificultades, generalmente a través del trabajo de la topografía

Nivel de riesgo: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/4 of the scale]

Potencial de interacción: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/2 of the scale]

FIG. 79



**7. FORMAS INACABADAS Y SIMPLES**

Valores: Imaginar y flexibilizar  
Espacios que den la posibilidad de manejar algunas piezas de los juegos

Nivel de riesgo: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/4 of the scale]

Potencial de interacción: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/2 of the scale]

FIG. 80



**8. RESIGNIFICAR EL ESPACIO**

Valores: Repensar y crear  
Espacios con capacidad de ser reinterpretado

Nivel de riesgo: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/4 of the scale]

Potencial de interacción: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/2 of the scale]

FIG. 81



**9. INMERSO EN LA NATURALEZA**

Valores: Cuidar y explorar  
Cualquier espacio natural, ya sea un bosque, río, montaña, playa.

Nivel de riesgo: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/4 of the scale]

Potencial de interacción: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/2 of the scale]

FIG. 82



**10. CONSTRUIR**

Valores: Empoderar y colaborar  
Espacio que permita elaborar juegos desde cero.

Nivel de riesgo: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/4 of the scale]

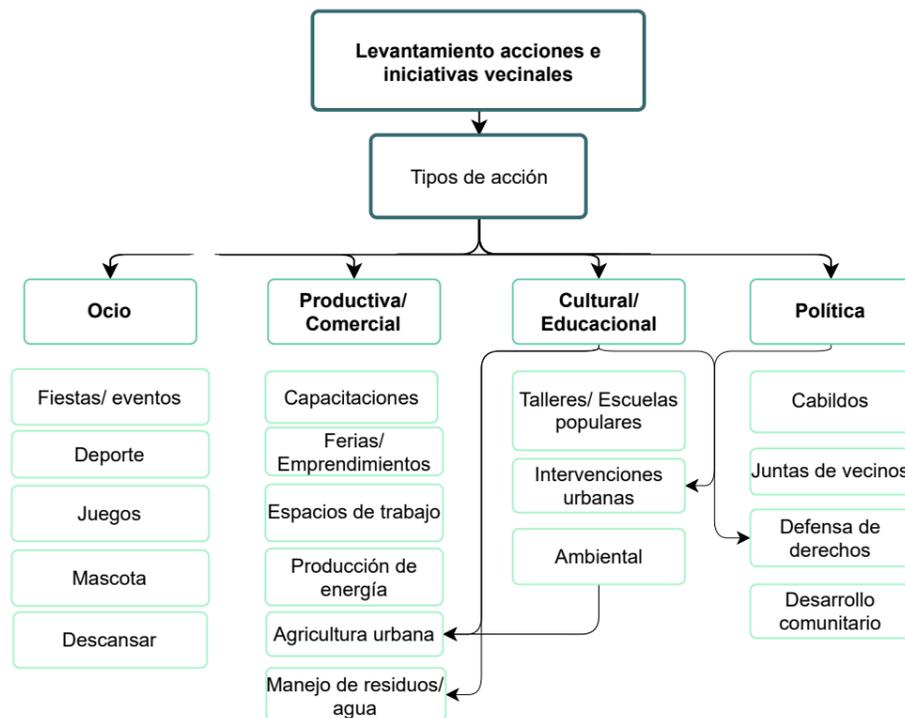
Potencial de interacción: [Bar chart with a vertical line at approximately 1/2 of the scale]

## 4.2. EQUIPAMIENTO VECINAL

Esta comuna según el Atlas de Iniciativas Vecinales no posee ninguna acción vecinal inscrita en la página oficial de las 114 que existen en la ciudad de Santiago; los mandriles.org. Por lo que se decide indagar en estas opciones pensando que los juegos por sí solos no son suficientes para un barrio tan segregado, así complementar el programa con un equipamiento vecinal que fuera de interés para toda la comunidad y pudiese ser mantenido por los mismo habitantes del lugar. Manteniendo este

espacio con actividad constante y otorgándoles ocupaciones a los vecinos del sector.

Se indagaron variadas opciones, buscando acciones colectivas entre vecinos especialmente pensado en barrios residenciales que dieran vida a las calles y que entregarán sentido de pertenencia. Se inició separando según los tipos de actividades que ocurrían. Lo cual se resume en el siguiente esquema:



## 4.2.1. BOSQUE COMESTIBLE Y REGENERATIVO

Dentro de la exploración que hubo por las iniciativas vecinales se destaca la agricultura urbana como una acción que empodera a los habitantes de su entorno inmediato. Según Nevin Cohen, director de investigación del Urban Food Policy del instituto la Universidad de la ciudad de Nueva York (CUNY) "Los beneficios sociales de la agricultura urbana incluyen la mejora de la salud y el bienestar, las oportunidades económicas y la cohesión social, y la educación." Además, comenta que estas iniciativas que involucran a las personas fortalecen y mejoran el bienestar social, ecológico y económico de sus comunidades y, por extensión, de la ciudad en su conjunto.

Los bosques comestibles son sistemas productivos que imitan las dinámicas de los ecosistemas naturales y gracias a ello producen alimentos, tintes y otros materiales requiriendo cada vez menos mantención y riego. Vale decir, que en estos cultivos la participación del humano es esencial ya que a través de la poda se mantiene y acelera el sistema que se realiza con una gran diversidad de árboles productivos y otros que complementan el rumbo del método entregando nutrientes necesarios. En él hay plantas multi-propósitos que ayudan con el control de plagas, proveen fertilidad y una variedad de alimentos. Este sistema tiene una larga vida y un mantenimiento mínimo.

En este sentido aparece una técnica desde la agricultura regenerativa; los bosques comestibles, que no solo producen comida sino que cumplen una diversidad de roles ecosistémicos, tales como; la mejora del suelo, el aumento constante de la producción de alimentos y la baja progresiva del requerimiento de agua. Incluso se ha podido observar experiencias de implementación a gran escala (+500 ha) que ha logrado influenciar positivamente el régimen de precipitaciones.

Finalmente recalcar que este sistema ecológico tiene una alta capacidad regenerativa sobre el suelo, ya que se plantea desde la integración a la sucesión natural de especies. Tal como muestra la figura 84.

### CAPAS DEL BOSQUE COMESTIBLE:

1. Árboles grandes (mayor a 10 metros)
2. Árboles pequeños (Entre 4 a 10 metros)
3. Arbustos (Hasta 4 metros)
4. herbáceas (Hasta 2 metros)
5. Muscineal (Hasta 60 centímetros)
6. Raíces
7. Trepadoras

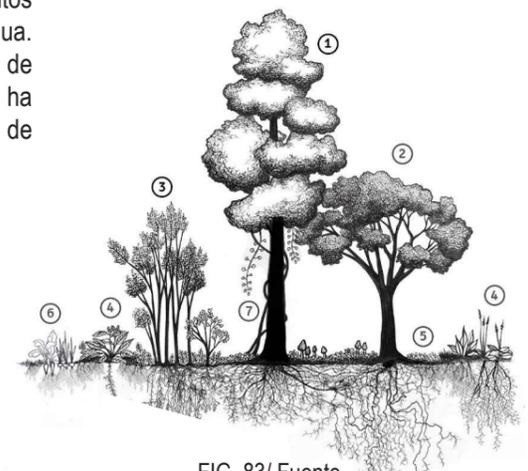


FIG. 83/ Fuente Capas de un bosque comestible Ilustración de Raul Zagal

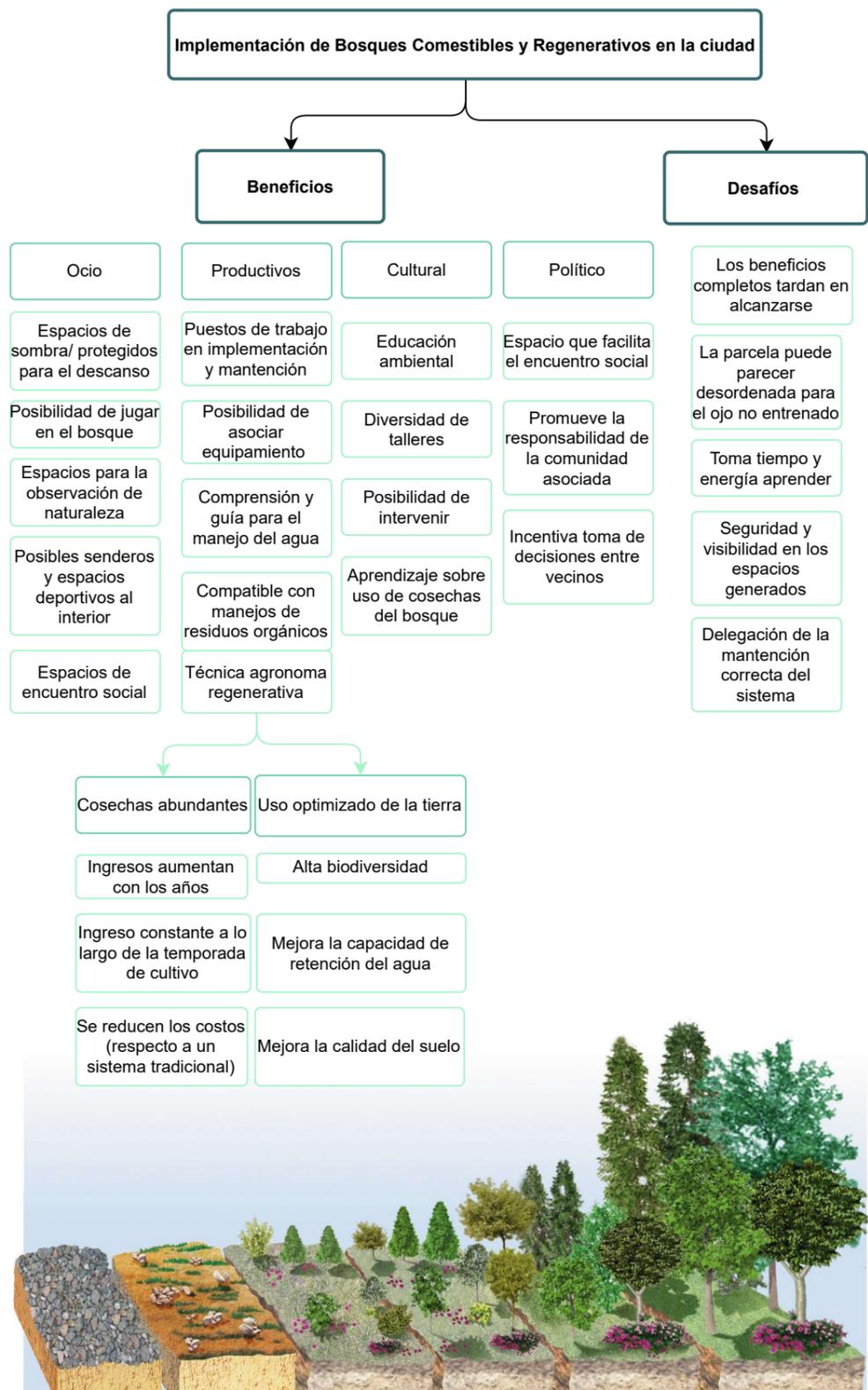


FIG. 84/ Fuente  
Proceso regenerativo de un bosque bosque comestible para  
terrenos degradados, basado en la sucesión ecológica (Ver anexos)  
Huelemu.org

#### 4.2.2. FUNCIONAMIENTO DE UN BOSQUE EN LA CIUDAD

Los sistemas de cultivos agroforestales pueden ser manejados de diferentes maneras según la función que se quiera obtener. Se propone un manejo sintrópico del bosque, ya que se tiene un terreno angosto y en pendiente en donde se adecuan mejor líneas de cultivos que acompañan la topografía existente, llamadas líneas sintrópicas por la agricultura regenerativa. (Ver anexos)

El manejo sintrópico del bosque es a través de la poda de las especies vegetales distribuidas en líneas de cultivo con alta densidad y diversidad de especies.

