



# Atrapaespacios

## Cómo jugar con la arquitectura



Atrapaespacios es un taller familiar en el que, de una forma lúdica y a través de la experiencia, se pretende introducir en el mundo de la arquitectura a las niñas y niños de cuatro a seis años gracias a distintos juegos y dinámicas que permiten entender planos y comprender los conceptos complejos como la escala y la proporción.

NOTA: La Real Academia Española recomienda evitar el desdoblamiento indiscriminado del sustantivo en su forma masculina y femenina que supone el uso del lenguaje inclusivo. Debido al cumplimiento de este principio de economía del lenguaje, se ha utilizado en este texto el género masculino plural como forma que se refiere a ambos sexos. Es decir, cuando se habla de niños dicho plural incluye también a las niñas.



Almudena  
de Benito Alonso



Universidad Rey Juan Carlos  
[almudena@chiquitectos.com](mailto:almudena@chiquitectos.com)



Explorando el entorno y tocando los materiales. El grupo de *atrapaespacios* recorre el edificio guiado por los planos. © *chiquitectos*

¿Cómo podemos acercar la arquitectura a la infancia? ¿Cómo podemos transmitir la importancia que tiene el espacio que nos rodea en nuestra vida? ¿Es posible explicar conceptos complejos como el de la escala o la proporción al público infantil? ¿Se puede educar a través de la arquitectura?

La respuesta es sí, y la clave está en el juego, la única herramienta para explorar y aprender que utilizamos en *Chiquitectos*, un proyecto lúdico y educativo para implicar a los niños y jóvenes con el mundo que les rodea y despertar su interés por la arquitectura, el entorno, la ciudad y el desarrollo sostenible. Gracias a esta iniciativa esperamos contribuir a crear ciudadanos participativos y responsables de sus propias decisiones, capaces de actuar para cambiar el estado de las cosas.

Mediante distintos juegos y la elaboración de dibujos, construcciones, *collages* y maquetas de distintas escalas (construidas en su mayoría con materiales reciclados), los más pequeños trabajan e interaccionan con el espacio, experimentan con los distintos materiales y formas, con la luz, descubren la importancia de la estructura y comprenden el significado de la escala y de la proporción.

### Taller *Atrapaespacios*

*Atrapaespacios* es un taller familiar para niños de cuatro a seis años, una actividad diseñada para el Espacio Fun-

dación Telefónica cuyo objetivo principal es el disfrute de un espacio-tiempo en familia a través de la experimentación y del juego. Se pretende también conocer las entrañas del famoso edificio de la madrileña Gran Vía, pero ese conocimiento se produce a través de la búsqueda y de la exploración directa. Los participantes interaccionan con el espacio gracias al uso de distintas herramientas, tanto analógicas como digitales.

El taller, de noventa minutos de duración, se divide en dos partes claramente diferenciadas. Una primera, cuya clave es la exploración y la interacción con el espacio, y una segunda, en la que se construye una maqueta. La actividad comienza en el vestíbulo del edificio, mientras esperamos a que se unan los participantes, vamos comentando detalles sobre él, que luego explicaremos más a fondo, gracias a los planos impresos que repartimos entre las familias. Esta es la primera toma de contacto con la arquitectura, donde relacionamos el espacio —la obra construida— con la información gráfica, los planos y secciones del que fue uno de los primeros rascacielos de Madrid.

En la primera parte del taller se recorre la planta tercera con el objetivo de que cada familia encuentre uno de los diez sobres escondidos. A cada grupo de participantes le corresponde uno de ellos, y todos contienen un elemento sorpresa que es imprescindible para la actividad. Y aquí se produce el primer aprendizaje, la relación entre el plano y el espacio, puesto que los asistentes deben marcar su recorrido y el lugar donde han encontrado el sobre oculto. Antes de la exploración se facilita a cada grupo, además del plano de la planta en la que nos encontramos, una lupa y una cámara digital. Los *atrapaespacios* están listos para su misión que, como su propio nombre indica, se trata de atrapar espacios... y esto ¿cómo se hace?

La escala es un concepto complejo de explicar a los niños. Se trata del tamaño que tienen las cosas, pero siempre relacionado con las personas. Por eso, previamente a la exploración ya hemos lanzado la pregunta de cómo es posible atrapar



espacios si estos son más grandes que nosotros... de ahí que propongamos lo contrario, "hacernos más pequeños" y atrapar esos nuevos lugares a través de la imagen.

