

ANILLO LÚDICO

El proyecto para la Plaza Kennedy se redefine como una infraestructura costera que no solo amplía el uso cultural del anfiteatro existente, sino que incorpora de forma protagónica la infancia y el juego en el diseño del espacio público. La propuesta nace de un análisis demográfico que revela una alta proporción de población infantil en la comuna: un 16,9% tiene menos de 14 años y un 5,0% entre 14 y 17 años, totalizando más de 5.900 personas jóvenes (INE, 2024). Este dato obliga a considerar la figura infantil como eje de diseño urbano.

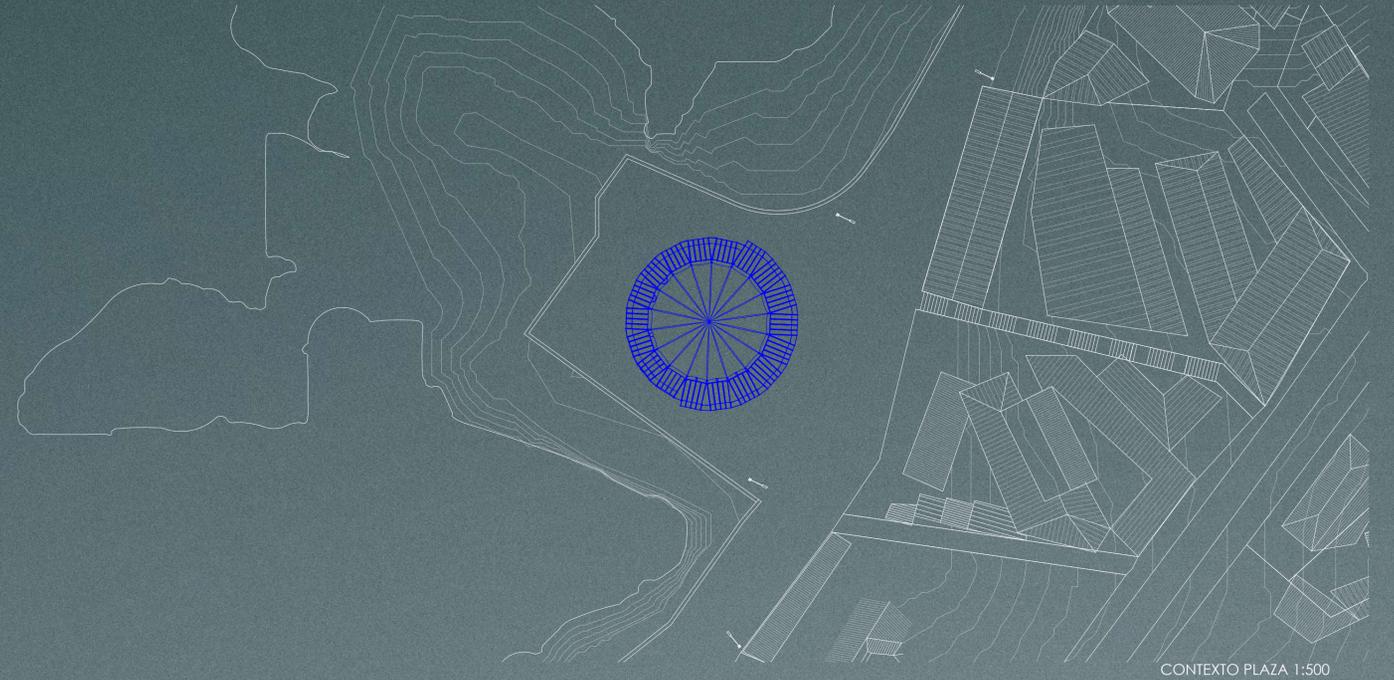
El pabellón se concibe como una estructura modular en forma de anillo, que articula el perímetro del anfiteatro sin interrumpir su uso original. Se despliega a lo largo del año como un sistema híbrido entre arquitectura, paisaje y juego, que integra cinco estaciones lúdicas principales: guardidas, rebalines, juegos colgantes, juegos sonoros y juegos con la luz. Estas instancias responden a distintas formas de jugar, moverse y explorar el espacio por parte de niños y niñas, incentivando la interacción física, sensorial y social. La geometría envolvente del anillo permite "habitar el borde" del anfiteatro sin desplazar sus bancas preexistentes. Así, el pabellón mantiene su vigencia durante todo el año, activándose estacionalmente con mayor intensidad en verano, cuando se prevé que todas las estaciones de juego estén montadas. Durante el resto del año, algunos de estos dispositivos son desmontables o reubicables, permitiendo una adaptación del espacio a distintos contextos y niveles de uso. A través de una escala diseñada desde el cuerpo infantil, los módulos incorporan elementos arquitectónicos jugables que no se presentan como objetos añadidos, sino como parte integral de la estructura. Esto transforma el anillo en un circuito continuo de exploración, sombra, descanso y actividad, tanto para la infancia como para la comunidad.

