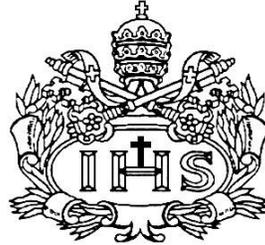


CENTRO LÚDICO



AUTOR (ES)

Juliana Montoya Rojas

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE ARQUITECTURA
Bogotá D.C.
2015**

CENTRO LÚDICO



AUTOR (ES)

Juliana Montoya Rojas

Presentado para optar al título de ARQUITECTA

DIRECTOR (ES)

Carlos Aguilar Seligman

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE ARQUITECTURA
Bogotá D.C.
2015**

Nota de Advertencia: **Artículo 23 de la Resolución N° 13 de Julio de 1946.**

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Solo velará por qué no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y por que las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

TABLA DE CONTENIDO:

Introduccion.....	13
Problematica.....	17
Proyecto Arquitectónico.....	22
Conclusion.....	
Pliegos Diagramacion.....	
Anexos.....	
Bibliografia.....	26

1. ALCANCE:

Proyecto Arquitectónico

2. TITULO:

Centro Lúdico,

La educación como reto de diseño

3. PROBLEMATICA EN LA QUE SE INSCRIBE EL TRABAJO DE GRADO:

Diseñar un espacio para promover la educación es un reto permanente en la arquitectura, en Bogotá existen Bibliotecas y existen Colegios pero hay muy pocos equipamientos de carácter Lúdico que complementen la educación; dejando aparte la academia los niños necesitan espacios en donde puedan completar su formación y que por medio del esparcimiento se creen niveles más altos de solidaridad que permitan a la población subsistir en la sociedad que cada día es mas desigual y excluyente dando prioridad a la familia, a la niñez y a la educación acompañados de gestiones sociales.

4. OBJETIVO GENERAL:

Diseñar un equipamiento Lúdico en la Localidad de Santa Fe , específicamente ubicado en el Triangulo de Fenicia en donde se tiene previsto que la población se

duplicara, para así disminuir la alta vulnerabilidad a la que están expuestos los niños de la zona.

4. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Disminuir la vulnerabilidad externa relacionada con el consumo de sustancias psicoactivas, delincuencia y pandillas dando a los niños espacios en donde puedan desarrollar actividades alternativas.
- Crear una Redes con los equipamientos escolares de la zona para incentivar la educación y disminuir índices de deserción escolar.
- Disminuir el aislamiento que sufren muchos niños dada la vulnerabilidad del exterior.
- Generación de condiciones para que creen posibilidades de empleo ya sea por oferta o por capacitación.
- Integrar el equipamiento con los cerros orientales con el parque, con el eje cultural al que pertenece ya que estos son sus contextos inmediatos.
- “Facilitar la interacción entre desiguales en condiciones de igualdad.”
- Usar el diseño como herramienta para el Proyecto sea un atractor.

El presente escrito tiene como objetivo la descripción del trabajo de grado realizado por la alumna Juliana Montoya.

7. INTRODUCCIÓN:

Este trabajo de grado postula la educación como un reto de diseño; La educación es un reto permanente en la arquitectura, en Bogotá existen Bibliotecas y existen Colegios pero hay muy pocos equipamientos de carácter Lúdico que complementen la educación; dejando aparte la academia los niños necesitan espacios en donde puedan completar su formación y que por medio del esparcimiento se creen niveles más altos de solidaridad que permitan a la población subsistir en la sociedad que cada día es más desigual y excluyente dando prioridad a la familia, a la niñez y a la educación acompañados de gestiones sociales.

El objetivo principal es diseñar un equipamiento Lúdico en la Localidad de Santa Fe, específicamente ubicado en el Triángulo de Fenicia en donde se tiene previsto que la población se duplicara, para así disminuir la alta vulnerabilidad externa a la cual están expuestos los niños y jóvenes relacionada con el consumo de sustancias psicoactivas, delincuencia y pandillas dando a los niños espacios en donde puedan desarrollar actividades alternativas.

