

EQUIPAMIENTO LÚDICO CENTRO DE BARRIO PEÑAROL

verdepasto • taller de diseño / lucía guidali • ana inés olivet



**Fábricas
de Cultura**



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Esta propuesta se desarrolla dentro del marco del programa “Fábricas de Cultura” del Ministerio de Educación y Cultura. El proyecto consiste en el diseño de equipamiento lúdico y de esparcimiento para su instalación en el espacio público Centro de Barrio Peñarol.

DETERMINANTES

- La propuesta deberá contemplar la identidad del barrio en su conceptualización.
- El diseño de los espacios recreativos deberá ser accesible a todos y posibilitar la integración sin discriminación por edad, raza, sexo, contexto social o capacidades físicas e intelectuales.
- Este proyecto deberá contemplar su fabricación por personas que en el futuro se encontrarán en etapa de aprendizaje de oficios como Carpintería, Herrería, entre otros, por lo que las soluciones formales y constructivas deberán ser simples.



PROPUESTA

Espacio público recreativo y de esparcimiento

Valoramos el espacio público recreativo como un espacio para el encuentro, el intercambio con otros, la convivencia inter-generacional, la integración socio-cultural. Un espacio en el tiempo para el esparcimiento, el descanso y el juego. Un espacio accesible a todos y de todos.

LINEAMIENTOS DE DISEÑO

Lineamientos conceptuales

Asociación de conceptos “Ferrocarril”

El tren, vías, estación / Espacio de juego de niños de 0 a 5 años: Juego de Rol

Talleres, continuo movimiento, energía, mecánica / Espacio de juego de niños de 6 a 12 años: Juego Motor

Centro Artesano, centro artístico, social y deportivo / Espacio adolescente: Expresión mediante lo artístico y lo corporal. Sociabilización.

Lineamientos formales y funcionales

- modularidad / adaptabilidad a diferentes espacios y necesidades de los lugares de emplazamiento
- simplicidad y abstracción formal / contribuye con la estimulación de la imaginación; contempla la fabricación por personas en etapa de aprendizaje
- determinación de zonas de juego según edades y actividades correspondientes / juegos adecuados según edades y capacidades de los usuarios
- integración del pavimento como elemento de juego / innovación respecto a las plazas tradicionales
- utilización del color como disparador de juegos / forma y ubicación estratégica
- accesibilidad – ergonomía / accesible a todos sin discriminación, dimensiones adecuadas según cada necesidad
- seguridad / contempla normativas internacionales para dimensiones del equipamiento, zonas de seguridad, pavimentos y materiales.



DESCRIPCIÓN

La propuesta busca revalorizar los espacios de interacción social y estimular el intercambio y el vínculo directo entre las personas. Pretende recuperar el juego en el espacio público, haciendo especial énfasis en las nuevas generaciones de manera de proyectar estos hábitos hacia la sociedad presente y futura.

Este proyecto se centra en el diseño de equipamiento para las actividades de juego, sin dejar por esto de contemplar las actividades de esparcimiento y descanso.

El diseño del equipamiento lúdico consiste en un conjunto de elementos de juego que contemplan diversas actividades, promoviendo el desarrollo motor y sensorial, y estimulando la imaginación e integración de los niños y jóvenes en sus diferentes etapas. Busca generar un espacio donde se pueda experimentar, sentir, moverse, imaginar, expresar, relacionarse con otros, donde se pueda jugar!. Un entorno seguro y cuidado, en el cual tanto niños como jóvenes se integren sintiéndolo propio.

Cómo forma de plasmar la identidad del lugar de emplazamiento, se definen componentes que serán intervenidos por los habitantes del lugar según su preferencia. La única premisa será la de la mayor participación de personas posible en la decisión o en la intervención misma. A su vez en el área de juegos pre-escolar y escolar se propone un espacio central para plantar entre vecinos y escuelas de la zona un árbol bajo o arbusto. De esta forma se busca la apropiación del espacio y contribuye con la identidad de las personas del lugar.

Otra forma de transformación es buscada al generar elementos abstractos que permitan diversas interpretaciones según la imaginación y a partir de lo vivenciado, lo experimentado en cada juego. Esta abstracción de los elementos amplía enormemente las posibilidades de juego. Por la misma razón también se habilitan áreas “indefinidas” para que quienes juegan puedan crear y desarrollar sus propias referencias.

La propuesta pensada desde lo colectivo pretende integrar y potenciar el desarrollo de todos los niños y jóvenes, contemplando las capacidades de cada uno. Jugar con otro desde lo que soy y lo que puedo hacer, habilitando nuevos desafíos para seguir creciendo. Este espacio “común a todos” contempla la convivencia generacional, el juego grupal, la accesibilidad y la posibilidad de diversos juegos. La diagramación del espacio es abierta, dinámica y flexible, dando la libertad de elegir cada juego sin orientaciones sugeridas. La flexibilidad está dada por la modularidad del equipamiento que se adapta a las diferentes dimensiones espaciales y a las necesidades de la población.

La innovación está presente desde la concepción de la dinámica de juego centrándose en el usuario y sus necesidades, actualizando el concepto del espacio “recreativo” y contemplando nuevas formas de esparcimiento. Así como también incorporando nuevos elementos de juego desarrollados especialmente para este proyecto.



INSPIRACIÓN CONCEPTUAL

Con la intención de definir un hilo conductor entre todos los espacios y las actividades a desarrollar en las diferentes zonas del espacio plaza, fue necesario definir un concepto acorde a la descripción de los requerimientos de la propuesta.

En base a esto, el proyecto fue desarrollado bajo el concepto “FERROCARRIL”. Este concepto reúne las características que reflejan la identidad de esta comunidad.

El concepto fue adaptado para cada zona según sus características, tomando elementos referentes y abstrayendo elementos icónicos, según las siguientes temáticas:

Zona de juego para niños de 0 a 5 años - Conceptos “Tren, vías, estación” Se definen estos conceptos conectándolos con la importancia del juego de rol en esta etapa de la infancia, en la cual los niños juegan a representar situaciones cotidianas e imitar actividades del mundo adulto.

Zona de juego para niños de 6 a 12 años - Concepto “Talleres” Se define debido a la importancia del movimiento y la interacción social en esta etapa de la infancia.

Zona de juego para adolescentes - Concepto “Centro Artesano (centro artístico, social y deportivo)” Se define en base a las características expresivas, de búsqueda de la identidad y de relacionamiento de esta etapa.



SEGURIDAD

En esta propuesta la seguridad de los niños se considera un aspecto fundamental para el desarrollo del equipamiento. Se diseña en base a normativas internacionales que reúnen los requisitos necesarios para las dimensiones de los equipos, las zonas de seguridad, los pavimentos y los materiales.

Dimensiones de los equipos

- alturas de superficies elevadas adecuadas
- ancho en pasajes y zonas de circulación
- diámetros de agarre en elementos de manipulación
- prevención del atrapamiento de extremidades y cabeza en aberturas de perímetro cerrado
- rendijas y ángulos agudos

Zonas de seguridad

- dimensiones óptimas de áreas libres de obstáculos, que se extienden alrededor y debajo de los equipos, que es donde se concentra el mayor riesgo potencial de caída.
- Aplicación de pavimento amortiguador en estas áreas donde la circulación y los impactos son constantes.

Materiales

- empleo de materiales que faciliten la durabilidad y el mantenimiento de los equipos.
- materiales a-tóxicos, que no presenten rugosidades, filos o protuberancias que puedan ocasionar lesiones.

ACCESIBILIDAD

En este proyecto se contempla la accesibilidad para todas las personas. Tanto el equipamiento lúdico, como los espacio de circulación y el pavimento están diseñados para todos los usuarios.



MATERIALES

Empleo de materiales que faciliten la durabilidad y el mantenimiento de los equipos.

Materiales no tóxicos, que no presenten rugosidades, filos o protuberancias que puedan ocasionar lesiones.

El proyecto propone contribuir con el uso adecuado de los materiales, contempla el uso de madera reforestada, caucho reciclado, acero en bajas proporciones así como también la conservación o generación de espacios verdes dentro de la diagramación.