Cada sobre contiene una figura de lego que deberán ir fotografiando, situándola libremente en distintos puntos del edificio, de ese modo se cambia la perspectiva, variamos el punto de vista, mucho más cercano al plano del suelo. El tamaño de la figura permite pensar en otro tipo de espacios, como por ejemplo en "habitar" cajas de enchufes o convertir papeleras en edificios circulares. La lupa ayuda a apreciar las distintas texturas de los materiales, a pensar que ver las cosas de cerca también cambia la percepción de todo aquello que nos rodea. En esta primera parte del taller los participantes fotografían los rincones del espacio, explorándolo a través de este "juego", que supone el cambio de escala, comprendiendo así—a través de la acción directa— este concepto, complejo de entender a su edad. Antes de volver al aula hacemos una reflexión sobre el ascensor, que va a ser el protagonista de la segunda parte del taller. Entramos, observamos sus dimensiones, tiene una capacidad para sesenta personas ¿podría servirnos como refugio? ¿Podríamos vivir en él?

Con estas cuestiones resonando en nuestros pensamientos nos dirigimos al aula para explicar la segunda parte del taller, en la que construiremos una casa para nuestra figura de lego dentro del ascensor. Repartimos la planta y el alzado del ascensor impresos a la escala del muñeco para que cada participante construya una maqueta con distintos materiales. El objetivo es que los niños ejecuten sus propias ideas mientras que los adultos acompañan y ayudan si es necesario, pero sin intervenir demasiado en el diseño; se trata de que los participantes más pequeños lleven a cabo sus propuestas sin límites, en un espacio de libertad expresiva y donde todo es posible.

### Objetivos y aprendizajes

Este taller familiar tiene unos objetivos concretos que son aplicables al resto de actividades que llevamos a cabo en esta



Participantes del taller "atrapando espacios"  
© Ana Amado

línea de la experimentación y el juego con la arquitectura. Lo primero de todo, pretendemos estimular la curiosidad espacial y la imaginación, a la vez que favorecemos el desarrollo de la memoria y del conocimiento. Queremos aumentar la capacidad de percibir y explorar todo aquello que nos rodea, ya que del análisis profundo del entorno pueden surgir propuestas de modificación. Promovemos



Explorando espacios, descubriendo rincones ocultos.  
© Ana Amado

investigar y aprender a observar el entorno desde otra perspectiva, a través de la experimentación y contribuir al desarrollo de la inteligencia espacial, así como de la capacidad de expresión, tanto gráfica (o constructiva) como oral. Precisamente es a través de la construcción de maquetas donde se trabaja la psicomotricidad fina, al mismo tiempo que promovemos la creatividad.



## ACTIVIDADES DE AULA

Aunque Atrapaespacios es un taller diseñado para un edificio concreto, es posible utilizar algunas de sus herramientas para conocer el espacio que nos rodea, tanto en el entorno doméstico como en el escolar.

Para ello son necesarios los siguientes elementos: un cámara de fotos digital o un teléfono móvil, una figurita de juguete (Lego o Playmobil, por ejemplo, pero sirve cualquier muñeco de pequeño tamaño). Se puede también añadir una lupa.

Proponemos a los niños que “atrapen” los espacios que los rodean fotografiando su figura en diferentes lugares. Esto les permite explorar el espacio de una manera completamente nueva y descubrir rincones hasta ese momento desconocidos.

Debemos animarlos a que busquen un encuadre cercano, donde se pierdan las referencias para poder imaginar ese nuevo lugar donde habita la figura.

Después, cada uno de los participantes puede mostrar sus fotos y explicar dónde se imagina que se encuentra el muñeco y dónde ha hecho la foto en realidad. Es una puesta en común en la que se anima a la participación y a que los niños compartan sus ideas y la experiencia.

A esta dinámica podemos añadir el trabajo con los planos del lugar, si se dispone de ellos, y que durante el tour fotográfico marquen el recorrido que han efectuado y los puntos donde han tomado las fotos, de esa manera ayudaremos a la comprensión del espacio y al trabajo con dos escalas diferentes.