Esta técnica productiva se ha experimentado mayoritariamente en predios rurales, es por esto que se hace necesario considerar factores propios de la ciudad. Como no ha existido ninguna experimentación urbana documentada se especula sobre los nuevos requerimientos que tendrán estas plantaciones. En primer lugar, se precisa de una capacitación adecuada de los futuros responsables además cabe cuestionarse nuevos elementos; como un cercado para las mascotas, distanciamiento con veredas, un diseño para que no se formen espacios residuales y así evitar rincones sin visibilidad.

Debido a lo anterior y para un buen funcionamiento de un bosque productivo en la ciudad se revisaron algunos criterios de calidad de espacios públicos, tales como recomendaciones de la consultora Gehl Architects que plantea en sus guías fijarse en la triple dimensión del espacio público; primero

en la accesibilidad y conexión. Luego en el confort e imagen del espacio. Finalmente, estar pendiente en los diferentes usos y en la gestión de este. Asimismo, postuló 12 puntos basados en tres temas principales: Protección, confort y disfrute:

1. Protección contra el tráfico y accidentes.
2. Protección contra factores externos
3. Protección contra experiencias sensoriales desagradables.
4. Opciones de movilidad.
5. Espacios para estar parado o estático
6. Espacios para sentarse
7. Espacios para observación
8. Espacios para hablar y/o escuchar
9. Espacios para juego, ejercicio y otras actividades
10. Escala
11. Oportunidades para disfrutar los aspectos positivos del clima
12. Experiencia de cualidades estéticas y sensaciones positivas

Por otro lado, se revisaron algunas reglas para el diseño de buenos espacios públicos que plantea project for public spaces, de las cuales se destacan las siguientes: La comunidad es la experta, buscar socios, partir por lo más ligero, más rápido y más barato, crear espacios para que las personas interactúen y por último tener en cuenta que el proyecto nunca está terminado.

Estas dos guías se usaron para desarrollar el proyecto que se esboza en el siguiente capítulo.

### 4.3. INTEGRANDO LOS PLAYGROUND AL BOSQUE

En el origen de la problemática se plantearon los déficit de naturaleza y de juego que tiene la infancia hoy en día. Siguiendo con eso mismo, la implementación de bosques se expone como una alternativa óptima para abarcar esas dos carencias.

Además, para el caso de estudio en particular que es un lugar donde existe violencia e inseguridad en el espacio público es una solución atingente, esto respaldado por el mismo investigador que estudió el déficit de naturaleza; Richard Louv, quien menciona seis formas, basadas en investigaciones de casos, en donde la presencia de naturaleza en entornos urbanos contribuye a reducir la violencia, estos son: La mejora de la salud mental, reduce la violencia doméstica, en los patios de juego disminuye la intimidación de los abusadores, además se ha observado que la presencia de otras especies ayudan a desarrollar la empatía, incluso una mayor

biodiversidad puede incrementar los lazos sociales y familiares. Por último, se menciona que participar de la naturaleza cotidianamente puede contrarrestar el peligroso impacto psicológico del miedo por el cambio climático.

Es importante mencionar que los dos programas estudiados se entrelazan en la propuesta, ya que para estos tipos de barrios en particular se necesitaran dos estrategias espaciales: generar un primer encuentro y ser un espacio atractivo para todas las personas que incite la interacción. Se propone entonces a los bosques desde varias perspectivas; desde lo productivo hasta lo lúdico. Puesto que el bosque es entendido como un espacio de juego en sí mismo, pudiendo abarcar todas las estrategias que se elaboraron bajo el supuesto de que a mayor riesgo mayor posibilidad de interacción.

**Generar primer encuentro**  
Metodologías playground para el empoderamiento del espacio

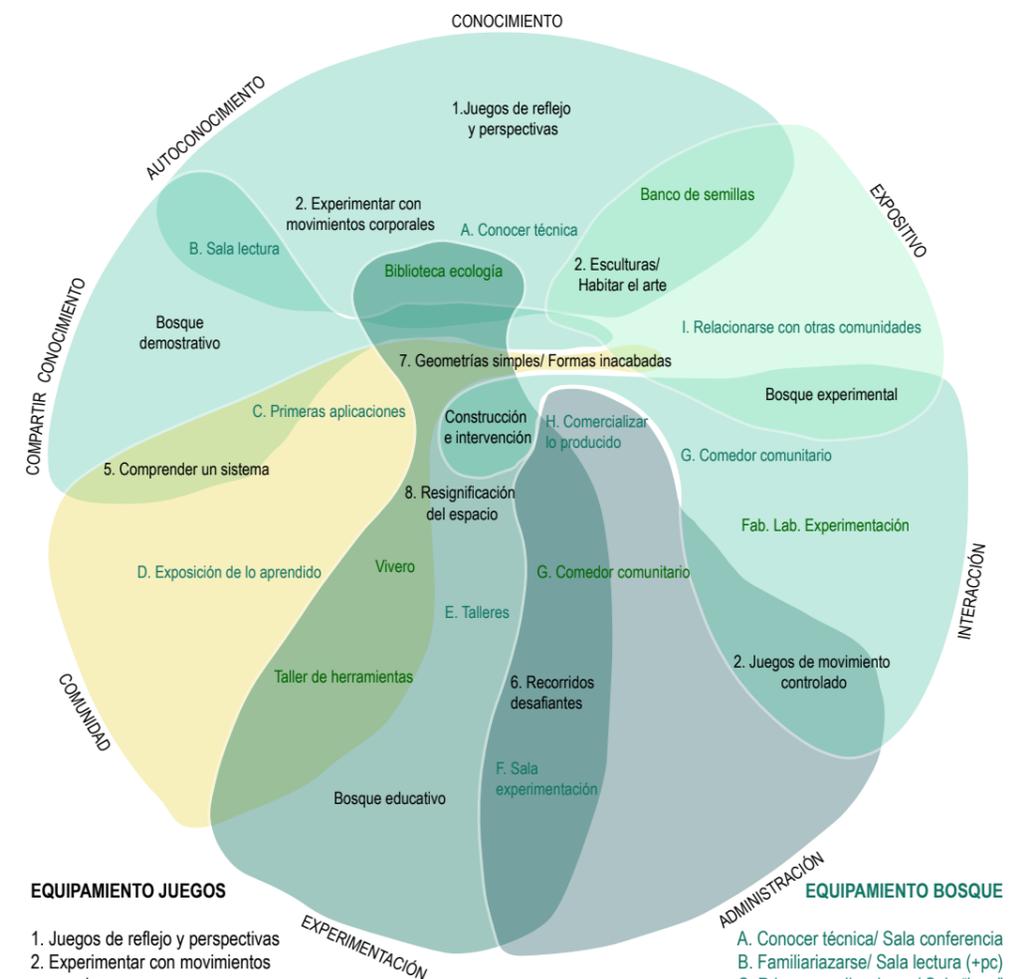
+

**Generar interacciones**  
Equipamiento vecinal para acciones colectivas



FIG. 85/ Fuente  
Se plantean las estrategias del proyecto como una propuesta de acceso en una puerta de la frontera  
Elaboración propia

### EXPLORACIÓN PROGRAMÁTICA: JUGAR EN LA NATURALEZA



**EQUIPAMIENTO JUEGOS**

1. Juegos de reflejo y perspectivas
2. Experimentar con movimientos corporales
3. Juegos deV movimiento controlado
4. Esculturas/ Habitar el arte
5. Comprender un sistema
6. Recorridos desafiantes
7. Geometrías simples/ Formas inacabadas
8. Resignificación del espacio
9. Inmersos en la naturaleza
10. Construcción e intervención

**EQUIPAMIENTO BOSQUE**

- A. Conocer técnica/ Sala conferencia
- B. Familiarizarse/ Sala lectura (+pc)
- C. Primeras aplicaciones/ Sala "lego"
- D. Exposición de lo aprendido/ Sala expositiva
- E. Talleres / Salas herramientas + Capacitación
- F. Repensar y aplicar técnica/ Sala experimentación
- G. Interactuar con la comunidad/ Comedor comunitario
- H. Comercializar lo producido/ Vivero + Banco de semillas
- I. Relacionarse con otras comunidades/ Feria

86



87



88



89



90

FIG. 86/ Fuente:  
Parque Superkilen BIG Architects,  
Instagram worldurbanplanning



91

FIG. 87/ Fuente:  
Museo de la Mina de Zinc Allmannajuvet,  
Peter Zumthor  
Plataforma Arquitectura



92

FIG. 88/ Fuente:  
Teatro público La Lira, RCR Architects  
Colección del autor



93

FIG. 89/ Fuente:  
Jardín de los senderos que se bifurcan,  
Beals Lyon Arquitectos  
Plataforma Arquitectura

