

Resumen

El presente artículo muestra la experiencia de la enseñanza de arquitectura en la niñez en variados espacios urbanos. El proceso asume la casa como objeto de experimentación, al ser construido –en su mayoría– de manera informal presentan problemáticas que influyen el desarrollo de la infancia.

Se realiza el taller de Ar(t)quitectura a través de juegos en dibujos y maquetas que buscan entender el modo de vida de niños y niñas, a la vez permite impartir cultura arquitectónica. La iniciativa revela los problemas físicos-espaciales hasta sociales de cada vivienda, los infantes identifican con claridad los dilemas que presentan la autoconstrucción y conflictos complejos en su calidad de vida.

El taller de Ar(t)quitectura tiene un constante contacto con la niñez y los resultados se han compartido en espacios académicos e institucionales en el Perú y el mundo.

Palabras clave: Niños y arquitectura, arquitectura infantil, Ar(t)quitectura, participación.

Ar(t)quitectura: Una estrategia educativa de acercamiento social desde la niñez*

Arq. Milton Marcelo Puentes**

Recibido: 25 de agosto de 2017

Aceptado: 15 de enero de 2018

Abstract

This article shows the experience of teaching architecture to children in various urban spaces. The process assumes the house as an object of experimentation, when it is built - mostly - they reveal informally problems that influence the development of children.

The Ar(t)chitecture workshop has been carried out through games in drawings and mockups to understand children's way of life, it has also allowed to impart architectural culture. The initiative has revealed physical-spatial and even social problems in each house, infants have clearly identified the dilemmas that self-construction and complex conflicts appear in their quality of life.

The Ar(t)chitecture workshop has had permanent contact with children and the results have been shared in academic and institutional sites in Peru and the world.

Keywords: Children and architecture, children architecture, Ar(t)chitecture, participation.

* El presente artículo comparte la estructura, la dinámica y el proceso de realización de Ar(t)quitectura, el taller de arquitectura infantil, una herramienta de educación que busca ser parte del desarrollo integral de la niñez e inicia la transformación de contextos.

** Docente universitario egresado de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Artes de la UNI, candidato en la Maestría de Políticas Sociales con mención en Gestión de Proyectos Sociales en la Facultad de Sociología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Impulsa su labor profesional desde las iniciativas Llaxta Wawa Perú y Llaxta Atelier Perú

Introducción

La ciudad peruana ha sido producto, desde la década de 1930, de un constante crecimiento poblacional. La necesidad de vivienda se hizo dependiente de un sistema informal caracterizada por la autoconstrucción, un modelo urbano basado en la “barriadización” en su peor versión que se ha extendido dramáticamente en todo el país (Ludeña, 2013).

Son más de 80 años que la ciudad enfrenta un sistema informal, corrupto hasta delin cuencial como un modo de hacer ciudad, con edificios en una latente vulnerabilidad y una sociedad que no conoce, ignora o transgrede el sentido de hacer arquitectura. He aquí el cuestionamiento para los arquitectos al no estar involucrados en las necesidades de la población, la arquitectura es ajena para estos –quizá esta sea la razón por la que el poblador común no los necesita– a pesar de tener más de 40 facultades de arquitectura en el Perú, se siguen arrastrando los problemas en la construcción en un drama permanente.

Esta situación establece para los arquitectos espacios potenciales de desarrollo profesional en diferentes grupos sociales, así como oportunidades para formular alternativas creativas que busquen mejorar la calidad de vida de los pobladores.

En estas circunstancias nace en Lima, el año 2005, el proyecto Llaxta Wawa (“nación de niños” en lengua nativa quechua), bajo la consigna de compartir arquitectura con la niñez, una posibilidad de educación personal y social. Se trata de un taller que permite ampliar los beneficios a la población en la lucha por renovar la manera de pensar, nada optimista, de la población en la ciudad informal; a la vez fomentar el cambio físico de asentamientos humanos, barriadas en el centro y en la periferia de la metrópoli.