Madera reforestada de pino o eucaliptus / tratada con CAB

Aplicada en equipamiento y delimitación

Tablas de 15 cm de ancho x 1' de espesor

Postes de 9 x 9 cm de sección

Terminación: barniz al agua para exteriores + teñidor / esmalte sintético (colores rojo, amarillo)

Caño de acero inoxidable

Aplicado en estructuras de juego adolescente

Caños de sección circular de 5' de diámetro

Caño de acero 1010

Aplicado en detalles de equipamiento (agarres, fijaciones)

Caños de sección circular de 1' y 2' de diámetro

Terminación_pintura epoxi (colores rojo, amarillo)

Caucho reciclado- baldosones

Aplicado en pisos de zonas de juego

Colores: gris (ver posibilidad de incorporar gráfica con aplicación de pintura especial para este material)

Plancha de goma

Aplicado en equipamiento lúdico (hamacas)

Cadena recubierta

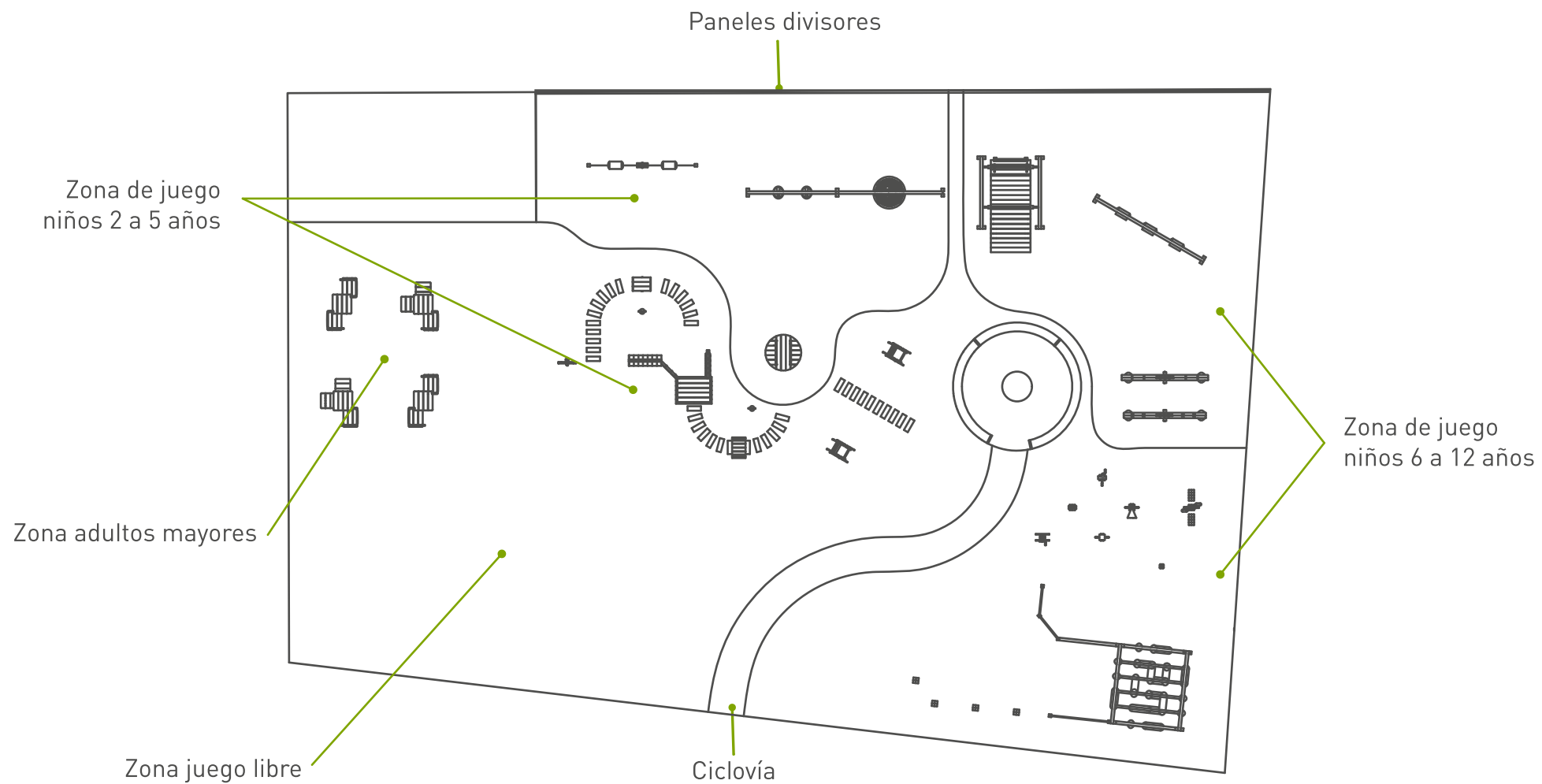
Aplicación en equipamiento lúdico (hamacas)



PLANTA / ESPACIO RECREATIVO: PRE-ESCOLARES + ESCOLARES + ADULTOS MAYORES



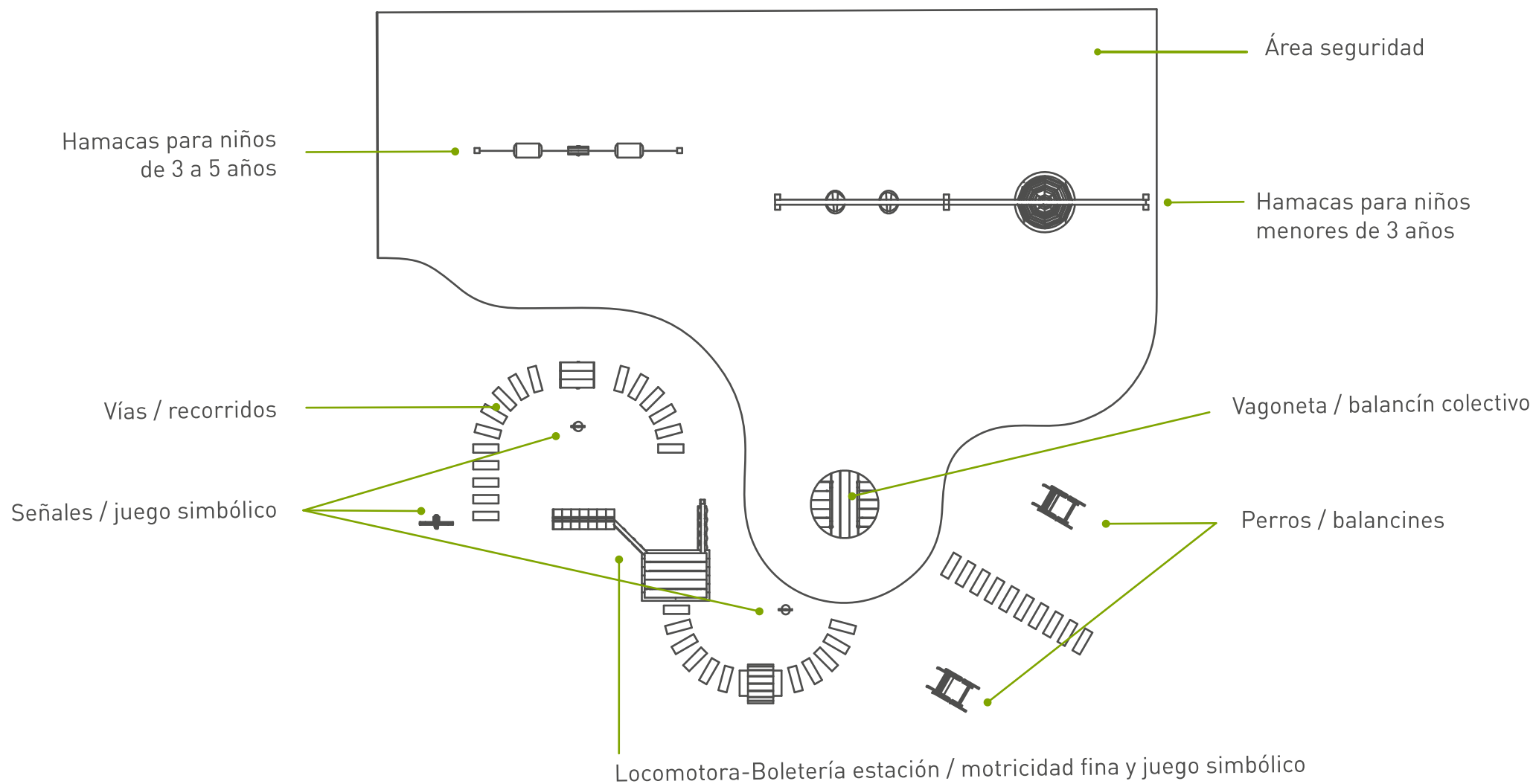
PLANTA / ESPACIO RECREATIVO: NIÑOS 0 A 5 AÑOS + NIÑOS 6 A 12 AÑOS + ADULTOS MAYORES