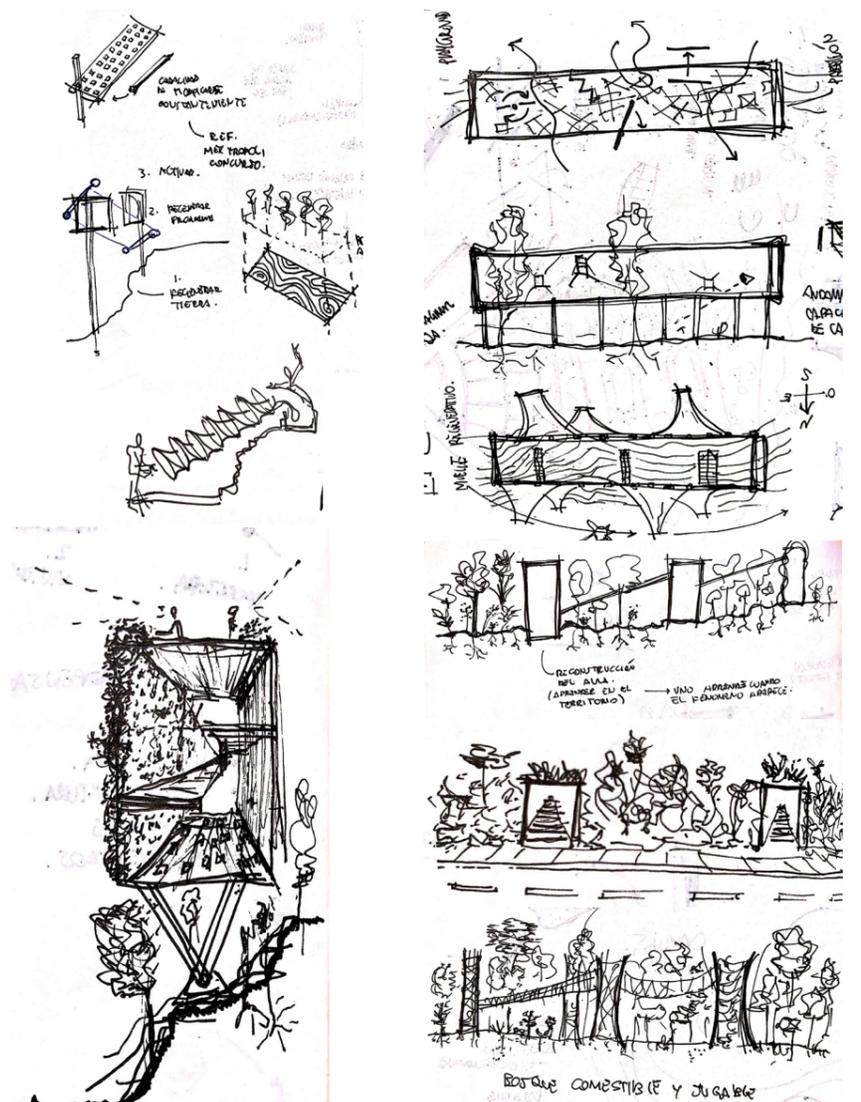
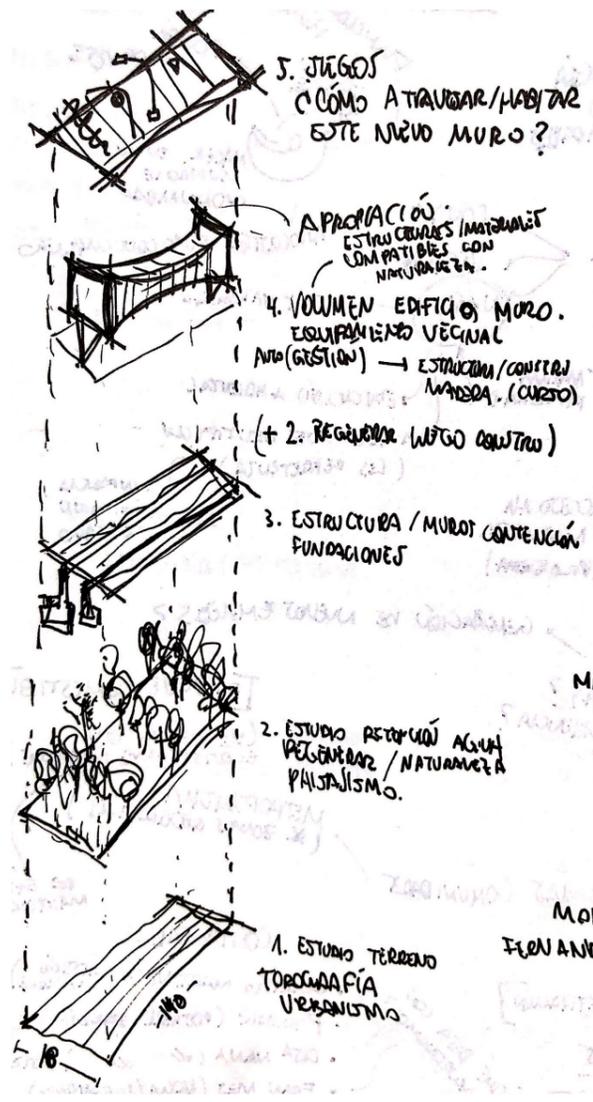
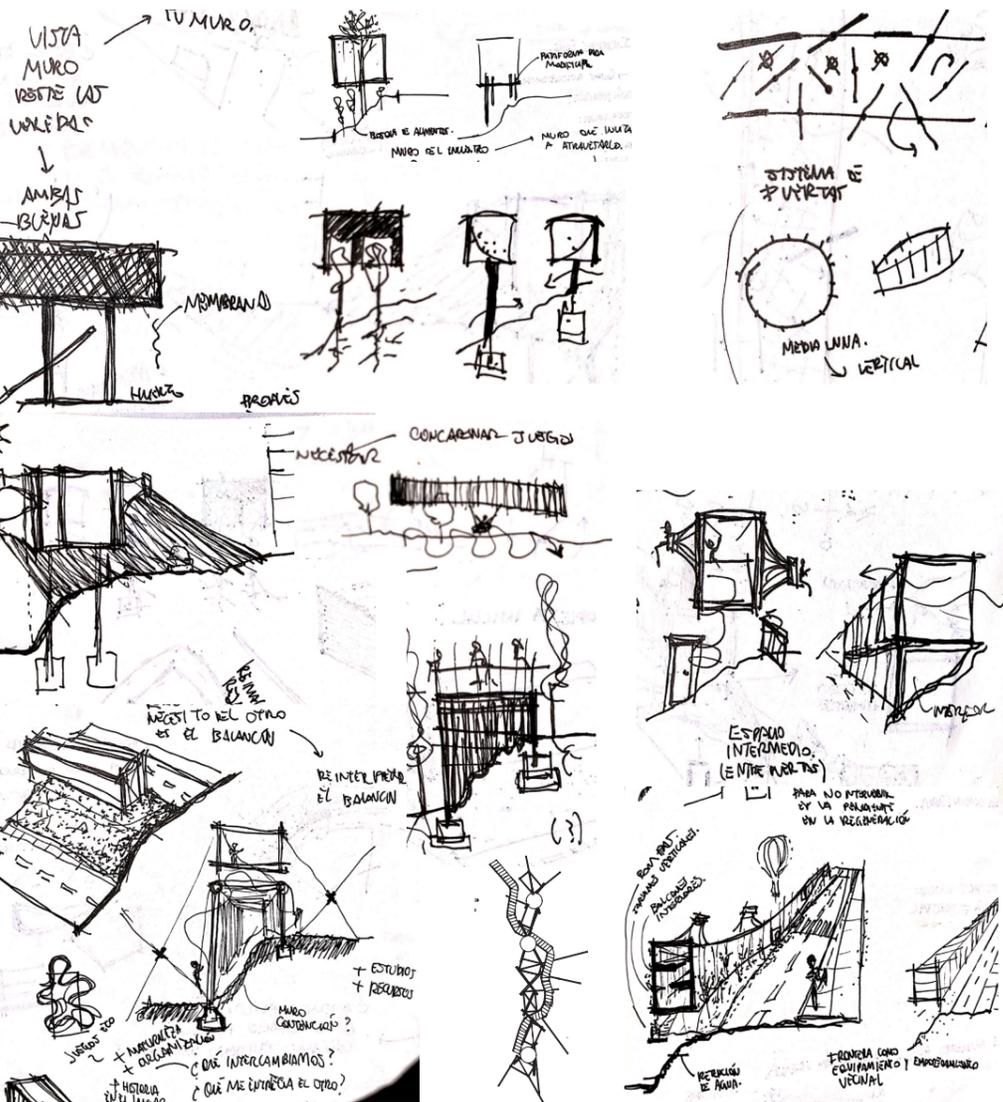
FIG. 90/ Fuente:  
Jardín del agua, Junya Ishigami  
Metalocus.es

FIG. 91/ Fuente:  
Parque Red Ribbon, Turenscape Architects  
Plataforma Arquitectura

FIG. 92/ Fuente:  
Parque de Juegos en Mina Carve,  
Plataforma Arquitectura

FIG. 93/ Fuente:  
Centro experimentación agrícola Moray, Cusco  
<https://hidraulicainca.com/>

PROYECTOS REFERENTES  
JUEGOS EN EL PAISAJE





05

FIG. 94/ Fuente  
Niñas en Adventure Playground  
[www.littlehiccup.net/](http://www.littlehiccup.net/)

---

CAPÍTULO 05

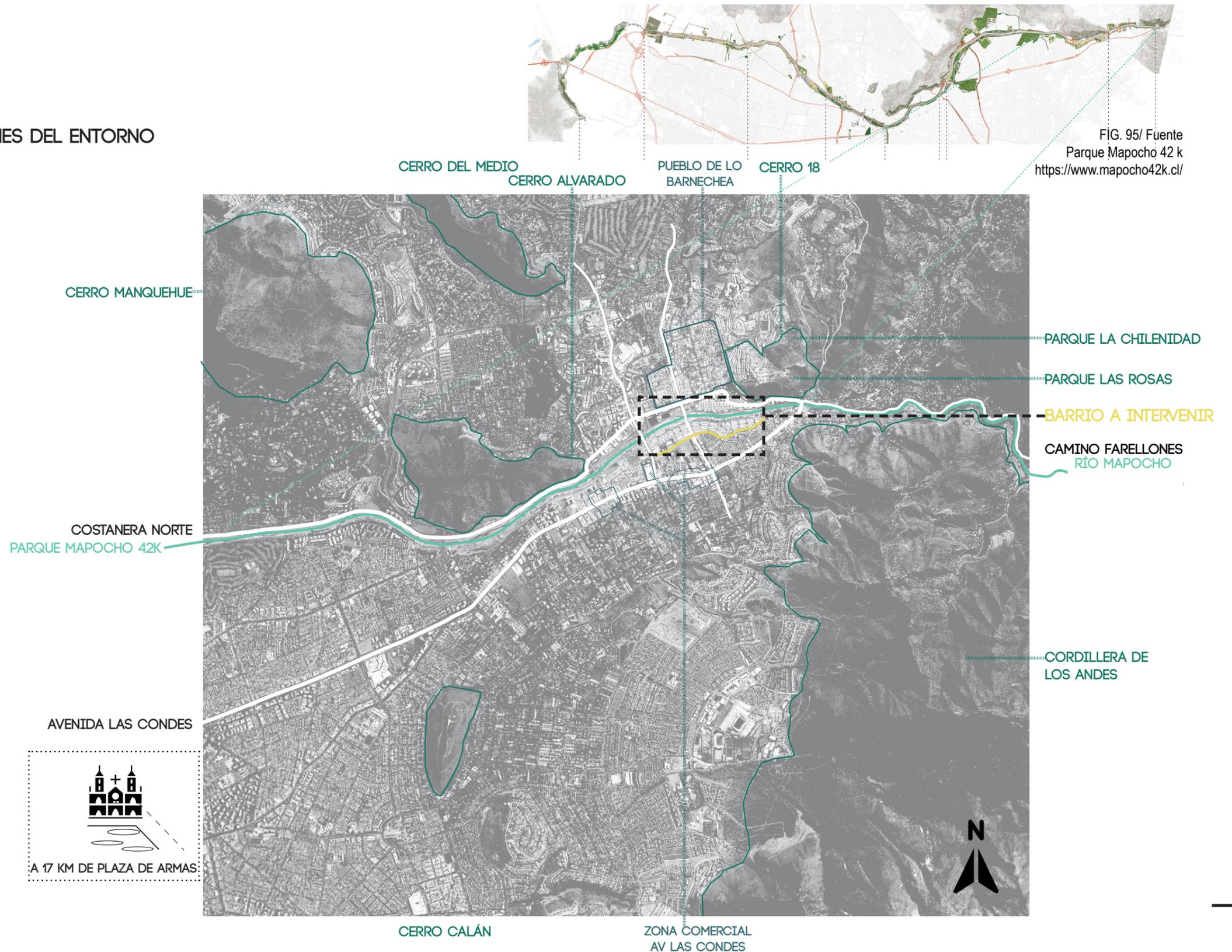
**PROPUESTA**  
¿ATRAVESEMOS EL LÍMITE?