Llaxta Wawa Perú surge en un contexto de informalidad en la construcción en el Perú, inquietos por los problemas que ocasiona, la cual se observa y se asimilan como valiosas oportunidades para ser parte del cambio físico y también social. Para lograrlo, se entiende que la niñez abre puertas, permite

conectar con la población, inicia un camino de superación de calidad de vida donde el arquitecto tiene mucho por hacer en ideas que se amplíen a otros grupos sociales con necesidades y exigencias.

Esta aventura enriquecedora se logra en el desarrollo del taller Ar(t)quitectura, una estrategia de inclusión, de autoconocimiento y de retroalimentación que permite entender desde los ojos de los infantes, problemas y propuestas en el hábitat donde viven y juegan.

La réplica del proyecto Llaxta Wawa Perú en diferentes lugares del país demuestra que esta iniciativa tiene mucho arraigo en la niñez y en sus familias. Los objetivos logrados en cada taller impulsan nuevas inquietudes, todas con una amplia visión social que trasciende el asistencialismo, buscando cambiar el contexto de muchos asentamientos desde la positiva influencia de los pequeños, quienes en sus grandes ideas inyectan en su círculo próximo la inquietud para mejorar, para crecer y para desarrollarse bajo la bandera de la ciudadanía y la urbanidad. El camino seguido se reconoce fuera del país. Llaxta Wawa Perú se ha convertido en un referente en España, Francia, Brasil, Colombia, Costa Rica y Argentina; donde se conoce la labor realizada.

Arquitectura y niñez en el Perú

La arquitectura en el Perú tiene un valioso catálogo de testimonios artísticos, arquitectónicos y urbanos dispuestos en diferentes realidades del territorio. Se trata de importantes propuestas en diferentes periodos del tiempo que sorprenden hasta la actualidad.

Desde el aporte nativo sorprende la destreza en la construcción de imponentes propuestas para el hábitat del antiguo peruano, que muestran a cabalidad las posibilidades creativas en el arte, la arquitectura y el urbanismo, cada una con un espíritu propio, e identidad. Se formularon distintas posibilidades de “habitar”, ubicadas estratégicamente para brindar cobijo a la antigua sociedad peruana, éstas se tradujeron en tipologías sustentadas por la cosmovisión andina que entienden el territorio, que conversan con la naturaleza,

y buscaban armonía con el hombre. Estos testimonios demuestran que existen muchos ejemplos en la arquitectura, no sólo en aportes nativos, también en la colonia y en la república.

En contraposición, se tiene un gran lastre que frena el desarrollo. Se trata de la informalidad. La cual se reconoce en el modo de construir –consignado por la autoconstrucción precaria sin recursos técnicos– orientados a satisfacer necesidades, ausentes de confort, de orden y estética, constituyendo así un escenario ciudadano precario en el país que no acaba (Figura 1). Este se encuentra siempre en construcción, en un crecimiento deficiente y preocupante, pues se estima que el fenómeno de barriadización se traduce en un 60% de viviendas vulnerables. Esto repercute definitivamente en el desarrollo no solo físico del contexto, sino social. Tal como menciona Wiley Ludeña Urquiza (2012):

Pero la influencia de la barriada no solo ha significado una presencia física de interpe-lación histórica a los modos tradicionales de producir y pensar la ciudad en el Perú, sino que de ella y con ella ha surgido nue-

vos fenómenos que atraviesan –para bien o para mal– casi todas las dimensiones de la vida social, económica, política y cultural. (p.2)

Se puede hacer un paralelo con lo señalado por José Matos Mar (1986):

Los instrumentos de política económica del Estado sólo operan dentro del circuito oficial. Sin embargo, el circuito alternativo representa una importante proporción de la real vida económica del país, lo que hace aún más evidentes las limitaciones en la acción del Estado y el permanente desborde del mismo. (p.59)

Otra situación está relacionada a la proliferación y la especulación de escuelas de arquitectura, muchas de ellas creadas con fines lucrativos y sin la debida regulación, que están formando arquitectos con muchas deficiencias académicas y profesionales.

