

Casa, calle, barrio, ciudad, país, mundo, universo... ¿Dónde está el límite de mi tribu?

Pablo Amor Méndez*
Cristina Llorente Roca**

Resumen

En el artículo se ha tratado de reflexionar acerca de los mecanismos que nos ayudan a trabajar con niños y niñas distintos conceptos relacionados con la arquitectura, entendida de un modo amplio. Amplio en cuanto a su definición, ya que no únicamente nos centramos en el objeto construido como hecho aislado, sino que esta realidad construida se entremezcla con entidades más amplias como la ciudad y el paisaje. Amplio también, en cuanto a sus distintas escalas y tamaños, desde lo más próximo y doméstico a realidades urbanas y territoriales. Y amplio en cuanto a su alcance, ya que tratamos de exponer procedimientos que nos permitan aprender desde lo local conceptos que podemos considerar globales.

Palabras clave

Arquitectura, ciudad, paisaje, entorno, educación, global, estrategias, creatividad

Recepción original: 28 de setembre de 2020

Aceptación: 19 d'octubre de 2020

Publicación: 1 de juny de 2021

Introducción

La arquitectura nos acompaña a lo largo de nuestra vida desde que nacemos hasta que morimos. Éste, es uno de los argumentos que nos gusta tener presentes a la hora de considerar que su conocimiento tiene una gran importancia para las personas. Ya estemos en Mallorca o en cualquier otro lugar, existen elementos y herramientas de conocimiento que podemos utilizar para poder entender mejor las organizaciones espaciales que habitamos, ya sean éstas, tan diversas y distantes como: un palafito en una zona tropical, una palloza del interior de Galicia, una aldea africana o una nueva aglomeración urbana en Asia.

Desde nuestro punto de vista, ayudar a los más pequeños a entrar en contacto con la arquitectura como campo de estudio y conocimiento a través de una mirada que les permita comprenderlo mejor, es una de las principales labores que tenemos desde el nacimiento de nuestro colectivo. Aprender a través de ella nos permite trazar múltiples vías

(*) Arquitecto y especialista en gestión del territorio: urbanismo, infraestructuras y medioambiente. Impulsor y co-director desde 2009 del colectivo Arquitectives con sede en Palma de Mallorca. Delegado español del *International Union of Architects (UIA) Work Programme Architecture & Children*. Direcciones electrónicas: elbuzonde@arquitectives.com y www.arquitectives.com

(**) Arquitecta y especialista en gobierno de la ciudad y participación ciudadana. Impulsora y co-directora desde 2009 del colectivo Arquitectives con sede en Palma de Mallorca. Delegada española del *International Union of Architects (UIA) Work Programme Architecture & Children*. Direcciones electrónicas: elbuzonde@arquitectives.com y www.arquitectives.com

para labrar y cultivar nuestro mirar, además de que a lo largo de este proceso puedan llegar a vivirla de manera más plena y crítica.

Nuestro propósito será, entre otros, el de exponer que la enseñanza en arquitectura cuenta con suficiente capacidad como herramienta pedagógica para ser tenida en cuenta en casi cualquier ámbito social y educativo.

En el escrito nos referiremos también a las distintas escalas que la arquitectura puede abarcar y con las que puede interaccionar. Desde una pequeña construcción, hasta el territorio y el paisaje. También que la arquitectura puede ser aprendida desde conceptos locales y como estos se conectan con otros de carácter global, ya que, a nuestro entender, el conocimiento de ambas realidades se retroalimenta y en cierto modo se influye, ya que forman parte de un lugar común cada vez más conectado, repercutiendo además en aspectos que tienen que ver con los cambios que sufre nuestro planeta.

A pesar de que nuestra actividad principal se desarrolla en Mallorca, algunos de los mecanismos de estudio y aprendizaje que utilizamos se podrían replicar en cualquier lugar, ya que la arquitectura participa de valores y elementos universales que podríamos explorar en cualquier otra parte. Desde el origen de las primeras construcciones, la arquitectura tiene como objeto central satisfacer las necesidades humanas, es una disciplina fundamentalmente humanista que apoyada en los conocimientos técnicos y materiales es capaz de configurar lugares habitables y que, además, en sus más elevadas formas, puede llegar a satisfacer las necesidades espirituales de sus usuarios y visitantes.

La arquitectura, ¿qué es para nosotros?

Si recurrimos a las definiciones tradicionales de la palabra arquitectura nos encontramos, con que estamos hablando, según la RAE, del arte de proyectar y construir edificios. Está claro que desde un punto de vista histórico artístico, la arquitectura, siempre se ha considerado una de las bellas artes y que proyectar y construir edificios es, en principio, la fundamental labor profesional de arquitectos y constructores.

Sin embargo, si nos preocupamos en indagar más en este concepto, veremos que puede llegar a ser bastante más amplio, ambiguo o complejo. Podemos encontrar durante la historia, distintos perfiles de artistas, intelectuales y teóricos que han tratado de acotar o definir este concepto más allá de considerarlo únicamente como el arte de proyectar y construir edificios, matizando o introduciendo significados más elaborados y complejos dentro de esta palabra. Así, por citar algunos, para Le Corbusier, la arquitectura era, entre otras cosas, «el juego sabio, correcto y magnífico de los volúmenes reunidos bajo la luz» (Le Corbusier, 1998, p.16), donde podemos apreciar que este influyente arquitecto introduce en su definición de la misma el carácter plástico. Para John Ruskin, cuya vida cabalga entre los periodos artísticos del romanticismo y el eclecticismo, se trata de «el arte de levantar y de decorar los edificios construidos por el hombre, cualquiera que sea su destino, de modo que su aspecto contribuya a la salud, a la fuerza y al placer del espíritu» (Ruskin, 1997, p. 5).

Así, podríamos continuar con infinidad de ejemplos, en los que la palabra arquitectura, puede incluir otros significados, siendo además matizada y enriquecida, en función de la época, el autor o el observador que trata de definirla.

Se puede, sin embargo, con un cierto grado de generalización, considerar también, que esta mutabilidad es más propia del periodo posterior a la Revolución Industrial, ya

que en los periodos históricos que van desde la época grecorromana, hasta más o menos la revolución industrial, la idea de lo que debía ser considerado arquitectura, se basaba principalmente en criterios objetivos (los tratados sobre arquitectura dictaban cuales debían ser las pautas a seguir para construir una obra arquitectónica), mientras que desde el siglo XVIII hasta la actualidad, son los autores, especialistas u observadores, los que puede llegar a definirla bajo criterios más personales y propios del pensamiento subjetivo.

Creemos que en el mundo que vivimos actualmente, existe una expansión de los conceptos disciplinares hacia otros campos, y en el caso de la arquitectura también sucede. Desde el surgimiento de la modernidad, y sobre todo después del impacto de las vanguardias de comienzos del siglo XX y la postmodernidad, hemos pasado de estudiar la arquitectura enraizada en los preceptos clásicos y relacionada con conceptos como la contención formal, la simetría, la proporción, lo mensurable y objetivable; a tener que explicar o transmitir un tipo de valores cuya «nueva consistencia» (Cortés, 2003) y alcance, no responden a cánones preestablecidos con anterioridad, ni tampoco a contextos tan definidos como en el pasado.