## 5.1. CONSIDERACIONES DEL ENTORNO

Se considera para el desarrollo de una propuesta atingente al lugar, tener en cuenta el impacto que podría alcanzar en una escala mayor, promoviendo así una integración a la red. En primer lugar, entender la relación con los elementos del territorio; su geografía y posicionamiento en el paisaje del valle central ya que este sector tiene una ubicación privilegiada respecto al entorno natural, teniendo cerca el cordón montañoso y el río Mapocho.

Siguiendo con lo anterior, es relevante tener presente la ubicación respecto al centro de la ciudad, ya que por un lado se encuentra alejado del casco histórico, pero por otro lado se ubica cercano a nuevos centros que se han ido formando en la ciudad. Cabe decir que estos recientes focos urbanos no son accesibles para toda la población y en su mayoría se encuentran privatizados, según un estudio del Observatorio de Ciudades UC en la comuna de Lo Barnechea el 27% de su superficie corresponde a áreas verdes, apenas un 0,6% de ellas son públicas. Es por eso que se hace necesario promover la creación de espacios accesibles para todos los habitantes.

Por último, mencionar la necesidad del sector de integrarse al tejido urbano y a toda la red que conlleva. A pesar de que el sector posee buena conectividad a la ciudad, esto sólo ocurre mediante el transporte privado, por lo que se hace urgente integrar el transporte público y las vías de bicicletas. En el caso de las ciclovías se encuentra la oportunidad de integrarse a la ruta mapocho 42k, la cual proyecta pasar justo por el sector.





### 5.3. PROPUESTA BOSQUE COMESTIBLE Y JUGABLE

Se propone un bosque comestible y jugable que se unirá al Plan Maestro graficado en la página anterior. Esta zona del límite es esencial ya que alimentará el resto a través de la extensión de su programa.

Se plantea la arquitectura como un elemento unificador que da cabida a las dos estrategias de intervención seleccionadas: los “playgrounds” y un bosque comestible. La idea principal es que estas dos formas de intervenir se entretujan redibujando este límite. Incorporando edificios complementarios que vayan marcando distintos sectores y posibilitando espacios interiores que generarían mayores opciones de uso del lugar.

Esta propuesta tiene dos formas de tratar el lugar: desde el diseño de una arquitectura flexible y replicable, sumado a una mirada particular del lugar que considera las especificidades del

emplazamiento y su entorno próximo.

El bosque se plantea como un espacio umbral entre dos realidades, lo que significa que no tiene un solo acceso definido, sino más bien funciona como intermediario entre dos sectores. En este lugar, subutilizado y fronterizo se propone transformar en un sistema de puertas que generen un nexo permeable y habitable al mismo tiempo, dando prioridad al libre tránsito.

Se entiende el proyecto como un proceso largo que irá mutando con el tiempo, sin tener una imagen preconcebida, por lo que habrá muchas posibilidades. Será un recorrido con muchas capas, que principalmente se dará por la interacción de los habitantes con este límite.

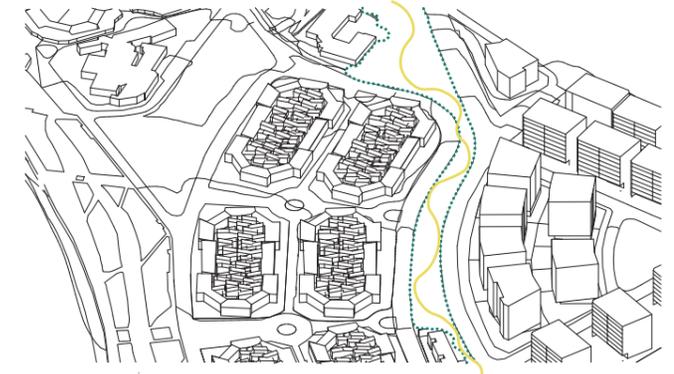
(Los siguientes esquemas forman parte del proceso y no son los finales)



### ESTRATEGIAS DE DISEÑO

#### 1. HABITAR EL ESPACIO INTERMEDIO

Se reconoce el espesor existente del límite y se propone ser habitado por un bosque comestible y jugable integrándose al Plan Maestro.



#### 2. PLANTAR SIGUIENDO LA TOPOGRAFÍA

Se crean terrazas de cultivos para así formar un paisaje de retención de agua y evitando la erosión del suelo. Siguiendo la geografía del lugar mediante líneas de nivel que vayan creando diversos escalones habitables.



#### 3. TRASPASAR EL BOSQUE

Se proponen tres zonas construidas entre el bosque como hitos de traspasos, estos se plantean en los remates de las calles para no ser invasivo con las viviendas existentes y crear una relación visual con el Parque Mapocho 42K.

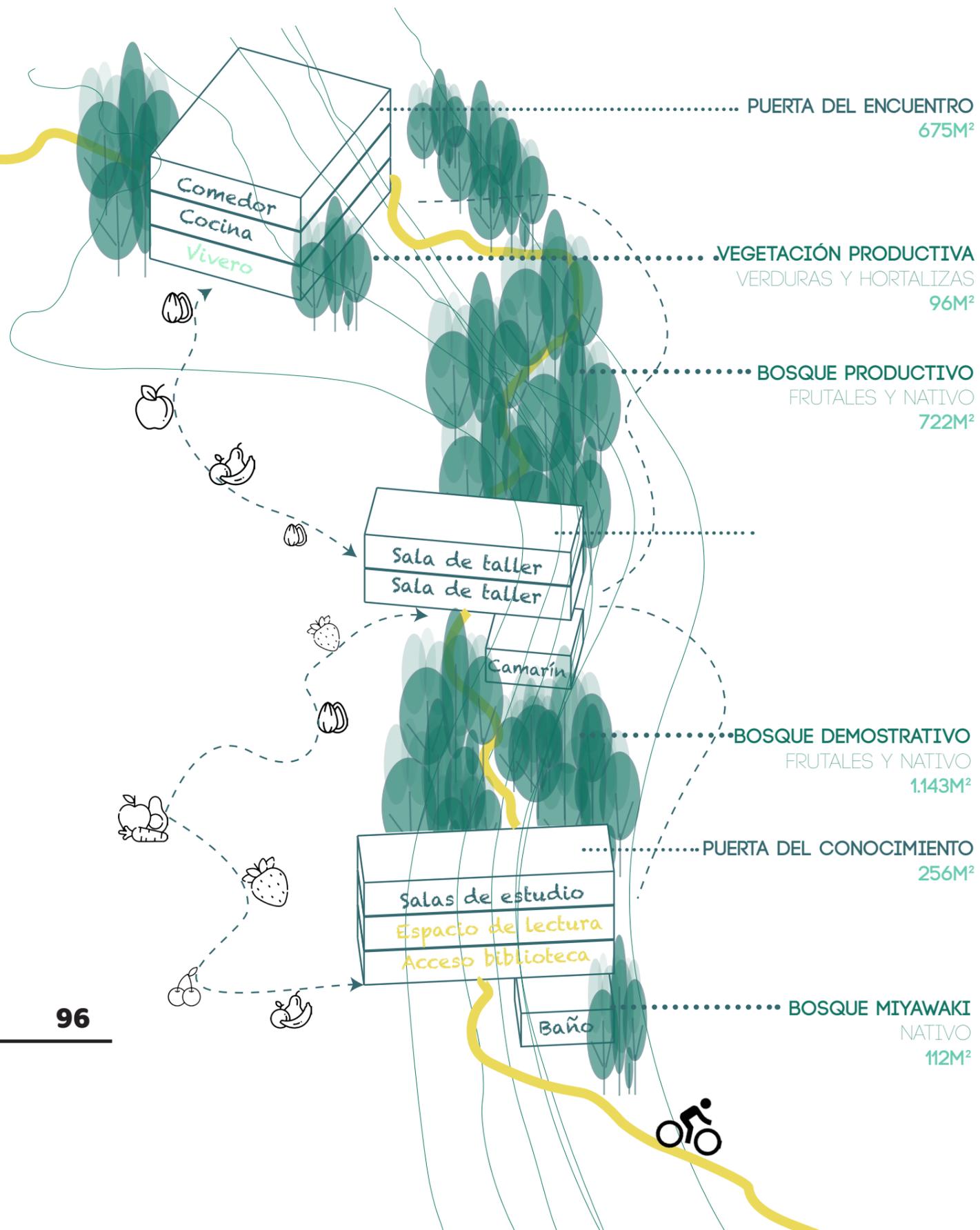


#### 4. RECORRIDOS HACIA EL INTERIOR DEL BOSQUE

Se proponen variadas formas de cruzar el bosque y enfocar las vistas de los edificios hacia el interior del bosque con el fin de crear mayor permanencia en el límite.



## DISTRIBUCIÓN DEL PROGRAMA



## PUERTAS DEL BOSQUE COMO FAROS DEL BARRIO

Se plantea un proyecto que se inserte en el paisaje del barrio, creando accesos como hitos del borde, es por esto que se le llaman puertas. Asimismo desde estas puertas se vuelcan hacia el interior del bosque, formando un límite habitable entrelazado con las dos estrategias de intervención propuestas; espacios de juego en un bosque comestible.

Las 3 construcciones se disponen de manera dispersa para así generar diferentes formas de relacionarse con el bosque. Cada puerta tiene un diferente programa que responde a la ubicación de la misma. Vale decir, los 2 edificios de aprendizaje se colocan en la zona más residencial y silenciosa. Luego la puerta del encuentro se ubica pensando en su extensión hacia los parques aledaños.