Desde lo técnico, la propuesta apuesta por una construcción en madera prefabricada, desmontable y sustentable, permitiendo replicabilidad, mantenimiento simple y reversibilidad. El pabellón no se impone, sino que se acopla al lugar, convirtiéndose en una infraestructura sensible, viva y transformable. En síntesis, el proyecto propone un nuevo rol para el espacio público costero: un mediador cultural e intergeneracional, donde la infancia no es un usuario más, sino protagonista activa del habitar urbano.

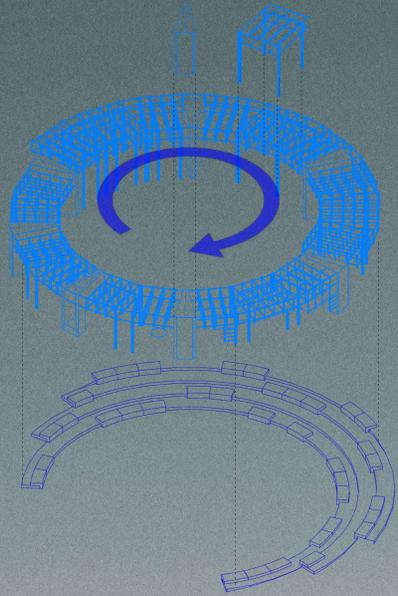


REGION DE VALPARAISO

CIUDAD DE CARTAGENA

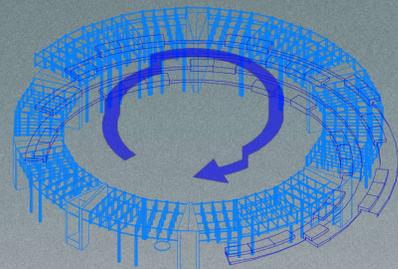


CONTEXTO PLAZA 1:500



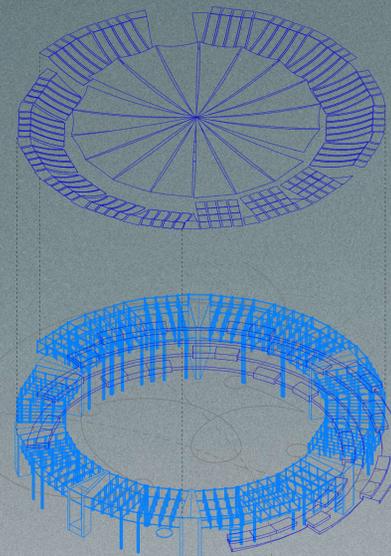
1. IMPLANTACIÓN Y MÓDULO

Se plantea una estructura anular que se posa en el borde costero de la Plaza Kennedy, alineándose con el anfiteatro existente. A partir de este gesto se definen dos módulos base estructural de madera, repetible y adaptable, que constituye la unidad mínima constructiva del pabellón y permite crecer según necesidades programáticas.



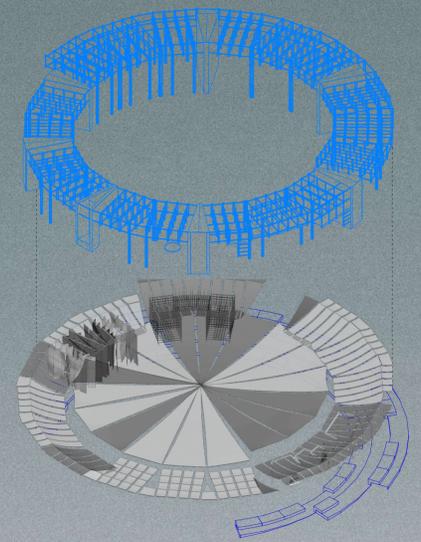
2. ADAPTACIÓN TOPOGRÁFICA

Los módulos se escalonan verticalmente para ajustarse a las bancas preexistentes y al desnivel natural del anfiteatro. Esta estrategia permite una inserción respetuosa con el sitio, generando diferentes alturas y accesos, y creando condiciones variadas para el habitar infantil: miradores, escondites o plataformas de transición.



3. EXPLORACIÓN LÚDICA Y MATERIALIDAD

El diseño reconoce y traduce las formas naturales de juego de niños y niñas: trepar, esconderse, deslizarse, colgarse o contemplar. En esta etapa, la estructura deja de ser solo un refugio y comienza a actuar como territorio jugable. Las formas del pabellón se abren, giran y conectan, permitiendo múltiples recorridos posibles.



4. ESTACIONES LÚDICAS INTEGRADAS

La estrategia concentra el juego en cinco estaciones específicas que se integran directamente a la estructura del anillo. Estas estaciones no son objetos externos, sino partes del mismo sistema constructivo, adaptadas al terreno y a las condiciones del borde costero. Cada una ofrece una experiencia distinta—trepar, colgarse, esconderse, deslizarse o descansar— y en conjunto conforman un recorrido lúdico continuo, sensible al cuerpo infantil y al paisaje.