Del mismo modo, consideramos que actualmente podamos hablar de la arquitectura únicamente refiriéndonos a la entidad edificio como construcción de un objeto aislado, si no, que este concepto abarca lugares geográficos mucho más amplios, llegando al territorio a través de los modelos urbanos difusos de la ciudad contemporánea y por ende al paisaje, como «relación subjetiva entre el hombre y el medio en el que vive, relación que se establece a través de la mirada» (Maderuelo, 2005, p. 12).

Por otro lado, no se puede explicar en profundidad este nuevo mundo arquitectónico sin la vivencia personal del que la vive y experimenta. Es necesario recurrir, por tanto, a otros campos del conocimiento que amplíen el terreno de juego sobre el que nos movemos al hablar de arquitectura. Por eso, muchas veces podemos encontrar con que hablamos más de hábitats y de paisajes físicos y emocionales que únicamente de la arquitectura como el arte de construir.

Escribir sobre la enseñanza y divulgación de la arquitectura sin tener un marco previo que la pueda definir parece demasiado complejo. Por eso, desde nuestra propia visión podríamos referirnos a ella como el lugar físico y emocional elaborado y/o transformado por el ser humano para realizar alguna de sus actividades.

Esta definición puede abrazar contenidos de gran riqueza y complejidad, quizás demasiados, pero a lo largo de este tiempo, nos hemos ido dando cuenta que el mundo en el que vivimos está compuesto de un tejido muchas veces confuso y cambiante, tanto como sus habitantes y los hábitats que construimos o modificamos. Aprender a preguntarnos a nosotros mismos por las cosas que nos rodean, ser conscientes de su complejidad y las distintas ópticas o perspectivas que podemos utilizar, también forma parte del trabajo que realizamos.

Enseñar desde la arquitectura

Hace diez años, cuando comenzamos a realizar los primeros talleres de arquitectura dirigidos a niños y niñas en Palma de Mallorca, no éramos aun conscientes de la gran cantidad de contenidos que la arquitectura nos permitía desplegar a la hora de diseñar las sesiones para ellos. Nuestra principal preocupación residía en cómo podíamos elaborar

aquellas sesiones para que los pequeños pudieran pasar un buen rato y, además, se pudieran llevar con ellos algún tipo de aprendizaje relacionado con la arquitectura.

Con el tiempo, hemos ido ampliando el espectro de temáticas utilizadas. Temáticas que en algún momento nos hemos visto obligados a clasificar para poder contar a otros, de manera más clara, lo que hacíamos. Una posible clasificación de contenidos podría ser la siguiente: vivienda, ciudad, estructuras, geometría, historia y patrimonio, escala y proporción, percepción, medio ambiente y paisaje y safaris urbanos.

Sin embargo, cuando hablamos de arquitectura o temas relacionados con ella como los enumerados, ya sea con los más pequeños o con personas adultas, no únicamente nos referimos al arquitectónico en sí, sino que nos vemos obligados a hacerlo desde una perspectiva más integradora, gracias a la cual, hemos ido poniendo en relación lo arquitectónico (aquello que modela nuestro hábitat) con otros campos de conocimiento: las matemáticas, la ingeniería, la ecología, la economía, el paisaje, la psicología, la historia, el arte, la cultura, la sociedad, son algunos ejemplos.

Nos encontramos, por tanto, con que el campo de exploración es de gran complejidad y riqueza. En él, podemos encontrar entrelazados, además, infinidad de contenidos y conceptos muchas veces contradictorios y en continua tensión: lo material y lo intangible, lo técnico y lo artístico, lo público y lo privado, lo tradicional y lo contemporáneo, lo natural y lo artificial, las distintas dimensiones del espacio y el tiempo, por citar algunos. Por eso, después de los primeros talleres temáticos que comenzamos desarrollando, nuestra actividad divulgativa, ha ido modelándose hacia sesiones o proyectos, con una amplia combinación de temas, integrando otros campos de conocimiento.

La arquitectura nos ayuda a comprender el mundo desde nosotros mismos, pero para llegar a una comprensión profunda, necesitamos conocerla, experimentarla y llegar a un grado de consciencia que a veces no tenemos presente y no es fácil de alcanzar. En este sentido, cabría considerar dos modos para acercarnos al objeto de estudio. Por una parte, podemos acercarnos a él, a través de explicaciones sencillas que permitan una racionalización del hábitat. No olvidemos que la arquitectura o el entorno que vivimos, tienen una determinada organización porque responden básicamente a una necesidad social en un tiempo concreto. Si conocemos esas necesidades podremos entender mejor por qué aquello es así y no de otra manera. La arquitectura se nos muestra aquí como algo mensurable, hecho material en un determinado contexto. Más próximo quizás, al entendimiento académico, social y técnico de esta materia.

Por otra parte, también podemos acercarnos a ella a través de nuestra percepción, sin poner en el centro de nuestro interés el análisis racional, sino la experiencia corporal. Esta metodología se basa fundamentalmente en utilizar nuestros sentidos de manera directa, viviendo e interactuando con lo que nos rodea, sin más. Para adentrarnos en ella, podremos enfocar las acciones para poner la conciencia en cada uno de nuestros sentidos y experimentar directamente la luz, el color, el sonido, el olor, la temperatura, del lugar. El sentir de manera personal aquello que nos rodea, fijándonos en qué nos sucede por dentro. La arquitectura se pone entonces en contacto con lo inmensurable, percibida, elaborada, interpretada y vivida por cada uno de nosotros. Desde una visión personal y emocional la hace presente en cada uno de nosotros. Es aquí donde podemos hablar de la arquitectura como parte del paisaje y del paisaje como contenedor de la arquitectura, hecho transformador de aquel, y que dota a las personas de lugares adaptados y

propicios para realizar una actividad y cumplir con las necesidades para las que se construye, incluidas las de carácter espiritual y emocional.

Sin embargo, no creemos que quedarnos en estos dos estados sea suficiente. La componente transformadora es otro de los aspectos que nos gusta trabajar a través de una metodología propositiva posterior al análisis previo. Ser conscientes de que las cosas pueden ser cambiadas con el fin de mejorar nuestra relación con el mundo y con los demás es un tema que nos parece fundamental. Tratar de empoderar a los ciudadanos a través del conocimiento del entorno, siendo conscientes de lo importante que puede llegar a ser para nosotros formar parte directa en los procesos de transformación, nos ha llevado a trabajar desde la participación y los procesos abiertos de diseño, donde nuestra posición se asemeja más a la de un facilitador o asesor que permita, desde nuestro conocimiento técnico, plasmar las voluntades de los participantes en propuestas o acciones concretas.

Es en este último punto, el sentido de las transformaciones que podemos producir en nuestro entorno, donde aparece una acuciante preocupación que se ha convertido desde hace tiempo en uno de los pilares de nuestro trabajo e interés. El futuro de la Tierra y sus ecosistemas, y por tanto de la vida en ella, estará (de hecho, ya lo está) profundamente condicionado por la dirección que tomen nuestros hábitos y nuestras necesidades como especie. Las acciones del ser humano sobre su entorno, se han convertido en uno de los principales factores de cambio en las condiciones de vida en el planeta y sus recursos. Conocer el impacto de estos cambios para poder corregir nuestras acciones es una necesidad urgente. Y es aquí, donde la arquitectura, entendida de un modo amplio, nos puede ayudar a ser más respetuosos, ya que es en ella, donde podemos encontrar el reflejo de nuestras necesidades y hábitos. Somos lo que construimos y construimos lo que somos. Pero es que, además, también lo que construimos nos puede hacer cambiar.