*“Los faros no van corriendo por toda una isla buscando botes para salvar, ellos simplemente permanecen allí, iluminando.”*

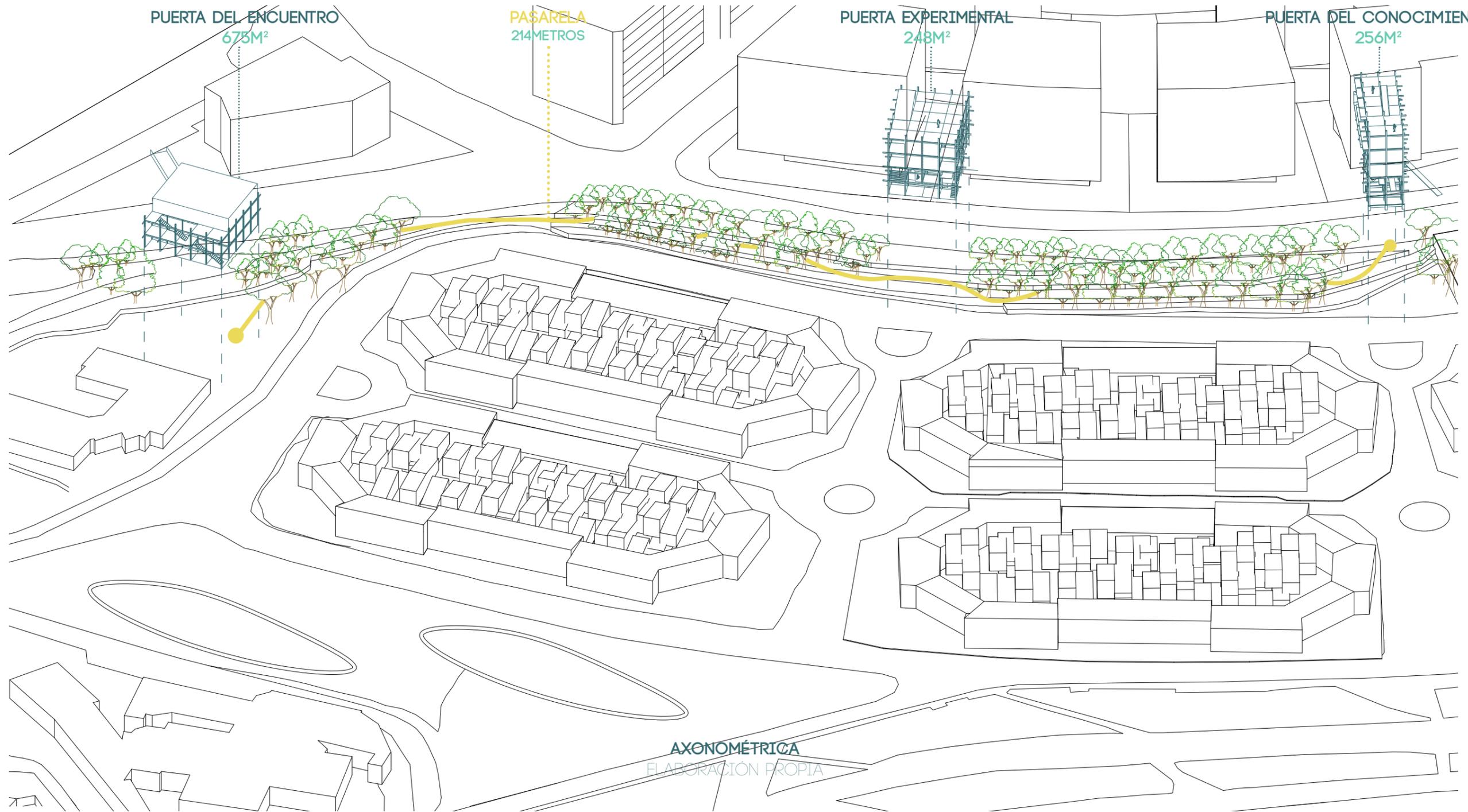
Anne Lamott

PUERTA DEL ENCUENTRO  
675M<sup>2</sup>

PASARELA  
214METROS

PUERTA EXPERIMENTAL  
248M<sup>2</sup>

PUERTA DEL CONOCIMIENTO  
256M<sup>2</sup>



AXONOMÉTRICA  
ELABORACIÓN PROPIA

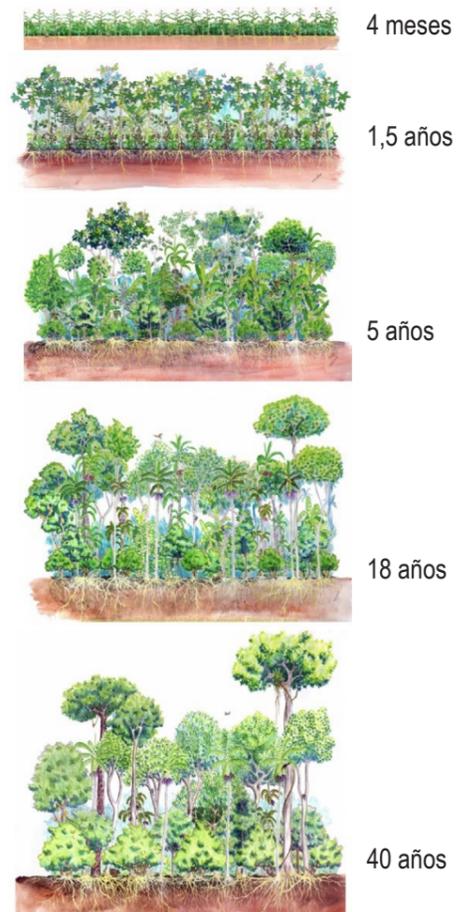
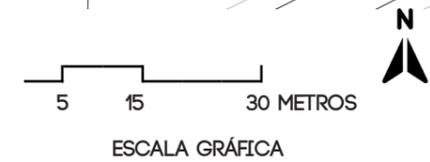


FIG. 94/Fuente  
Evolución Bosque comestible  
Darey Seles-Artwork



PROCESO PLANTA PAISAJE  
ELABORACIÓN PROPIA

APROXIMARSE



FIG.95

EXPERIMENTAR



FIG.96

INTERACTUAR

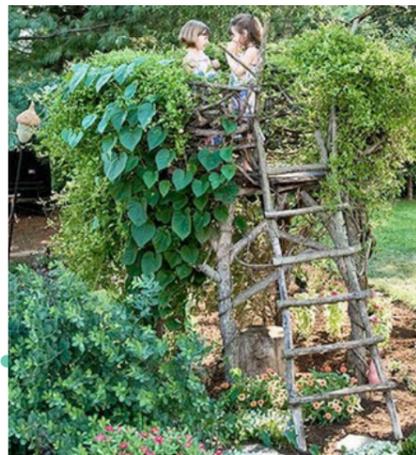


FIG. 97

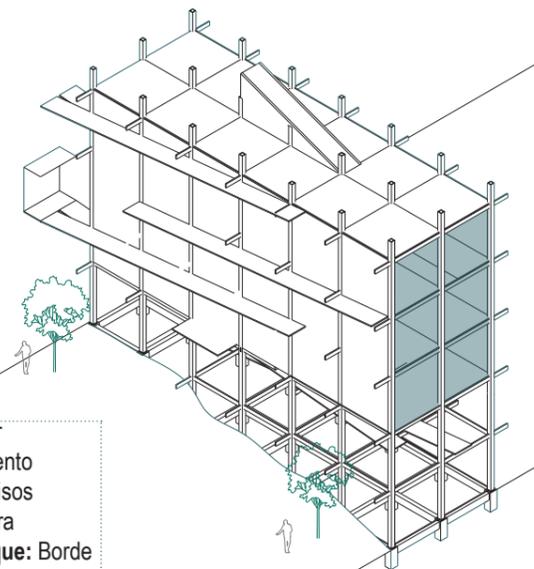
## PUERTA DEL CONOCIMIENTO

256 M<sup>2</sup>



FIG.98 /Fuente  
Observar la calle  
tumblr.com

Esta puerta se plantea como una torre de observación del bosque, con espacios interiores que complementen el conocimiento desde la teoría de estos ecosistemas regenerativos mediante una ecoalfabetización. Como una puerta de acceso a la bosquicultura.



**Función:** Observar y almacenar conocimiento  
**Altura:** 16 metros, 4 pisos  
**Materialidad:** Madera  
**Ubicación respecto al bosque:** Borde

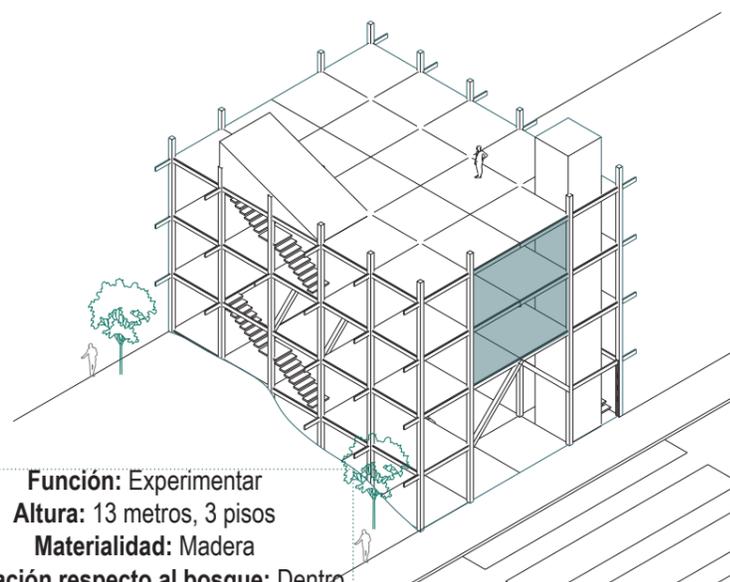
## PUERTA DE LA EXPERIMENTACIÓN

248 M<sup>2</sup>



FIG. 99 /Fuente  
Desafiarse  
videismo.net

Se proponen salas multifuncionales para aprender haciendo inmersos en el bosque, que puedan servir de salas de reunión para capacitaciones o de libre uso para la comunidad.



**Función:** Experimentar  
**Altura:** 13 metros, 3 pisos  
**Materialidad:** Madera  
**Ubicación respecto al bosque:** Dentro

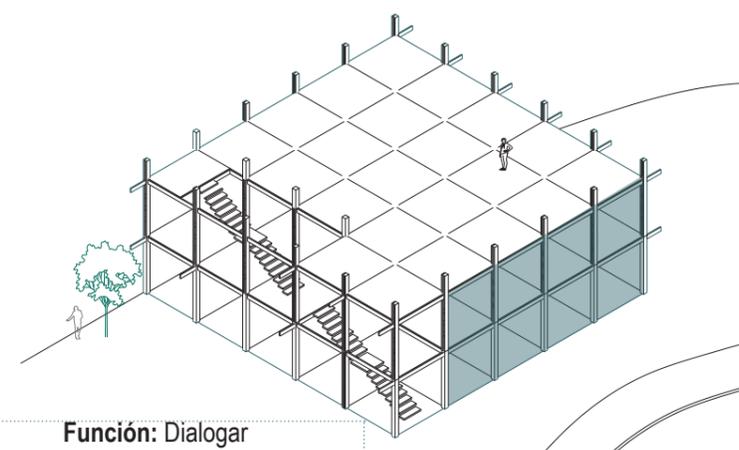
## PUERTA DEL ENCUENTRO

675 M<sup>2</sup>



FIG.100 /Fuente  
Compartir  
Instagram Publicdomainrev

Se propone un lugar de encuentro para compartir lo cosechado y aprendido. Además, se incluye aquí un espacio para cocinar y otro para viverismo de plantas.



