

LUDOTECA LAS VARILLAS



UNC

Autores

BARRIONUEVO, Agustín
FALKENBERG, Denise



Las Varillas - Córdoba - Argentina
Ludoteca Las Varillas
Escala: ARQUITECTÓNICA

2018

Código:



UNC

Palabras claves:

REFUNCIONALIZACIÓN
INTEGRACIÓN
JUEGO



TEMA:

Ludoteca Las Varillas



Localización: Las Varillas - Córdoba - Argentina

Área: Ex Sala de Máquinas

Materiales: Ladrillo visto, Hormigón, estructuras metálica y hierros.

Reutilización de algunos materiales existentes

Beneficiados: Población de Las Varillas y pueblos aledaños

Superficies: 2.055,80m² exterior - 89,48m² semicubierto - 1079,40 cubiertos

Equipo Alumnos:

BARRIONUEVO, Agustín

Mat: 34.689.130

E-mail:

arstinbaggio@hotmail.com

Tel: 0351 156985292

FALKENBERG, Denise María

Mat: 34.767.503

E-mail:

denifalkenberg@gmail.com

Tel: 0351 153907459

Equipo Docente:

Titular: MULLINS, Patricio

Adjunto: COLAUTTI, Viviana
ARAUJO ALBRECHT, Laura

Asistente: BILLIA, Francisco
Humberto

DEDICATORIAS

A nuestros padres:

Quienes estuvieron brindándonos todas las posibilidades y apoyo para seguir adelante y mantenernos firmes en nuestras metas y objetivos personales en esta primera etapa como futuros profesionales de una carrera que amamos.

A nuestros familiares:

Personas que nos ayudaron en situaciones de necesidad ofreciéndonos una mano, a veces las dos, y que han sido de suma importancia para nosotros.

A nuestros amigos:

Quienes estuvieron siempre con nosotros para darnos todo su apoyo constante.

A los docentes:

A los profesionales que con tanta pasión nos enseñaron y nos formaron para saber la clase de profesionales que deseamos ser el día de mañana.

Gracias.

AGRADECIMIENTOS

Primeramente queremos agradecer a la Universidad nacional de Córdoba por habernos aceptado para ser parte de ella y brindarnos la posibilidad de formarnos como profesionales.

Agradecemos a nuestro docente asignado de tesis, Arq. Billia Humberto, quien nos ha acompañado en el proceso de nuestro proyecto, y al cuerpo docente de tesis de la cátedra de arquitectura VI C que nos guiaron y nos ayudaron para concretar nuestras metas y objetivos en esta última instancia de la carrera.

Finalmente, agradecemos a todos nuestros compañeros de clase de la universidad durante todos los niveles; a esas personas que nos han dado una muestra de cariño, empatía y acompañamiento y de las cuales hemos aprendido también para formarnos como arquitectos.

Equipo Alumnos:

BARRIONUEVO, Agustín

Mat: 34.689.130

E-mail: arstinbaggio@hotmail.com

Tel: 0351 156985292

FALKENBERG, Denise María

Mat: 34.767.503

E-mail: denifalkenberg@gmail.com

Tel: 0351 153907459



UNC



MEMORIA DESCRIPTIVA

En nuestra tesis tratamos con los conceptos de patrimonio y refuncionalización.

Nos basamos en el desarrollo de una problemática social en la ciudad de Las Varillas - Provincia de Córdoba. La misma incluye la disgregación y discriminación interbarrrial existente. A su vez le damos espacio para la relación entre los pueblos aledaños.

El sitio donde intervenimos es en la Ex Sala de Máquinas situada en la Ruta Nacional N°158, que atraviesa la ciudad.

Existe una propuesta desde la municipalidad de realizar una Ludoteca en ese sitio, nosotros tomamos esto para intervenir en este salón.

Para nuestro proceso de diseño buscamos antecedentes y dimos con una educadora, la señora Montessori, que trabajaba con niños en su desarrollo integral, de allí crea el método Montessori. Este método trata sobre la educación y como promover al niño para que realice sus actividades.

En base a esto realizamos un proyecto de refuncionalización de la Ex Sala de Máquinas, interviniendo en el predio, dejando como patrimonio la fachada de la misma y la rueda del intercambiador.

Se realiza una propuesta arquitectonica y paisajitica como intervención en el predio que es un gran espacio verde, generando tambien un espacio para los ciudadanos.

INDICE

• Introducción -----	1
• Contexto Físico - Social -----	2
• Crecimiento de Las Varillas -----	3
• Sectorización de La Ciudad -----	4
• Datos Poblacionales -----	6
• Educación-----	7
• El Sitio - Ex Sala de Máquinas-----	8
• Usos-----	9
• Registro fotográfico-----	10
• Lineamientos y objetivos-----	12
• Tema - problema-----	13
• Marco conceptual -Pedagogía - Método Montessori-----	15
• Concepto Ludoteca-----	16
• Lectura-análisis-----	17
• Ejemplos -análisis-----	19
• Hipótesis-----	25
• Ideas-Ensayos-----	26
• Ensayos Maquetas-----	29
• Programa-----	30
• Proyecto - Planimetría/ Intervención-----	31
• Proyecto-Planta Baja-----	34
• Proyecto-Planta Alta-----	35
• Proyecto-Fachadas/Cortes-----	36
• Proyecto-Tecnología-----	37
• Proyecto-Detalles-----	39
• Proyecto-Corte FUGADO/Imágenes exteriores-----	42
• Proyecto-Imágenes interiores-----	43

INTRODUCCIÓN

En el marco que nos encontramos de una sociedad donde se desvaloriza mucho al otro, donde a la tecnología no se le da un buen uso, los ambientes laborales no son los óptimos en cuanto a la relación empleado empleador y donde, por sobre todo, falta terminar de crear conciencia sobre el respeto y la solidaridad propiamente dichos. El cambio constante donde vivimos y los avances en cuanto a materia-tecnológica que nos abruma, muchas veces nos invaden y nos ganan queriendo demostrar imágenes que realmente no lo son.

Por otro lado está el sector de la sociedad que quiere inculcar ciertos valores, que cree que desde niños si nos inculcan cosas como el respeto, el saber perder y ganar (saber decidir correctamente). Nos puede llevar a tener muchas mejores relaciones interpersonales, saber decidir, el trato en las relaciones laborales cuando somos grandes.

En la sociedad actual encontramos que es muy digital que se perdió mucho el contacto con el otro, que se pierde esa conexión de humanidad. Debemos volver en algunos aspectos al pasado.

CONTEXTO FÍSICO - SOCIAL

CIUDAD DE LAS VARILLAS PROVINCIA DE CÓRDOBA

UBICACIÓN

Está ubicada el Este aproximadamente a 180km de la Ciudad de Córdoba, en el departamento de San Justo.

Es una ciudad de aproximadamente 20.000 habitantes, en su mayoría descendientes europeos.

Su economía está basada principalmente en la fabricación de maquinaria



HISTORIA

En 1870, cuando se comienza a extinguir la resistencia India, se utilizaban estos campos para la actividad agrícola. Cerca del 1900 a esta actividad se le suma la ganadera.

En esa época es cuando comienza a surgir Las Varillas como asentamiento, momento en que la Argentina Moderna comienza a tener forma en el territorio nacional. Convirtiéndose su fuerte, en ese momento, la actividad agrícola-ganadera, siendo el país un modelo agro-exportador.

Diversos acontecimientos y hechos religiosos, culturales y urbanísticos llevaron a los historiadores a definir el año 1900 como el del nacimiento de la ciudad de Las Varillas.

Desde aquel momento, los colonos llegados desde el Piemonte italiano mostraron su devoción a la Virgen del Rosario, uno de los hechos básicos que fue moldeando la sociedad varillense. Fue así que la fecha fundacional de nuestra ciudad es el 7 de octubre del 1900.

En 1903 llega el ferrocarril gracias a la compañía Francesa de la Provincia de Santa Fe. Es cuando se aprueba el 1° plano de la localidad.

En sus orígenes la población, en su mayoría, eran inmigrantes italianos. En ese año se constituyó pro-templo y escuela, que era un organismo para recurrir a mecanismos de democracia directa.

En ese momento solamente existía La Estancia "Las Varillas", propiedad de la familia del Dr. Medardo Alvarez Luque, quien es reconocido como fundador de la población, ya que fue quien cedió los terrenos para el ferrocarril. Principales fuentes laborales del lugar.

En 1921 y 1925 hubo una crisis económica al perderse las cosechas. Luego fue la crisis del 1930.

Luego de todo esto su actividad económica comienza a cambiar siendo una economía mixta donde se unen el tambo y la agricultura.

La población se fue asentando sobre los terrenos cercanos al ferrocarril, por su cercanía al sistema del mismo para movilizarse.

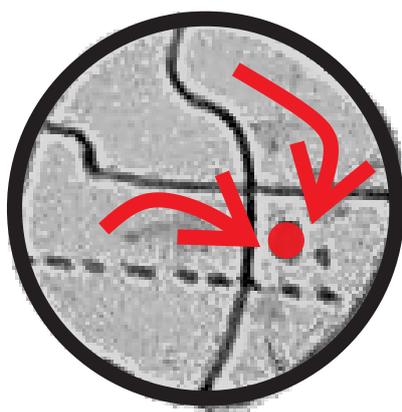
Los años marcaron el paso del tiempo y la vida fue cambiando paulatinamente. Primero fueron las familias, chacareras, los sembradíos intensos, la volanta, el sulky, las maquinarias agrícolas, un puñado de viviendas y negocios. Luego, las romerías españolas, el almacén de ramos generales, la primera estafeta postal, el juzgado de paz, el servicio asistencial y eléctrico. Hoy, una ciudad en pleno movimiento. Durante el día, obreros, alumnos, profesionales y trabajadores en general le otorgan un ritmo acelerado a Las Varillas. Durante la noche le dan vida los estudiantes de institutos terciarios, los jóvenes en lugares de diversión y la intensa actividad cultural y deportiva.

La Industrialización

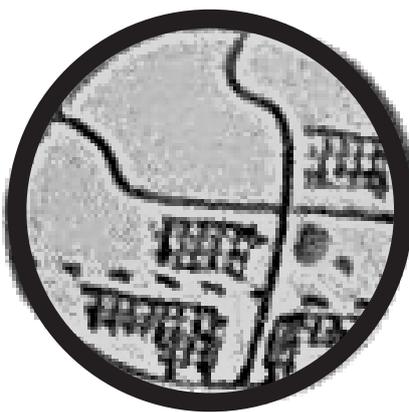
Así, los lugareños cuentan que la localidad floreció por los años '50 cuando la incipiente industrialización que experimentaba el país trajo la instalación de la fábrica de Tractores Zanello y de una decena de pequeñas metalúrgicas que crecieron a su sombra.

El paso de la industria agropecuaria a la metalúrgica, tuvo como pionero a don Pedro Zanello que se instaló en el entonces pueblo Las Varillas con una herrería que producía vehículos para uso agrícola. De los primeros vehículos de tracción a sangre, Construcciones Metalúrgicas Zanello evolucionó hasta la fabricación de volcadores de gran capacidad y de máquinas viales autopropulsadas, convirtiéndose en una de las principales fuentes laborales del lugar.

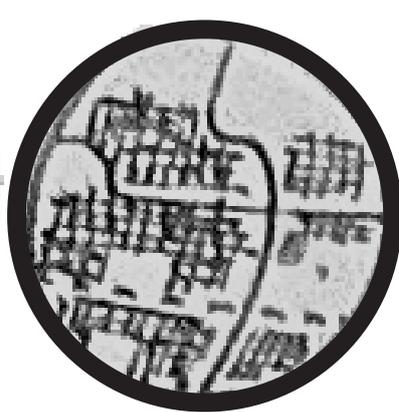
CRECIMIENTO DE LAS VARILLAS



1911



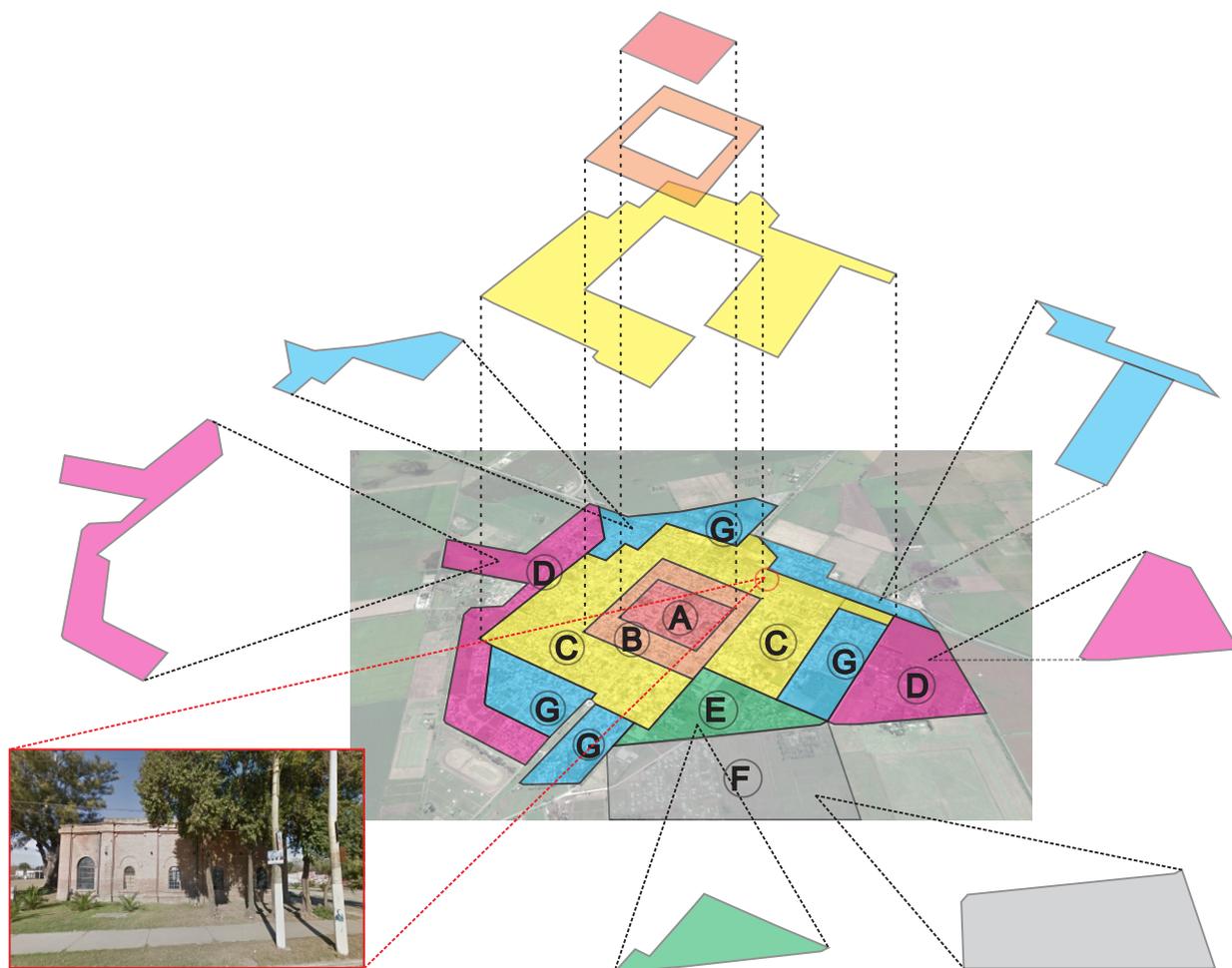
1972



2005

En 1983 se realiza una primera planificación de la ciudad de Las Varillas, a partir de la ocupación existente, dividiéndola en 7 sectores caracterizados por el tipo de ocupación.

SECTORIZACIÓN DE LA CIUDAD



Se elige al "Ex Galpón de Locomotoras de Las Varillas" como base para el desarrollo del establecimiento **ludoteca** por su cualidad locacional con fácil acceso e ingreso a la ciudad; además por su flexibilidad de uso al ser un edificio de tipo galpón para brindar espacios amplios y lograr una continuidad espacial.

(A) ZONA CENTRAL (residencial, comercial, administrativo)

Comprende el área central de la ciudad que contiene el "Centro Cívico". En ella se encuentran:

- Plaza Independencia;
- Plaza San Martín;
- Gran Hotel Las Varillas;
- Banco de la Provincia de Córdoba;
- Oficina de Correos;

- Sede de la Municipalidad de Las Varillas;
- Plazoleta Bicentenario;
- Colegio Bernardino Rivadavia

(B) ZONA CÉNTRICA-COMERCIAL

Comprende el anillo que rodea las manzanas del "Centro Cívico" de la ciudad. En ella se encuentran viviendas, comercios y la compañía VALBO S.A.I.C y F.

C ZONA SEMIPERIFÉRICA

-Estación Las Varillas;
-Alberga la mayor parte del B° Central Argentino;
-Fundición Pauny Zanello;
-Polideportivo Alma Fuerte;
-Corralón Municipal;
-I.P.E.T 263
-Colegio Primario Bartolomé Mitre;

-Plaza 25 de Mayo;
-Terminal de Ómnibus de Las Varillas;
-Colegio Dalmacio Velez Sarfield;
-Industrias GALLO;
-Giotti S.A

D BARRIOS JARDINES

Son dos áreas que delimitan el territorio de Las Varillas, ubicadas en el Oeste, Sudoeste y Este.

Se encuentran aquí:

-Loteo de Zoldano;
-Parque M.A. Luque C. A. Huracán;
-el Hipódromo;
-Automóvil Club Las Varillas

E ZONA DE LOTEOS INDUSTRIALES

Es un territorio de grandes dimensiones que contiene muchos terrenos sin ocupación, algunas manzanas de viviendas y la instalación de la fábrica de tractores "Pauny S.A."

F ZONA DE LOTEOS PARA INDUSTRIAS

Es un territorio de gran superficie localizado en las afueras de la ciudad previsto para la instalación de industrias. Se hallan aquí:

-Aeroclub Las Varillas;
-Cerutti (DACHSA S.A.);
-Bernardin Industria Argentina.