Las ludotecas son equipamientos culturales que promueven el desarrollo social a partir de la prestación equitativa de varios servicios para que puedan tener acceso

a la cultura y a la educación con óptima calidad y garantizar de ese modo igualdad social ; le da soporte a la vida colectiva se cubren las necesidades de una población indicada para garantizar estándares de calidad de vida;este tipo de equipamiento no funciona en red con colegios y bibliotecas ya que es parte complementaria de un plan.El aporte que se quiere dar a la comunidad es crear y facilitar la interacción entre desiguales en condiciones de igualdad.

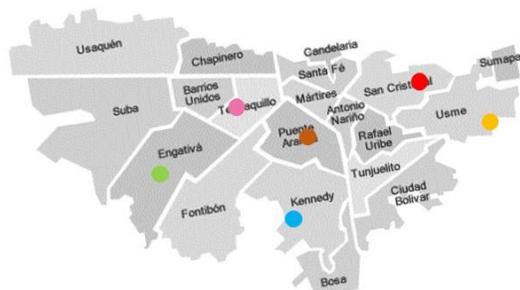
8.PROBLEMÁTICA:

MARCO NORMATIVO DE LAS LUDOTECAS EN BOGOTÁ

TIPO DE EQUIPAMIENTO : INSTITUCIONES RECREATIVO CULTURALES

EXISTENCIA:

- Localidad 16 :** Ciudad Montes.
- Localidad 13 :** Virgilio Barco
- Localidad 04:** Velódromo 1 de Mayo
- Localidad 08 :** Cayetano Cañisares
- Localidad 10:** Alcaldía de Engativá
- Localidad 05 :** Parque Virrey(SUR)



OBJETIVOS:

.....POR MEDIO DEL JUEGO.....



En Bogotá se encuentran 6 Ludotecas que están ubicadas de la siguiente manera :
 Localidad 16: Ludoteca Ciudad Montes, Localidad 13 :Virgilio Barco , Localidad 4 :Velodromo 1 de Mayo,Localidad 8 : Cayetano Cañisares,Localidad 10:Alcaldía de Engativa, y en la Localidad 5 : Parque del Virrey Sur.El estado las define como equipamientos e instituciones de carácter recreativo culturales:

PROYECTO DE ACUERDO 297 DE 2006

"POR MEDIO DEL CUAL SE IMPLEMENTA EL FUNCIONAMIENTO DE LUDOTECAS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS OFICIALES DEL DISTRITO CAPITAL".

La palabra ludoteca deriva del latín ludus que quiere decir juego, juguete, y del griego théke que significa cofre, caja.

Borja Solé define a la ludoteca¹ como un "lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un bibliotecario, ludotecario o animador infantil".

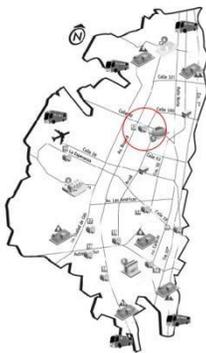
Las ludotecas están consideradas como instituciones recreativo culturales especialmente pensadas para los niños y su misión es desarrollar la personalidad de éstos mediante el juego, ofreciendo los materiales necesarios (juguetes, material lúdico y juegos), así como orientaciones, ayudas y compañía que requieren para el juego.

La ludoteca es un centro infantil de tiempo libre que pone a disposición de los niños una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en préstamo. Podemos decir que la ludoteca es al juguete lo que la biblioteca al libro.

El objetivo de estas instituciones es por medio del juego crear estimulación psicolsocial, una estimulación intelectual y una estimulación afectiva, y con estas tres premisas crear espacios extra escolares para el desarrollo y la educación integral.

