LudAntia
I Bienal Internacional de Educación en Arquitectura para a Infancia e a Mocidade

ACTA DEL COMITÉ CIENTÍFICO

CONCURSO DE PROYECTOS EDUCATIVOS

I BIENAL INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN EN ARQUITECTURA

28 de marzo de 2018

El Comité Científico de la I Bienal Internacional de Educación en Arquitectura para la Infancia y Juventud está conformado por: Santiago Atrio (Vicerrector de Campus y Sostenibilidad de la UAM y director de la Escuela en Arquitectura Educativa de la UAM), Angela Million Uttke (Asociación JAS y profesora de la Universidad Técnica de Berlín, Alemania), Marta Morelli (Departamento de Educación del Museo Nazionale delle Arti del XXI Secolo de Roma, Italia), Jaana Räsänen (Centro de Información de Arquitectura de Finlandia, Helsinki) y Pablo Rojas (Jefe del Departamento de Educación del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile)

Este Comité recibió de parte del Equipo Organizador de la Bienal, Xose Manuel Rosales (Director Ejecutivo), Jorge Raedó (Director Artístico) y Virginia Navarro (Coordinadora), la tarea de evaluar un total de 84 proyectos postulados admisibles, provenientes de los siguientes países: Argentina, Brasil, Bulgaria, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, España, Francia, Guatemala, México, Perú, Portugal, República Checa, República Dominicana, Rumania, Suecia y Venezuela.

Los proyectos se agrupan en 4 áreas:

1. Acciones (tanto en Centros Educativos como urbanas)
2. Talleres en horario escolar
3. Talleres en horario extraescolar
4. Metodologías

La evaluación de los proyectos consideró los siguientes criterios:

1. **Reflexión** crítica sobre el espacio público (escolar, urbano, rural).
2. **Transformación** física y/o simbólica de los espacios por parte de los estudiantes, a través de lenguajes artísticos (arquitectura, pintura, escultura, literatura, cine, teatro, danza, etc.)
3. **Proceso** de educación como el proceso creativo (Investigación, Formulación, Revisión y Obra)
4. **Originalidad** del proceso
5. **Calidad** de la documentación presentada

Cada miembro del jurado evaluó los 84 proyectos bajo los cinco ámbitos señalados, otorgando una nota final (de 1 a 10) a cada uno. Los proyectos con mayor nota pasan a una segunda evaluación, para lo cual el comité se convoca, a través de una reunión virtual a discutir los argumentos para considerar los proyectos ganadores. Junto con ello el comité científico acuerda, dada la gran calidad de los proyectos presentados y la dificultad que ha supuesto la elección, el aumento de las menciones honoríficas para cada una de las categorías, pasando de las dos enunciadas en las bases a tres.

Nota del equipo organizador de "Ludantia. I Bienal"

Los tres proyectos ganadores son premiados con dos viajes y estancias cada uno (es decir, dos personas por proyecto) al congreso de Ludantia (10, 11 y 12 de mayo 2018) en Pontevedra.

Las nominaciones son honoríficas. Se otorgará un certificado en el congreso de Ludantia y días más tarde se enviará por correo electrónico. Las personas con menciones que asistan al congreso deberán registrarse y para la inscripción normal (http://ludantia.wixsite.com/bienal-internacional/inscripciones).

Los resultados son los siguientes:

1. PROYECTOS GANADORES

- **LA CIUDAD COMESTIBLE. Hacia un metabolismo cíclico.** (Acciones) Arquitectives. Palma de Mallorca, ESPAÑA.

  Proyecto que combina de forma exitosa la educación sobre el entorno construido y educación medioambiental trabajando a través de diferentes escalas del espacio: de lo local a lo global. A través de una reflexión lúdica sobre la ciudad contemporánea, los estudiantes comprenden y valoran lo que es un ecosistema, donde los entornos construidos y los naturales deben dialogar y equilibrarse, para conseguir un modo de habitar sustentable. Una aproximación a la arquitectura y al urbanismo donde la naturaleza y sus ciclos no son residuales sino que configuradores de la ciudad y su habitar.

- **O NOSO PATIO.** (Talleres en horario escolar) CEIP Sanjurjo de Carricarte. A Coruña, Galicia, ESPAÑA.

