



# Espacio Lúdico 2022



ESPACIO  
LUDICO



## **¿Quiénes somos?**

Espacio Lúdico es una organización no gubernamental sin fines de lucro cuyo objetivo es **impulsar programas de Innovación Urbana Ciudadana generando transformación social y territorial inclusiva** a través del juego y su investigación aplicada al diseño y gestión de proyectos colaborativos.

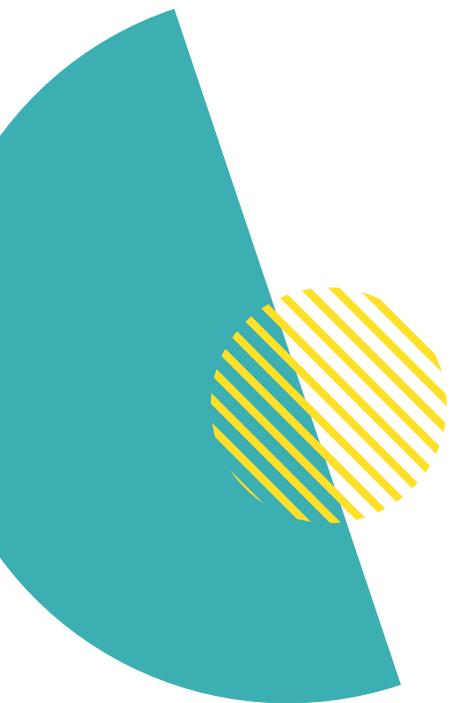


## *¿Qué hacemos?*

Implementamos **Espacios Lúdicos** como metodología para activar **Comunidades y Espacios Públicos** para transformar y crear lugares para y con las personas.

---

PLACEMAKING + URBANISMO TACTIVO  
+ PROCESOS DE INNOVACIÓN URBANA CIUDADANA



## ***Nuestra misión***

Misión de promover el **Bienestar de las Ciudades** con una visión **centrada en las personas.**

# Nuestro Equipo

## **Directorio**

### **Alvaro Ipinza**

(Ingeniero en Transporte y Educación)

### **Edmundo Casas**

(Ingeniero en Tecnología)

### **Felipe Tisné**

(Ingeniero)

### **Carolina Carrasco**

(Arquitecta y Planeador urbanista)

## **CEO**

### **José Miguel Gómez**

(Arquitecto y Diseñador urbanista)

## **Director de Investigación Aplicada y Project manager**

### **Carolina Carrasco**

(Arquitecta y Planeador urbanista)

## **Santiago**

### **Luisa Acosta**

(Arquitecta y Diseñador urbanista)

### **Carolina Flores**

(Arquitecta y Diseñador urbanista)