Algunas estrategias para acercarnos al conocimiento del entorno

El siguiente apartado expone algunas de las estrategias y dinámicas que hemos ido realizando en los distintos talleres, programas y proyectos educativos en los que hemos participado hasta el momento. La selección trata de mostrar algunas de aquellas que podrían ser aplicadas en lugares diversos. A pesar de que la mayor parte de ellas se han realizado con alumnos de distintas edades de centros de Mallorca, entendemos que estos procedimientos pueden ser realizados en cualquier otro contexto geográfico. En ellas, las competencias desarrolladas son múltiples y los materiales didácticos y metodologías se han adaptado en función de la edad de los participantes. Simplemente trataremos de compartir casos genéricos dentro de nuestra experiencia. Las herramientas y temáticas son diversas, y su complejidad varía, en gran medida, en función del tiempo disponible para cada sesión o proyecto concreto.

Medir

El hecho mismo de medir se puede convertir en una actividad enriquecedora y que nos permite comparar y llegar a relacionar entidades y situaciones entre sí y/o con nosotros mismos.

Medir longitudes o volúmenes de lugares cotidianos como nuestra habitación o el propio aula, no sólo con elementos normalizados como el metro, sino también con nuestro propio cuerpo, ya es un trabajo que nos da a entender una parte del lugar que medimos.

En el caso de tomar medidas del entorno arquitectónico o el propio mobiliario, por ejemplo, nos permite descubrir y reflexionar acerca de cómo estos objetos se relacionan con el tamaño de nuestro cuerpo y las necesidades espaciales que tenemos. En este sentido podemos hacer hincapié en el diseño como herramienta que permite humanizar nuestro entorno. No olvidemos, y esto es algo que consideramos de gran importancia, que uno de los objetivos principales de la arquitectura es que los lugares y objetos que lo complementan puedan resolver de la mejor manera posible el espacio que usamos. Además, poner en relación medidas nos permite hablar también del concepto de proporción, tema fundamental a la hora de construir y diseñar para las personas en cualquier lugar.

Sin embargo, el tamaño y proporción de la arquitectura se puede relacionar con lo simbólico, es sencillo darnos cuenta de esto si comparamos, por ejemplo, el tamaño de una puerta estandarizada y doméstica con la puerta de una construcción institucional, enseguida nos surgirán algunas preguntas. ¿Por qué la puerta de una catedral mide mucho más que la puerta de nuestra casa? Esta es una de las cuestiones que, acompañada de una imagen comparativa de ambas, solemos usar en nuestras sesiones. Simplemente el tamaño de una y de otra nos puede hacer sentir de un determinado modo. ¿Cómo nos sentimos cuando entramos por una puerta de cinco metros de altura? Casi siempre nos encontramos con la misma respuesta, pequeños.

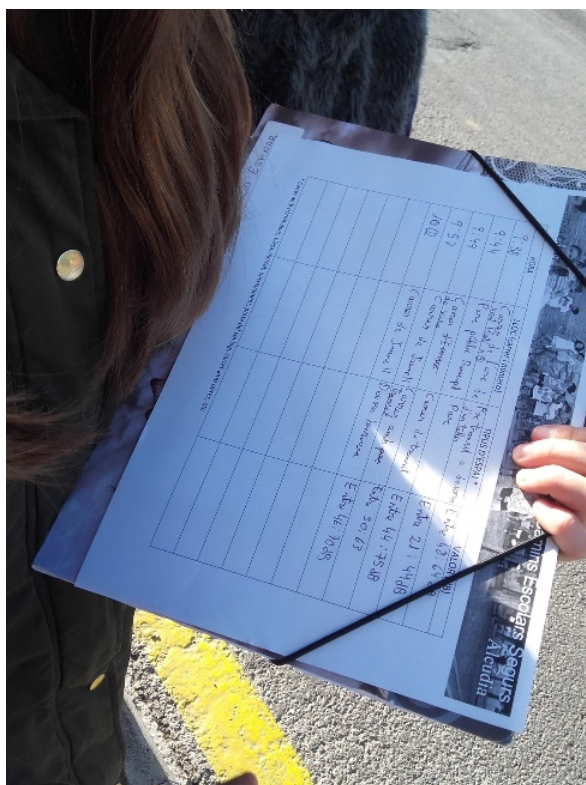
Otro aspecto que solemos trabajar es el de pararnos a reflexionar acerca de la función de los objetos en relación a su tamaño. Para ello, nos parecen muy útiles e interesantes las imágenes de las obras del artista norteamericano Robert Therrien. Este artista realiza objetos cuyas formas y colores reproducen distintos elementos de la cotidianidad, como mobiliario, utensilios de cocina, etc. Sin embargo, el tamaño de esas obras, no se relaciona con la escala humana que nos es familiar, sino que son varias veces más grandes. ¿Cuál es ahora la función que tiene una mesa de, por ejemplo, tres metros de altura?

Relacionado con este ejercicio de observación y relación solemos trabajar con el efecto de la perspectiva, y a modo de juego proponemos realizar una pequeña maqueta de una construcción, ya sea una vivienda, un barco o cualquier cosa. Una vez realizada utilizamos la fotografía para realizar un pequeño collage donde introducimos la figura humana mezclada con la imagen de la maqueta y ponemos ambos objetos a escala produciendo con los alumnos un paisaje fantástico en el que sus cuerpos, aparecen relacionados en tamaño con sus creaciones.



Fotomontaje con uno de los trabajos de los alumnos de educación infantil (Fuente: Arquitectives)

A parte de medir tamaños también podemos medir otras entidades. Dinámicas sencillas a través de las cuales podemos medir velocidades o niveles sonoros, son una herramienta muy útil para motivar a los alumnos a participar en procesos de análisis del entorno, por ejemplo, de su propio centro escolar. Llegando a realizar con ellos un pequeño diagnóstico de las características, no únicamente dimensionales, que también, de las calles que rodean el colegio y además de los hábitos de uso de estos espacios.



Análisis del entorno escolar en Alcudia. Medición de niveles sonoros por los alumnos del CEIP S'Albufera (Fuente: Arquitectives)

Proyectar

En un sentido arquitectónico, proyectar consiste en definir formalmente una intención que deberá ser ejecutada materialmente mediante la planificación de una serie de fases y acciones en el tiempo. Nuestra capacidad de planificar es una de las propiedades principales de las que está dotado nuestro cerebro y nos diferencia del resto de seres vivos.

Hacer un pequeño proyecto de transformación del espacio del aula o del patio o incluso el entorno del centro, resulta una herramienta muy potente para desarrollar gran cantidad de habilidades personales y grupales. Con un acompañamiento adecuado adaptado a cada edad, los alumnos podrán agudizar su capacidad de análisis y diagnóstico del lugar, realizar debates y puestas en común, llegar a consensos con el resto de compañeros, definir acciones e incluso realizar presupuestos reales (es interesante observar como en el momento que los jóvenes conocen el precio de las cosas que les rodean, por ejemplo un banco, cambian la mirada sobre él, y entendemos que aprenden a respetarlas más que antes) de los que supondría transformar un lugar.