Esta actividad supone para los participantes el descubrimiento personal de distintas habilidades (tanto para mayores como pequeños) de las que quizás no eran conscientes y brinda la posibilidad de manifestarlas. También se aprende y disfruta con el trabajo en equipo y con la colaboración intergeneracional donde es importante la escucha, el dialogo, la negociación y aprendemos a hacer propuestas utilizando otras herramientas de expresión más allá del lenguaje oral.

Atrapaespacios es también un taller con unos objetivos concretos, el primero de ellos es conocer el Espacio Fundación Telefónica, la historia del edificio, los detalles de su construcción y su función actual. Queremos también familiarizar a los niños con el uso de la fotografía digital y utilizar esta herramienta (junto a los planos y secciones) para el conocimiento del espacio. También ayudamos al desarrollo de la imaginación y la creatividad a través de una mirada nueva del entorno, basada en el cambio de escala. Y, por último, se propicia un nuevo espacio de relación y colaboración entre adultos y menores, compartiendo un espacio-tiempo en familia a través del juego, la exploración y la construcción.

Los numerosos talleres de Atrapaespacios que hemos llevado a cabo nos han dejado aprendizajes muy distintos,

la certeza de que se pueden percibir los espacios desde la experiencia directa: tocar, recorrer, sentir, oler o dibujar, que nos abren la posibilidad de utilizar otros sentidos —más allá de la vista— como el tacto, el oído o el olfato, que enriquecen la experiencia arquitectónica. Tocar, por ejemplo, nos permite conocer nuevos materiales de construcción a través de sus diferentes texturas. Dibujar sobre los planos supone establecer una relación directa entre la realidad construida y su representación gráfica.

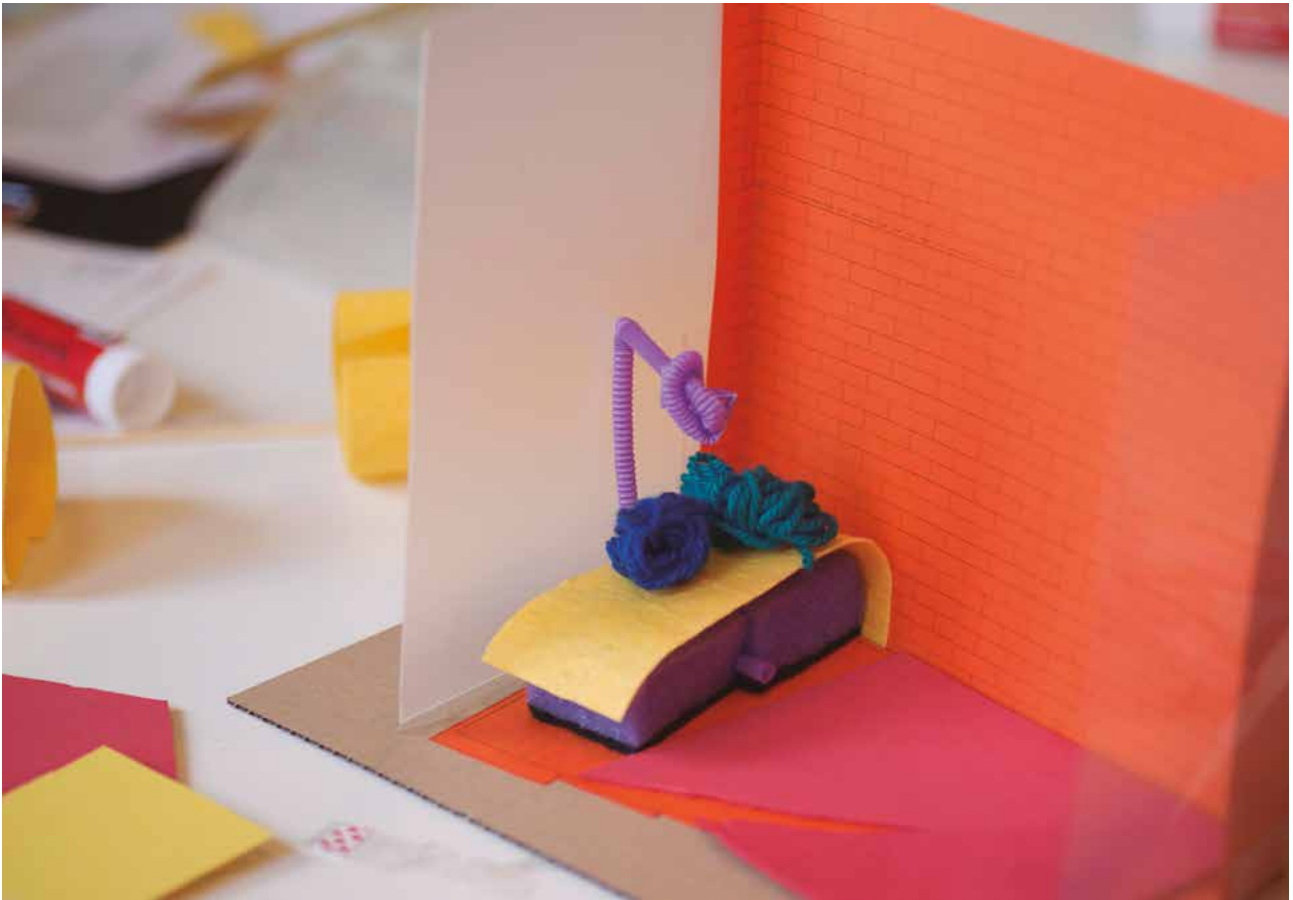
Fotografiar el entorno posibilita experimentar con un nuevo punto de vista donde se valora la importancia del encuadre y la relación existente entre las imágenes y el espacio. Finalmente, construir una maqueta de un espacio conocido y visitado previamente es la muestra de que se ha comprendido perfectamente el concepto de escala y proporción de una forma lúdica y a través de la experiencia, que era uno de los retos fundamentales del aprendizaje de este taller.