Esta situación problemática se acrecienta en la permanente ausencia del arquitecto en los problemas que experimenta cada ciudadano. Se tiene una deuda pendiente con las comunidades erigidas en el desconocimiento de la



Figura 1. Ciudad informal, espacio predilecto para el trabajo de Llaxta Wawa Perú. Distrito El Agustino, Cerro San Cosme (Gráfico realizado por el autor. Lima, 2017).

situación en la que habitan en este tipo de contextos vulnerables, cuyas principales dificultades son las fuertes heladas en zonas alto andinas, el fenómeno de El Niño, los sismos, entre otros problemas físicos, sumado a los diversos dilemas sociales que, desde la arquitectura, se está enfrentando tímidamente.

Las situaciones mencionadas son algunas de las más comunes, a ello se deben sumar otras que derivan de ellas y que fomentan el desinterés y el desapego a temas relacionados con la arquitectura. Tal vez por ello es que existe una relación de amor y odio hacia la ciudad, la cual se evidencia con una participación tímida en decisiones importantes en el desarrollo de un lugar. En vez del fomento a la convivencia cada poblador se encierra en sus dominios y opta por enrejarlos.

En estas condiciones Llasta Wawa Perú desarrolla un camino progresivo. Se parte del reconocimiento de la realidad de la barriada, sus contrariedades físicas y del enorme potencial humano que convive en estos espacios muchas veces ignorados por sus problemas, donde se pueden reconocer grandes oportunidades para hacer de la arquitectura una herramienta de cambio social.

Los primeros pasos se realizaron con la Asociación Humanizarte en el año 2003, dirigida por Esperanza Ore¹, se trató de una iniciativa que trabajó la inclusión del arte y la cultura en sectores de escasos recursos. Se realizaron talleres de pintura, escultura, teatro, danza y cuentacuentos; y se sumó luego en una gran oportunidad el taller de arquitectura, siendo esta experiencia un valioso ejemplo que fue asumido como un motivador de cambio y una estrategia de acercamiento con la infancia.

Llasta Wawa Perú inició el proceso buscando recoger de manera lúdica las apreciaciones de los infantes sobre la problemática que se vive en las ciudades y su percepción en cómo estas afectaban a los niños y las niñas. Un gran referente en la participación fue el maestro Francesco Tonucci (2006), quien mostró con

agudeza las experiencias que percibieron los niños, sus afirmaciones están muy vinculadas al caso peruano, aunque quizá este presente mayores complicaciones. Tonucci (2006) menciona:

En estas ciudades, los niños viven mal. No pueden vivir ninguna de las experiencias fundamentales para su desarrollo como por ejemplo la aventura, la investigación, el descubrimiento, la sorpresa, el riesgo o la superación de un obstáculo, y como consecuencia de todo ello, la satisfacción y la emoción. No pueden jugar. Todas estas experiencias requieren dos condiciones fundamentales que han desaparecido: el tiempo libre y un espacio público compartido. (p.62)

En el ámbito del urbanismo, Wiley Ludeña Urquiza es el máximo exponente en el Perú, sus escritos, sus disertaciones y sus opiniones –siempre directas– ayudan a entender los fenómenos que suceden en la ciudad, siendo ésta un espacio interesante y siempre vivo para estudiar.

La arquitectura peruana tiene un gran referente teórico en Luis Miró Quesada (2003), su libro *Espacio en el tiempo*, es un interesante viaje para entender conceptos esenciales del espacio, de la función, de las actividades y de la forma. Así mismo, se toma como ayuda el análisis arquitectónico de las propuestas de los niños a (nombre del autor) Unwin (2003) en su apreciación: “La experiencia directa de un edificio se divide en una serie de fases: su descubrimientos, la visión de su aspecto exterior, la aproximación, la entrada y la exploración de los espacios interiores” (p.130). También a Eliana Cárdenas y Roberto Segre (1982) muestran:

Las obras arquitectónicas y urbanas pueden ser consideradas como sistemas, partiendo del hecho de que éstas son, entre otros aspectos, respuestas a determinadas necesidades y que en su estructuración final satisfacen determinada función, interrelacionándose para ello en un número determinado de elementos de forma específica,

¹ Economista, directora de la iniciativa Humanizarte, movimiento de artistas humanistas.

que aportan a las propiedades totalizadoras del sistema. (p.186)

Gracias al apoyo de instituciones públicas y privadas crecen los beneficios en la niñez, al ampliar la cobertura de talleres en distintos escenarios de Lima, buscando saldar una deuda pendiente, en espacios donde el arquitecto ha estado ausente. Se enrumba en un proyecto comprometido con una visión que anhela ser parte del cambio de la ciudad informal en un alto porcentaje de la población que vive en contextos vulnerables (Figura 2).