Para ello, lógicamente, se requiere tiempo y dedicación, pero durante estos años hemos podido colaborar con centros educativos donde un proyecto de transformación se ha convertido en el centro de interés de todas las asignaturas del curso durante un trimestre completo. En estos casos, realizamos un trabajo de acompañamiento, asesoramiento, revisión y formación tanto del profesorado como del alumnado. Introducir estos procesos dentro del curso generó un ambiente participativo muy enriquecedor. Trabajar sobre algo tan concreto y próximo ha permitido que los estudiantes valoraran en gran medida su propio trabajo y el lugar sobre el que trabajaban.

Sin embargo, sin llegar tan lejos en el proceso ya que no siempre es posible, proyectar también nos permite plasmar nuestros anhelos mediante alguna de las herramientas de expresión plástica. Ya sea mediante el dibujo o el modelado a pequeña escala, podemos exteriorizar estos deseos y ejercitar nuestra imaginación y expresividad. Simplemente plantear el juego de dibujar o construir una maqueta, por ejemplo, nos permite explorar los lugares que conformarían los espacios que más deseamos. En este sentido actividades planteadas al alumnado como la de dibujar nuestra casa o nuestra ciudad ideal generan resultados realmente interesantes y enriquecedores.



Ejemplo de vivienda ideada por un alumno para él mismo (Fuente: Arquitectivas)

Estas dinámicas pueden darse de manera individual o grupal. Pero antes suele ser interesante compartir con los participantes algunas imágenes motivadoras que los anime a realizar propuestas menos estandarizadas y más personales. Nos encontramos con frecuencia con situaciones en las que los niños que participan en estas sesiones se sienten agobiados a la hora de realizar una propuesta personal, en más de una ocasión nos piden nuestra aprobación a medida que realizan sus propuestas. Es fácil intuir que ya desde pequeños, debido a sus aprendizajes, algunos de ellos se encuentran con la necesidad de que se juzgue con un «así está bien» aquello que proponen. Sin embargo, una de nuestras normas es que nada de lo que hagan estará mal, simplemente será original o diferente. Y realmente así es. El sentir que no se les juzgará negativamente ya es un catalizador para que desarrollen su creatividad y capacidad de elección, hecho que nos parece fundamental ya que «la creatividad y la libertad son hermanas gemelas» (Fuster, 2014).

Viajar y visitar

Histórica y académicamente, el viaje y la visita, han sido mecanismos válidos y valiosos para acceder al conocimiento arquitectónico. Como ya hemos dicho, la arquitectura y el entorno construido deben vivirse y recorrerse para poder ser percibidos plenamente, por eso poder acceder a su conocimiento de manera directa es tan importante. Lógicamente, la mayoría de los edificios, ciudades y paisajes, a parte de los que tenemos al alcance de manera inmediata, que estudiamos con los alumnos, se pueden estudiar a través de textos, fotos, planos y maquetas, como ocurre en cualquier otro caso en el que queramos profundizar en nuestro conocimiento. En estos casos, nos acercamos a la arquitectura desde lo racional y con ciertas limitaciones perceptivas, pero tener la oportunidad de

contrastar esos datos con el objeto real tiene un valor incalculable. De este modo, estaremos comparando los conceptos que hemos elaborado en nuestra mente con la experiencia que nos proporciona el espacio real configurado por la arquitectura, a través de nuestra propia vivencia directa.

Durante este tiempo hemos realizado actividades que permiten a los participantes entrar en contacto directo con las realidades de otras ciudades además de las propias.

Los viajes

En nuestro caso, la limitación insular nos sirve como excusa para realizar visitas a ciudades alejadas que no se podrían realizar en poco tiempo sin la utilización de avión. En Mallorca, este medio de transporte se ha convertido en la primera opción a la hora de viajar. Gracias a la gran oferta de destinos posibles hemos podido aprovechar esta oportunidad para la organización de pequeñas excursiones, viajes de un día que nos han servido para visitar otros lugares fuera de la isla. Diseñando un programa de visitas y recorridos representativos, hemos facilitado a los alumnos el contacto con realidades diversas, accediendo al conocimiento directo de la ciudad visitada y algunos de sus edificios representativos. Ejemplos de arquitecturas tan interesantes y ricas como el pabellón alemán de Mies van der Rohe, la torre Agbar o el Museo Reina Sofía, por citar algunos, han podido ser saboreados por algunos de los pequeños que en algunos casos no habían llegado a salir antes de la isla y si lo habían hecho antes, no había sido para realizar un viaje con el objetivo central de ponerles en contacto con estas arquitecturas y entornos de valor.

Las rutas

El anterior ejemplo resulta muy atractivo a la hora de realizar una visita, pero no lo es menos aprovechar lo que tenemos más cerca. No es extraño encontrarnos con gran cantidad de niños y jóvenes que por distintas circunstancias no tienen un conocimiento más o menos profundo de los lugares que les rodean a diario. En ocasiones, hemos comprobado como se sienten más habituados a recorrer lugares tan banales como los grandes centros comerciales que a sus propios barrios, los entornos de sus centros educativos o la propia ciudad en sí.

Para responder a estas carencias, resulta sencillo organizar y realizar distintas rutas que les inviten a pasear con una mirada atenta a lo que ocurre a su alrededor, permitiéndoles encontrarse con la vida cotidiana de la ciudad y de alguna forma, familiarizarse con ella. Este tipo de observación más atenta, también les permite detectar aquellas situaciones que les pueden resultar agradables o desagradables, así como encontrar lugares sorprendentes que siempre habían estado allí, pero que no habían experimentado con atención.

Las rutas pueden dirigirse a explorar temas concretos o hacerlo de una manera más libre, próxima a las «dérive, denominación con la que los situacionistas se referían al vagabundeo intuitivo de un grupo de individuos por la ciudad». (Stamps, 2015, p. 17)

En el primero de los casos, por ejemplo, se pueden planear distintas dinámicas para el conocimiento de estos lugares: realizar un recorrido por los distintos comercios del barrio realizando pequeñas entrevistas a sus propietarios, analizar de manera gráfica las características del espacio público, recorrer un mercado de barrio centrando la atención en los sentidos de manera separada, realizar un mapa de texturas que componen los planos del espacio.

En el segundo de los casos, salir de los patrones habituales que suelen regir nuestros desplazamientos habituales es una buena forma de ver la ciudad desde otra perspectiva. Para ello, nos hemos valido de una actividad, enmarcando la ciudad, que trata de obligarnos a recorrer el espacio urbano de una manera lenta y no guiada. El objetivo de la misma es retratar elementos o situaciones de los espacios urbanos recorridos que nos puedan resultar atractivos por cualquier motivo, pero para ello, debemos primero enmarcarlos. Con esta pequeña premisa previa, dicho elemento o situación cambia de carácter y, de algún modo, enfatizamos aquello que debemos observar y en el caso de esta actividad, fotografiar dentro del marco. Esta acción se puede enriquecer, además, añadiendo a nuestro álbum de impresiones la grabación de sonidos o la recolección de algún pequeño objeto que podamos encontrar durante la ruta.