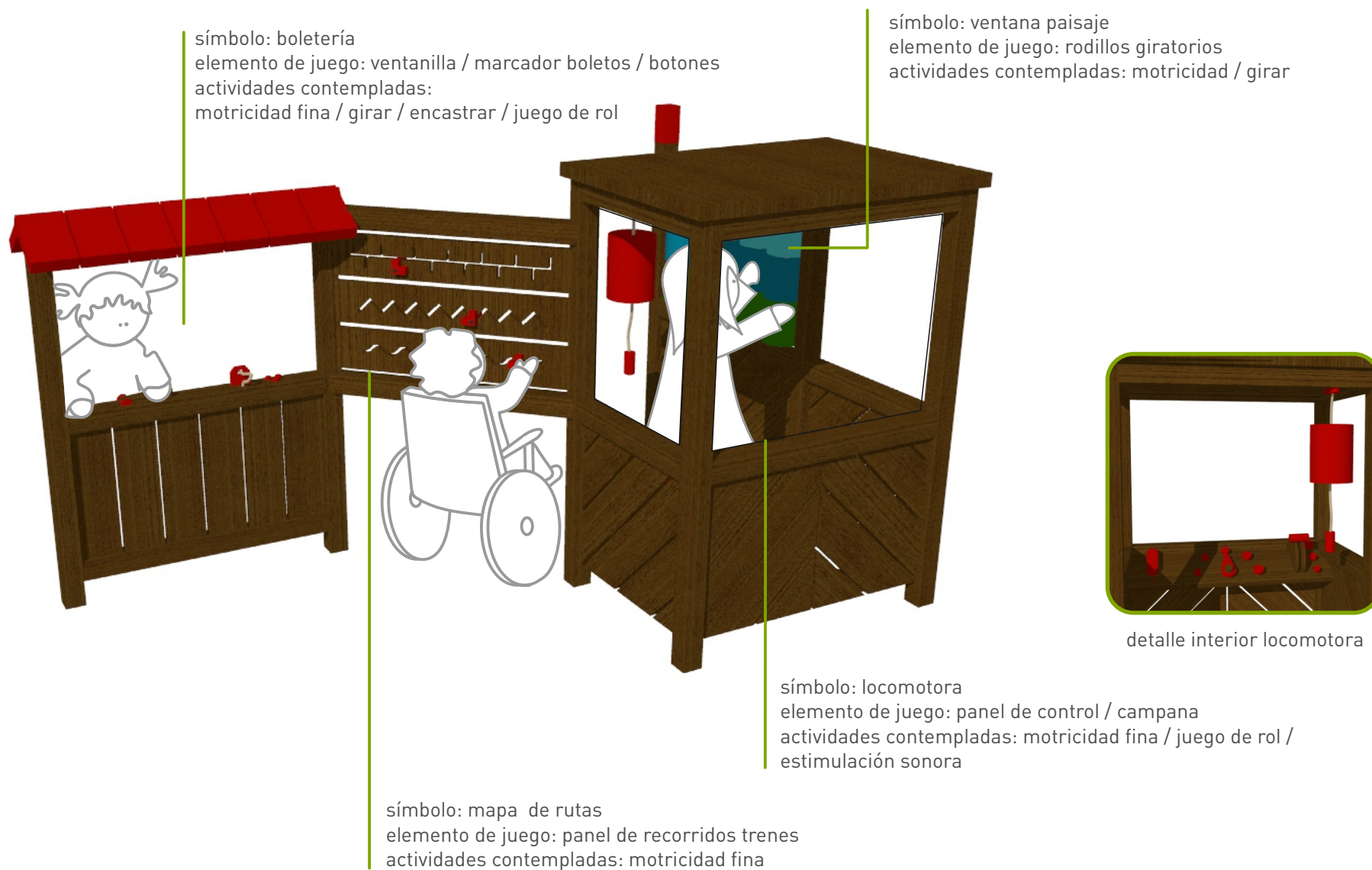
ESPACIO DE JUEGO NIÑOS 0 A 5 AÑOS / INSPIRACIÓN ESTACIÓN DE TREN



ESPACIO DE JUEGO NIÑOS 0 A 5 AÑOS / INSPIRACIÓN ESTACIÓN DE TREN



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / BOLETERÍA - LOCOMOTORA



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / TRAMO 1 VÍA



símbolo: vía de tren / señales / vagoneta

elemento de juego: planos para equilibrio / balancín / manivela giratoria / flecha giratoria

actividades contempladas: balanceo / hacer equilibrio / saltar / cambio de dirección / motricidad fina: girar



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / TRAMO 2 Y TRAMO 3 VÍA



detalle "luz" girada

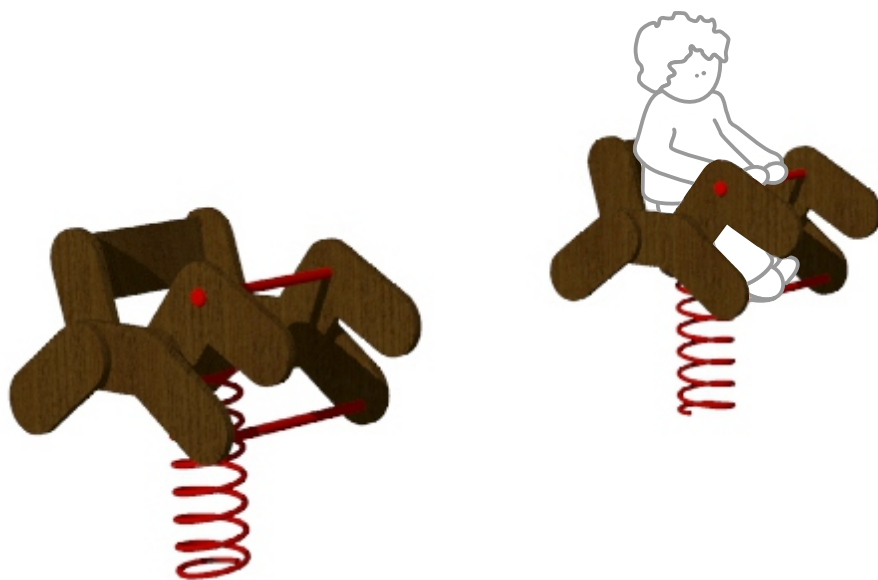
símbolo: vía de tren / señales / túnel

elemento de juego: planos para equilibrio / túnel-puente / semáforo giratorio luz verde, luz roja

actividades contempladas: balanceo / hacer equilibrio / saltar / pasar por debajo-por arriba / motricidad fina: girar / parar-seguir