### **Gonzalo Cancino**

Sociólogo

### **Macarena Urzúa**

Arquitecta paisajista

### **Trinidad Gómez**

Diseñadora de Espacios

### **Macarena Fernández**

Diseñadora Integral



# Nuestro Equipo

## **Antofagasta**

**Paulina Castillo**  
Trabajadora Social

**Oswaldo Chávez**  
Arquitecto

**Suelen Jiménez**  
Socióloga

## **Calama**

**Andrea Vásquez**  
Trabajadora Social

**Paxy Nuñez**  
Antropóloga

**Sebastián Concha**  
Psicólogo Social

## **Montevideo**

**Sofía Alonso**  
Arquitecta

**Noelia Botana**  
Arquitecta

## **Diseño e imagen**

**Carla Gonzáles**  
Fotógrafa

**Sukiyaki Colombo**  
Diseñadora Gráfica

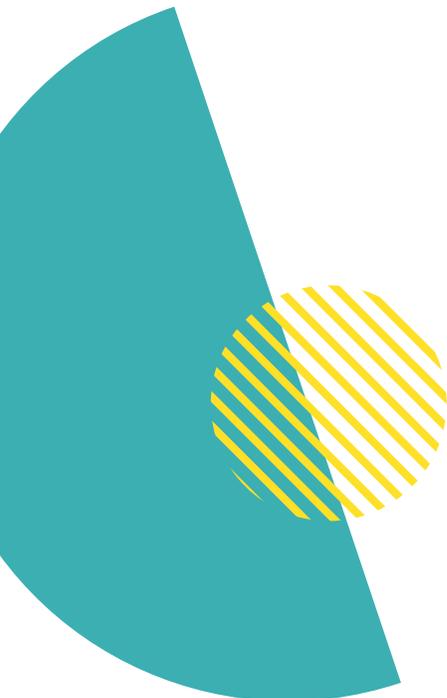
## **Administrativos**

**Alvaro Ipinza**  
Contabilidad

**Patricia Issense**  
Contabilidad

# Ubicaciones Geográficas Proyectos

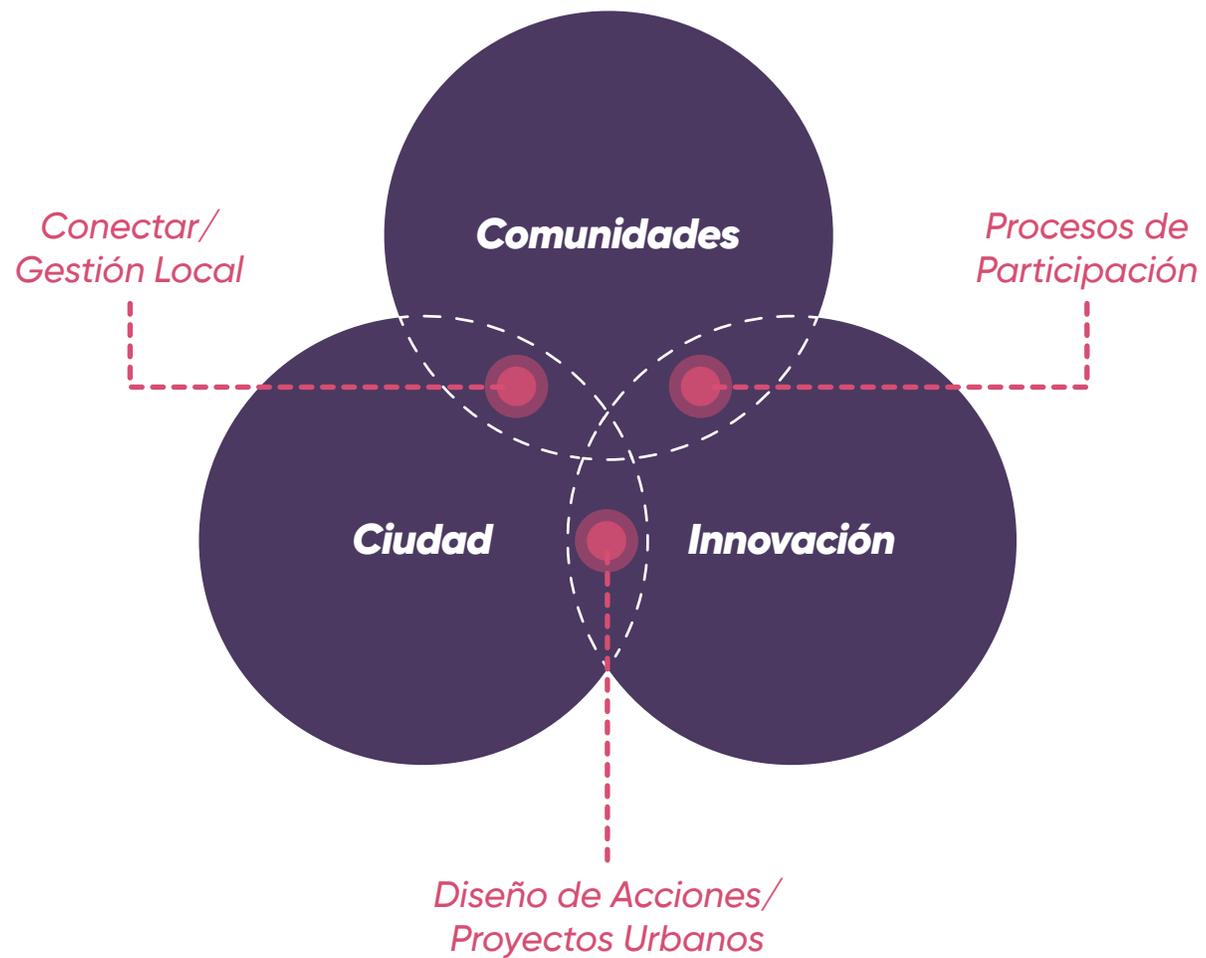




## **Metodología y Servicios**

Nuestra metodología, se basa en el desarrollo de **Procesos Participativos** para la elaboración de **Proyectos ideados con las Comunidades locales**, inspirando la Acción Ciudadana, su Creatividad y Necesidades en el co-diseño de espacios colectivos que promuevan una transformación profunda de barrios y ciudades. Operamos mediante la **implementación de Acciones Lúdicas** en cada una de las fases y procesos vinculados a iniciativas y proyectos socio-territoriales. De este modo, lo lúdico activa a la ciudadanía y actores locales a participar y desarrollar colaborativamente una planificación táctica y estratégica para enfrentar los desafíos urbanos.

# Proceso de Diseño



# Proceso de Diseño Urbano Colaborativo





## Beneficiarios objetivo

**Personas de todas las edades centrados en un compromiso multigeneracional.**

Territorios vulnerables relacionados con: pobreza, migración, riesgo contexto, áreas subutilizadas, territorios inseguros, entre otros.



# Nuestro Contacto

-  [facebook.com/ongespacioludico](https://facebook.com/ongespacioludico)
-  [twitter.com/espacioludico](https://twitter.com/espacioludico)
-  [instagram.com/espacioludico](https://instagram.com/espacioludico)