G BARRIOS VIVIENDA SECONOMICAS

Se divide en cuatro zonas localizadas en la periferia de la ciudad en los puntos Norte, Este y Sur de la ciudad. Se halla aquí:

- GA.BE.BAR.DI SRL;
- Complejo fabril

POBLACIÓN

INDICADOR	CANTIDAD	%
Población Varones	7.819	48%
Población Mujeres	8.497	52%
Total	16.316	100%

POBLACIÓN - Necesidades Básicas Insatisfechas - según sexo

INDICADOR	CANTIDAD	%
Población NBI Varones	437	3%
Población NBI Mujeres	452	3%
Total	889	5,5%

POBLACIÓN - Alfabetismo

INDICADOR	CANTIDAD	%
Población de 10 años y más que sabe leer y escribir	13.687	84%

POBLACIÓN - Ocupada según condición de actividad

INDICADOR	CANTIDAD	%
Población Ocupada	7.729	47%
Población Desocupada	288	2%
Inactiva	4.711	29%

POBLACIÓN - Según nivel educativo que cursa o cursó y sexo

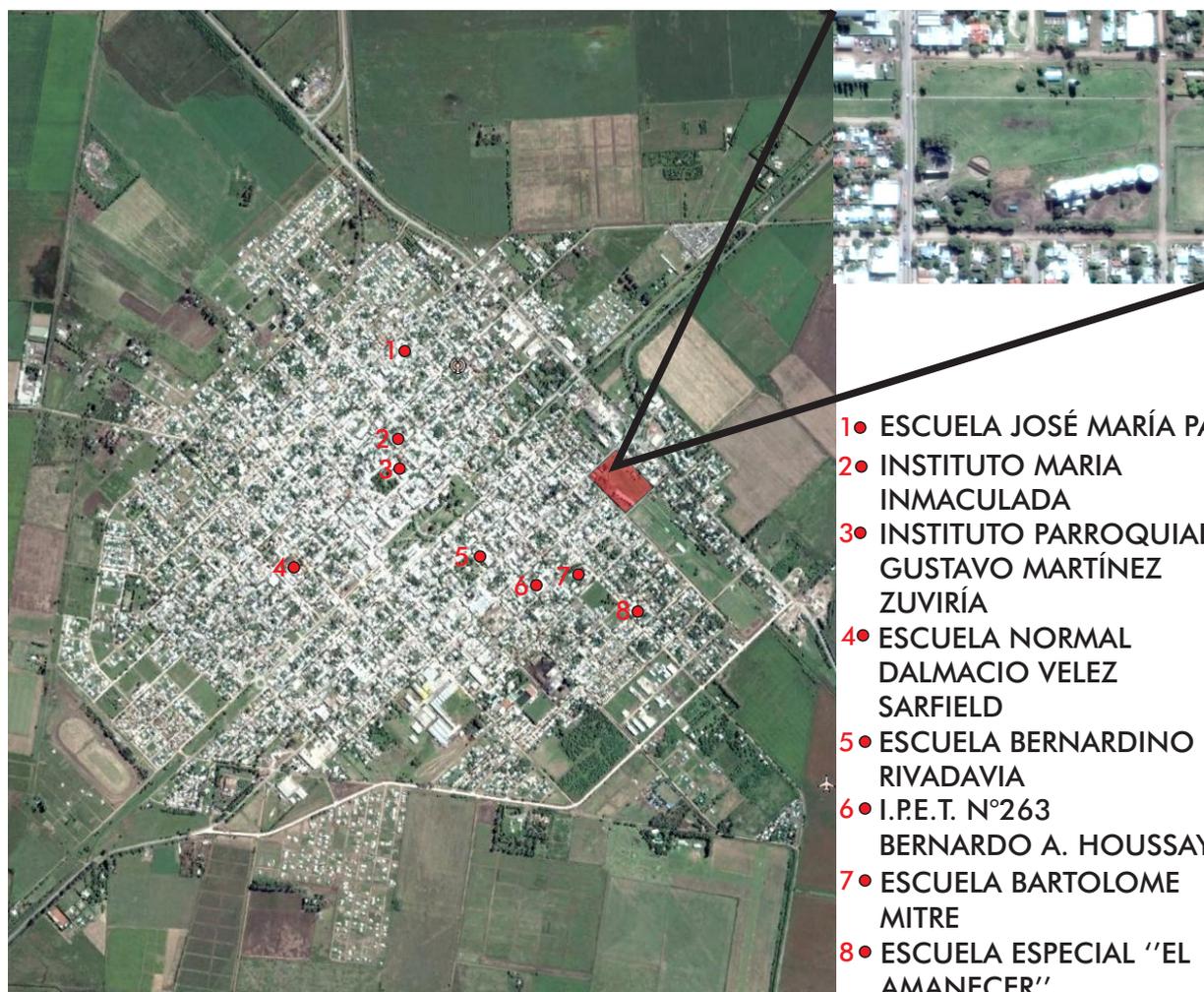
SEXO	INICIAL	PRIMARIA	SECUNDARIO	Sup. No Univ.	Univ.	Post Univ.	Educ. Esp.
Varon	293	2996	2.876	431	608	25	40
Mujer	351	3200	2507	1236	593	29	31
% poblac	4%	38%	33%	10%	7%	0%	0%

INDICADORES DE VIVIENDA

INDICADOR	CANTIDAD
Cantidad de viviendas con acceso a la red pública de agua corriente	5522
Cantidad de viviendas con acceso a la red pública de cloacas	106
Cantidad de viviendas según existencia de gas natural	3338

EDUCACIÓN

ESCUELAS



Las Varillas cuenta con varias instituciones dedicadas a la enseñanza inicial hasta terciaria. Cubriendo la necesidad educativa de la ciudad y atrayendo alumnos de localidades vecinas.

Como un nivel superior cuenta con la Universidad Siglo XXI, en la Escuela Normal Superior Dalmacio Velez Sarfield y el Instituto de María Inmaculada cuenta con un nivel de aprendizaje terciario.

También cuenta con numerosas escuelas de campo, donde la primera empezó a funcionar en el año 1935.

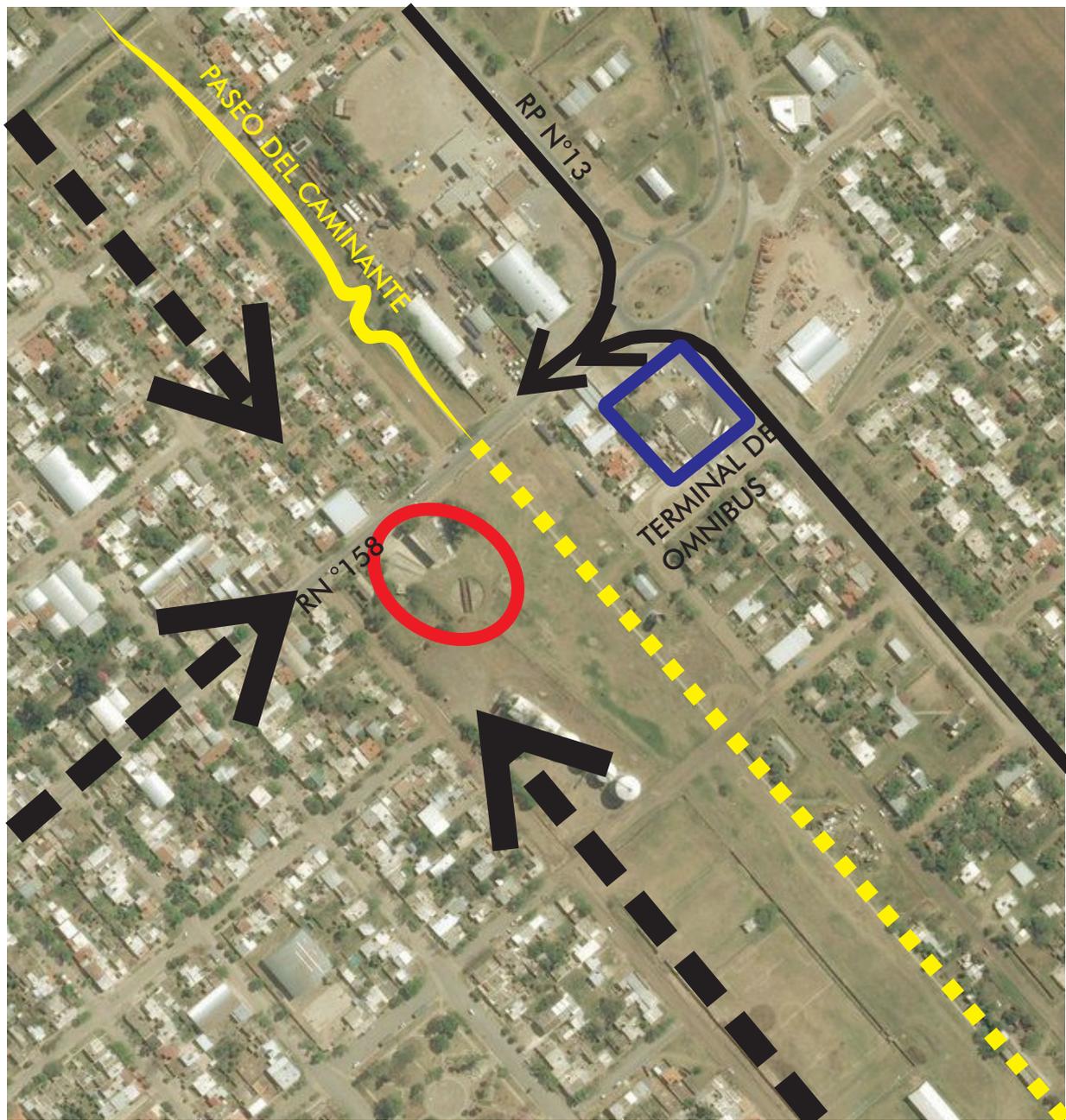
En 1934 se crea la primera escuela nocturna municipal, ya que, hacia el 1920 las escuelas eran privadas.

En 1978 comienza a funcionar la guardería municipal, que actualmente tiene su sede en la vieja estación del ferrocarril Belgrano.

EL SITIO - Ex Sala de Máquinas

El sitio se localiza entre las calles Liniers y la Ruta 158, encontrándose la fachada principal sobre esta última.

Se toma el predio que contiene al "Ex Galpón de Locomotoras de Las Varillas" y "la mesa giratoria para inversión de locomotoras", exceptuando el área de los silos y galpón que les corresponde, los cuales son de propiedad privada.



El sector se encuentra próximo a la terminal de ómnibus de las varillas, facilitando una conexión con las localidades vecinas, relacionandolo a una escala urbana.

En relación al terreno lo que detectamos es una propuesta a nivel ciudad de la realización del "Paseo del Caminante" ya concretada (línea llena amarilla) en uno de los sectores, en el otro aún continua en proyección (línea de puntos amarilla).

A su vez se detecta la confluencia posible desde distintos sectores de la ciudad.

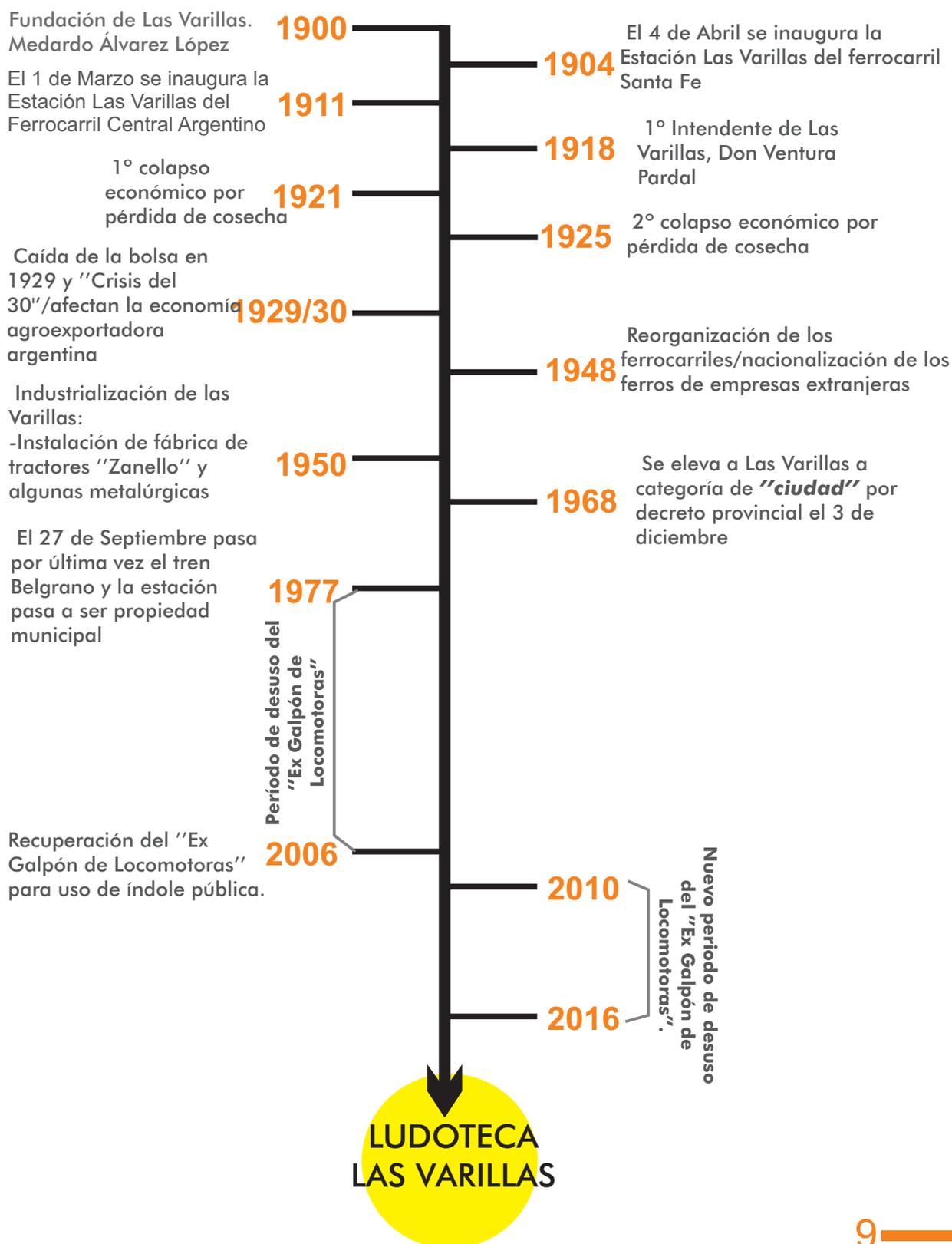
El sitio surge como un nexo o un punto de inflexión entre los distintos barrios, se detecta un quiebre a partir de la RUTA NACIONAL N° 158, donde se denota la división entre barrios muy marcada.

En donde se encuentra la explanada verde a sus alrededores se detectan viviendas con menor calidad edilicia y una población con menores recursos. En el área del frente se distinguen viviendas de planes, denotando otro tipo de calidad de vida donde se marca una población que puede acceder a otras posibilidades.

A través de la calle que se sitúa en frente del galpón tiene una conexión directa con el área céntrica, que es donde está el centro cívico y la mayor actividad económica.

Usos

Durante el transcurso de los años el Galpón de la Ex Sala de Máquinas fue adquiriendo distintos usos.



REGISTRO FOTOGRÁFICO DEL SITIO



Imágenes exteriores del sitio

Tomadas de un relevamiento de sitio



Imágenes interiores del sitio

Tomadas de un relevamiento de sitio

Las imágenes son tomadas de una visita al sitio para reconocimiento del terreno, cuando estuvimos en el lugar detectamos un gran deterioro por la falta de uso y mantenimiento.

Vimos vandalismo hacia la edificación y una falta de valor en lo que respecta su patrimonio.

Además de esto, detectamos usos sobre el predio. A modo de actividad de fin de semana los vecinos de Las Varillas se reúnen en el predio (explanada verde) para realizar actividades recreativas como el juego de bochas o futbol por ejemplo.

De estos usos espontáneos de la sociedad se visualizan este tipo de actitudes en el terreno, como las mencionadas anteriormente (por ejemplo, el vandalismo). No vemos una actitud de cuidado del espacio con respecto a la basura.

En conclusión, detectamos un posibilitante para mejorar estas actividades y crear un uso responsable del mismo.

LINEAMIENTOS Y OBJETIVOS DEL PROYECTO

En nuestro proyecto nos planteamos el proyecto de una ludoteca pública con gestión municipal utilizando un Galpón que en sus inicios se había destinado al uso para una Sala de Máquinas de ferrocarril.

Como lineamiento nos planteamos trabajar con el concepto de PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO y REFUNCIONALIZACIÓN.

¿Que es PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO?

El Patrimonio Arquitectónico es un edificio o el conjunto de edificios, que al pasar los años adquieren valor mayor al original. Son obras de arquitectura que le dan identidad y memoria a un lugar, es parte del bagaje cultural del territorio donde está emplazada la edificación.

¿Que es REFUNCIONALIZACIÓN en la arquitectura?

Entendemos por refuncionalización, cambiar el uso a una edificación manteniendo su estructura; en este caso, lo que realizamos es una Refuncionalización Arquitectónica pero manteniendo parte de la estructura inicial, y sus envolventes para agregar luego un nuevo valor al patrimonio arquitectónico ya existente.

Al cambiarle el uso pero manteniendo su patrimonio (esencia) podemos darle mayor valor al edificio, ya que, en la actualidad se lo tiene abandonado.

Como objetivos generales nos proponemos generar una actividad social en el sector y una calidad espacial para poder generar un sitio llamativo para el ciudadano.

Proponemos también un centro / nodo como punto de congregación, ya que, tenemos una ubicación estratégica para las conexiones que puedan ocurrir realizando una intervención paisajística. Este punto está directamente relacionado con el de calidad espacial para ser un lugar agradable y llamativo para los usuarios.

Lo que queremos implementar es la mixtura de usos justamente para la congregación de gente y su apropiación del lugar.

Como objetivo particular tenemos la idea de un paseo arquitectónico en apoyo a la intervención paisajística par conseguir un espacio público para la sociedad con distintas actividades donde puedan compartir e interrelacionarse.