En las múltiples experiencias, todas enriquecedoras, se reconoce el beneficio que irradia a la sociedad cuando se trabaja al lado de niños y niñas, demostrando que la arquitectura desde una mirada social permite un posible cambio, Alejandro Cusianovich (IFEJANT, 2009) exalta:

The best interests of the Child (interés superior del niño), principio que expresa la dignidad de la que es portador el niño y la niña secularmente postergados en nuestras culturas...

Se trata de un principio que es transversal a toda relación que se establezca directa o indirectamente con la infancia. Consideramos que este principio está llamado a ser el punto de encuentro de un profundo como real amor a los niños y niñas y a la búsqueda de su dignidad. (s.p.)

Ar(t)quitectura

Llaxta Wawa Perú se enriquece en las distintas oportunidades que tiene para compartir arquitectura con los niños. Su existencia partió de realizar talleres inclusivos en sectores periféricos de Lima a través de la aplicación del arte con el dibujo, la pintura, la escultura, el teatro y las instalaciones, que fueron perfilando lo que se denomina hoy Ar(t)quitectura, una dinámica que combina actividades artísticas y la enseñanza de la arquitectura.

La “t” señala el objetivo de los trabajos, los cuales son desarrollar en los niños el talento, el intelecto y el cuerpo (Steiner, s.f., p.18) desde la enseñanza de la arquitectura, una trilogía que demanda una continua innova-



Figura 2. La niñez en barrios populares, Leticia, Rímac. (Gráfico realizado por el autor. Lima, 2017).

ción para mejorar cada actividad lúdica desde ejercicios creativos e imaginativos para afianzar el talento, el intelecto desde el conocimiento genérico en arquitectura y el cuerpo a partir de dinámicas grupales para reconocer su casa, el barrio y la ciudad.

Desde el 2005 se han llevado a cabo talleres en distintas situaciones y lugares, cada uno con condicionantes que motivan a organizar el trabajo de acuerdo a los requerimientos de los infantes y sus familias. Pese a esta flexibilidad, se cuenta con una estructura base que hace las veces de guía para el desarrollo del proceso en cada caso.

Ar(t)quitectura considera la casa como objeto de experimentación, al ser parte de sus vivencias se busca entender su modo de vida a través de juegos. De manera grupal los participantes reconocen espacios, usos, actividades y los que habitan el lugar. Desde el dibujo representan su casa, un reto en dos dimensiones, el siguiente juego es realizar una maqueta representativa del dibujo, finalmente

la casa debe mostrar sus anhelos a través de propuestas en la casa ideal (Pasca, 2014).

La casa como base de aprendizaje personal y social

Desde los talleres de Humanizarte, se planteó la inquietud en Llaxta Wawa Perú: ¿Cómo hacer arquitectura con niños y niñas? ¿De qué manera práctica se puede acercar la arquitectura a la niñez? ¿Qué deben saber los niños y las niñas de arquitectura? y ¿dónde se puede impartir educación en arquitectura? En base a las experiencias, se fue perfilando el taller de Ar(t)quitectura a través de ejercicios de construcción a pequeña escala, el empleo de materiales, el entendimiento de estructuras, la funcionalidad, el espacio entre otros aspectos.

Compartimos la apreciación de Cárdenas y Segre (1982) cuando destacan: “El análisis del condicionamiento social reviste gran importancia pues permite conocer los valores, hábitos, aspiraciones de los hombres, aspectos todos que tienen incidencia en la conformación de los sistemas arquitectónicos y urbanos” (p.166).

Para explorar todas las posibilidades de la arquitectura, gracias a los talleres realizados, se observó la casa como una fuente interesante y a la vez muy compleja en el país. La observación de un objeto arquitectónico muy particular, como una persona o como una familia, derivado de la informalidad, de la autoconstrucción en la mayoría de casos, muestra sus complejidades físicas y sociales. La vivienda unifamiliar, el multifamiliar, el condominio, el cuarto alquilado (espacio pequeño) a veces turgurizado, a veces precario, en otras con cambios radicales de uso (ambientes alquilados, comercio de salud, de alimentos, etc.) para los niños tiene matices provistos de esperanza, enfocados desde el juego más allá de los problemas.