Asumiendo las limitaciones con las que nos podemos encontrar a la hora de conocer de manera directa el entorno, podemos realizar otro tipo de viajes de manera figurada, imaginaria y/o virtual, a continuación, se exponen algunas de las herramientas que hemos utilizado:

Los viajes de Ramon Llull

Ramon Llull es una de las figuras históricas más representativas de la cultura mallorquina. Su personaje nos ha dado pie a realizar una actividad diseñada para transmitir a los participantes una gran cantidad de contenidos. Apoyados en su afán de conocimiento y la gran cantidad de viajes que realizó durante su vida, los viajes de Ramon Llull también suponen un viaje histórico a través de la realidad del siglo XIII y su filosofía y manera de entender el mundo.

El recorrido planteado se basa en conocer de manera rápida todas las ciudades por las que Llull pasó, conociendo durante este recorrido alguna de las situaciones que, en aquel tiempo, en el que los viajes de gran distancia no eran frecuentes, Llull se pudo encontrar. Así, nos podremos preguntar quién era Ramon Llull, cuál era su marco histórico, quién viajaba en la Edad Media, con qué finalidad lo hacían, cuál era el mundo conocido en aquella época a través de la observación de la cartografía histórica, por qué y con que medios viajaban o con qué dificultades se encontraban los viajeros.

Por otro lado, la actividad ahonda en las estrategias intelectuales que Ramon Llull utilizaba para convencer a los infieles de las bondades de realizar la conversión. De manera sencilla y práctica se utilizan tanto el *Arte combinatoria* como *El Árbol de ciencia* ideados por Llull para aplicar estos sistemas lógicos a temas de interés para el alumnado.

La riqueza de la filosofía del autor nos permite reflexionar con los alumnos sobre geografía, historia, lengua, arte, ciencias sociales y arquitectura. Esta última se hace presente tanto en la presentación de las ciudades del pasado como en la construcción colaborativa de maquetas que representarían dos ficciones, la ciudad de las virtudes y de la de su ciudad antónima, en el caso de la religión que representa Llull, basada en los pecados capitales. O por decirlo de otro modo, la ciudad donde se proyectan las acciones y sentimientos positivos, y la ciudad donde se representan las acciones y sentimientos negativos. (Ginard, 2015)

Edu y la mejor casa del mundo

Edu y la mejor casa del mundo es un cuento-juego auto editado por Arquitectives que actualmente también se encuentra disponible en inglés en versión libro, editado por Dixi Books bajo el título *Edu and the Best House Ever*.

Concebido como material didáctico tanto para profesores, como para padres y alumnos, recorriendo sus páginas podemos realizar un viaje en el tiempo a través de las distintas viviendas que han servido como espacio habitacional a distintas culturas. En este recorrido, podemos aprender como el momento histórico y un contexto físico y social concretos son factores fundamentales que influyen directamente en la configuración final de las construcciones residenciales. Desde las cuevas prehistóricas de nuestros ancestros, a la moderna villa Savoye de Le Corbusier, podemos recorrer distintos momentos en los que la vivienda debe servir para cumplir con las variopintas necesidades de sus usuarios, sin perder de vista el hilo que las une a todas, la mejor casa del mundo no dejaría de ser aquella que es capaz de resolver de una manera óptima las necesidades concretas de sus habitantes.

En su versión auto editada, el libro es a su vez un juego de construcción, ya que las páginas del mismo han sido pensadas como piezas que posibilitan su ensamblaje. Además, esta versión incorpora una experiencia de realidad aumentada, acercando al usuario una herramienta virtual e interactiva que permite explorar en tres dimensiones el modelo de una de las viviendas que aparecen en el libro.

Sin moverse del sofá

Sin moverte del sofá, puedes viajar a cualquier ciudad del mundo.

Sin moverte del sofá, puedes conocer habitantes de todos los rincones del planeta.

Sin moverte del sofá, puedes descubrir multitud de historias maravillosas que se esconden entre las distintas culturas y tradiciones.

Sin moverte del sofá es un ciclo de talleres que ha conseguido conectar a los pequeños arquitectos de diferentes puntos del mapa... Y que lo seguirá haciendo mientras queden territorios por descubrir.

Este es el texto de presentación del proyecto *Sin moverse del sofá*. Un ciclo de talleres en el que se realizan actividades simultáneas en dos lugares distintos. En ellas, los participantes estudian tanto su propia ciudad como la de los participantes al otro lado del territorio a través de imágenes, planos, maquetas-puzle y el diseño de máscaras de edificios representativos de la misma. Durante el desarrollo de la actividad, se realizan varias videoconferencias donde los alumnos se conocen entre sí, explican su ciudad, sus vivencias y realizan preguntas a los estudiantes del otro lado para resolver dudas y profundizar en su conocimiento mutuo.



Una de las actividades del ciclo *Sin moverte del sofá*. En este caso conectando en directo mediante videoconferencia a alumnos de palmesanos con alumnos de la ciudad de Wellington, Nueva Zelanda (Fuente: Arquitectives)

En nuestra cultura occidental actual, nos encontramos con situaciones cada vez más frecuentes en las que la cultura de lo virtual nos desconecta del mundo físico. Si los adultos nos vemos envueltos muchas veces sin darnos cuenta en esta virtualidad, las nuevas generaciones ya han nacido integrando este mundo con total naturalidad. La fuerte atracción de estos nuevos sistemas de comunicación y ocio afecta directamente a la capacidad perceptiva de todos nosotros, pero es especialmente significativo como este aspecto puede influir en el aprendizaje de los más pequeños. Sin embargo, como hemos expuesto en estos dos últimos ejemplos, podemos utilizar estas nuevas herramientas incorporándolas a los procesos de conocimiento y aprendizaje, sin perder de vista que nos sirven como puente para salvar las limitaciones habituales (tiempo, recursos, etc.) a la hora de conocer de manera directa el entorno.

Transformar el espacio público

Este tema nos da pie a reflexionar sobre la calidad del espacio público de nuestras ciudades y la importancia que tiene para sus habitantes. La morfología y condiciones ambientales de las calles, plazas y parques de los entornos urbanos son los factores fundamentales que hacen que un espacio público pueda ser considerado un espacio de calidad. Además, su configuración concreta puede facilitar la realización de una serie de actividades, a la vez que también es capaz de discriminar muchas otras y de este modo a colectivos sociales para los que alguna de ellas puede ser necesaria.

Esto nos da pie a cuestionarnos si las calles, plazas y parques de las ciudades contemporáneas son lugares integradores, donde todos los ciudadanos sienten que se les tiene en cuenta.

Se podría decir, en general, que estos espacios públicos citados tienen tres funciones fundamentales, además de las representativas y simbólicas: facilitar la movilidad y conexión entre distintos lugares, facilitar la estancia y permitir la relación entre los habitantes. Si contemplamos con detenimiento muchos de los espacios de las ciudades actuales, veremos que estas tres funciones se pueden dar en distintos grados y dependiendo de su diseño, unas saldrán más favorecidas que otras.