GENERALES

- INCORPORAR ACTIVIDADES DE CARACTER SOCIAL;
- SISTEMATIZAR ESPACIOS;
- RECUPERACION DEL EDIFICIO COMO CENTRO/NODO;
- REFORZAR POTENCIALIDADES PAISAJISTICAS;
- VINCULAR LOS DISTINTOS BARRIOS DEL SECTOR MEDIANTE ACTIVIDADES COMUNES

PARTICULARES

- PROMOVER EL USO DEL PATRIMONIO DANDO ESPACIOS ABIERTOS PARA ACTIVIDADES LUDICAS ALAIRE LIBRE;
- CONSTRUIR PRESERVANDO LO EXISTENTE, GENERANDO UNA ESCALA MONUMENTAL;
- PRODUCIR UN PASEO SOBREELEVADO (PASEO ARQUITECTONICO);
- GENERAR ESPACIOS DE PROYECCION DE PELICULAS ALAIRE LIBRE;
- PRODUCIR ESPACIOS DESTINADOS A LA ENSEÑANZA LUDICA DE MUSICA, CIENCIAS Y TEATRO;
- PROYECTAR UN ESPACIO DE USO A NIVEL URBANO PARA LA CIUDAD.

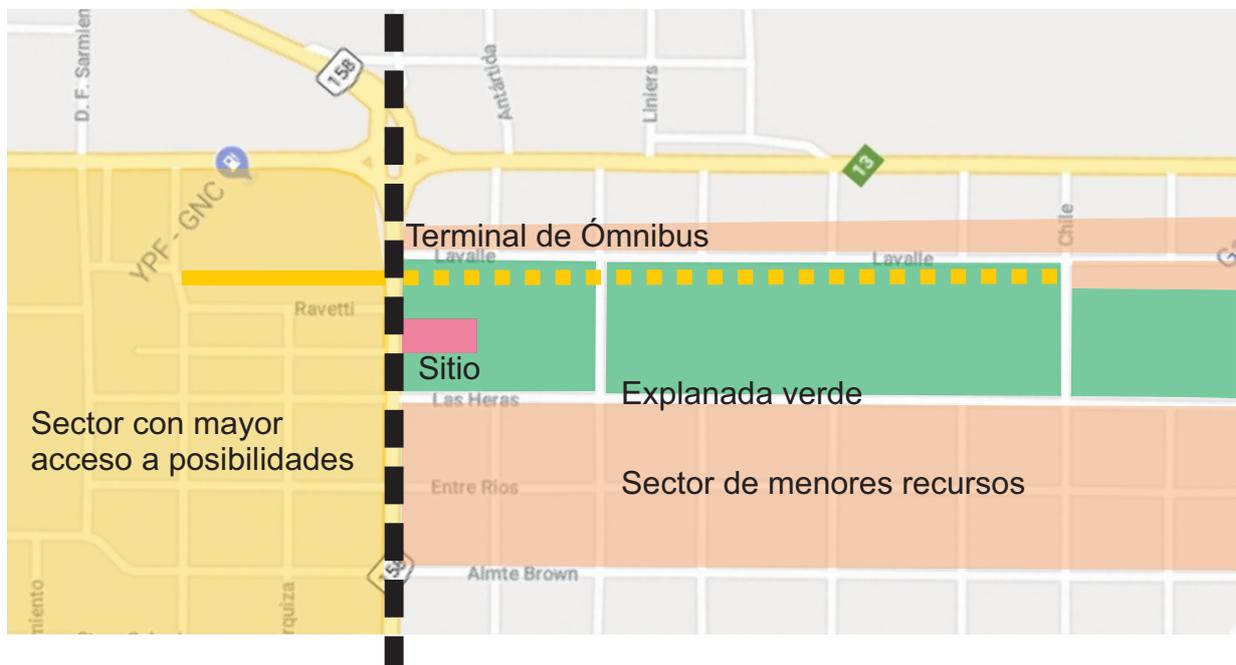
TEMA-PROBLEMA

PROBLEMA

La intención de intervenir en una edificación en desuso, la cual presenta por consiguiente una falta de infraestructura, marcas de vandalismo y una falta de mantenimiento del entorno inmediato; hace que nos enfrentemos al problema de, ¿se puede reutilizar el edificio existente y que la gente lo sienta como propio?

El galpón de máquinas tiene un carácter patrimonial para los vecinos, debido a la importante historia de la ciudad con el ferrocarril, es por ello que nuestra intervención debe hacer recordar el valor histórico de esa arquitectura para que no se deje de lado parte de la historia de Las Varillas.

La problemática social viene arraigada con la ubicación del sitio. Donde se implanta, se da un nexo entre distintas situaciones, tales como la disgregación social. Allí hay una marcada diferencia entre sectores más carenciados y con menor calidad de vida y sectores con mayores recursos. El sitio tiene además, una conexión directa con el área céntrica de la ciudad. En éste, como mencionamos anteriormente, el área que abarca se usa de manera espontánea por los vecinos. Estas actividades tienen un mayor uso en los fines de semana, por lo que la zona es un poco más insegura durante los días hábiles.



TEMA

El tema que tratamos es la refuncionalización arquitectónica, concepto mencionado anteriormente.

En el salón de la ex sala de máquinas se propone realizar una refuncionalización del edificio proponiendo la realización de una "Ludoteca". Lo que tomamos del edificio es una parte parcial de la estructura y la "cáscara", sus fachadas, reacondicionándolas y poniéndolas en valor.

La idea de intervenir en este sitio se produce a partir de una antigua propuesta de la municipalidad de realizar este tipo de establecimiento en la "ex sala de máquinas". Además, ponemos en valor un área de la ciudad que necesita ser revalorizada con algún tipo de actividad que sea para la congregación e interrelación de las personas desde lo lúdico y recreativo, dándole más vida al lugar en cuestión.

MARCO CONCEPTUAL

MÉTODO MONTESSORI - PEDAGOGIA

Montessori es una educadora/psicopedagoga Italiana. Sus ideas de como educar parecían extravagantes en su momento, algo en lo que no se podía trabajar. En la actualidad esas ideologías son algo común hablarlas (falta aún para terminar de implementarlas).

Ella defendía el juego como la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Ellos van relacionando sus experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje espontáneos, fundamentales para su crecimiento. Independientemente del medio en el que se desarrolle.



Principios Básicos

En los principios fundamentales en los que se basa el Método Montessori es en: la autonomía, independencia, libertad, la capacidad de elegir, el desarrollo de la voluntad y autodisciplina. A su vez también abarca aspectos como: el orden, la concentración, el respeto hacia los otros y hacia el infante.

María ha logrado en sus estudios una nueva ideología de una manera de aprender distinta a los métodos tradicionales.

En su método logra que la persona desarrolle una autonomía sobre sus acciones y que la misma pueda responder de manera eficaz a la hora en que se le presenta alguna situación problemática, desarrolla una mejor relación entre personas.

En su proceso de enseñanza alienta a la persona a la autodisciplina, al interés de querer realizar estudios o actividades, haciendo que el niño esté en contacto con experiencias naturales, sensoriales y culturales. La formación de si mismo como motivación principal.

La enseñanza puede ser individual o en grupos según el ritmo de trabajo, cada uno escoge su propio trabajo de acuerdo a su interés y habilidad.

La persona formula sus propios conceptos, dando la libertad de crear su bagaje.



No se interviene en este proceso de trabajo, así puede generarse una concentración absoluta. También elige los tiempos en que se realiza la actividad marcando su paso y velocidad de aprender y hacer de todo la información adquirida.

LUDOTECA

Ludoteca en latín LUDUS significa "Juego" o "Juguete" y THÉKE significa "Caja", por lo tanto se entiende como "Caja contenedora del juego".

Se entiende este concepto como un espacio donde se realizan actividades destinadas a niños utilizando juegos o juguetes, se basa especialmente en la educación infantil, estimulando el desarrollo físico, mental y la solidaridad entre personas,

Se origina con un fin pedagógico en los años 1960 aproximadamente, con el fin de ayudar a familias en el desarrollo integral de sus niños.

Las primeras ludotecas fueron la TOY LOAN en EE.UU. (1934) y LEKOTEK en Suecia (1963). A partir de esto se fue ampliando este concepto de espacio.

Para la realización de este espacio destinado a los niños, se basan en los conceptos del MÉTODO MONTESSORI (explicado en la página anterior). Para poder realizar el desarrollo integral del niño.

NO ES LUDOTECA

- Guardería de niños
- Espacio sin materiales o personal
- Almacén de juguetes
- Centro terapéutico
- Prolongación de la escuela
- Actividad extra escolar
- Sala Polivalente
- Taller o centro de animación infantil
- Salón de juegos
- No es solamente para niños con problemas especiales
- Un servicio sin ningún tipo de normativa

TIPOS

- De titularidad y gestión pública.
- De titularidad y gestión privada.
- Judicial
- Asociaciones y Fundaciones
- Adaptados a niños con necesidades específicas.
- Hospitalarias.
- Itinerantes
- Móviles.
- Laboratorios.

"Cuando se entra en la LUDOTECA la primera impresión es de sorpresa y fascinación"

TENER EN CUENTA

- Zonas temáticas diferenciadas.
- Objetivo y público al que se lo destina.
- Estudio del mercado e investigación de la comunidad.
- El espacio de juego tiene que invitarte a jugar, la mejor ubicación es en planta baja sin escaleras ni ascensores, con una buena ventilación e iluminación.
- Situaciones de patios exterior e interior
- Organizar según edades la clasificación de juegos.
- Brindar espacio a la sociedad no solamente como ludoteca.
- Casa singular donde no moleste al vecindario.
- Calefacción, piso material plastificado resistente y de fácil limpieza.

"Programación y organización para crear una ludoteca"

SITUACIONES POSIBLES PARA UNA LUDOTECA

- Casa de la juventud: Coordinación con otras actividades y entidades.
- Polideportivos: Facilita el uso y disfrute de espacios más amplios.
- Centros educativos: Ofrece al barrio un espacio público para el disfrute del tiempo libre.
- Centros de tiempo libre: Actividad complementaria a las actividades típicas de estos centros.
- Hospitales: participación de padres y familiares en el juego ayudando al estado anímico del niño.
- Centro de servicio social y comunitario: Programas de prevención de la marginación, programas de educación de calle o educación familiar.

Cuando nos topamos en el estudio de las ludotecas no encontramos mucho material para tomar de ejemplo. Entonces nos basamos en el estudio de tipologías educativas y arquitectos en el desarrollo del espacio como dinámico.

LECTURA - ANALISIS

“La ciudad de los niños” - Francesco Tonucci

PASADO

- Ciudad = Lugar de encuentro
- Vida social = Lugares públicos
- Ciudadanos reclamaban ciudades donde vivir bien y poder reunirse

ACTUALIDAD

- Ciudad = Hostil
- Casa = Tranquilidad defensa de lo externo
- Niños dividen su tiempo entre la escuela y talleres extra escolares o la televisión
- Ciudadanos reclaman por una ciudad protegida que garantice seguridad privada

“Las ciudades se han convertido en lugares exclusivos para coches”
Esto genera dificultades para ejercer el derecho a utilizar los espacios de la ciudad con seguridad.

“Las ciudades acogieron a gran número de personas (crecimiento desordenado)?
“Pérdida de democracia en las ciudades”

CONSECUENCIAS

- Gran tiempo en lugares cerrados
- Actividades organizadas / supervisadas por adultos.
- No descubrimiento progresivo de nuevos lugares.
- Prohibido correr riesgos
- No escoger a sus compañeros.
- No asistir a actividades de adultos

ADULTO COMO PARÁMETRO Y GUÍA

- Se basan en el adulto para reestructurar ciudades.
- Se olvidan del resto de la población (niños, ancianos, etc)
- De esa toma de conciencia nace el proyecto "La ciudad de los niños"

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS

- Niños como referencia para dar escala, un diseño funcional, un diseño formal, etc
- Escogen al más pequeño en beneficio de todos.
- Se garantiza por medio del niño la escucha y atención de todos.
- Premisa: Niños, crecimiento y juego
- Necesidad de movimiento libre y seguro por la ciudad.

La ciudad = Espacio público donde todos los lugares sean canales de comunicación e intercambio seguros.

Niño = Indicador medioambiental sensible.

El niño no solo es una referencia cultural, sino que debe asumir roles en la sociedad y contribuir a la misma.

Se debe dar la palabra a los niños, escucharlos, tener en cuenta sus propuestas, confiar en ellos; dando lugar a experiencias positivas de participación infantil.

EJEMPLOS - ANALISIS

Museo "RUHR" (ZOLLVEREIN, ESSEN, ALEMANIA)

OMA

MEMORIA DESCRIPTIVA

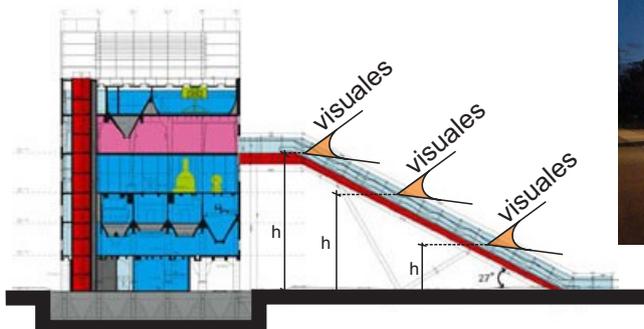


La antigua mina de carbón Zeche Zollverein en Essen, una superficie de 100 hectáreas, fue declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 2001. OMA fue la oficina encargada de desarrollar un plan general con el objetivo de **encontrar un uso contemporáneo para el sitio.**

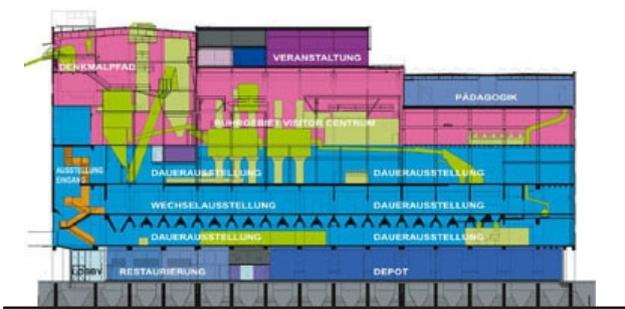
El programa combinado de 12,000m² para el centro de visitantes, el Ruhrmuseum y la Metaforma se alojan en el edificio más llamativo: la Kohlenwäsche, una antigua fábrica, usada para clasificar los carbones. El nuevo programa se añadió sin quitar las máquinas existentes que dominan el edificio. Se genera un monumento industrial que combina el uso moderno con el contexto histórico.



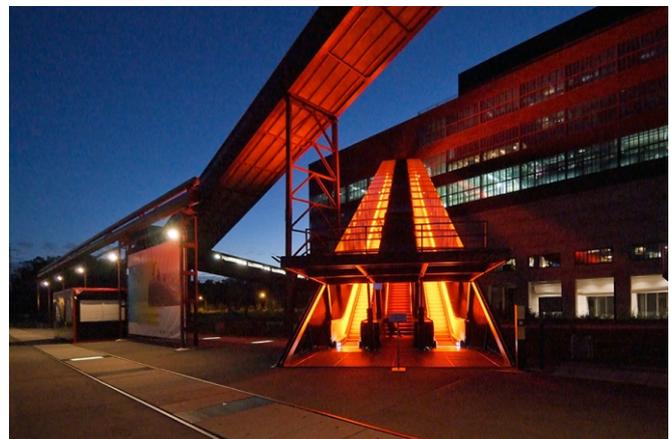
PLANTA DEL CONJUNTO



CORTE TRANSVERSAL



CORTE LONGITUDINAL



El Museo Ruhr se encuentra en una esquina del complejo industrial, el cual comunica cada uno de sus edificios por medio de pasarelas que recorren el perímetro del sitio como si de un paseo se tratase. OMA busca mantener esta misma idea de la circulación y comunicación a la hora de intervenir en la construcción existente. Para ello, plantea un nuevo ingreso hacia el bloque edilicio a través de una escalera mecánica que conduce directamente hacia uno de los últimos niveles del museo.



La Fundación **Konex** llamó a Concurso Nacional de Ideas y Anteproyectos, a dos vueltas, para la construcción de la "**Ciudad Cultural Konex**", que se localizará en un predio de grandes dimensiones, con construcciones industriales para refuncionalizar, en el barrio del Abasto, Buenos Aires, Argentina.

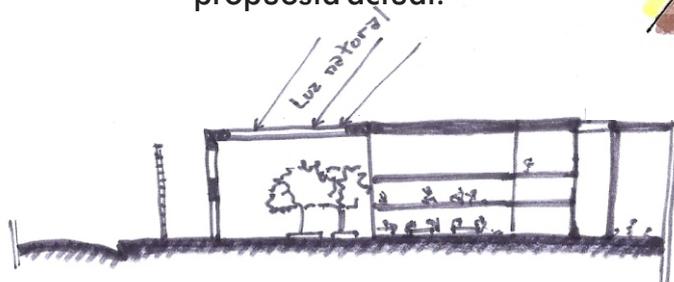
El proyecto ganador fue el encabezado por el arquitecto Clorindo Testa. Éste está inserto dentro de un marco de renovación urbanística del área: Mercado de Abasto, Museo Carlos Gardel, Mercados y Hotel.

Su prioridad es la de brindar una propuesta para lograr un conjunto único sin que pierda identidad cada uno de los edificios existentes, dado que es una característica morfológica típica del área esta asociación de patios y galpones entre medianeras. Se pensó para ser construido en etapas.

El conjunto final busca brindar una sucesión de espacios diferentes y coloridos que generen nuevas sensaciones visuales y de recorrido. Se toma como principio básico de la propuesta "**el paseo arquitectónico**" de Le Corbusier para dar forma a una solución arquitectónica

En la elección de los materiales se hizo hincapié en la economía de medios y la optimización de los recursos regionales.

ESCALERA como elemento de importancia en la propuesta actual.