**Función:** Dialogar  
**Altura:** 7 metros, 3 pisos  
**Materialidad:** Madera  
**Ubicación respecto al bosque:** Exterior



### 5.3. GESTIÓN Y FINANCIAMIENTO

Anterior a la ejecución del proyecto se requiere un cambio en el uso de suelo del lugar, por lo que se propone un plan seccional proyectado en el nuevo Plan Regulador Comunal 2030 de la comuna de Lo Barnechea.

El proyecto se plantea de dos formas: primero desde una visión desde las políticas públicas con equipamientos flexibles que se pueden adaptar y replicar en otros lugares. En segundo lugar, se enfoca desde una mirada más apegada al terreno respondiendo a la especificidad del paisaje cultural y físico. (Ver mapa de actores en anexos)

Por un lado, se propone que la construcción de las edificaciones por parte del Ministerio de Vivienda y Urbanismo, específicamente por el Servicio de Vivienda y Urbanización, quien es el organismo ejecutor del MINVU. Pudiendo derivar a una licitación para el apoyo de alguna empresa.

Por otro lado, se necesitará el apoyo de organizaciones con conocimiento técnico del método agroforestal propuesto. Por lo que se plantea contratar a empresas que manejan y desarrollan este tipo de proyectos. La más indicada para ello vendría siendo una empresa emergente llamada DeVolver a la Tierra, ya que realizan proyectos de esta índole, involucrando a la comunidad desde el inicio.

Luego para la mantención y administración del lugar se creará una comisión dentro de las juntas de vecinos adyacentes al radio de influencia del

bosque para garantizar su buen uso del espacio. Apoyado por la Dirección Medio Ambiente y la Dirección de Educación de la Municipalidad de Lo Barnechea, que se encargará de los puestos de trabajo que se requieran mediante concesiones.

Se buscará también involucrar a las comunidades educativas del barrio, ya que el proyecto fue creado desde una perspectiva educativa y lúdica principalmente para la infancia. Además se puede vincular los espacios del bosque a las agrupaciones deportivas del sector, tales como Ganémosle a la calle. (Ver anexo: mapa de actores)

#### FINANCIAMIENTO

El proyecto se propone desde una alianza pública-privada, se pretende exigir un porcentaje para el inicio de obras de tratamiento del suelo a las concesionarias de las autopistas que rodean el sector: la Costanera Norte y la futura Costanera Sur. Así compensar el agravamiento de la segregación que generaron. Sumado a eso se propone que las nuevas edificaciones residenciales se hagan cargo del requerimiento de agua mediante tratamiento de aguas residuales generadas.

Finalmente, tener en consideración que la Municipalidad involucrada es la quinta comuna con mayor poder adquisitivo del país, por lo que se solicita un presupuesto para la continuación de las obras, pudiendo apoyarse también por donaciones que estén aprobadas por la comisión de vecinos a cargo.

*“Para construir un barco, no busques gente para recoger madera ni les asignes tareas y trabajos, sino más bien ayúdales a anhelar la infinita inmensidad del mar”*  
Antoine de Saint Exupéry



06

FIG. 101/ Fuente  
banksy fuente:  
Colección del autor

---

CAPÍTULO 06

**CIERRE**

¿QUÉ NOS DEJÓ JUGAR EN EL LÍMITE?

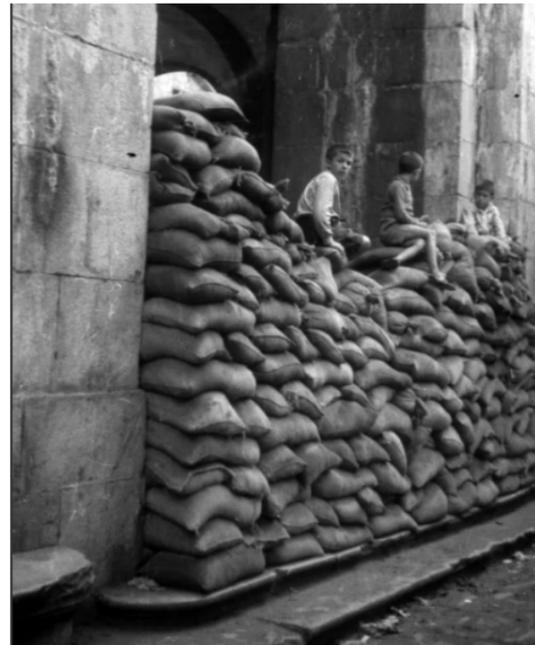


FIG. 102/ Fuente  
Niños jugando en Barricadas. Plaza del Mercado de  
Elgoibar, 1936  
Ministerio de Educación y Cultura y Deportes



FIG. 103 / Fuente  
Niños caminando en la frontera de Palestina  
Plataforma Arquitectura

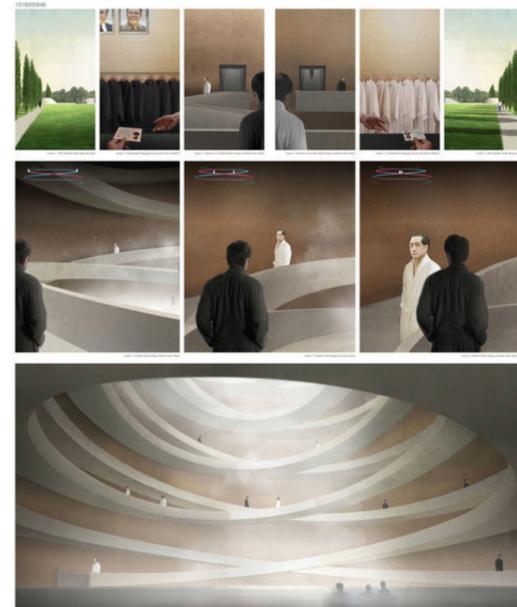


FIG.104 / Fuente  
Propuesta para una frontera en Corea  
landzine.com

## 5.1. REFLEXIÓN FINAL

La pertinencia infantil en la ciudad se plantea como una forma válida y con potencial para cuestionar el cómo estamos diseñando la ciudad. Sobre todo cuando hablamos de lugares segregados e inhóspitos como los barrios con fronteras internas, mientras que la mirada de la infancia puede transformar los límites

Sumado a eso se hace relevante cuestionar cómo estamos analizando la segregación urbana, ya que es de conocimiento popular que existen diferentes zonas de la ciudad, pero ¿qué pasa cuando estas se enfrentan? Cómo podría realizarse una ciudad más integrada pensándola desde un sistema habitacional enfocado en la calidad de vida y los espacios públicos, ya que al no tener espacios urbanos de calidad la ciudad quedó desprotegida creando focos de peligro .

Surge también el poner en duda el cómo se están diseñando los barrios más acomodados de la ciudad y su relación con el sistema urbano, lo que ha graficado el concepto de la aporofobia en el urbanismo mediante residencias de nula relación con su entorno público.

Vale decir, que el aporte de esta investigación es

muy pequeño y no pretende ser la mejor solución. La intención de proponer este tema es generar cuestionamientos de cómo podríamos compartir la ciudad y tener un mínimo de habitabilidad en el espacio público.

Por el lado del equipamiento vecinal, la alternativa de estos bosques comestibles y regenerativos son una oportunidad para transformar y mejorar los barrios posibilitando todos los tipos de acciones comunitarias. Siendo muy compatible además, con la inclusión de la infancia en los procesos de transformación del territorio y recomponer el tejido social.

Finalmente comentar que en condiciones óptimas se debió haber practicado la participación ciudadana, ya que si este proyecto quisiese ser llevado a cabo, la participación sería el primer paso.

Por último, se entienden las dos estrategias de intervención como opciones posibles para revitalizar barrios, instaurando así una política pública desde una perspectiva de infancia y regenerativa.

*“Las ciudades felices, vibrantes y exitosas surgen de las visiones de muchos, no de unos pocos poderosos”.*  
Jane Jacobs.

## 5.2. BIBLIOGRAFÍA

**Bourdieu, P. (1999).** La miseria del mundo. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

**Eslava, Clara (2005)** Territorios de la infancia : diálogos entre arquitectura y pedagogía. Editores: Graó, España

**Giglia, Angela, (2012)** El habitar y la cultura: perspectivas teóricas y de investigación. Barcelona: Editorial Anthropos.

**Giglia, Angela, (2020)** Seminario virtual "Las ciudades ante el Covid 19: nuevas direcciones para la investigación urbana y las políticas públicas, organizado por la Plataforma de conocimiento para la transformación urbana el 29 – 30 de abril 2020, CEIICH, UNAM.

**Haramoto, Edwin. (1985)** Resumen de las políticas de vivienda 1950/85

**INVI.. (2005)** Glosario Habitat residencial. Santiago.

**Jacobs, J. (1961)** Muerte y Vida a las Grandes Ciudades, Gráficas Lizarra, España.

**Krysiac, Natalia, (2017)** Where do the children plays, David Lindner Research Prize

**Louv, Richard.(2005)** Los últimos niños del bosque (Ensayo) (Spanish Edition)Capitán swing libros

**Márquez, F. & Pérez, F. (2008).** Spatial frontiers and neo-communitarian identities in the city: The case of Santiago de Chile. Urban Studies, 45(7), 1461-1483. doi: 10.1177/0042098008090684

**Medina, Piera (2018)** Geografías de la infancia: Derribando muros del gigante egoísta, desarrollado por Fundación escala común.

**Piaget, Jean, " (1964)** Seis estudios de psicología" Editorial Labor SA. Arago. Barcelona Edición original: Editions Gonthier, 1991

**Pinheiro de Almeida, Marcos Teodorico, (2012)** Uni El jugar de los niños en espacios público, -Tesis doctoral Uversidat Barcelona.

**Puga, Elena, (2010)** Habitabilidad de niños y niñas Estudio "Espacio de uso cotidiano de niños y niñas". Pontificia Universidad Católica de Chile, Políticas Públicas. Santiago, marzo, 2006. Manuel Rodríguez Abreu, Las bases perceptivo-motrices en primaria: la percepción espacial, Revista digital.

**Ruiz-Tagle, Javier. (2016).** La persistencia de la segregación y la desigualdad en barrios socialmente diversos: un estudio de caso en La Florida, Santiago. EURE (Santiago), 42(125), 81-108. <https://dx.doi.org/10.4067/S0250-71612016000100004>

**Seirul•lo Vargas, F (1985).** Capacidades Coordinativas- Coordinación capacities. Documento INEF, Barcelona.

**Tonucci, F. (1996 ).** La ciudad de los niños . Buenos Aires , Argentina: Losada SA.

**Varela, L. (2010).** Recinto: Reflexiones sobre arquitectura y ciudad. Bogota: Fundación Universidad de Bogota jorge tadeo Lozano.