Con todo, se puede afirmar que ha sido la primera de estas funciones, la de facilitar la movilidad, la que más ha determinado el carácter que ha predominado en las dinámicas transformadoras y de creación de nuevos entornos urbanos.

En 1928 la declaración oficial del CIAM (Congreso Internacional de Arquitectura Moderna), de gran influencia en las decisiones que a partir de entonces se tomaron en los campos de la arquitectura y el urbanismo, en su apartado II, dedicado a la «Planificación urbana y rural» señala lo siguiente:

El reglamento de circulación debe abarcar el espectro espacial y temporal de todas las funciones de la vida de la comunidad. La creciente intensidad de estas funciones vitales, constantemente comprobada a través de medios estadísticos, tiene como consecuencia una creciente dictadura de la circulación. (Hereu *et al.*, 1994, p. 269)

Esta dictadura de la circulación ha venido encarnada por el uso masivo del transporte privado y los hábitos de movilidad basados en él. Sus consecuencias, se reflejan en la vida cotidiana de los que residimos en casi cualquier zona urbana del planeta, mermando de manera muy grave una de propiedades esenciales del espacio urbano tradicional: su capacidad para garantizar entornos propicios para la relación directa entre los habitantes y fomentar la integración entre ellos.

Este hecho ha generado un empobrecimiento generalizado de las relaciones humanas entre los residentes habituales de las ciudades contemporáneas. No es extraño que este problema haya sido una de las principales preocupaciones de pedagogos como Francesco Tonucci, ya que, el hecho de que el espacio público esté dominado por el vehículo privado, resta un gran potencial de aprendizaje y socialización a los niños y niñas. (Tonucci, 2005)

Sin embargo, no es sólo la presencia del vehículo privado un gran obstáculo para la vida ciudadana, sino que este hecho viene también amplificado por la velocidad a la que estos vehículos se desplazan.

El clima social de un barrio no es ajeno a las condiciones del tráfico rodado. Donald Appleyard mostró, en un estudio realizado en las calles de San Francisco, que hay una relación inversamente proporcional entre la intensidad de tráfico en las calles y la intensidad en las relaciones vecinales.

El autor analizó la herida que crea una vía de tráfico rápido en un barrio y registró y cartografió cómo disminuían los contactos sociales conforme aumentaba el número y la velocidad de los vehículos. En una calle de poco tráfico, las personas consultadas reconocían tener en la zona hasta tres amigos y más de seis conocidos; por el contrario, con una alta intensidad de tráfico, los conocidos caían a la mitad y la media de amigos era inferior a uno. (Román y Salís, 2010, p. 46)

Esta progresiva segregación espacial se manifiesta también en una drástica reducción de oportunidades de aprendizaje para los más pequeños a través de actividades lúdicas. Las calles y las plazas han sido tradicionalmente el lugar de encuentro y relación de generaciones de ciudadanos y un factor tan importante en su crecimiento personal como la propia residencia familiar o el centro educativo. No obstante, la transformación física del espacio público es uno de los procesos más complejos dentro del mundo del diseño actual. En él confluyen numerosos intereses sociales, políticos y económicos, muchas veces contrapuestos. Además, su gestión y transformación recaen en ámbitos competenciales que hacen de este campo un lugar inaccesible y alejado del ciudadano de a pie, reservándose a técnicos municipales y responsables políticos la capacidad de decisión sobre la configuración espacial más adecuada.

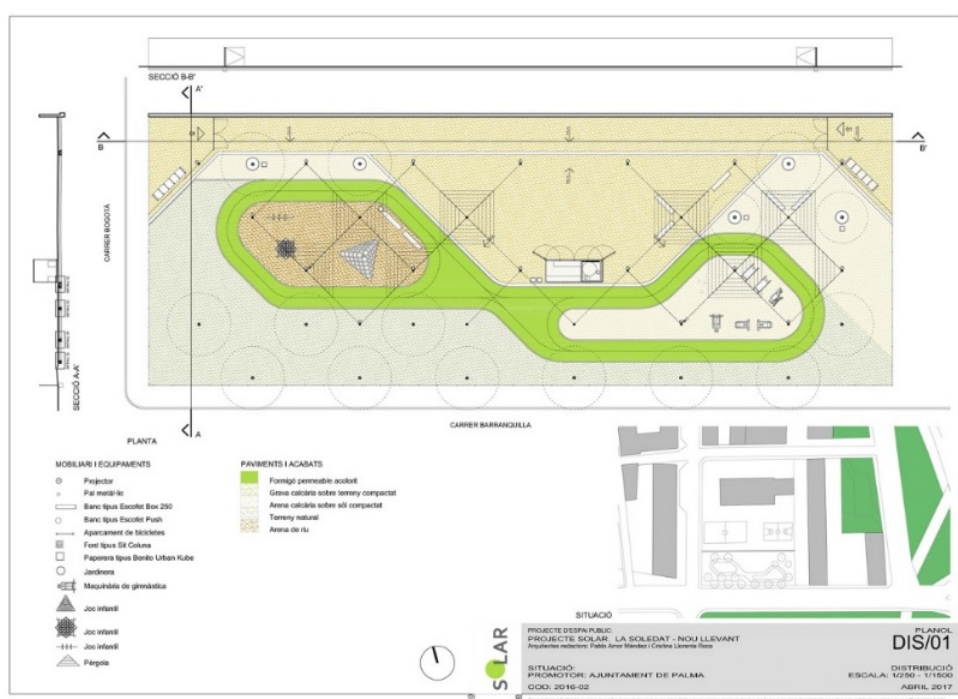
Existe en este contexto la oportunidad de fomentar acciones para paliar las importantes carencias citadas, permitiéndonos utilizar el espacio público como centro de interés para actividades educativas relacionadas. Por una parte, fomentar la participación en el diseño de estos espacios y por otra, activar el espacio público mediante instalaciones y dinámicas transformadoras y efímeras, que actúan sobre «la piel de las ciudades (...) hecha de texturas y contrastes. (...) Es precisamente el contacto entre nuestros cuerpos y esa materia física lo que hace la experiencia urbana». (de Solá Morales, 2008, p. 23)

En el primer caso, nos referimos a procesos de análisis, diagnóstico y diseño de alternativas al estado actual del espacio público mediante proyectos de transformación en los que se incluye la participación activa de los ciudadanos. Nuestra labor como técnicos es la de facilitar el proceso y acompañar a los participantes en el mismo, abriendo este proceso y sacándolo de los ámbitos profesionales habituales como pueden ser los estudios de arquitectura y diseño urbanos o los departamentos municipales destinados al respecto. Para estos proyectos se ha trabajado con colegios, asociaciones y vecinos de diversos barrios de la ciudad, donde cada uno de ellos expone las necesidades y carencias de un espacio determinado sobre el que se pretende realizar una propuesta.

La posibilidad de convocar foros a través de la creación de mesas participativas supone una rica fuente de intercambio de información y aprendizajes cruzados. Además, el proceso debe llegar a un consenso suficiente para que se pueda plasmar una propuesta concreta.

Una vez se ha realizado un análisis y diagnóstico compartido, se realizan las propuestas de diseño que tratarán de resolver el programa de necesidades planteado.

En estos casos, además de nuestra labor como arquitectos, se puede llegar a la redacción de una propuesta técnica que cumpla con las condiciones mínimas para poder ser asumida por los técnicos municipales.