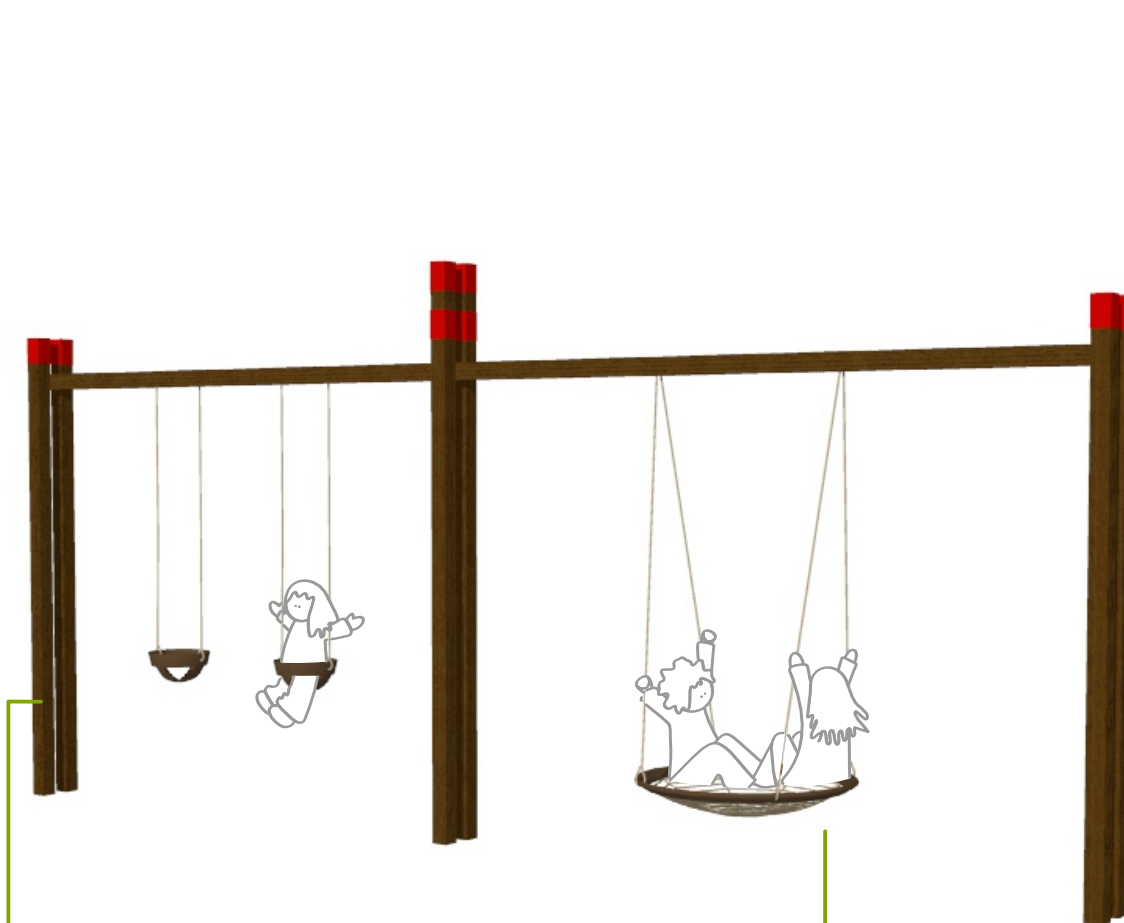
DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / BALANCINES



símbolo: perro / plataforma de giro
elemento de juego: balancín individual / balancín colectivo
actividades contempladas: balanceo / juego de rol

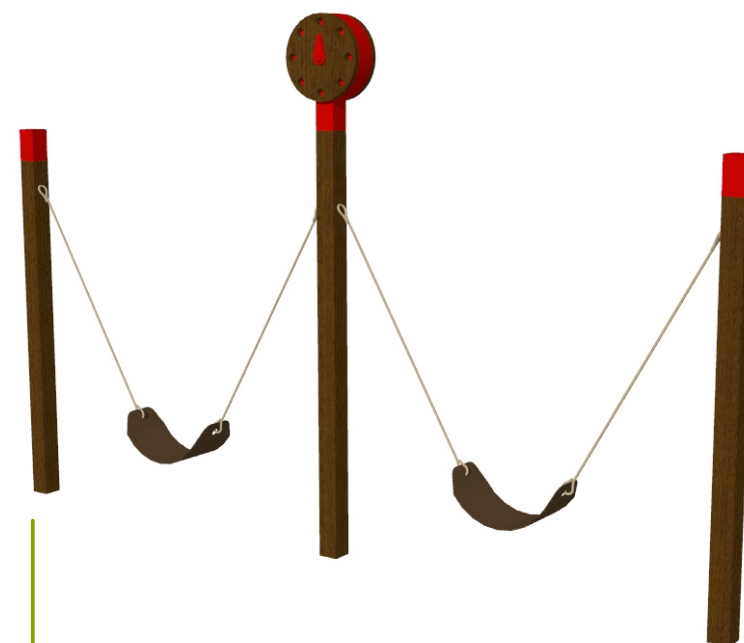


DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / HAMACAS



elemento de juego: hamacas para niños hasta 3 años
actividades contempladas: balanceo

elemento de juego: hamaca colectiva
actividades contempladas: balanceo



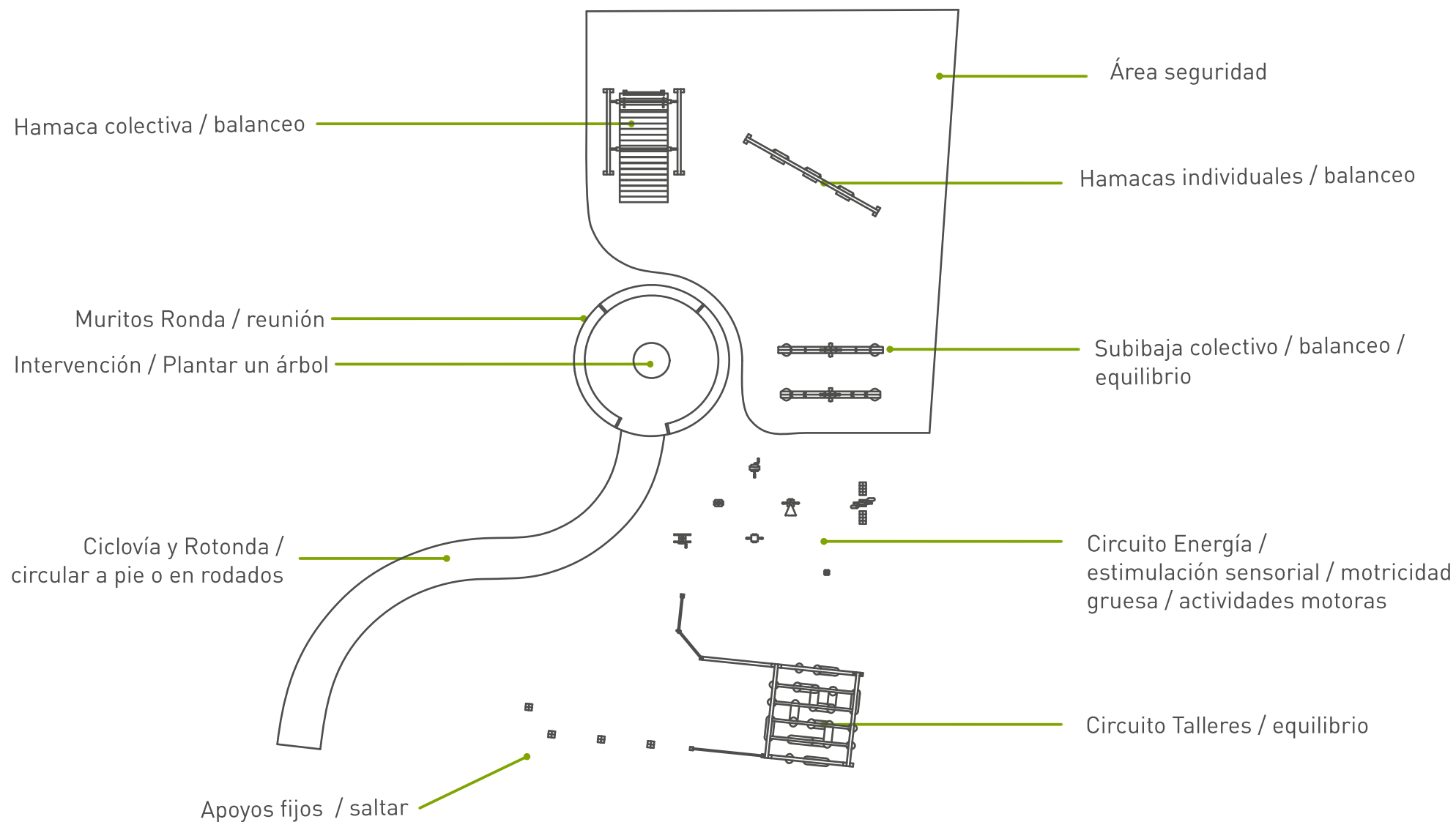
símbolo: estación / bancos y reloj
elemento de juego: hamacas para niños de 3 a 5 años
actividades contempladas: balanceo / juego de rol