# Habilidades de nuestros miembros



## José Miguel Gomez

Director General de Espacio Lúdico. Entrenado como arquitecto y urbanista. Ha trabajado en una serie de proyectos urbanos con gobiernos locales, y en consultoría privada. Fundador de Espacio Lúdico. Académico en la carrera de diseño urbano en la universidad Finis Terrae y Universidad Viña del Mar. Miembro de Placemaking X y fundador de Placemaking América Latina.

## Carolina Carrasco

Formada como Arquitecta y Planificador Urbanista. Ha trabajado como planificador urbanista con gobiernos locales en Chile. Docente de la Universidad Finis Terrae y actualmente realizando su PHD en Ciudades Experimentales en America latina. Ha logrado una serie de proyectos urbanos en Espacio Lúdico y otros en oficinas privadas urbanas. Miembro de Placemaking X y fundadora de Placemaking Latinoamérica.



## Planificación Colaborativa de Reducción de Riesgos Urbanos

Trabajamos con comunidades locales que viven en asentamientos informales en la Ciudad de Antofagasta. A través de métodos participativos, el proyecto elabora espacios comunes que serán implementados con artefactos y herramientas para reducir los peligros naturales y antrópicos.

**Lugar:** Asentamientos informales en Antofagasta – Chile  
**Periodo de ejecución:** Diciembre de 2019 hasta Abril 2022





## Diseñando Calles para las Personas

Este Proyecto forma parte de 30 Planes de Intervención Táctica distribuidos a lo largo del territorio chileno, desarrollado bajo Ciudad Colaborativa, programa de Espacio Lúdico. El objetivo es transformar espacios públicos deteriorados e infrautilizados en habitables y lugares felices para la ciudad.

**Periodo de Ejecución:** Septiembre 2020 a Abril 2021

[www.ciudadcolaborativa.org](http://www.ciudadcolaborativa.org)





## Plaza Urbana para Todos – Viña del Mar

Enmarcado también en el programa Ciudad Colaborativa, este proyecto pretende transformar un estacionamiento informal en una plaza pública. Los procesos de diseño fue desarrollados en colaboración con el Gobierno local y empresas del mercado local. La intervención del lugar fue muy exitoso, por lo tanto, cambió la percepción de inseguridad en el sitio hacia una "danza armónica de la gente" y "una fiesta urbana" para la visita y el disfrute.