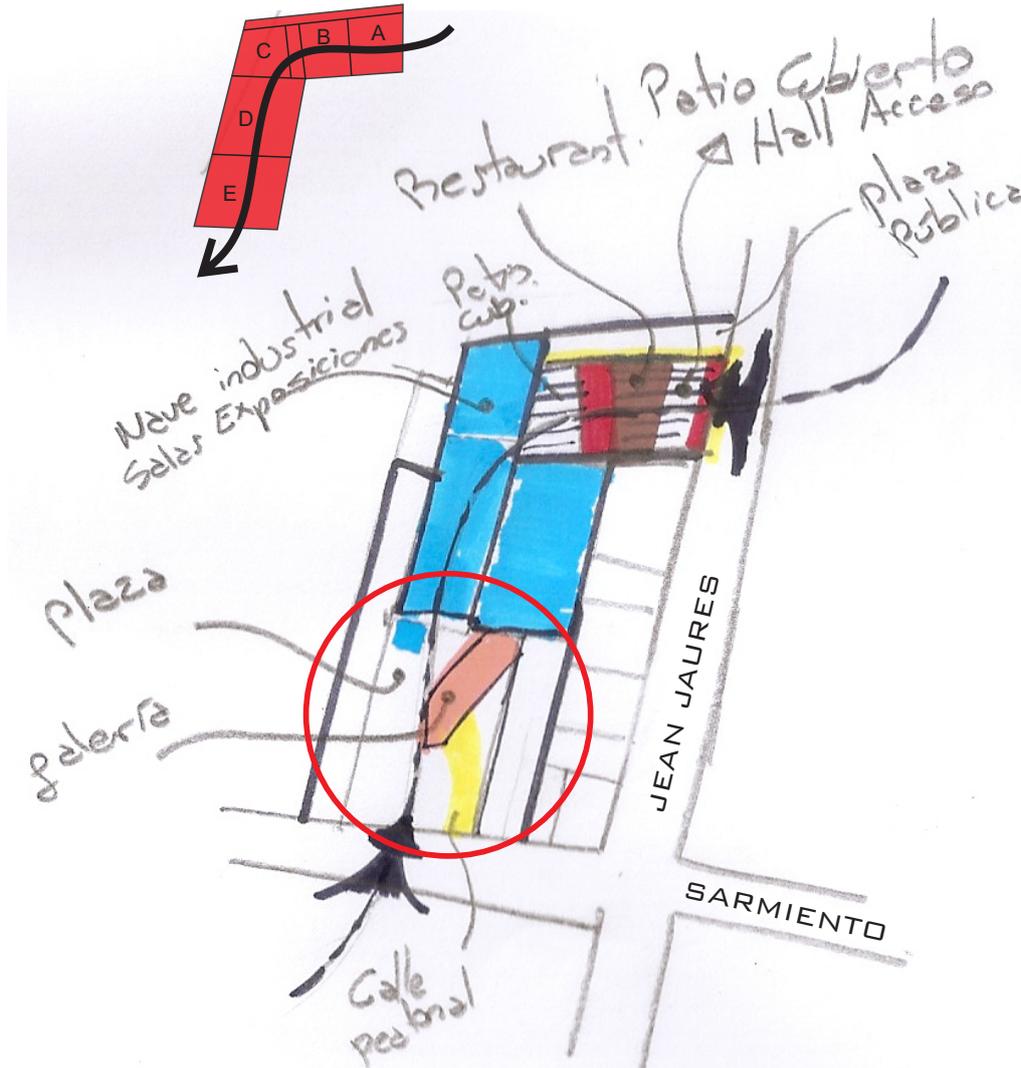


CORTE LONGITUDINAL



ESPACIO PARA EVENTOS
(FUTURA PLAZA)

CIRCULACION EN MANZANA



Formalmente se respetó la imagen preexistente de galpones y edificios yuxtapuestos relacionados mediante espacios internos y edificios de transición.

Las construcciones existentes se materializan buscando reforzar la imagen fabril, resemantizándola y otorgándole un nuevo lenguaje, respondiendo así a un criterio formal y a su vez a una necesidad estructural.

Cada una de las áreas temáticas poseen circulaciones verticales independientes ubicadas en los extremos opuestos optimizando la circulación y la flexibilidad de uso y crecimiento.



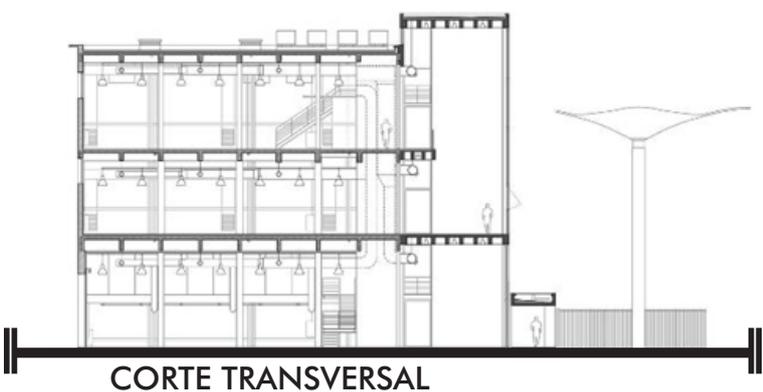
MEMORIA DESCRIPTIVA



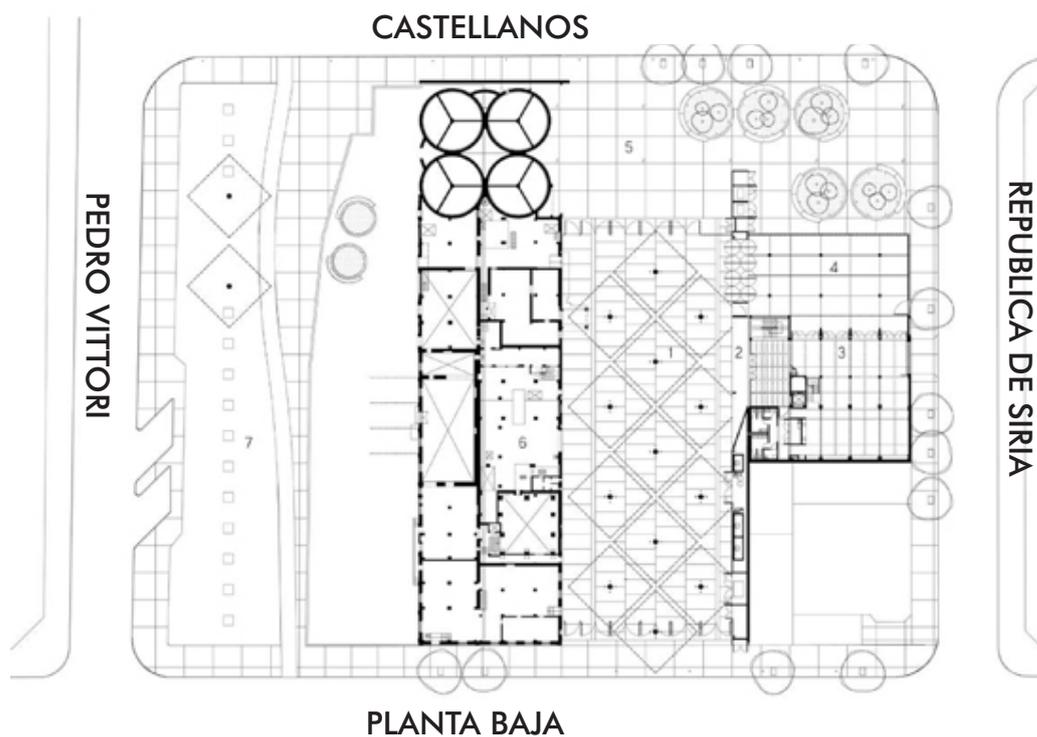
La construcción del Molino Franchino (molino harinero) se localiza en la provincia de Santa Fe. Se propone crear una fábrica cultural, un lugar donde se imaginan, diseñan y producen bienes culturales de todo tipo: juguetes, muebles, libros, obras de arte, fotografías, películas y espectáculos".



Se busca la "Recuperación edilicia" del complejo "Molino Franchino" y su incorporación a un sistema de parques y espacios públicos de la ciudad de Santa Fe.



En esos espacios se plantea el desarrollo de actividades didácticas y expositivas vinculadas al diseño industrial y al diseño aplicado en general. Un multiespacio destinado a escuela de artes y oficios, y a la exhibición tanto del producto terminado como de sus procesos de fabricación y diseño.

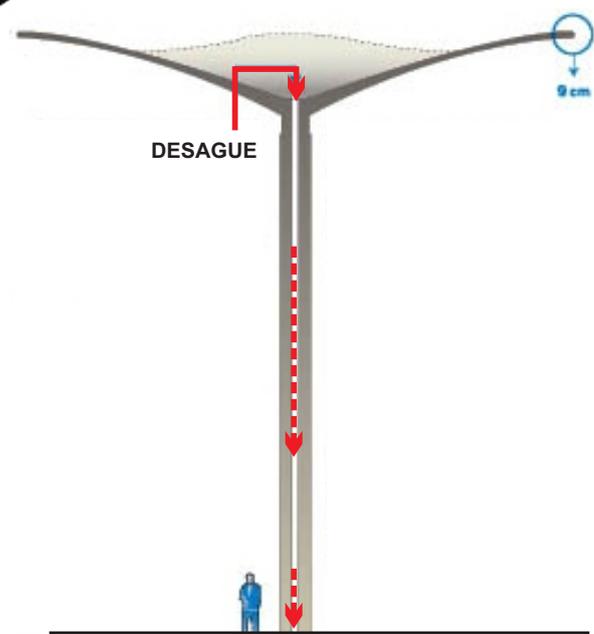


Se propone la construcción de una calle interior de 25 metros de ancho, que atraviesa la manzana con dirección norte-sur, apta para la práctica de actividades masivas que asume un rol protagónico por su condición de gran espacio público. Esta calle interior se funde con los pisos exteriores y veredas propiciando la continuidad de la experiencia peatonal alrededor y en el interior del complejo

Las tolvas a nivel de suelo de forma circular, expuestas gracias al desarme de los silos metálicos, se aprovechan para producir un sistema de canteros rellenados con distintos materiales (arena, césped, agua) y generar sobre la esquina noreste del predio una pequeña plaza



Para cubrir el espacio y generar un ambiente agradable y protegido se adaptó el proyecto de "bóvedas cáscara", desarrollado en la década del '40 por el arquitecto Amancio Williams.



JARDÍN COMO CONCEPTO

La palabra **“jardín”** es un término utilizado del francés **“jardin”**, para llamar a una zona del terreno donde se cultivan especies vegetales, con posible añadidura de otros elementos como fuentes o esculturas, para el placer de los sentidos. En castellano se llamaba antiguamente **“huerto de flor”** para distinguirlo del huerto donde se cultivan hortalizas. La adopción de la palabra en francés hizo más fácil la distinción entre uno y otro vocablos.



Jardines de Aranjuez



Jardín del Alcázar de Córdoba

Como derivado de la palabra **“jardín”**, encontramos a la jardinería, la cual, es la disciplina dedicada al desarrollo de estos espacios que se encuentran en muchas casas o en terrenos públicos. No obstante el concepto de jardín a tenido otras connotaciones referidas al espacio. Una de ellas es la aplicada en algunos países para nombrar al establecimiento **“jardín de infantes”**, cuya función es brindar servicios de educación preescolar.



OB Kindergarten and Nursery- corredor

1 (HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro)



OB Kindergarten and Nursery - terraza

(HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro)

El jardín de infancia está basado en la idea de la importancia del juego en la formación de los niños. Friedrich Fröbel 1 intentaba educar a los niños tan libremente como las flores en un jardín, de ahí el nombre Kindergarten, que significa en alemán "el jardín de los niños".

En 1837 Froebel abrió la primera guardería, donde los niños se consideraron como pequeñas plantas de un jardín del que el maestro es el jardinero. El niño se expresa a través de las actividades de la percepción sensorial, el lenguaje y el juguete. El lenguaje oral se asocia con la naturaleza y la vida. Sostenía que la educación de los niños se lleva a cabo a través de tres tipos de operaciones:

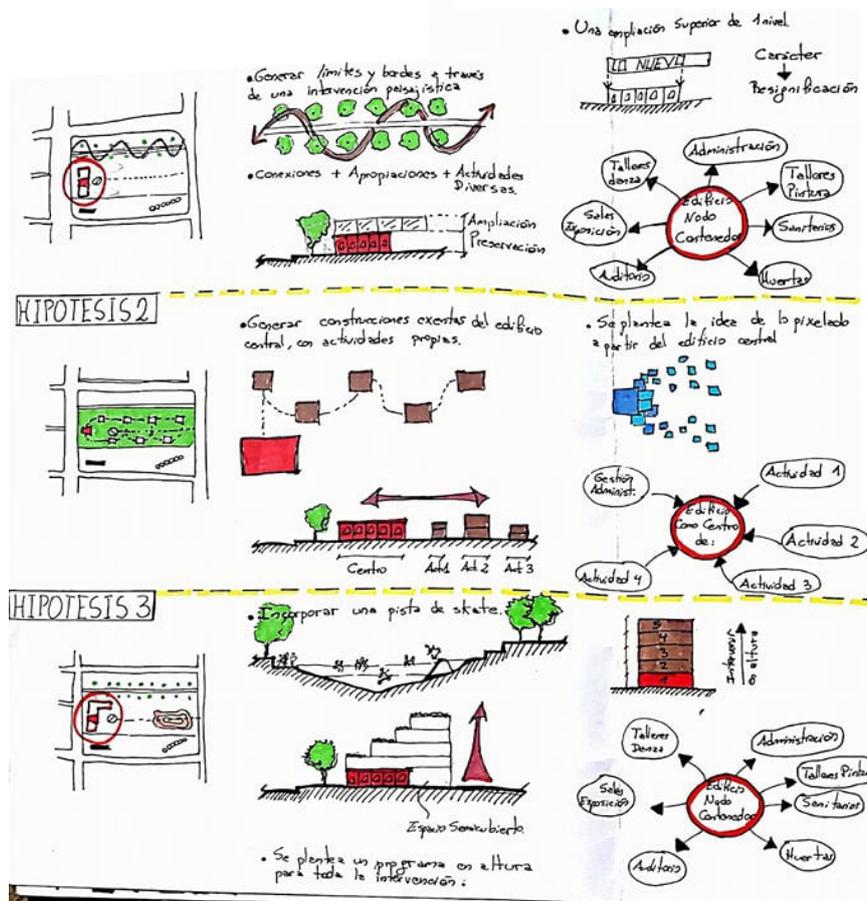
- Acción, actividades.
- Juego, juegos.
- Trabajo, tareas.

Froebel fue el primer educador en hacer hincapié en el juguete y la actividad lúdica para aprender el significado de la familia en las relaciones humanas.

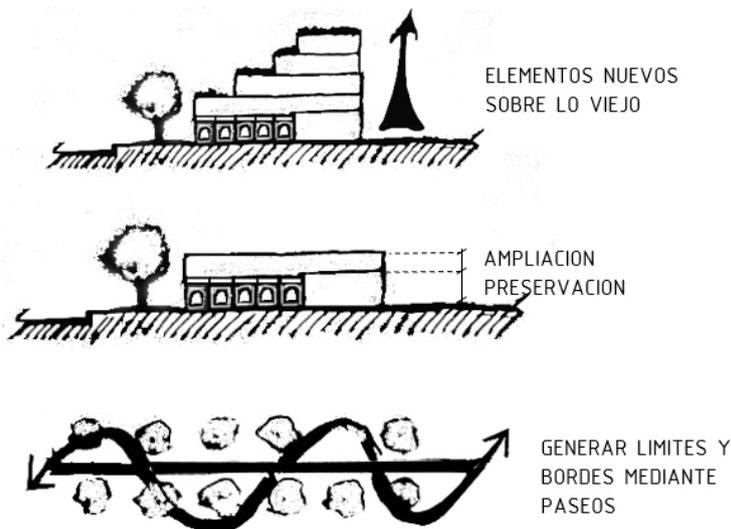
Nota pie de página:

1 - Friedrich Fröbel o Froebel (Oberweissbach, Turingia, 21 de abril de 1782 - Marienthal, 21 de junio de 1852), conocido en los países de habla hispana como Federico Fröebel, fue un pedagogo alemán, creador de la educación preescolar y del concepto de jardín de infancia, llamado "el pedagogo del Romanticismo".

