



TÍTULO
ARQUITECTURA PARA JUGAR

RECURSO A UTILIZAR
<https://bit.ly/3B07PvI>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol, toma de decisiones, habilidades de interacción y creatividad

ÁREA CURRICULAR
Ciencias sociales, ciencias naturales, matemáticas

CONTEXTO ESCOLAR
Artes, emociones y creatividad, convivencia escolar, STEAM

EDAD RECOMENDADA
De 8-10 años.

SINOPSIS
Esta actividad surge de un taller de arquitectura para público familiar que se realizó en diciembre de 2020 en el Centro Botín. En él se pretendía profundizar en la exposición *Arte y Arquitectura: un diálogo* compuesta por obras de la colección de la Fundación Botín que estuvo expuesta de octubre de 2020 a marzo 2021. En el taller aprendimos jugando y jugamos, de manera "muy seria", a ser arquitectos de verdad.

Jugar podemos jugar en cualquier lugar y todos los lugares son susceptibles de convertirse en lo que nuestra imaginación nos dicte, pero crear espacios acordes a lo que nuestro impulso creativo nos diga y poder hacerlos realidad dota al juego de una dimensión más profunda. La naturaleza se basa en unas reglas matemáticas que establecen un orden para cosas tan básicas como el crecimiento de las plantas. Las personas nos hemos fijado en ello y hemos aprendido a construir como lo hace la naturaleza para crear nuestros espacios.

REFERENTE TEÓRICO: "Arquitectura, Espacios, Creación y Emoción": Los espacios inciden directamente en nuestros estados de ánimo. La arquitectura es una expresión creativa y emocional transformadora. Así estén diseñados los edificios, de qué tipo, forma y estilo sean y dónde sean colocados, así nuestra vida (y emociones) quedará condicionada por ellos. Las emociones tienen un gran poder transformador. Todo proceso de creación y de cambio parte y se genera de una emoción (de una intención o de un deseo); y del mismo modo, las creaciones artísticas más valiosas nos devuelven emociones sorprendentes y con gran poder transformador.

La Arquitectura no son cuatro paredes y un tejado sino el espacio y el espíritu que se genera dentro.

(Lao Tsé)

RAZÓN DE SER: Nuestra vida se desarrolla en espacios pensados por otras personas. Eso se llama arquitectura. Desde que las personas decidieron asentarse en un territorio y no moverse, comenzaron a crear espacios para que su vida se fuera desarrollando. El primero el refugio, la casa en la que vivir y resguardarse del frío, el calor y las inclemencias del tiempo. Y poco a poco todos los espacios necesarios para la vida social: el lugar en el que reunirse para aprender unos de otros, el lugar para curarse, el lugar en el que guardar y cuidar los animales... Y así hasta llegar a las ciudades y pueblos en los que vivimos hoy en las que tenemos un edificio para cada función. Cada edificio es diferente y eso tiene que ver con el uso para el que está pensado.

Con nuestra imaginación podemos crear espacios que sirvan para todo lo que se nos ocurra. Con esta actividad buscamos mostrar nuevas formas de crear espacios que alimenten la imaginación de los alumnos y les doten de herramientas que favorezcan su desarrollo emocional, social y creativo. Esta propuesta tiene como objetivo replicar la actividad original adaptada al contexto escolar.

DESARROLLO

1ª Fase: Introducción a la actividad

Para introducir la actividad qué mejor que ver en qué punto se encuentra el grupo. Para ello una pregunta: *¿Qué significa la palabra arquitectura?*

Es una palabra muy común que oímos casi todos los días pero que cuesta definir. El alumnado, poco a poco y a base de responder y escuchar la respuesta de otros llegarán a la respuesta completa. Según la RAE es el arte de proyectar y construir edificios, pero con saber qué es - pensar y hacer realidad edificios y espacio público- es suficiente.

Es importante que sean conscientes de que todo su alrededor, excepto la naturaleza, ha sido pensado y construido por personas y que lo que han pretendido es que las funciones que se van llevar a cabo en ese espacio se hagan de la mejor manera posible.

Activación intelectual

Para que entiendan lo hablado en la introducción de manera más práctica vamos a mirar más allá de nuestro entorno. Tenemos una ventana al mundo maravillosa: "Internet" que nos ayudará a avivar su curiosidad y activar su imaginación. Pero ¿cómo comenzamos a buscar? Con otra pregunta: *¿Qué cosas os gusta hacer y en qué espacios?* Tras la respuesta buscamos en internet los mejores espacios creados para dicha acción.

Ej: Jugar al fútbol. Introducimos en google "mejor campo de fútbol del mundo" y vemos qué imágenes aparecen. Nos vamos a aquellas más creativas, más distintas de lo habitual. En sus mentes comenzarán a abrirse posibilidades hasta ahora inimaginables. Y así con todas las cosas que le guste hacer al grupo (jugar en un parque, ...). Con tres o cuatro ejemplos es suficiente. Nunca llegar a un punto en el que grupo pierda el interés.