  Proyecto muy convincente que proporciona una rica experiencia de aprendizaje no sólo para los niños y niñas, sino también para las y los docentes, y sus madres y padres. Se valora este proceso reflexivo de una comunidad, en la que los niños y niñas son protagonistas y no destinatarios. El patio se reconoce como el espacio de creación de comunidad, como aula expandida. Y el ejercicio arquitectónico promueve y expande la visión de los niños y niñas hacia el mundo de los sueños, para luego recogerlo desde la idea a la forma. La arquitectura es el arte de dar forma a los sueños, a lo nuevo, a lo imaginado.
  Es una muestra de cómo la arquitectura y sus métodos, le aporta a la educación procesos de diseño participativo. Extraordinaria calidad de los diseños implementados, muchos de ellos realizados a mano por los propios estudiantes, profesores y padres.

- **ESCALERA DE LA QUINTA CALLE DEL BARRIO DE MARÍN.** (Talleres en horario extraescolar) Colectivo Surgente. Caracas, VENEZUELA.

  El barrio es un espacio de identidad, que juega un rol social. Es imagen de una comunidad. Esto lo comprenden y transmiten los niños y niñas del barrio de Marín. Su escalera es un elemento arquitectónico que configura una forma de habitar distintiva, que requiere ser apropiada por la comunidad y así, dejar de ser un elemento utilitario y pasar a ser espacio, que conforma un modo colectivo de habitar.
  A menudo los proyectos educaciones y de participación en arquitectura tienden a usar muchos materiales (para la maqueta, dibujo, construcción). Este proyecto muestra que se puede lograr

un gran resultado usando poco material. Y enseña también que los proyectos pueden incorporar grupos diversos de niños y niñas, de distintas edades, diseñando bien sus métodos participativos. La implementación por parte de los niños y niñas deja un cambio espacial duradero en el vecindario y tiene un lugar seguro en el recuerdo de los participantes. Por medio de su pintura, la escalera deja de ser elemento funcional para transformarse en río de emociones.

2. MENCIONES HONORÍFICAS

2.1 ACCIONES

- **JUEGO CUBO - IDEAS EN PATIO ESCOLAR. Consulta Ciudadana.** Carolina Pizarro y equipo. San José, COSTA RICA.

  23 escuelas participaron en el replanteamiento de su ciudad, sus barrios y escuelas. Mediante formas creativas, los niños y niñas reflexionan, discuten y presentan sus ideas, las que son recolectadas en cubos, formando una torre de conocimiento difícil de ignorar por los funcionarios de planificación y los políticos. El formato cubo no parece casual, es un espacio reflexivo permanente de la arquitectura. El cubo en este proyecto es soporte de ideas, de imágenes y de nuevas formas espaciales que recogen el juego de imaginación de los niños y niñas de San José.

- **RÍO MALASAÑA.** Chiquitectos. Madrid. ESPAÑA.

  Una idea simple y sorprendente, una acción performativa que transforma un espacio público cotidiano, en un mundo abierto para el aprendizaje. La calle deja de serlo cuando los cuerpos muestran, en su desplazamiento, otra espacialidad. Los cuerpos de los niños y niñas se desplazan por nuevas coordenadas, habitando entramados de suelos diferentes, en sus alturas e inclinaciones.

  Es una excelente lección para los usuarios, tanto niños, niñas y adultos, sobre cómo experimentar el espacio, en una simple calle, y de cómo convertirse en productores de espacialidad.

- **TALLER PARQUE BAMBÚ.** Asociación Semillas. Pangoa, PERÚ.

  Los elementos cotidianos de la comunidad están a la mano, dispersos, desconectados, sin destino. Los estudiantes aprenden a mirarlos con nuevos ojos, a reconocerlos y activarlos. Dejan de ser residuos para transformarse en elementos configuradores de nuevas formas de habitar. Se reconoce un proceso muy valioso con una forma de adaptarse al entorno de la comunidad y al patrimonio de los estudiantes

  Presenta métodos para enseñar sobre materiales de construcción –de los propios entornos - de variadas e interesantes formas que pueden aplicarse a otros proyectos similares

2.2 PROYECTOS EN HORARIO ESCOLAR

- **RED DE PATIOS INCLUSIVOS Y SOSTENIBLES.** Pez Arquitectos + Pandora Mirabilia. Madrid, ESPAÑA.

  Bello ejercicio colectivo. Se destaca una buena cooperación de la educación artística y la educación en arquitectura con el fin de repensar los patios escolares.
  La fragmentación del espacio patio a través de cambios de materialidades, texturas, colores y objetos livianos, cuyo resultado es una ampliación de éste, al acoger la simultaneidad de actos.

- **UNA CABAÑA COMO UN NIDO**. Hors Gabarit. Marsella, FRANCIA

  La arquitectura nace y se funda en la observación, en la capacidad de asombrase y detenerse a mirar haciendo distinciones de los actos y espacios cotidianas, como el hábitat de las aves, que asombra a un grupo de niños y niñas de esta comunidad. En este proyecto, la arquitectura es a escala de niños, en los tamaños, las dimensiones y las estructuras. Muestra además cómo enseñar sobre materiales y técnicas de construcción desde sus propios entornos.