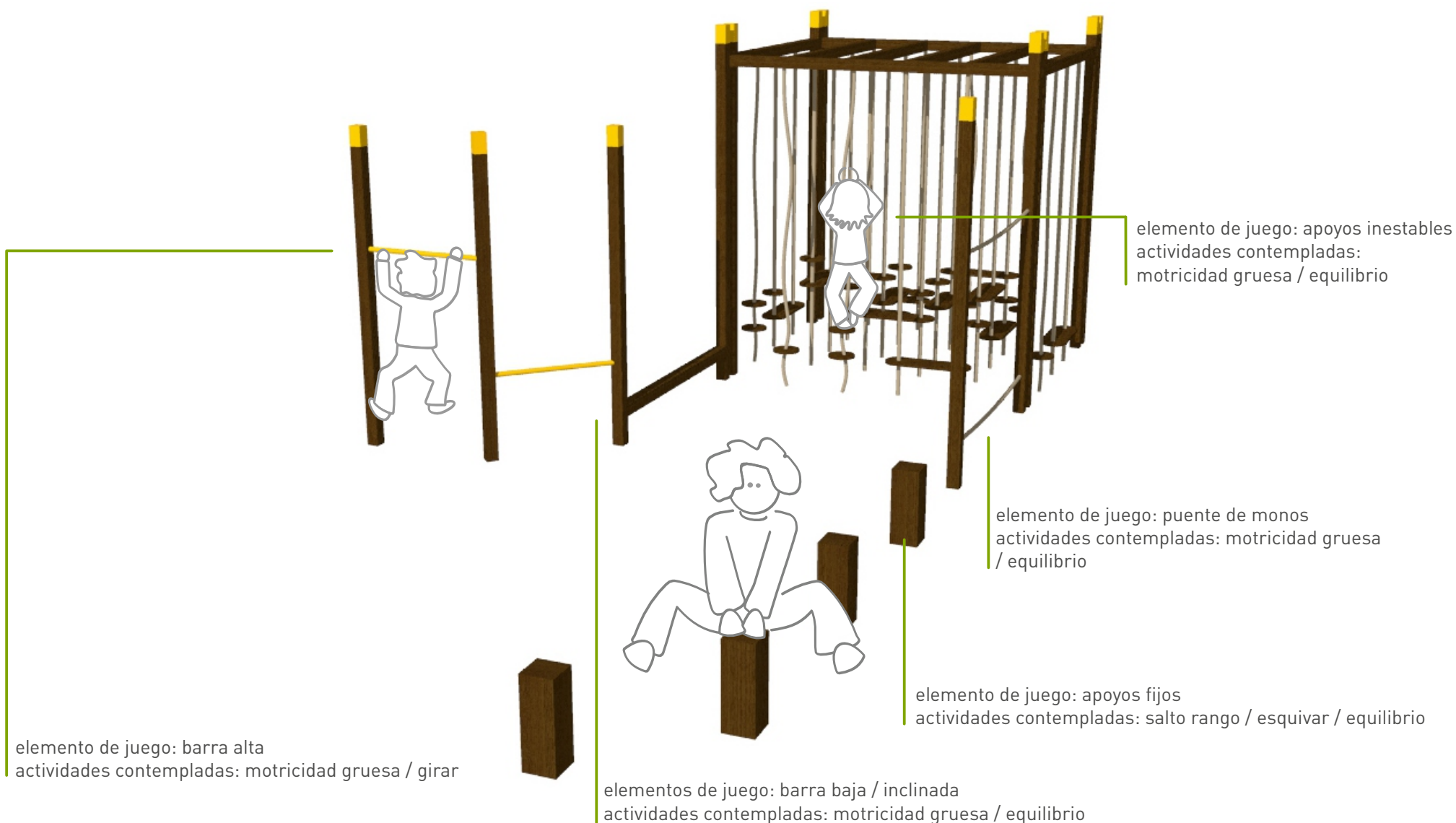
ESPACIO DE JUEGO NIÑOS 6 A 12 AÑOS / INSPIRACIÓN TALLERES



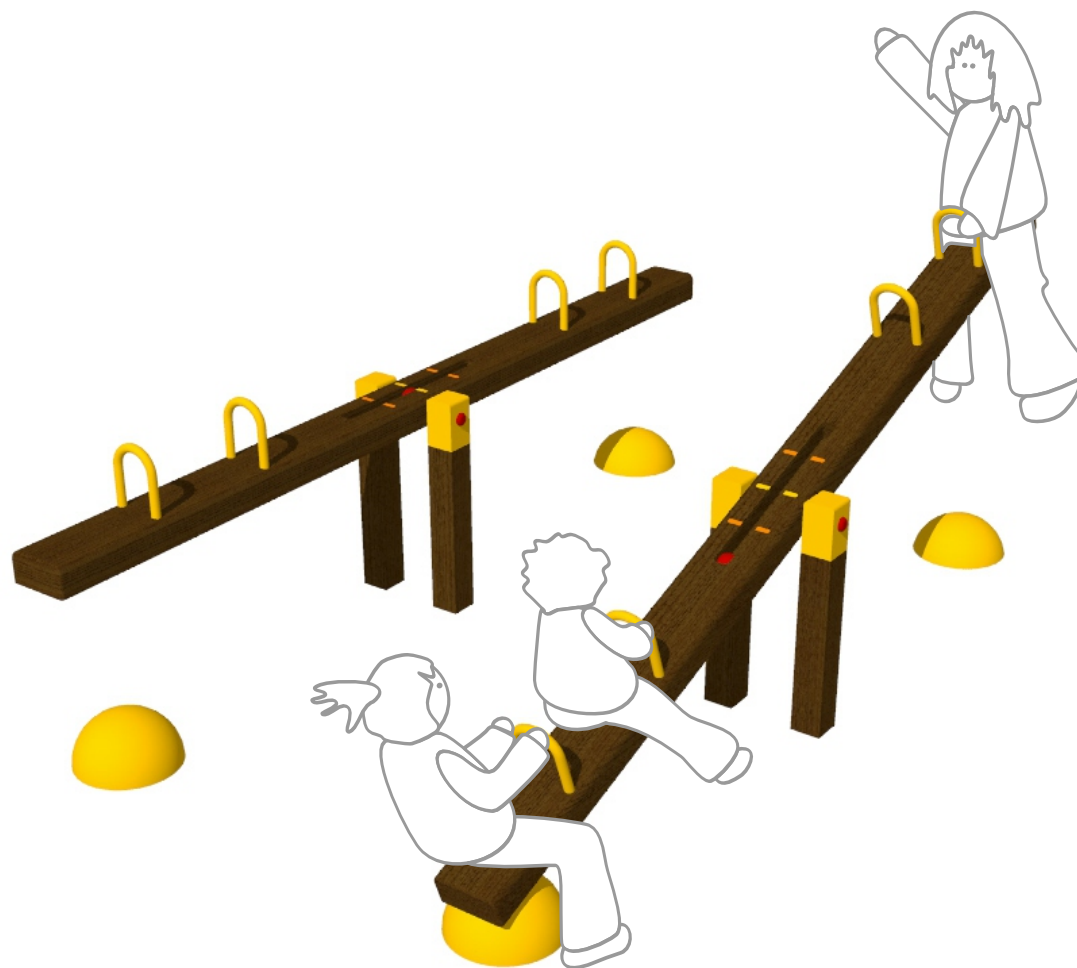
ESPACIO DE JUEGO NIÑOS 6 A 12 AÑOS / INSPIRACIÓN TALLERES



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / CIRCUITO TALLERES



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / NIVELES



elemento de juego: subibajas colectivos / nivel
actividades contempladas: balanceo / equilibrio



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / CIRCUITO ENERGÍA

elemento de juego: periscopio
actividades contempladas:
estimulación visual / cerca-lejos



elemento de juego: sirena a manivela
actividades contempladas:
motricidad / estimulación sonora

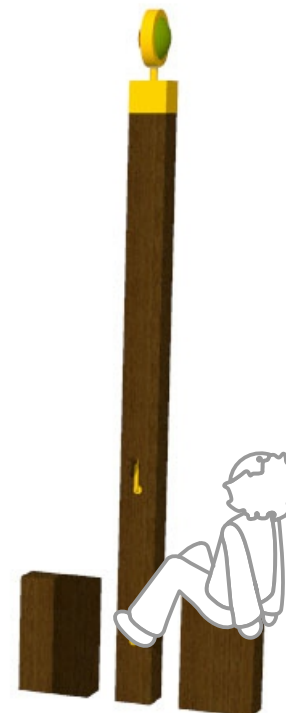


elemento de juego: giro a manivela
actividades contempladas: motricidad fina
/ coordinación / estimulación visual (al girar
rápido la manivela gira la pieza superior
y se verá color verde)

elemento de juego: altavoz
actividades contempladas: trepar /
estimulación sonora / exploración de la voz



elemento de juego: vigia en la altura
actividades contempladas: trepar /
estimulación visual / color