2ª Fase: Creación de maquetas

Tras la activación de la imaginación nos ponemos a crear en pequeño formato contando al grupo que antes de hacer un edificio un arquitecto hace pruebas hasta decidir. Las pruebas se hacen con las manos y en pequeño, se llaman maquetas. Para ello les damos palillos y plastilinas y les pedimos que creen primero un personaje que les represente y después un espacio para hacer aquella acción que han decidido.

Todos los espacios creados son válidos si se sujetan. El objetivo es que se sostengan en pie y cuando "ellos" entren el espacio mantenga su forma.

Es importante que aprendan que todo no vale, que el equilibrio no siempre se consigue. Esto es importante para que tengan ganas de conocer cómo hacer espacios seguros y podamos pasar a la siguiente fase con curiosidad.

3ª Fase: Visionado del video y creación de maqueta de arquitectura espacial

Ahora vamos a ver un vídeo en el que vamos a aprender a crear espacios que nunca se caen. Tras el vídeo y con los mismos materiales (plastilina y palillos) cada alumno o grupo creará un espacio con la técnica de la triangulación que se muestra en el vídeo.

4ª Fase: Creación de la estructura

Materiales necesarios: tutores de caña o metal, gomas de caucho pequeñas.

Cuándo todo el grupo ha entendido la técnica es el momento de hacerla en grande: ***¿Queréis que hagamos este espacio en grande para convertirlo en mil cosas y poder jugar?***

Tenéis que hacer la creación en un espacio abierto o hacer hueco en el aula para que os quepa el espacio que vais a crear. Y todos a la vez o si sois muchos por grupos, vais disponiendo en el suelo las cinco cañas que componen la base. Se unen con gomas de caucho de la manera que os resulte más cómoda y se va haciendo crecer la estructura de la misma manera que hemos hecho la maqueta que es ideal tenerla de referencia.

Durante el montaje pueden establecerse roles entre el grupo: montadores, directores de obra, encargados de los materiales, supervisores y responsables de seguridad y salud. Esta última es una figura obligatoria en las obras para estar pendientes de que nadie se haga daño con los materiales o no corra peligro si tiene que subirse a una silla para unir las cañas en el punto más alto. Podemos alimentar el juego dotando al alumnado de complementos propios de una obra como el casco, las herramientas, etc... Aprovechemos la oportunidad para hacer hincapié en la importancia de la colaboración y el trabajo cooperativo.

5ª Fase: Piel

Ya tenemos la estructura que es grande y fácil de mover. A los niños les atrae mucho porque es de su tamaño, está a su escala. Podemos ampliarla todo lo que queramos o crear varias y formar un barrio.

Pero ahora tenemos que cerrarla, no nos sirve como refugio porque llovería dentro, por ejemplo. Para ello hay que ponerle un cerramiento o piel, como a nuestro cuerpo. Esta piel será de una u otra manera dependiendo del uso que le vayamos a dar a la estructura que hemos de haber pensado desde el inicio.

Ejemplos: podemos cerrar con telas sujetas con pinzas, con cintas aislantes de colores, con papeles o dibujos, con papel de aluminio, con plásticos... Cada uno de los cerramientos será distinto y tendrá unas cualidades que dotarán el juego de mil y una posibilidades. Si tenemos varias estructuras podemos combinar usos y materiales. Si tenemos una sola puede ir cambiando cada día según el juego que queramos llevar a cabo.

6ª Fase: Reflexión final

Para cerrar la experiencia y apuntalar el aprendizaje nos sentamos tranquilamente, bajamos el ritmo físico y dejamos tiempo a la conversación y reflexión grupal que iniciamos con preguntas:

¿Qué tal, os ha gustado?, ¿pensábais que podíais ser arquitectos?

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Tras la reflexión final podemos desmontar la estructura y guardarla para volverla a crear en otra ocasión; quitarle la piel para transformarla en otra cosa otro día; o podemos dejar que forme parte de nuestra aula y darle un uso fijo, por ejemplo: un lugar para contar cuentos, para arreglar conflictos, para relajarse. Esta última idea puede también ser el motor para iniciar la creación. Necesitamos un espacio para.... ¿cómo lo hacemos?

PARA FAMILIAS

"Artes, Emociones y Creatividad en casa" en <https://fundacionbotin.org/programas/educacion/la-educacion-que-queremos-ciclo-de-conferencias/conferencias-la-educacion-que-queremos/marina-pascual-artes-emociones-y-creatividad-en-casa/>

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- *ReflejArte* (2014/15): Emociones para transformar la arquitectura (Carlos Garaicoa)
- *ReflejArte* (2018/19): Refugios sensoriales (Cristina Iglesias)