La vivienda de alguna manera pone en evidencia el estatus y por tanto este aspecto de la identidad social. Tanto para la teoría de la identidad social como para la teoría de la identidad, el self reflexivo, y puede ser con-

cebido como un objeto individual o como una categoría social. (p.3)

El trabajo con los niños requiere de un proceso dinámico. Se necesita captar su atención desde actividades lúdicas, donde el juego es parte esencial en todo el camino. El método que prima es el exploratorio, la casa es el lugar, es el objeto de estudio y de cuestionamiento. La observación permite acercar a los infantes a temas relacionados a la arquitectura: como espacialidad, funcionalidad, forma, materialidad, entre otros temas (Observatorio de la Deuda Social Argentina, 2014).

Actividades de representación de Ar(t)quitectura

La dinámica tiene una duración de dos horas como máximo y admite dos pausas. Cada taller se compone los niños y niñas, el coordinador y voluntarios (estudiantes de arquitectura en su mayoría), y los profesores o padres según el lugar donde se realice la actividad.

El objetivo general es que los niños y las niñas establezcan el estado de conciencia del lugar donde habitan, su casa en su exterior e interior, de su familia y sus actividades, lo bueno y lo malo. Además que se pregunten, cuestionen y respondan a diferentes problemáticas. Esto permite que orienten su sentido de observación, reflexión crítica y sobretodo propositiva, Gastón Bachelar (2000) reflexiona:

La casa es un cuerpo de imágenes que dan al hombre razones o ilusiones de estabilidad. Reimaginamos sin cesar nuestra realidad: distinguir todas esas imágenes sería decir el alma de la casa; sería desarrollar una verdadera psicología de la casa. (p.37)

El proceso se logra desde juegos, dinámicas lúdicas que buscan la interacción entre niños y niñas. Es importante: “Promover el impulso y la motivación de los niños para aprender, su capacidad para generar nuevas ideas e imaginar alternativas, así como conectar con otros y con lo que les rodea en maneras positivas”. (The Lego Foundation, 2017, p.7).

Juego 0. Ideas de la casa

Previo al trabajo manual, a partir de la experiencia de talleres anteriores, se vio la necesidad de realizar una introducción al tema. Esto apertura la mente de los participantes e indirectamente se explica la forma de ejecución de los siguientes pasos.

La primera etapa se basa en preguntas exploratorias, un juego de ideas para animar a los niños y niñas a participar comentando sus vivencias en su casa, explican de manera general sus componentes: cocina, comedor, sala, dormitorios, patio, baño, lavandería y otros. Una segunda etapa se da la apertura para que comenten las características de usos, actividades que desarrolla su familia. La tercera etapa muestra los lugares preferidos para jugar.

Estas etapas son un primer acercamiento en el que recuerdan y evocan cada ambiente. Con sus intervenciones asimilan claramente sus vivencias y esta deviene en estrategia para desarrollar la siguiente etapa, el dibujo de la casa.

Se trata de una dinámica grupal de 15 minutos para abrir un pequeño debate, permite el romper el hielo entre todos. Es una aproximación a las distintas formas de hábitat de las familias. La mayoría de casas fueron o son construidas de manera informal, se logra conocer la variedad de espacios “arquitectónicos”, las problemáticas físicas que tienen en la distribución de funciones y actividades y las posibilidades a veces extremas que se buscan por factores económicos primordialmente como el alquiler de ambientes para vivienda, comercio, entre otros, rompiendo los límites familiares. Es posible también entender desde el dominio cultural, las razones de una vivienda de varios niveles: un piso para cada familia, asignado a un hijo o hija. Así como las tradiciones y costumbres foráneas que persisten al ser muchos de ellos descendientes de migrantes.

Juego 1. Representando mi casa

El dibujo es un recurso accesible para la niñez. Este método es necesario para reforzar

el desarrollo psicomotor de los niños, para lo cual se plantea un ejercicio de acercamiento personal a través del uso del dibujo. Este se convierte en un instrumento que fomenta la capacidad de evocación, la cual resulta sorprendente.

