

**TALLER DE PROYECTOS Y CREACIÓN. CURSO 2011/2012 DE ALTAS CAPACIDADES**  
**PROFESOR Y DIRECTOR DEL TALLER: PABLO DEL ÁRBOL PÉREZ**  
**COLEGIO MULHACÉN**

**Objetivo del taller**

El objetivo del taller es dar la oportunidad a sus participantes de que, a través de la arquitectura y de todo lo que ella conlleva, puedan estimular el desarrollo de ciertas capacidades muy necesarias en el proceso vital de una persona. Son muchos los estímulos ambientales que a través de la arquitectura se puedan potenciar si son positivos o atenuar si son negativos. Podemos dividir los estímulos ambientales en estructurales, decorativos y funcionales.

La arquitectura ha de servir como vehículo de desarrollo imaginativo infantil favoreciendo, mediante estos estímulos, ciertos ejercicios beneficiosos infantiles. Esos estímulos han de estar orientados también a que el propio niño tenga que trabajar y desarrollar sus cualidades interiores. El ámbito de aplicación de estos ejercicios puede darse en múltiples campos, la lectura, la imagen orientada al niño, los espacios de juego, los juegos de construcción, etc...

El desarrollo de la imaginación el niño puede facilitarse mediante pequeñas operaciones en el entorno de crecimiento del niño. La presentación de espacios imaginativamente cerrados donde el niño no necesita de la imaginación para construirlos y "jugar" en ellos produce un efecto contraproducente en el desarrollo de la capacidad de abstracción infantil. Lo importante aquí no son los objetos en sí, sino los espacios de acción donde se produce el juego asociado a un aprendizaje y aprovechamiento de los recursos determinado.

Una faceta muy importante a estimular dentro de desarrollo de un niño es su capacidad creativa. Para ello es necesario el favorecimiento de actividades donde el niño actúe con iniciativa propia. Actividades en el exterior, en espacios públicos o en zonas que no poseen un uso concreto o que su uso puede ser subjetivo e interpretable favorecerá a la capacidad creativa del niño que será el encargado de recalificar los espacios. Iniciativas como "esto no es un solar" tratan de dar un nuevo uso a partes de la ciudad, o vacíos urbanos, los cuales los propios habitantes o niños han reinventado y readaptado para sus actividades. Los niños tienen mucho que aportar a este campo, ya que mediante el juego y la imaginación, espacios que en la ciudad pueden aparecer muertos y en desuso, pueden revitalizarse de nuevo mediante esa recalificación del espacio y el uso asociado al niño. Nacen asociaciones imaginativas como ruina=castillo, árbol=bosque o casa, ruedas=coches, etc.

En esta línea de investigación a cerca de la arquitectura "creada" por el niño se puede incluir el papel de los juegos de construcción infantiles. Estos juegos son un campo de creación y de desarrollo imaginativo infantil que tienen un gran potencial, ya que los niños son los que crean sus propias construcciones. Es digno de estudio como son esas construcciones, ya que pueden aportar grandes datos acerca de lo que los niños esperan de las construcciones que le envuelven y por tanto puede ser campo de experimentación la adaptación de esos modelos de creación infantil a la propia arquitectura real para ellos.

La importancia de esta arquitectura asociada al espacio público es de mucha importancia ya que produce reacciones beneficiosas en el juego infantil mediante el incentivo de actividades y juegos sociópetos, es decir, actividades que animan, fomentan e incluso obligan al desarrollo de relaciones interpersonales estables, frente a las sociófugas que son aquellas que las impiden. El área de juegos sintetiza en un único espacio los deseos de los niños. El juego puede ofrecer oportunidades de socialización, cambios físicos y mentales, y una distracción positiva.

El presente taller se encuentra dentro de una línea de investigación de un proyecto de investigación de la Universidad de Granada en el área de proyectos arquitectónicos, del cual el director del taller es miembro.

### **Realización del taller**

En el taller se llevará a cabo una actividad que favorezca lo antes descrito como objetivo.

Se pedirá a cada asistente al taller que desarrolle en un plazo de 2 semanas (duración del curso) su espacio de juego ideal dentro del conjunto del Colegio Mulhacén.

Los condicionantes serán los siguientes:

- La conformación del espacio se hará mediante cubo estándar de 3x3x3 m cada uno.
- Se podrán disponer de la forma que el participante desee.
- Se podrán utilizar hasta un máximo de 9 cubos.
- Los cubos podrán ser huecos en caso de que el participante decida utilizarlos en altura
- Se podrán anexar espacios exteriores de esparcimiento a la propuesta, siempre que dichos espacios exteriores no superen los 90 m<sup>2</sup>.
- Los materiales en lo que se realizarían los cubos serán elegidos por los propios miembros, tratando de favorecer la utilización de materiales del lugar.
- Se podrán asentar en cualquier parte del Colegio que no sea interior.
- Dicho espacio creado por el participante representará el espacio de juego ideal de cada niño.

### **Soporte y medios de trabajo**

Los participantes utilizarán lápiz y papel como medio inicial de inicio de proyecto. La dirección del taller aportará planos de planta del colegio a escala donde los niños podrán insertar su propuesta.

Por otra parte será imprescindible la realización de una maqueta física a escala de la propuesta de cada participante.

También se desarrollará una maqueta en 3D, mediante el programa informático, Sketch Up, en el aula de nuevas tecnologías del Colegio.

### **Formato de entrega**

La forma de entrega de cada participante de su trabajo final dependerá de la elección de cada alumno. Se podrán presentar planos de situación, planta y distribución con explicaciones anexas de las decisiones tomadas sobre el tema de los materiales o el por qué de dichos espacios.

Será imprescindible la entrega de la maqueta física y la de 3D.

Fdo.  
**PABLO DEL ÁRBOL PÉREZ**  
**ARQUITECTO COLEGIADO EN EL COA GRANADA**