### 5.3. ANEXOS

NACIONAL

## La compleja historia de La Ermita en el corazón de Lo Barnechea



UN SITIO DE PERIODISMO UDP

PUNTO DE QUIEBRE - Crónicas

ESPECIALES V240

## Lo Barnechea y sus fronteras de desigualdad

Testimonio de Leonardo Romero, estudiante de quinto año de la Escuela de Periodismo UDP sobre las razones de las movilizaciones en la comuna de Lo Barnechea.

## Jóvenes de La Ermita siembran el miedo en un exclusivo barrio de Lo Barnechea

Propietarios y arrendatarios del sector San José de la Sierra se niegan a habitar sus viviendas hasta que se solucione este problema.



Jóvenes de La Ermita siembran el miedo en un exclusivo barrio de Lo Barnechea

DISPAROS EN EXCLUSIVO BARRIO

Los de abajo de Barnechea

### El muro de la vergüenza



Trozos de ladrillos en el suelo, cadenas de construcción dobladas, rayados tachando un signo nazi y un humano mojón, son las mudas protestas que han paralizado por ahora el intento de encerrar a sus cinco mil habitantes de 906 viviendas tras un muro de tres metros de alto y 300 metros de largo. Una división entre los ricos de la villa La Ermita I y II y los pobres de la villa La Ermita I y II se percata que el muro "surgió a mediados de marzo de 2015 cuando se comenzó a construir una estructura de ladrillos que separa a las casas ricas de las pobres.

Entonces la alcaldesa, Marta Ehlers, señaló a la prensa: "A mí me dijeron que hacer algo (...) Los ladrones usan esa zona como pasadizo para esconderse. Hay que hacer algo". El uso de recursos municipales para hacer un muro de tres metros de altura, la presencia de un alcalde subrogante, y la construcción de un muro de cinco metros -posiblemente que desahorra ese goce visual lo interrumpido en el borde del río. La Junta de Vecinos de La Ermita I y II, en una reunión social: "En el año 82 Carlos y las familias y las llevó al naradero."

## Carabineros da de baja a sargento involucrado en disparo que dio muerte a joven en Lo Barnechea



JUEVES 19, MARZO 2015 17:38 HRS

NACIONAL

## Barricadas y disparos se registran en La Ermita



## La Ermita, entre el bien y el mal

km kmceros Follow Jun 1, 2015 · 6 min read

Twitter LinkedIn Facebook

19, MARZO 2015 22:56 HRS

ida el pasado martes



fotos por Juan Manuel Ojeda Güemes

La muerte del joven de 19 años Jaime Soto Rain por un disparo del ex sargento Juan Rallimán sacó a la luz lo complejo que es vivir en la población La Ermita. La incertidumbre de los residentes, debido a la evidente delincuencia, está en constante tensión con los esfuerzos de la Municipalidad y los vecinos por mantenerla segura, y no ser estigmatizados.



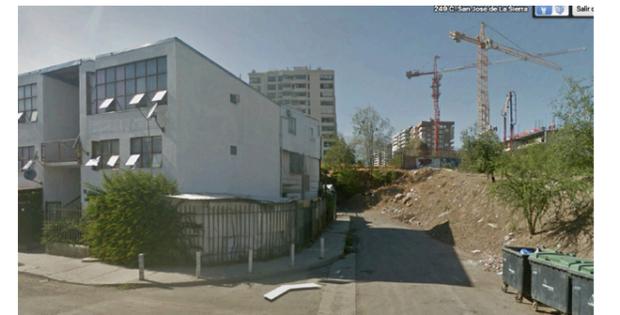
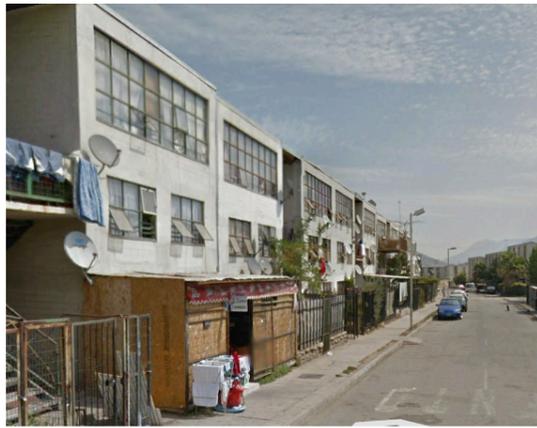
2002-2009  
Se inicia construcción  
Muro ciego  
3 metros de altura



2009-2019  
Cambio de barera  
Reja permeable a la vista  
3 metros de altura



2020-2021  
Se inicia construcción  
Carretera  
15 metros de ancho

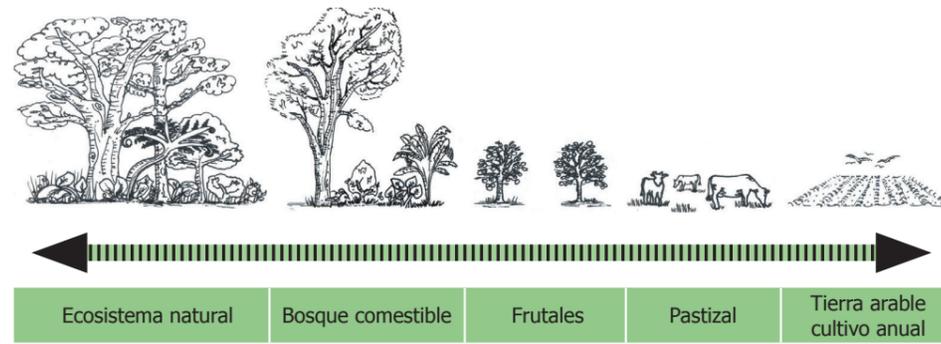




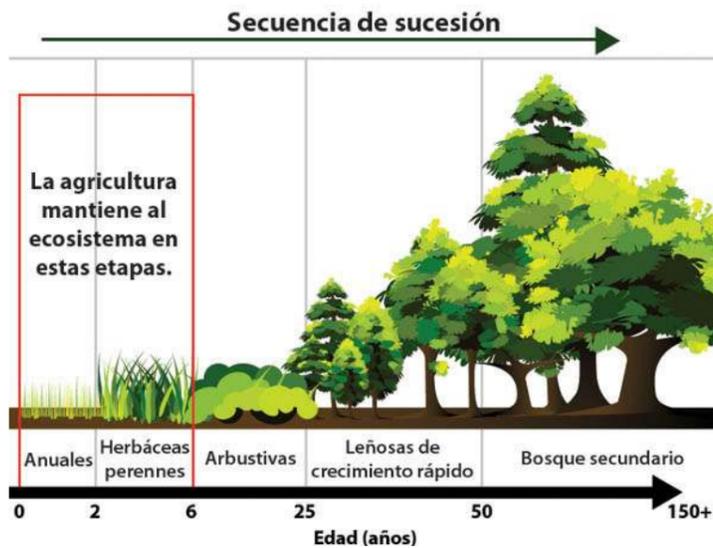
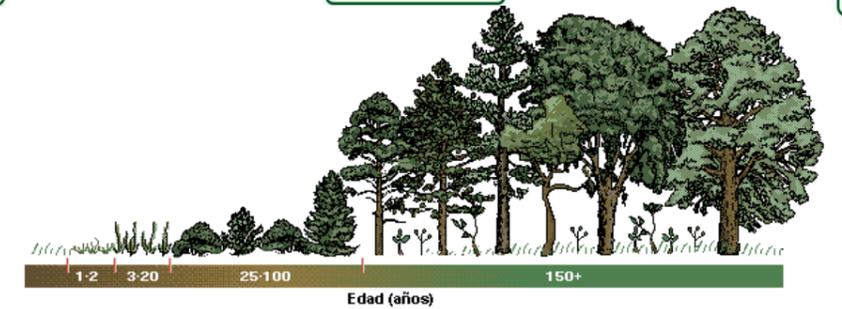
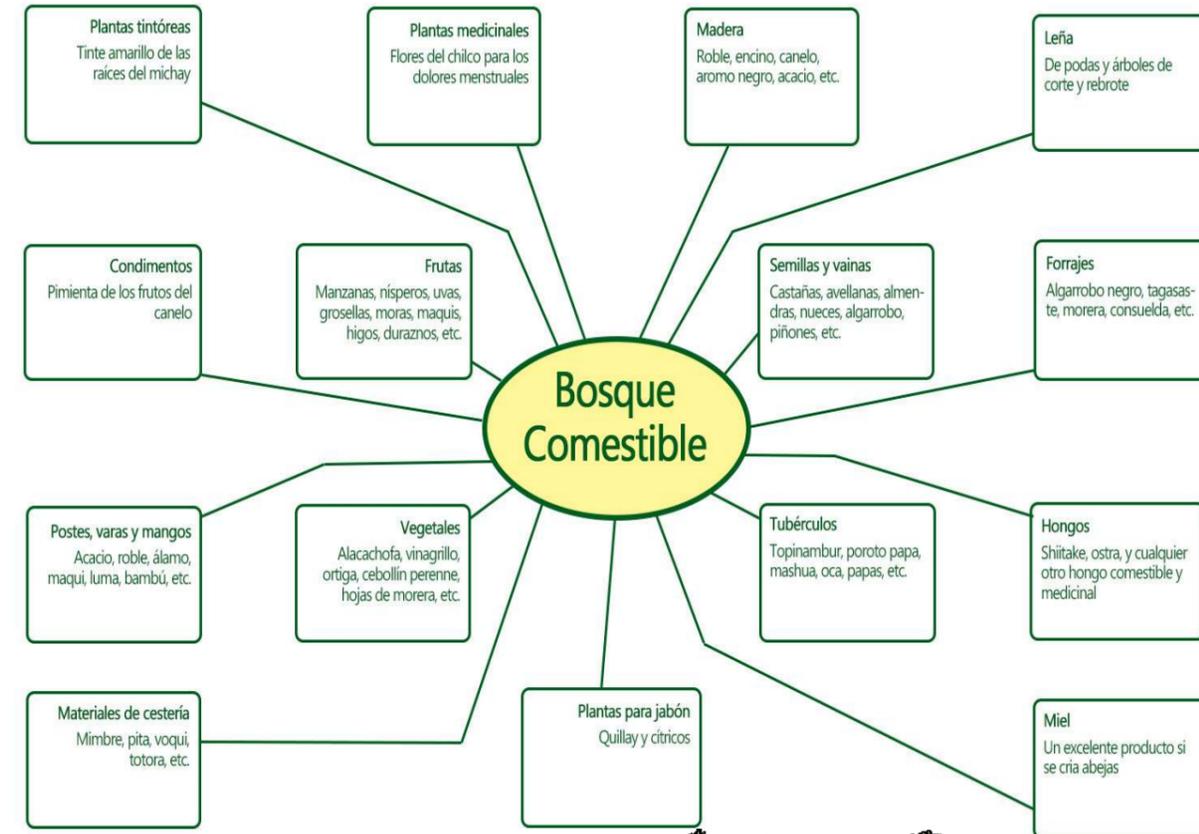
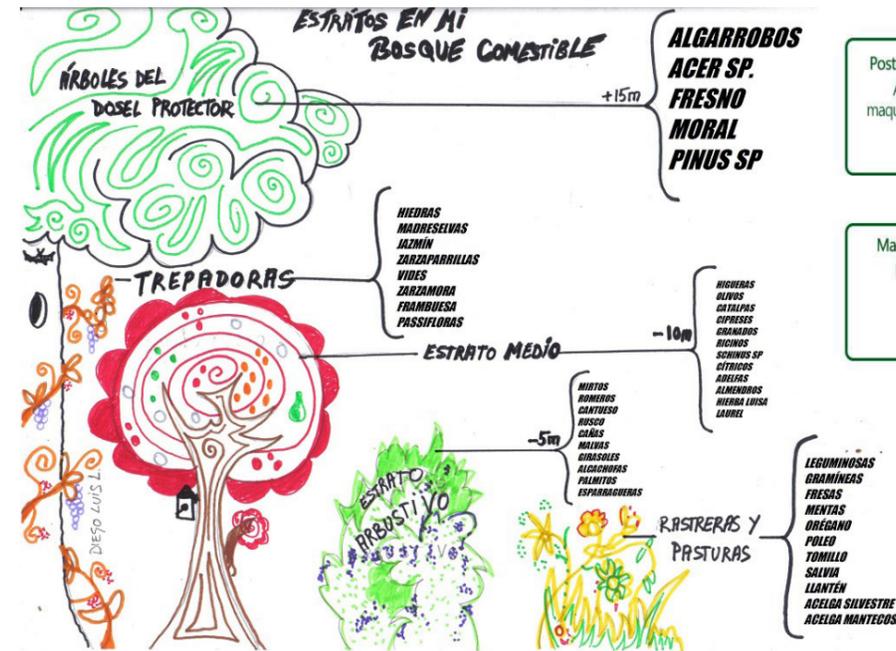
Granja de Ernest antes - 1984



