

## Corredor de los colores

Un vacío lúdico de aprendizaje y estimulación infantil para la plaza Los pimientos en Casablanca

### RODRIGO SAAVEDRA

Arquitecto  
Doctor Universidad Politécnica de Cataluña  
Profesor e[ad] PUCV

Ayudantes de investigación:

FILIPPA MASSA / EDUARDO ARRATIA /  
TOMÁS VALLADARES

Estudiantes de Arquitectura e[ad] PUCV

**CORREDOR DE LOS COLORES ES UN PROYECTO DE ESPACIO PÚBLICO DEDICADO A LA PRIMERA INFANCIA QUE SE HA CONSTRUIDO EN LA PLAZA GABRIELA MISTRAL O DE LOS PIMIENTOS EN CASABLANCA.**

**EL PROYECTO SE CONTEXTUALIZA EN EL PROGRAMA HEPI (HABILITACIÓN DE ESPACIOS PÚBLICOS INFANTILES) DEL MINISTERIO DE DESARROLLO SOCIAL (MIDESO), QUE CONSISTE EN LLEVAR AL ESPACIO PÚBLICO LOS EJERCICIOS Y JUEGOS DESTINADOS A LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA REALIZADA EN LOS CONSULTORIOS FAMILIARES A NIÑOS DE CERO A CUATRO AÑOS. PARA LOGRAR DICHA ESTIMULACIÓN SE PROPONE HABILITAR CON ELEMENTOS LÚDICOS LOS ESPACIOS PÚBLICOS, TALES COMO PLAZAS, PARQUES O ERIZOS, Y CON ELLO LOGRAR QUE EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN LAS DISTINTAS ETAPAS DE LA PRIMERA INFANCIA. CON DICHS ESPACIOS, LAS TERAPIAS DE ESTIMULACIÓN SE DAN EN UNA CONDICIÓN ABIERTA Y DISPONIBLE, UNA CONDICIÓN PROPIA DEL ESPACIO PÚBLICO.**

**✦ VACÍO LÚDICO - PRIMERA INFANCIA - ESTIMULACIÓN TEMPRANA - ARQUITECTURA DIDÁCTICA**

### El rol didáctico del lugar

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

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

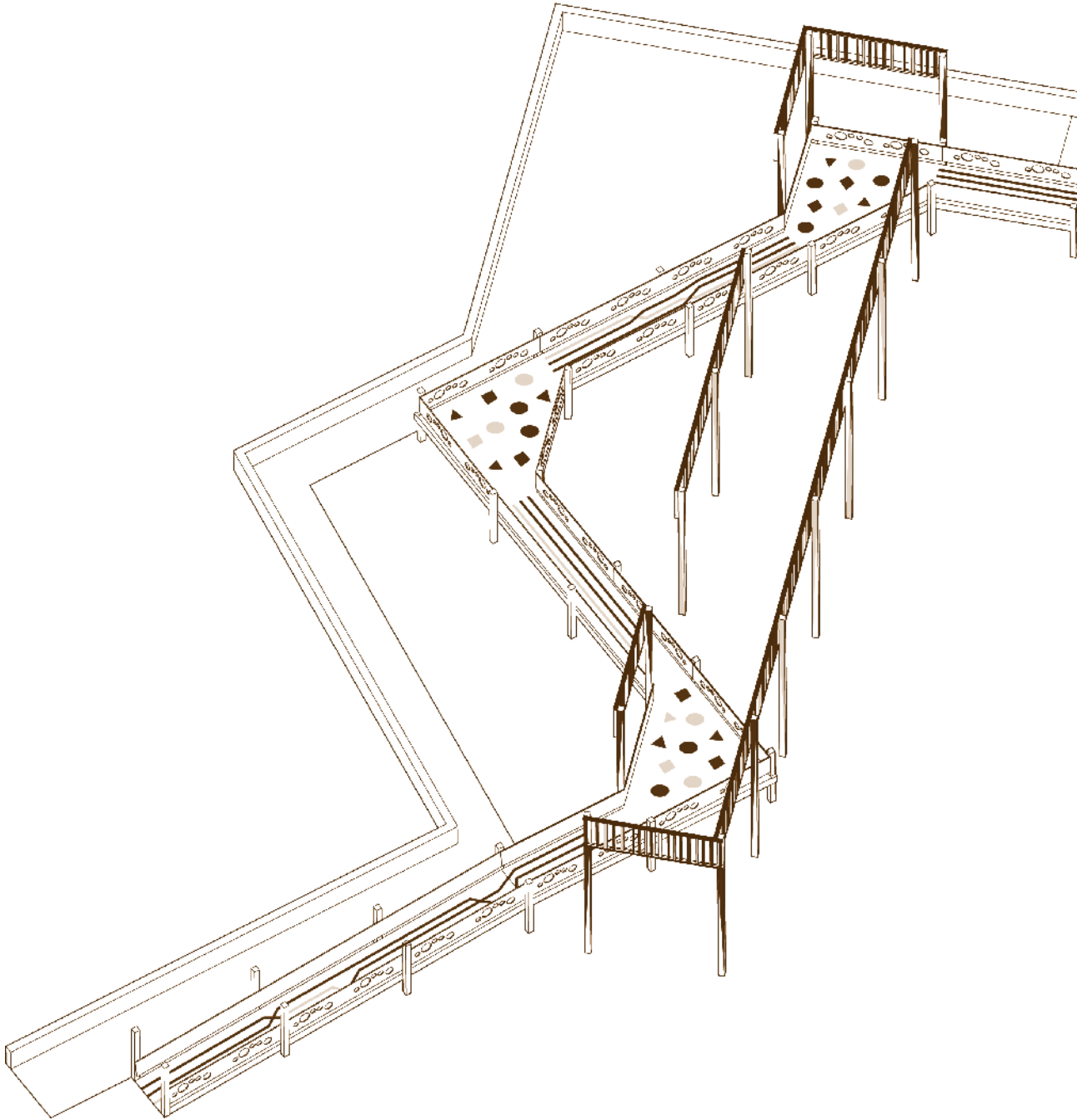
En los niños dicho aprendizaje permite generar identidad. Esto es porque un niño aprende en espacios conocidos. Para que este conocimiento se desarrolle debe existir una adaptación al lugar, equivalente a la adaptación a un entorno afectivo distinto, por ejemplo, cuando un niño va por primera vez a un jardín infantil y debe pasar de una a tres semanas hasta que logre sentir la seguridad necesaria para comenzar a aprehender lo nuevo que le entrega ese lugar.