### Conclusiones

Tras dos años y medio llevando a cabo este taller mensualmente, que han supuesto treinta sesiones compartidas con familias entusiasmadas cada domingo por la mañana, podemos decir que la experiencia ha sido un éxito. Las claves han sido varias. Por un lado, el hecho de que se trate de una actividad que combina dinámicas muy diferentes y que requiere una implicación física —hay un movimiento continuo—, promueve la diversión y no deja espacio a la pérdida de atención. La búsqueda del sobre, el asumir la responsabilidad de marcar en el plano el recorrido, poder tocar todo lo que está a nuestro alrededor, la posibilidad de fotografiar con total libertad y, por último, la construcción de una maqueta donde plasmar nuestros deseos espaciales domésticos, constituyen una serie de acciones que permiten descubrir la importancia de la arquitectura y cómo esta condiciona nuestra vida.

Por otra parte, el hecho de que sea una actividad familiar, donde adultos y menores se implican por igual, les permite





compartir ideas, objetivos y acciones, ha supuesto también una de las claves del éxito. Las familias siempre han mostrado gran disposición e interés en todas las dinámicas planteadas y han disfrutado con las distintas actividades. Durante una hora y media se han dedicado a escuchar y seguir las instrucciones de sus hijos, a ayudarles a llevar a cabo sus deseos espaciales. Es cierto que ha habido casos en los que algunos adultos han impuesto sus ideas en lugar de dejar espacio a las de los niños, pero han sido una reducida minoría.

El aprendizaje ha sucedido en varias direcciones: entre las dos generaciones

de cada familia, entre las propias familias y también, entre el equipo de talleristas y los participantes. Cada taller es una experiencia distinta porque depende de los asistentes, que son protagonistas. Se ha conseguido dar voz a la infancia y que esta sea escuchada, más allá del ámbito doméstico y del entorno familiar, siempre en un clima de respeto y admiración. Aprendemos gracias a los niños, que poseen esa virtud de extrañarse, cuestionar y preguntar el porqué de todo lo que les rodea que, desafortunadamente, hemos perdido la mayoría de las personas adultas •

▲  
Maqueta del ascensor convertido en vivienda realizada por una de las participantes del taller.

© Ana Amado



## HEMOS HABLADO DE

**Arquitectura; infancia; escala; espacio; jugar.**

Este artículo fue solicitado por PADRES Y MAESTROS en marzo de 2021, revisado y aceptado en mayo de 2021.



## PARA SABER MÁS

L' ECUYER, C. (2016). *Educar en el asombro*. Plataforma actual

MAUSHAUS. (2016). *La arquitectura a través del juego*. Barcelona: Catarata/Fundación Arquia.

VELA, P., y HERRÁN, M. (2019). *Piezas sueltas. El juego infinito de crear*. Albuixech: Littera Libros.