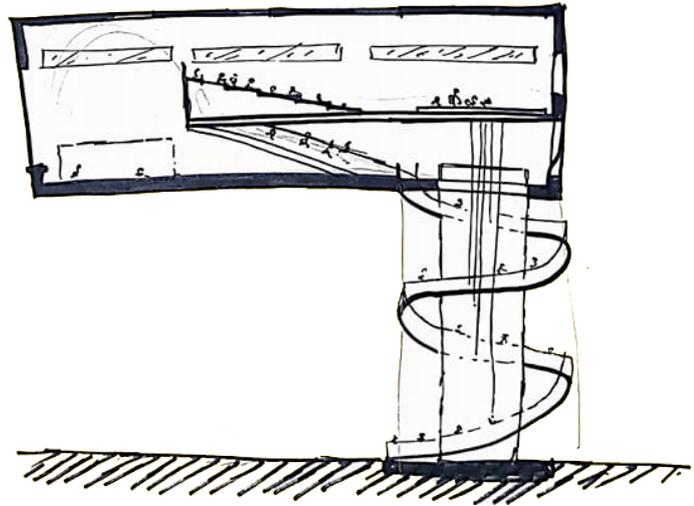
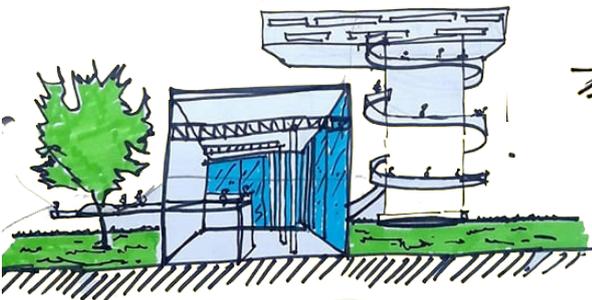
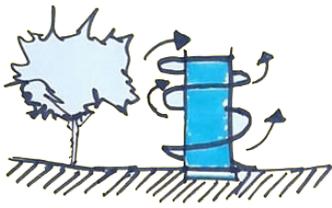
HIPÓTESIS



En cuanto a las hipótesis detectamos distintos tipos de usos posibles sobre el terreno. Tales como poder irnos hacia arriba creando distintas visuales sobre el terreno y la ciudad. Salvo que en esta cuestión lo vemos como más invasivo en cuanto a alturas, ya que, en ese sector de la ciudad es un sector de alturas hasta de dos pisos. También tuvimos en cuenta en expandirnos hacia los costados para preservar esto de la altura con relación a la ciudad. Como último tomamos en cuenta la oportunidad de poder recorrer el terreno. Siempre en todas estas hipótesis lo que tuvimos en cuenta es mantener la fachada original de la ex sala de máquinas. Como conclusión lo resumimos de esta manera simplemente apropiándonos de la ludoteca, adhiriendo un volumen y un paseo arquitectónico



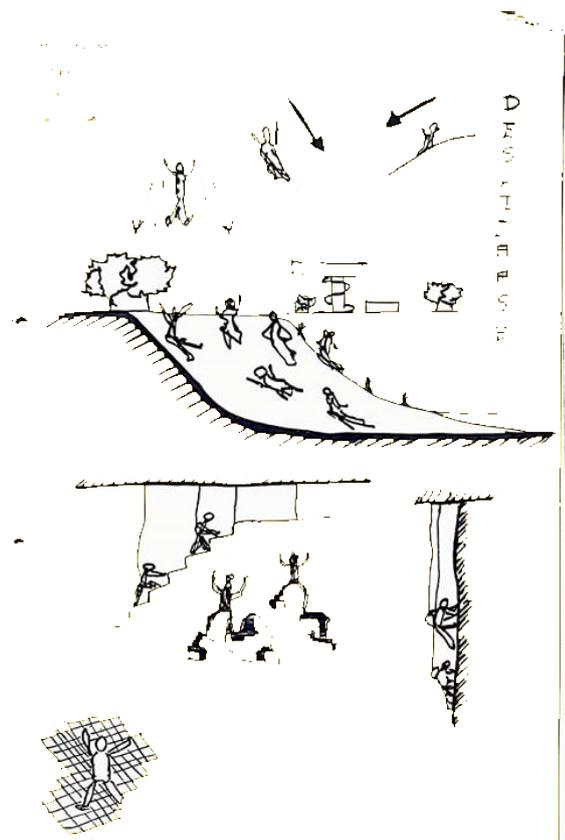
IDEAS - ENSAYOS



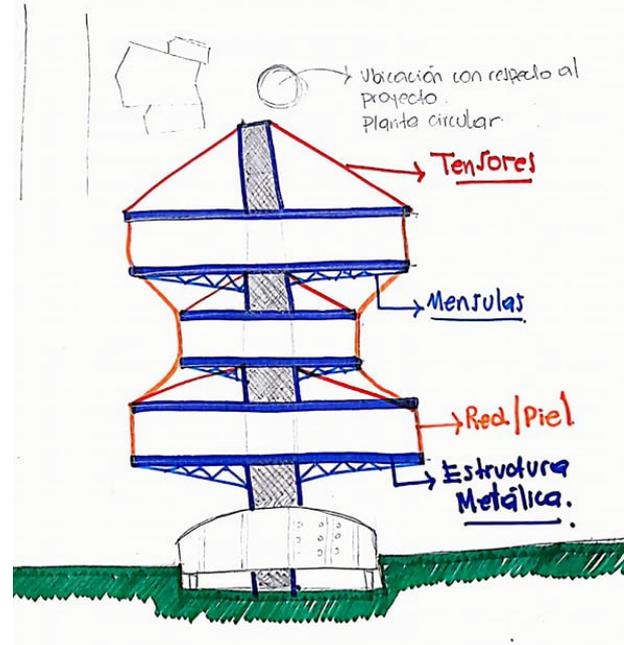
IDEA DE "LA CASA DEL ÁRBOL"

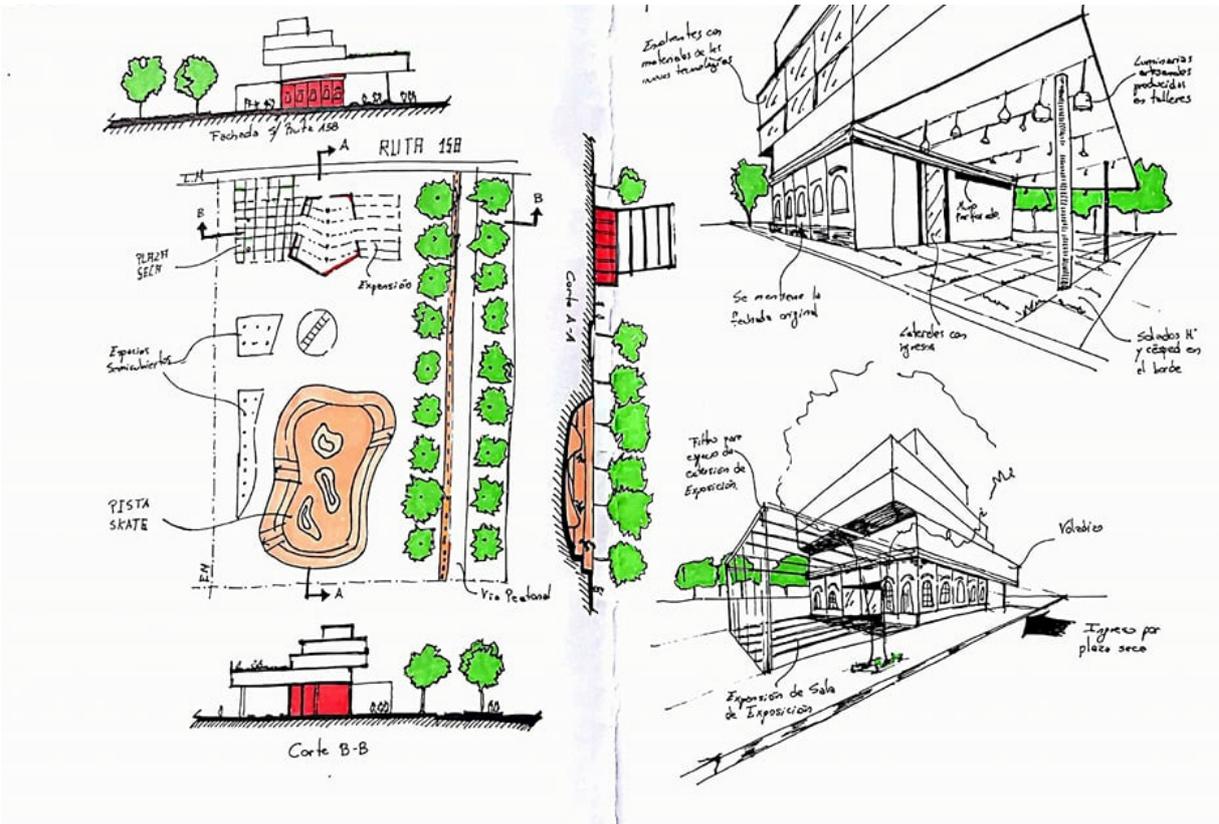
Este bosquejo fue pensado para tener una casa del árbol en donde jugar que fuese conectada a través de un puente desde la ex sala de máquinas a la rueda del intercambiador.

Lo vimos que no era muy factible por las distancias que habian y porque salia de nuestro objetivos "destruir" la rueda del intercambiador

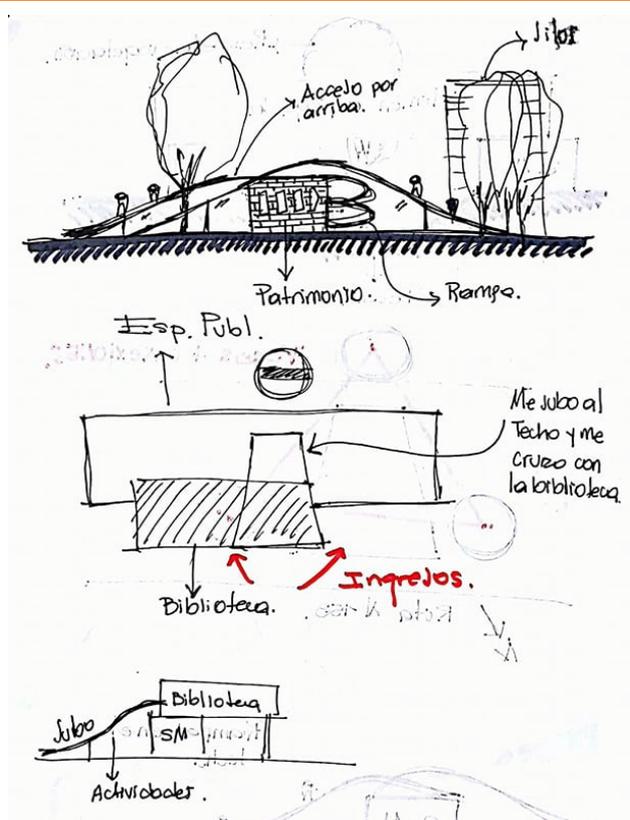
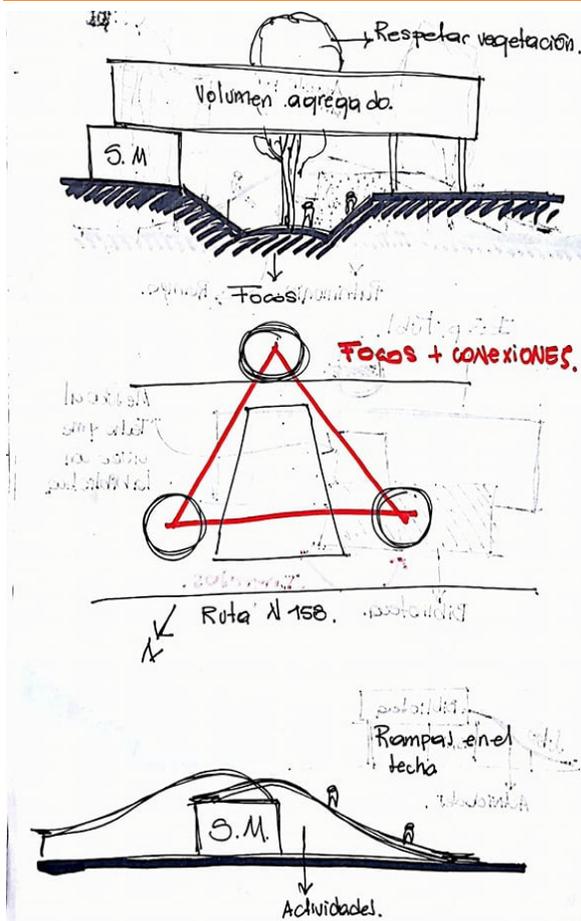


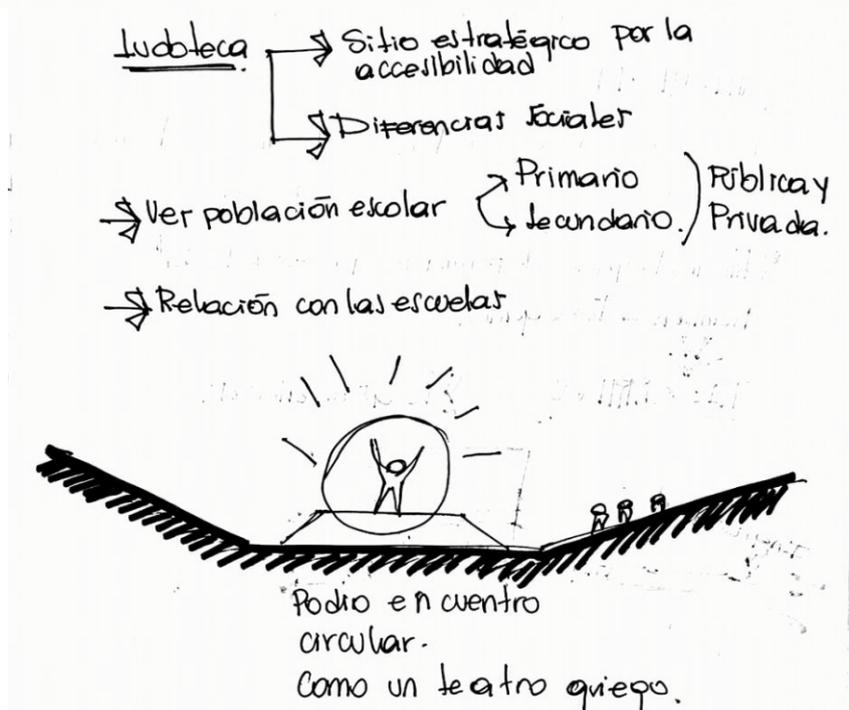
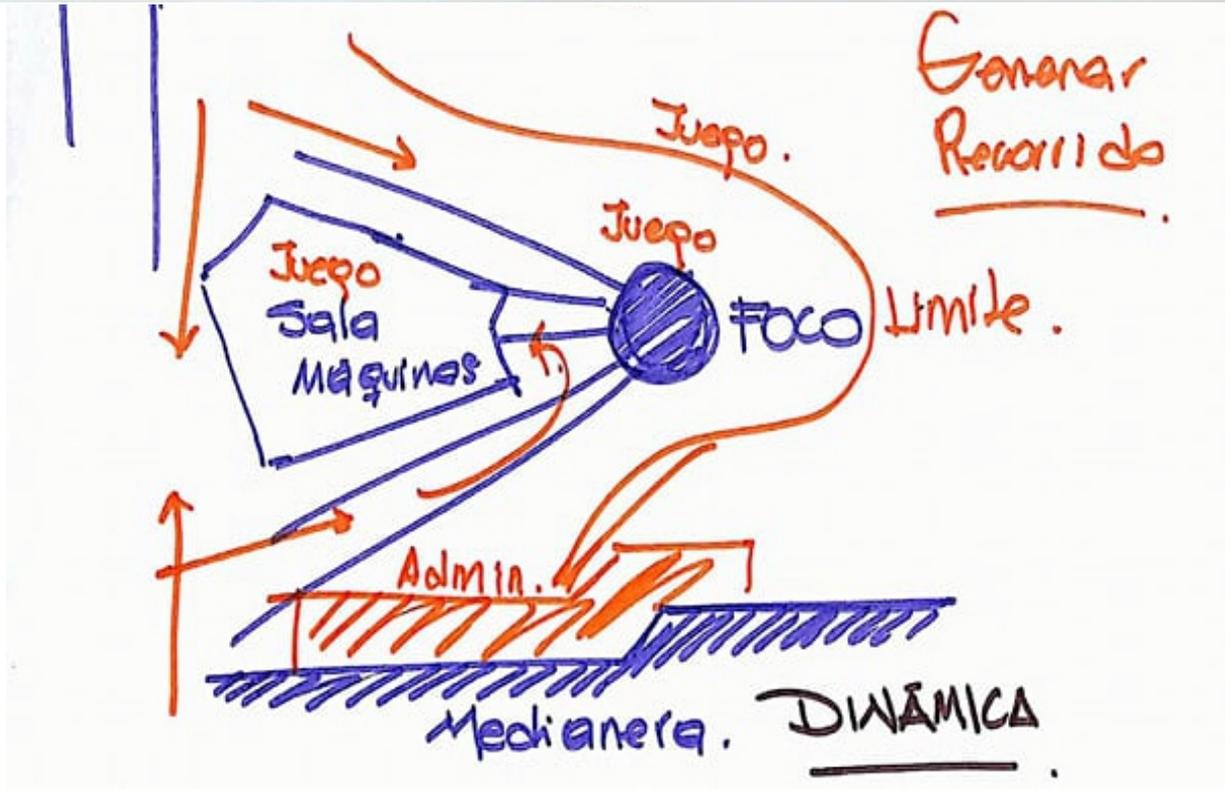
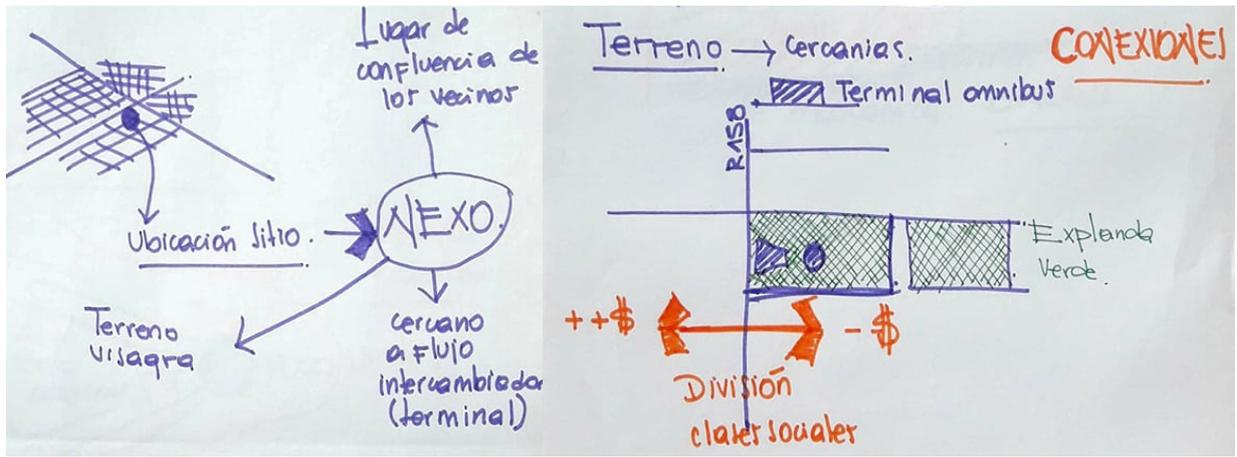
"CASA DEL ÁRBOL" - Lugar de Juegos.