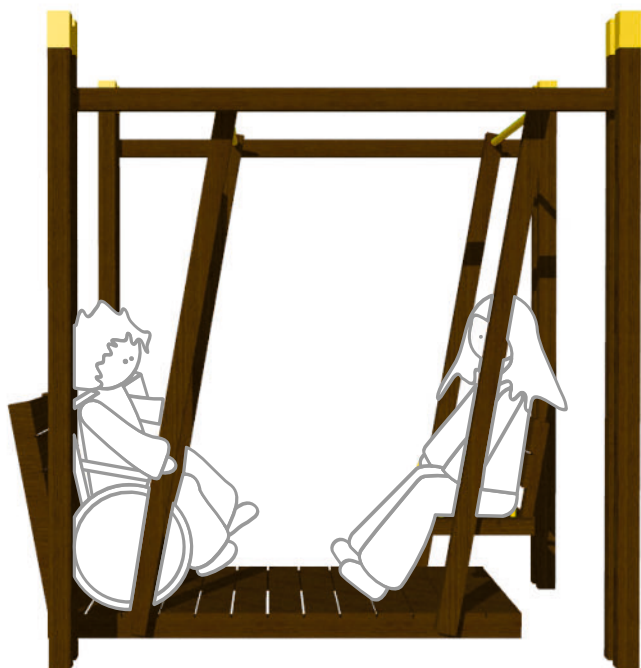


elemento de juego: giro a pedal
actividades contempladas: motricidad gruesa,
coordinación, estimulación visual, juego colectivo
(pies enciende luz verde, manos se enciende luz roja,
todo giran luces)

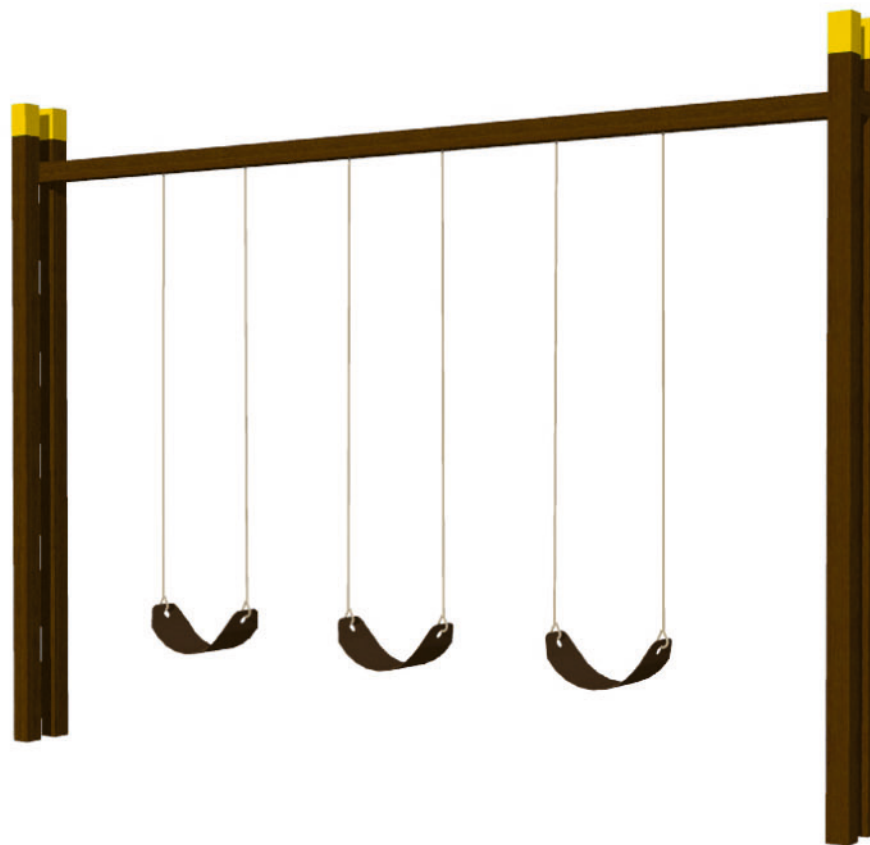
elemento de juego: vigia bajo
actividades contempladas:
estimulación visual / color



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / HAMACAS



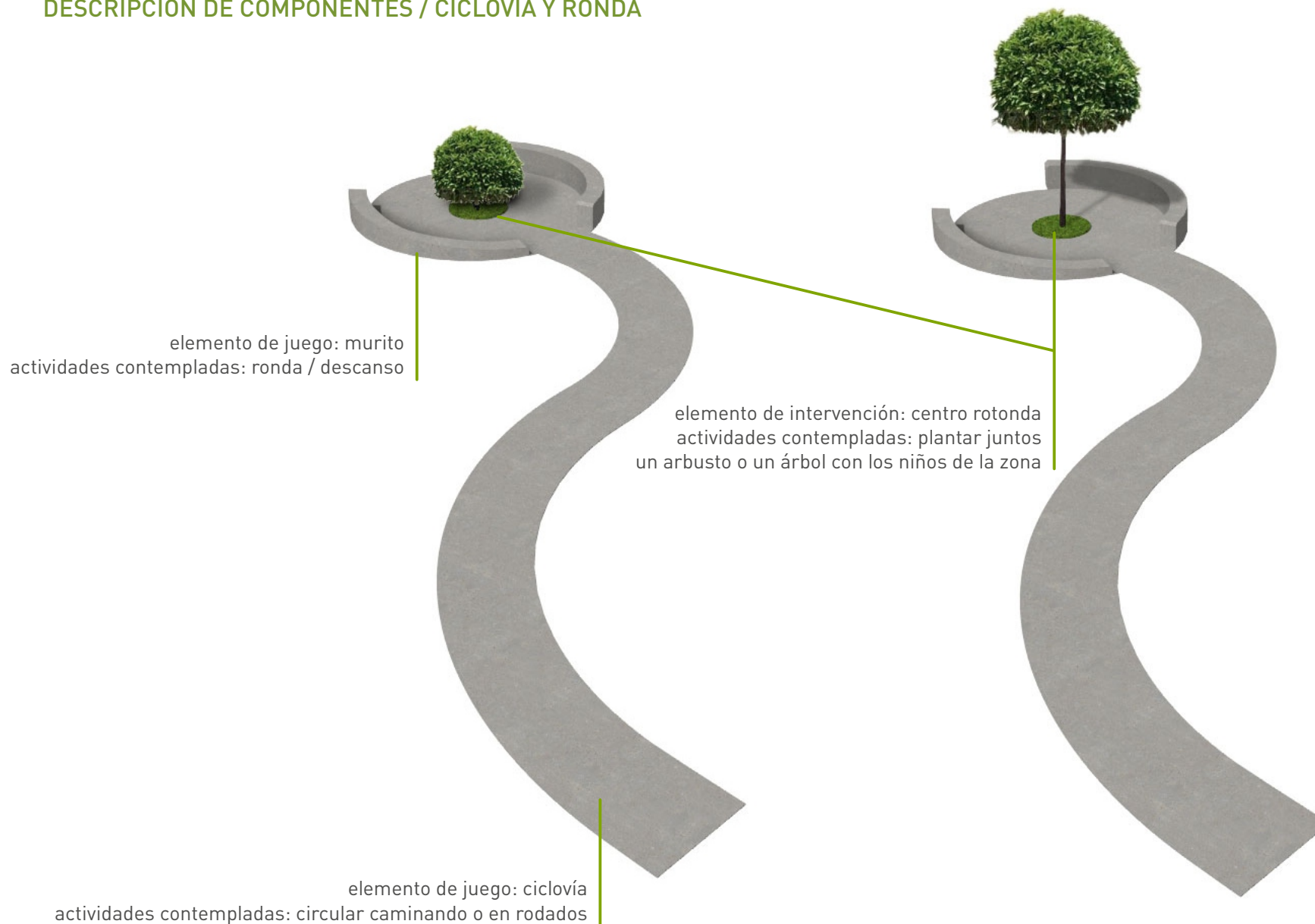
elemento de juego: hamaca colectiva
actividades contempladas: balanceo