Granja de Ernest ahora - 2015



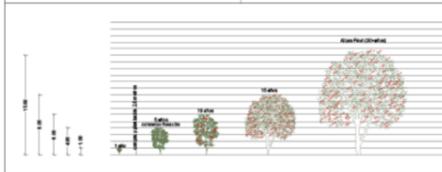
La sucesión ecológica o sucesión natural es el proceso evolutivo natural por el que unas especies ocupan paulatinamente el lugar de otras peor adaptadas al entorno. Este proceso ocurre sin intervenciones humanas y se da en el marco de las dinámicas de competencia entre las especies de un mismo ecosistema.



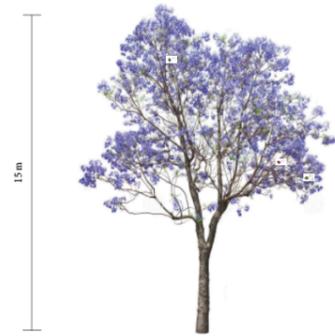
Nombre: Jacarandá

Características

Origen	Exótica
Estado de Conservación	N/C
Requerimiento Hídrico	Medio
Costos de Mantención	Bajo
Requerimientos de Plantación	Bajo
Tipo de Poda Requerida	Ninguna
Velocidad de Crecimiento	Media
Altura Estado Adulto	15 m
Follaje	Caduco



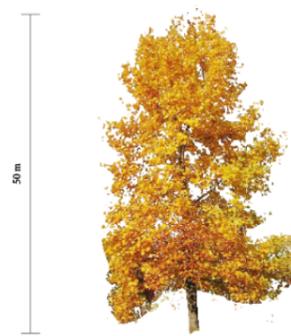
Ubicado a l el centro del parque, en la zona del recorrido secundario, es parte de la maza verde, es esta área en específico el color cambia a morados y rojosos.  
Se opta por este árbol por su buen drenaje.



Nombre: Tulipero

Características

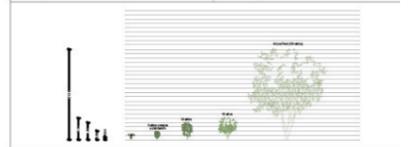
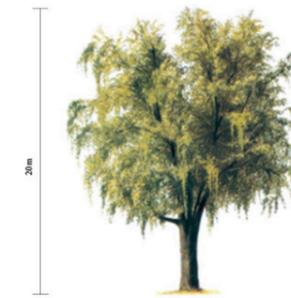
Origen	Exótica
Estado de Conservación	N/C
Requerimiento Hídrico	Alto
Costos de Mantención	Bajo
Requerimientos de Plantación	Medio
Tipo de Poda Requerida	Ninguna
Velocidad de Crecimiento	Alta
Altura Estado Adulto	50 m
Follaje	Caduco



Nombre: Maitén

Características

Origen	Nativa
Estado de Conservación	No listada
Requerimiento Hídrico	Medio
Costos de Mantención	Medio
Requerimientos de Plantación	Medio
Tipo de Poda Requerida	De formación
Velocidad de Crecimiento	Alta
Altura Estado Adulto	20 m
Follaje	Siempreverde

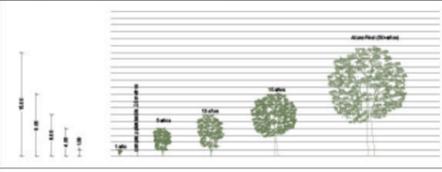


Ubicado a los extremos del parque, en la zona del recorrido secundario, es parte de la maza verde.  
Se opta por este árbol por su buen drenaje, para ser parte del Plan de drenaje de aguas lluvias.

Nombre: Ciruelo de flor - Cerezo

Características

Origen	Exótica
Estado de Conservación	N/C
Requerimiento Hídrico	Medio
Costos de Mantención	Medio
Requerimientos de Plantación	Medio
Tipo de Poda Requerida	Ninguna
Velocidad de Crecimiento	Alta
Altura Estado Adulto	15 m
Follaje	Caduco



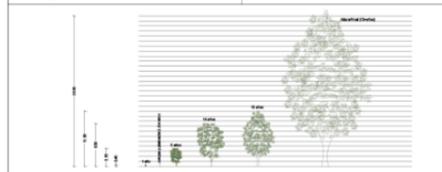
Ubicado a l el centro del parque, en la zona del recorrido secundario, es parte de la maza verde, es esta área en específico el color cambia a morados y rojosos.  
Se opta por este árbol por su buen drenaje.



Nombre: Liquidámbar

Características

Origen	Exótica
Estado de Conservación	N/C
Requerimiento Hídrico	Alto
Costos de Mantención	Bajo
Requerimientos de Plantación	Medio
Tipo de Poda Requerida	De formación y limpieza
Velocidad de Crecimiento	Media
Altura Estado Adulto	20 m
Follaje	Caduco



Ubicado a lo lago dell parque, en la zona del recorrido principal al norte de este, es parte de la vegetación lineal.  
Se opta por este árbol por su buen drenaje.

Nombre: Pimiento

Características

Origen	Nativa
Estado de Conservación	No listada
Requerimiento Hídrico	Bajo
Costos de Mantención	Alto
Requerimientos de Plantación	Bajo
Tipo de Poda Requerida	De formación
Velocidad de Crecimiento	Alta
Altura Estado Adulto	25 m
Follaje	Siempreverde

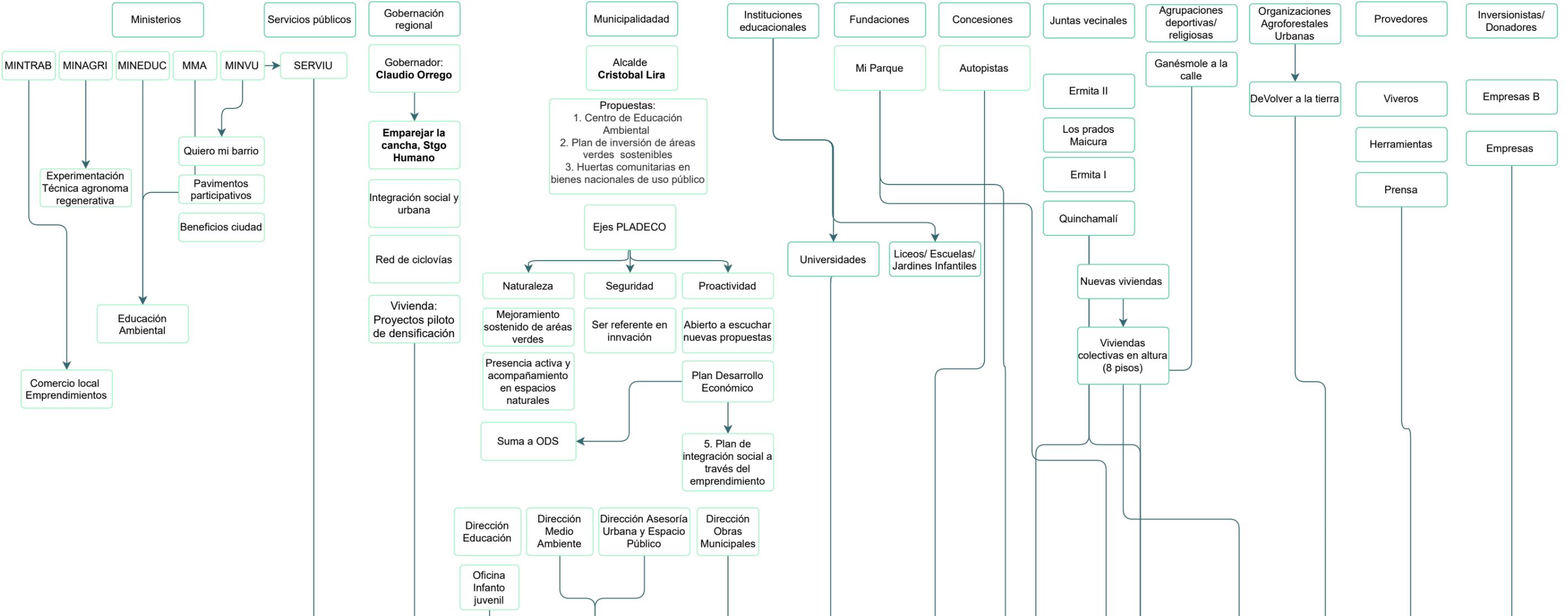


**Mapa de actores involucrados para bosque comestible y jugable en Barrio Escrivá de Balaguer**

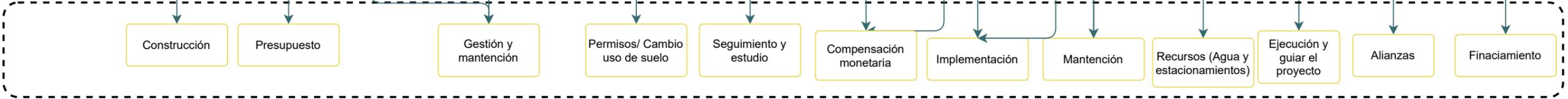
**Organizaciones públicas/INSTITUCIONALES**

**Organizaciones sociales**

**Organizaciones privados**



**SOLICITUDES**



**RETRIBUCIÓN DEL PROYECTO**