Propuesta de intervención edificando sobre el volumen de la Ex Sala de Máquinas, adhiriendo un bloque de actividades por encima. Se proponía como propuesta paisajística una pista de skate y un paseo arquitectónico





ENSAYOS EN MAQUETA



PROGRAMA

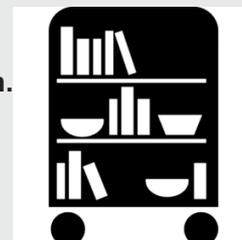


LUDOTECA:
-Juegos
-Administración / Recepción
-Talleres
-Diferenciar áreas con colores.

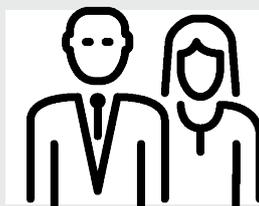


ADMINISTRACIÓN:
-Recepción.
-Área de descanso.
-Sala de padres.
-Control visual hacia el predio.

BIBLIOTECA:
-Administración / Recepción.
-Sala de lectura.
-Iluminación natural.
-Tecnología
-Libros!



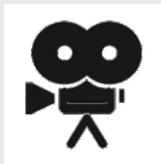
JUEGOS:
-Interior dentro de la Ludoteca.
-Exterior, intercambiador se lo refuncionaliza
- Aire libre



SALA DE PADRES:
-Informal.
-Parte del sector de administración.
-Comodidad.
-Visuales

MICROCINE:

-Exterior, sobre una de las fachadas del ingreso al predio.
-Bancos móviles sobre las vías del tren. Se pueden apropiar del suelo ante esa actividad



HALL:
-Principal es el ingreso al predio
-Ludoteca incorpora área administrativa.
-Presencia curiosidad



CANTINA:
-Comunica con el exterior.
-Ubicada en el sector administrativo.



BAÑOS:
-Discapacitados
- Baños divididos por genero Masculino y femenino.
-Baño exclusivo de la Ludoteca con accesibilidad para todos.



TALLERES:
-Recreación.
-Teatro, música y plásticas.
-Flexible.
-Reparaciones

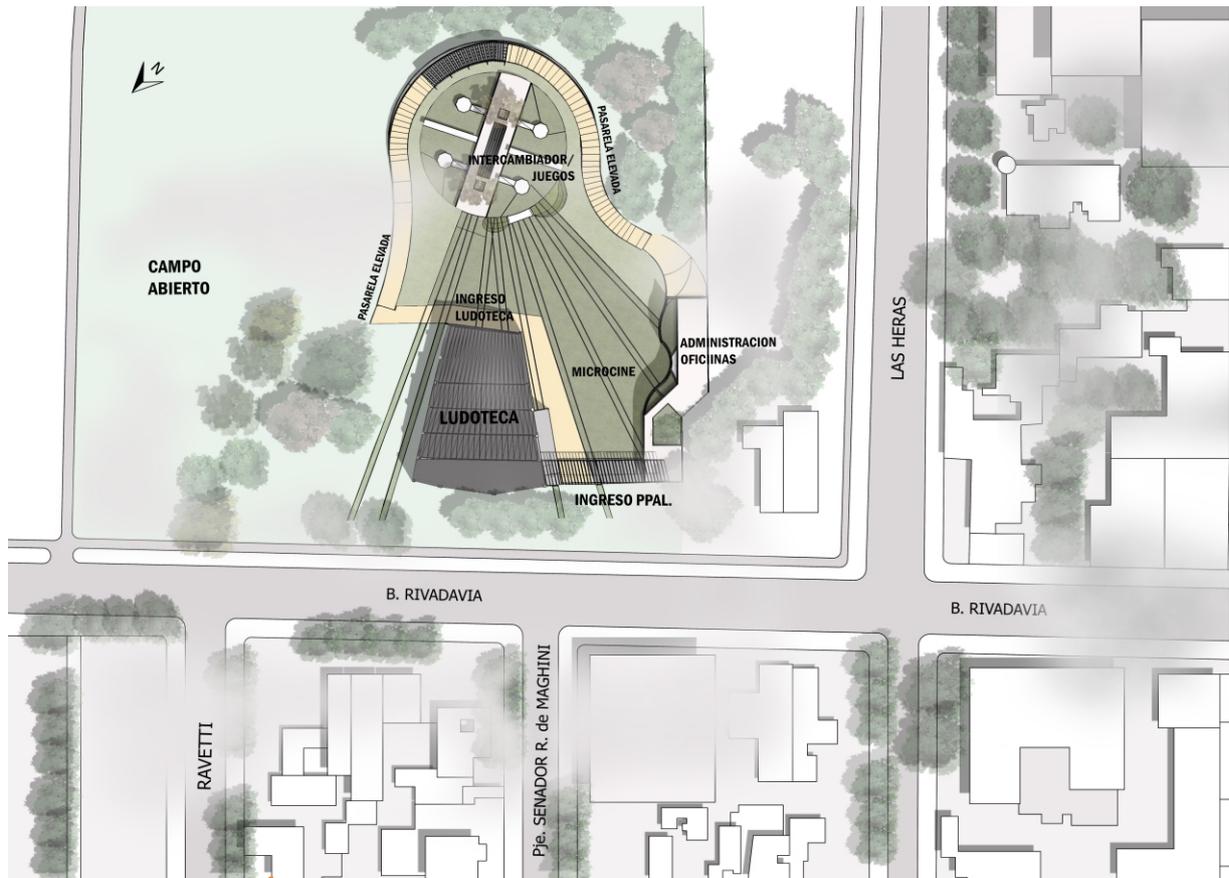
DEPÓSITO:

-Recepción de materiales
-Guardado
-Cercano a Biblioteca
-Biblioteca - Ludoteca - Cantina - Limpieza



PROYECTO

PLANIMETRIA

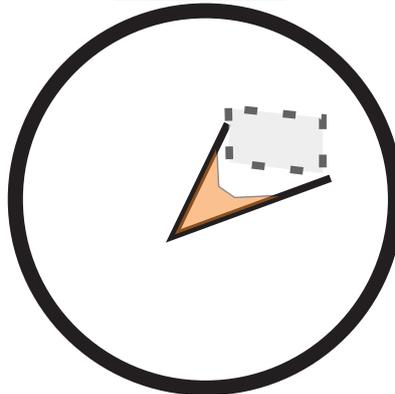


INTERVENCIÓN

INGRESO PRINCIPAL



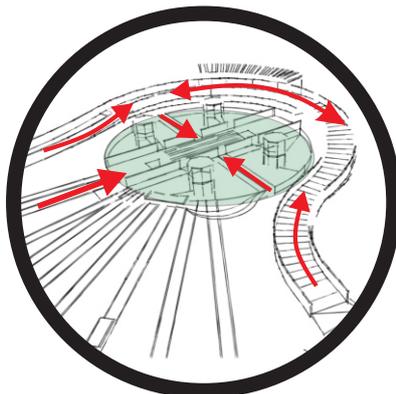
MICROCINE



ADMINISTRACIÓN



INTERCAMBIADOR



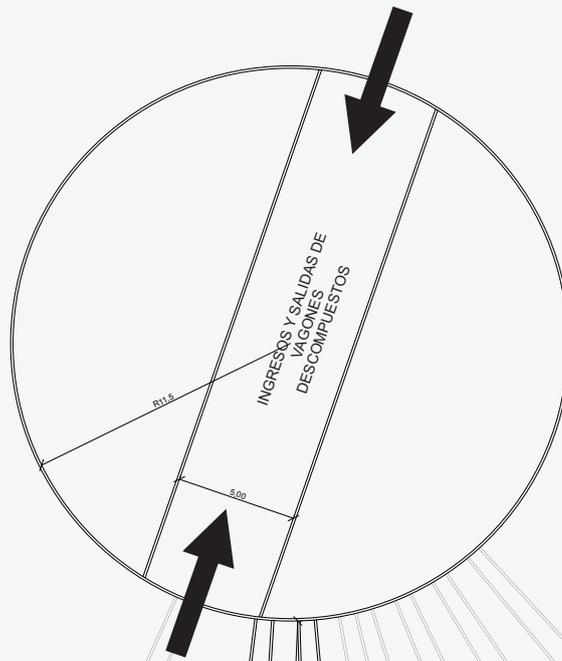
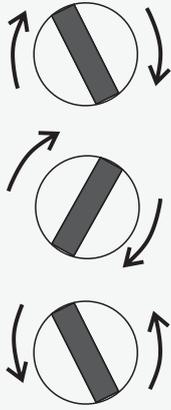
INGRESO A LUDOTECA



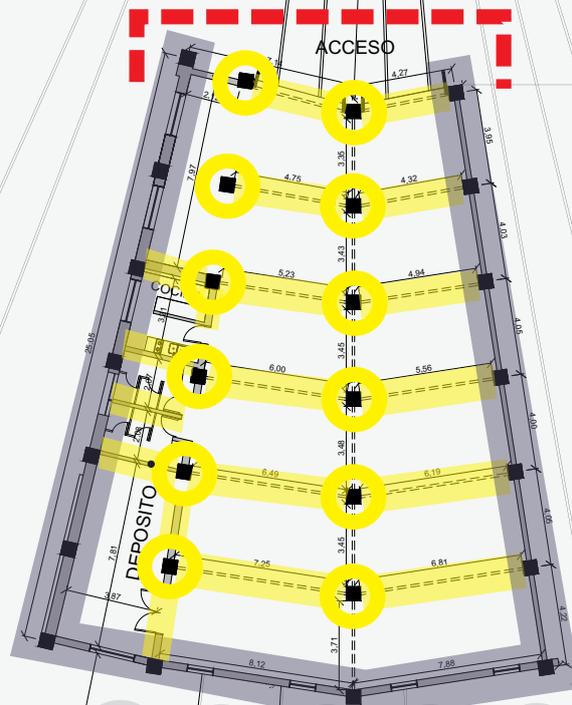
LUDOTECA



INTERCAMBIADOR GIRATORIO DE VAGONES

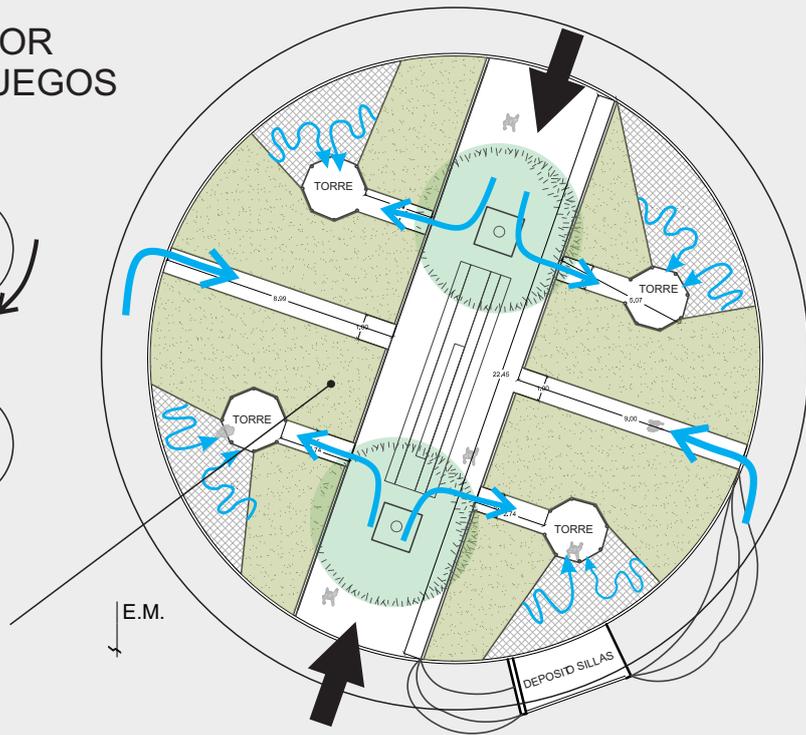
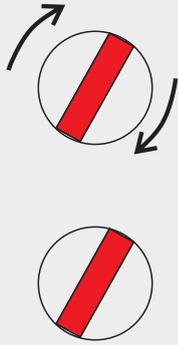