- **LA ESCUELA QUE SOÑAMOS**. Camila Estigarribia - Servando García Lugo. Caracas, VENEZUELA

  Los niños y niñas se detienen a mirar su escuela y la encuentran fea. Ese juicio estético indica que hay conciencia sobre aquellos elementos de su entorno cotidiano que participan como un actor más de su aprendizaje. Olores, colores, luces, entre otros elementos son claves para un cambio. Se genera una reflexión proyectiva del impacto que puede tener la intervención de éstos factores para mejor la calidad y las condiciones de su habitar.

2.3 PROYECTOS EN HORARIO EXTRA ESCOLAR

- **LA CIUDAD EN MIS MANOS.** Equipo Mico. Madrid, ESPAÑA.

  Los niños y niñas desarrollan, en un juego participativo, su idea de ciudad, planificando y construyendo aquella que les permite vivir mejor. Es un ejercicio de reflexión activa sobre el impacto de la ciudad y sus edificios en la calidad de vida de una comunidad.
  La ciudad como un evento temporal y la ciudad como un espectáculo, a través de la transformación de un espacio como un patio escolar.

- **ARQUITECTURA Y JUEGO: LA AZOTEA COMO PATIO.** Miguel Sáez Martín- Madrid, ESPAÑA

  Si reconocemos el juego como un acto de aprendizaje, llama la atención que se diseñan espacios para los niños y no para los jóvenes, ¿cómo es el espacio del juego de los jóvenes? Esa es una pregunta de arquitectos con la trabajaron los propios jóvenes.
  El resultado es un proceso de aprendizaje creativo, a partir de la realidad del patio de la escuela que es usado principalmente para jugar a la pelota. Investiga la forma de la pelota y se inspira para el diseño en ella y en el movimiento cuando se corre tras ella. Genera ideas para usar la forma esférica de diferentes maneras con el fin de modificar el entorno construido tanto de los edificios como del espacio urbano. Transita de la utopía a la realidad: juega con diferentes tamaños y tipos en la azotea.

- **PARTICIPACIÓN INFANTIL EN LA CONSTRUCCIÓN DE ESPACIOS PÚBLICOS TEMPORALES.** Re Genera Espacio. Puebla, MEXICO.

  Sin duda, lo mejor que puede hacer la educación y la participación en el entorno construido: convertir terrenos baldíos en un espacio público centrado en las necesidades y deseos de los niños. El proyecto muestra gran cantidad de metodologías que trabajan con niños y niñas de diferentes edades tanto en el proceso como en la implementación de ideas. La implementación directa por parte de ellos es especialmente valiosa: mezcla resultados temporales y cambios permanentes.

2.4 METODOLOGÍAS

- **ELKARTOKI.** TTIPISTUDIO (Ane Abarrategi; Maddi Texeiro). Bilbao, País Vasco, ESPAÑA.

  El arte se reconoce como la principal herramienta transformadora de los patios para los niños y niñas, les aporta pensamiento y capacidad de comunicación y materialización de las ideas. Este proyecto es un gran ejemplo que combina métodos de educación sobre el entorno construido y participación. Se promueven procesos inspiradores y creativos, a menudo se implementan las ideas con un bajo presupuesto, en ocasiones mediante procesos de co-construcción en otras mediante diseños inspirados en las propuestas de los niños pero realizados por expertos.

- **A VILA DO MAÑÁ.** Sandra González Álvarez; PØST arquitectos. A Coruña, Galicia, ESPAÑA.

  El cuerpo, actor muy ausente del proceso de aprendizaje, es protagonista de los procesos de comprensión del habitar y la dimensión espacial, tanto en el reconocimiento del vacío habitable como de los límites táctiles y visuales de las formas. Se plantea un método convincente de transformación temporal del espacio para el aprendizaje y entendimiento del lugar.

- **SENT15- METODOLOGÍA COCREABLE.** Lluís Sabadell Artiga. Picassent, Valencia, ESPAÑA

  Gran proyecto que muestra una serie de métodos de educación en arquitectura y diseño participativo. Se ofrece un proceso de reflexión, ideación y construcción colectiva del patio y otras zonas comunes de la escuela, desarrollando prototipos a escala para su evaluación. Lo colectivo es un eje transversal de la metodología, donde los adultos y los jóvenes comparten el protagonismo del proceso de aprendizaje. De ahí que sea una gran experiencia de aprendizaje tanto para estudiantes como para profesores.