**Lugar:** Centro Civil – Viña del Mar

**Periodo de ejecución:** Marzo 2021 a Septiembre 2022





## "Nuestro Barrio"

Este proyecto busca, a través de un proceso de construcción de intereses y proyectos colectivos, acercar de nuevo a las familias del campamento Frei Bonn en Calama. Todo ello con miras a la convivencia en un nuevo barrio.

**Lugar:** Calama-Chile

**Periodo de ejecución:** Octubre 2021 en curso





## Activadores Barriales

Nos enfrentamos a desafíos pero los superamos con creatividad. Antes del 2020, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) había contratado a EL para crear un prototipo de estrategia de intervención urbana creativa. El objetivo era involucrar a los vecinos de "El Amanecer" de Temuco, barrio vulnerable de vivienda social, para mejorar espacios públicos infrautilizados y peligrosos. Después vino el bloqueo de COVID-19, que impidió la activación física de los residentes en el sitio.

**Lugar:** Temuco-Chile

**Periodo de ejecución:** Noviembre 2019 a Noviembre 2020

[www.activadoresbarriales.org](http://www.activadoresbarriales.org)





## Ciudad Colaborativa

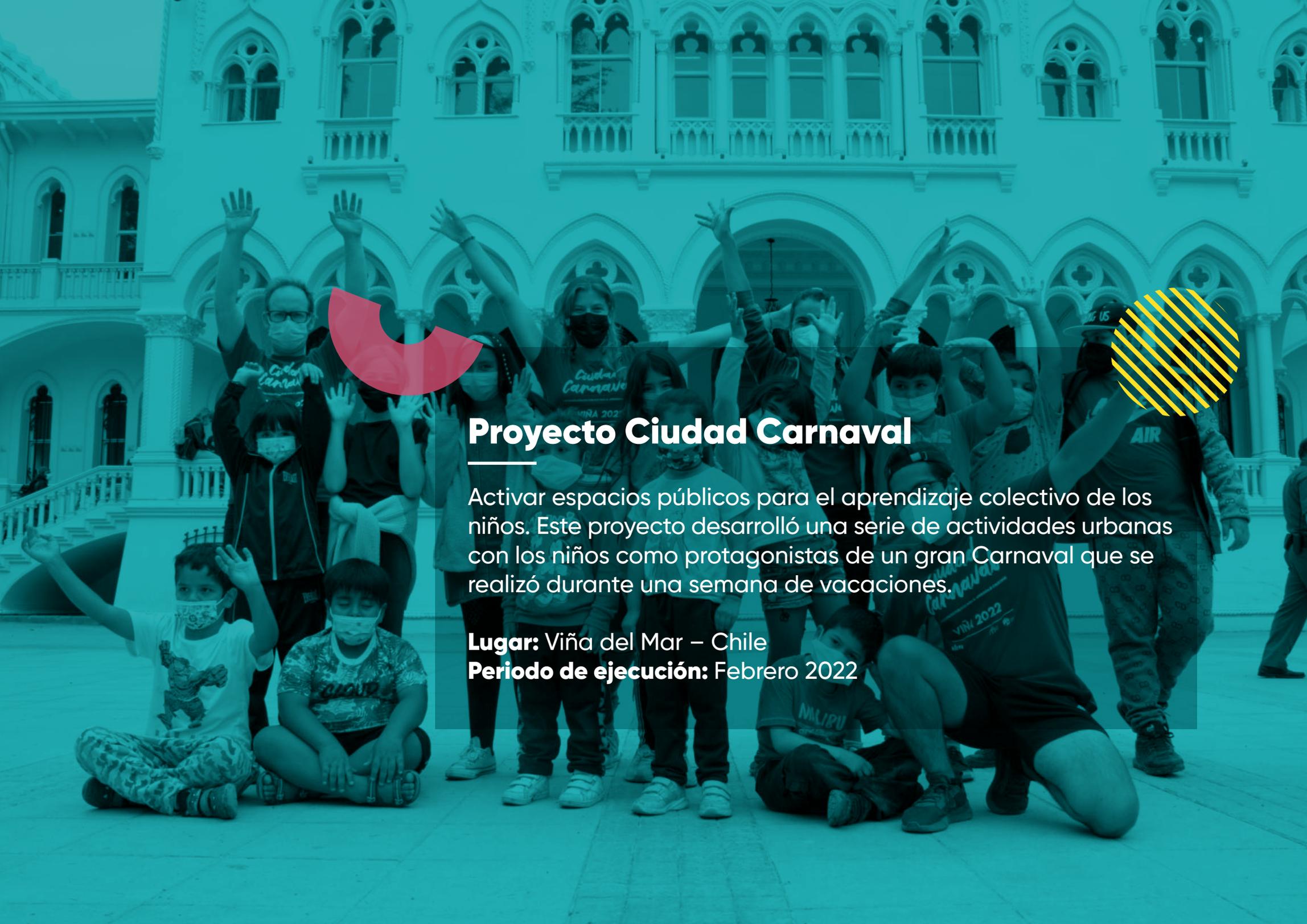
Fomentar la creatividad local destinada a promover la conexión social en la vida urbana durante el confinamiento por la pandemia y, en algunos casos, más permanentemente. Junto con otras organizaciones en Chile, EL hizo un llamado a los municipios para aplicar a un servicio gratuito, mediante el cual los grupos ayudarían a los consejos locales a codiseñar y promover el uso dinámico de los espacios públicos durante la pandemia y desarrollar una mayor resiliencia después. Se recaudaron fondos de entidades públicas y privadas y se aseguró la participación de 61 municipios de 14 regiones.