Proyecto de transformación de uno de los espacios públicos del barrio de Nou Llevant (Palma) con la participación de los alumnos de los centros educativos y vecinos del barrio (Fuente: Arquitectives)

En el segundo de los casos planteados, las acciones, se trata de reconfigurar de manera temporal el espacio público, para dar cabida a actividades generalmente lúdicas que no suelen ser habituales. Mediante el diseño de dinámicas y construcciones en las que los participantes son los protagonistas, se fomentan las actividades de relación y juego en el espacio público. Debido a la dificultad, que como hemos señalado, supone realizar una transformación permanente del espacio público, se opta por realizar una instalación efímera que no requiere de los protocolos ni requerimientos de un proyecto. De este modo se transforma el espacio de una manera rápida, haciendo aflorar el potencial lúdico y relacional que de por sí está implícito pero que no es visualizado.

Estas acciones de visualización se han realizado de diversos modos:

- Fomentando del juego libre en la calle mediante la instalación de un soporte y una infraestructura de elementos sencillos que facilitan una acción atractiva para los transeúntes más pequeños, sería el caso de la instalación «telarañas».
- Con juegos de construcción a gran escala que pueden realizarse mediante una dinámica dirigida o como juego de roles, como ejemplo el proyecto «bloc», «60.40.21» o «plaza móvil».
- Realizando proyectos colaborativos de transformación del paisaje urbanos a través de la realización de murales representativos como en el caso de «imaginario colectivo».
- Diseñando y construyendo dispositivos de juego urbano a modo de objetos en cierto modo artísticos, alejados de la imagen habitual de los juegos de niños y que ocupen espacios no destinados a este uso como en el caso de «CaaaaSA» o «180.120.95».



60.40.21. Espacio efímero construido con la participación de los niños y niñas de la Escola d'estiu para Art Nit Campos 2014 (Fuente: Arquitectives)

El hecho de que sean realizaciones efímeras, permite también que sean elaboradas con materiales reutilizables o que continúan con su vida útil habitual una vez se desmonta la instalación.

Fomentar una conciencia ecosistémica

Vivimos un momento histórico en el que deberíamos haber tomado conciencia de la crucial influencia que tiene el ser humano sobre los cambios medioambientales en el planeta.

Los principales responsables del consumo actual de recursos y energía de la Tierra son los entornos urbanizados, que se han convertido ya en el lugar que alberga a la mayoría de la población mundial frente a las zonas rurales y agrícolas.

El problema parece que se agravará aún más, teniendo en cuenta que la población mundial aumentará en los próximos años, ya que la dinámica de crecimiento exponencial es constante desde hace décadas. Este gran aumento de población, combinado con los modos de vida actuales haría inasumible para el planeta la vida y biodiversidad tal y como la conocemos hasta ahora. Para hacernos una pequeña idea, podemos visualizar estos datos publicados por las Naciones Unidas: En 1990 la población mundial era de 5300 millones de habitantes. Actualmente, ya somos en torno a los 7300 millones y para el año 2100 se calcula que en la Tierra habrá 11200 millones de personas.

Como ciudadanos tenemos el deber urgente de conocer esta realidad y que nuestros hábitos de vida son responsables directos de la situación actual de nuestro entorno. El diseño y la gestión de nuestras ciudades es un factor que se debe considerar clave para el futuro sostenible de nuestro planeta. Desde el mundo de la arquitectura y el urbanismo, podemos conocer de primera mano los procesos que nos han llevado hasta aquí y encontrar las claves para poder reinventarlos, garantizando un futuro saludable para nosotros y las próximas generaciones.

Desde hace algún tiempo, este tema consume gran parte de nuestras energías y dedicación. No podemos quedarnos al margen de esta situación y debemos tener claro que lo que pasa en cualquier otra parte del mundo también nos afecta debido al carácter global de esta problemática.

Vivir y crecer en una isla como Mallorca es como hacerlo en un pequeño mundo con unos límites claros y unos recursos materiales fácilmente identificables. Este hecho nos sirve a menudo para plantear temáticas sobre cual está siendo el impacto de la actividad humana sobre los recursos naturales, sus paisajes y realizar algunos análisis prospectivos. Tenemos la posibilidad de plantear paralelismos, entre la situación urbana y territorial insular y hacer una semejanza con lo que pasa en el resto del planeta, ya que las dinámicas generales y hábitos humanos son cada vez más globales. En estos proyectos tratamos de acercar a los alumnos a esta realidad global y explicar que uno de los principales causantes son los modelos urbanos que se ha generalizado en el último siglo, basados principalmente en el consumo indiscriminado de territorio, recursos y energía.

Podemos para ello enfocar nuestro interés desde las células básicas de este sistema, que serían los edificios, principalmente residenciales, e introducir conceptos relacionados con el funcionamiento cíclico de sus procesos de nacimiento (construcción), funcionamiento (vida útil) y muerte (desaparición). Lo que viene etiquetándose de diversos modos como: Arquitectura ecológica, bioclimáticas, sostenibles, ecoeficiente, pasiva, etc. No

deja de ser un intento de crear edificios capaces de permitir mejor aprovechamiento de la energía con una utilización responsable de los recursos, para evitar el aumento de las emisiones causantes del efecto invernadero.

Todo este conglomerado de conceptos y nombres nos gusta resumirlo dentro de la palabra ecosistémica, tomada de la utilizada por la Agencia de Ecología Urbana de Barcelona para definir uno de sus modelos conceptuales a escala urbana, lo que se denomina urbanismo ecosistémico.

Considerando que tanto arquitectura como ciudad van unidas necesariamente, lo que es válido para una de estas escalas, lo es para la otra. Por eso, considerar que los entornos urbanos y arquitectónicos creados por el hombre son ecosistémicos, es considerar que tratan de asemejarse lo máximo posible, en cuanto a su funcionamiento, a los ecosistemas naturales y sus ciclos, respetando sus dinámicas e integrándose en ellas.

Por este motivo, desde la arquitectura podemos poner la atención en trabajar a través de sesiones en las que utilizamos ejemplos y modelos que se adaptan a estas nuevas necesidades medio ambientales, gestión de los residuos, ahorro energético, utilización responsable del agua, etc.

Algunos ejemplos de estos programas educativos son los basados en modelos residenciales como las *Earthships*, ideadas por el arquitecto norteamericano Michael Reynolds. Edificios autosuficientes, incluyendo la producción de alimentos, contruidos prácticamente en su totalidad con materiales reutilizados. O en las teorías constructivas de Richard Buckminster Fuller, cuya cúpula geodésica «consigue el máximo de espacio con el mínimo de superficie de envoltura» (de Fusco, 1992, p. 480) y, por tanto, minimiza la cantidad de material necesario para su construcción. Desde su invención, este sistema se ha utilizado por otros arquitectos e ingenieros como parte fundamental en construcciones bioclimáticas y autosuficientes en distintos lugares del planeta.



