

Procesos didácticos en arquitectura que nacen do xogo en liberdade

► Ludantia convida á rapazada a participar nunha exposición que fomenta a autonomía e a súa capacidade transformadora

CHUS GÓMEZ

PONTEVEDRA. Ludantia, a Bienal Internacional de Educación en Arquitectura para a Infancia e a Mocidade que celebrou onte a súa segunda xornada no Pazo da Cultura, convida á rapazada a participar en Expo Activa, unha mostra que fomenta a autonomía e a súa capacidade transformadora para integrar o xogo libre nos procesos arquitectónicos.

A bienal, organizada polo Colexio de Arquitectos de Galicia (COAG) en colaboración coa Xunta de Galicia, a Deputación e Concello de Pontevedra, naceu para visibilizar e potenciar os proxectos que abordan infancia, arquitectura e educación, concretamente para saber que queren nenas e nenos dos espazos públicos en distintas partes do mundo, para mostrar a capacidade transformadora da infancia, para entender a relación entre educación e participación, para facer que as cidades sexan mellores escenarios para os máis pequenos e para aprender metodoloxías e procesos.

O tema central é 'Habitar desde o lúdico: do patio escolar á cidade como taboedo de xogo', é dicir, o espacio público como construcción de accións libres e o xogo como estratexia de adaptación ao medio. Nesta ocasión, Colombia é o país invitado, «ao ser un intere-

sante exemplo de educación en arquitectura para a infancia e a mocidade en diversos escenarios sociais e culturais», explica a organización. Nesta primeira edición, cabe lembrar, participan aproximadamente 190 profesionais de 29 países diferentes de Europa, Asia e América, o que lle confire ao evento un público amplamente internacional.

Ludantia conta con catro exposiciones simultáneas que estarán abertas ao público ata o 17 de xuño: 'Ludantia: Proyectos seleccionados', 'Colombia: País invitado', 'UIA Children-Golden Cubes' e 'Expo Activa'.

IDEAL PARA NIÑOS. Esta última, de carácter interactivo, está formada por dispositivos de xogo relacionados coa arquitectura. É un dos elementos esenciais da bienal e organízase grazas á colaboración da Consellería de Medio Ambiente e Ordenación do Territorio. A mostra, destinada principalmente a centros educativos de Primaria, convértese nun gran espacio de xogo a partir da arquitectura, fomentando a autonomía e o xogo en liberdade entre a cativada.

A mostra foi deseñada por Carlos Arruti e Anabel, de Varona Maushaus Arquitectura. Foron colaboradores no contido das caixas Teresa Meana (TM arquitectura),



Alumnas do CEIP Ortigueira de Vedra na Expo Activa. GONZALO GARCÍA

Xosé Manuel Rosales (Proyecto-Terra), Fermín Blanco (Sistema Lupo), Sara San Gregorio (Microarquitectura), Víctor González Échave (Palitroques), María Mallo, Irene Fernández (Createctura), Fernando Arenas e Sara Moreno (Mimaija).

Está destinada a colexios e familias con rapaces, especialmente de entre tres e 16 anos. Poderase visitar e xogar na mostra no horario de apertura do Pazo da Cultura. «A

Expo-Activa é un gran dispositivo de xogos a partir da arquitectura e do tema da bienal: os espazos de relación xerados a través do xogo. As nenas e nenos xogando son a exposición en si, e o xogo constrúe este espacio, que propicia e incorpora múltiples variantes, xerando autonomía, liberdade e lugares de relación entre os seus xogadoures. Para alcanzar este obxectivo, créanse diferentes zonas de xogo, dentro dunha mesma paisaxe,

onde as accións se superponen e cohabitán», explica o COAG.

Tendo en conta as categorías establecidas para a clasificación dos proxectos da bienal, cos seus espazos lúdicos e as súas accións, como se dun gran xoguete se tratase, a Expo-Activa trata de estimular a imaxinación dos visitantes, sen intentar dar un final ao xogo, senón múltiples continuacións.

MESA DE XOGUETES. A programación da xornada de onte incluíu unha mesa de traballo sobre dispositivos e xoguetes de arquitectura na que participaron Fermín Blanco (Sistema Lupo), Sara San Gregorio e Marco Ginoulhiac (microarquitectura) e Fabiola Uribe (Lunárquicos).

