

# 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 I 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 taboero de xogo', é dicir, o espazo público como construción 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 exposicións simultáneas que estarán abertas ao público ata o 17 de xuño: 'Ludantia: Proxectos seleccionados', 'Colombia: País invitado', 'UIA Children-Golden Cubes' e 'Expo Activa'.

**IDEAL PARA NENOS.** 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 espazo 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 (Proxecto-terra), Fermín Blanco (Sistema Lupo), Sara San Gregorio (Microarquitectura), Víctor González Échave (Palitroques), María Mallo, Irene Fernández (Createctura), Fernando Arenas e Sara Moreno (Mimaia).

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 espazo, que propicia e incorpora múltiples variantes, xerando autonomía, liberdade e lugares de relación entre os seus xogadores. Para alcanzar este obxectivo, créanse diferentes zonas de xogo, dentro dunha mesma paisaxe,

onde as accións se superpoñen e cohabitan», 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 cidade 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 Desenvolvemento 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.