Ejemplo de cúpulas geodésicas realizadas durante un taller familiar (Fuente: Arquitectives)

A escala urbana podemos realizar proyectos basados en los modelos urbanos y territoriales existentes, analizando sus características y comparándolos entres sí, para debatir

sus pros y sus contras, así como modelizar estas estructuras de gran complejidad mediante la utilización de esquemas y maquetas colaborativas, ya sean de pequeño tamaño, o de grandes dimensiones. Como la realizada, en un proyecto en el que se trabajó simultáneamente con cerca de doscientos alumnos, para construir un modelo del tejido urbano del ensanche de Palma que ocupó el espacio del polideportivo del centro educativo.

Por último, además de estos proyectos más relacionados con la morfología y funcionamiento de las construcciones humanas, hemos tenido la suerte de trabajar en otros más vinculados a nuestros hábitos, a través de sesiones en las que se pone el énfasis en la gestión de los residuos y el reciclaje o a través de los hábitos alimenticios y de consumo.

Uno de los problemas más acuciantes de las ciudades actuales en relación a lo dicho hasta ahora, es la gran dependencia que tienen respecto al suministro de productos y energía. Si nos centramos en los productos de uso diario, nos encontraremos con que todos los días las ciudades deben ser suministradas de, prácticamente, la totalidad de los alimentos necesarios para su población. Este hecho, nos llevó a investigar en el mundo de la agricultura y elaborar el proyecto *Ciudades comestibles*, desarrollado en varios centros de la isla. En él, se ponía énfasis en la necesidad que, en el contexto medioambiental del que ya hemos hablado, tienen nuestras ciudades para generar sus propios alimentos, y en cómo a través de hábitos relacionados con la vida en comunidad, el uso de espacio público y los conocimientos en técnicas de permacultura, podríamos autoabastecernos de frutas y verduras durante todo el año, con lo que esto conlleva en cuanto a ahorro y responsabilidad a escala global.



Proceso de plantación de bombas de semillas realizadas por los alumnos del CEIP Sta. Magdalena Sofia de Palma (Fuente: Arquitectives)

Conclusiones

La arquitectura ha sido tradicionalmente, como cualquiera de las otras artes, un campo reservado a los expertos en la materia, en general arquitectos e historiadores o teóricos del arte. La diferencia con el resto de las artes es que como ninguna otra nos acompaña en el día a día. La podemos disfrutar o sufrir, es algo tan cercano a nosotros que no nece-

sitamos encontrarnos con ella visitando un museo, como ocurre con la pintura o la escultura, o asistiendo a un auditorio, en el caso de la música. Esa cercanía y relación constante que con ella establecemos, la mayor parte del tiempo de manera inconsciente, debería poder hacernos más críticos con la construcción de la sociedad que la soporta.

Sin embargo, las herramientas para un conocimiento más profundo y universal de este hecho, suelen estar lejos de la vida cotidiana de las personas, y por ende de la educación de nuestros jóvenes. Conocer las arquitecturas que construyeron nuestros antepasados, así como la que construimos actualmente como sociedad globalizada, nos permitiría conocernos mejor, y comprender con profundidad los retos que afrontamos para un futuro que no se reduce ya a lo que pase en nuestro entorno próximo, sino que se ha convertido en algo que influye al bienestar de la humanidad y la naturaleza a escala planetaria.

Referencias

- Cortés, J. A. (2003) *Nueva consistencia: estrategias formales y materiales en la arquitectura de la última década del siglo XX*. Valladolid, Universidad de Valladolid
- Fusco, R. de (1975) *Historia de la Arquitectura Contemporánea*. Madrid, Editorial Celeste, 1992.
- Fuster, J. (2014) *Neurociencia de la libertad*. Guatemala. NewmediaUFM-Universidad Francisco Marroquín.
- Ginard, A. (2015) «Ramon Lull, viatger universal». *Lección inaugural de la UOM. Curso académico 2015-2016*. Palma, Universidad de las Islas Baleares.
- Hereu, P., Montaner, J. M. y Oliveras, J. (1994) *Textos de arquitectura de la Modernidad*. Madrid, Editorial Nerea.
- Le Corbusier (1977) *Hacia una arquitectura*. Barcelona, Editorial Apóstrofe, 1998.
- Maderuelo, J. (2005) *El paisaje, génesis de un concepto*. Madrid, Editorial Abada.
- Román, M. y Salís, I. (2010) «Camino escolar». *Pasos hacia la autonomía infantil*. Madrid. Gea 21 y Ministerio de Fomento del Gobierno de España
- Ruskin, J. (1987) *Las siete lámparas de la arquitectura*. Barcelona, Editorial Alta Fulla, 1997.
- Solá Morales, M. de (2008) *De cosas urbanas*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Stamps, L. (2015) «La nueva Babilonia de Constant», a Pineda, M. [ed.] *Constant. Nueva Babilonia*. Madrid, Museo Nacional Reina Sofía, p. 12-31.
- Tonucci, F. (1997) *La città dei bambini. Un modo nuovo di pensare la città*. Bari, Editorial Laterza, 2005

Casa, carrer, barri, ciutat, país, món, univers ... On és el límit de la meva tribu?

Resum: En l'article s'ha tractat de reflexionar sobre els mecanismes que ens ajuden a treballar amb nens i nenes diferents conceptes relacionats amb l'arquitectura, entesa d'una manera àmplia. Ampli quant a la seva definició, ja que no únicament ens centrem en l'objecte construït com a fet aïllat, sinó que aquesta realitat construïda es barreja amb entitats més àmplies com la ciutat i el paisatge. Ampli també, pel que fa a les seves diferents escales i mides, des del més proper i domèstic a realitats urbanes i territorials. I ampli pel que fa al seu abast, ja que tractem d'exposar procediments que ens permetin aprendre des del local conceptes que podem considerar globals.

Paraules clau: Arquitectura, ciutat, paisatge, entorn, educació, global, estratègies, creativitat

Maison, rue, quartier, ville, pays, monde, univers, etc. Où se trouve la limite de ma tribu?

Résumé : Cet article engage une réflexion sur les mécanismes qui nous aident à travailler, avec des enfants, différents concepts liés à l'architecture, considérée dans un sens large. Large quant à sa définition, car nous ne nous centrons pas uniquement sur l'objet construit en tant qu'élément isolé, mais sur le fait que cette réalité construite s'inscrit dans des cadres plus larges comme la ville et le paysage. Large aussi en ce qui concerne ses différentes échelles et dimensions, d'un point de vue plus proche et local jusqu'à des réalités urbaines et territoriales. Et large aussi en ce qui concerne sa portée, car nous tentons d'exposer des procédés qui nous permettent d'apprendre, à partir d'une approche locale, des concepts qui peuvent être considérés comme globaux.

Mots clés: Architecture, ville, paysage, environnement, éducation, global, stratégies, créativité

House, street, neighbourhood, city, country, world, universe... Where is the limit of my tribe?

Abstract: The article reflects on the mechanisms that help us to work with children on different concepts related to architecture, understood in a broad way. We use the adjective broad in terms of the definition of architecture, since we not only focus on the constructed object as an isolated event, but this constructed reality is also mixed with broader entities, such as the city and the landscape. Broad also refers to the different scales and sizes, from the closest and most domestic to the urban and territorial realities. And the project is broad in scope, since we describe procedures that allow us to learn from the local concepts that we can consider global.

Key words: Architecture, city, landscape, environment, education, global, strategies, creativity