A través del ejercicio planteado, los participantes poco a poco entienden el lugar donde viven. Reconocen de manera general cada uno de los componentes de su vivienda como la fachada, hasta los detalles o elementos específicos como la casa de la mascota. Se comparte la opinión de Pallasma (2006): “El sentido del tacto nos conecta con el tiempo y la tradición: a través de las impresiones del tacto damos la mano a innumerables generaciones” (p.58).

El juego se organiza en treinta minutos, en una primera etapa de análisis de la casa, elaboran esquemas, escriben sus ideas, las actividades que realiza la familia en los espacios que reconocen. En la segunda etapa se dibuja la casa, cada participante es libre de expresar sus ideas en plantas, elevación de la fachada principal, se les apoya en concretar su propuesta, la libertad para expresar su casa enriquece en la variedad de resultados. La etapa final se trata de brindar color, se busca que se aproximen a la realidad de la vivienda.

Es a través del dibujo, en los recursos que cuenten, que se formula su propio proceso, los inicios se pueden tornar difíciles y para ayudarlos la guía del coordinador, los voluntarios, padres y/o profesores es importante para derribar el mito de ‘no se dibujar bien’, brindando así la seguridad para expresar sus inquietudes en el dibujo de su casa.

En esta fase los niños exploran sus casas de manera individual, muchos de ellos son confrontados al dibujar las partes de sus viviendas, las expresiones son variadas, algunos se manifiestan a través de la diagramación de las plantas, otros en cortes, elevaciones y algunos con perspectivas (observaciones de arquitecto). Lo interesante es que los niños utilizan de manera intuitiva estas formas para expresar sus ideas, apoyándose de las opiniones del grupo.



Figura 3. Dibujo propuesta proyecto participativo H.U.P. Villa Don Víctor, Chimbote (Lorena Pastor Vera, ONG Como Jugando, 2015).



Figura 4. Dibujo diagnóstico para el Planeamiento Integral de la Comunidad Nativa de Shivankoreni, Cusco (Gráfico realizado por el autor. Lima, 2014).

El dibujo establece claros beneficios, la representación en dos dimensiones establece un nivel de creatividad, sin embargo, los ejercicios que se desarrollan ejercen un esfuerzo mayor, pues se debe expresar con el medio ambiente donde viven y juegan. Cada uno expresa sus “recuerdos”, por ello la variedad, y es fundamental la guía de personas relacionadas a la arquitectura, por su entendimiento del espacio, las distintas posibilidades funcionales y formales, y otros aspectos que faciliten la asesoría personal a las inquietudes de los niños para concretar sus ideas.

Los materiales utilizados se sujetan a las condiciones sociales donde se desarrollan los talleres. No existen límites, se han trabajado los dibujos en papeles, cartulinas, cartones; para pintar se utilizan lápices de color, plumones, pinturas témperas, tizas grasas o pastel, etc. Los niños y niñas rompen esquemas.

Juego 2. Construyendo mí casa

Una vez realizado los dibujos `planos` (expresiones libres en cortes, elevaciones, plantas, perspectivas), la exploración, la descripción de sus casas mediante dibujos el reto es llevar las representaciones de dos dimensiones a construcciones en tres dimensiones desde materiales accesibles y amigables, para que puedan replicar la idea en una maqueta.

Para los arquitectos la maqueta es una herramienta de representación de ideas previamente organizadas desde el dibujo, este es un ejercicio complejo que involucra las siguientes etapas, primero se evalúan los materiales que ayuden a mostrar la idea (cartones, papeles, tierra, etc.). Una segunda etapa se proporciona las dimensiones de los posibles espacios, el cómo funciona y el cómo se muestra a los demás para que entiendan la propuesta. La Etapa final es la elaboración de la maqueta.

Para la mayoría de niños y niñas es una experiencia novedosa, por lo tanto requiere romper muchos límites que se plantean en el proceso de construcción. Con la ayuda del equipo, se ayuda a cada niño y niña a concretar en tres dimensiones su casa. Es una etapa que ayuda a la concentración, se entiende que



Figura 5. Trabajo en tierra, la casa en el Taller de Ar(t)quitectura Infantil, Huancayo (Gráfico realizado por el autor. Lima, 2015).

no es un trabajo fácil “construir”, requiere reflexión, concertación con otras opiniones.