**Lugar:** 61 municipalidades a lo largo de Chile.

**Periodo de ejecución:** Marzo 2020 en curso

[www.ciudadcolaborativa.org](http://www.ciudadcolaborativa.org)





## Proyecto Ciudad Carnaval

Activar espacios públicos para el aprendizaje colectivo de los niños. Este proyecto desarrolló una serie de actividades urbanas con los niños como protagonistas de un gran Carnaval que se realizó durante una semana de vacaciones.

**Lugar:** Viña del Mar – Chile

**Periodo de ejecución:** Febrero 2022



A young child in a dark hoodie is looking down at a glass bottle on a table. The table is covered with a white cloth and has several other glass bottles and a small bowl of dark berries. In the background, another person is partially visible, and the scene appears to be outdoors. The entire image has a teal color overlay. There are two decorative circular elements: a solid pink one on the left and a yellow one with black diagonal stripes on the right.

## Ludobarrio Las Condesas

Transformación espacial a través de acciones lúdicas en un Espacio público de vivienda social deteriorado. El movimiento de la comunidad hacia un proceso de 6 pasos donde investigaron maneras de cambiar y mejorar sus espacios comunes.

**Lugar:** Proyecto Vivienda Social Las Condes - Chile

**Periodo de ejecución:** Mayo 2019 a Octubre 2019





## Calles Activas entre Cerros - Recoleta

El área de gestión vecinal de Kaos (Espacio Fundación Creativo Mustakis), en el marco de la organización y próxima realización del encuentro "Entre Cerros". Solicitó a Espacio Lúdico colaboración y apoyo para la realización de un evento comunitario, activando espacios públicos y calles para el uso y participación colectiva.

**Lugar:** Recoleta – Chile

**Periodo de ejecución:** Septiembre 2019



# Experiencia con Niños y Niñas

**Debido a nuestros métodos lúdicos de participación en territorios y comunidades, los niños son las primeras pequeñas personas que se involucran en los procesos de diseño urbano.** Aunque no solo estamos enfocados en los niños, siempre estamos buscando formas en las que podamos hacerlos parte de los procesos. Hemos desarrollado métodos en los que podemos trabajar con niños y niñas levantando ideas, sugerencias y también diseños que informarán el resultado final de los proyectos. Utilizando montaje de niños, cuestionarios a través de juegos, a partir de ideas y sueños, testeando prototipos creados por ellos entre otras estrategias de participación. El principal aprendizaje al respecto es la capacidad y oportunidad que podemos lograr al involucrar a los niños con personas de otras edades y encontrar espacios de oportunidad para desarrollar una ciudad para todos.