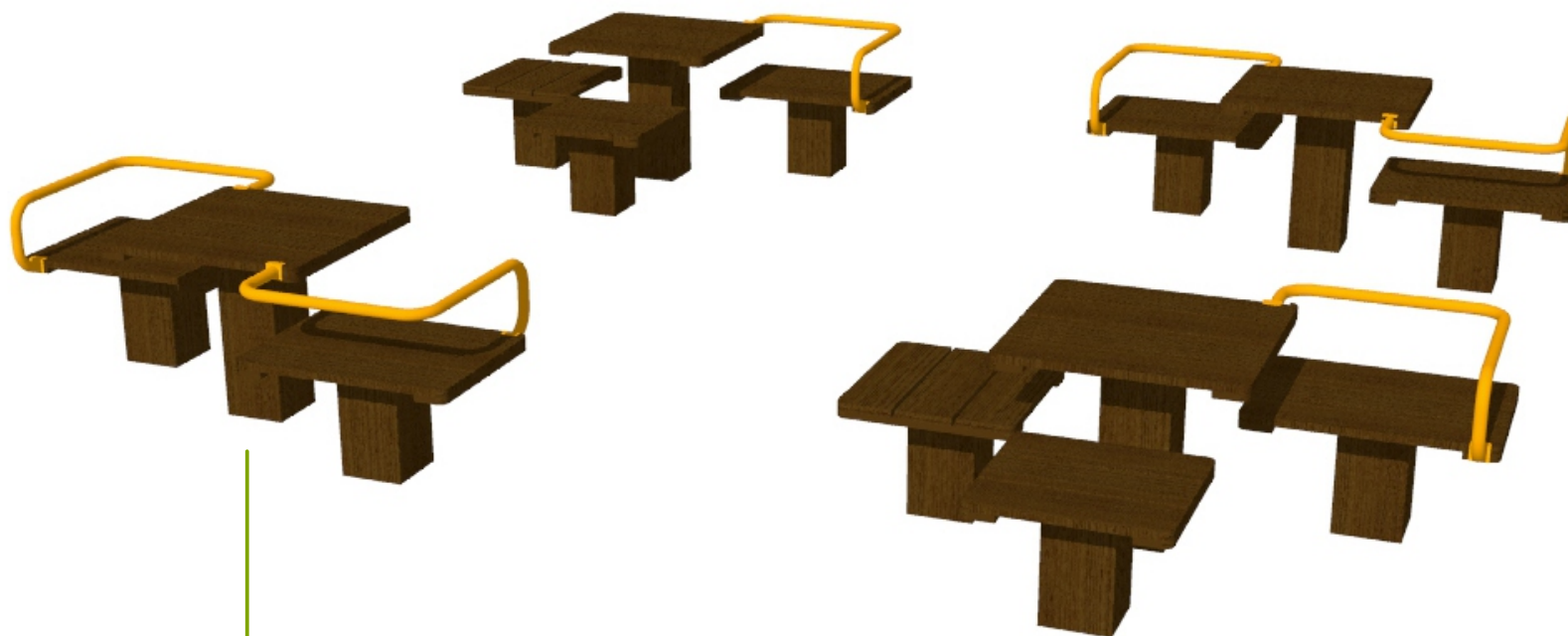
elemento de juego: hamaca individual
actividades contempladas: balanceo



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / CICLOVÍA Y RONDA



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / ESPACIO ADULTOS MAYORES



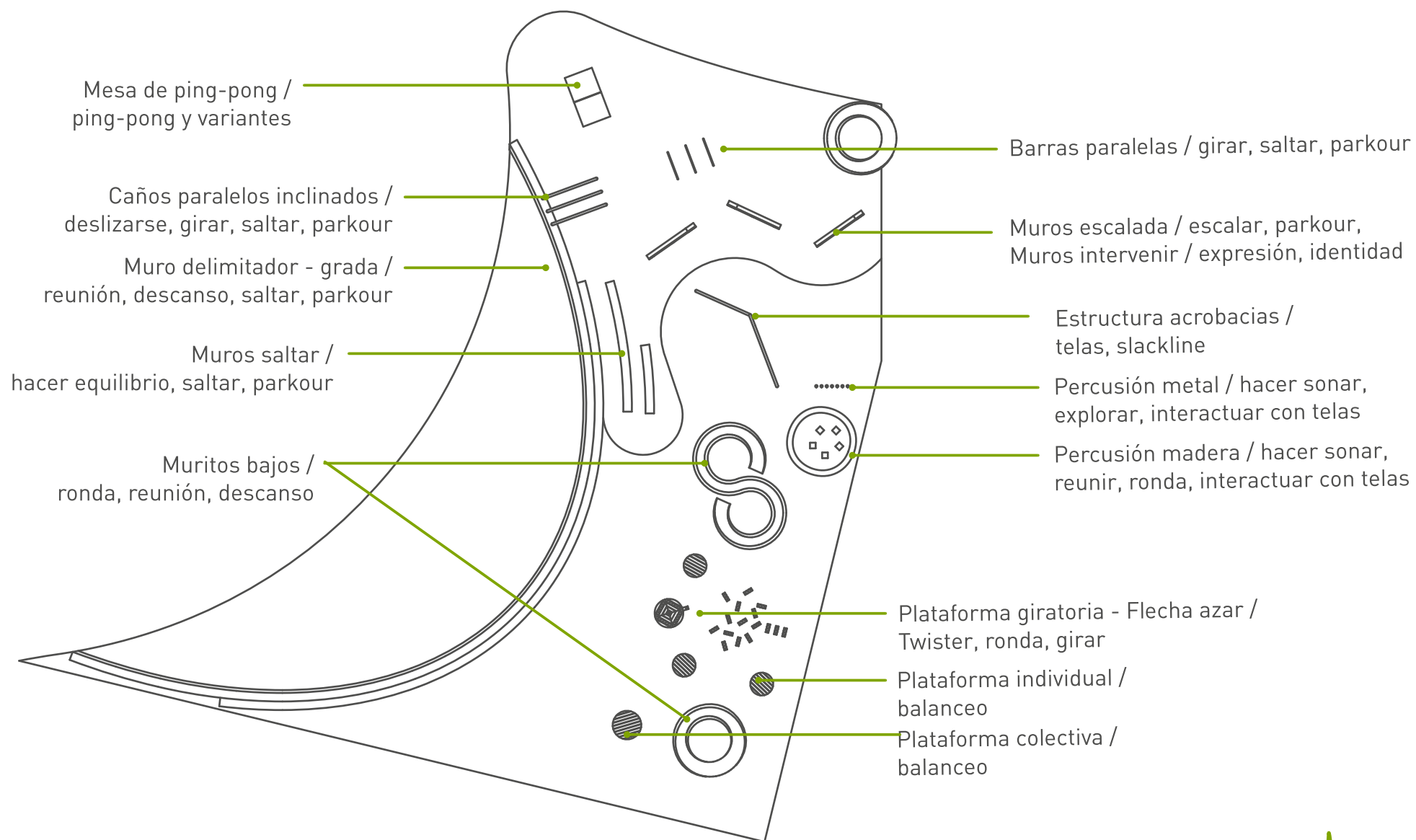
Mesa y asientos / juegos de mesa, reunión
Accesibles y adecuados para adultos mayores (respaldo y posa brazo)



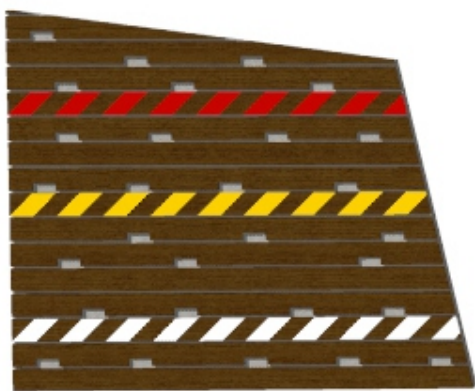
ESPACIO ADOLESCENTE / INSPIRACIÓN CENTRO ARTESANO (espacio artístico, social y deportivo)



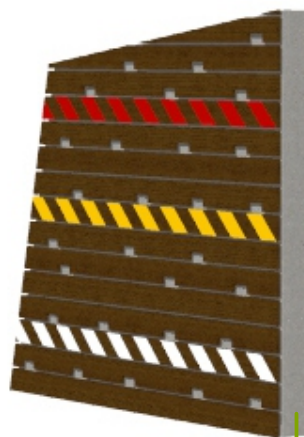
ESPACIO ADOLESCENTE / INSPIRACIÓN CENTRO ARTESANO (espacio artístico, social y deportivo)