ARQUITECTURA EXISTENTE

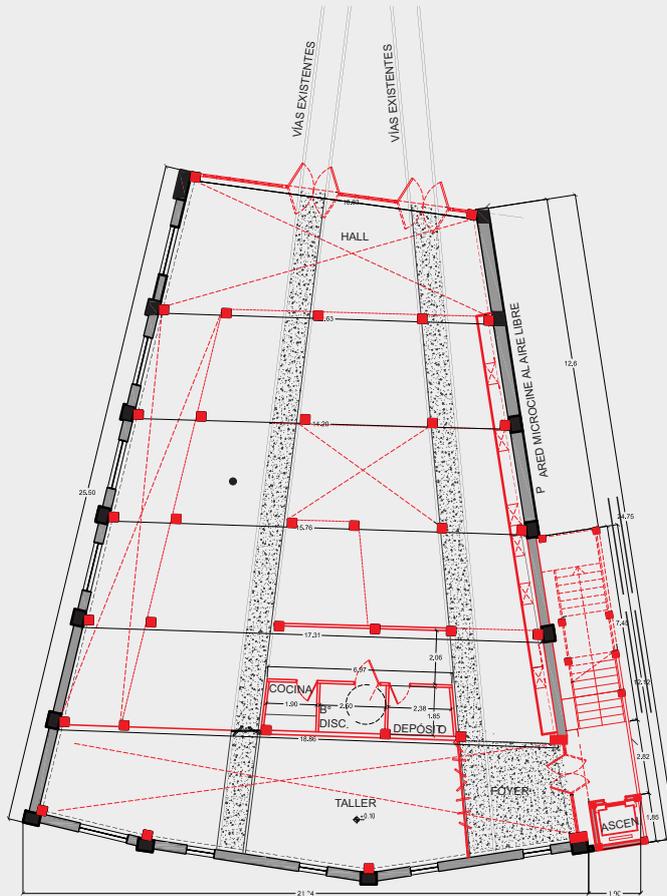


PLANTA GENERAL
Escala 1:125

INTERCAMBIADOR
ESTANCO DE JUEGOS

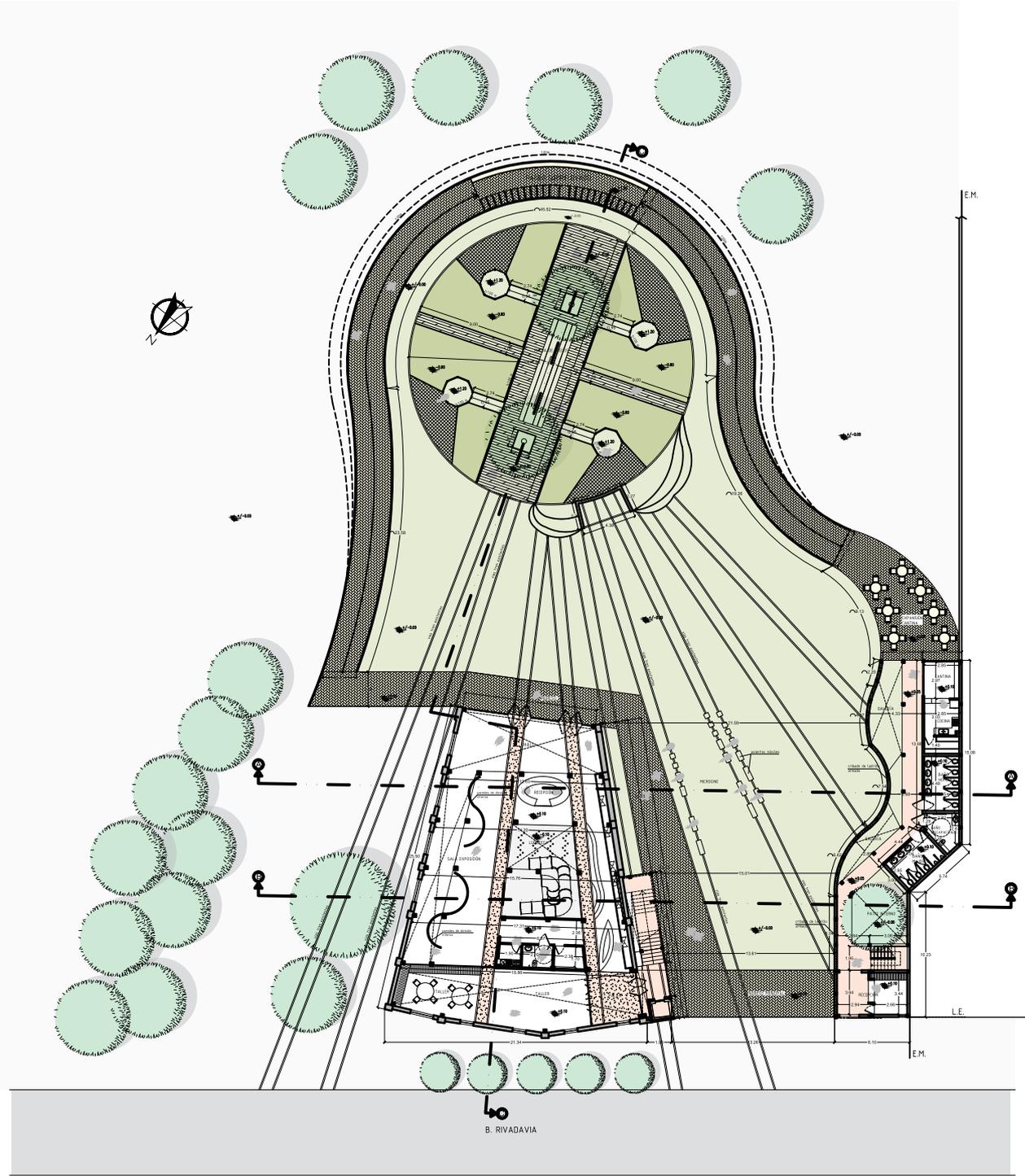


ARQUITECTURA
PROPUESTA



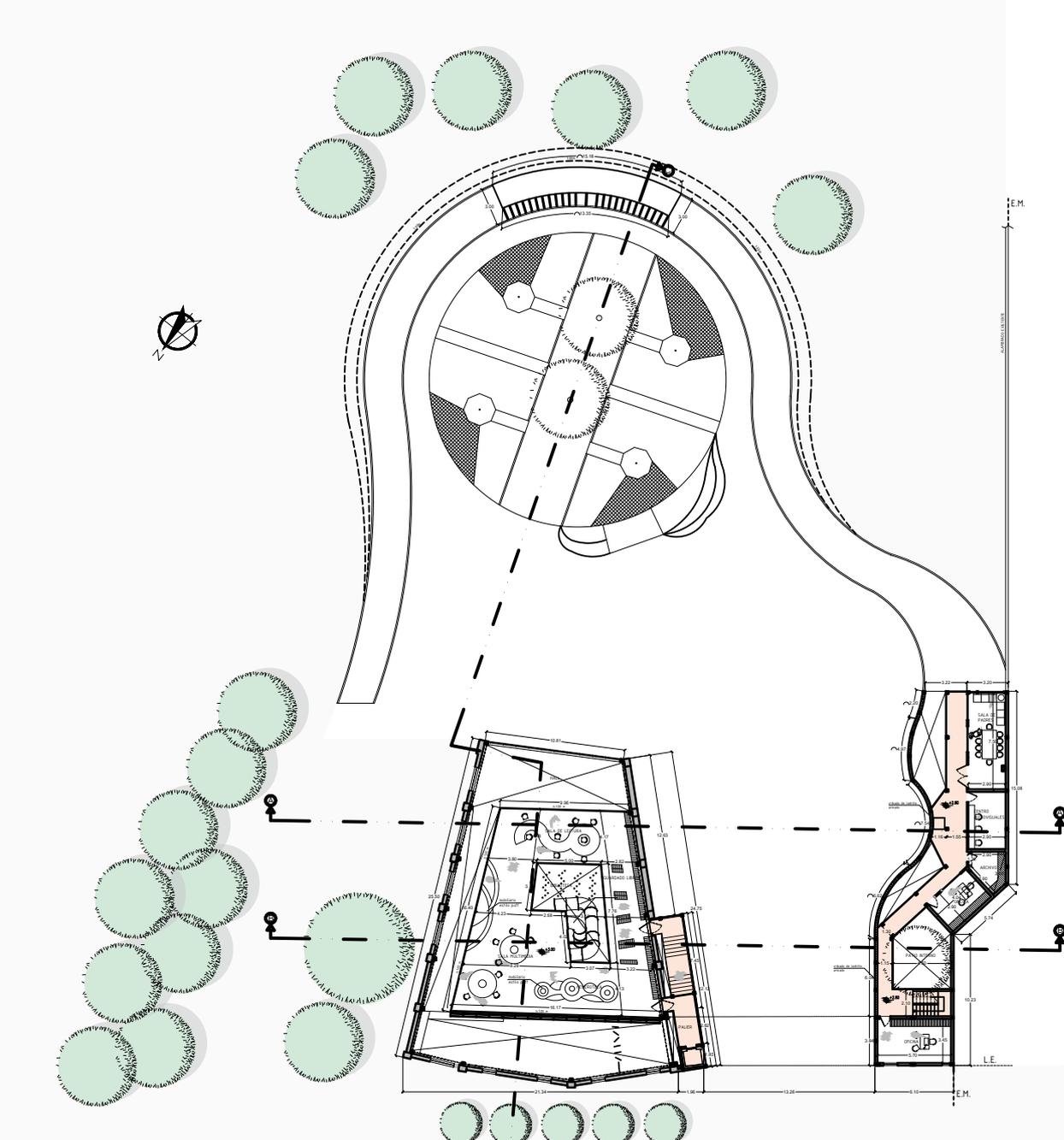
PLANTA INTERVENCIÓN
Escala 1:125

PLANTA BAJA

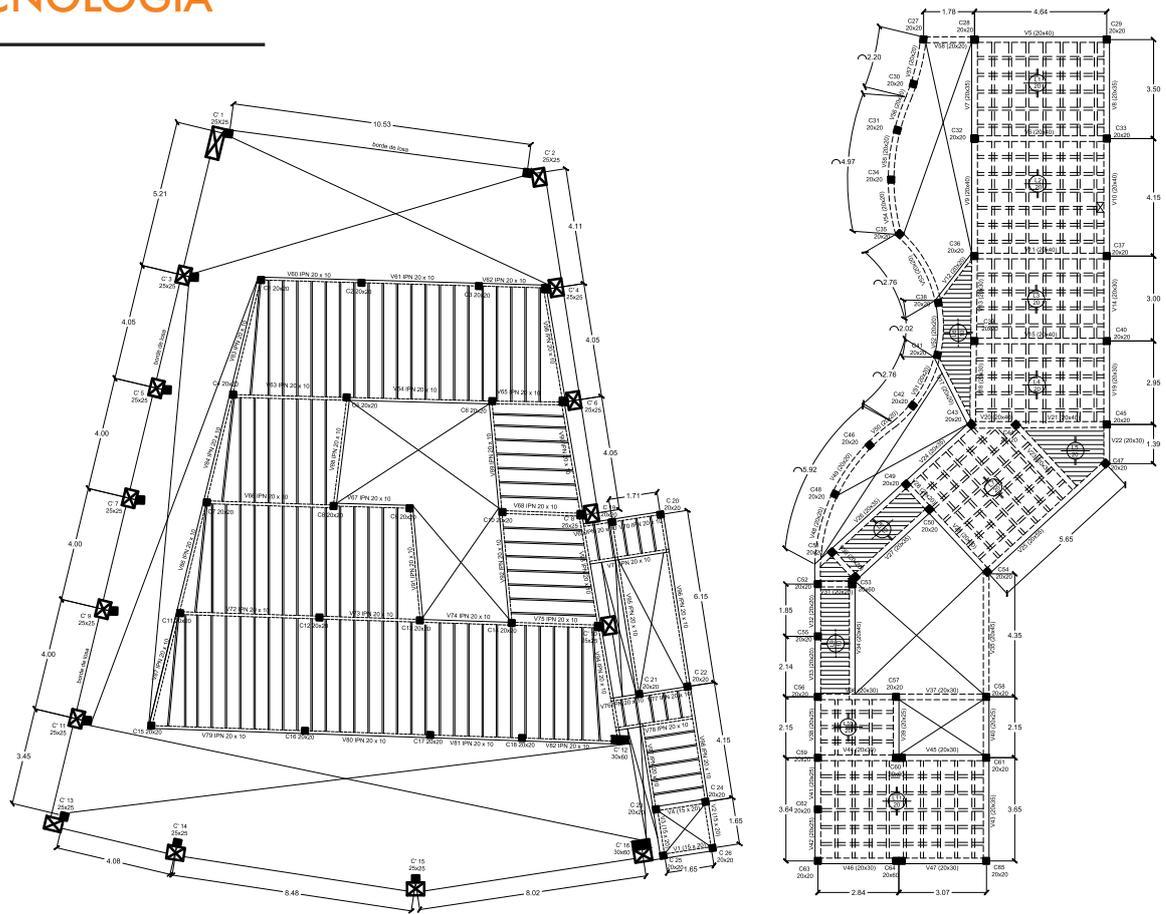


Planta Baja
Esc 1:100

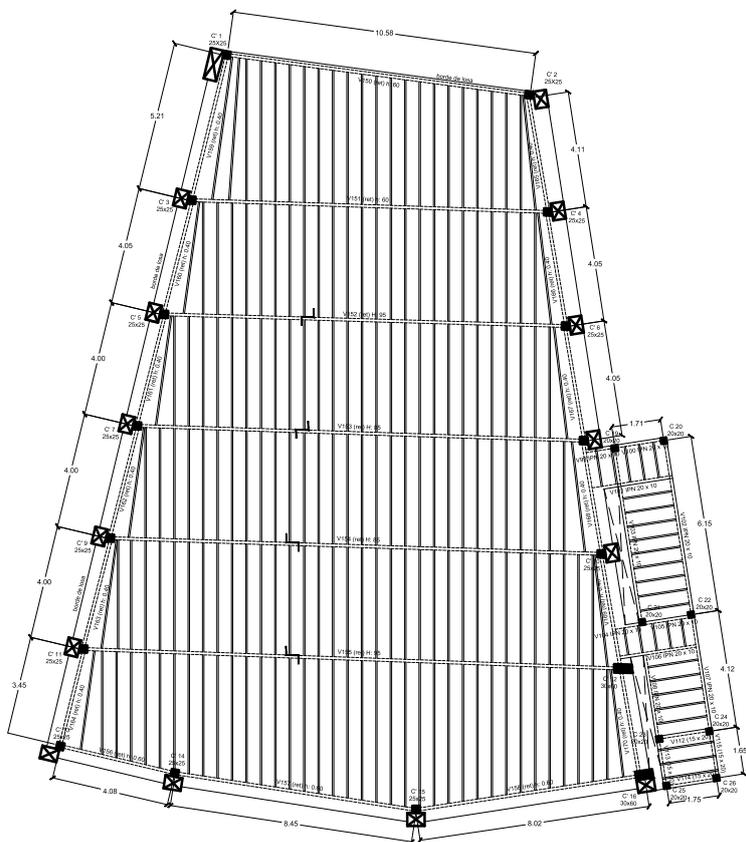
PLANTA ALTA



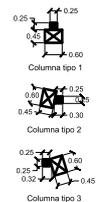
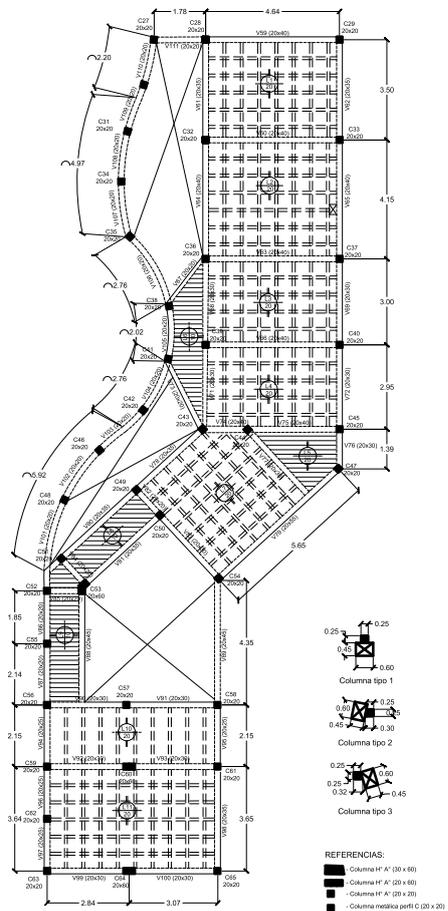
Planta Alta
Esc 1:100



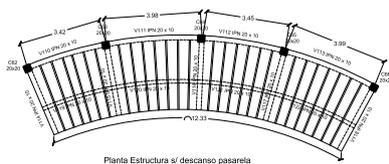
Planta Estructura s/ Planta Baja
Esc 1:100



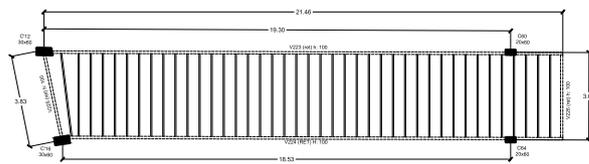
Planta Estructura s/ Planta Alta
Esc 1:100



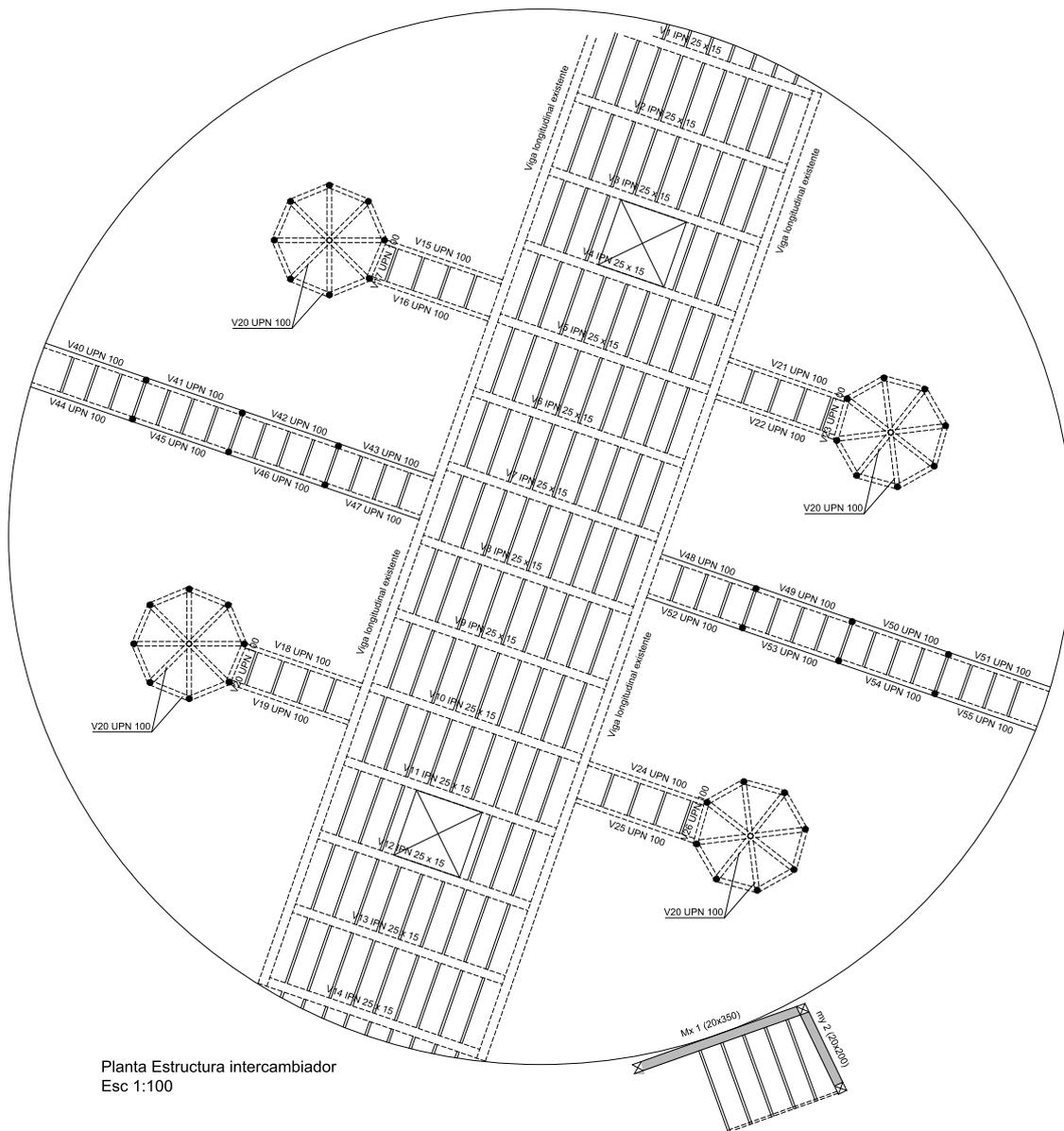
- REFERENCIAS:
- Columna H' A' (30 x 40)
 - Columna H' A' (25 x 40)
 - Columna H' A' (20 x 20)
 - Columna metálica perfil C (20 x 20)