Para fomentar la imaginación y la creatividad se apela al uso de materiales sencillos y accesibles, cartones, papeles de colores, adhesivos, tijeras, otros que los niños puedan acceder para ampliar los recursos de expresión de sus viviendas, el hecho de construir, el de realizar una obra muy personal. Martín Heidegger (1984) menciona que

(...) porque el ser-obra de la obra consiste en levantar un mundo, de la misma manera necesaria la elaboración, porque el propio ser-obra de la obra tiene el carácter de la elaboración. La obra, como obra, es en su esencia elaboradora (p.32).

Juego 3. Soñando con la casa ideal

Este juego involucra un tiempo corto en comparación con los anteriores juegos, los niños ya adquieren cierta confianza en el proceso de formulación de sus ideas. El reto es imaginar y crear una casa ideal, una para ellos con todas las posibilidades creativas; en una libre apertura a sus ensoñaciones proponen usos y actividades en los anhelos que cada participante propone (Durand, 1968).

El proceso es rápido, en la primera etapa dibujan sus propuestas, no es necesario que se

brinde color, se debe tener claro el lugar, el objeto arquitectónico que proyecta, la distribución de espacios, funciones y forma. Una segunda etapa, con la ayuda del equipo se guía en la concreción de propuestas en los materiales que se cuentan, el resultado: la casa-cohete, la casa-corazón, la casa-voladora; entre otras ideas para nada descabelladas, muy interesantes, en sus explicaciones muy solventes y sorprendentes.

Después de dibujado, la casa debe ser construida. Con la experiencia también se corrobora que gracias a la anterior etapa, el construir la casa ideal, el niño enfrenta con mayor seguridad el tema y sabe cómo mostrar sus inquietudes en una respuesta en tres dimensiones, Armando Silva (2006) asevera:

No debe extrañarnos, pues, que la ciudad haya sido definida como la imagen de un mundo, pero esta idea se complementaría diciendo que la ciudad es del mismo modo lo contrario: el mundo de una imagen, que lenta y colectivamente se va construyendo

y volviendo a construir, incesantemente. (p.25)

Conclusiones

El trabajo de Llaxta Wawa Perú busca conectar organizaciones sociales, escuelas, municipios, universidades y empresas, se involucran a distintos actores para sensibilizar sobre los problemas de la vivienda, la vulnerabilidad al que están expuestas al ser erigidas en la informalidad.

En cada lugar donde se acepta la propuesta se trabaja con un enfoque social y participativo. Se apunta a que el taller de Ar(t)quitectura sea replicado en otros lugares *a posteriori* sin el apoyo de Llaxta Wawa Perú. Por ello, en los talleres realizados participan padres, profesores y estudiantes de arquitectura, quienes aprenden de la experiencia, son `capacitados` para realizar sus propias iniciativas con otros grupos de niños y niñas.

Los estudiantes de arquitectura tienen la posibilidad de participar de manera voluntaria en las actividades de Llaxta Wawa Perú, en



Figura 6. Elaboración de maqueta en la Unidad Vecinal N° 3, Cercado de Lima (Gráfico realizado por el autor. Lima, 2017).

cierta manera ayuda en mejorar las deficiencias formativas en la arquitectura, poniendo en práctica actividades relacionadas a la sociedad, para este caso con la niñez. De esta manera se busca ubicar al arquitecto como parte de la población y destacar que la arquitectura es una herramienta de dominio público. Así mismo, se evidencia de manera directa que el arquitecto es un profesional que puede ser emprendedor, un activista que convive con los problemas latentes de las ciudades y en su participación es posible cambiar la situación apremiante de sectores sociales con necesidades. Se cumple así con el anhelo de involucrar a los arquitectos a las necesidades apremiantes de la sociedad, una deuda pendiente por saldar en el Perú.

La arquitectura es una importante herramienta de expresión de ideas y de educación ciudadana. Sus dominios no se deben encerrar en las facultades de arquitectura, estas deben conectarse con diversos grupos sociales. Si a ella se le suma el juego, se tienen mayores alcances.