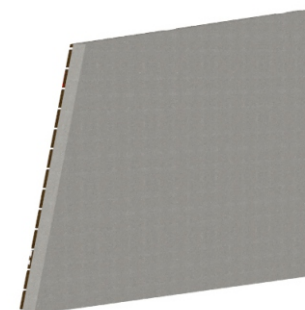
DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / MUROS ESCALADA - INTERVENCIÓN



elemento: muros escalar
actividades contempladas: escalada a baja altura



elemento: muros intervención
actividades contempladas: expresión, parkour



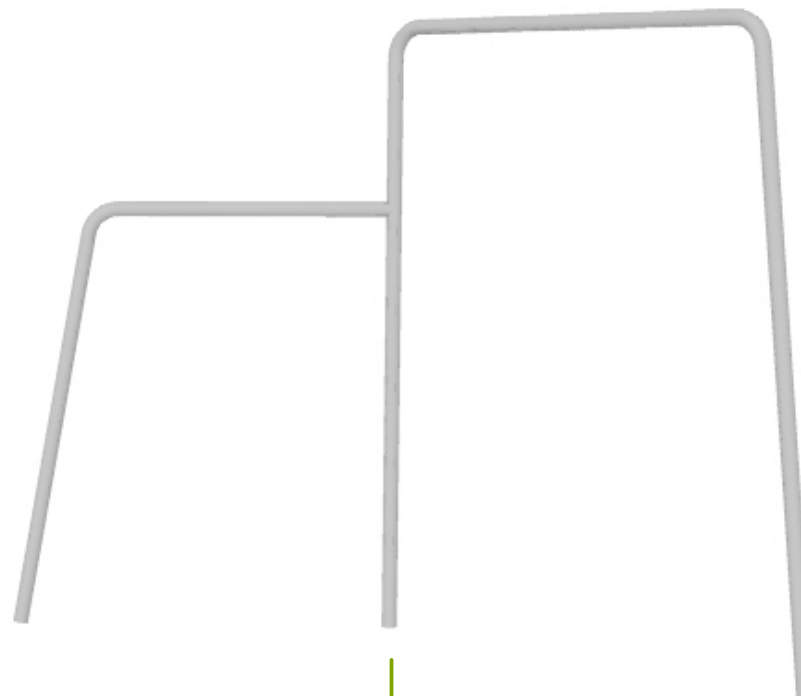
DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / ESTRUCTURAS CAÑO



elemento: caños paralelos inclinados
actividades contempladas: deslizarse, saltar, girar, parkour



elemento: barras paralelas
actividades contempladas: saltar, girar, piruetas, parkour

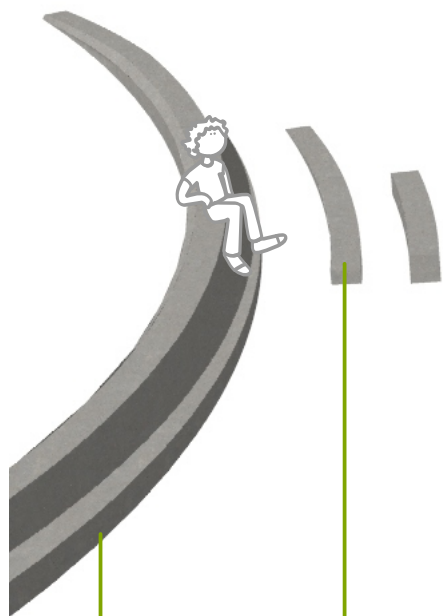


elemento: estructura acrobacias
actividades contempladas: telas (principiantes y avanzados), slackline



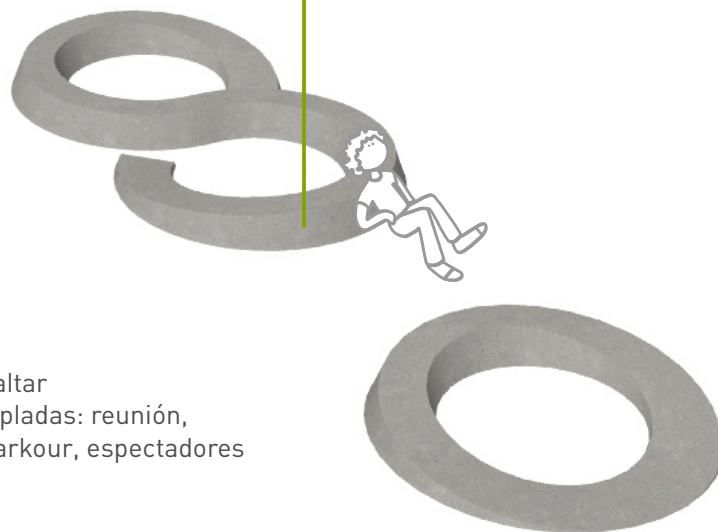
DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / MUROS - CANCHA PING-PONG

área en planta: 460 x 730 cm-zonas de seguridad y tránsito incluidas-

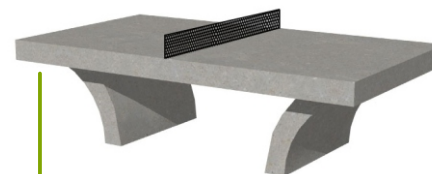


elemento: muro delimitador - grada
actividades contempladas: reunión, descanso, saltar, parkour, espectadores acrobacias

elemento: muros saltar
actividades contempladas: reunión,
descanso, saltar, parkour, espectadores
acrobacias



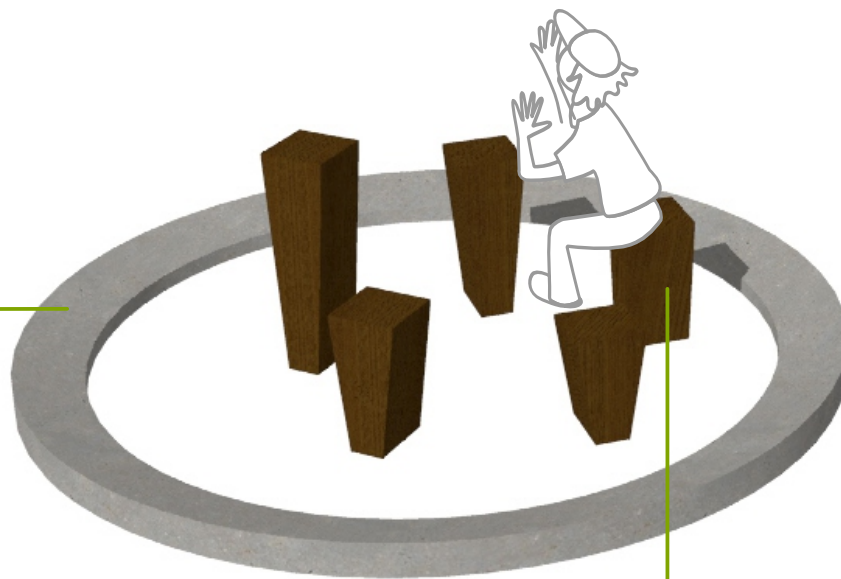
elemento: muritos bajos
actividades contempladas: reunión, ronda,descanso



elemento: cancha ping-pong
actividades contempladas: ping-pong y variantes



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / SONIDO: PERCUSIÓN MADERA Y PERCUSIÓN METAL



elemento de juego: murito mini
actividades contempladas: ronda, reunión, espectadores
música, saltar, equilibrio



elemento de juego: piezas de percusión metal
actividades contempladas: expresión sonora, interacción
con telas y con ronda "tambor"

elemento de juego: piezas de percusión madera / apoyos
actividades contempladas: expresión sonora / reunión



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / PLATAFORMA GIRATORIA Y TWISTER



elemento de juego: plataforma giratoria / flecha al azar
actividades contempladas: girar, ronda



elemento de juego: twister
actividades contempladas: equilibrio, coordinación, contacto físico



DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES / PLATAFORMAS



elemento de juego: plataforma individual
actividades contempladas: balanceo, equilibrio



elemento de juego: plataforma colectiva
actividades contempladas: balanceo, equilibrio