EMISA LA OBRA

ORA

EMISA LA OBRA

ONU  HABITAT  
POR UN MEJOR FUTURO URBANO





# Desafíos Clave Realizados

- > Lograr una participación real en la transformación urbana.
- > Transformación profunda con pocos recursos.
- > Expectativa sobre proyectos (largo plazo vs acciones cortas).
- > Divertirse todo el tiempo.
- > Promoción de nuevas ideas fuera de la caja.
- > Búsqueda de personas lúdicas y creativas para formar parte del Espacio Lúdico.
- > Creando ciudades para todos.



# Nuestra Experiencia Liderando

**Nuestra experiencia liderando el cambio comenzó en 2016 cuando empezamos a intervenir espacios urbanos,** transformando su significado a través de la lúdica comportamiento. Desde entonces siempre hemos sido innovando en los procesos de diseño de la ciudad.



# Nuestra Experiencia Liderando

**En 2016 comenzamos la creación del primer encuentro placemaking en america latina,** organizado y conducido por Espacio Lúdico con la colaboración de placemaker latinoamericano organizaciones e instituciones como la ONU Hábitat, Avina, Bernard van Leer, Vivienda Ministerio y Ministerio de Economía, entre otros.



# Nuestra Experiencia Liderando

**En 2020 a raíz de la pandemia, Espacio Lúdico tiene un giro importante, dirigiendo su trabajo a coordinar con los gobiernos locales el rediseño de espacios recreativos para reencontrarse,** dando como resultado un programa que ha sido replicado en su tercera etapa. También es una referencia en la disciplina del diseño urbano, siendo convocada a numerosos coloquios, seminarios y reuniones de asesoramiento del estado. Destacando siempre el papel del juego en la producción de espacio común.

## **Un poco más sobre Nosotros**

### **Espacio Lúdico AARP**

<https://www.aarpinternational.org/file%20library/build%20equity/aarp-espaciol%C3%BAdico-casestudy-final.pdf>

### **LUDOBARRIO BID**

<https://vimeo.com/319341940>

### **LUDOBARRIO LAS CONDESAS**

<https://www.youtube.com/watch?v=PDuTeSZSEBA>

### **INFORME LUDOBARRIO LA PALOMA**

[https://issuu.com/espacioludico/docs/ludobarrio\\_lapaloma\\_espacio\\_l\\_dico](https://issuu.com/espacioludico/docs/ludobarrio_lapaloma_espacio_l_dico)

### **ACTIVADORES BARRIALES Blog IDB**

<https://blogs.iadb.org/ciudades-sostenibles/es/activadores-barriales/>

### **AVONI AWARDS NOMINATION**

<https://avonni.cl/ganadores/espacio-ludico/>

### **INTERVIEW**

<https://www.revistamateria.com/noticia/espacio-ludico-esta-cambiando-las-ciudades-a-traves-del-diseno-urbano-colaborativo/>

### **PLACEMAKING LATINOAMERICA BOOK**

[https://issuu.com/espacioludico/docs/ebook\\_placemaking\\_latinoamerica\\_2017\\_bajo](https://issuu.com/espacioludico/docs/ebook_placemaking_latinoamerica_2017_bajo)

### **BEST URBAN INTERVENTION AWARD**

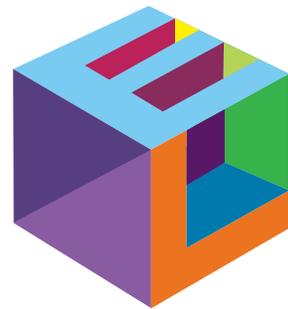
<https://www.udd.cl/noticias/2019/06/20/arquitectura-udd-presento-destacadas-intervenciones-urbanas-latinoamericanas/>

### **Calle activa entre cerros RECOLETA**

<https://view.genial.ly/5e0a1173a314d60fcf180f8a/presentation-encuentro-entre-cerros>

### **Interview**

<https://www.revistamateria.com/noticia/espacio-ludico-esta-cambiando-las-ciudades-a-traves-del-diseno-urbano-colaborativo/>



ESPACIO  
LUDICO

Promoviendo el **Bienestar de las Ciudades**  
con una **visión centrada en las personas**

**PARA MAYOR INFORMACIÓN**

@espacioludico

contacto@espacioludico.org

[www.espacioludico.org](http://www.espacioludico.org)