Si bien existen Ludotecas en las Bibliotecas existen espacios específicos para el juego y el disfrute dada la escasez de este tipo de equipamientos ; Con el objetivo de analizar programas, actividades , espacios y capacidades se analizaron dos bibliotecas mayores y dos menores.

LOCALIZACIÓN



- Ubicada en una zona céntrica de la ciudad rodeada de parques y complejos deportivos y recreativos.

Biblioteca Mayor VIRGILIO BARCO



PROGRAMA



SERVICIOS DE APOYO

Parqueadero
Cafetería
Casilleros
Reprografía

ACTIVIDADES

Programas de Lectura y Escritura
Formación Usuarios
Información de la Comunidad
Fomento a la Cultura
Ludoteca

PERSONAS



4.000 USUARIOS DIARIOS

Ha atendido a las personas que habitan en las localidades de



LOCALIZACIÓN



- Ubicada sobre la Avenida Ciudad de Cali, al sur occidente de la ciudad.
- Zona en permanente expansión rodeada por barrios populares y humedales.
- Ubicación estratégica
Ciclo rutas y caminos vecinales como La Alameda El Porvenir y la ciclo ruta de La Avenida Ciudad de Cali, los cuales hacen fácil su acceso.

Biblioteca Mayor EL TINTAL



PROGRAMA



SERVICIOS DE APOYO

- Parqueadero
- Cafetería
- Casilleros
- Reprografía

ACTIVIDADES

- Programas de Lectura y Escritura
- Formación Usuarios
- Información de la Comunidad
- Fomento a la Cultura
- Ludoteca

PERSONAS



3.200 USUARIOS DIARIOS

Ha atendido a las personas que habitan en las localidades de



LOCALIZACIÓN



- La Biblioteca Pública Bosa se encuentra ubicada en el tercer piso del Centro Comercial Metro Recreo, su colección está formada por más de 18.000 materiales, entre libros, audiovisuales, multimedia y publicaciones seriadas en todas las áreas del conocimiento, incluyendo material bibliográfico en sistema Braille y macrotipos para usuarios en condición de discapacidad.

Biblioteca Local BIBLIOTECA DE BOSA



PROGRAMA



PERSONAS



750 USUARIOS DIARIOS

Ha atendido a las personas que habitan en las localidades de



Independientemente de la dimensión de la Biblioteca vemos como esta la sala principal de lectura y el espacio de ludoteca, es algo que no varía en los programas.

Como primera instancia se ve como dentro de los equipamientos se discrimina por edades por actividades y por grupos; Los estudios y datos arrojados demuestran que parte de los conflictos sociales en Bogotá están asociados con el aislamiento y la desigualdad en el acceso a los equipamientos, los servicios sociales y los servicios básicos, esta problemática es conocida mundialmente como segregación.

Para encontrar entonces la localización se superpusieron mapas de Bibliotecas y Ludotecas y se observa en primera instancia una presencia de este tipo de equipamientos en la zona Norte y Sur de la ciudad dejando la parte de la central en desventaja. Ubicados ya dentro de esta franja central podemos ver una clara división en tres zonas en la occidental, Central y oriental en donde se puede ver como la franja oriental está totalmente vacía de este tipo de equipamientos: es por esto que nos localizaremos en esta franja específicamente en la Localidad de Santa Fe.

Santa Fe es la localidad número tres y JUANO A LA CALNDELARIA FORMAN el centro tradicional de la ciudad. En Santa Fe están varios edificios gubernamentales y corporativos de la ciudad así como vías principales e históricas que marcaron su desarrollo, gran parte de la localidad lo componen [locerros Orientales](#) de [Monserrate](#) y [Guadalupe](#).

Tres aspectos son muy importantes de esta Localidad para la Ludoteca, su ubicación estratégica en el centro de la ciudad, si bien el equipamiento es de escala zonal se la Ludoteca debe estar localizada en un punto que sea de fácil acceso para todos los ciudadanos; Esta localidad representa un 5.2 % del área total de la ciudad sin embargo más que por su expansión es por la presencia y el tipo de actividades que se desarrollan aquí que la localidad tiene un gran reconocimiento, y es dado por esto también es que esta localidad es un conector fundamental dentro de Bogotá.

