

# Temperie Lúdica

## La experiencia lúdica-sensorial a través de la proyección luminosa

Proyecto de Investigación - Creación  
Research through design

### Introducción

El proyecto de investigación creación, se sostiene a través del diseño de un espacio lúdico que evalúa la percepción de la experiencia del espacio desde la expresión de la luz como materia lúdica. En este sentido la luz natural es el principal actante de la exploración de la forma del espacio lúdico a construir, especialmente en relación con la infancia.

El objetivo principal es diseñar un elemento arquitectónico que incorpore la luz de manera lúdica, y así evaluar el potencial lúdico que esta iluminación puede proporcionar al espacio para la infancia.

Para abordar estas cuestiones, se plantean las siguientes preguntas, ¿Cómo la luz inherente al espacio es una materia lúdica para la inducción del juego en la infancia?

A través de la construcción del espacio cromático, se da forma a la materia lúdica que impulsa la creación de un juego didáctico. Generando experiencias sensoriales que estimulan el desarrollo del lenguaje narrativo y cognitivo en los niños.

### Marco Teórico

#### Juego

Huizinga (1954) sostiene que el juego es una actividad libre e inútil, fuera de lo corriente, las necesidades y deseos.

#### Luz

La luz y la sombra son inherentes en la expresión espacial. La luz como forma arquitectónica, luz como forma arquitectónica, la cual pone énfasis al carácter esencial de la luz en el espacio (Plummer, 2009).

#### Aprendizaje

El aprendizaje, la absorción de nuevos conocimientos, amplía y se suma a esta red para que quede menos "masal" y surge más espacio. (Hertzberger, 2008)

#### Espacio lúdico

Espacio paradójico, relativo del juego, es inútil, en que ocurre una actividad superflua. (Pérez De Arce, 2003).

### Metodología

La investigación se realiza desde enfoques cualitativos y proyectuales, en una obra como campo espacial y de experimentación empleando un proceso iterativo que abarca el dibujo, observación arquitectónica, la creación de modelos y prototipos, estudio de obras con valor luminoso y ejercicios prácticos con la luz. Y así evaluar el potencial lúdico del elemento, prestando especial atención a la interacción con la luz.

#### 1. Observación

La temperie el espesor del cielo y la proyección de sombras



#### 2. Modelos

La gradualidad de la luz y sombra proyectada



#### 3. Prototipos

La dimensión lúdica de la luz desde lo cromático



#### 4. Construcción de la Temperie lúdica

La composición del espacio lúdico cromático



Actividad lúdica-artística en la Población Márquez.



Espacio cromático en la Población Márquez.



Taller de verano, Barrio Puerto, en la Población Márquez.

### Conclusiones

Se sostiene que la luz tiene una componente lúdica. Para validarlo, el investigador se debe autoformar, para construir la luz.

+Categorización de la interacción de luz lúdica

Variabilidad y dinamismo  
Estimulación Sensorial  
Narrativa visual

Se comienza, con que la luz tiene un potencial lúdico, lo que significa que se debe ir más allá de la composición de la luz como forma arquitectónica, sino transportar hacia una interpretación lúdica, desde una aproximación del espacio cromático.

### Referencias

- Eyquem, M. (1950). Estudio de la luz. Parroquia Santa Clara. Archivo José Vial Armstrong.  
Huizinga, J. (1954). Homo Ludens. German25.  
Navarro-Martínez, V. (2017). Playgrounds: La Importancia Educativa del Espacio Exterior. Revista Internacional de Educación para la Justicia Social, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.15366/riejs2017.6.1.013>  
Pérez De Arce, R. (2003). Materia lúdica: Arquitecturas del juego. ARQ (Santiago), 55. <https://doi.org/10.4067/S0717-69962003005500003>  
Plummer, H. (2009). La arquitectura de la luz natural. BLUME (Naturart).  
Saavedra, R. (2016). El vacío lúdico: Espacio público didáctico de estimulación, aprendizaje e identidad—Casiopea.  
Von Meiss, P. (2014). Elements of architecture: From form to place.