Planta Estructura si' descanso pasarela
Esc 1:100

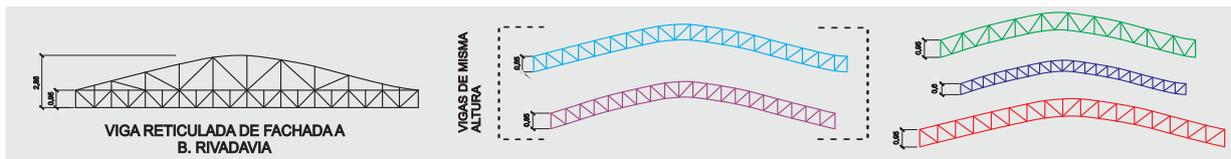


Planta Estructura si' ingreso
Esc 1:100



Planta Estructura intercambiador
Esc 1:100

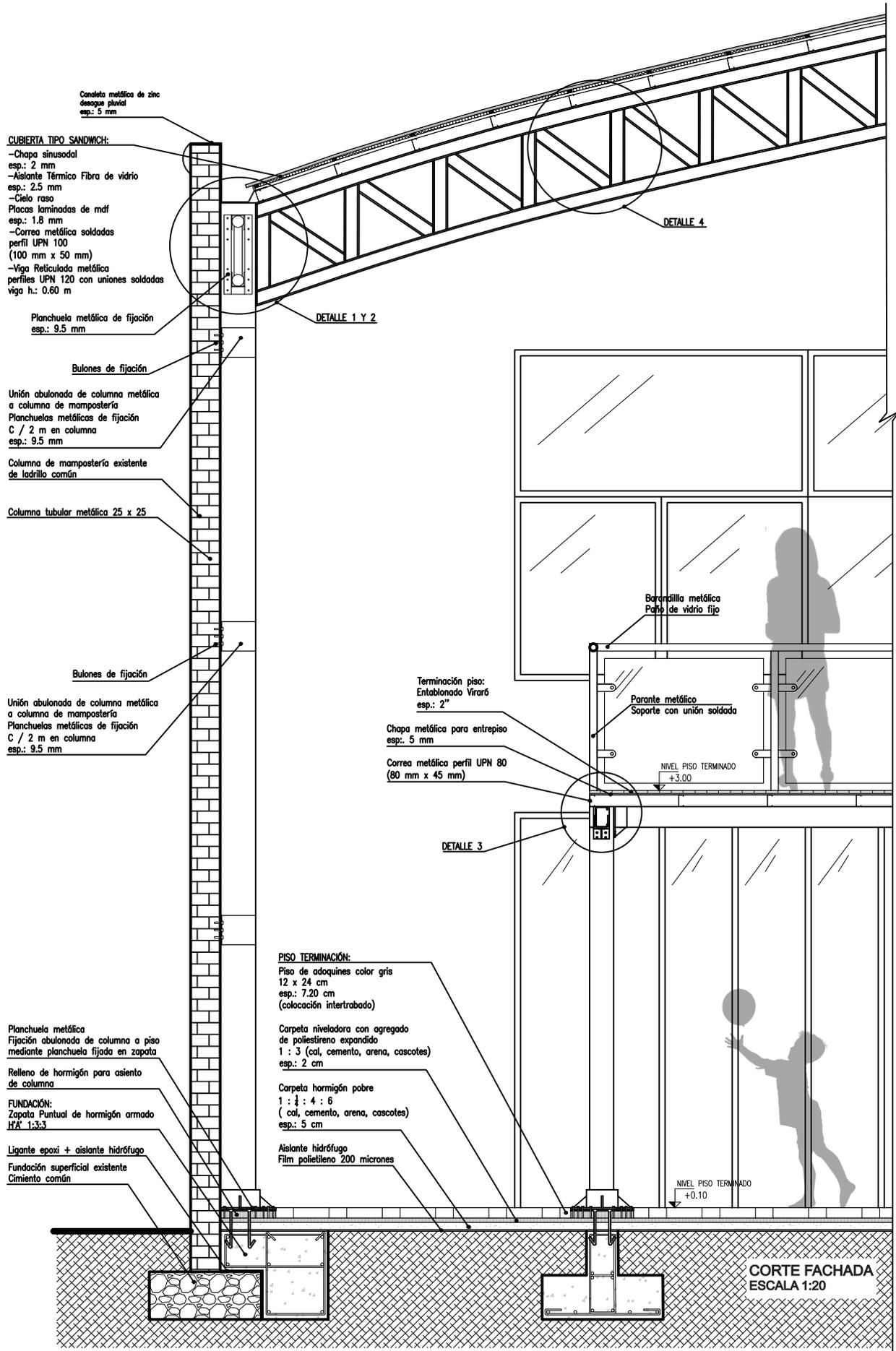
DISEÑO DE VIGAS

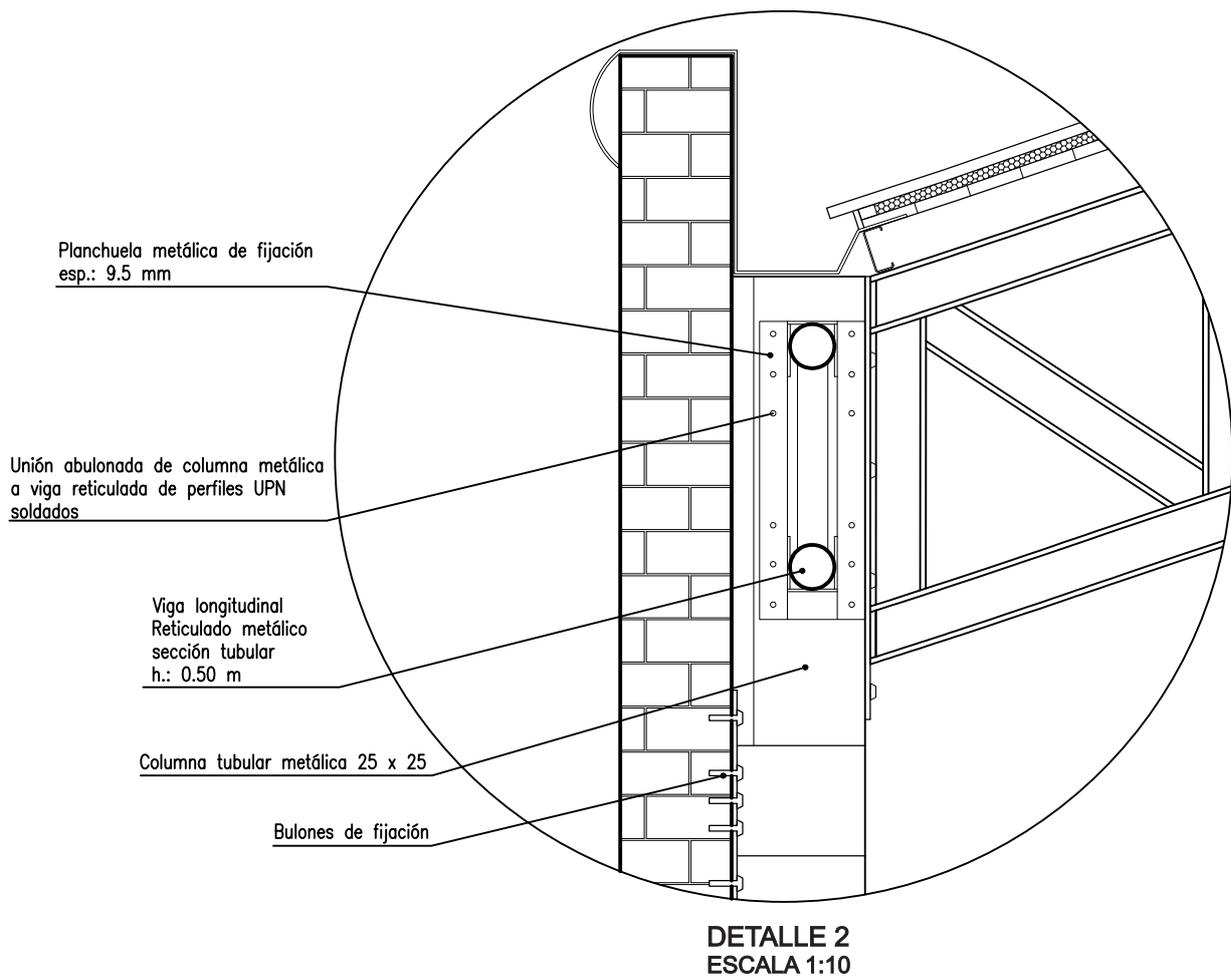
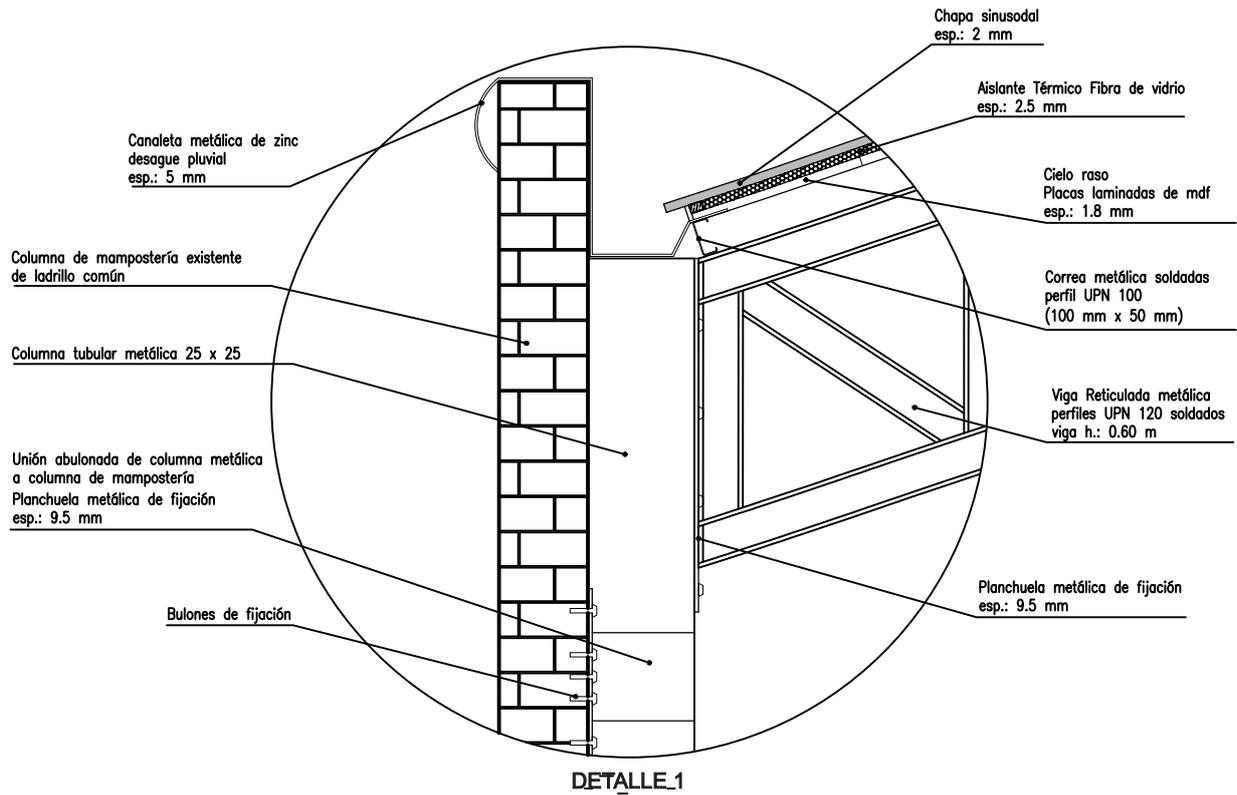


Se diseñaron las vigas reticuladas con sus alturas útiles y necesarias para el tipo de luces tratadas, y a continuación se hizo el estudio del diseño de las mismas, de tal forma que se produjera un juego de alturas que fueran dando la calidad espacial buscada para el interior del conjunto. Así, se decidió generar distintas cintas que se resuelven con diferentes vigas reticuladas, las cuales, comparten la misma lógica de diseño para conformar un techo ondulante.

Las vigas reticuladas se apoyan sobre columnas de hormigón que están vinculadas a columnas de mampostería existentes, con el fin de reforzar el conjunto estructural.

DETALLES ESTRUCTURALES





Terminación piso:
Entablado Viraró
esp.: 2''

Barandilla de estructura metálica
Paño de vidrio

Chapa metálica para entrepiso
esp.: 5 mm

Viga metálica
Perfiles UPN 140
(140 mm x 60 mm)

Correa metálica
Perfil UPN 80
(80 mm x 45 mm)

Viga metálica
Perfiles UPN 140
(140 mm x 60 mm)

Planchuela metálica de fijación
esp.: 9.5 mm

Planchuela metálica de fijación
esp.: 9.5 mm

DETALLE 3
ESCALA 1:10

Chapa sinusodal
esp.: 2 mm

Babeta metálica de zinc
cerramiento de techo

Aislante Térmico Fibra de vidrio
esp.: 2.5 mm

Chapa de hierro soldada
soporte de abertura

Cielo raso
Placas laminadas de mdf
esp.: 1.8 mm

Carpintería soporte DVH
perfiles de hierro soldados y abulonados

Correa metálica soldadas
perfil UPN 100
(100 mm x 50 mm)

Paño fijo de Vidrio DVH

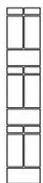
Viga Reticulada metálica
perfiles UPN 120 soldados
h.: 0.60 m

Babeta de cerramiento de zinc

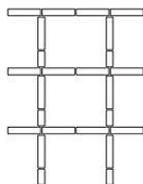
Correa metálica soldadas
perfil UPN 100
(100 mm x 50 mm)

DETALLE 4
ESCALA 1:10

USO DE CRIBADO DE LADRILLOS ARMADOS



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL

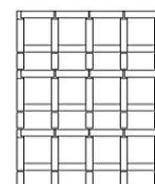


PERSPECTIVA

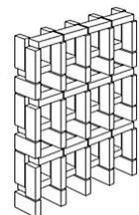
TIPO DE CRIBADO 1



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



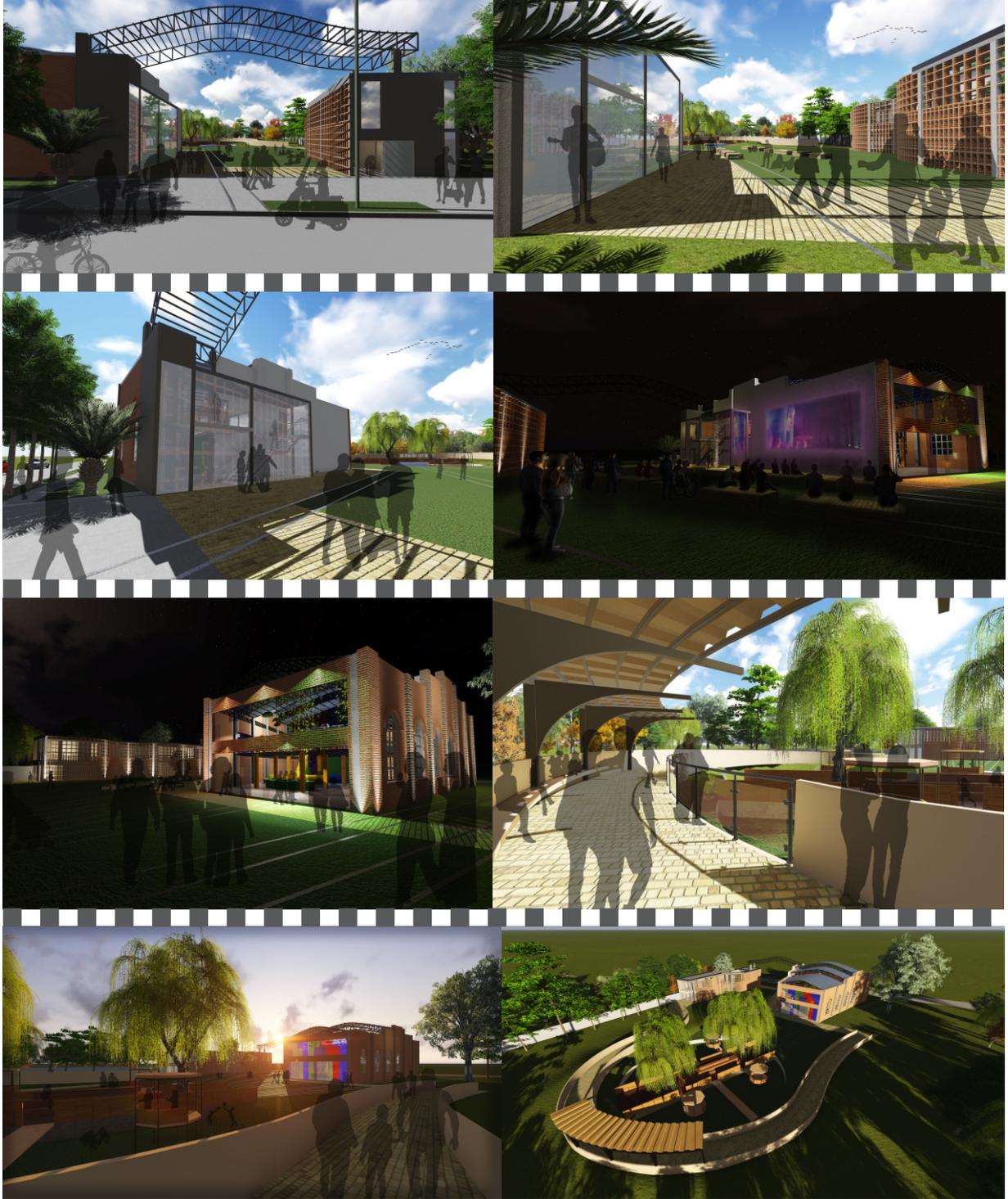
PERSPECTIVA

TIPO DE CRIBADO 2

CORTE FUGADO



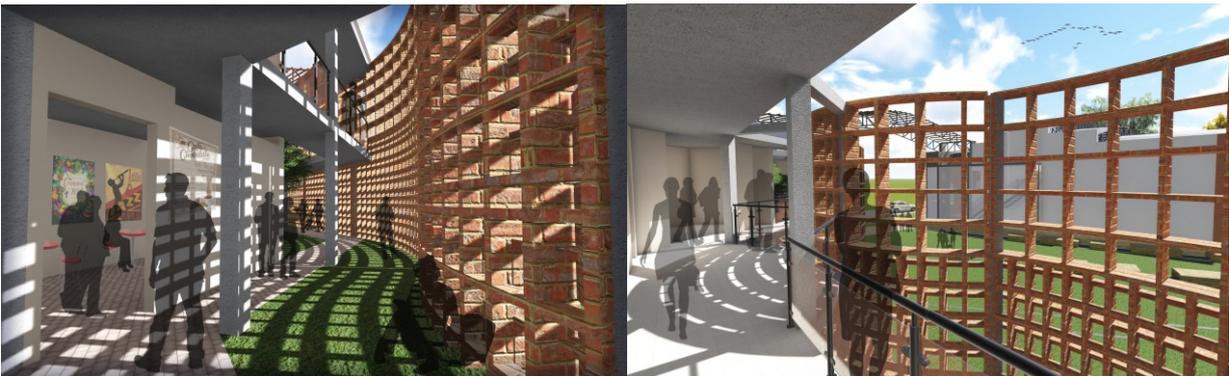
IMÁGENES EXTERIORES



IMÁGENES INTERIORES



INTERIOR ADMINISTRACIÓN



BIBLIOGRAFIA

<http://heraldicaargentina.com.ar/3-Cba-LasVarillas.htm>

https://es.wikipedia.org/wiki/Las_Varillas

<http://www.gobiernolocal.gob.ar/?q=node/210>

<http://lasvarillas.gov.ar/secretaria-de-gobierno/direccion-de-accion-social/educacion/>

Datos de la municipalidad de Las Varillas – Brindados para poder realizar los estudios pertinentes.

Municipalidad Las Varillas – Planos del terreno.

<http://www.lasvarillasvive.com.ar/index.php?s=noticia&id=36236&SID=1>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Patrimonio>

<http://www.arqhys.com/construccion/patrimonio-arquitectonico.html>

https://es.wikipedia.org/wiki/Maria_Montessori

https://elpais.com/cultura/2014/08/06/babelia/1407318173_751921.html?id_externo_rsoc=FB_CC

<http://www.funlibre.org/documentos/PFulleda.html>

https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_Montessori

<http://web.archive.org/web/20100529223227/http://www.correodelmaestro.com/antiores/2002/abril/2anteaula71.htm>

<http://lasludotecas1.blogspot.com.ar/2011/05/programacion-y-organizacion-para-crear.html>

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/869949/18-obras-de-arquitectura-para-ninos-que-ofrecen-espacios-para-jugar-y-aprender>

<http://www.rosanbosch.com/es>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Ludoteca>

<https://definicion.mx/jardin/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/>

<http://www.rosanbosch.com/es>

<https://www.pinterest.es/pin/549791067003415253/>