Esta dividida en cinco UPZ (Unidades de Planeación Zonal) el sagrado corazón, la macarena, las nieves, las cruces y Luordes. Esta es una división geográfica pero se realiza una división por condiciones de vida y de salud de la población habitante y se encuentran tres zonas principales.

La primera una zona con **CONDICIONES FAVORABLES** en donde está el Barrio Bohemio de Bogotá; la segunda con **CONDICIONES VULNERABLES** en donde se concentra la mayor oferta educativa y cultural y presenta alto número de población flotante, condición que genera problemas ambientales relacionados con inadecuada disposición de basuras. Por último la Zona 3 de **PROBLEMÁTICAS SOCIALES** en donde observamos alta dependencia económica en familias compuestas por mujeres cabeza de hogar, Insatisfacción escolar por deserción o imposibilidad económica al acceso de instituciones educativas y Hacinamiento y mal estado de las viviendas.

El lugar escogido se encuentra dentro de la Zona 3 en donde además de tener un alto índice de insatisfacción escolar por deserción y por imposibilidad económica no hay equipamientos escolares que ayuden a mejorar la situación.

Se Propondrá un equipamiento Educativo Ludoteca; Este equipamiento beneficiará a la población fija de esta área con el propósito de incentivar desde la niñez la educación por medio de prácticas lúdicas, capacitaciones etc. Y disminuir la vulnerabilidad a la que están expuestos los niños.

Para el diseño de la Ludoteca Nuestro punto de partida fue el sitio en sí, que presenta tanto el problema como la solución, la pendiente.

Como se puede observar el territorio que estamos tratando tiene una pendiente significativa y el proyecto busca y tiene la intención de amoldarse a este territorio desde el punto de vista estético y funcional; funcional desde el punto de vista de los accesos ya que el proyecto no contara con un único acceso si no con varios accesos a diferentes alturas lo que permite que los jóvenes y niños no tengan que desplazarse en la montaña para poder entrar al equipamiento .Los accesos se darán en su mayoría por rampas debido a que se quiere fomentar que las personas y niños que usen este equipamiento lleguen por medios de transporte alternos como lo son las bicicletas patinetas además de considerar a las familias con niños pequeños. Estético por que se buscara fundirse con la naturaleza y con la montaña.

Se divide el análisis en tres grupos principales , el primero en donde se analiza el contexto a una escala zonal y se ven la movilidad, los sistemas de transporte, la inseguridad, la contaminación la presencia de parques y elementos naturales que son elementos que insiden de una manera importante en La Ludoteca

Como primera instancia analizando la movilidad de la zona nos damos cuenta que la vía principal es la circunvalar , una via de alta velocidad por donde el transporte público es escaso, es por esta razón que el acceso principal no se localizará sobre la vía arterial primaria si no sobre la calle 22 que es una vía secundaria sin embargo por esta pasan muchos tipos de transporte público y ciclo vía y es una vía muy “afluída” dada la presencia de las universidades y en el futuro de la vivienda lo que facilita el acceso al equipamiento.

Es un edificio tiene varios lugares y puntos de aproximación cual implica facilidad en su accesibilidad.

Esta accesibilidad por medio de rampas “verdes” pretende hacer visible la reconexión entre en pie de monte andino y la ciudad mimetizando la geografía circundante con nuestro proyecto.

Uno de los elementos diferenciales del proyecto serán las grandes oportunidades que nos da la geografía .Una de estas oportunidades son las visuales , pero para poderlas aprovechar tenemos que subir en la montaña, de lo contrario el proyecto se vería “oscurecido” por los edificios de gran altura que se ubican a su lado. Es por esto que se toma la decisión de dejar un vacío y colocar lo construido sobre él,

permitiendo entradas de luz y ventilación .El equipamiento entonces tendra la combinación de lugares en voladizo y lugares semi enterrados”.