El realizar Ar(t)quitectura ayuda a revelar diversos problemas, a veces dramáticos. En lo físico espacial y lo social, niñas y niños están en contacto directo con las acciones de los grandes, en la informalidad, con la autoconstrucción se puede apreciar las complicaciones en las que la niñez está creciendo.

Dilemas como la deficiencia estructural de viviendas, la funcionalidad obligada por la

necesidad económica pervierte el sentido de casa y familia muchas veces, adecuando funciones inapropiadas como hoteles, comercios informales, mecánicas automotrices, etcétera. A esto se exponen los niños, a una dinámica quizá voraz y descontrolada que los margina y los ignora.

Esta situación complicada permite abrir puertas, detrás de ello evidencian múltiples oportunidades para hacer arquitectura, distintas organizaciones destacan la labor de Llaxta Wawa. La trayectoria permite la realización de proyectos arquitectura en la ciudad, en los barrios; una posibilidad que tienen arquitectos y arquitectas para mejorar la calidad de vida de la población, privilegiando, claro está, las facilidades que debe tener la niñez para su desarrollo integral.

El trabajo como arquitectos no se aleja del acercamiento emotivo con la niñez y sus familias, desde los talleres se tienen la oportunidad de interactuar con la comunidad y descubrir situaciones sociales complicadas, el acercamiento del tema de la casa revela múltiples problemas como el hacinamiento, desintegración familiar, pobreza, violencia familiar, violencia sexual, discriminación. De manera indirecta permite orientar a los niños, las niñas y sus familias en posibles soluciones, reconociendo que existe mucho trabajo por realizar. Esto define la visión de Llaxta Wawa, una lucha apasionada por nuestra niñez, un trabajo permanente por un futuro mejor para todos.

Referencias

- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Cárdenas, E., & Segre, R. (1982). *Crítica Arquitectónica* (Trama Ed. 1a. ed.). Quito, Ecuador: Fraga.
- Durand, G. (1968). *La imaginación simbólica*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- IFEJANT (2009). *Convención sobre los derechos del Niño*. Lima, Perú: SERGEN.
- Heidegger, M. (2010). *Caminos de bosque*. España: Alianza Editorial.
- Ludeña, W. (2012). *Barriadas y ciudad*. Crítica de la razón urbana. Jornada Académica Internacional, Escuela del Hábitat 30 años Escuela del Hábitat-Cehap Maestría en Hábitat-Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín. Octubre 1, 2 y 3 de 2012.
- Ludeña, W. (2013). *Ciudad, arquitectura y niños*. (Material de aula). Lima, Perú: Universidad Nacional de Ingeniería.
- Matos Mar, J. (1986). *Desborde popular y crisis del estado. El nuevo rostro del Perú en la década de 1980*. 3ra Edición. Lima, Perú: IEP Ediciones.
- Miró Quesada, L. (2003). *Introducción a la teoría del diseño Arquitectónico*. Lima, Perú: Empresa Editora El Comercio.
- Observatorio de la Deuda Social Argentina (2014). *Derecho al juego. Entre el tiempo escolar, los amigos y el espacio público*. Boletín Serie Del Bicentenario 2010-2016.
- Pallasmaa, J. (2006). *Los ojos de la piel*. España: Gustavo Gili.
- Pasca, L. (2014). *La concepción de la vivienda y sus objetos* (Tesis de Maestría). Universidad Complutense de Madrid.
- Silva, A. (2006). *Imaginario urbanos*. 5ta edición. Colombia: Norros.
- Steiner, R. (s.f). *Teosofía*. Recuperado de https://cdn.hermandadblanca.org/wp-content/uploads/2015/11/hermandadblanca_org_rudolf_steiner_teosofia.pdf
- Tonucci, F. (2006). *La ciudad de los niños. ¿Por qué necesitamos de los niños para salvar las ciudades?* España: s.e.
- The Lego foundation (2017). *Aprendizaje a través del juego. Nuestra definición*. New York, U.S.A.: UNICEF.
- Unwin, S. (2003). *Análisis de la arquitectura*. Barcelona, España: Gustavo Gili.