Analizaron o uso dos xoguetes, a orixe das súas patentes e o proceso de fabricación. Fermín Blanco explicou que os xoguetes son considerados instrumentos deseñados e producidos para ser utilizados durante a acción de xogar, e a través desta acción poden articularse unha serie de procesos didácticos en arquitectura.

Programa Seminario sobre ciudad e infancia

Ludantia celebra hoxe a súa última xornada con novas conferencias e seminarios. Destaca a intervención do vicepresidente da Deputación de Pontevedra e responsable da Área de Medio e Desenvolvimiento Sostible, César Mosquera, que falará sobre os

criterios de mobilidade na capital da provincia. Tamén se celebrará un seminario sobre a cidade e a infancia.

Finalmente a bienal rematará coa presentación da Asociación Ludantia Educación e Arquitectura, así como os próximos eventos de educación en arquitectura para a infancia e a mocidade, a cargo do presidente de asociación, Fermín Blanco, e o director artístico da I Bienal Ludantia, Jorge Raedó.

partir nuevas experiencias de los asistentes.

¿Las ideas de los niños son buenas o más bien fantásicas?

Hay de todo. Nosotros siempre decimos que hay que interpretar lo que hay detrás. Al final los niños siempre proponen una piscina de bolas, un tobogán para tirarse de clase al patio, un trampolín y una tirolina. Hay que entender qué hay detrás, esa necesidad de juego, de ambientes más lúdicos dentro de un centro escolar, lugares para relajarse, para relacionarse, para distintos tipos de juego... Las ideas son siempre maravillosas, pero hay que extraer las conclusiones. No siempre muestran claramente lo que quieren transmitir, es un proceso complejo.

Es decir, que es necesario adaptar su idea para convertirla a la realidad y, que además, sea técnicamente posible. ¿Es eso factible?

Tenemos que adaptarlo a la realidad y que, además, ellos no se frustren y entiendan que eso que se ha conseguido hacer parte de su propia idea, que en esencia es lo mismo que propusieron y que es lo que ellos necesitan.

¿Qué supone para los escolares ver que sus propuestas son bien acogidas por los adultos?

Supone una identidad con ese espacio. Muchas veces están en edificios con los que no se sienten identificados para nada. Cuando les preguntas cómo es su cole te contestan: frío, sucio, feo, un sitio donde no quiero estar. Esos procesos ayudan a que sientan un sentido de pertenencia a ese lugar, ya que lo han transformado con su participación. Lo más bonito es darles ese protagonismo y esa parte activa en la transformación de sus entornos, que son suyos cuando los habitan.

AHINITZE ERRASTI. ARQUITECTA Y PROFESORA

«Detrás de las propuestas de los niños hay una necesidad de ambientes más lúdicos»

'METODOLOGÍAS de participación coa infancia e a mocidade' es el título de los seminarios celebrados ayer, en el os que participaron Javier Vera (CCC), Ángela Uttke (JAS), Joan Vitòria Codina (El Globus Vermell), Fabiola Uribe (Lunárquicos), Ahinitze Errasti (Nondik) y Cristina Llorente (Arquitectas), en los que compararon experiencias y debatieron puntos de vista. Los expertos explicaron que actualmente el carácter social de la arquitectura incrementó la participación de

los usuarios en los espacios que habitan y su capacidad de incidencia en los mismos. Pero la novedad es la reciente inclusión de la infancia en estos procesos, que requiere una metodología específica y suele estar ligada a procesos educativos.

De ello es testigo Ahinitze Errasti, arquitecta del estudio Nondik y profesora en la Universidad de Deusto (Euskadi), cuyo seminario se enfocó «a esos procesos de diseño cuando se intenta transformar un espacio educativo dentro de

un centro escolar. En ellos involucramos a niños, niñas, padres, madres, profesores... En un principio explicamos las experiencias que hemos vivido en Nondik, de los procesos participativos en los que hemos transformado entornos educativos y la idea es com-



Errasti en el seminario. OLGA FDEZ