Teniendo en cuenta la gran pendiente tuvimos que pensar también en las aguas lluvia que en algún momento bajarían por esta montaña. El agua será interceptada, captada y almacenada para los diferentes usos dentro del proyecto. El agua bajara por la montaña , se captara antes de llegar al Proyecto y se verá en primera instancia en una gran espejo de agua situado en el nivel -1 que ayudara a disminuir la contaminación auditiva de la circunvalar y de la carrera 22 y buscara conectar a los jóvenes con la naturaleza que este caso estará varios niveles mas arriba.

Si vemos el corte podemos observar como el edificio retrocede en algunos lugares y sale en voladizo en otros esto genera terrazas transitables que crean espacios de permanencia y contemplación que representan la continuación del parque del pie de monte andino en nuestro proyectoy la posibilidad de que el usuario tenga otro contacto directo con la naturaleza y con la montaña y les permita desarrollar actividades al aire libre ya que según el análisis son casi nulos los espacios que estos jóvenes tiene para jugar de maneras seguras y es por esto que permanecen encerrados en sus casas. Para este propósito a su vez se utilizaran materiales que evoquen a esta naturaleza circundante , ya sea por su color, por su textura o por sus formas.

Nuestro proyecto no solo servirá como un conector entre el pie de monte andino y la ciudad ; debemos tener en cuenta que este proyecto estará localizado en un eje “cultural” o un parque lineal que conecta la cancha múltiple que es un lugar de

reunión para los habitantes del lugar, las universidades , la quinta de Bolívar y La entrada a Monserrate y hasta la entrada a la Universidad Jorge Tadeo Lozano, será un equipamiento de carácter lúdico que completara este eje y permitirá una conexión más armónica entre los puntos extremos. Es por esto que funcionara en red, y funcionara en red no solo con estos lugares si no también con los tres colegios con los que se conectara

La flexibilidad de esta ludoteca es una característica muy importante ya que deberá soportar diferencias de edades y buscara disminuir las diferencias de todo tipo que se puedan presentar entre los habitantes, este proyecto contara con Universitarios que ayudaran desde la docencia y será visitado por personas de bajos recursos. Buscara no que los habitantes se acomoden a el si no que este espacio se acomode a los habitantes.

La piel responderá a la abstracción geométrica que se hizo de la naturaleza creando llenos y vacios que permitan la entrada de luz, ya que debido a la pendiente tenemos que buscar entradas de luz extra y se verán no solo de afuera hacia adentro si no de adentro hacia afuera.

BIBLIOGRAFIA

Arnau Amo, Joaquín *72 Voces para un Diccionario de Arquitectura Teórica.*

Ediciones Celeste, SA. Madrid, 2000

Arnheim, Rudolf *The Dynamics of Architectural Form.* University of California

Press, Berkeley. Los Angeles - Londres, 1977. Versión castellana: *La forma visual de la Arquitectura.* Editorial Gustavo Gilí. Col. Arquitectura / Perspectivas.

Barcelona, 1978

Battisti, Emilio *Architettura, Ideologia e Scienza.* Versión Castellana: *Arquitectura, Ideología y Ciencia. Teoría y Práctica en la Disciplina del Proyecto.* Ediciones Blume. Madrid, 1980

Corrales y Molezún Consejo Superior de los Colegios de Arquitectos de España.

Medalla de oro de la Arquitectura, 1992.

Quaroni, Ludovico *Progettare un edificio. Otto lezioni di architettura.* Gabriele

Mazzotta editore. Milano, Italia, 1977 Versión castellana: *Proyectar un Edificio.*

Ocho Lecciones de Arquitectura. Ediciones Xarait. Madrid, 1980

Anexos:

Se encuentran en carpeta en CD ROM