### La ocasión arquitectónica

A fines del año 2015 el MIDESO invita a la e[ad] a proyectar un espacio público para la primera infancia en Casablanca, bajo el programa HEPI, inserto en el subsistema de protección integral a la infancia Chile Crece Contigo del Ministerio de Desarrollo Social. Esto ocurrió al regreso de una Travesía en la que se había construido un circuito lúdico en Zurite, región del Cusco en Perú, que se transformó en un caso referencial para el MIDESO y la Municipalidad de dicha comuna, otorgándonos la oportunidad de intervenir en una plaza.

Fig. 1. (der.) Corredor interior.





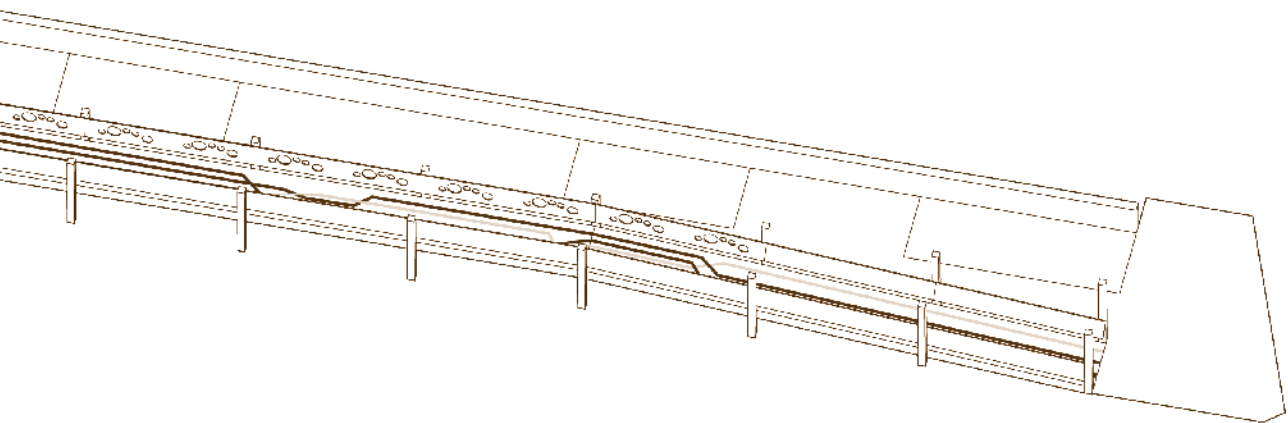


Fig. 2. Isonométrica del corredor lúdico.

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

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

El MIDESO advierte que se requiere de una posibilidad para otorgar al niño una ventana de oportunidad de desarrollo mediante la estimulación.

### Áreas de estimulación y elementos arquitectónicos

El proyecto se definió teniendo como fundamento la teoría de la estimulación temprana. Además, teniendo presente la siguiente afirmación “el vacío lúdico es un aire contenido en una envolvente con cualidades que estimulan habilidades”. Sobre ello, cada área se materializa con una sucesión de elementos arquitectónicos; se trata de partes del proyecto donde cada uno conlleva un momento espacial y constituyente del acto arquitectónico.

#### Áreas propuestas:

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

**La estación:** Se estimulan habilidades de alfabetización, conciencia fonológica y convenciones gráficas, lenguaje expresivo y receptivo.

#### Contexto:

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

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

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

1. **Color:** Se integran colores en la ruta para que niños y niñas puedan identificarlos, estimulando sus habilidades cognitivas y de lenguaje.
2. **Forma:** Se integran formas geométricas a la ruta para que niños y niñas puedan identificarlos, estimulando sus habilidades cognitivas y motoras.
3. **Cielo:** El taller de arquitectura propone un cielo que mediante el estudio de asoleamiento del lugar, construye un espacio sombreado complementario al espacio lúdico.



Fig. 3. Intervención del Taller de Arquitectura.



### Consideraciones finales

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

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

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

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

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

¿Qué otras intervenciones pueden generar estimulaciones cognitivas en las que se pueda marcar con significancia el vacío lúdico sin depender necesariamente del color?

¿Qué permitiría conservar la seguridad de un lugar público sin perjudicar el uso y flexibilidad del juego?

¿Qué tanto se debe abrir o cerrar el corredor para dar posibilidades de flexibilidad, espontaneidad y exploración de los niños sin perder su cualidad espacial?

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

Fig. 4. Vista del jardín infantil.